

RADAR DGT

IDENTIFICAR OBJETOS DE
DOMINIO Y PERSISTENCIA

SOFFTEL

sofftel@googlegroups.com



ÍNDICE

1. Información del documento	2
2. Componentes	2
3. Detalle de objetos por componente	2
A. Cambio de propietario de vehículo	2
a) Objetos de dominio:	2
b) Objetos de persistencia:	2
B. Sanción del conductor	2
c) Objetos de dominio:	2
d) Objetos de persistencia:	2
C. Apertura de expediente	2
e) Objetos de dominio:	2
f) Objetos de persistencia:	3
D. Pago de sanción	3
g) Objetos de dominio:	3
h) Objetos de persistencia:	3



1. INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO

Este documento va a contener una especificación detallada de los objetos, tanto de la capa de dominio de nuestro sistema como de persistencia, que vamos a contener según los diferentes componentes a desarrollar en nuestro proyecto.

2. COMPONENTES

En este apartado, detallamos los 4 componentes que vamos a desarrollar dentro de nuestro proyecto:

ORDEN DE DESARROLLO	COMPONENTES
1º	Cambio de propietario de vehículo
2º	Sanción de conductor
3º	Apertura de expediente
4º	Pago de sanción

3. DETALLE DE OBJETOS POR COMPONENTE

A. Cambio de propietario de vehículo

Se van a especificar los objetos correspondientes a este artefacto de nuestro sistema, que se va a desarrollar en la iteración 4.

a) Objetos de dominio:

- Vehículo.
- Propietario.

b) Objetos de persistencia:

Va a importar el agente que va a realizar, la conexión a la base de datos, para poder actualizar la tabla. Este objeto lo van a utilizar casi todas las funcionalidades.

- Agente de la BBDD

B. Sanción del conductor

En este artefacto, se va a implementar los siguientes objetos:

c) Objetos de dominio:

- Sanción
- GestorSanción
- Propietario

d) Objetos de persistencia:

- Agente

C. Apertura de expediente

En este artefacto, se va a implementar los siguientes objetos:

e) Objetos de dominio:

- Expediente
- GestorExpediente
- Sanción
- Propietario



- f) Objetos de persistencia:
- Agente

D. Pago de sanción

En este artefacto, se va a implementar los siguientes objetos:

- g) Objetos de dominio:
- Sanción
- h) Objetos de persistencia:
- Agente