

Diagrama UML

Para el siguiente diagrama UML se crearon 8 tipos de clases diferentes para hacer la relación de los objetos que pertenecen a nuestro programa de subastas, los cuáles son:

1. Administrador
2. Coleccionista
3. Vendedor
4. Estado
5. Usuario
6. Subasta
7. Ítem
8. Categoría

Al administrador fue al que se le asignaron diferentes atributos como lo es su nombre, avatar, identificación, fecha de nacimiento, estado, correo, edad y contraseña, el cuál tiene una relación con los usuarios, los estados y las categorías ya que este es el que las modifica. El usuario es todo tipo de persona que use la aplicación, como el administrador, coleccionista y vendedor los cuáles tienen tres atributos en común, el nombre, la dirección y el correo.

El coleccionista cuenta con los atributos del usuario, además de un avatar, una identificación, un estado, una puntuación, intereses, objetos, contraseña y edad y tiene relación tanto con la clase usuario, como con la clase ítem y el estado. El vendedor es el usuario que vende los ítems por lo que tiene relación con los mismos de 1 a muchos ya que este puede vender muchos artículos, pero un artículo solo le pertenece a un vendedor. El ítem es el artículo que se colecciona o que se vende por lo que su relación es hacia coleccionistas y vendedores de muchos a uno. El estado tiene un nombre y un código, con relación hacia el administrador ya que este lo modifica, al coleccionista ya que puede ser activo o inactivo, al ítem porque puede tener varios estados como vendido y hacia la categoría ya que está también tiene un estado. Y la categoría tiene relación con el administrador ya que este lo modifica, con el estado ya que tiene un estado la categoría y con el ítem ya que el ítem tiene una categoría, todas estas relaciones de 1 a 1.

Por último, la subasta que tiene una relación con los usuarios que participan o crean las mismas.

