


	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Servicio de suscripción de Indev	Análisis de Clases
	Autores: Jaime Simeón Palomar Blumenthal Alberto Cruz Luis Cristo García González Antonella Sofía García Álvarez	ALU0101228587 ALU0101217734 ALU0101204512 ALU0101227610
Versión: 0.1.0	Ref: UML	Tiempo invertido: 3 horas
		Fecha : 01/02/22

5.1. IDENTIFICACIÓN DE ENTIDADES (ATRIBUTOS Y RESPONSABILIDADES)

CLASE: Usuario

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Email, Nombre, Contraseña, Contraseña, Imágen, Pago

RESPONSABILIDADES:

- *Inserta_Usuario*: Inserta en las clases hijo los usuarios que se insertan en la padre según el atributo *Pago*.

CLASE: Basico

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Email, Nombre, Edad, Contraseña, Contraseña, Imagen

RESPONSABILIDADES:

- *Check_Insert_Basico*: Comprueba que las entradas de Basico no estén también en No_Basico.
- *Basico_EstaEn_Usuario*: Comprueba que el usuario insertado está en la clase padre).

CLASE: No_Basico

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Email, Nombre, Edad, Contraseña, Contraseña, Imagen, Tipo

RESPONSABILIDADES:

- *Check_Insert_NoBasico*: Comprueba que las entradas de No_Basico no estén también en Basico.
- *NoBasico_EstaEn_Usuario*: Comprueba que el usuario insertado está en la clase padre.


CLASE: Videojuego

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Distribuidora, Nombre, Año, PEGI, Desarrolladora

RESPONSABILIDADES:

- *Inserta_Videojuego*: Inserta en las clases hijo los videojuegos que se insertan en la padre según el atributo *Desarrolladora* y *Año*.

	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Servicio de suscripción de Indev	Análisis de Clases
	Autores: Jaime Simeón Palomar Blumenthal Alberto Cruz Luis Cristo García González Antonella Sofía García Álvarez	ALU0101228587 ALU0101217734 ALU0101204512 ALU0101227610
Versión: 0.1.0	Ref: UML	Tiempo invertido: 3 horas
		Fecha : 01/02/22

CLASE: Externo

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Distribuidora, Nombre, Año, PEGI, Desarrolladora

RESPONSABILIDADES:

- *Check_Insert_Externo*: Comprueba que las entradas de *Externo* no estén también en *De_Indev*.
- *Externo_EstaEn_Videojuego*: Comprueba que el videojuego insertado está en la clase padre.

CLASE: De_Indev

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Distribuidora, Nombre, Año, PEGI, Tipo

RESPONSABILIDADES:

- *Check_Insert_DeIndev*: Comprueba que las entradas de *DeIndev* no estén también en *Externo*.
- *DeIndev_EstaEn_Videojuego*: Comprueba que el videojuego insertado está en la clase padre.

CLASE: Copia_Fisica

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Serial, Email_NoBasico, Distribuidora, Nombre, Año, PEGI, Desarrolladora

RESPONSABILIDADES:

- *Check_Usuario_Deluxe*: Comprueba que el atributo *Tipo* del usuario No Básico insertado sea *Deluxe*.

CLASE: Categoria

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Nombre, Num_Titulos


CLASE: Pertenece

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Nombre_Videojuego, Distribuidora, Nombre, Año

RESPONSABILIDADES:

- *Actualiza_Num_Titulos*: Al asignar una categoría a un videojuego, se actualiza la cuenta de títulos de esa categoría.

	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Servicio de suscripción de Indev	Análisis de Clases
	Autores: Jaime Simeón Palomar Blumenthal Alberto Cruz Luis Cristo García González Antonella Sofía García Álvarez	ALU0101228587 ALU0101217734 ALU0101204512 ALU0101227610
Versión: 0.1.0	Ref: UML	Tiempo invertido: 3 horas
		Fecha : 01/02/22

CLASE: Filtra

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Fecha, Email_Usuario, Nombre

CLASE: Juega1

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Email_Basico, Dist_Externo, Nombre_Externo, Año_Externo

RESPONSABILIDADES:

- *Check_Insert_Juega1:* Comprueba que el usuario insertado no está repetido en la clase Juega2.

CLASE: Juega2

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Email_Basico, Dist_DeIndev, Nombre_DeIndev, Año_DeIndev

RESPONSABILIDADES:

- *Check_Insert_Juega2:* Comprueba que el usuario insertado no está repetido en la clase Juega1.

CLASE: Juega3

ESTEREOTIPO: Clase

ATRIBUTOS: Email_NoBasico, Dist_Videjuego, Nombre_Videjuego, Año_Videjuego

CLASE: Juega_Online

ESTEREOTIPO: Clase


ATRIBUTOS: Email_NoBasico1, Email_NoBasico2, Dist_Videjuego, Nombre_Videjuego, Año_Videjuego

5.2. IDENTIFICACIÓN DE ASOCIACIONES Y AGREGACIONES

CLASE: Copia_Fisica porque bla bla bla (Existencia de las partes)

ESTEREOTIPO: Agregación compuesta

DESCRIPCIÓN: Un videojuego tiene muchas copias físicas, que no tienen sentido de existir sin el videojuego y lo componen.

	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Servicio de suscripción de Indev	Análisis de Clases
	Autores: Jaime Simeón Palomar Blumenthal Alberto Cruz Luis Cristo García González Antonella Sofía García Álvarez	ALU0101228587 ALU0101217734 ALU0101204512 ALU0101227610
Versión: 0.1.0	Ref: UML	Tiempo invertido: 3 horas
		Fecha : 01/02/22

5.3. IDENTIFICACIÓN DE GENERALIZACIONES

Las clases **Basico** y **No_Basico** heredan de la clase **Usuario**, puesto que son dos tipos de usuarios que pueden darse en la plataforma. Los usuarios de **Basico** y **No_Basico** componen los de **Usuario**.

Las clases **Externo** y **De_Indev** heredan de la clase **Videjuego**, puesto que la plataforma puede contener juegos de compañías externas o de la propia que ofrece el servicio de suscripción. Los videojuegos de **Externo** y **De_Indev** componen los de **Videjuego**.

RESTRICCIONES SEMÁNTICAS ADICIONALES

Respecto a los usuarios:

- Las categorías de usuarios son excluyentes. Es decir, un usuario **BASICO** no puede ser **NO_BASICO**.
- Todos los usuarios de las relaciones **BASICO** y **NO_BASICO** tienen que estar en **USUARIO**.
- El atributo *Nombre* de la relación **USUARIO** ha de ser único.
- Sólo los usuarios de la relación **NO_BASICO** con *Tipo* 'Deluxe' pueden estar en **COPIA_FISICA**.
- El campo *Pago* de la relación **USUARIO** define el tipo de suscripción de cada usuario: Un valor nulo indica que el usuario es Básico, de 1 a 10 de No Básico con *Tipo* 'Premium', y de 11 en adelante No Básico de *Tipo* 'Deluxe'.

Respecto a los videojuegos:

- Las categorías de videojuegos son excluyentes. Es decir, un videojuego **EXTERNO** no puede ser **DE_INDEV**.
- Todos los videojuegos de las relaciones **EXTERNO** y **DE_INDEV** tiene que estar en **VIDEOJUEGO**.
- El atributo que hace referencia al *Año* de publicación de un videojuego debe de ser posterior a 1950 y anterior a la fecha actual.
- El atributo *PEGI* de la relación **VIDEOJUEGO**, **EXTERNO** y **DE_INDEV** sólo puede tomar los valores 3, 7, 12, 16 y 18.
- No puede haber usuarios repetidos entre las relaciones **JUEGA1** y **JUEGA2**.
- En la tabla **JUEGA2** sólo puede haber videojuegos de la relación **DE_INDEV** cuyo *Tipo* sea 'No Reciente'.