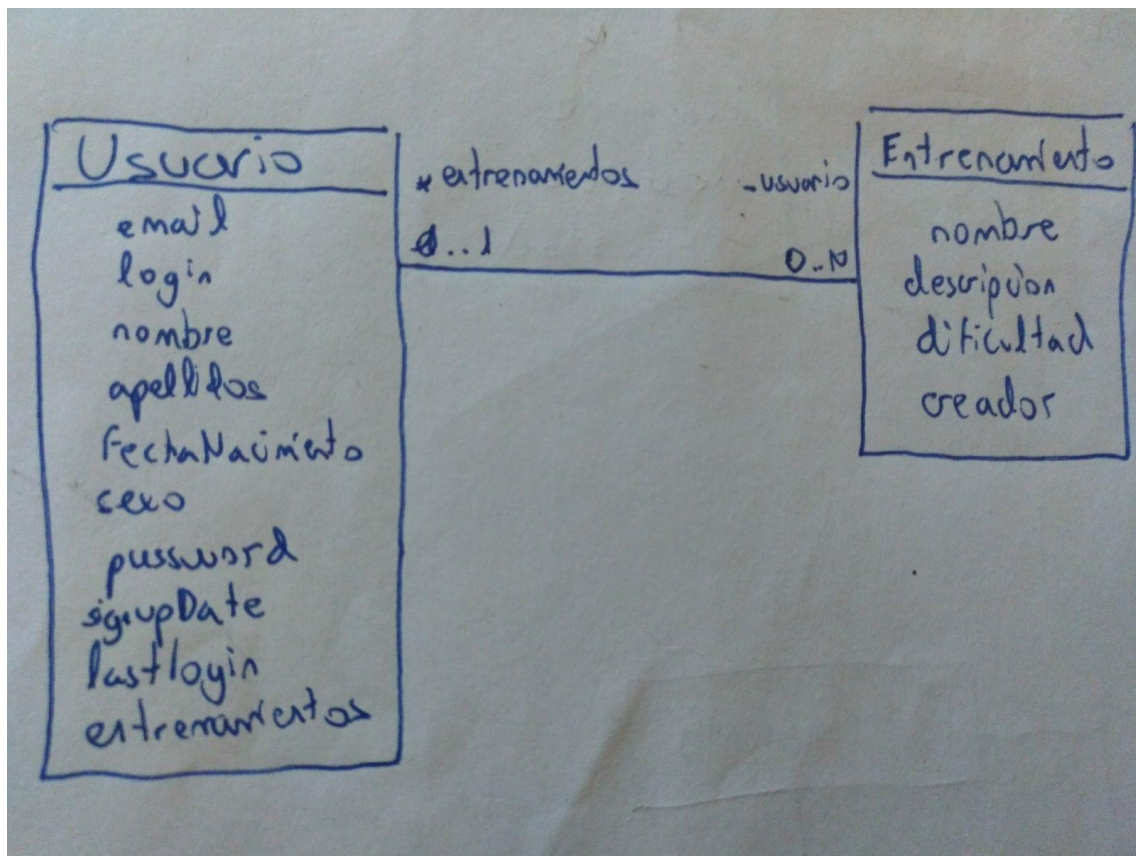




PRÁCTICA 1

Ramsés Martínez Martínez

UML



Casos de Uso:

- 1- Un usuario puede registrarse mediante un email, login y password.
- 2- Un usuario puede logearse mediante email y password, además de un token.
- 3- Un usuario con autenticación, más adelante, marcado como admin (suponemos que todos los usuarios son admin en estos momentos) podrá listar todos los usuarios del sistema.
- 4- Un usuario con autenticación, más adelante, marcado como admin (suponemos que todos los usuarios son admin en estos momentos) podrá ver los detalles de un usuario concreto.
- 5- Un usuario con autenticación podrá crear un entrenamiento.
- 6- Un usuario con autenticación podrá listar todos sus entrenamientos.
- 7- Un usuario con autenticación podrá ver los detalles de un entrenamiento concreto.
- 8- Un usuario con autenticación podrá modificar un entrenamiento creado por él.
- 9- Un usuario con autenticación podrá borrar un entrenamiento creado por él.