

Caso de Estudio: PlayGround - Parte I

DigitalHouse >
Coding School



**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

Objetivo

Vamos a validar lo aprendido. Te proponemos el siguiente desafío para que lo intentes solo y en la clase sincrónica repasemos y validemos cómo lo resolvieron.

¡Empecemos! 🤘👍✨

Consigna

A continuación, vamos a plantear **un escenario** que necesita de una base de datos para poder **almacenar la información** del sistema. Tu **rol** será el de **diseñar una base de datos**, por lo cual, como primer paso se debe definir qué entidades son importantes.

Para esta tarea te recomendamos utilizar la herramienta de draw.io. Para esto, debemos seleccionar: *"Save to device" → "New diagram" → "Entity Relationship Diagram"*.

Al terminar, tenemos que exportar el resultado como PNG (*"File" → "Export as" → "PNG"*), de esa manera podremos volver a importarlo a la herramienta si queremos seguir trabajándolo.

PLAYGROUND - Nuestra plataforma online



Escenario Playground

Digital House necesita diseñar una base de datos para su sistema ***"PlayGround"***. Este sistema es un campus destinado para que los estudiantes tengan acceso al contenido que tienen que estudiar para una clase, realizar ejercitaciones, descargar material de referencia y todo lo necesario para su aprendizaje.

Este sistema se comparte entre todas las materias, cursos, profesores y alumnos. Entonces:

¿Cómo se comienza a diseñar una base de datos tan compleja?

Respuesta: De a un requerimiento por vez. ¡Empecemos!

PlayGround: Parte I



Parte I:

Los usuarios tendrán:

- *Nombre, apellido, email, contraseña y categoría.*
- Podrán tener categoría de *estudiantes, docentes, editores o administradores.*
- Un usuario está asociado a una única **carrera** que tiene un nombre, una fecha de inicio, una fecha de finalización.
- Una carrera tiene materias.

Parte I:

Lo siguiente que queremos es poder almacenar 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.*

Consigna: ¿Cuáles son las entidades?

¿Cómo seguimos?

En la clase vamos a compartir los resultados de esta práctica, así que recordemos tener a mano la resolución antes de arrancar la clase.

DigitalHouse>
Coding School