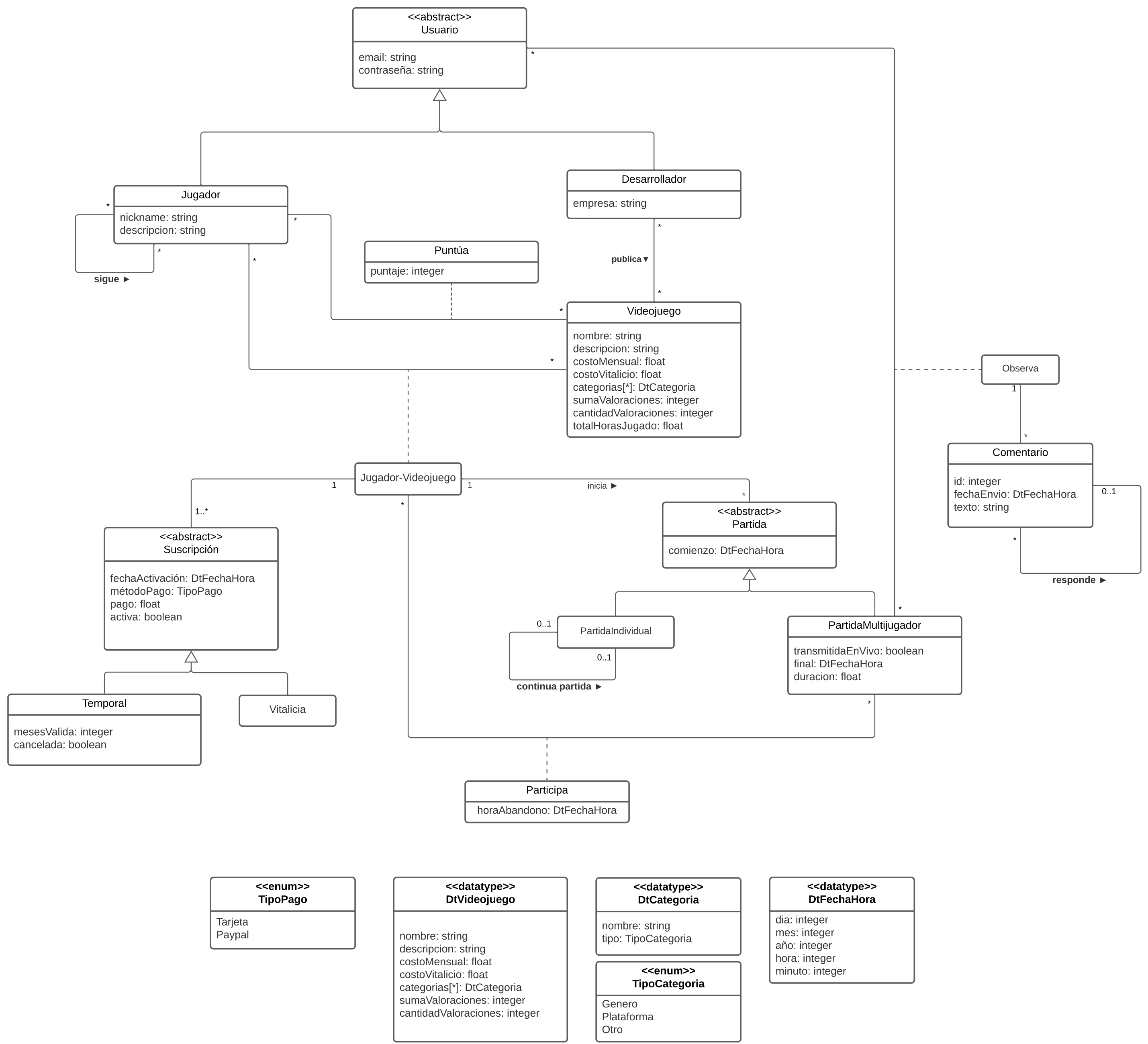


# Programación 4

## Laboratorio 1

Roberto de Armas  
Bruno Fernandez  
Agustin Koltukian  
Rafael Schol  
Agustina Martinez

# Diagrama de modelo de dominio



## Restricciones

### I Dominio de atributos:

- I El atributo **mesesValida** de la clase **Temporal** toma los valores enteros 1, 3 y 12.
- II El atributo **puntaje** de la clase **Puntúa** toma un valor entre 1, 2, 3, 4 o 5.

### II Unicidad de atributos:

- I Sean  $u_1$  y  $u_2$  instancias de **Usuario**, si  $u_1$  y  $u_2$  tienen el mismo **email**, entonces  $u_1$  y  $u_2$  son la misma instancia.
- II Sean  $j_1$  y  $j_2$  instancias de **Jugador**, si  $j_1$  y  $j_2$  tiene el mismo **nickname**, entonces  $j_1$  y  $j_2$  son la misma instancia.
- III Sean  $v_1$  y  $v_2$  instancias de **Videojuego**, si  $v_1$  y  $v_2$  tienen el mismo nombre, entonces  $v_1$  y  $v_2$  son la misma instancia.
- IV Sean  $c_1$  y  $c_2$  instancias de **Categoría**, si  $c_1$  y  $c_2$  tiene el mismo **nombre**, entonces  $c_1$  y  $c_2$  son la misma instancia.
- V Sean  $co_1$  y  $co_2$  instancias de **Comentario**, si  $co_1$  y  $co_2$  tienen el mismo **id**, entonces  $co_1$  y  $co_2$  son la misma instancia.

### III Integridad Circular:

- I Sean  $j_1$  y  $j_2$  instancias de **Jugador**, si  $j_1$  sigue a  $j_2$  si y solo si  $j_1$  y  $j_2$  son instancias diferentes.

### IV Reglas de Negocio:

- I En una instancia de un **Videojuego**  $v_1$ , el atributo **Categorías[\*]** referido a  $v_1$  debe incluir por lo menos un **genero** y una **plataforma**.
- II Sean  $j_1$  y  $v_1$  instancias de **Jugador** y **Videojuego** respectivamente. Sea el conjunto  $S = \{s_1, \dots, s_n\}$ , donde  $s_i$  (con  $i$  de 1 a  $n$ ) es una instancia de **Suscripción** para el par  $(j_1, v_1)$ , si  $s_i$  esta activa, entonces no existe otra instancia activa en  $S$ .
- III Sean  $j_1$  y  $v_1$  instancias de **Jugador** y **Videojuego** respectivamente, para que  $(j_1, v_1)$  se relacione con la clase **PartidaMultijugador**, el par  $(j_1, v_1)$  debe tener una suscripción activa.
- IV Sean  $j_1$  y  $v_1$  instancias de **Jugador** y **Videojuego** respectivamente, para que  $(j_1, v_1)$  inicie una partida  $p_1$ , el par  $(j_1, v_1)$  debe tener una suscripción activa.
- V Sea  $u_1$  una instancia de **Usuario** y  $p_1$  una instancia de **PartidaMultijugador**,  $u_1$  puede observar a  $p_1$  si y solo si  $p_1$  es transmitida en vivo.