

TALLER DE PROGRAMACIÓN

TAREA 1

Modelo de Dominio

GRUPO 3

Integrantes

Nombre	CI
Mauricio Daniel Barrera Cáceres	4.605.249-3
María Alejandra Galetta	4.386.346-?
Lucas Pablo Gonzalez Abate	5.158.628-?
Juan Pablo Rubio	5.258.263-?
Paulo Elder Sánchez Cuello	4.730.508-?

Docente

Rodrigo Quinta

Índice

1. Introducción	3
1.1. Propósito	3
1.2. Alcance	3
2. Dominio del Problema	3
3. Restricciones	4
3.1. Unicidad de los atributos	4
3.2. Dominio de los atributos	4
3.3. Circularidad	4
3.4. Reglas de Negocio	4

1. Introducción

1.1. Propósito

El propósito de este documento es brindar una descripción general del Modelo de Dominio.

1.2. Alcance

El informe del Modelo de Dominio ilustra los conceptos del dominio identificados y sus relaciones, además de las restricciones de integridad que aplican sobre ellos. Incluye, además, información (parcial) acerca de los conceptos, los tipos de datos y las relaciones (principalmente las asociaciones) propiamente.

2. Dominio del Problema

Se presentan los principales conceptos del dominio del problema que se está modelando así como la relación que existe entre ellos. Se incluye un diagrama de clases expresando gráficamente estos conceptos y relaciones.

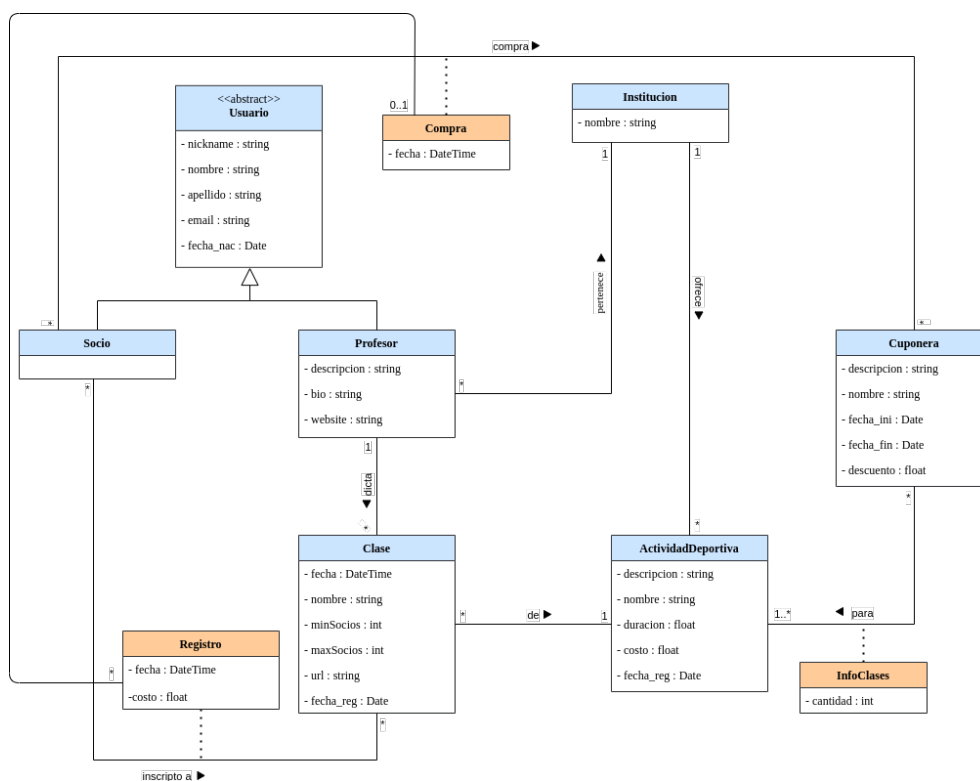


Figura 2.1: Modelo de Dominio

3. Restricciones

En esta sección se presentan las restricciones que aplican al modelo. Estas restricciones refieren a los elementos ilustrados en el diagrama de la sección anterior y están expresados en lenguaje natural.

3.1. Unicidad de los atributos

- Institucion: nombre lo identifica.
- Usuario: nickname lo identifica y correo es único.
- Cuponera: nombre lo identifica.
- Clase: nombre lo identifica.
- ActividadDeportiva: nombre lo identifica.

3.2. Dominio de los atributos

- Cuponera: $\text{fecha_fin} > \text{fecha_ini}$.
- Cuponera: $0 \leq \text{descuento} \leq 100$.
- Profesor: bio y website son opcionales.
- ActividadDeportiva: duracion es en minutos.

3.3. Circularidad

- Un profesor no puede dictar una clase de una actividad deportiva de una institución a la que no pertenece.
- Compra/ActDeportiva/Clase

3.4. Reglas de Negocio

- Cuando un/a socio/a se registra a una clase de actividad deportiva:
 - con cuponera: se decrementa en uno la cantidad de clases disponibles para esa actividad deportiva (para la cuponera que se utilizó) y al costo del registro se le aplica el descuento.
 - sin cuponera: el costo del registro es igual al costo de la actividad deportiva.
- Un mismo socio no puede tener más de una misma cuponera (i.e. dos cuponeras con el mismo nombre).