

En el presente diagrama se pueden observar las relaciones y dependencias entre las clases que conforman el diseño de la aplicación, comenzando por la clase **Spot**, la cual es el elemento principal en el que se gestiona la información referente a los lugares disponibles para aparcar, vinculada con la clase **User (Usuario)**, pues los usuarios serán los responsables de crear y utilizar los lugares de aparcamiento (**Spots**).

La clase **Locations**, es la entidad que gestionará todas las ubicaciones disponibles, donde se irán almacenando los spots más recientes y se ofrecerán como resultado dependiendo del criterio de búsqueda.

La clase **User** es una generalización de las clases **Administrator**, **Institution** y **Customer** que serán los usuarios de la aplicación, **Administrator** ejercerá el rol de administrador del sistema, pudiendo acceder al panel de administración y ejecutar acciones necesarias para el correcto funcionamiento del sistema, **Institution** serán las instituciones y Stakeholders que a través de la aplicación promoverán actividades y eventos y finalmente **Customer** serán los usuarios regulares de la aplicación, que intentan encontrar un lugar donde aparcar. Estos tendrán vínculo con la clase **Address** en la cual se manejará la información referente a la dirección de los usuarios.

Finalmente, la clase **Ads** que es una generalización de las clases **Events**, que será empleada para dar a conocer a los usuarios sobre eventos a realizar por las instituciones que tienen relación con la aplicación y la clase **Info** que se empleará para dar a conocer a los usuarios información que quiera ser compartida por las instituciones y stakeholders.