**MÓDULO COMMON:**

Este módulo incluye 5 paquetes:

* Paquete dtos: En este paquete están implementadas las clases:
* ErrorMessage, el cual sirve para que aparezca un mensaje de error determinado (en función de lo que pase) en caso de que salte uno.

* FullDesarrolladora es una clase que sirve para implementar todos los parámetros de una desarrolladora.
* FullVideojuego sirve para lo mismo que la clase anterior FullDesarrolladora, pero para un videojuego.
* UnidentifiedDesarrolladora es una clase que sirve para, posteriormente, incluir en la base de datos una desarrolladora y no pasarle como parámetro el id.
* UnidentifiedVideojuego es una clase similar a unidentifiedDesarrolladora.
* Paquete exceptions: Incluye todas las posibles excepciones que pueden saltar en el proyecto:
* DesarrolladoraNotFoundException: En caso de que no se encuentre una desarrolladora saltará esta excepción.
* EntityNotFoundException: En caso de que no se encuentre una entidad saltará esta.
* PlataformaNotFoundException: En caso de que no se encuentre una plataforma será esta la excepción que salte.
* VideojuegoNotFoundException: Si no se encuentra un videojuego saltará esta excepción.
* VideojuegoException: Es la superclase de las excepciones.
* VideojuegoRuntimeException: Utilizado en los mappers
* Paquete mappers: Este paquete incluye una única clase con las funciones para transformar distintas clases.
* Mappers: Contiene las funciones para transformar las clases unidentified en desarrolladora o videojuego y viceversa, fulldesarrolladora, etc.
* Paquete model: Aquí se incluyen las clases principales del proyecto con cada uno de sus atributos:
* Desarrolladora
* Plataformas
* Videojuego