

# MEMORIA

**Grupo:** A

**Participantes:** Diego Fernández Rodríguez

Manuel Espinosa Llabres

Miguel Angel Dorado Maldonado

Para la realización del trabajo, nos pusimos en contacto los miembros del grupo y fuimos aportando ideas sobre las distintas entidades y variables que añadir al Data Modeler. Empezamos agregando las entidades que consideramos más importantes, como Usuario, Entrenador, Gimnasio, Clase o Rutina y sobre ellas empezamos a perfeccionar.

Consideramos que Entrenador tendría que estar dentro de Usuario ya que es un tipo de usuario que contiene toda su información añadiéndole un par de variables más, como horario en el que trabaja, su especialidad o su número de teléfono para ponerse en contacto con éste si fuera necesario.

Inicialmente grupo\_muscular estaba incluido en Ejercicio y en Máquina (actualmente llamado Material) pero tras debatir con el grupo llegamos a la conclusión de que se puede crear una nueva entidad que relacione ambos, esto tiene más sentido ya que con un mismo material se pueden realizar diferentes ejercicios que trabajen distintos grupos musculares.

En la entidad clase se guardan los datos correspondientes a cada clase que se realiza, como si es virtual o no, el aforo máximo, o cual es el objetivo de esta, pero también es necesario guardar que tal ha realizado cada usuario dicha clase, para esto esta la entidad sesion, que relaciona cada usuario con las clases en las que participa, así pudiendo guardar su rendimiento, o incluso autoevaluarse para saber como mejorar y poder volver posteriormente para ver su progreso.

La entidad Tarifa guarda los datos que hacen referencia al tipo de tarifa que cada gimnasio debe contratar y el precio que deben pagar por ella. Estas tarifas ofrecen distintas funcionalidades. Es por ello que se decidió crear una nueva entidad llamada Funcionalidades. En esta se van a almacenar todas las distintas propiedades que se puedan ofrecer. Dependiendo de cada tarifa, si se ofrece dicha funcionalidad esta será marcada como true. En caso contrario será marcada como false.

La entidad Dieta guarda la información de los objetivos que trata de cumplir. También se almacena información nutricional donde se indica el número de calorías

que contiene y el tipo de persona al que va dirigida (celíacos, veganos...). Por último se guarda la lista de comidas que la componen. Cada dieta debe ser creada por un entrenador y usada por un usuario.

Tras acabar el proyecto en Data Modeler, simplemente nos faltaba corregir los errores que pudimos haber cometido durante la realización del trabajo. Eran errores simples que consistían en darle un tipo y tamaño a algunas variables, por lo que lo hicimos en conjunto y no hubo mucho problema.

**Incidencias:** en el grupo originalmente éramos 4 personas, pero hay un participante que no ha aportado nada al trabajo, lo cual ha hecho que la realización sea más compleja, ya que teníamos que repartir el trabajo entre un miembro menos.