Geocaching

Processo baseado numa plataforma de geocaching.

Vamos considerar varias classes, dentro das quais caches, utilizadores (de vários tipos), logs (caderninhos de notas que estão em cada caches),

Temos conceitos cache, utilizdaore, logs, localizações, travel bugs, itens (um travel bug é um caso particular de um item). No utilizador podemos mecanismos de herança ou de atributos para definir um tipo de utilizador. Classe user, basic, premium, admin - fazem extensões.

Basic user -> premium user -> admin user.

Todas as caches têm pelo menos um travel bug. Podemos tirar um travel bug de um cache com o compromisso de deixar noutra. Temos uma cache com vários itens. Um item não precisa de ter uma cache, ou seja com base num item não conseguimos saber em que cache está. Travel bug faz extend do item. Pode ter uma cache ou uma lista de caches.(vai facilitar para a 2 fase em localizações).

Min 48

UML -> logica de prototipagem, rascunho de classes e entidades e só depois fazer as ligações.