

Arquitectura Proyecto



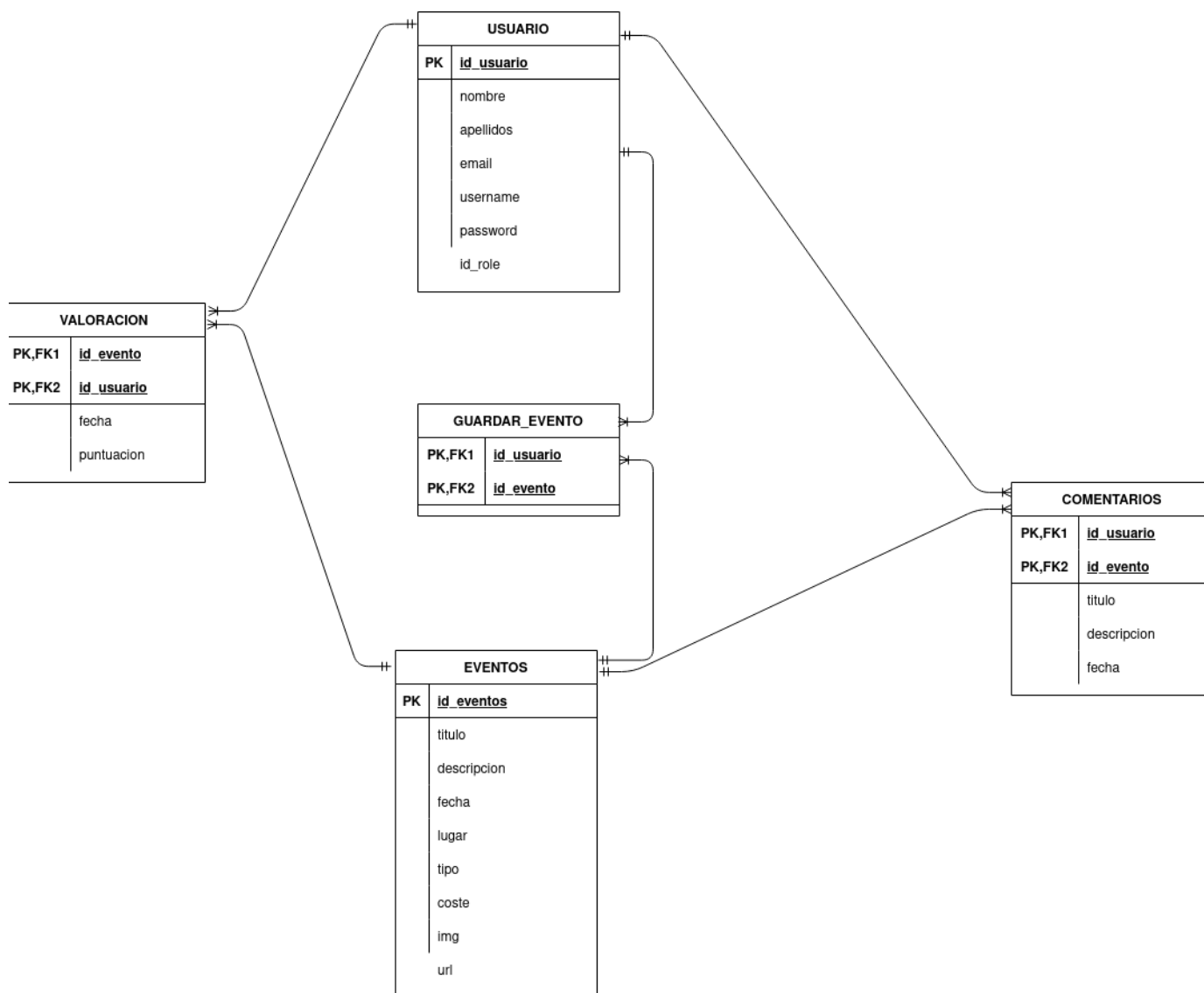
Alicia Acosta Ternero
Proyecto Desarrollo de Aplicaciones Web

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.

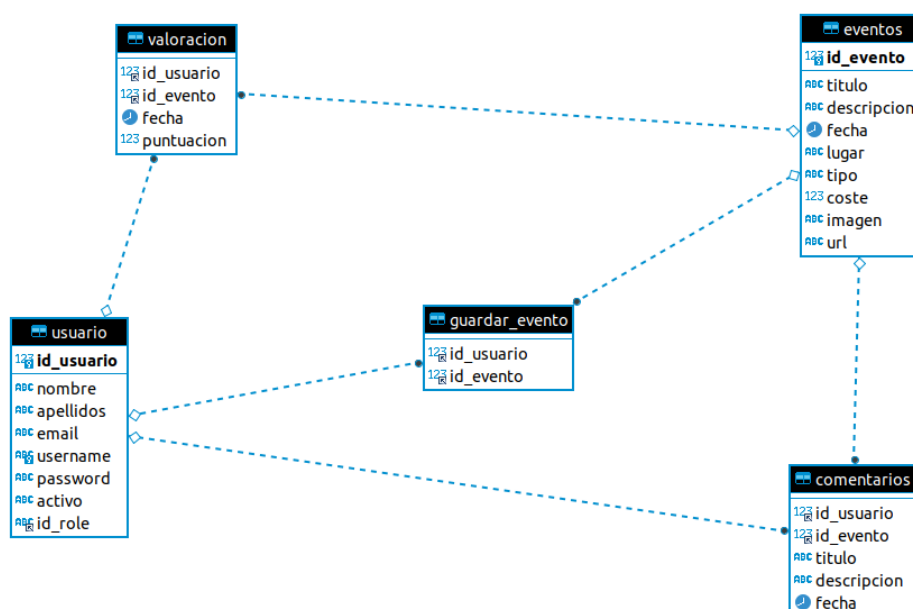
Por otra parte en Eventos contamos con el id_evento como primary key, título, descripción, fecha, lugar, tipo, coste, img y url.

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 título y descripción en el caso de Comentarios.

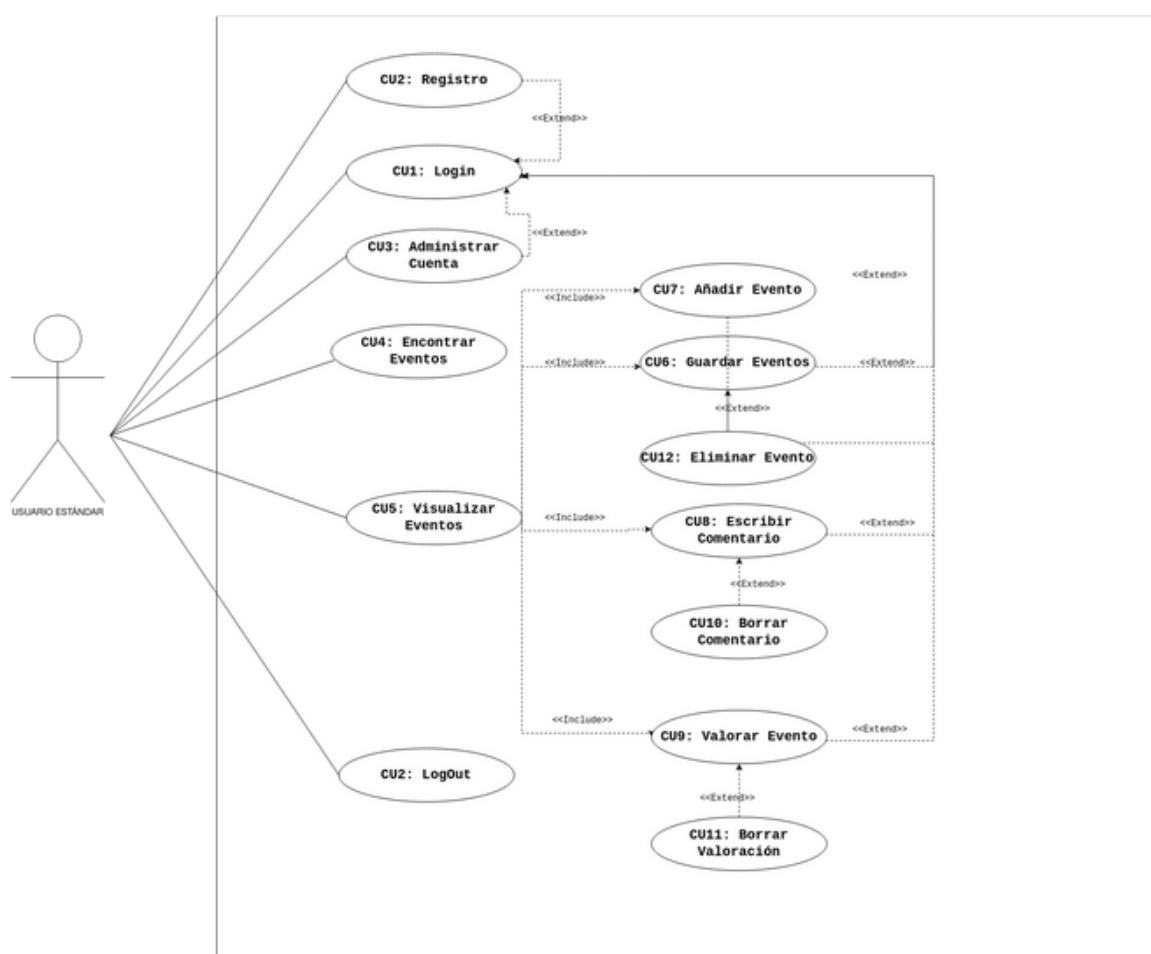
A continuación se mostrará la misma base de datos ya creada desde la aplicación DBeaver.



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.

