

PRÁCTICA 1 UML - DIAGRAMA DE CLASES

Un coleccionista de juegos de mesa, cansado de no encontrar gente con quien jugar, decide crear una aplicación para buscar contrincantes. Para ello parte de los siguientes requisitos:

- De cada juego se desea saber el nombre, el número de jugadores, las copias de las que se dispone del mismo y si tenemos las reglas. Estas reglas se pueden tener en más de un idioma. También será necesario saber quién es el propietario del juego, y el tipo de juego (clásico, wargame, rol) (p1: tipo enumerado).
- De los jugadores se necesita saber su nombre y apellidos, teléfono y dirección de e-mail. Cada jugador podrá indicar en qué juegos estaría interesado en participar. (p2: entre 2 clases podrá haber más de una relación, cada una con su nombre de relación y su cardinalidad)
- Las “quedadas” son organizadas por algún jugador, siempre y cuando sea propietario de algún juego, indicando el juego al que se va a jugar, el lugar, el día y la hora. Cuando alguien organiza una quedada, se envía una notificación a todas las persona interesadas en el juego, las cuales podrán confirmar o no la asistencia al evento.
- Los jugadores podrán también llevarse a casa las reglas (préstamo), en el caso de que sea un juego de especial complejidad que necesite de una preparación previa. Se indicará el idioma en el que están escritas las reglas de cada juego.

(p*: pistas)