

## Reporte Técnico – MediaSound

Las bases del proyecto se sustentan en un modelo genérico pero eficaz de un diseño para manejar cuentas, podcasts, playlists y un medio de reproducción. Es necesario recalcar las principales entidades del sistema.

**Podcast:** Objetos de tipo podcast. (nuestro principal producto)

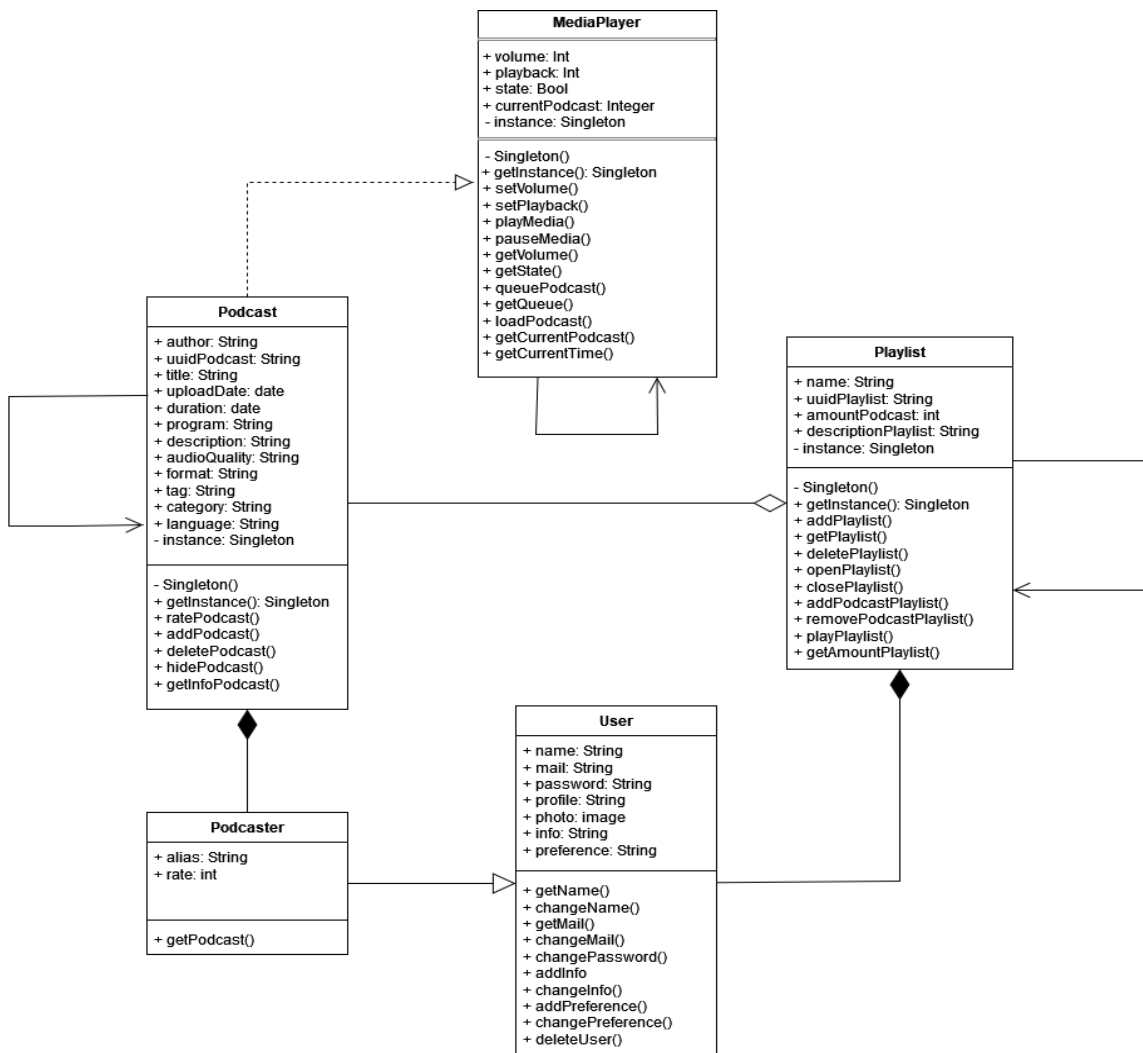
**Playlist:** Objetos de tipo lista de reproducción. (nuestra adicción al producto)

**User:** Objetos de tipo usuario. (nuestros clientes)

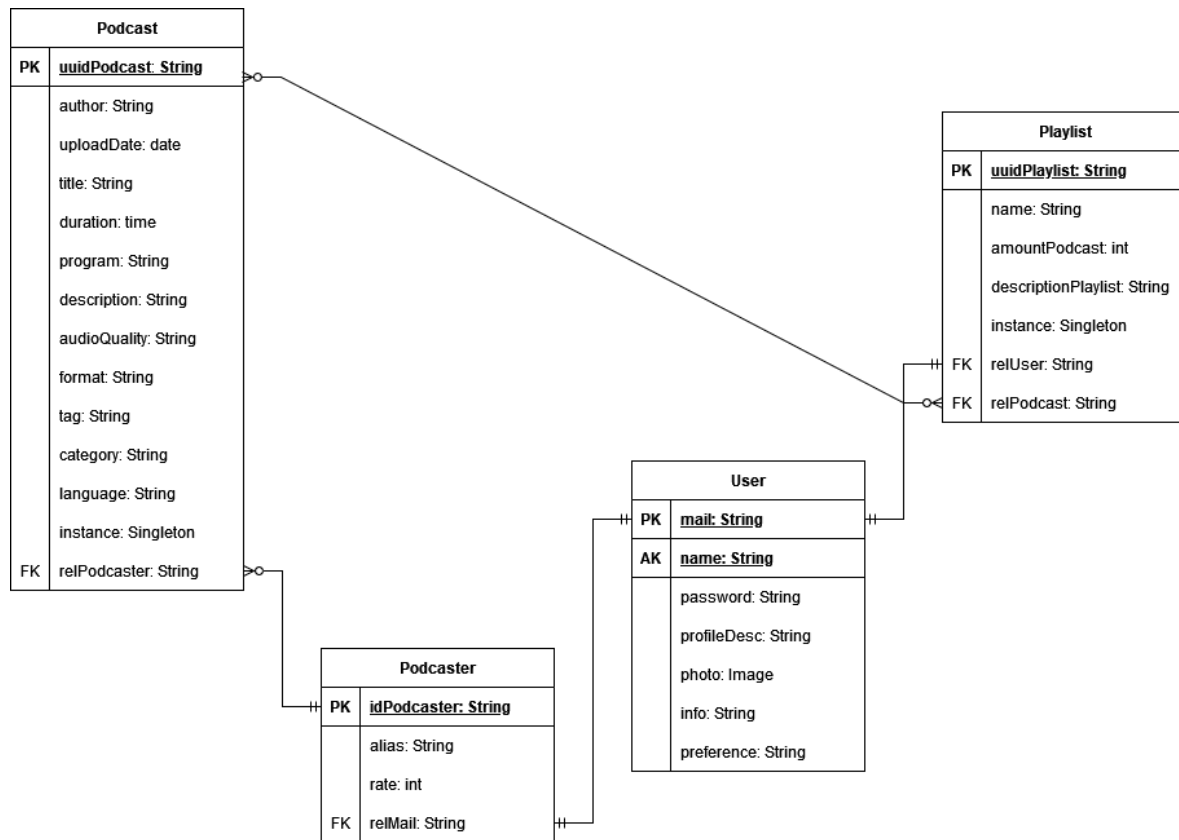
**Podcaster:** Objetos de tipo podcaster. (nuestros productores)

**MediaPlayer:** Objeto de tipo reproductor. (nuestro medio)

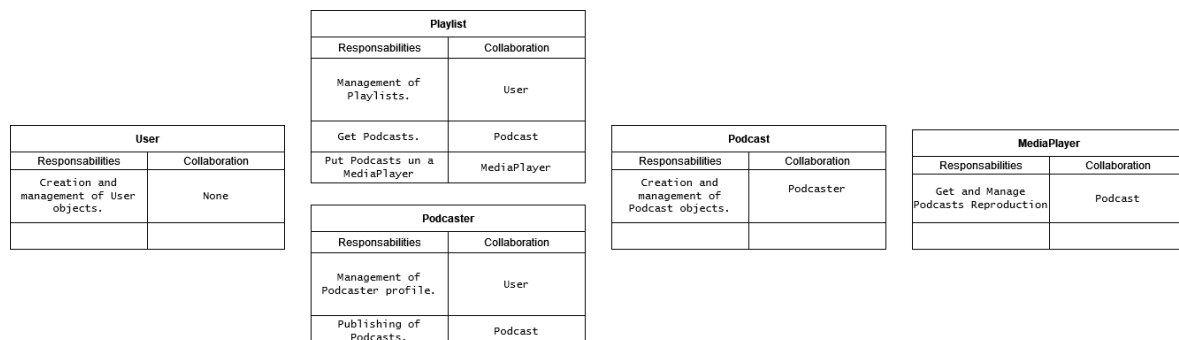
Para la realización de la plataforma de Podcasts, MediaSound, tenemos los siguientes diagramas de importancia. Empezando por el de clases, claramente.



Sin embargo, vamos a necesitar conocer las relaciones entre clases, para esto se realiza un modelo entidad-relación.

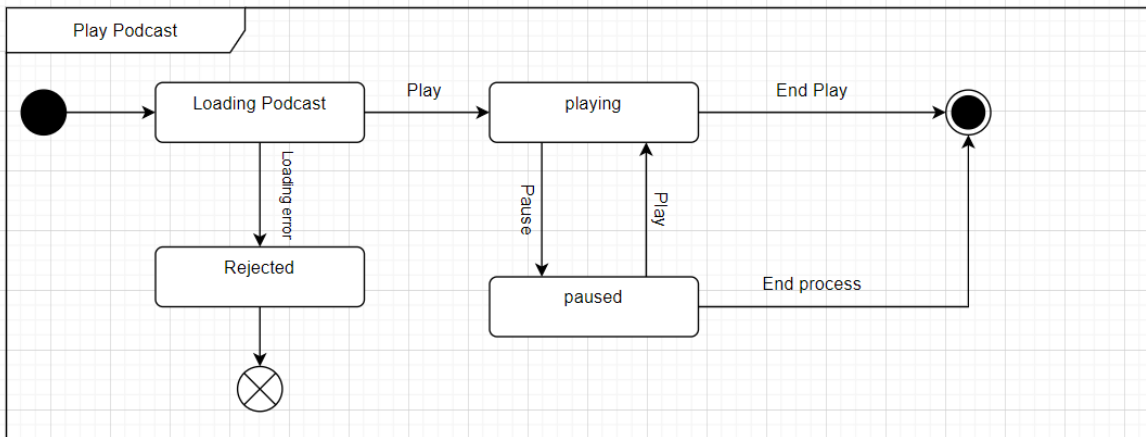
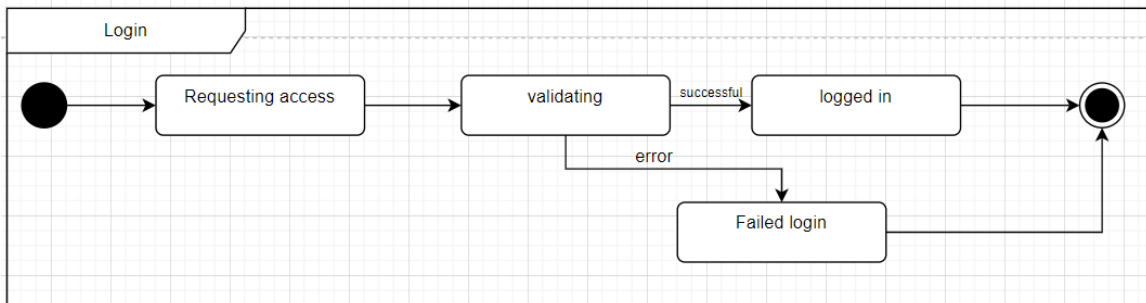
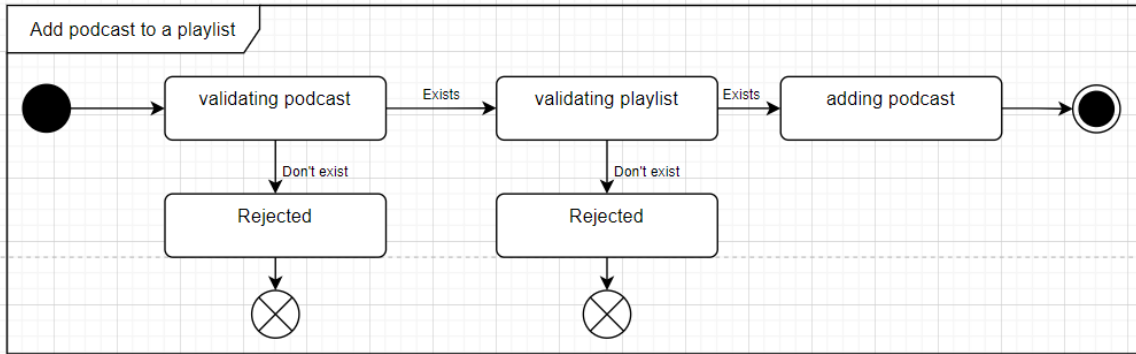


Ahora necesitamos ver dependencias de cada una de las clases y además, a quién les sea obligatoria su participación en ella. Las tarjetas CRC son las indicadas.

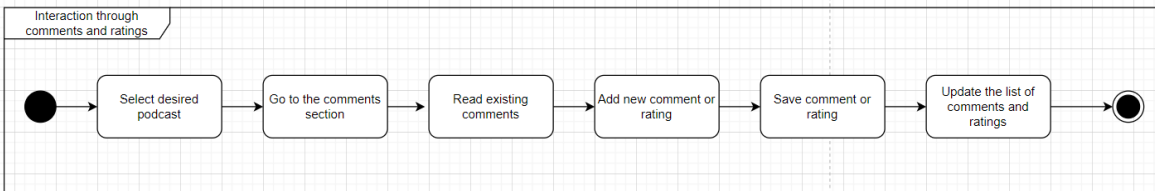
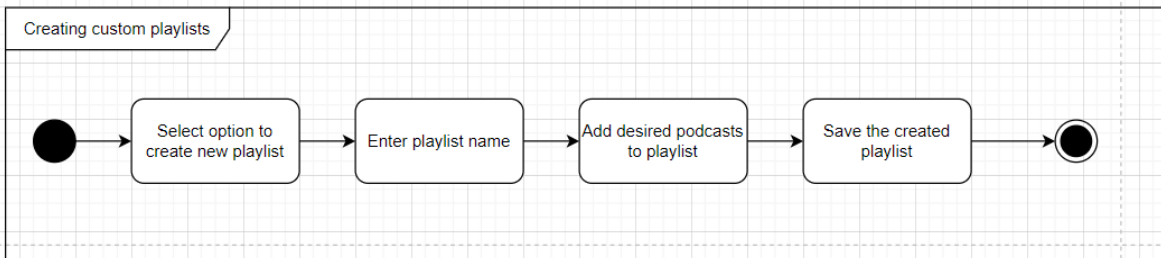
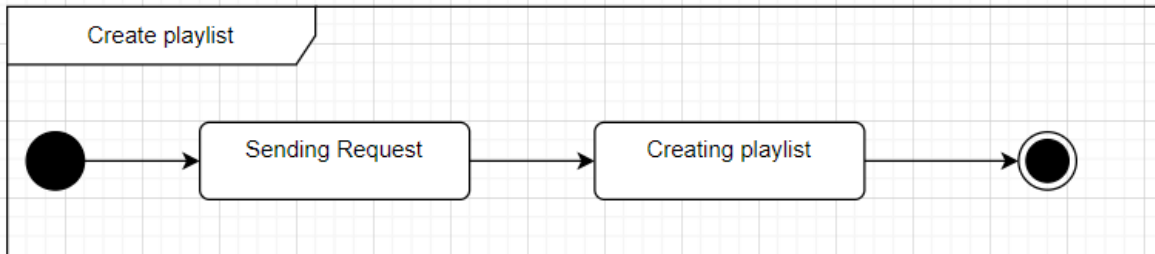
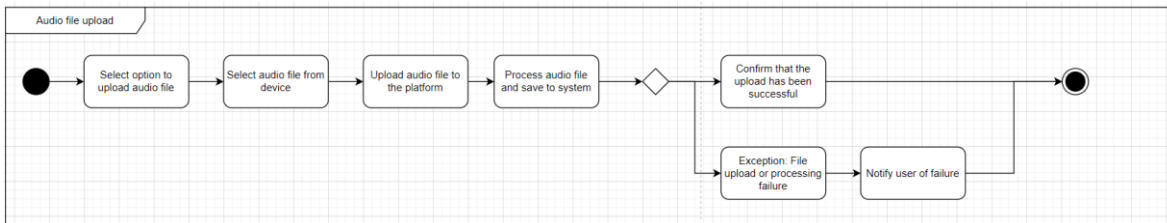
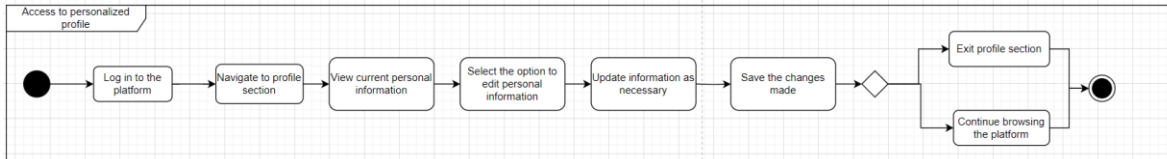
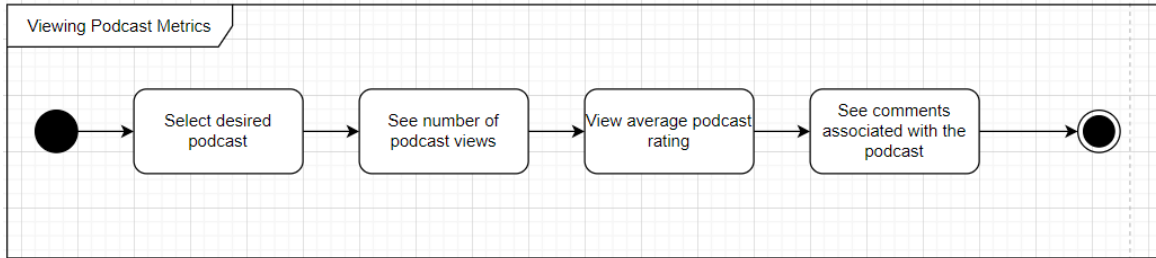


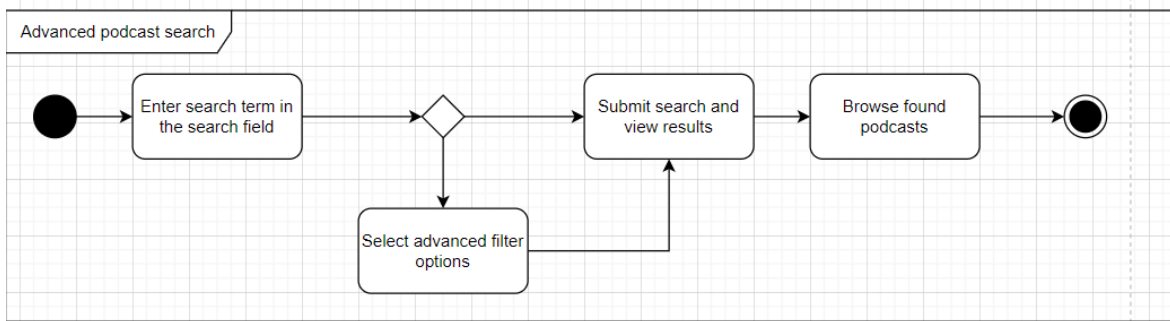
Como desarrolladores debemos conocer los estados, actividades y secuencias que deberías tener nuestro software al ser ejecutado. Los siguientes diagramas evidencian lo anterior:

#### D. Estados:

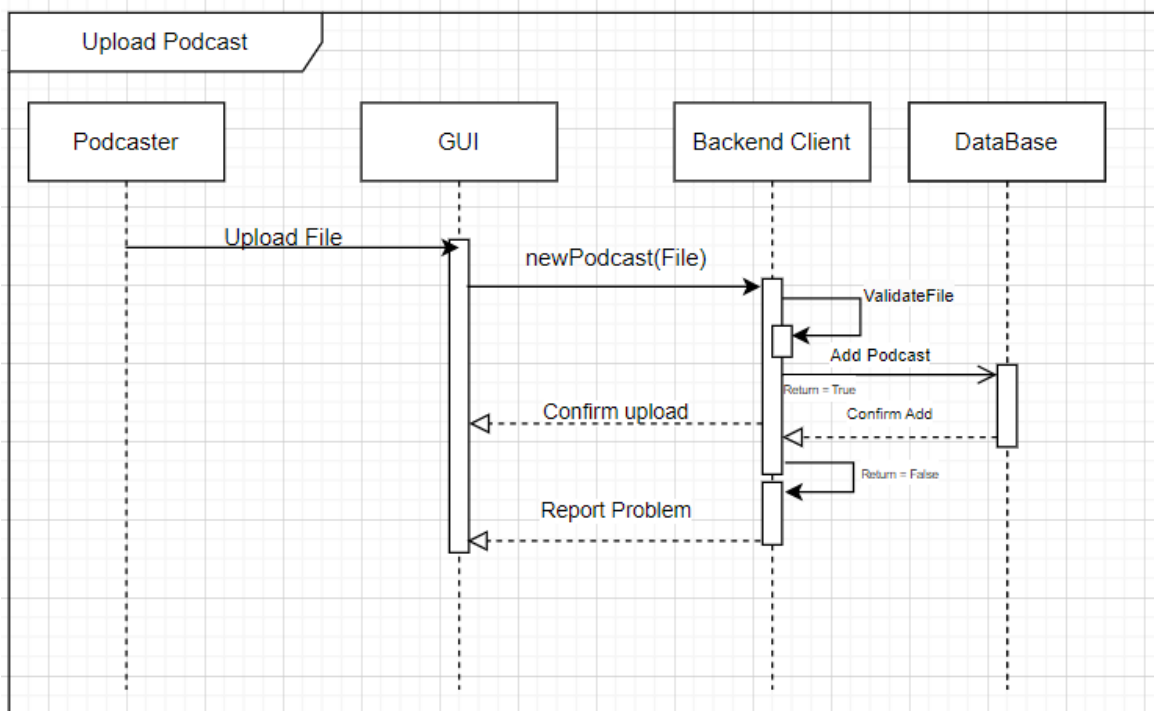


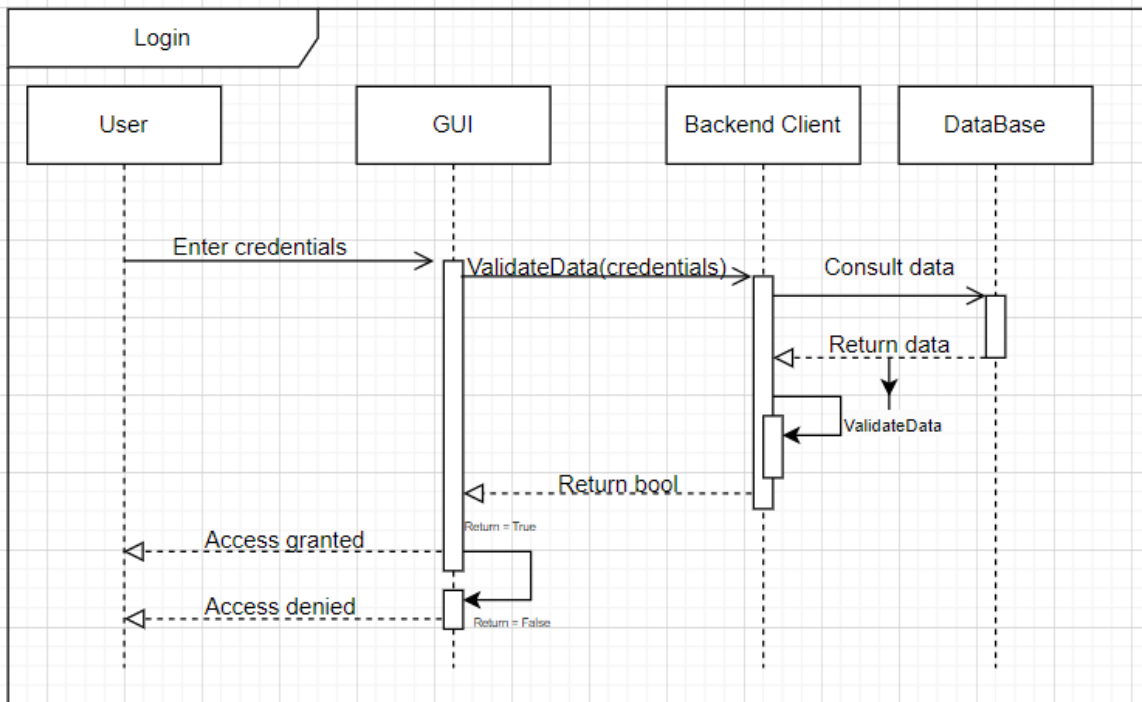
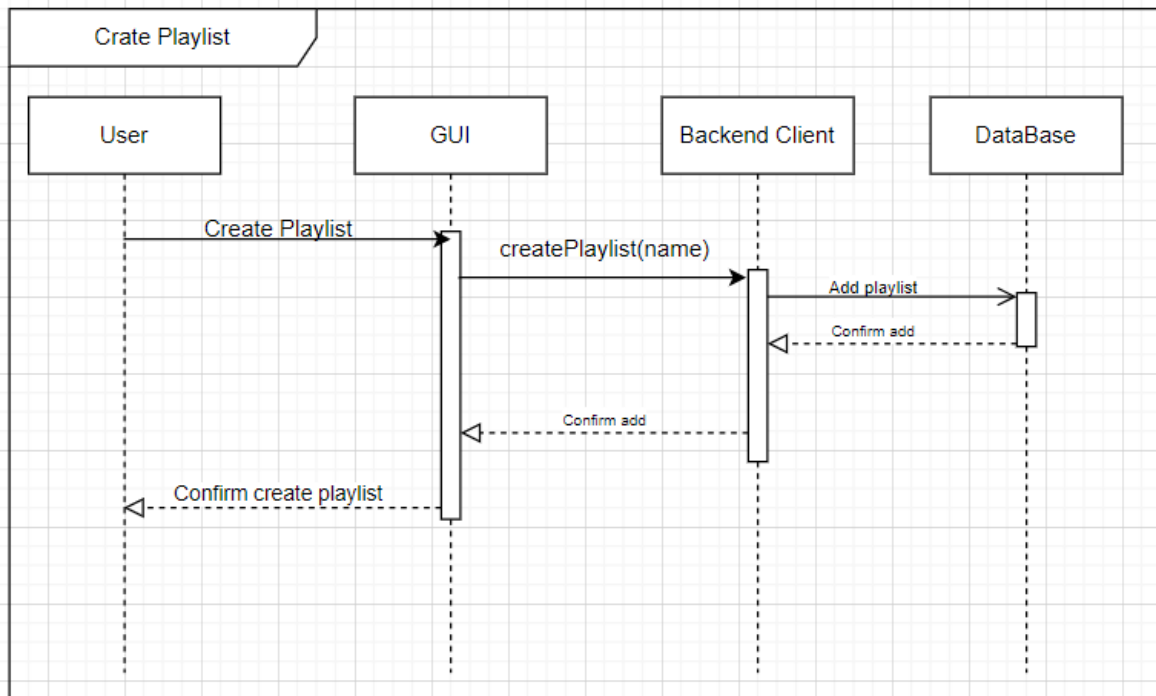
## D. Actividades:

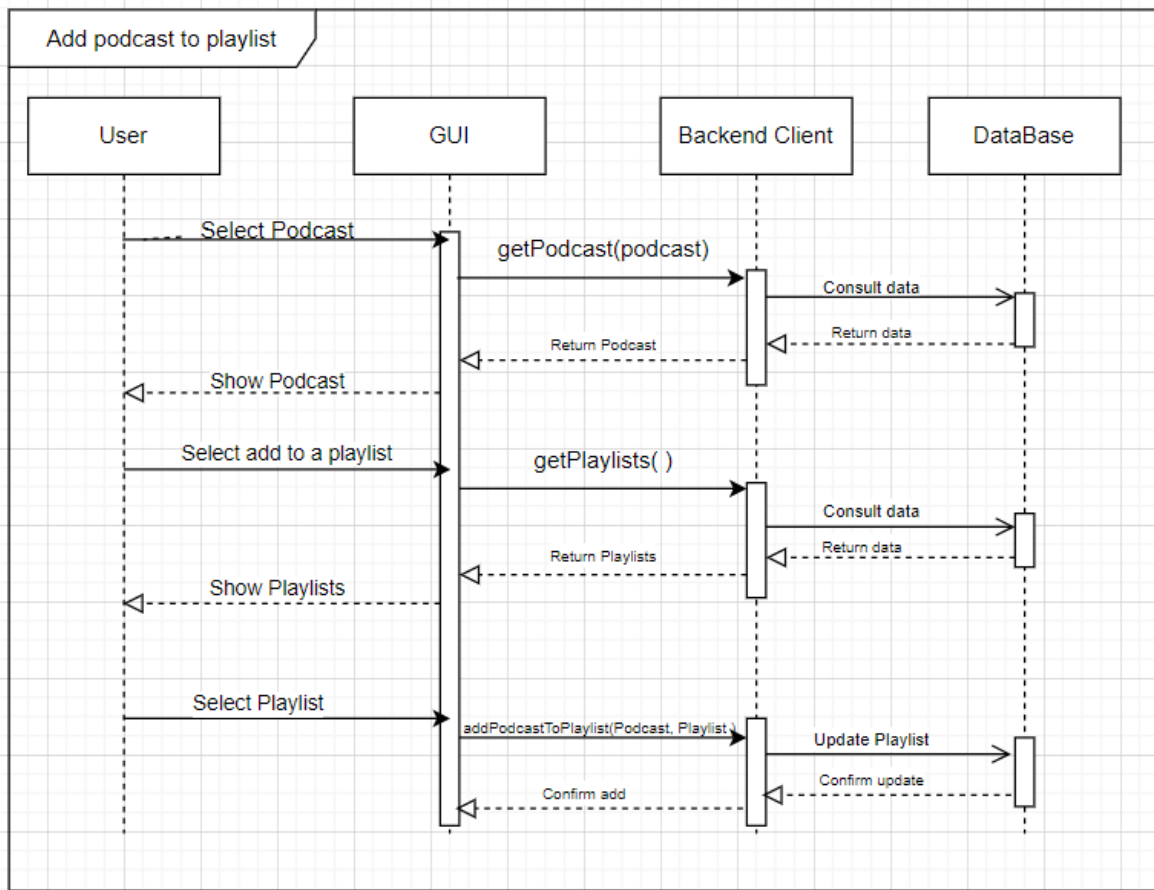
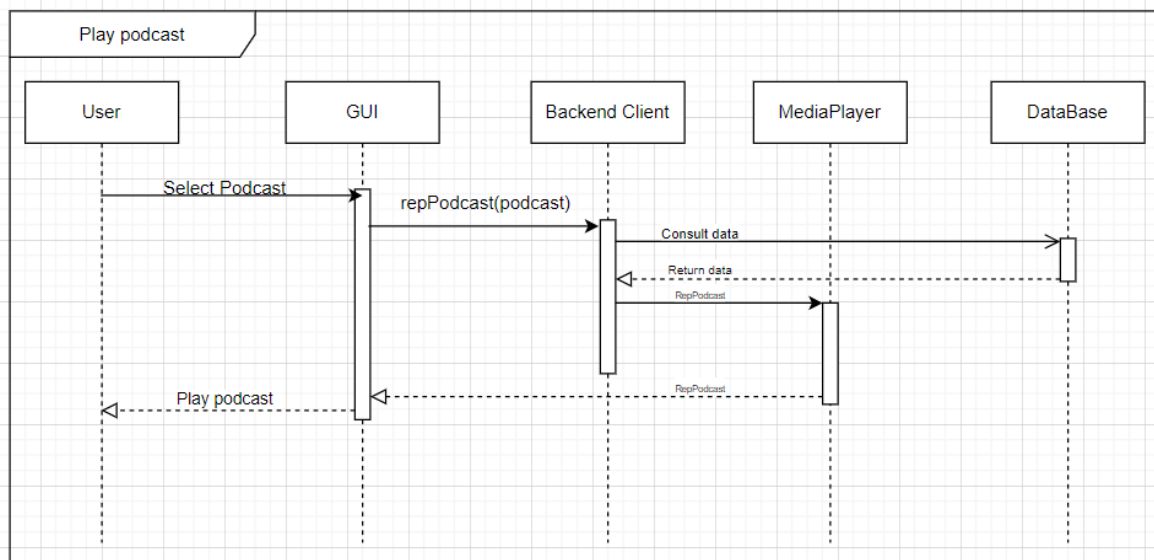


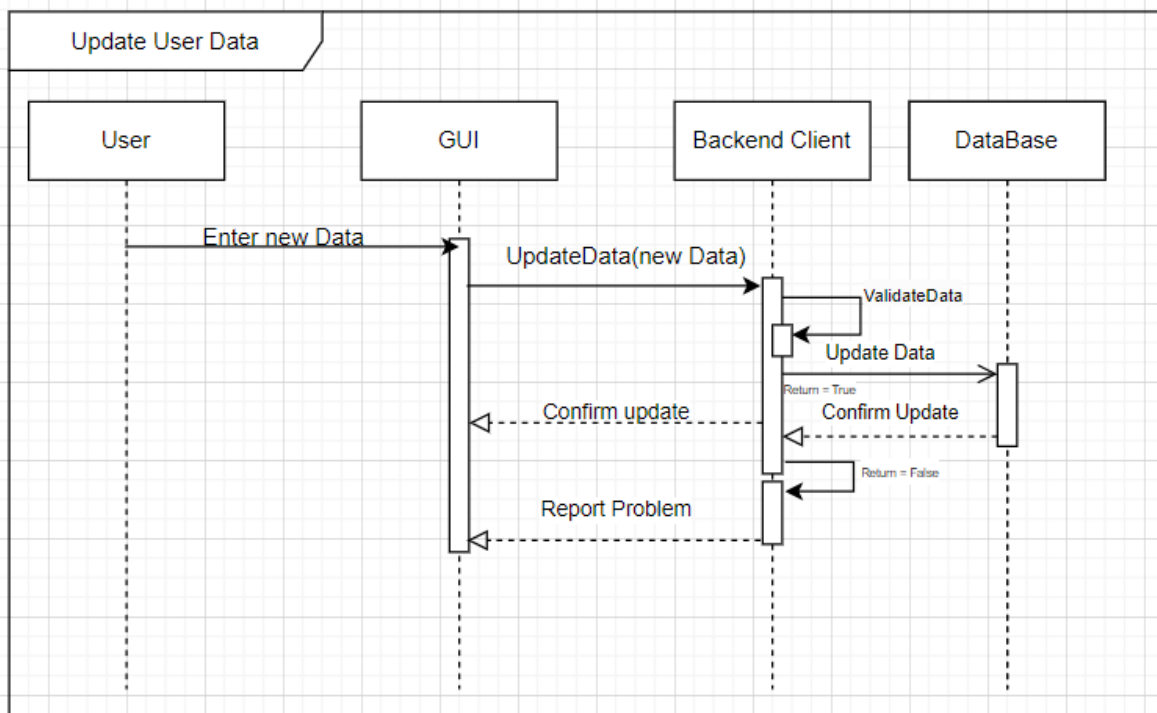
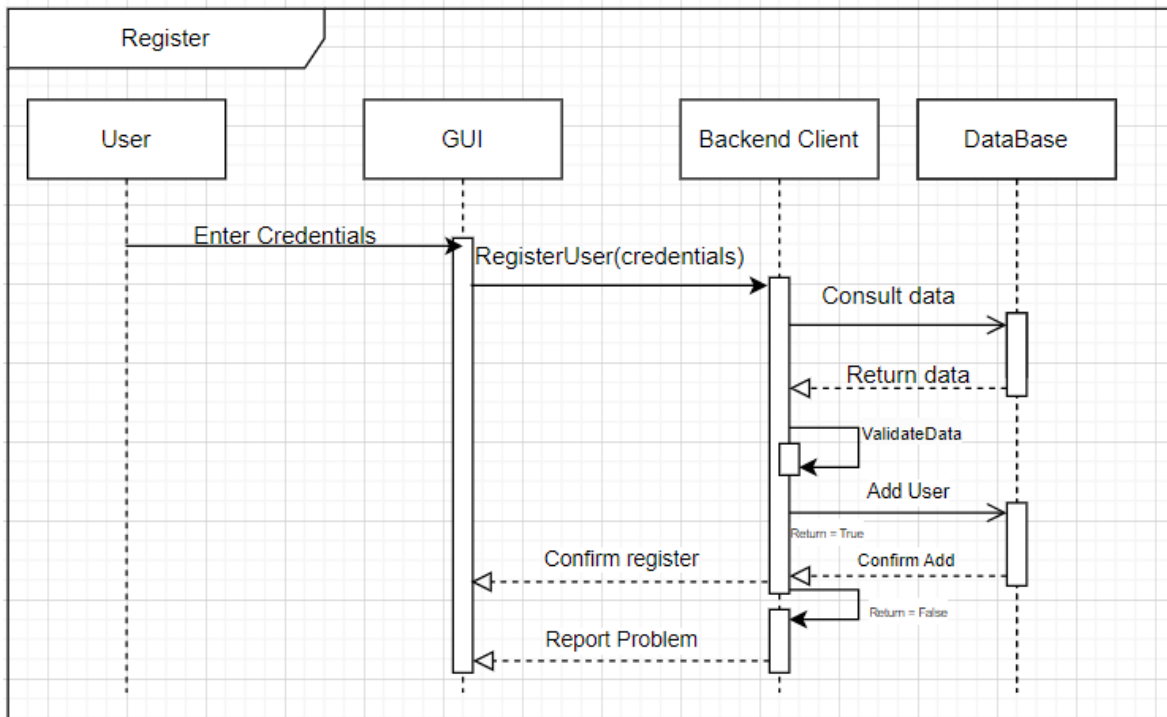


#### D. Secuencias:











Por último, debemos tener claro como queremos que nuestro software se despliegue en la web para que nuestros usuarios lo ejecuten sin problema. El siguiente diagrama lo representa de una buena forma.

