

# Arquitectura Proyecto

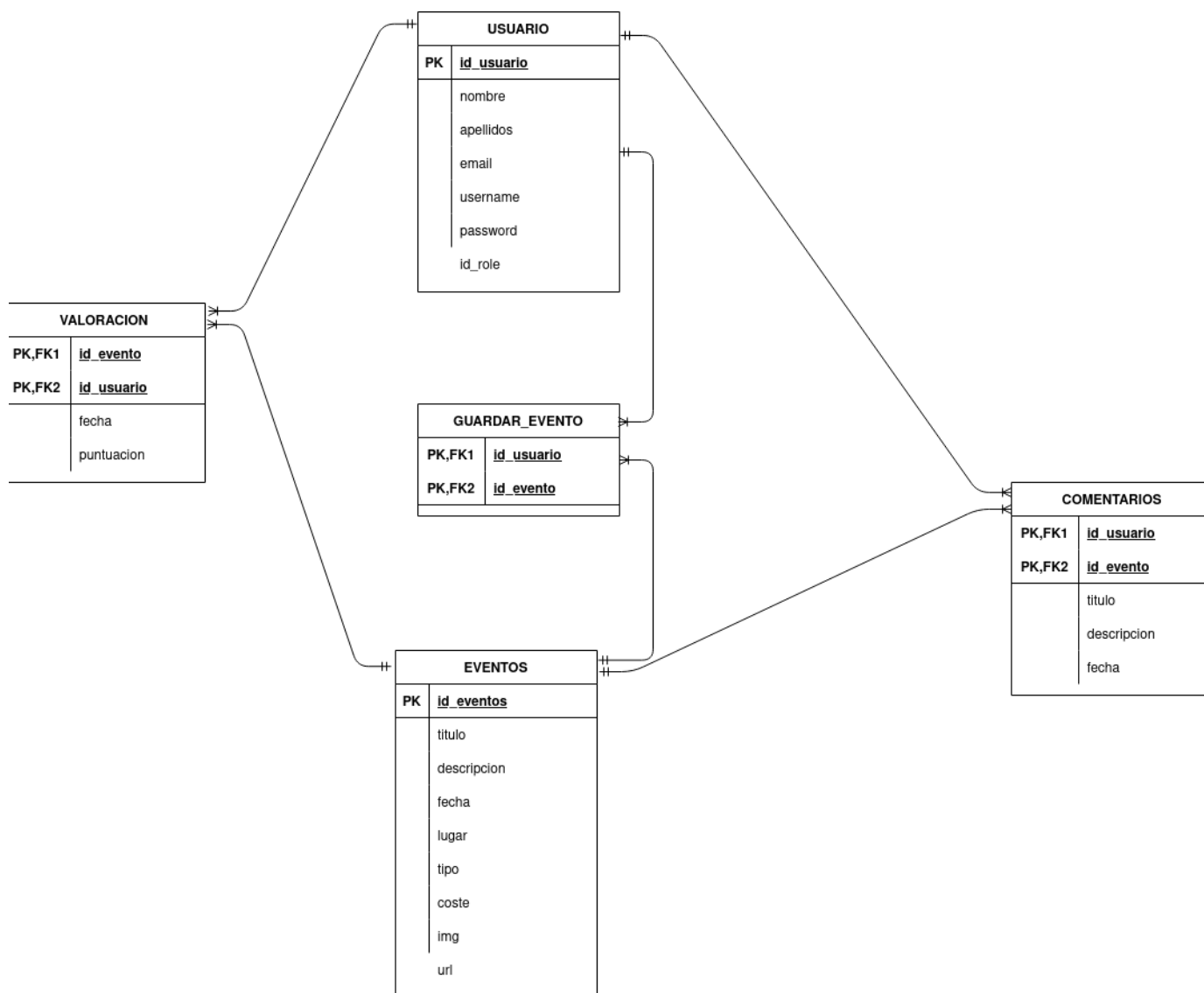


# Índice

1. Base de Datos.	3
2. Casos de Uso.	5
2.1. Usuario Estándar.	5
2.2. Administrador.	6

# I. Base de Datos

En este apartado veremos de manera gráfica cómo es la base de datos del proyecto. Todas sus entidades y relaciones. Y explicaremos sus relaciones.



Tenemos dos entidades principales “Usuarios” y “Eventos”, cada una con sus atributos.

En Usuarios tenemos el id\_usuario como primary key, nombre, apellidos, email, username, password y id\_role.

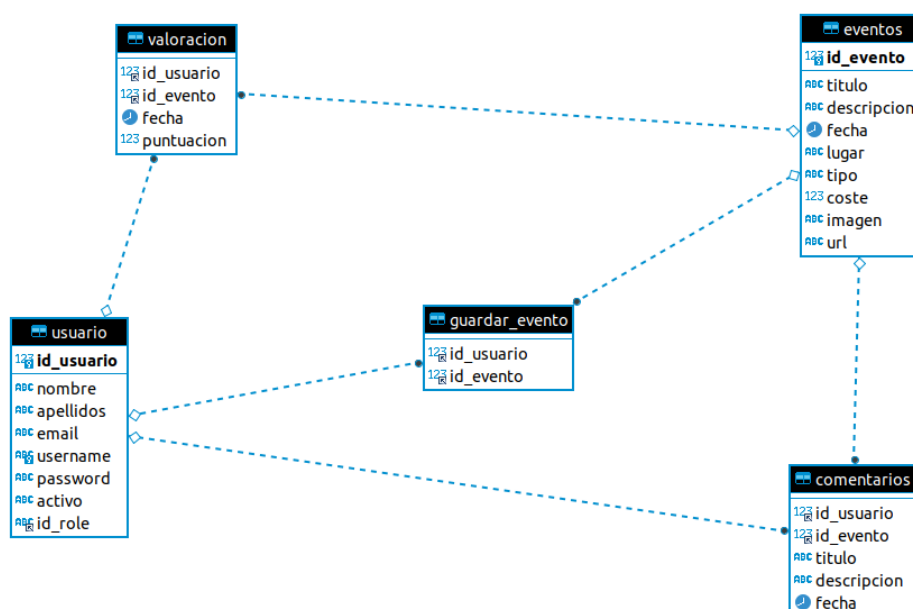
Por otra parte en Eventos contamos con el id\_evento como primary key, título, descripción, fecha, lugar, tipo, coste, img y url.

Estas dos tablas generarán tres entidades debido a sus relaciones N:M.

La entidad Guardar\_Evento, que tomará como foreign keys, sus primarys keys id\_usuario e id\_evento.

Del mismo modo ocurre con la entidad Valoración y la entidad Comentarios, donde ambas tablas toman como foreign keys id\_usuario e id\_evento. En ambos casos se añaden nuevos atributos fecha, y puntuación en el caso de Valoración, y titulo y descripción en el caso de Comentarios.

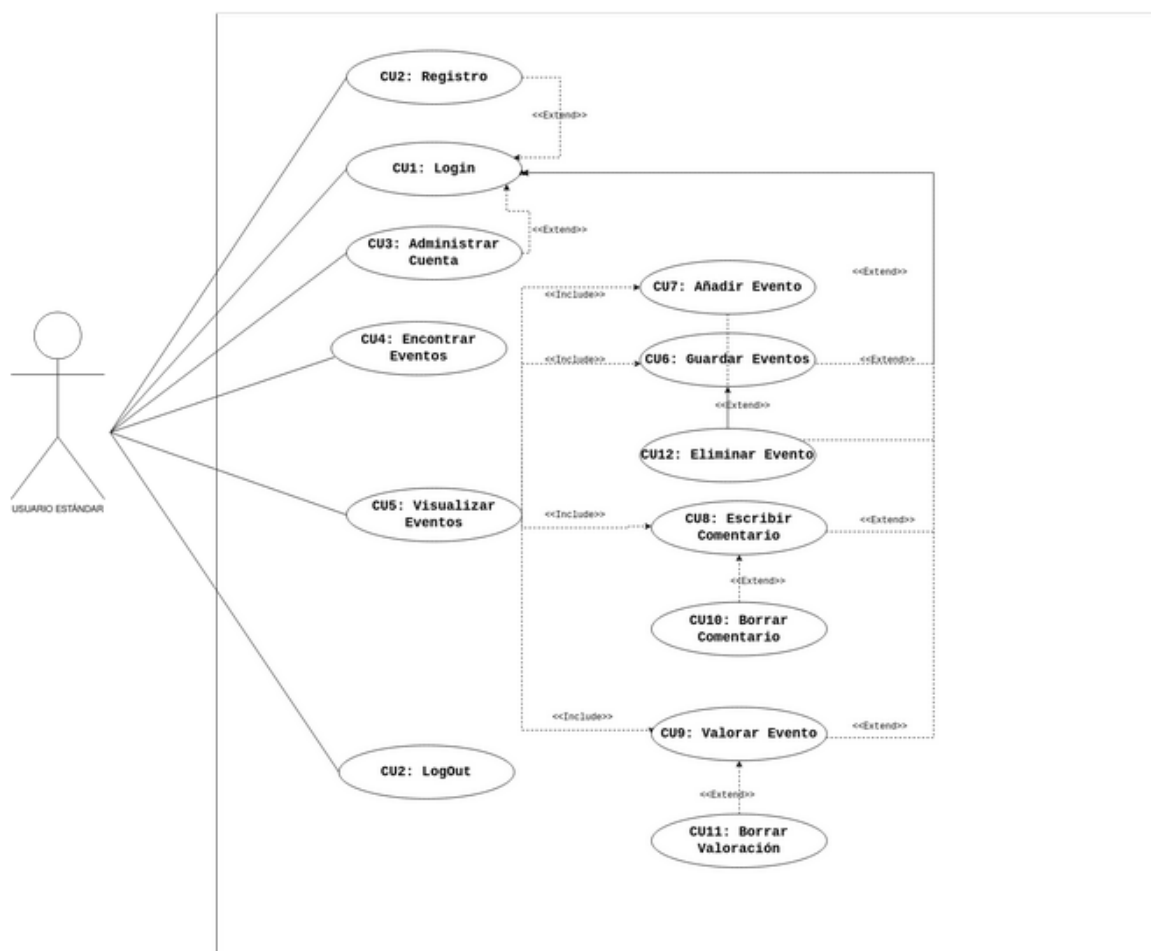
A continuación se mostrará la misma base de datos ya creada desde la aplicación DBeaver.



## 2. Casos de Uso.

A continuación se mostrarán dos casos de uso, uno que documenta las funcionalidades del Usuario Normal, y otro que lo documenta desde el punto de vista del administrador.

### 2.1. Usuario Estándar.



## 2.2. Administrador.

