# Caso "Playground": DER

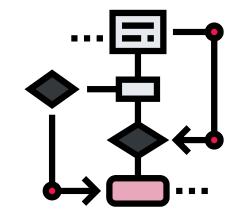
DigitalHouse>



#### Objetivo

Ya aprendimos a detectar entidades. Luego aprendimos a detallar los atributos, los tipos de datos e imaginarnos qué datos se guardarán en cada columna.

En este desafío te proponemos armar el diagrama de entidad relación del caso "Playground" que vimos en la definición de entidades y tipos de datos.



Recordemos a continuación el caso:



#### Los usuarios



#### Los usuarios tendrán:

- Nombre, apellido, email, contraseña y categoría.
- Podrán tener categoría de estudiantes, docentes, editores o administradores.
- Un usuario está asociado a una carrera que tiene un nombre, una fecha de inicio y una fecha de finalización.
- Una carrera tiene materias.

#### Las materias que tendrán:

- Un título, una descripción, una imagen, una fecha de inicio, una fecha de finalización y un cupo máximo.
- Módulos (unidades temáticas para organizar el contenido) que tendrán un título, una descripción y una fecha de inicio.



#### Los contenidos

Adicionalmente a los usuarios y materias, le gustaría almacenar información relativa al contenido a publicar.

Es por esto que decidió organizar las unidades en distintas clases que también tendrán un *título, una descripción, una fecha de inicio, y una marca de visibilidad* (si el bloque está visible o no).

Las clases pueden ser "virtuales" o "en vivo".

Todas las clases contendrán bloques.

Los bloques tendrán un *título y una marca de visibilidad*. Los bloques podrán ser de diferente tipo: texto, vídeo, presentación, PDF o archivo.

Caso "Playground": DER

DigitalHouse

## En clase vamos a compartir cómo modelamos este DER.

iExitos!

### DigitalHouse>