

FUNDAMENTOS DE INGENIERÍA DEL SOFTWARE:

PRÁCTICA 4



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

**Antonio Cantillo Molina
Juan Ayuso Arroyave
Leandro Jorge Fernández Vega
Mario Líndez Martínez**

Índice

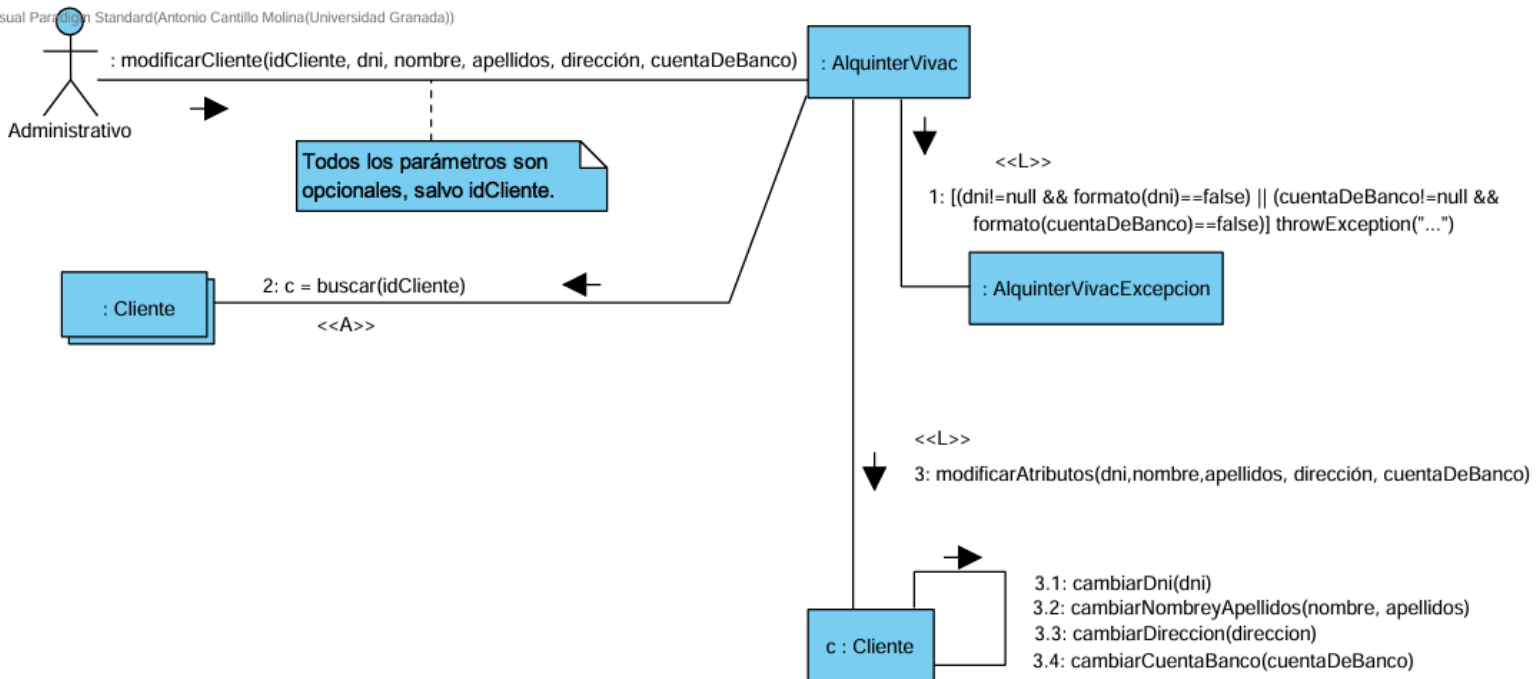
Diagramas de interacción de objetos.....	3
Antonio Cantillo Molina.....	3
modificarCliente.....	3
altaPublicidad.....	3
bajaPublicidad.....	4
Mario Líndez Martínez.....	5
nuevoCliente.....	5
eliminarCliente.....	5
consultarCliente.....	5
Juan Ayuso Arroyave.....	6
consultarOfertaAlquiler.....	6
consultarContratoAlquiler.....	6
altaInquilino.....	7
Leandro Jorge Fernández Vega.....	8
altaOfertaViviendaAlquiler.....	8
bajaOfertaViviendaAlquiler.....	8
modificarOfertaViviendaAlquiler.....	8
Diagrama de clases del diseño.....	9

Diagramas de interacción de objetos

Antonio Cantillo Molina

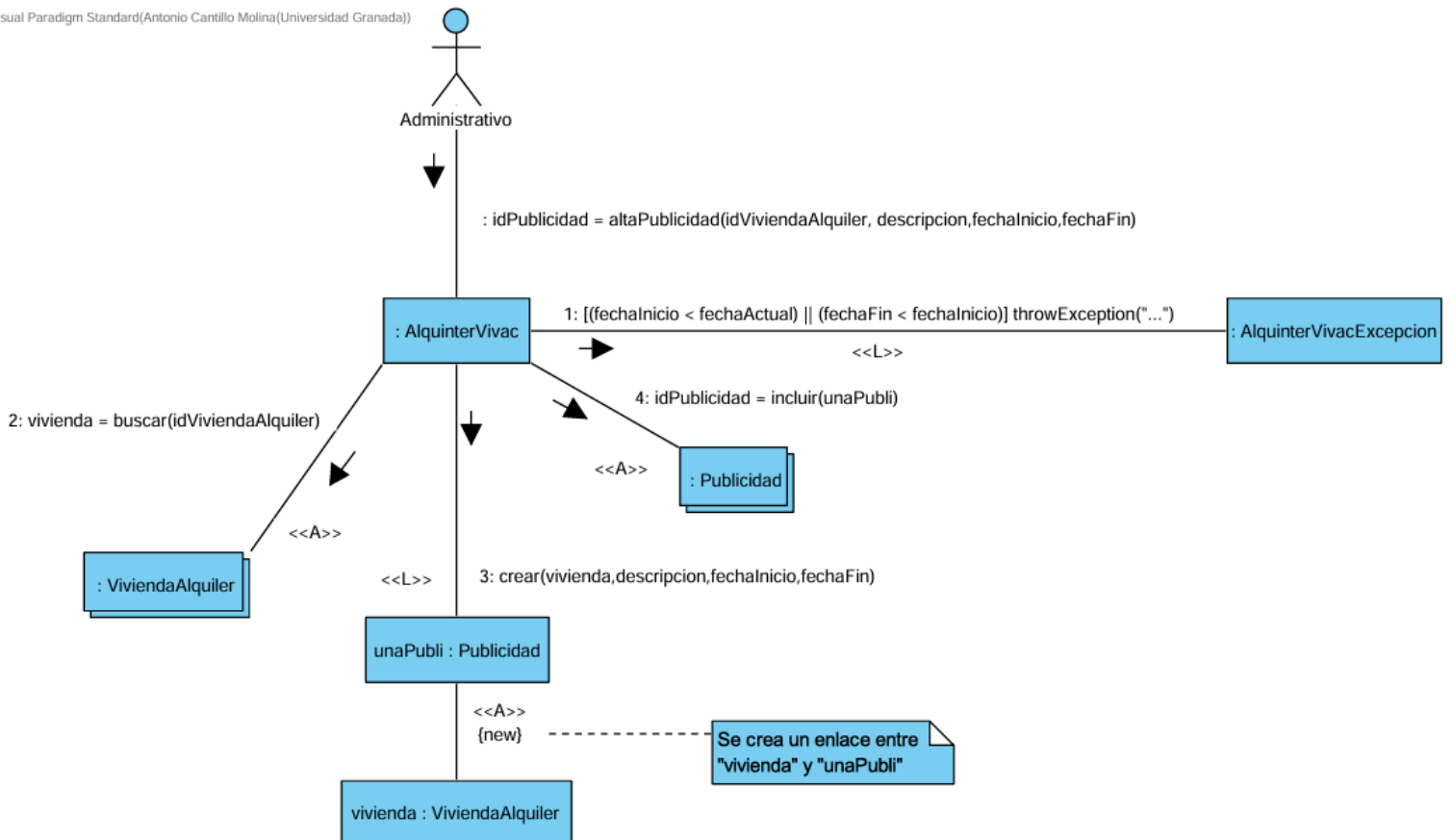
modificarCliente

Visual Paradigm Standard(Antonio Cantillo Molina(Universidad Granada))



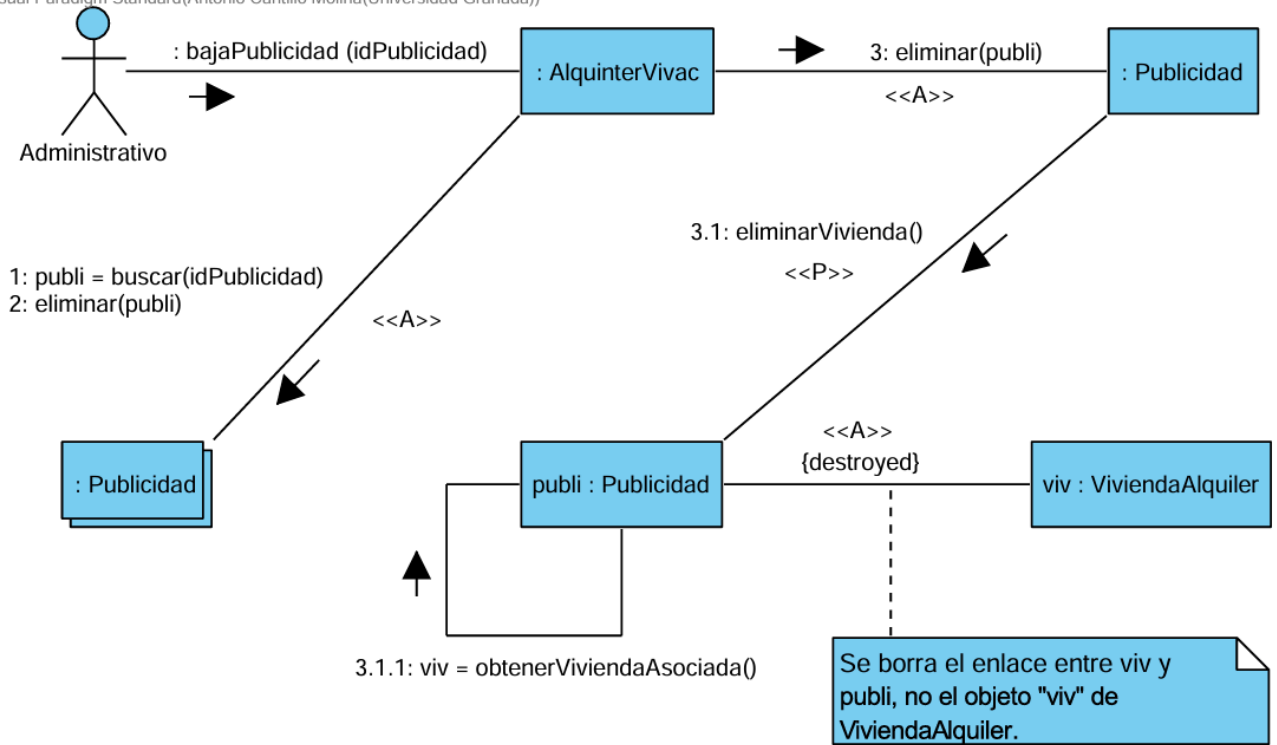
altaPublicidad

Visual Paradigm Standard(Antonio Cantillo Molina(Universidad Granada))



bajaPublicidad

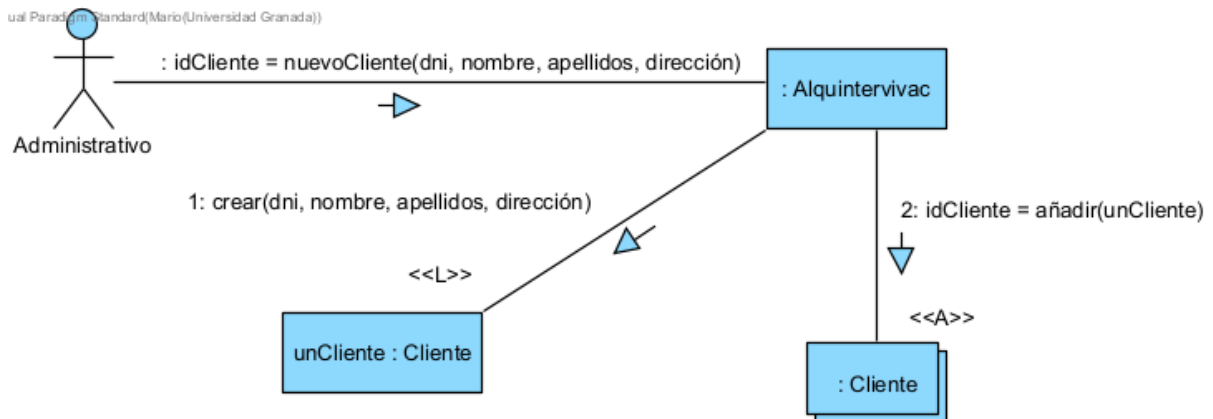
Visual Paradigm Standard(Antonio Cantillo Molina(Universidad Granada))



Mario Líndez Martínez

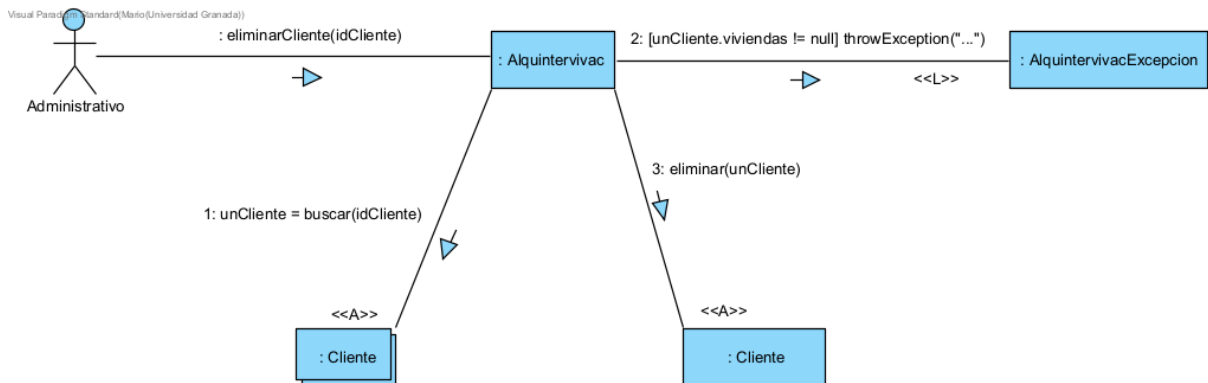
nuevoCliente

UML Paradigm Standard(Mario(Universidad Granada))



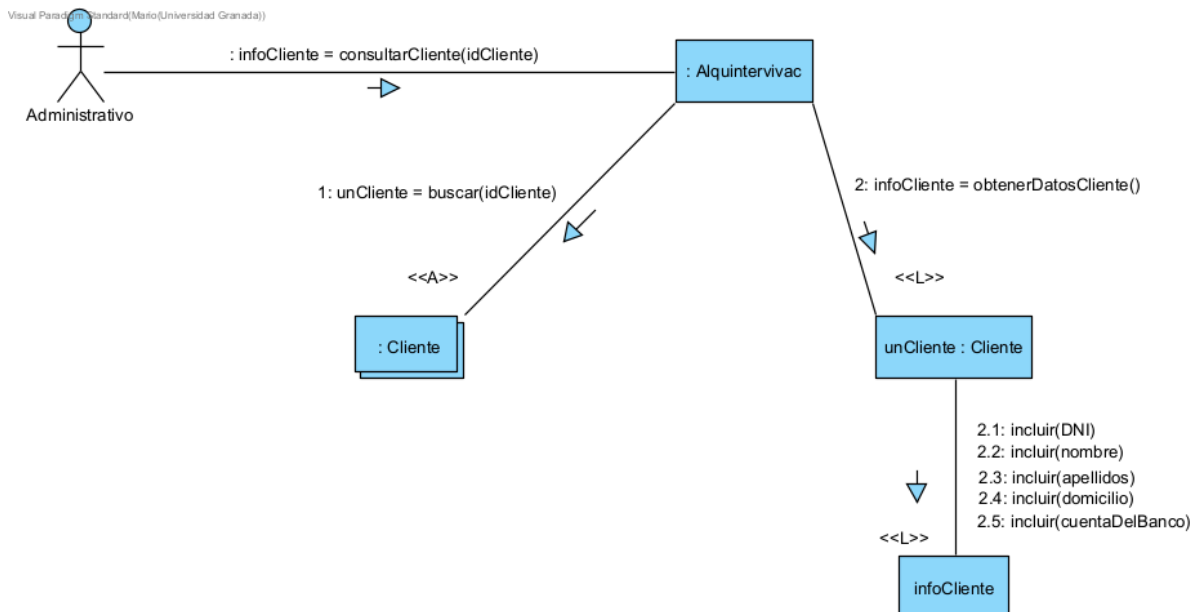
eliminarCliente

Visual Paradigm Standard(Mario(Universidad Granada))



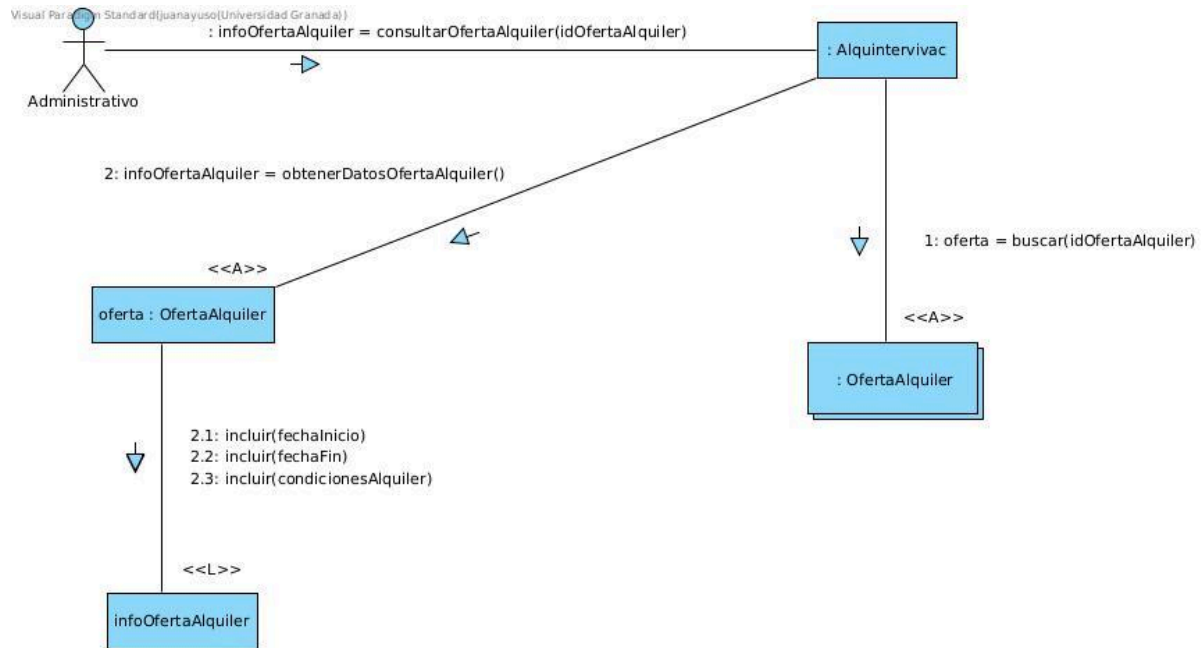
consultarCliente

Visual Paradigm Standard(Mario(Universidad Granada))

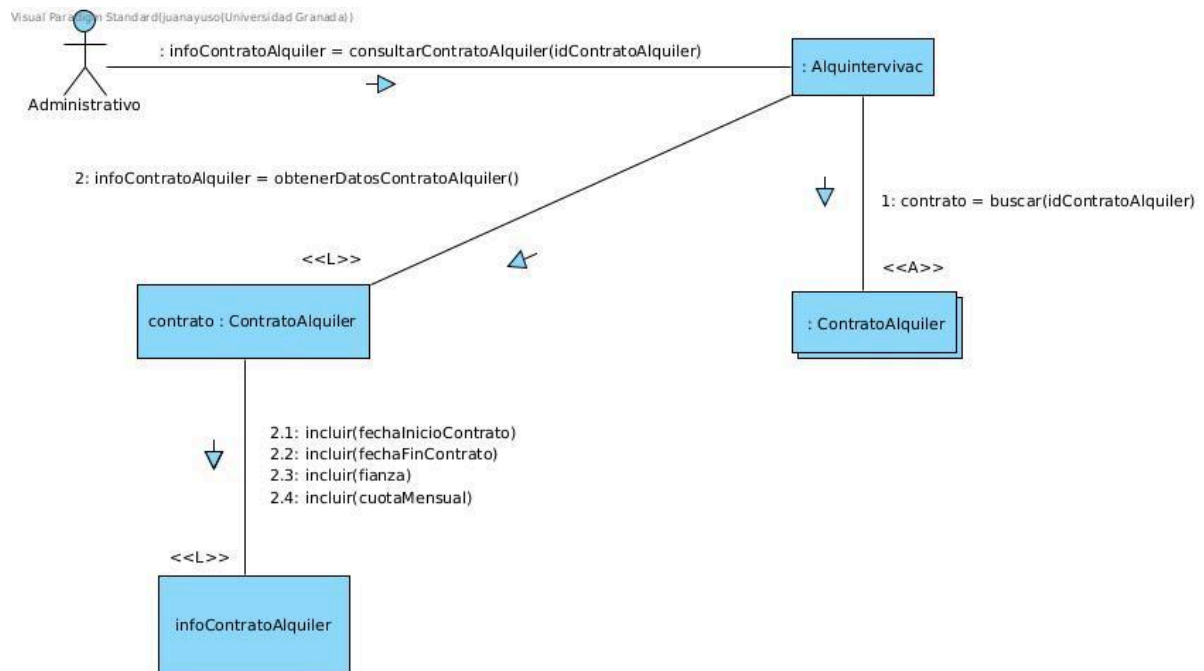


Juan Ayuso Arroyave

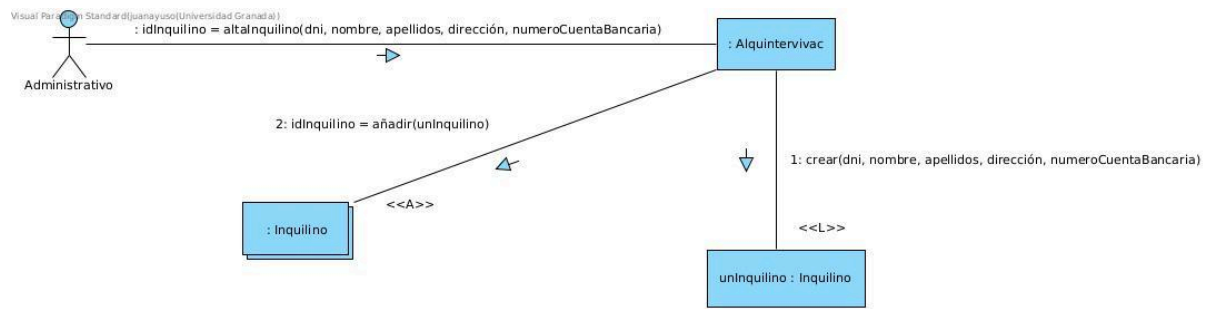
consultarOfertaAlquiler



consultarContratoAlquiler

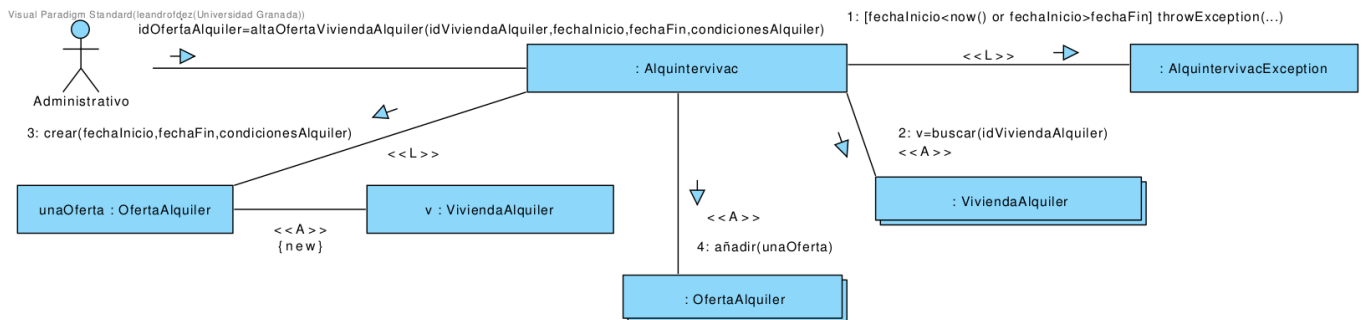


altaInquilino

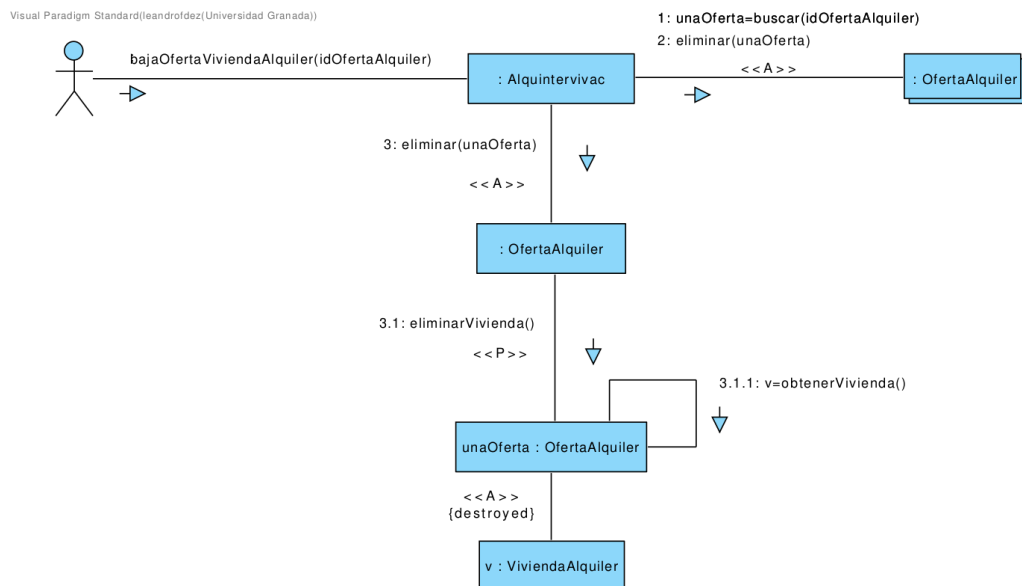


Leandro Jorge Fernández Vega

altaOfertaViviendaAlquiler



bajaOfertaViviendaAlquiler



modificarOfertaViviendaAlquiler

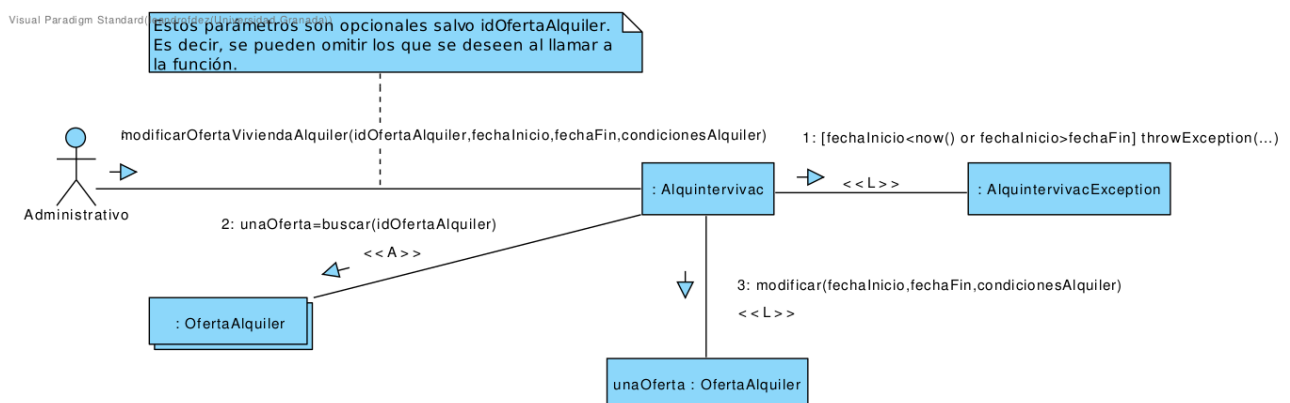


Diagrama de clases del diseño

Visual Paradigm Standard(México/Universidad Granada)

