

**JUEGOS**

Nombre : char  
Genero : char  
Portada : char  
Cantidad : int  
Popularidad : int

\_construct( nom : char, gen:char, img:char, cant: ):  
DarDeBaja( jue:char, can:int ) : void  
comprar( jue:char, cant:int ) : void  
CambiarPortada( jue:char, newUrl:char ) : void

**CLIENTES**

Nick : char  
Nombre : char  
Email : char  
Puntos : int  
Credito : float  
Password : char  
Avatar : char

\_construct( nick:char, nom : char, mai:char, pas:int, ava:img ):  
InscribirEnEvento( nic:char, num:int ) : bool  
VerPerfil( nic:char ): void  
cambiarAvatar( nic:char, newUrl:char ) : void

EMPLEADOS
Codigo : int Nombre : char Rfc : char Telefono : char tiempo : int registrarCliente( nick:char, nom : char, mai:char, pas:int, ava:img ) RegistrarEvento( det:char, tip:char, fec:char, jue: char )

RENTAS
Clave : int Nick : char Codigo : int Fecha : date GenerarRenta( cla:char ) : void

DETALLESRENTAS
clave_renta : int Nom_juego : char Horas : int

**EVENTOS**

num\_evento : int  
 nick\_ganador : char  
 Participantes : int  
 ReporeEvento( num:int, gan:char, par:int ) : void

**DETALLESEVENTOS**

Numero : int  
 Detalles : char  
 Tipo : char  
 Fecha : date  
 nom\_juego : char  
 CancelarEvento( num: int ) : bool  
 CambiarFechaEvento( nim:int, fech: char ) : bool

**LOGROS**

Clave : int  
 Detalles : char  
 Puntos\_otorgados : int  
 Nom\_juego : char  
 cliente\_premiado  
 fecha : date  
 OtorgarLogro( gan:char, cla:int ) : void  
 GenerarLogro( det:char, pun: int, jue: char, gan:char ) : void