## Escuela Técnica Superior de Ingenieria Informática Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos

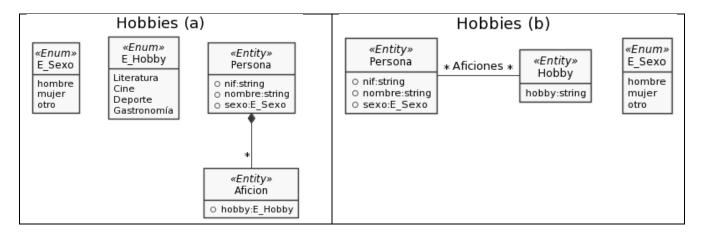
## Introducción a la Ingeniería del Software y a los Sistemas de Información I

## **Hobbies**

Se necesita una base de datos (BD) con información sobre hobbies de personas, de modo que se conozca de cada persona su NIF, nombre y sexo y, con una lista definida de hobbies (Literatura, Cine, Deporte, Gastronomía) se puedan conocer las aficiones que tiene cada una.

Elabore un diagrama de clases UML.

- a) Con la lista predefinida de hobbies.
- b) ¿Qué cambio introduciría en el modelo para que la lista de hobbies fuese dinámica?



```
@startuml
                                                               @startuml
hide methods
                                                               hide methods
hide circle
                                                               hide circle
skinparam shadowing false
                                                               skinparam shadowing false
skinparam monochrome true
                                                               skinparam monochrome true
title Hobbies (a)
                                                               title Hobbies (b)
enum E Sexo <<Enum>> {
                                                               enum E Sexo <<Enum>> {
hombre
                                                                hombre
mujer
                                                                mujer
otro
                                                                otro
enum E_Hobby <<Enum>> {
                                                               class Hobby <<Entity>> {
Literatura
                                                                hobby:string
Cine
                                                               }
                                                               class Persona <<Entity>> {
Deporte
Gastronomía
                                                                +nif:string
                                                                +nombre:string
class Persona << Entity>> {
                                                                +sexo:E_Sexo
+nif:string
                                                               Persona "*" - "*" Hobby : Aficiones
+nombre:string
+sexo:E_Sexo
                                                               @enduml
class Aficion <<Entity>> {
+hobby:E_Hobby
Persona *-- "*" Aficion
@enduml
                                    Código PlantUML (probar en https://www.planttext.com/)
```