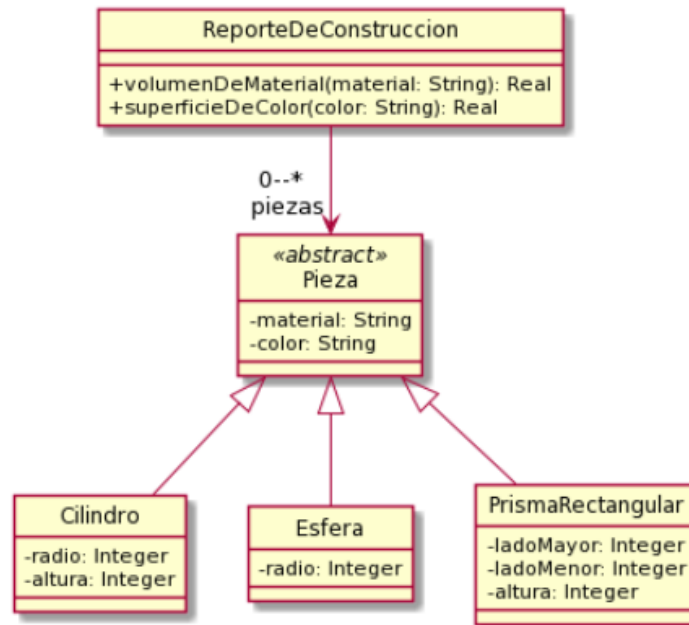


## REPASO UML

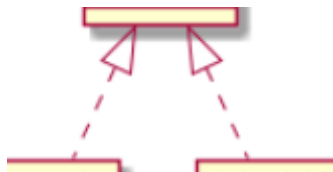
Se pone nombre de la variable seguido de su tipo. + - publico, privado

OJO> No se pone Double es Real.

<<create>> deberia ir en el metodo constructor

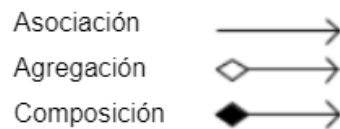


**EXTENDS** (extiende comportamiento de una clase)

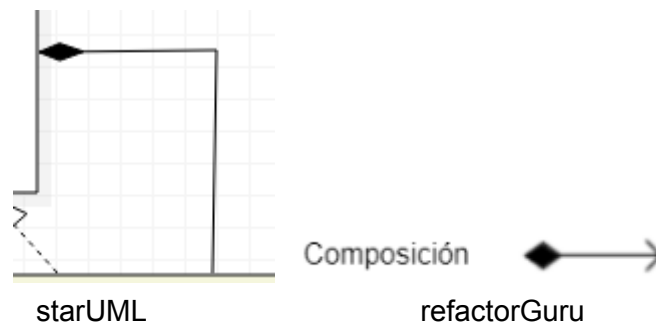


**IMPLEMENTS** (implemento metodos/atributos de una interfaz)

- CLASE INDICAR tipo: <<abstract>> , <<interface>>  
si no tiene nada es concreta



(A veces el rombito esta en la punta de la flecha(en starUML), en refactor guru esta al comienzo de la flecha y se agrega la punta)



Flecha composicion, significa que si o si tiene que tener ese objeto al instanciarlo. Por ejemplo podria ser un Pedido que necesita si o si un cliente en el constructor. O el caso del **decorator, un decorator si o si necesita un Componente al ser instanciado**



Flecha agregacion, significa que deberia acordarme de agregar los elementos. Por ejemplo en topografias deberia agregar a una Compuesta, el agua, la tierra etc.