

Caso “Playground”: DER

DigitalHouse >
Coding School



**Certified
Developer**
The Ultimate Tech Degree

Objetivo

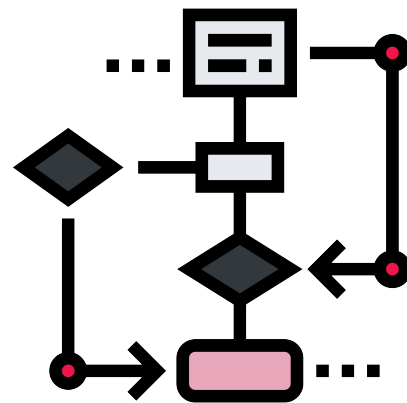
Ya aprendimos a detectar entidades. Luego aprendimos a detallar los atributos, los tipos de datos e imaginarnos qué datos se guardarán en cada columna.

En este desafío te proponemos armar el diagrama de entidad relación del caso “Playground” que vimos en la definición de entidades y tipos de datos.

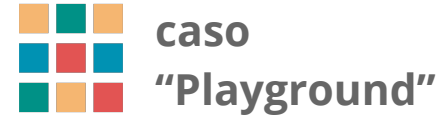
Recordemos a continuación el caso:



caso
“Playground”



Los usuarios



Los usuarios tendrán:

- *Nombre, apellido, email, contraseña y categoría.*
- Podrán tener categoría de *estudiantes, docentes, editores o administradores.*
- Un usuario está asociado a una **carrera** que tiene un nombre, una fecha de inicio y una fecha de finalización.
- Una carrera tiene materias.

Las materias que tendrán:

- *Un título, una descripción, una imagen, una fecha de inicio, una fecha de finalización y un cupo máximo.*
- **Módulos** (unidades temáticas para organizar el contenido) que tendrán *un título, una descripción y una fecha de inicio.*

Los contenidos

Adicionalmente a los usuarios y materias, le gustaría almacenar información relativa al contenido a publicar.

Es por esto que decidió organizar las unidades en distintas clases que también tendrán un *título*, una *descripción*, una *fecha de inicio*, y una *marca de visibilidad* (si el bloque está visible o no).

Las clases pueden ser "*virtuales*" o "*en vivo*".

Todas las clases contendrán *bloques*.

Los bloques tendrán un *título* y una *marca de visibilidad*. Los bloques podrán ser de diferente tipo: texto, vídeo, presentación, PDF o archivo.

**En clase vamos a compartir
cómo modelamos este DER.**

¡Éxitos!

DigitalHouse>
Coding School