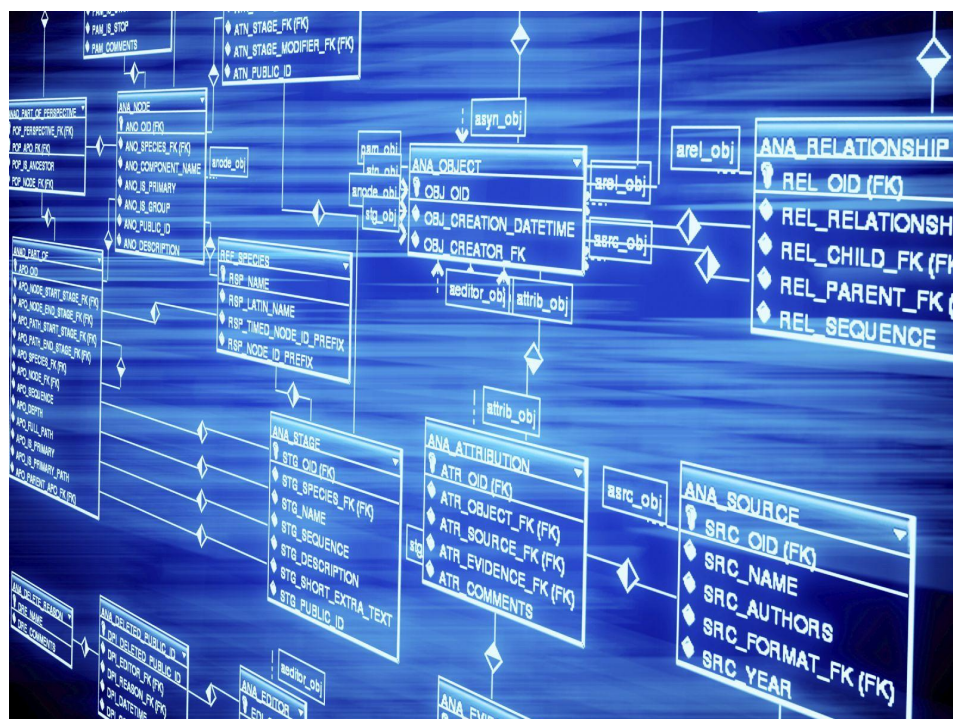


Aplicación Web: HadaPop

16/04/2021



Francisco Arenas Nueda

Germán Berná Martínez

Izan Ayllon Palazón

Jorge Belló Rico

Javier Sanchis

Daniel Domenech Moreno

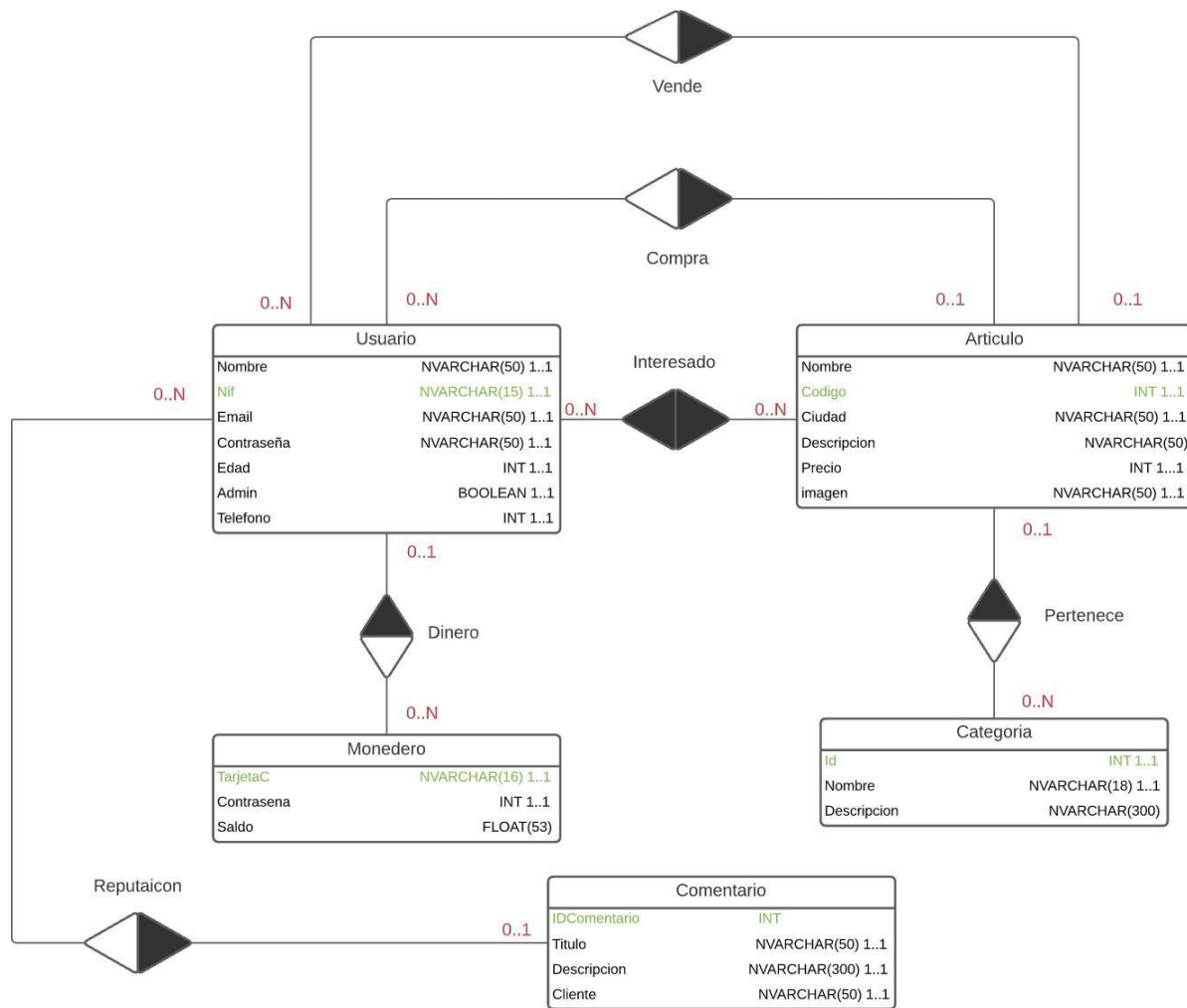
Esquema de la BB.DD

Objetivos

El objetivo del informe será la de representar el esquema de la BB.DD que hemos implementado en nuestro proyecto con el objetivo de desarrollar una aplicación web de compra y venta de artículos de cualquier tipo.

Modelo lógico

En primer lugar, presentaremos el esquema lógico o uml que implementaremos en nuestro proyecto.



Dado el anterior esquema lógico podemos reconocer las siguientes entidades:

1. **Usuario**: El usuario será la entidad cuya principal misión será la de representar tanto al comprador, como al vendedor, como al administrador de la página web que tendrá funcionalidades extra como la de ser moderador de esta. Esta entidad cuenta con un atributo nif, que será el atributo encargado de identificar a cada usuario. Además tendrá otros atributos como nombre, teléfono, edad y el email y contraseña para iniciar sesión entre otros atributos.
2. **Artículo**: El artículo será la entidad encargada de representar los artículos que se encuentran en venta. Cuenta con atributos como nombre, ciudad donde almacenaremos la ubicación donde se encuentra el producto, también dispondremos de una imagen con el objetivo de que los usuarios tengan una fiel visión de este.
3. **Comentario**: El comentario se trata de la entidad que representará las opiniones sobre los vendedores por parte de los usuarios que ya les han realizado una compra previa.

4. **Monedero:** El monedero consiste en una entidad encargada de almacenar el saldo del usuario con el que pagará los productos, de este modo, podrá gestionar su economía.
5. **Categoría:** La categoría almacenará los distintos tipos de productos que nos podremos encontrar en la web, con el objetivo de almacenar productos similares como un sofá o una mesa en un mismo tipo de tipo mueble por ejemplo.

A continuación, describiremos las relaciones entre las distintas entidades para un mejor entendimiento del esquema.

- **Vende:** Esta relación tiene como objetivo obtener la información del vendedor en la entidad Artículo.
- **Compra:** Esta relación será la encargada de registrar las compras que realiza un usuario. En una posible mejora podremos añadirle cupones u otros descuentos.
- **Interesado:** Esta relación hace la función de guardar los productos que al usuario le han interesado pero no ha comprado.
- **Reputación:** Se trata de una relación cuyo objetivo será la de conocer los comentarios que ha recibido un usuario, con el objetivo de conocer si es bien valorado por usuarios que han comprado algunos de sus productos.
- **Dinero:** Es la relación que conectará a un usuario con su saldo.
- **Pertenece:** Se trata de la relación encargada de que un producto pueda pertenecer a una categoría y una categoría pueda disponer de N artículos.

Tablas de la BB.DD

Finalmente, las tablas de las base de datos que conforman el esquema relacional del esquema lógico expuesto previamente.

En este, podemos observar las claves primarias, ajenas y los demás campos de cada entidad.

Usuario (Nombre, Nif, Email, Telefono, Contraseña, Edad, Admin, TarjetaCred)
C.P : Nif
V.N.N : Nombre
V.N.N : Email
V.N.N : Telefono
V.N.N : Contraseña
V.N.N : Edad
V.N.N : Admin
C.Aj : TarjetaCred -----> Monedero

Articulo (Nombre,Codigo, Ciudad, Descripcion, Precio, Imagen, Vendedor, Comprador, Categoria)
C.P : Codigo
V.N.N : Nombre
V.N.N : Ciudad
V.N.N : Precio
V.N.N : Imagen
C.Aj : Vendedor -----> Usuario
C.Aj : Comprador -----> Usuario
C.Aj : Categoria -----> Categoria

Comentario (IDComentario, Titulo, Descripcion, Cliente, Receptor)
C.P : IDComentario
V.N.N : Titulo
V.N.N : Descripcion
V.N.N : Cliente
C.Aj : Receptor -----> Usuario

Interesado (Usuario, Articulo)
C.P : (Usuario, Articulo)
C.Aj : Usuario -----> Usuario
C.Aj : Articulo -----> Articulo

Monedero (TarjetaC, Contrasena, Saldo)
C.P : TarjetaC
V.N.N : Contrasena

Categoria (Id, Nombre, Descripcion)
C.P : Id
V.N.N : Nombre