Añadir puntos 🡪

Se va haciendo la media con puntos (media) y cantidad de gente que ha votado

Añadir imagen –> como string en usuario private string imagen

Métodos:

En usuario-> añadir amigos, (lo demás de editar está en los setters y getters)

En todos:

**Insert(this)**

**Update(this)**

**Borrar(id)**

¿Select() 🡪 para devolver todos

Select(id) 🡪 según el id muestra a cual corresponde

Para los que no estuvisteis:  
  
-Pusimos todos los inserts, update y borrar en cada entidad y desde cada entidad se llama al cad correspondiente para que inserte modifique o borre, eso aun no se implementan, pero tenemos que poner las cabeceras, ya están puestas  
  
-Añadimos la propiedad "puntuacion" en películas y series  
  
-Dijimos al final que si se podía en cada usuario tener un array de amigos del tipo UsuarioEN[], que no se crearía el bucle infinito  
(Jorge lo vio y dijo que se podría hacer)  
  
-Añadimos 2 selects típicos el de "Dame todos los usuarios" y "Dame usuario" (que según un id devuelve ese usuario". Eso para todos.

-Añadimos en las entidades de pelis y series lo de "anyadir\_puntuacion" también en sus cad, y en usuario "anyadir\_amigo" y en su cad igual  
  
-En usuario le pusimos una nueva propiedad "imagen" para su foto (dice Jorge que eso al final es una url)  
Y tambien la de "informacion" lo que el usuario quiera poner en su perfil sobre él  
  
-Teníamos dudas de algunos select para la **búsqueda**, no sabemos seguro si solo se les llama (a esos) desde la vista y no desde el EN y le mandamos tutoría preguntándoselo  
Además si es solo desde la vista, le preguntamos también si había que poner esa cabecera para esta entrega, ya que no sería de la entidad  
  
Importante xD :  
  
1.He leído que hay que añadir comentarios, los he puesto ya  
Verlos y me decís si lo veis todo bien expresado  
  
2.También he visto que hay "que hacer un esquema de la BBDD (puede ser diagrama de clases o EERR)."  
  
3.Otra cosa, las puntuaciones de las que hablamos es en películas y series, pero en capítulos no verdad? lo he quitado que ayer lo puse con el copy paste  
  
4.Además en título, le pusimos get y set, pero set no tendría porque nadie puede modificar el título ¿no?  
  
(Aclaración para los que no estuvieron ayer)  
Importante---> Al final no vamos a hacer lo de la entidad ARTISTA, la profe dijo que podíamos hacerlo pero también recalcó que no hay que poner muchas entidades, que al final todo es lo mismo (añadir para selects, insert, update etc etc)  
  
**5.Entonces, en el reparto de películas y series, no deberíamos añadir el modulo "Añadir al reparto" ????? o "Quitar del reparto"????? (Pregunto xD)  
Al borrar del reparto, algo mas que el artista a borrar? Si no?**

**6.Y lo mismo con los amigos, no deberíamos a parte de "Anyadir\_amigo" tener algo como "Borrar amigo"?? arraylist sin saber tipo, vector?¿¿?¿**

7.Tiene sentido que dejemos modificar la puntuación??????? (Tenemos añadir puntuación pero modificarla creo que no hace falta)  
  
**8.En la propiedad INFORMACION del usuario dijimos que eso era para intereses y tal, no faltarían más propiedades como "Pais, Provincia, Edad.." las básicas vamos xD**  
  
9.Si tenemos update de todos los objetos, pasandole this (la clave primaria seria el id y lo que modificamos lo demás), podriamos modificarlo cambiando todos los campos introducidos por lo que tiene el this ¿no?  
Entonces para que tenemos los setters en la práctica? De repente no les veo la utilidad :S  
  
10. Ponemos comentarios también en cada propiedad explicando lo que son?  
(Ejemplo, id//Es la clave primaria blabla usuario//Será el nombre del usuario blabla)  
  
---

Nombre: Manu

Ciudad: Guardamar

Nombre: Manu

Ciudad: Alicante 🡪 Editar

UsuarioEn u= new…

u.Ciudad=Alicante