

Caso de Estudio: PlayGround - Parte II

DigitalHouse >
Coding School



**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

Parte II: Entidades

En este desafío vamos a trabajar en la detección de entidades para un caso de estudio.

¿Cómo vamos a trabajar?

En grupos dentro de salas, donde vamos a poder intercambiar ideas con nuestros compañeros (recordemos activar cámara y micrófono).

¿Qué vamos a realizar?

A partir de un enunciado adicional vamos a agregar nuevas entidades a nuestro modelo de Playground. Si no tenemos la actividad I resuelta, podemos descargar la resolución anterior y tomarla como base. De todas formas esta actividad es independiente.

PLAYGROUND - Nuestra plataforma online



Playground: Parte II - Consigna grupal



Parte II: Los contenidos

Digital House nos aprobó las primeras entidades que detectamos. Es por esto que decidió proporcionar nuevos requerimientos para el modelado de datos y nos pide asesoramiento sobre cómo se modelarían.

Para esta tarea te recomendamos utilizar la herramienta de draw.io. Para esto, debemos seleccionar: *"Save to device" → "New diagram" → "Entity Relationship Diagram"*.

Al terminar, tenemos que exportar el resultado como PNG (*"File" → "Export as" → "PNG"*), de esa manera podremos volver a importarlo a la herramienta si queremos seguir trabajándolo.

Parte II: Los contenidos

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

Es por esto que decidió organizar los módulos en distintas clases que también tendrán: *título, descripción, fecha de inicio y marca de visibilidad* (si el módulo 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.

¿Qué entidades existen?

Compartamos los resultados.

DigitalHouse>
Coding School