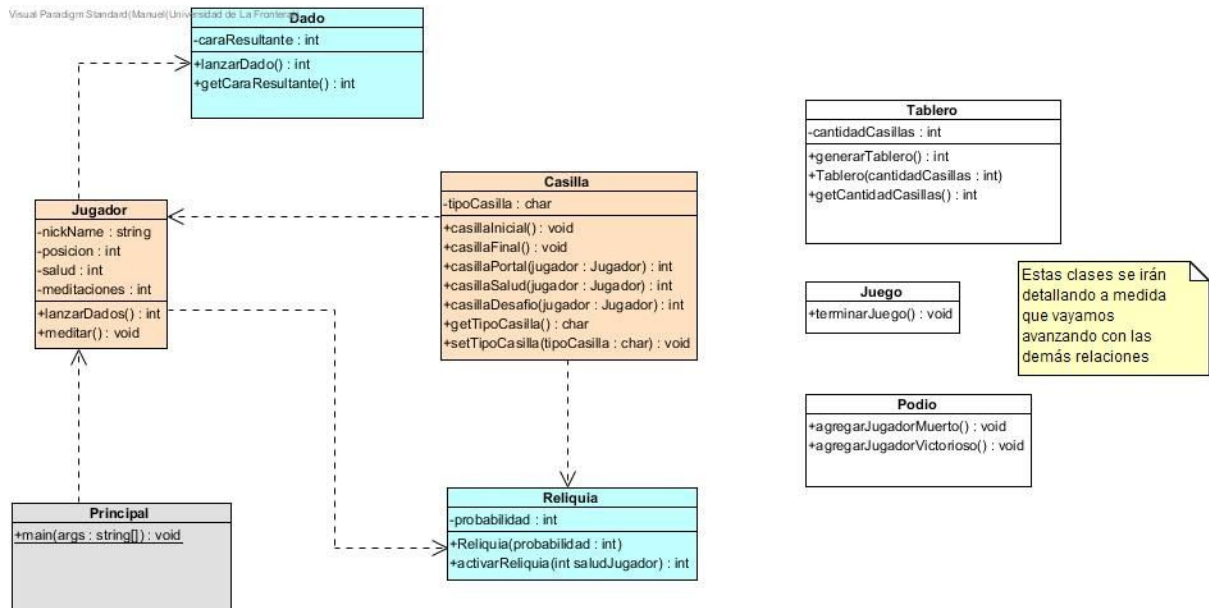
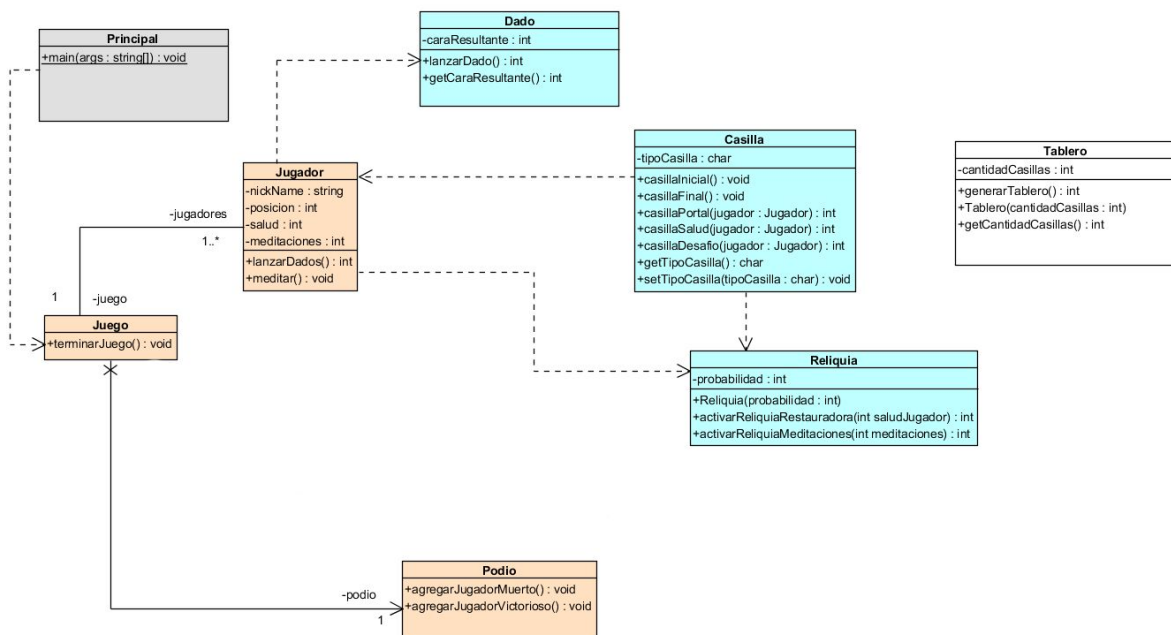


## Pauta tarea 6.

En la tarea anterior llegamos al siguiente diagrama, considerando únicamente las relaciones de dependencia que se desprenden del problema.



Especificamos las relaciones de asociación en el diagrama actual. Uno o varios jugadores juegan al juego (asociación bidireccional) y el juego tiene un podio (en este caso la asociación es unidireccional/dirigida).



Agregamos la nueva clase que se identifica en el enunciado de la tarea: Guardián. La relación se identifica al momento de decir “Guardián custodia el juego y el juego es custodiado por el Guardián”. En UML quedaría algo así:

