Este sistema se encargará de manejar las funciones principales de una biblioteca

#### **REQUERIMIENTOS**

- 1. Cualquier libro debería poder buscar libros por su título, autor, sujeto, categoría e incluso fecha de publicación.
- 2. Cada libro debería tener un número de identificación única y otros detalles incluido un número de estante que nos ayuda a encontrar el libro físicamente
- 3. Puede haber más de una copia de un libro y los miembros de la biblioteca pueden rentar y reservar cualquier copia. Llamaremos a cada copia de un libro un book item
- 4. El sistema debe entregar información como quien tomó un libro en particular o cuáles fueron los libros tomados por un miembro específico
- 5. Debe haber un limite de libros que un miembro puede rentar
- 6. Debe haber un límite de cuántos días puede un miembro tener un libro
- 7. El sistema debe ser capaz de colectar multas para los libros que fueron represados después de la fecha límite
- 8. Los miembros deben poder reservar libros que actualmente no están disponibles
- 9. El sistema debe ser capaz de enviar notificaciones cuando un libro que estaba reservado esté disponible

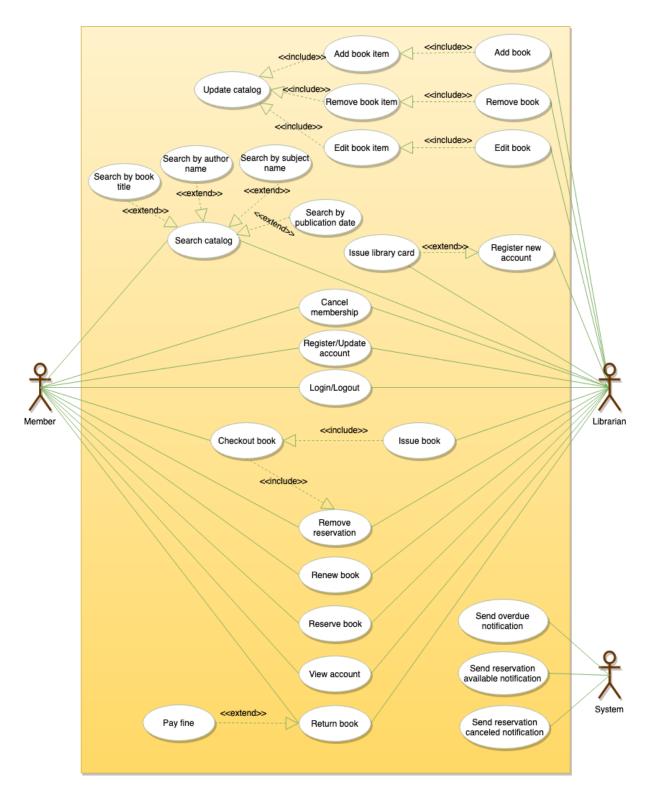
#### DIAGRAMA CASO DE USO

Nuestro sistema tiene tres actores principales

- Bibliotecario: Encargado de añadir y modificar libros, libros y usuarios, el bibliotecario puede incluso emitir, reservar y retornar libros.
- Miembro: Todos los miembros pueden buscar el catálogo, así como retirar, reservar, renovar y retornar un libro
- Sistema: Responsable de enviar notificaciones sobre libros que están retrasados en su fecha de entrega, cancelar reservaciones, etc

Principales casos de uso del Library Management System

- Añadir/ Remover / Editar Libros
- Buscar Catálogo
- Registrar un nuevo usuario / Cancelar una membresía
- Rentar un libro
- Reservar un libro
- Renovar un libro
- Regresar un libro



#### **DIAGRAMA DE CLASES**

- Library: La parte central de la organización para la cual este software ha sido diseñado. Tiene atributos como "Nombre" para distinguirlos de otras librerías y "Address" para describir su ubicación.
- Book: El bloque básico del sistema. Cada libro debe tener un ISBN, Title, Subject, Publishers, etc...

- BookItem: Cada libro puede tener múltiples copias, cada libro debe ser considerado como un book item en nuestro sistema, cada libro debe tener un código de barras único
- Account: Tenemos dos tipos de cuentas en el sistema, miembro y bibliotecario
- LibraryCard: Cada usuario de la biblioteca recibirá una tarjeta de la biblioteca, que se utilizará para identificar a los usuarios al entregar o devolver libros.
- BookReservation: Responsable de la gestión de reservas de books items
- BookLending: Gestiona las rentas de los book items
- Catalog: El catálogo contiene una lista de libros ordenados según algunos criterios, nuestro sistema permitirá la búsqueda a través de cuatro filtros: Title, Author, Subject, Publish-Date
- Fine: Esta clase será la responsable de calcular y cobrar las multas de los miembros de la biblioteca
- Author: Esta clase encapsulará el autor de un libro
- Rack: Los libros se colocarán en estantes , cada estante se identificara con un número de estante y tendrá un identificador de ubicación para obtener la ubicación física del estante en la biblioteca
- Notification: Esta clase se encargará de enviar notificaciones a los miembros de la biblioteca

# <<enumeration>> BookFormat Hardcover

Hardcover Paperback Audiobook Ebook Newspaper Magazine Journal

## <<enumeration>> BookStatus

Available Reserved Loaned Lost

## <<enumeration>> ReservationStatus

Waiting Pending Completed Canceled None

## <cenumeration>> AccountStatus

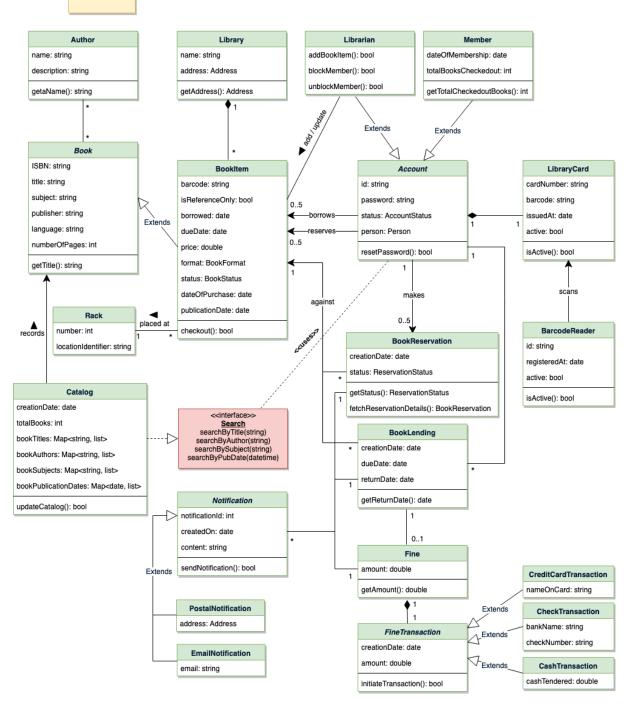
Active Closed Canceled Blacklisted None

## <<dataType>> Address

streetAddress: string city: string state: string zipcode: string country: string

## <<dataType>> Person

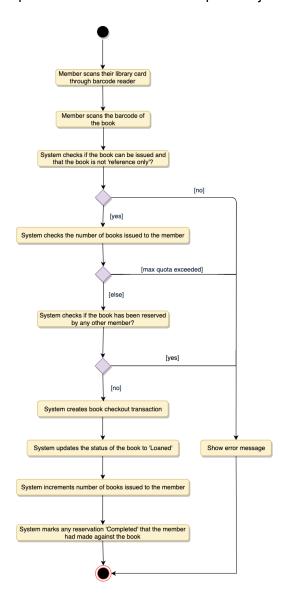
name: string address: Address email: string phone: string



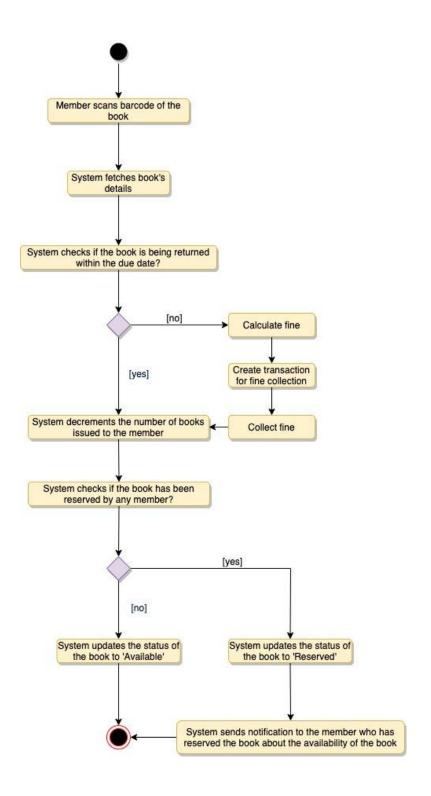
# **UML** conventions <<interface>> <u>Name</u> Interface: Classes implement interfaces, denoted by Generalization. method1() ClassName property\_name: type Class: Every class can have properties and methods. Abstract classes are identified by their Italic names. method(): type A ------ B Generalization: A implements B. Inheritance: A inherits from B. A "is-a" B. A ----- B Use Interface: A uses interface B. Association: A and B call each other. Uni-directional Association: A can call B, but not vice versa. Aggregation: A "has-an" instance of B. B can exist without A. — В Composition: A "has-an" instance of B. B cannot exist without A.

#### DIAGRAMAS DE ACTIVIDAD

Retirar un libro: Cualquier miembro o bibliotecario puede ejecutar esta actividad



Regresar un libro: Tanto miembros como bibliotecarios pueden realizar esta actividad, el sistema recolecta multas para los usuarios que lleven retraso



Renovar un libro: Cuando renueves un libro el sistema buscará multas o si algún otro miembro no haya reservado el mismo libro.

