



UVM

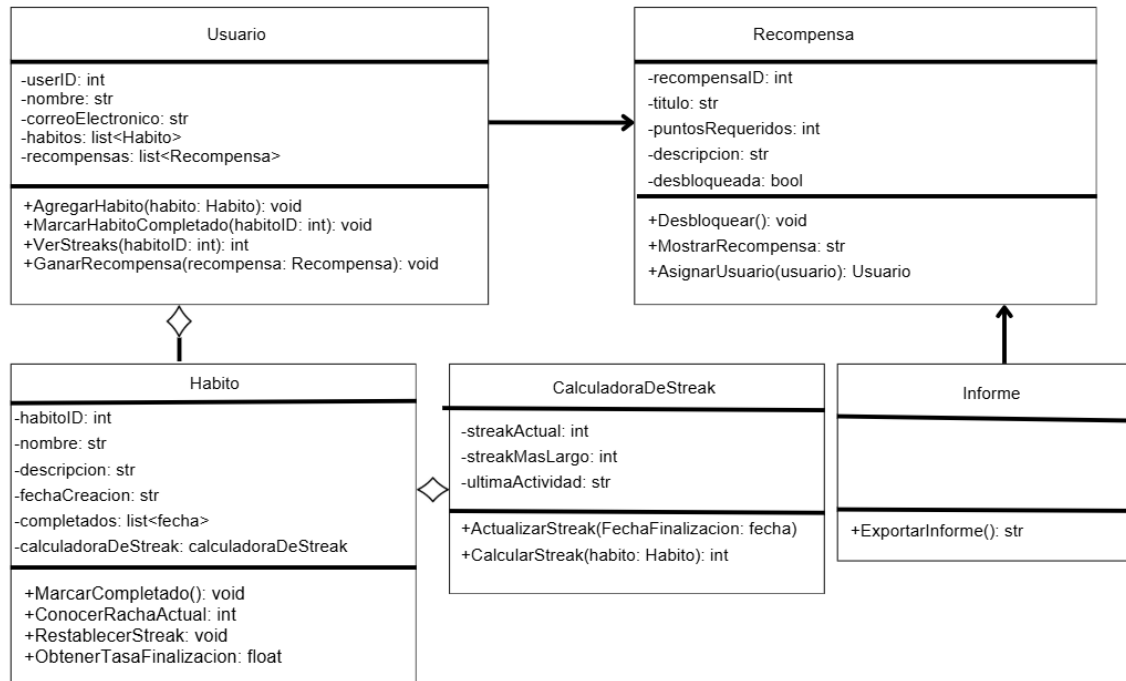
DIAGRAMAS UML

PROYECTO POO
17-10-2025
ANALIZADOR DE HÁBITOS PERSONALES (GAMIFICADO)



Diagrama de clases UML
 Proyecto: Analizador de hábitos personales (gamificado)
 Nombre: HabitTracker
 Elaborado por: Developers
 Versión: 1.0

Simbología:
 ↑ Una relación de "parte-todo" donde las partes pueden existir por sí solas.
 ◇ Representa una relación direccional entre dos clases.



CLASE	RESPONSABILIDAD	RELACIONES
Usuario	Representa al usuario del sistema. Administra sus hábitos y recompensas. Permite agregar hábitos, marcar completados, ver rachas y ganar recompensas.	<ul style="list-style-type: none"> - Composición con Hábito (un usuario tiene varios hábitos). - Asociación con Recompensa (un usuario puede obtener múltiples recompensas). - Usada por Informe para generar reportes.
Habito	Modela cada hábito que el usuario desea mantener. Registra completaciones, calcula	<ul style="list-style-type: none"> - Parte de la composición de Usuario.

	la racha actual y mide la tasa de finalización.	- Composición con CalculadoraDeStreak (cada hábito tiene su propia calculadora de racha).
CalculadoraDeStreak	Calcula y mantiene las rachas (streaks) de los hábitos. Controla la continuidad y la racha más larga.	- Composición con Hábito (depende directamente de él).
Recompensa	Representa las recompensas o logros obtenidos por cumplir metas. Se desbloquean según el rendimiento del usuario.	<ul style="list-style-type: none"> - Asociación con Usuario (una recompensa pertenece a un usuario). - Usada por Informe para mostrar logros.
Informe	Genera reportes del progreso del usuario, mostrando hábitos completados y recompensas obtenidas.	- Asociación con Usuario (usa sus datos, hábitos y recompensas).