

Proyecto 1

Entrega #1

Grupo 9:

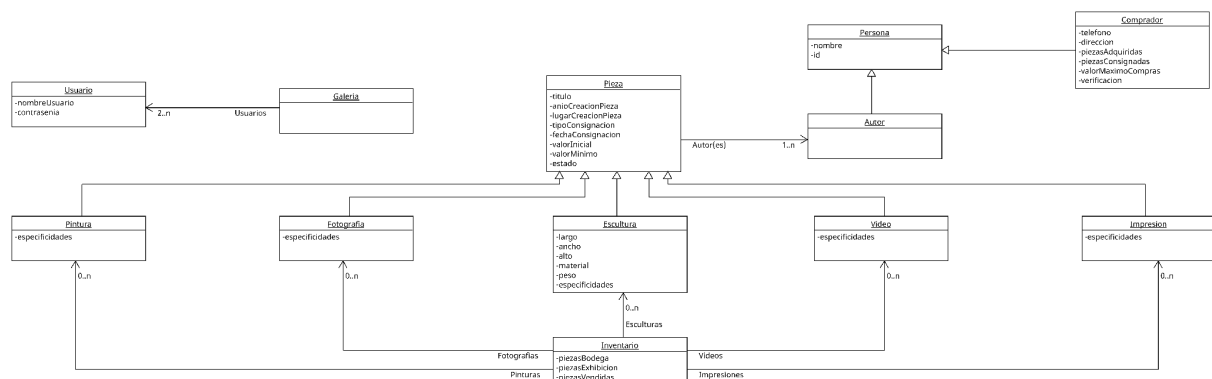
Marlon David Forero - 202220738

Miguel Rey - 202112736

Santiago Ballen - 202023544

Análisis del proyecto

Modelo de dominio



Para esta primera etapa de análisis decidimos definir la clase “Persona” con los atributos “nombre” y “id”, este último atributo surge de la necesidad de tener un identificador único para todos los clientes de la galería. Agregando a lo anterior, las clases “Autor” y “Comprador” ambas heredan de “Persona”, esto se debe al aspecto técnico que permite que un autor también pueda ser comprador, por lo tanto un comprador se puede identificar como autor por su “id” pero no todos los compradores son autores. Todos los compradores tiene un atributo de verificación para participar en subastas o no.

Identificamos que la galería necesita un sistema de “login”, por esto usamos una clase “Galería” que contendrá la información de registro de todos los usuarios. Pensando en la restricción que ciertas funcionalidades solo pueden estar disponibles para el administrador de la galería o el “operador”, este acercamiento permitirá generar credenciales únicas para para estos roles y por eso la contenencia se encuentra inicializada en dos.

Utilizaremos una clase “padre” para los atributos comunes de cada pieza explícitos en el documento. Además, agregamos los atributos “valorInicial” y “valorMinimo” con el fin de

responder a la modalidad de subastas, pero estos atributos también son válidos en el caso que una pieza no se subaste. Por ejemplo, un “valorMinimo” negativo puede representar que la pieza no se va a subastar y que el “valorInicial” es el precio de venta. Tomando en cuenta que el proceso de compra no es instantáneo, se usa un atributo “estado” para identificar la disponibilidad de una pieza para su venta.

Finalmente, cada obra representa como una clase hija de “Pieza” y agregaría los atributos específicos para cada medio. Una clase “Inventario” contiene a todas estas clases hijas. Esta clase tiene como atributos listas de las obras en bodega, exhibición y vendidas. Estos atributos no solo permitirían mantener un registro de las ventas, sino también son esenciales para mantener la coherencia en la información ya que una pieza vendida no puede seguir siendo parte de la galería.

Programas de prueba:

- Verificar la capacidad de identificarse correctamente como administrador, operador o empleado.
- Registrar y modificar la información de un autor y comprador.
- Registrar una pieza en el inventario.
- Modificar el estado como en bodega, en exhibición o vendido.
- Subastar una pieza hasta alcanzar su valor mínimo.
- Vender una pieza correctamente.
- Consultar el inventario.
- Consultar la información de los compradores.
- Consultar la información de todas las piezas vendidas.