

# Caso “Playground”: DER

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified  
Developer**  
The Ultimate Tech Degree

# Objetivo

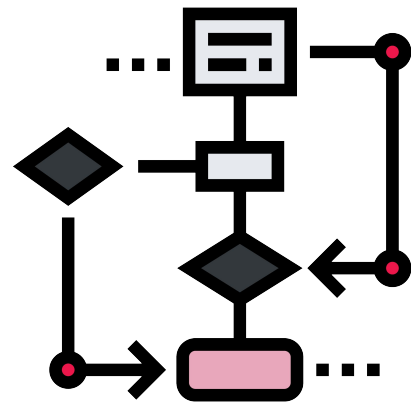
Ya aprendimos a detectar entidades. Luego aprendimos a detallar los atributos, los tipos de datos e imaginarnos qué datos se guardarán en cada columna.

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:



**caso**  
**“Playground”**



# 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.

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

**¡Éxitos!**

DigitalHouse>  
Coding School