

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS (ESPE)



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Actividad de Aprendizaje Contacto Docente N.º 2 Primer Parcial

AUTOR:

Nayeli Vilaña

PARALELO:

NRC-1322

DOCENTE:

Ing. Luis Jaramillo

PERÍODO:

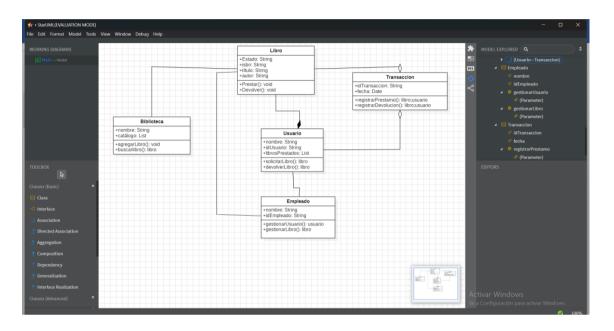
Octubre 2024 - Marzo 2025

1. TEMA

Creación de objetos y UML

2. Diagrama UML

Creamos este diagrama utilizando la aplicación StartUML.



Explicación de cada clase

Clase libro

• Objetivo: En el sistema de biblioteca, simboliza un libro único.

• Atributos:

título: El nombre del libro

autor: Escritor del libro

isbn: Código único para identificar el libro

estado: Indica si el libro está disponible o prestado.

• Métodos:

prestar (): Altera la condición del libro a prestado

devolver (): Recuerda el estado actual del libro a la disponibilidad.

Clase Usuario:

- Objetivo: Simboliza a un integrante de la biblioteca capaz de pedir libros prestados.
- Atributos:

nombre: El nombre íntegro del usuario

idUsuario: Una única identificación del usuario en el sistema.

LibrosPrestados: Registro de los libros que actualmente tiene el usuario en su poder

Métodos:

solicitarlibro(libro): Facilita al usuario la petición de un libro devolverLibro(libro): Facilita que el usuario restituya un libro prestado.

Clase Biblioteca:

- Objetivo: Administra la totalidad de los libros y las operaciones generales.
- Atributos:

nombre: Identificación de la biblioteca

catálogo: Descripción completa de los libros presentes en la biblioteca

Métodos:

agregarLibro(libro): Incorpora un libro reciente al catálogo.

buscarLibro(título): Busca un libro según su título.

Clase Empleado:

- Objetivo: Representa al equipo que gestiona la biblioteca.
- Atributos:

nombre: Nombre del empleado.

idEmpleado: Identificador exclusivo del trabajador.

Métodos:

gestionarUsuarios(usuario): Gestiona los datos y acciones de los usuarios. gestionarLibro(libro): Cambia la condición de un libro en el sistema.

Clase Transacción:

- Objetivo: Logra y seguimiento de los créditos y devoluciones de libros.
- Atributos:

idTransaccion: Un solo identificador de la transacción.

fecha: Fecha en la que sucede la transacción.

Métodos:

registrarPrestamo(libro, usuario): Registrar cuando se presta un libro registrarDevolucion (libro, usuario): Registro al devolver un libro.

Implementación en Java:

