CASO De estudio: Guardería

Seguimiento en clase

CONTEXTO PROBLEMA: GUARDERÍA

En una guardería infantil llamada "Pequeños Gigantes", la directora, Sra. Gómez, busca implementar un sistema de gestión de niños matriculados para simplificar el registro y seguimiento de los menores que asisten diariamente.

Para ello, este sistema almacenará la información detallada de cada niño, incluyendo nombre, edad, género, documento de identidad, alergias, nombre del acudiente y número de contacto.

1. Abstracción:

```
¿Qué se solicita finalmente? (problema)
```

¿Qué información es relevante dado el problema anterior?

¿Cómo se agrupa la información relevante?

¿Qué solicitan finalmente?

2. Descomposición:

¿Cómo se distribuyen las funcionalidades?

¿Qué debo hacer para probar las funcionalidades?

3. Reconocimiento de patrones:

¿Qué puedo reutilizar de la solución de otros problemas?

4. Codificación:

¿Cómo pruebo la solución en java?

¿Cómo escribo la solución en java?

1. Abstracción:

¿Qué se solicita finalmente? (problema)

Solución

Un sistema que almacene la información detallada de cada niño

¿Qué información es relevante dado el problema anterior? **Solución**

Nombre, edad, género, documento de identidad, alergias, nombre del acudiente y número de contacto.

¿Cómo se agrupa la información relevante?

Estudiante

Nombre edad género documento de identidad alergias número de contacto nombre del acudiente

2. Descomposición:

¿Cómo se distribuyen las funcionalidades?

Estudiante -nombre: String -edad: int -genero: String -documentoIdentidad: int -alergia: String -contacto: int -acudiente: String +constructor(nombre, edad, genero, documento, alergia, contacto, acudiente) +getNombre() +setNombre (nombre:String) +getEdad() +setEdad(edad:int) +getGenero() +setGenero(genero:String) +getDocumento() +setDocumentoIdentidad(documentoIdentidad:int) +getAlergia() +setAlergia (alergia: String) +getContacto() +setContacto(contacto:int) +getAcudiente() +setAcudiente (acudiente:String)

3.	Reconocimiento de patrones: ¿Qué puedo reutilizar de la solución de otros problemas?

4. Codificación:

¿Cómo pruebo la solución en java? ¿Cómo escribo la solución en java?

DISEÑAR LAS PRUEBAS

Prueba	Entrada de Datos	Salida (Resultado)

