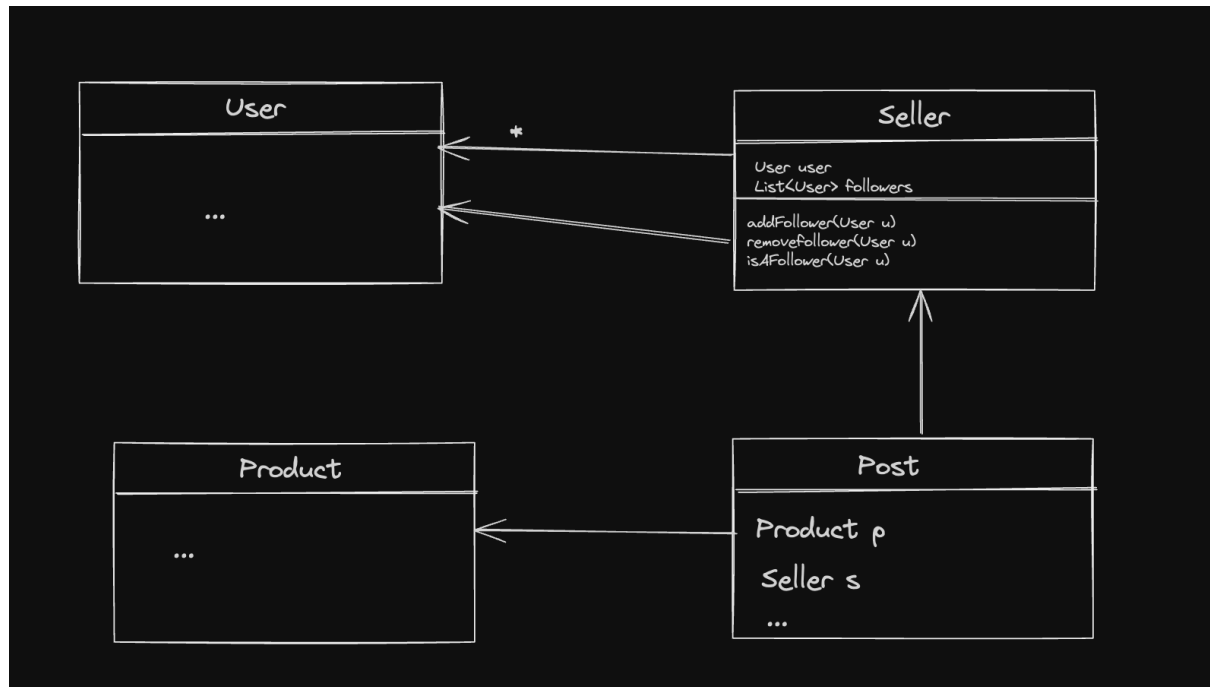


Diagrama de clases del dominio de la aplicación.



El vendedor cuenta con un usuario (que es el estado de el mismo + el comportamiento que debería tener un usuario normal en la app) ya que se interpreta en el ejercicio que un vendedor también puede realizar las mismas acciones que el usuario normal, tanto seguir como dejar de seguir a un vendedor. Es por ello que para simplificar la solución un vendedor es un usuario normal al cual se le asignan más posibilidades de interactuar con el sistema.

Para abstraer la lógica del usuario con la del vendedor decidí aplicar esta estructura. Otras opciones posibles fueron:

- Aplicar un enum en user que pueda variar entre vendedor y usuario normal. El problema con esta decisión es que el vendedor cuenta con una lista de seguidores y en este caso tendría que tener todo sobre una misma clase y no sería muy cohesivo con la solución ya que un usuario normal no va tener seguidores y esta lista quedaría en null hasta que decida ser un vendedor. Una solución a este problema es que en vez de tener una lista de seguidores tenga una lista de seguidos el usuario, pero esto genera otro problema. El usuario tendría a su responsabilidad lógica que tendría que ser encargada al vendedor. El día de mañana si el vendedor necesita notificar a sus seguidores sobre una nueva publicación haría más complejo el sistema, por lo que esta solución no termina siendo flexible.
- Seller hereda de vendedor: Esta es la solución que aplicamos en el grupal, es una solución sencilla pero que no es muy flexible si se implementan nuevos requerimientos. Por ejemplo, un usuario quiere ser vendedor, tendría que crear una nueva clase de seller con un id distinto

Request agregadas:

1) Make Seller

POST- /users/{userID}/create/seller

Se ocupa de transformar el usuario a vendedor.

Devuelve 200 si se completó con éxito.

Devuelve 404 si no se encuentra el ID del usuario solicitado.

Devuelve 409 si el usuario ya es un vendedor..