

```
1  import java.util.Date;
2  import java.util.List;
3
4  /**
5   * Clase base para todos los usuarios del sistema.
6   */
7  public class Usuario {
8      private int id;
9      private String nombre;
10     private String email;
11     private String contraseña;
12
13     public Usuario() {
14     }
15
16     /**
17      * Registra un nuevo usuario en el sistema.
18      */
19     public void registrarse() {
20
21     }
22
23     /**
24      * Inicia sesión del usuario.
25      */
26     public void iniciarSesion() {
27
28     }
29
30     /**
31      * Cierra sesión del usuario.
32      */
33     public void cerrarSesion() {
34
35     }
36 }
37
38 /**
39  * Representa un cliente que puede comprar y descargar juegos.
40  */
41 public class Cliente extends Usuario {
42
43     public Cliente() {
44         super();
45     }
46
47     /**
48      * Permite al cliente comprar un juego.
49      */
50     public void comprarJuego() {
51
52     }
53 }
54
55 /**
56  * Representa un administrador que puede gestionar usuarios y juegos.
57  */
58 public class Administrador extends Usuario {
59
60     public Administrador() {
61         super();
62     }
63
64     /**
65      * Visualiza información de un usuario.
66      */
67     public void verUsuario() {
68
69     }
70
71     /**
72      * Banea a un usuario del sistema.
73      */
74 }
```

```

74     public void banearUsuario() {
75
76     }
77
78     /**
79      * Banea un juego de la plataforma.
80      */
81     public void banearJuego() {
82
83     }
84
85     /**
86      * Gestiona y controla el soporte técnico.
87      */
88     public void controlarSoporte() {
89
90     }
91 }
92
93 /**
94  * Representa un desarrollador que puede subir y gestionar juegos propios.
95  */
96 public class Desarrollador extends Usuario {
97
98     public Desarrollador() {
99         super();
100    }
101
102    /**
103     * Publica un nuevo juego en la plataforma.
104     */
105    public void publicarJuego() {
106
107    }
108
109    /**
110     * Elimina un juego publicado anteriormente.
111     */
112    public void eliminarJuego() {
113
114    }
115 }
116
117 /**
118  * Representa un juego disponible en la plataforma.
119  */
120 public class Juego {
121     private int id;
122     private String titulo;
123     private double precio;
124     private String descripcion;
125
126     public Juego() {
127     }
128
129     /**
130      * Muestra la información del juego.
131      */
132     public void mostrarInfo() {
133
134     }
135 }
136
137 /**
138  * Representa un pedido realizado por un usuario.
139  */
140 public class Pedido {
141     private int id;
142     private Usuario usuario;
143     private Date fecha;
144     private float total;
145     private List<DetallePedido> detalles;
146

```

```
147     public Pedido() {
148     }
149
150     /**
151     * Calcula el total del pedido.
152     */
153     public void calcularTotal() {
154
155     }
156 }
157
158 /**
159 * Detalle de un pedido que incluye un juego y su precio.
160 */
161 public class DetallePedido {
162     private int id;
163     private Pedido pedido;
164     private Juego juego;
165     private double precioUnitario;
166
167     public DetallePedido() {
168     }
169 }
170
171 /**
172 * Representa una descarga realizada por un usuario.
173 */
174 public class Descarga {
175     private int id;
176     private Usuario usuario;
177     private Juego juego;
178     private float tiempoDescarga;
179     private float cantidadDescarga;
180
181     public Descarga() {
182     }
183 }
184
185 /**
186 * Representa la biblioteca de juegos de un usuario.
187 */
188 public class Biblioteca {
189     private int id;
190     private int usuarioId;
191     private int juegoId;
192     public float horasJugadas;
193     public String logrosObtenidos;
194
195     public Biblioteca() {
196     }
197
198     /**
199     * Inicia la descarga de un juego.
200     */
201     public void descargarJuego() {
202
203     }
204
205     /**
206     * Desinstala un juego de la biblioteca.
207     */
208     public void desinstalarJuego() {
209
210     }
211 }
212
```