



EJERCICIOS MANTENIMIENTO SISTEMAS SOFTWARE

Ejercicio 1

Dado el código Java adjunto (proporcionado como un proyecto Eclipse), hacer Ingeniería Inversa de este código Java, generando al menos un diagrama de clases UML que se corresponda con dicho código. Se deberá entregar el diagrama de clases y una breve pero precisa descripción del proceso realizado. Si el alumno considera que otros aspectos de este código se podrían ilustrar mediante el uso de otros diagramas UML, generarlos igualmente mediante un proceso de Ingeniería Inversa. Entregar los diagramas más un breve texto, pero preciso, justificando como se han construido.

Aplicar las refactorizaciones que se consideren oportunas a dicho sistema. Entregar los artefactos refactorizados. Citar las refactorizaciones aplicadas y comentar brevemente (una o dos frases) el beneficio esperado al aplicar cada una de ellas.

NOTA: Los puntos (1) y (2) no tienen porque aplicarse secuencialmente.