

## PROGRAMACIÓN II

### Trabajo Práctico N.º 5: Relaciones UML 1 a 1



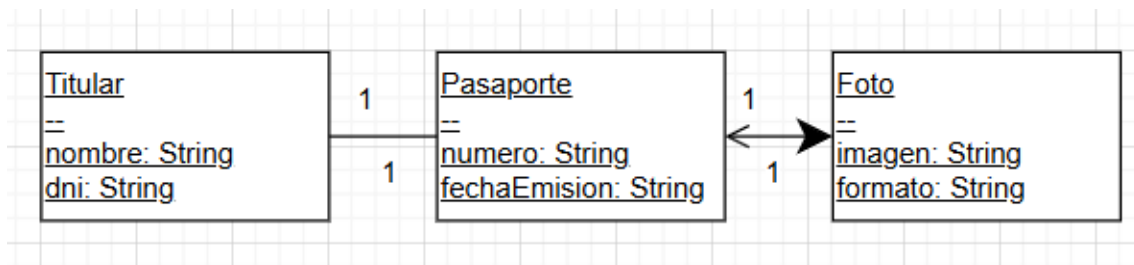
<https://github.com/newtoncas/UTN-PROGRAMACION-2.git>

#### Caso Práctico

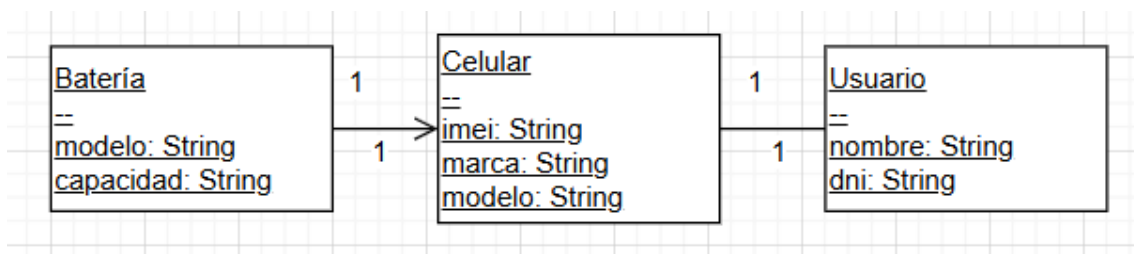
- Diagrama UML
- Tipo de relación (asociación, agregación, composición, dependencia)
- Dirección (unidireccional o bidireccional)
- Implementación de las clases con atributos y relaciones definidas

#### Ejercicios de Relaciones 1 a 1

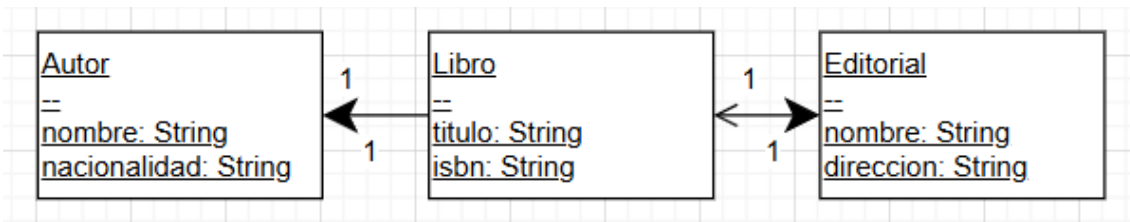
##### 1. Pasaporte - Foto - Titular a.



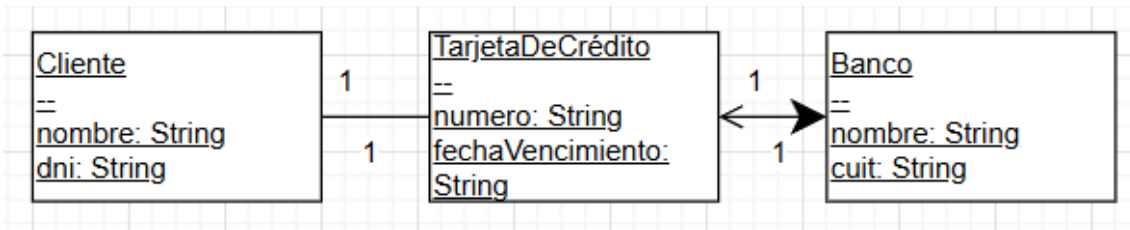
##### 2. Celular - Batería - Usuario



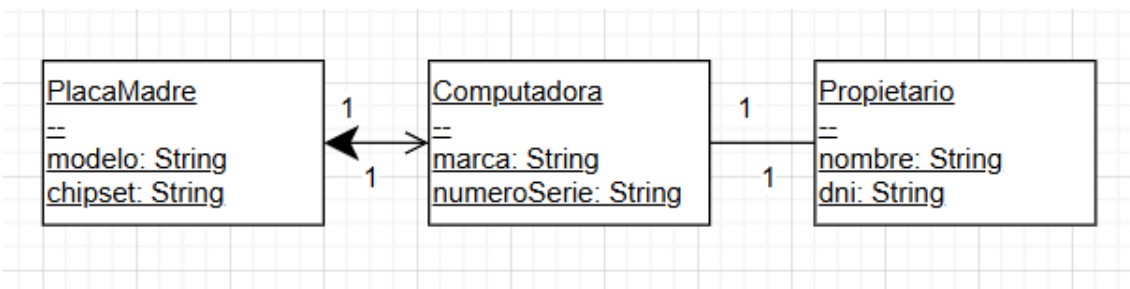
##### 3. Libro - Autor - Editorial



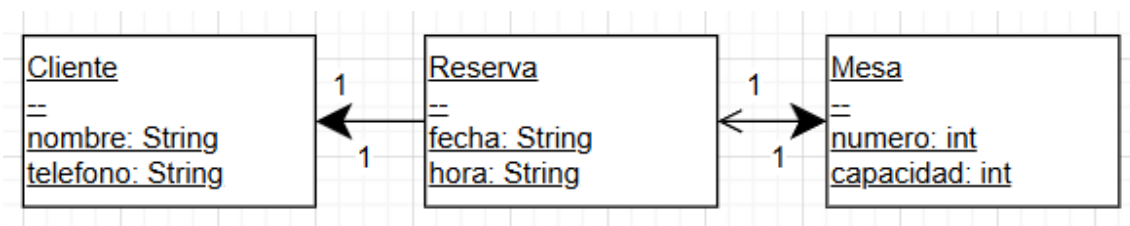
#### 4. TarjetaDeCrédito - Cliente - Banco



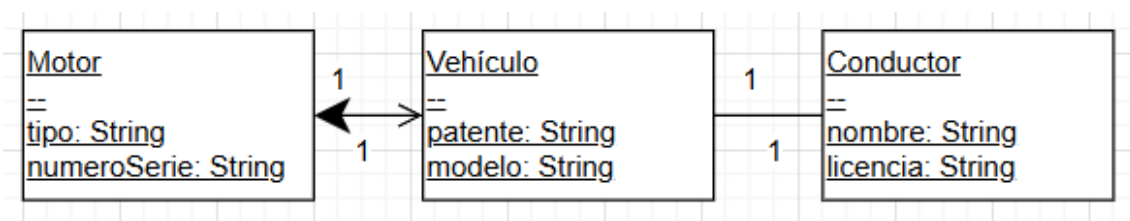
#### 5. Computadora - PlacaMadre - Propietario



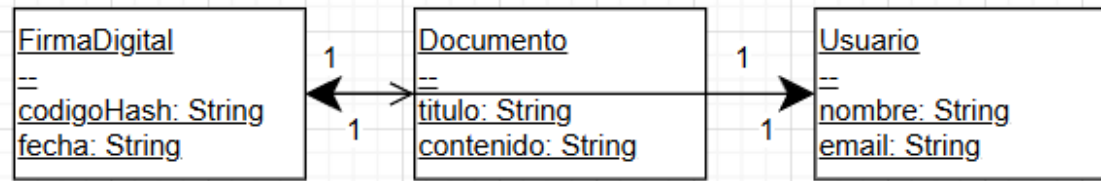
#### 6. Reserva - Cliente - Mesa



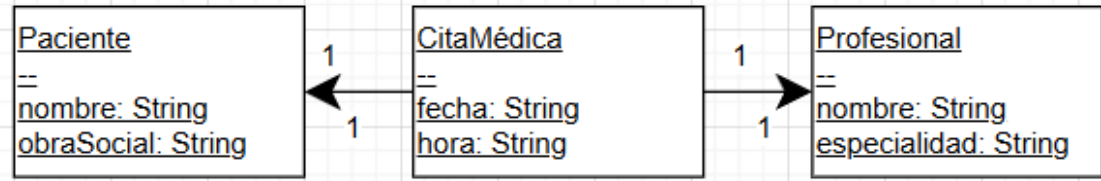
#### 7. Vehículo - Motor - Conductor



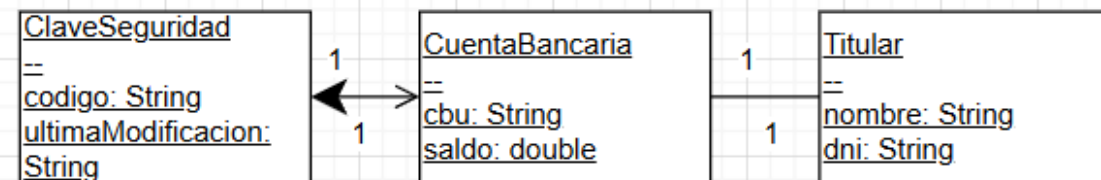
## 8. Documento - FirmaDigital - Usuario



## 9. CitaMédica - Paciente -



## 10. CuentaBancaria - ClaveSeguridad - Titular

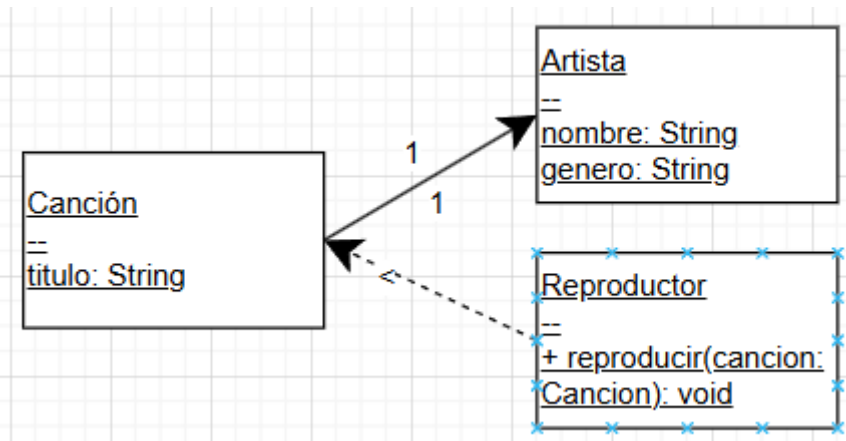


## DEPENDENCIA DE USO

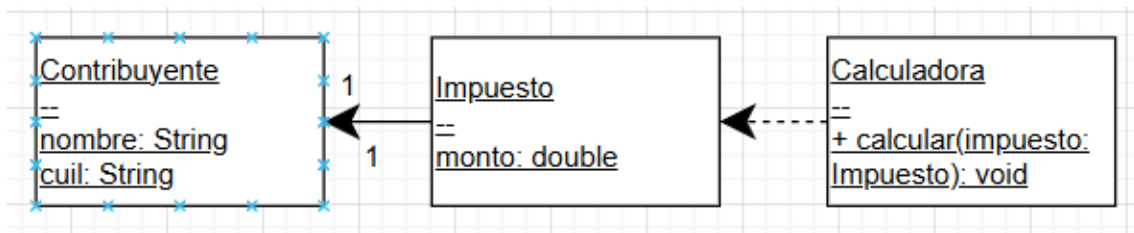
La clase usa otra como **parámetro de un método**, pero **no la guarda como atributo**.

## Ejercicios de Dependencia de Uso

## 11. Reproductor - Canción - Artista



## 12. Impuesto - Contribuyente - Calculadora

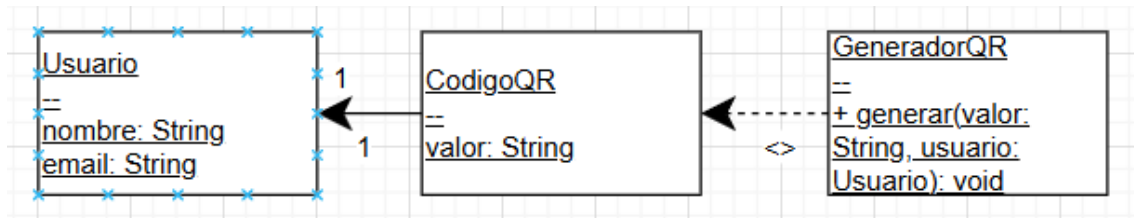


### DEPENDENCIA DE CREACIÓN

La clase crea otra dentro de un método, pero no la conserva como atributo..

### Ejercicios de Dependencia de Creación

## 13. GeneradorQR - Usuario - CódigoQR



## 14. EditorVideo - Proyecto - Render

