**Diagrama de clases proyecto cine***Juan Diego Suarez Londoño-2114421*

El programa consta de dos superclases abstractas, dos de lectura/escritura de archivos y una interfaz. La clase abstracta *AudiovisualWork* tendrá los atributos necesarios para la creación de un trabajo audiovisual (película o serie), sus métodos abstractos serán los referentes a *Episodes,Season* y *Duration* ya que acá, se diferencia una peli de una serie porque esta tiene una duración en concreto (en minutos) y la serie tiene un numero de temporada y duracion.

La clase abstracta *User* tendrá los atributos necesarios para la creación de un perfil, con el fin de poder hacer login, el perfil puede ser de tres tipos, un perfil de clase Normal que será un usuario común y corriente, un perfil de clase Critic que será casi igual que un perfil Nomral (véase que Critic hereda de Normal) pero con la bonificación que este podrá anexar un comentario personal a la película. Por último la clase Programmer, la cual va a ser singleton, debido a que solo va a ver un perfil de tipo Programmer será el encargado de toda la parte lógica que administra el editar, agregar o quitar trabajos audiovisuales y eliminar o editar perfiles.

Existen dos clases de lectura/escritura, una encargada de la parte de transferir y recibir información de objetos (ReadWriteObject) y otra que será la encargada de variables primitivas, en específico enteros (ReadWriteData).

Lo restante que queda es la interfaz, que comienza con una pantalla de login que podrá direccionar a 3 otras pantallas, la primera es la pantalla de creación de un perfil, la segunda es la pantalla del usuario y la tercera, la pantalla del programador desde la cual podrá modificar trabajos audiovisuales o los demás usuarios.

