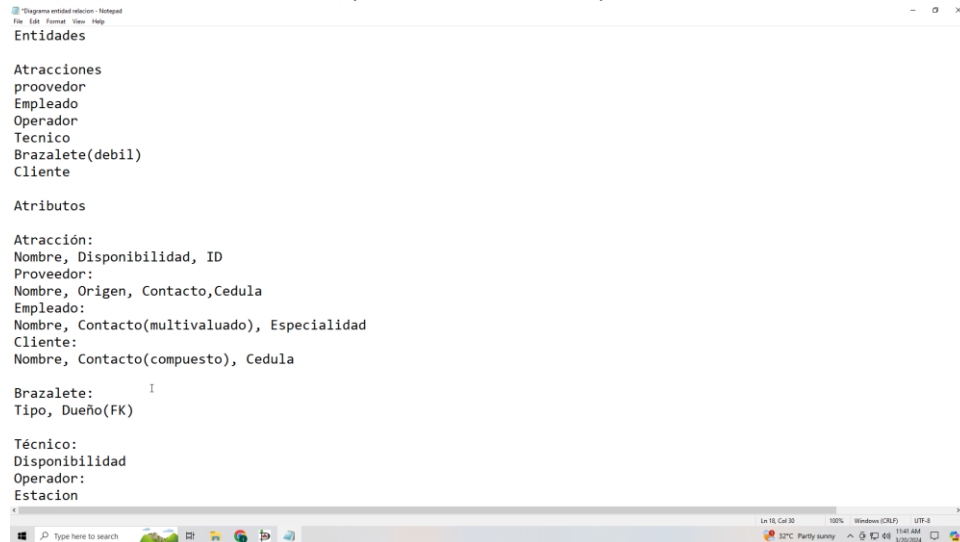


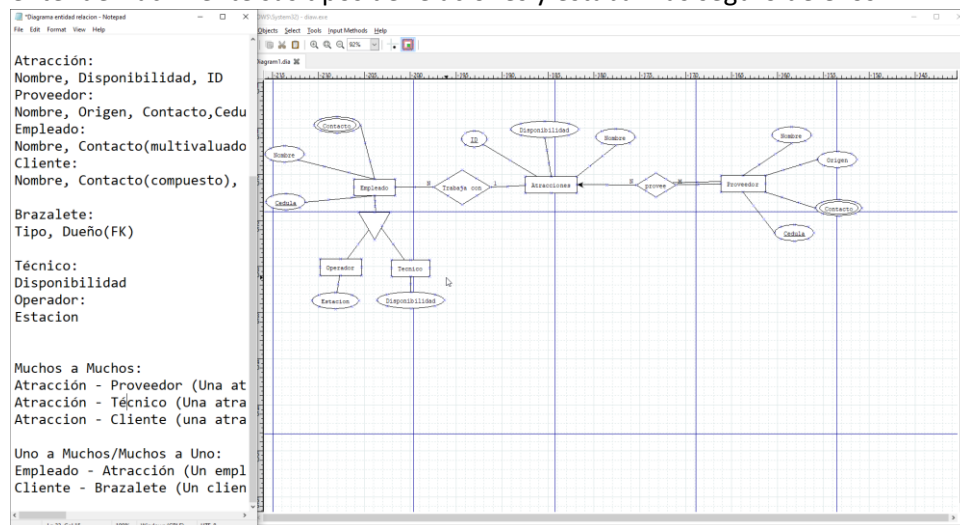
Solucion

Explicación

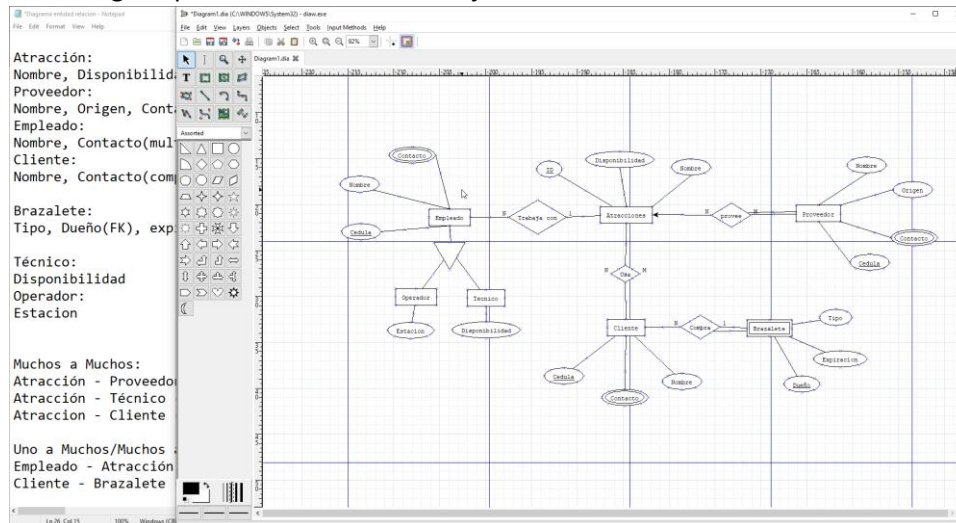
Entonces, primero decidí intentar entender todos los requisitos que necesitaría leyendo el taller varias veces y viendo cuales serían las entidades, atributos y soluciones que necesitaría y escribirlas en un documento de texto (que se verá afectado por varios cambios durante el proceso).



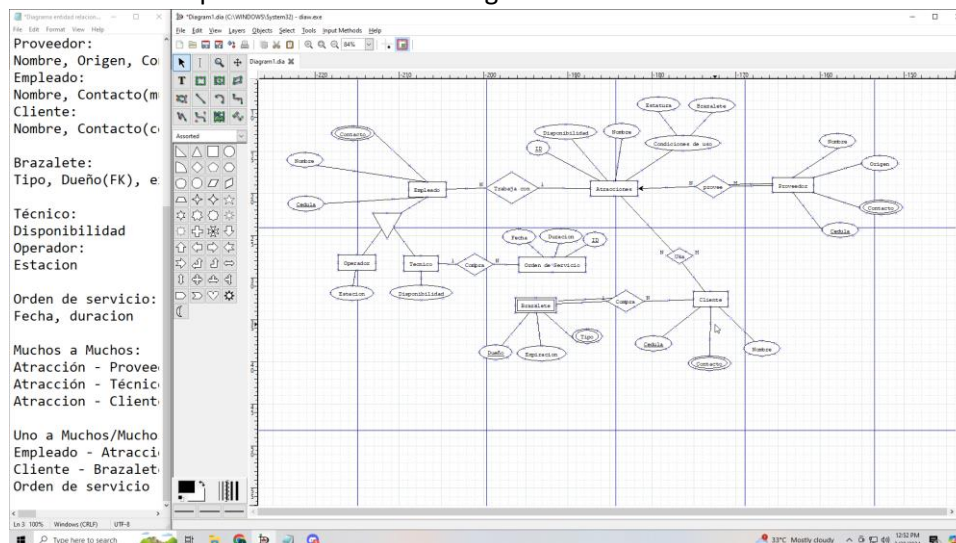
lo primero fue crear y conectar Atracciones, proveedores y Empleados ya que eran las que más podía entender fácilmente sus tipos de relaciones y estaba más seguro de ellos.



Decidí continuar hasta terminar todas las que tenía en mi documento de texto original para darme cuenta de que no CUMPLIA con todas las condiciones del taller y decidir modificar mi documento de texto original para CUMPLIR con los objetivos.



Al final termine con este modelo donde explico las relaciones que tiene y como las considere en este documento un poco más abajo en la sección de “Relaciones”, para las entidades considere las principales mencionadas en el texto del ejercicio y que considere relevantes. Para terminar, con los atributos decidí intentar mantenerlos básicos para CUMPLIR con los objetivos de la prueba, me trajo recuerdos de la prueba sobre Salitre magico



Entidades

Atracciones

proveedor

Empleado

Operador

Técnico

Brazalete (débil ya que depende completamente de que el cliente lo compre)

Cliente

Orden de Servicio

Atributos

Atracción: Nombre, Disponibilidad, ID

Proveedor: Nombre, Origen, Contacto(multivaluado), Cedula

Empleado: Nombre, Contacto(multivaluado), cedula

Cliente: Nombre, Contacto(multivaluado) Cedula

Brazalete: Tipo(multivaluado), Dueño (FK), expiración

Técnico: Especialidad

Operador: Estación

Orden de servicio: Fecha, duración

Relaciones

Muchos a Muchos:

1. Atracción - Proveedor (Una atracción puede ser suministrada por varios proveedores y un proveedor puede suministrar varias atracciones)
2. Atracción - Técnico (Una atracción puede ser mantenida por varios técnicos y un técnico puede mantener varias atracciones)
3. Atracción - Cliente (una atracción puede ser usada por varios clientes y un cliente puede usar muchas atracciones)

Uno a Muchos/Muchos a Uno:

4. Empleado - Atracción (Un empleado puede operar varias atracciones, pero una atracción es operada por un solo empleado)
5. Cliente - Brazalete (Un cliente puede adquirir varios brazaletes, pero un brazalete es adquirido por un solo cliente)
6. Orden de servicio - técnico (un técnico puede hacer varias órdenes de servicio, pero la orden de servicio es hecha por un solo técnico)