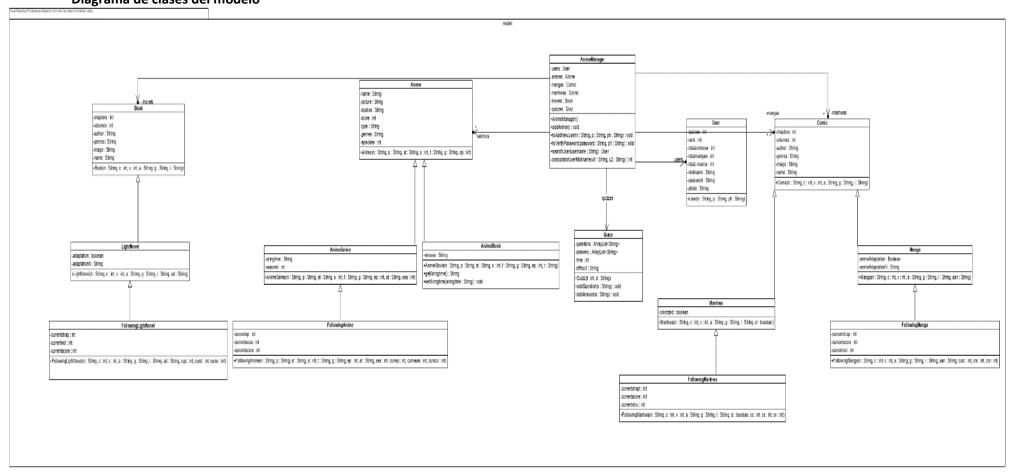
Nombre	Clase	Escenario	
SetupStage1	AnimeMovie	Vacio	
SetupStage1	AnimeSeries	Vacio	
SetupStage1	LightNovel	Vacio	
SetupStage1	Manhwa	Vacio	
SetupStage1	FollowingAnime	Vacio	
SetupStage1	FollowingManga	Vacio	

SetupStage1	FollowingManhwa	Vacio
SetupStage1	FollowingLightNovel	Vacio
SetupStage1	Quiz	Vacio
SetupStage1	AnimeManager	Se crea un Nuevo objeto AnimeManager vacio.
SetupStage2		

## Diagrama de clases del modelo



## txtpassword : TextField txtPasswordRegister: TextField -txtPasswordVerificationRegister: TextField txtNicknameRegister : TextField txtPathPictureRegister : TextField searchusertxt : TextField txtusernick : Label mainMenu.fxml -menuPane : AnchorPane ~am: AnimeManager +AnimeManagerGUI(amg: AnimeManager) +loadLogin(): void +login(event : ActionEvent) : void +register(event : ActionEvent) : void +addUser(event : ActionEvent) : void +searchPicture(event : ActionEvent) : void +newUserAlert(username : String, type : int) : void login.fxml +toCleanRegister(): void +toLogin(): void

+toShowIncorrectPasswordAlert(): void +toShowUnexistingUserAlert(): void

+toShowInvalidPasswordAlert(): void

~manageAnimeList(event : ActionEvent) : void ~manageBookList(event : ActionEvent) : void

~manageComicList(event : ActionEvent) : void ~manageQuizzes(event : ActionEvent) : void ~searchUser(event : ActionEvent) : void register.fxml

+toCleanLogin(): void

risual Paradigm Profess**k pairhleiman agers fe**nchez (Universidad loesi

main Panel : BorderPane txtnickname : TextField

**FXML Diagram** 

## **Requerimientos No Funcionales :**

- 1.El programa debe tener información persistente.
- 2. El programa debe de hacer el uso de iconos.
- 3. El programa debe manejar una interfaz gráfica implementada con javafx y scene builder.
- 4. El programa debe ser implementado utilizando el lenguaje de programación java.

## **Requerimientos Funcionales Implementados:**

Agregar un nuevo usuario.

Crear un nuevo quizz