

UsuarioControlador	
	usuarioGuardado <vector> Usuarios
void	registroJugador(mail:string,password: string, nickname: string, descripcion: string)
void	registroDesarrollador(mail:string,password: string, empresa: string)
void	confirmarRegistro()
void	cancelarRegistro()
void	iniciarSesion(email:string,password: string): void
void	getUsuarioLogeado():Usuario
Set(Jugador)	listarJugadores():
void	seguirJugador(nickname)

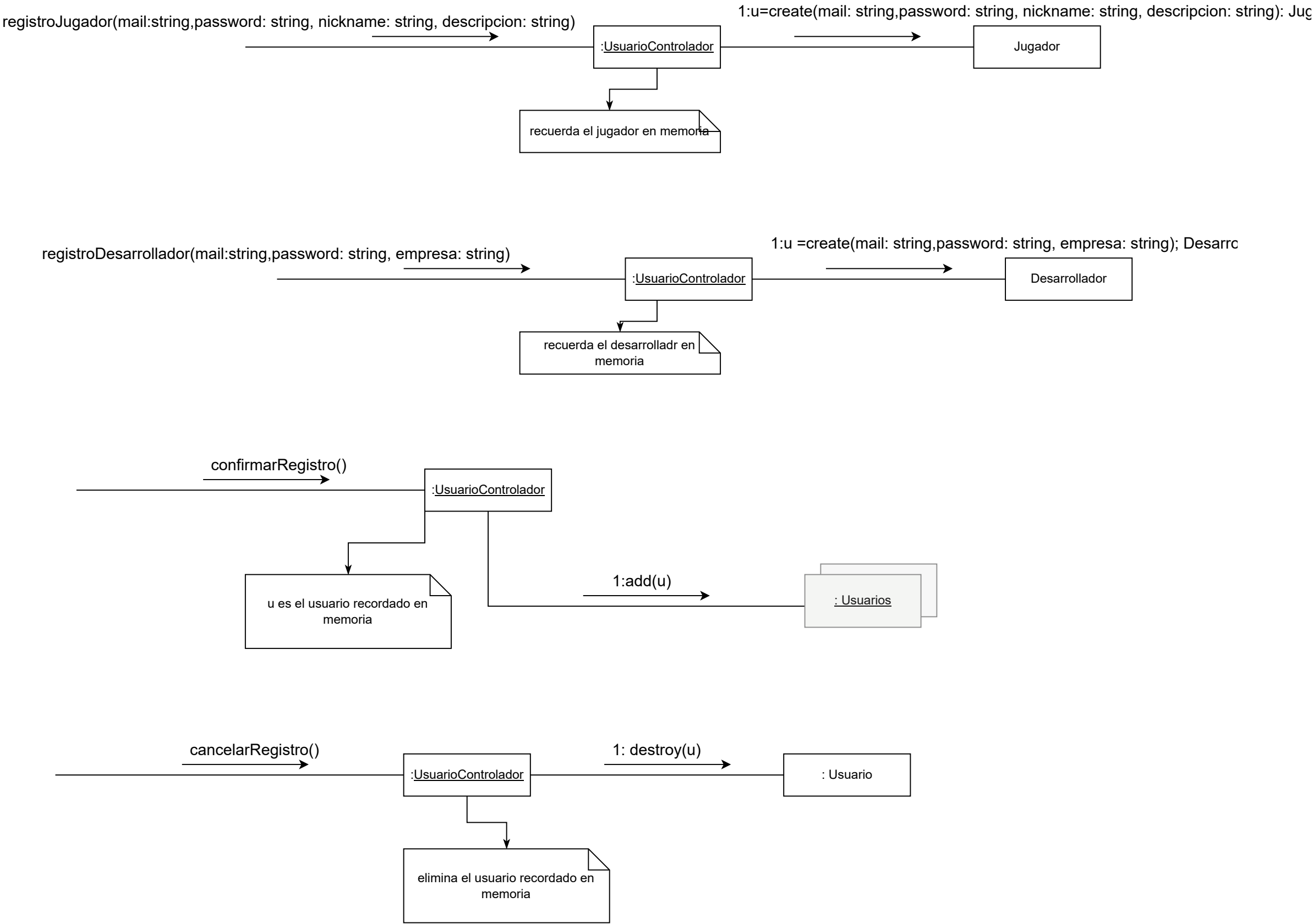
DatosSuscripcionControlador	
	<vector> suscripciones <vector> DatosSuscripciones
Set(DT_SuscripcionVideoJuego)	listarSuscripciones():
Set(string)	listarNombreVideojuegosSuscritos()
Set<Suscripcion>	obtenerSuscripcionesVideojuego(nombre_videojuego: string):
void	cancelarSuscripcionActiva(idSuscripcion)
void	crearDatosSuscripcion(idSuscripcion: int, metodo_pago: DT_MetodoPago):
void	confirmarDatosSuscripcion()
Set(string)	listarNicknameJugadoresSuscritos():

CategoriaControlador	
	categoriaGuardada <vector> categorias
string	listadoNombreCategorias():
void	agregarCategoria(nombre: string,descripcion: string,tipo: enum)
void	confirmarCategoria()
void	listadoCategorias()
void	seleccionarCategoria(nombre: string)
void	agregarVideojuegoACategoria(videojuego: Videojuego)
void	

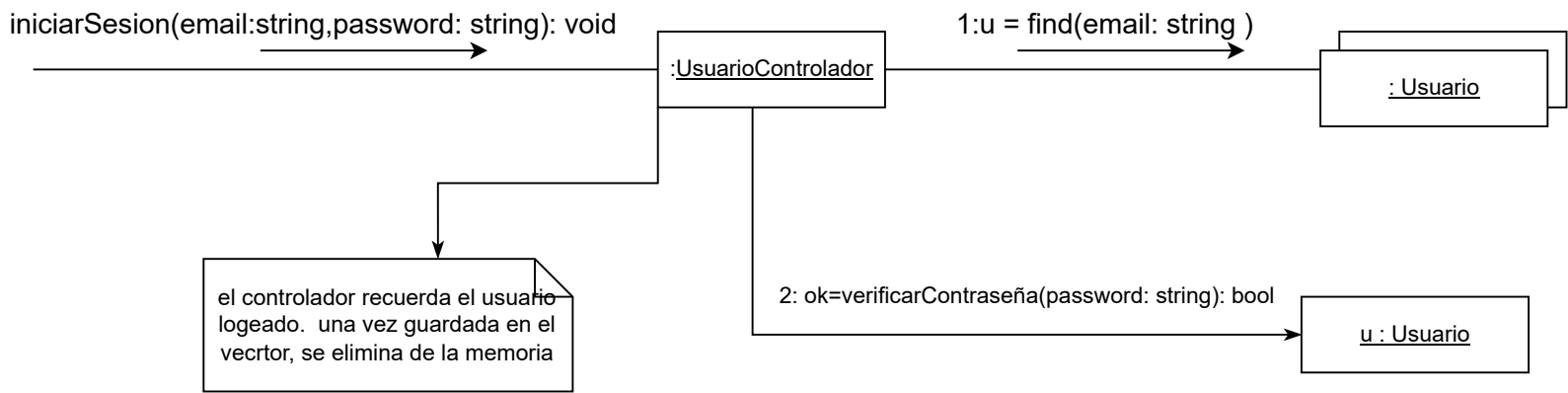
PartidaControlador	
Partida	partidaSeleccionada
Comentario	nuevoComentario
Comentario	comentarioAResponder <vector> partidas
void	listarHistorialPartidasFinalizadasCronologicamente()
void	continuarPartidaIndividual(idPartida: string)
void	nuevaPartidaIndividual()
void	nuevaPartidaMultijugador(transmitidaEnVivo: bool)
void	ingresarNicknameALaPartida(nickname : string)
void	confirmarPartida(): void
Set<Multijugador>	listarPartidasMultijugadorUnidasNoFinalizadas():
void	confirmarAbandonoPartida(idPartida): void
Set<Multijugador>	listarPartidasIniciadasNoFinalizadas():
void	confirmarFinalizarPartida(idPartida: string): void
Set (DT_Multijugador_Videojuego)	listarPartidasMultijugadorNoFinalizadasTransmitidasEnVivo():
void	seleccionarPartida(idPartida: string): void
Set<DT_Comentario>	listarComentariosDePartida():
void	seleccionarComentarioAResponder(idComentario: int): void
void	enviarComentario(contenido: string)
void	ConfirmarComentario(): void

VideojuegoControlador	
Videojuego	videojuegoSeleccionado <vector> videojuegos <vector> videojuegosjugador
void	datosNuevoVideojuego(nombre: string, descripcion: string, costoMensual:int, costoTrimestral:int, costoAnual:int, costoVitalicia:int)
void	confirmarVideojuego()
void	seleccionarVideoJuego(idVideojuego: string): void
Videojuego	obtenerVideojuegoPorNombre(nombre_videojuego):
Set(DT_Nombre_Descripcion_Videojuego)	listarNomDescVideoJuegos():
void	asignarPuntaje(nombreVideojuego: srting, puntaje: int):
string	listarNombreVideojuegos():
DT_InfoVideojuegoJugador	verVideojuego(idVideojuego):
DT_InfoVideojuegoDesarrollador	verVideojuegoDesarrollador(idVideojuego):
Set(string)	listaJuegosPublicadosFinalizados():

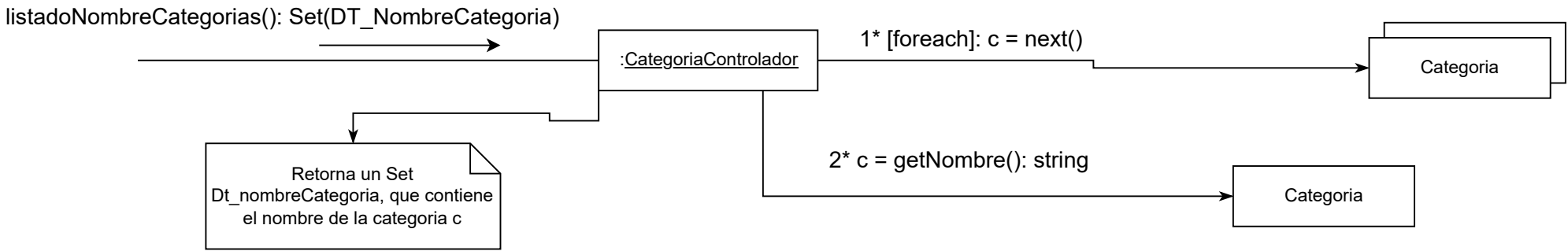
Alta de Usuario

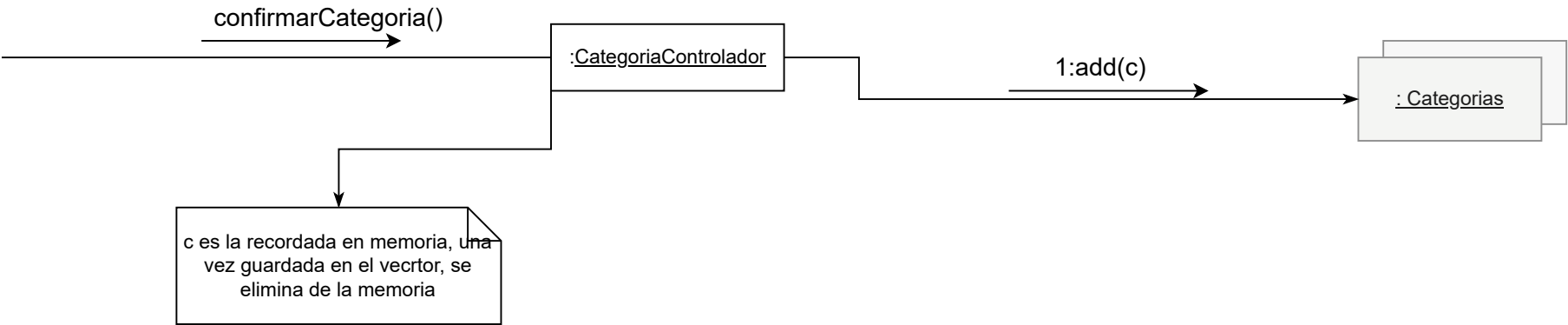
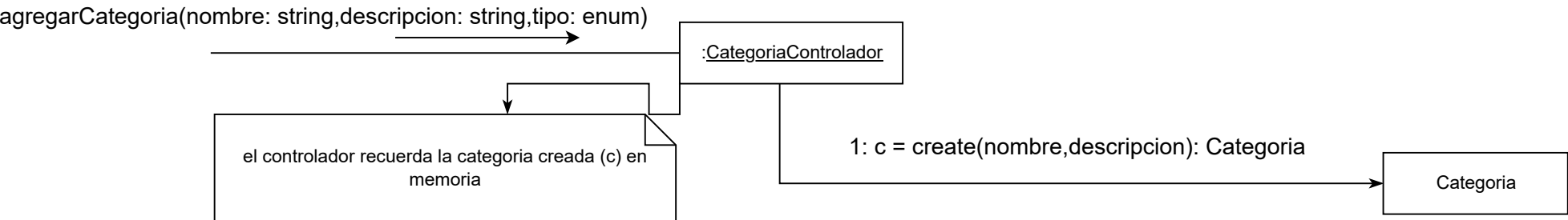


Iniciar Sesion

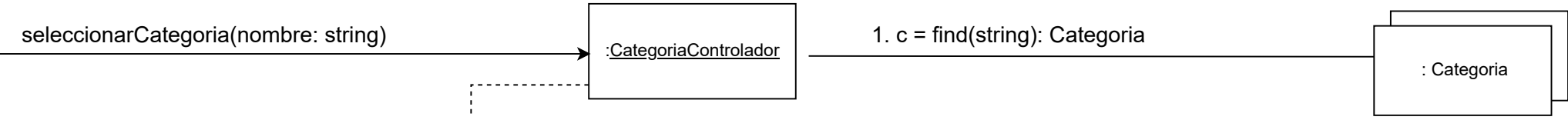
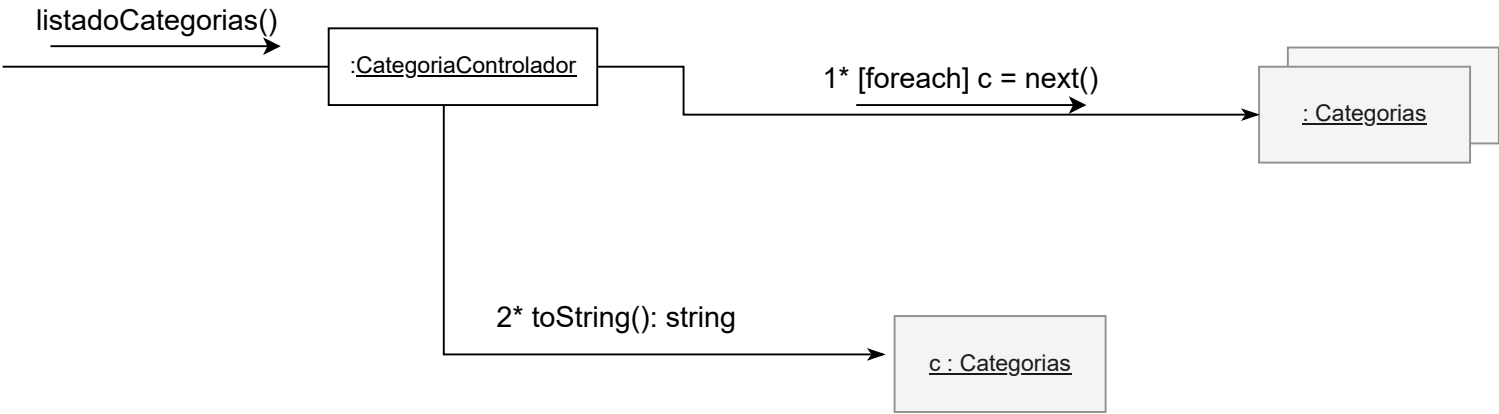
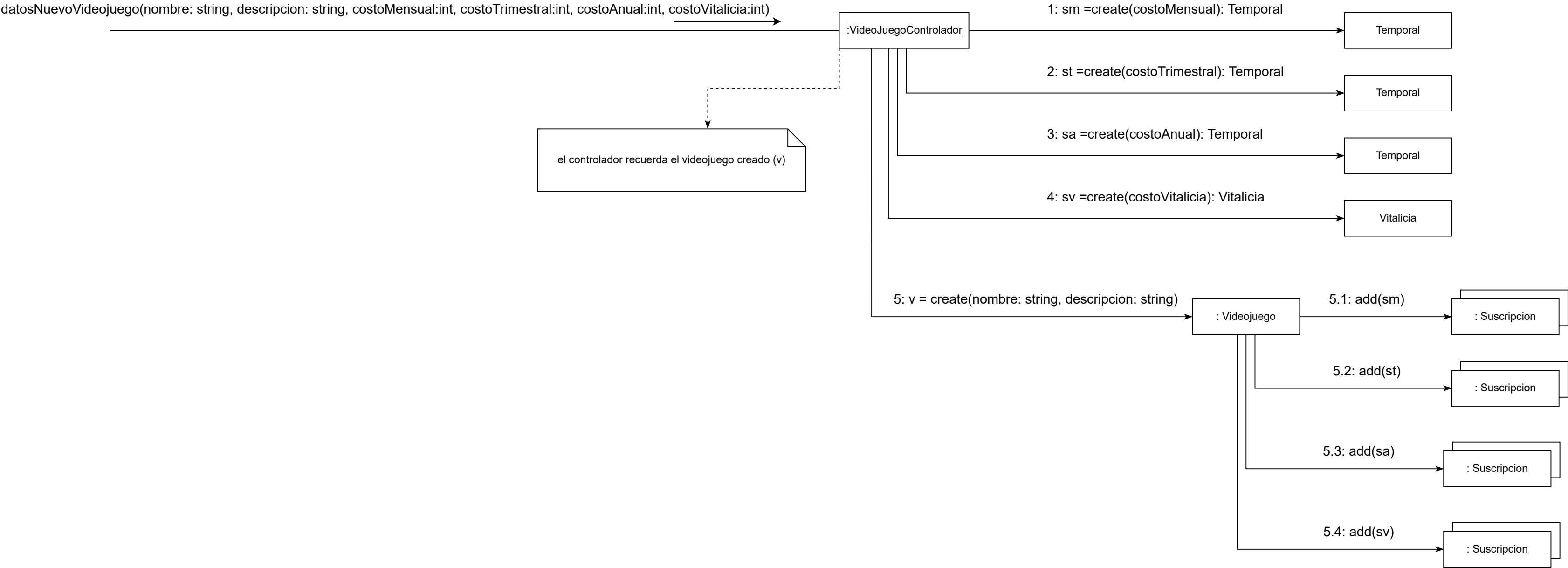


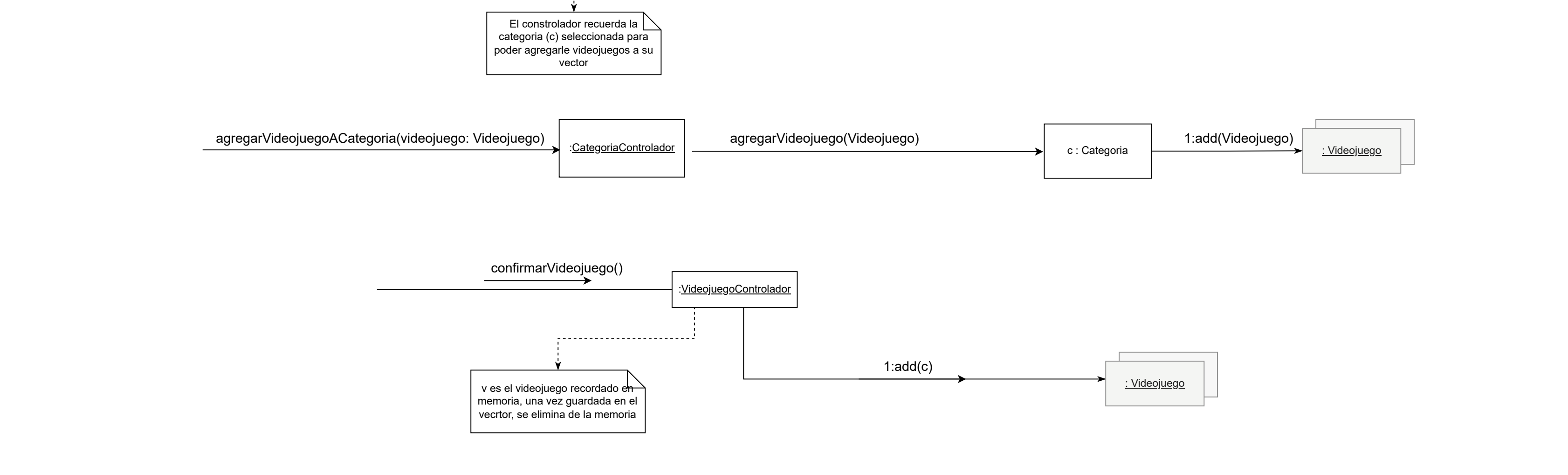
Agregar Categoria



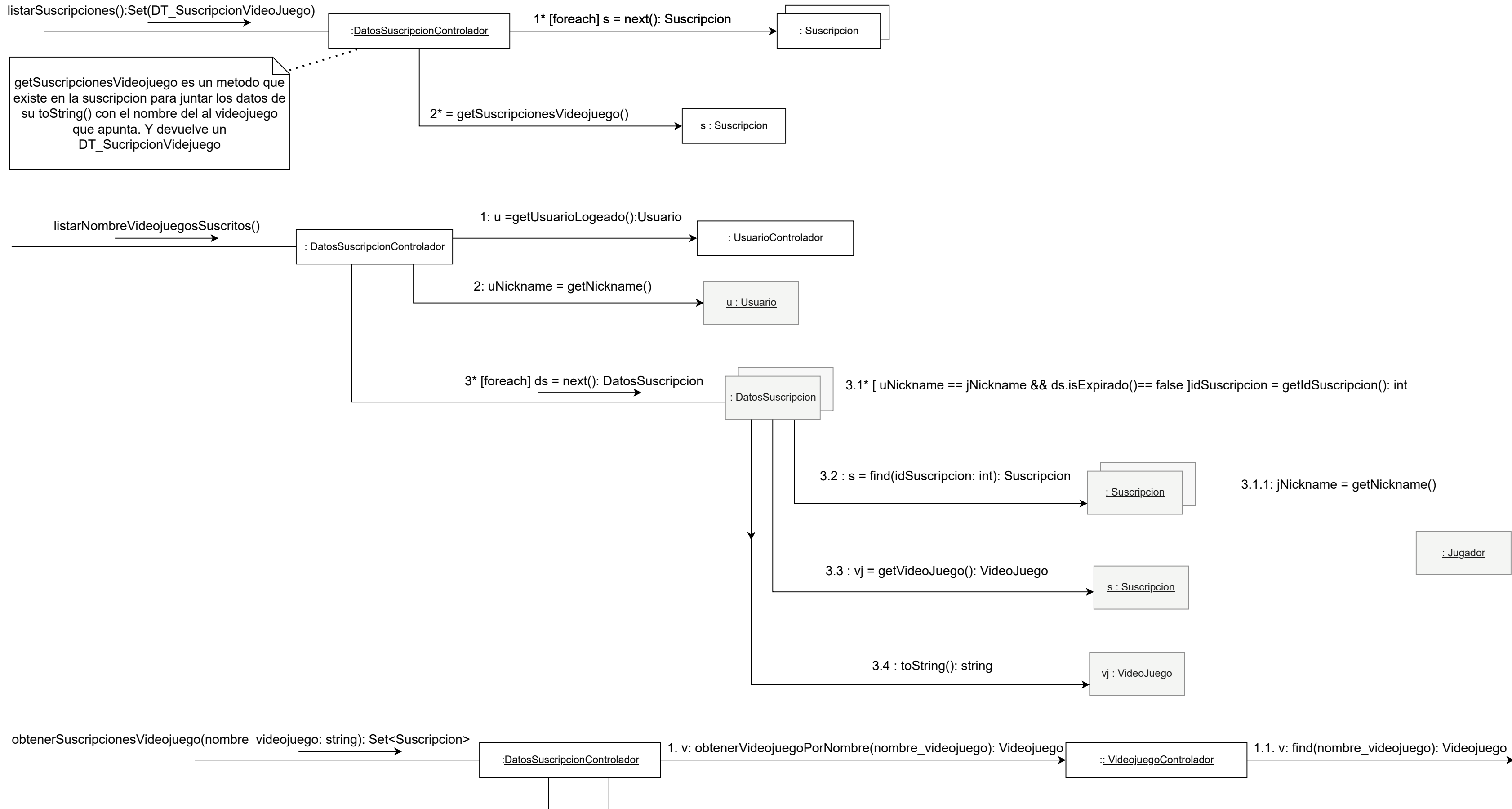


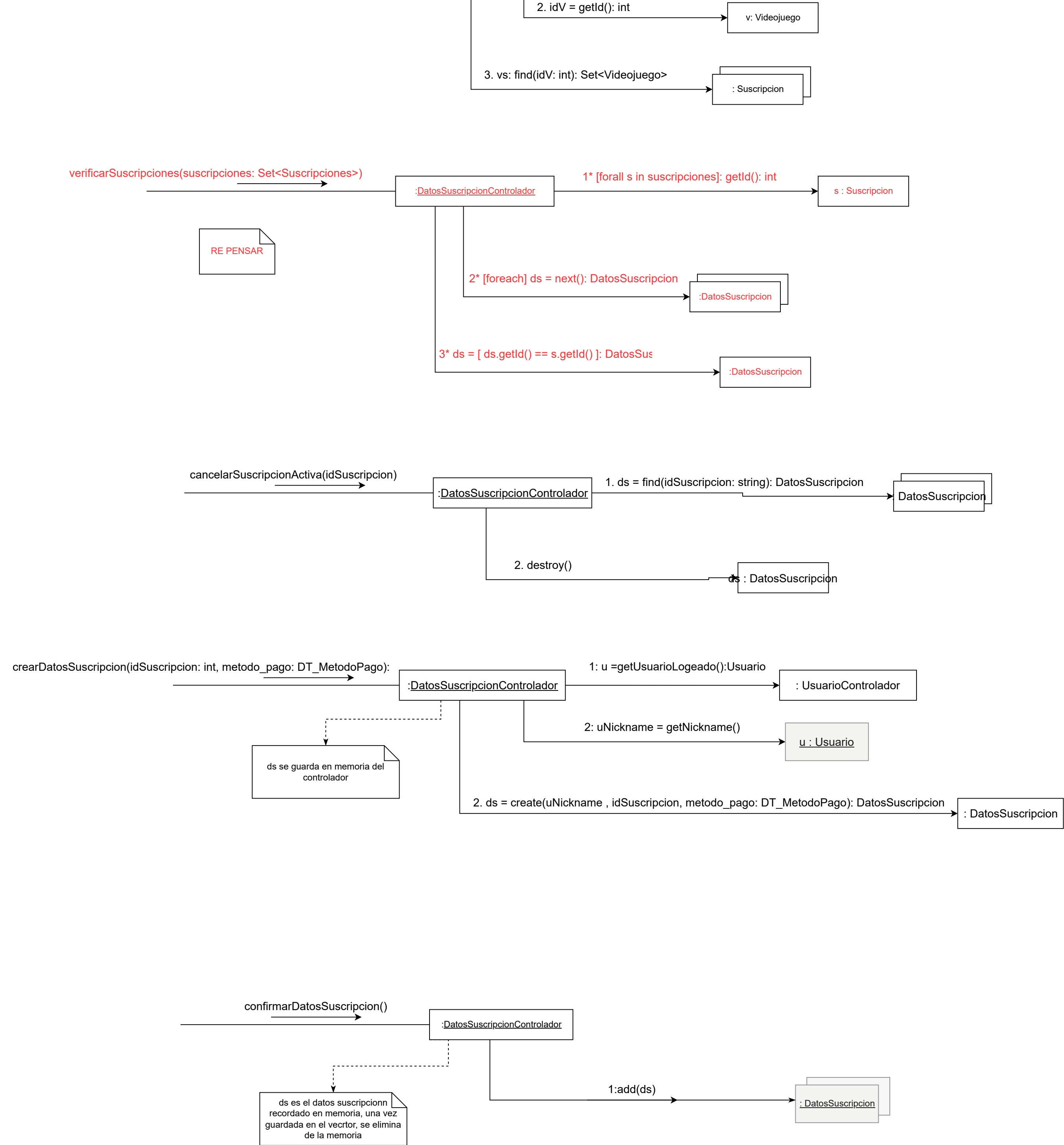
Publicar Videojuego



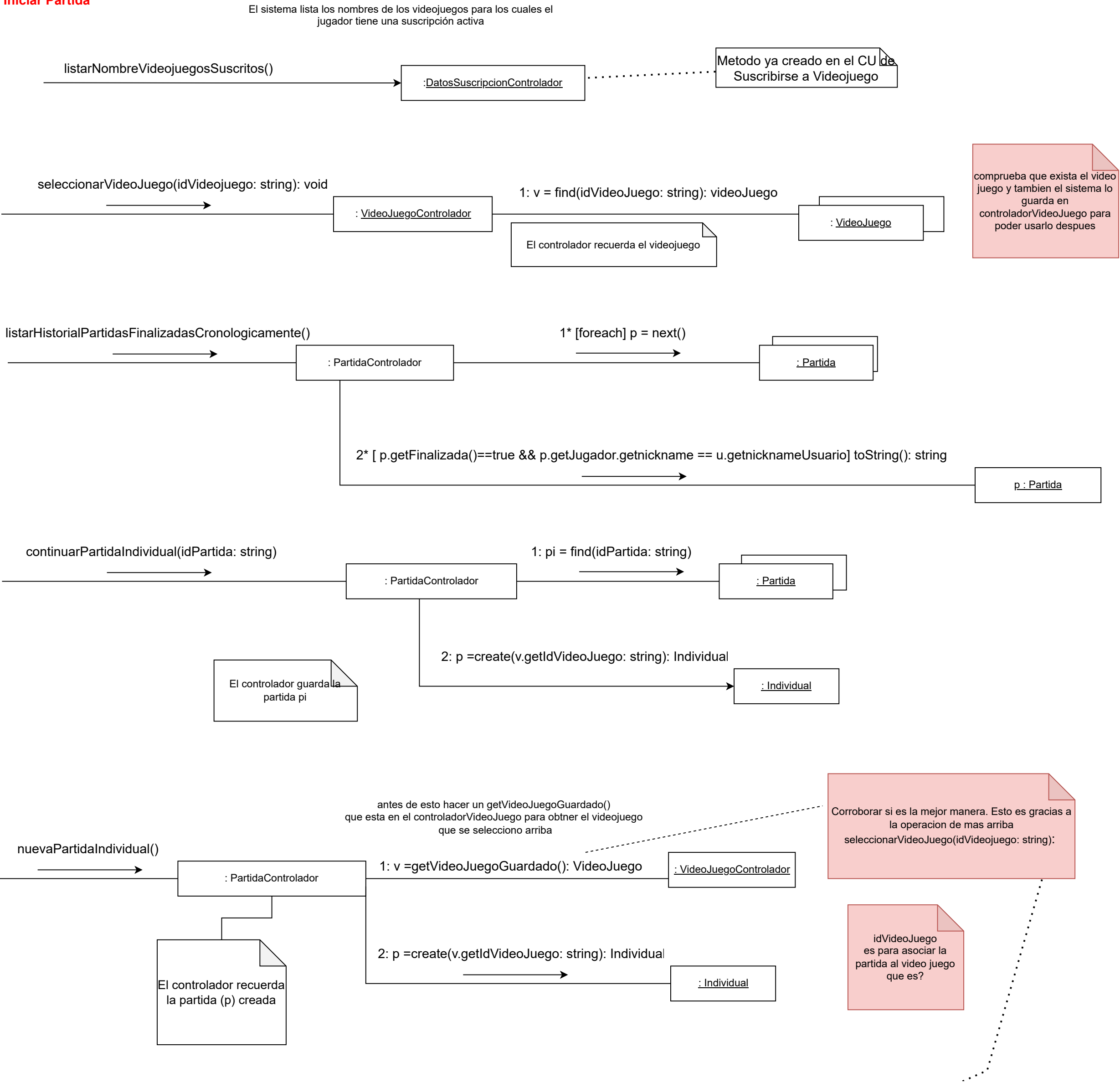


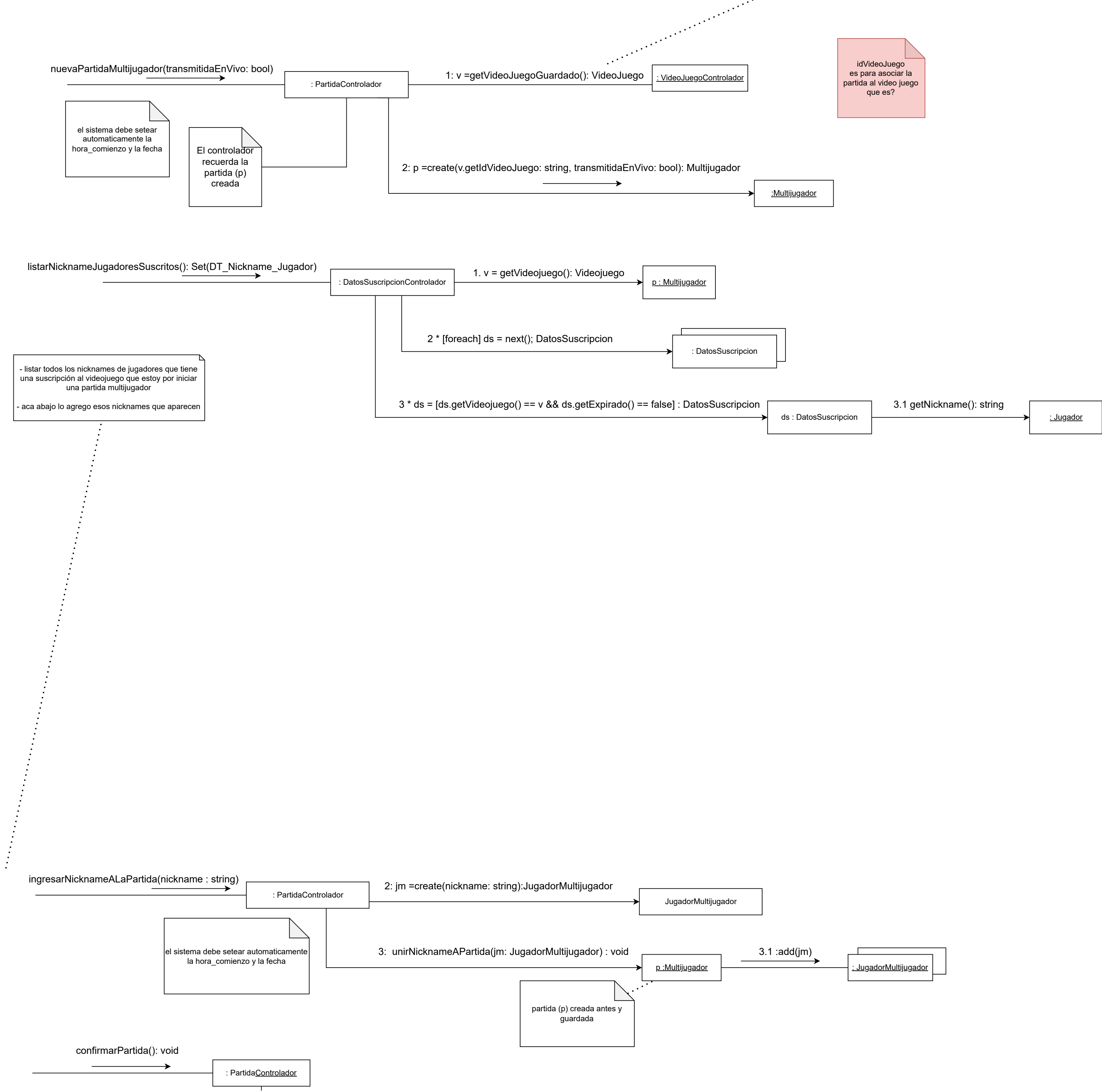
Suscribirse a Videojuego

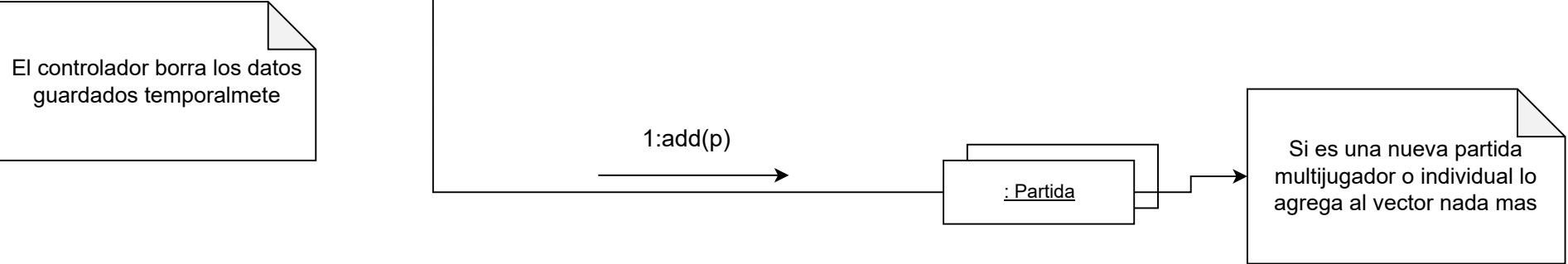




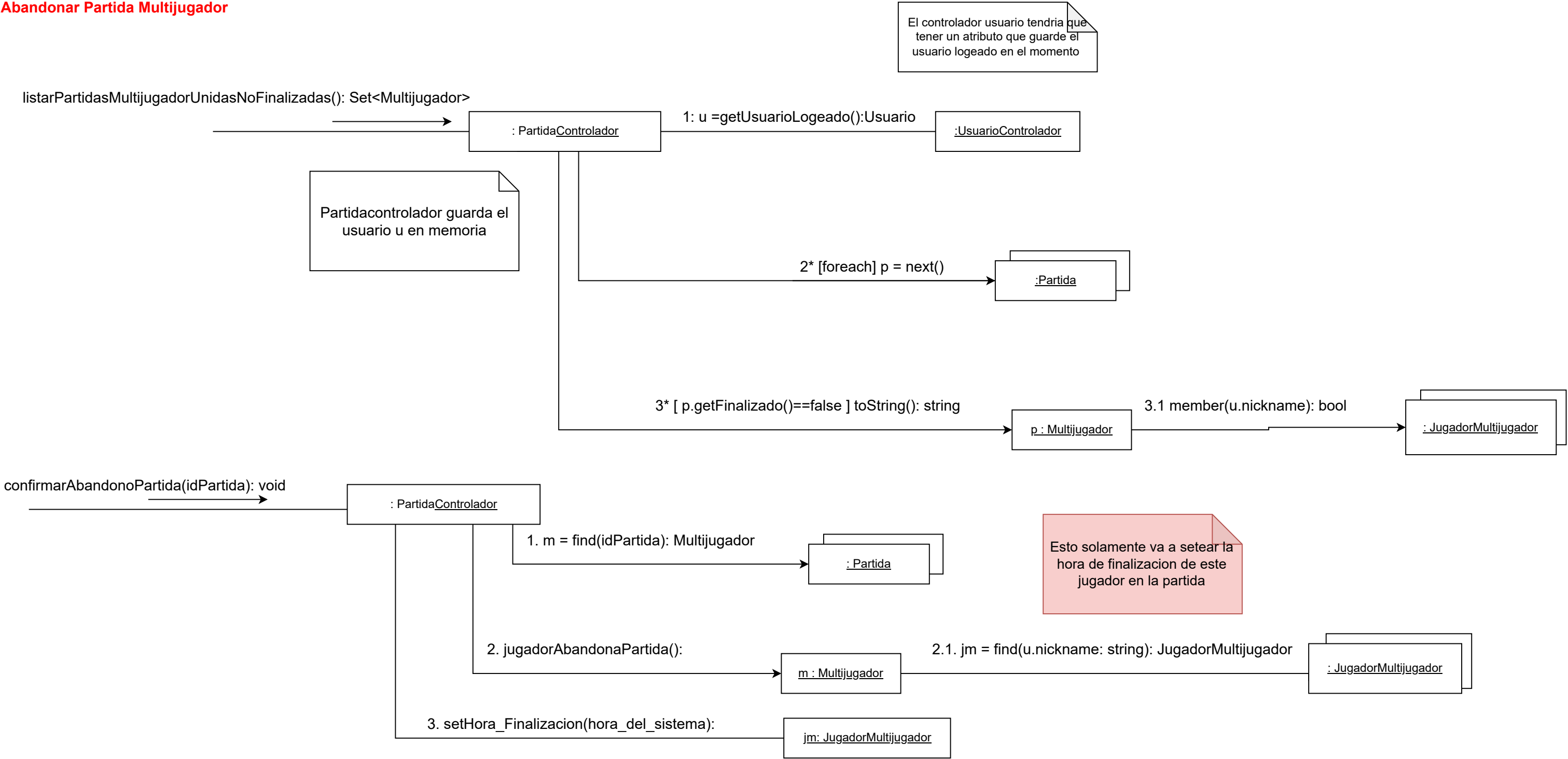
Iniciar Partida



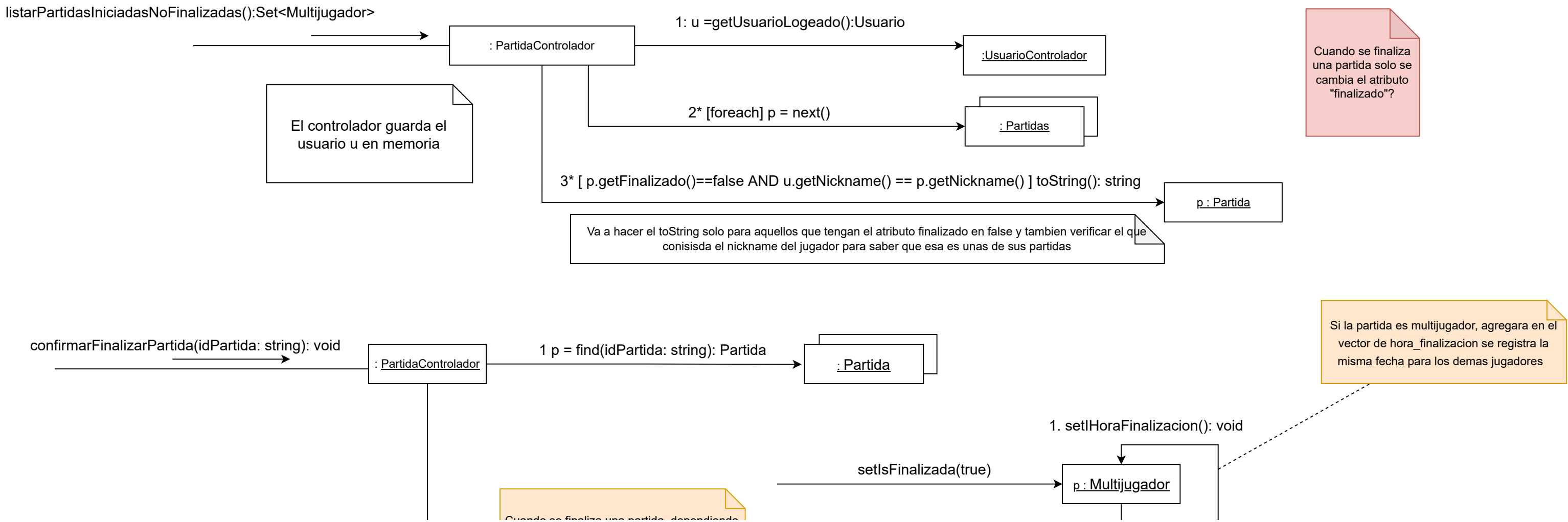


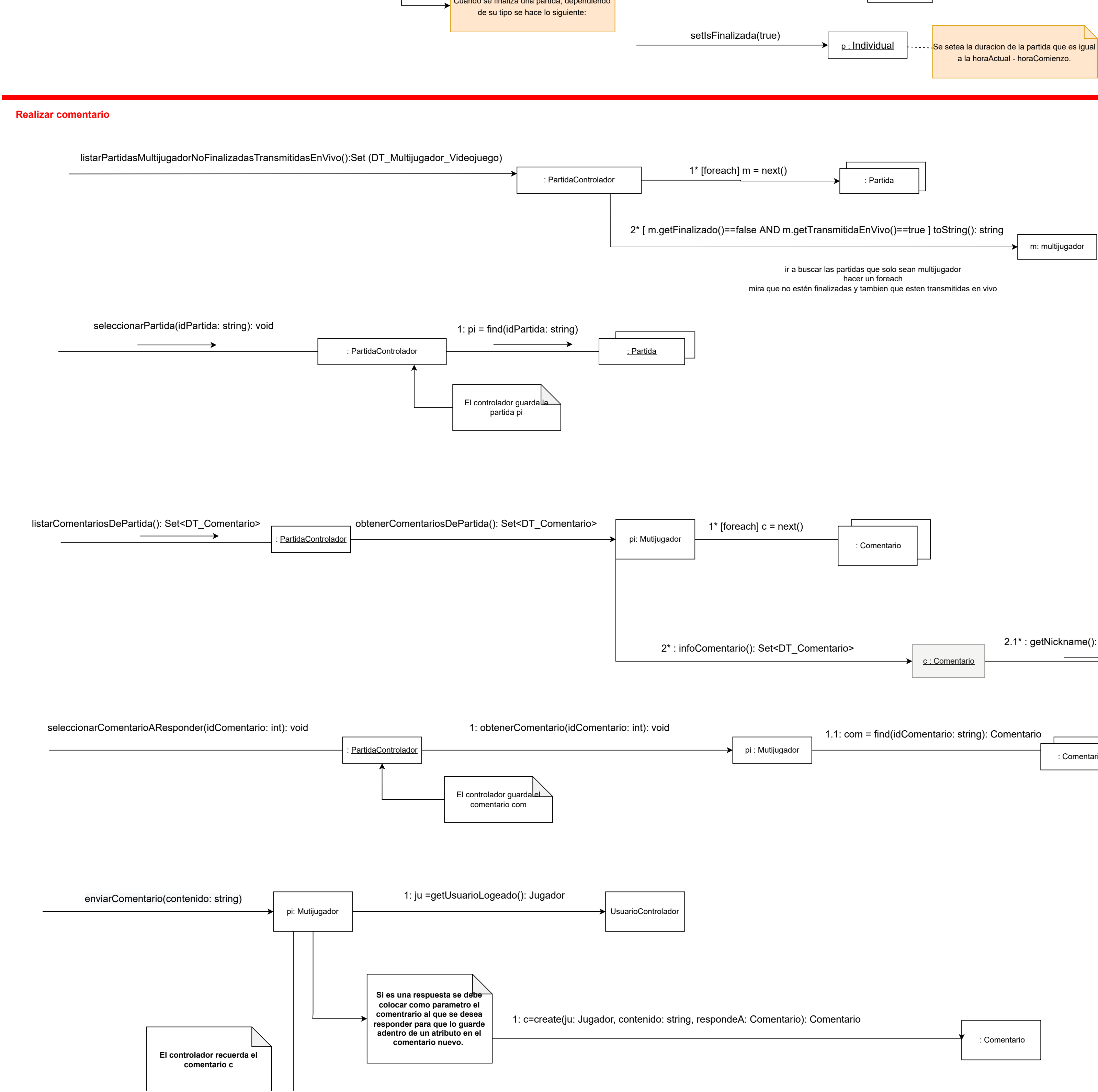


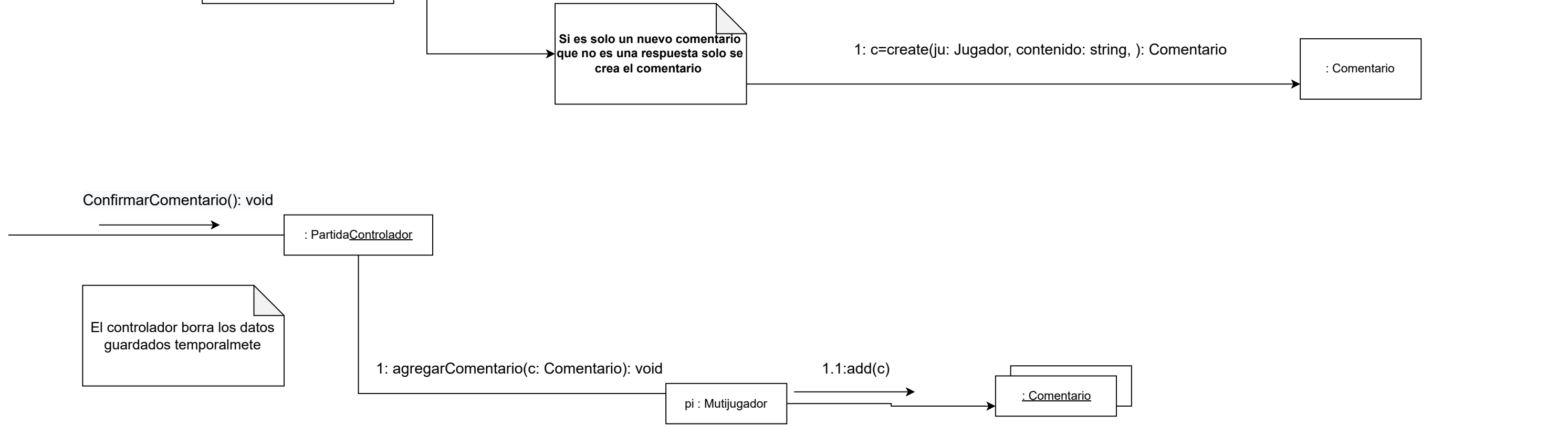
Abandonar Partida Multijugador



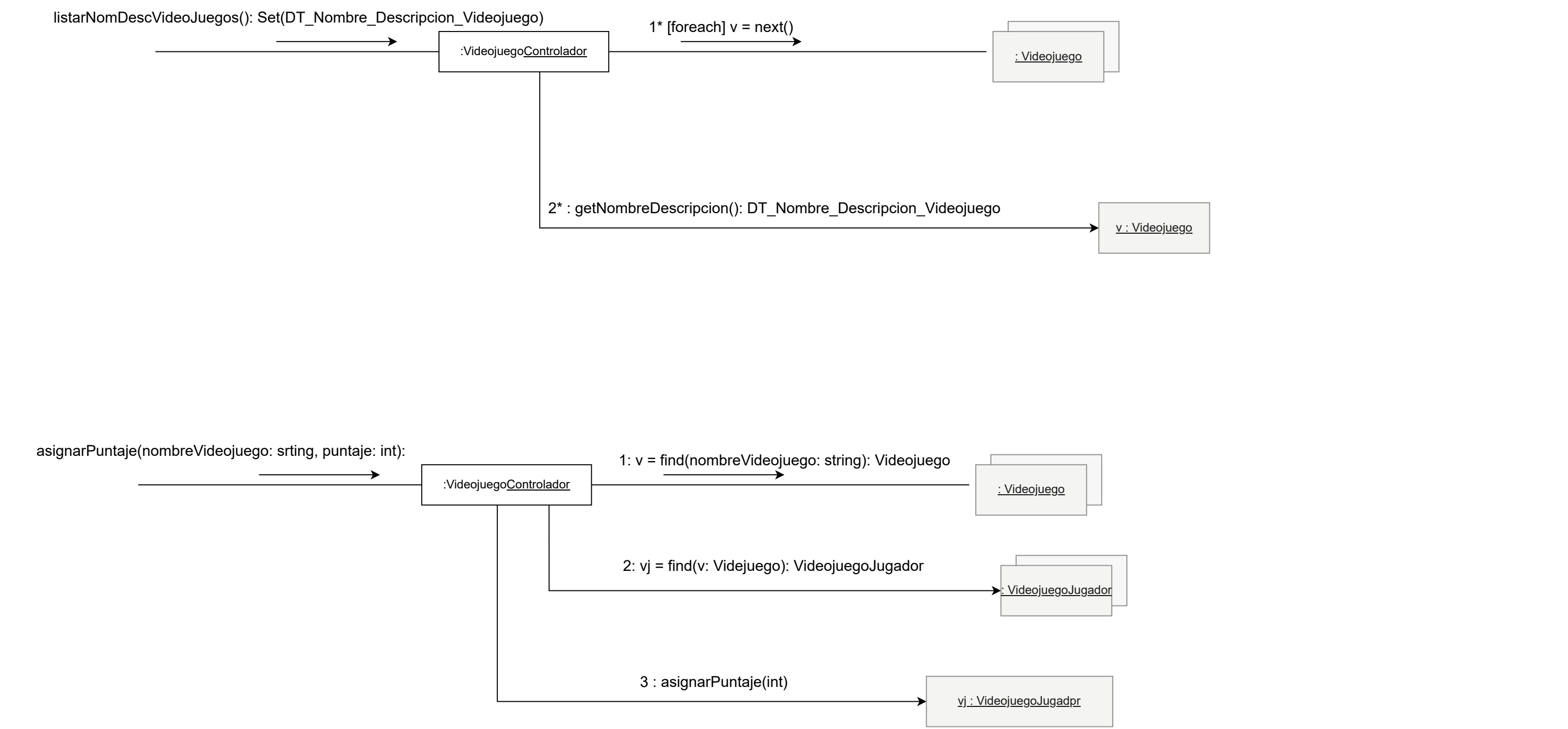
Finalizar Partida



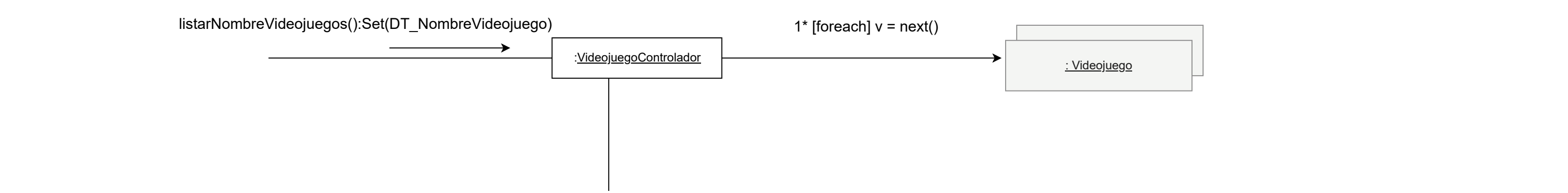


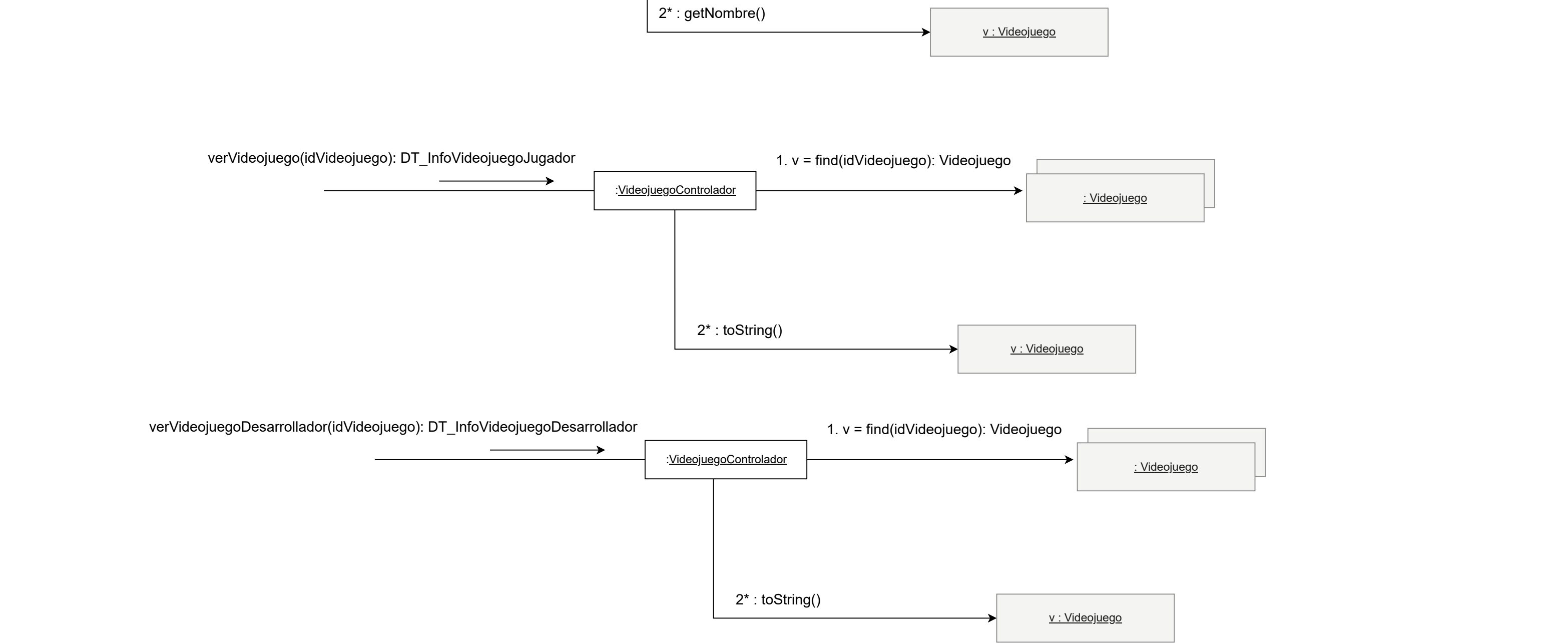


Asignar puntaje

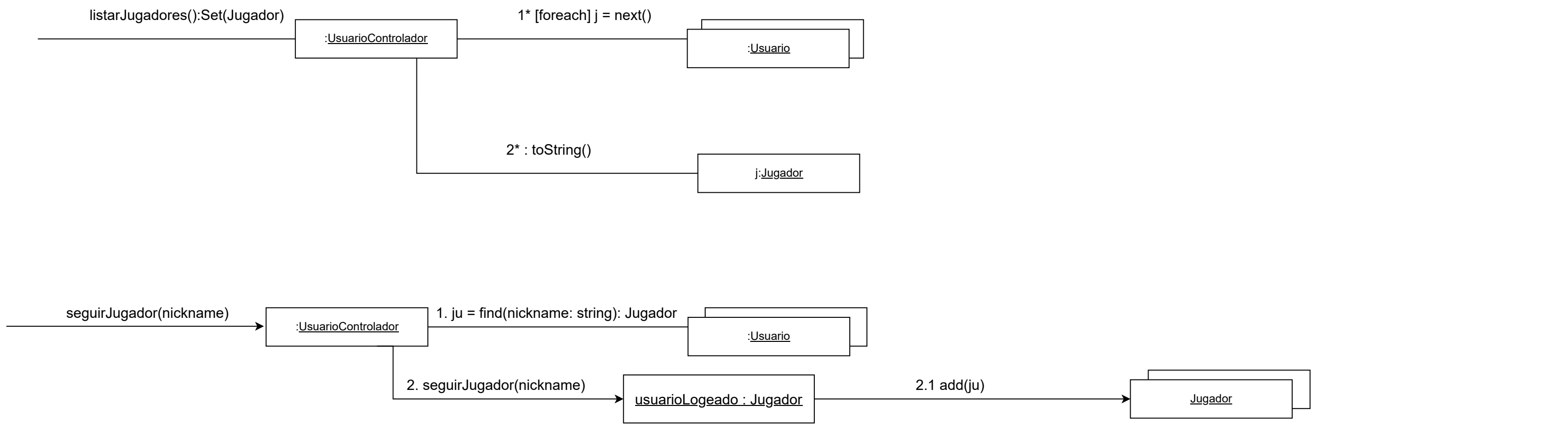


Ver Informacion de Videojuego





Seguir jugador



Eliminar Videojuego

