**Diseño UML de turnero**

**Presentado por:**

Luis Aníbal Loaiza Cardona 1010073796

Juan José León Tabares 1225092968

**Presentado a:**

Julio Cesar Chavarro Porras

**Materia:**

Programación 4

Ingeniería de Sistemas, UTP

19/Abril/2019

**Especificación UML-Turnero**

Bloques amarillos: Objetos

Bloques verdes: Clases

Bloques naranjas: Interfaz

-Se construye de esta manera los objetos y las clases listas debido a que el constructor cambia tanto para construir una lista como para definir un objeto.

-Las interfaces se dan por qué se debe heredar de dos clases distintas ,por lo cual se implementa esta maniobra.

**Definición de funciones.**

**Clase ListaPuestos**

**puestosDia:**Depende del horario y la disponibilidad del asesor ,también filtra los puestos disponibles según las condiciones anteriores en una lista

**añadir**: Dependiendo de la función anterior ,añade los puestos.

**Clase ListasPuestosDisponibles**

**disponibilidad:** Busca y separa todo los puestos disponibles en una nueva lista

**filtrado:** Separa la lista de puestos disponibles en tres listas acorde a su respectivo servicio

**modificarEstado:** Cambia el estado del puesto seleccionado

**Clase ListaTurnos**

**existenciaServicioPuesto:** Antes de asignar un turno busca la existencia del servicio en caso de no asigna turno

**asignarPrioridad:** Se le asigna la prioridad al cliente, en caso de no edad se aplica por la edad.

**Clase ListaAsignacion**

**filtradoServicio:**Separa los clientes con su determinado servicio en tres listas

**asignarOrden:**Organiza las anteriores tres listas de servicio de acuerdola prioridad.

**coincidencia:** Busca un puesto disponible y un cliente con su mismo servicio

**pasarSiguiente:** Después de haber atendido un turno con un botón virtual o físico ,se modifica la variable de un puesto que ya está disponible.

