Decisiones Tomadas:

1. Modelar con un patrón decorator la clase DLC ya que al tener asociado un Juego puedo hacer uso de ese patrón para simplificar la modelización del Juego y sus Expansiones o DLC(Aunque me genera duda esto; si debiera poner el atributo juegoAsociado de tipo Juego\_Comun)
2. El Juego tiene asociado ciertos atributos particulares entre ellos un Genero particular al que pertenece(este último me genera dudas como modelarlo porque dice que el Administrador define los atributos que puede tener cada género y estos son variables según cada género disponga)
3. Modelar la compra que tiene entre sus atributos un juego, un medio de Pago y el usuario que realizo la compra
4. Modelar el préstamo que tiene entre sus atributos la fecha actual, la fecha límite, el usuario al que se presta, el Juego que se presta
5. Modelar al usuario que tiene entre sus atributos: una lista de juegos que le pertenecen, los préstamos que realizo, un identificador de la cuenta, estado de la cuenta que indica si está Suspendida o no.Entre sus métodos esta comprarJuego (se le añade a la lista de Juegos que tiene) y prestarJuego(Se añade un préstamo a la lista de préstamos)
6. Modelar la detección de fraudes con un patrón Command ya que al haber acciones indefinidas para un eventual fraude y querer tener una base para el futuro desarrollo de las mismas me parece adecuado el Patrón en este caso. Me genera duda como modelar los distintos tipos de fraude que puede haber yo en particular lo verificaría con un IF por cada tipo de fraude dentro del método verificarPrestamos.