

2.1

ENTIDAD: LIBRO

NOMBRE:

- ISBN: Identificador único del libro
- Título: Nombre del libro
- Cantidad actual: Número de ejemplares en la tienda.

DESCRIPCIÓN: Esta entidad es crucial, cada libro tiene un conjunto de atributos específicos, todas las operaciones venta o abastecimiento en el sistema se realizan en relación con esta entidad.

ENTIDAD: CAPITAL INICIAL

NOMBRE:

- MONTO: la cantidad inicial de dinero disponible, en este caso \$1.000.000.
- Historial de movimientos: Registro de transacciones que afectan el capital.
- fecha de inicio: fecha en que se establece el capital.

DESCRIPCIÓN: Se utiliza para financiar las primeras compras del libro y cubrir los costos operativos hasta que la tienda comience a generar ingresos por ventas.

ENTIDAD: CATALOGO

NOMBRE:

- Buscar libro
- Agregar libro.
- Actualizar libro.

DESCRIPCIÓN: Es esencial para mantener la organización y accesibilidad de los libros de la tienda, además permite un seguimiento eficaz del inventario y ventas.

Libro: // Valores posibles = hay un valor por libro ingresado de forma tal que el mínimo de valores posibles es 1 y el máximo sería dependiente de la memoria del programa

// Tipo de datos = Por ser una entidad de distintas informaciones usaremos string para el nombre del libro, y su información individual

Capital Inicial // Valores posibles = Los valores serán modificados por cada transacción de compra y venta de los libros

- Iniciaremos con un valor de \$1'000.000

// Tipo de datos = Esta entidad al ser variable y nuestra intención de utilizar valores porcentuales de IVA usaremos el tipo de dato float

Catálogo // Valores posibles = Al ser una lista los valores posibles serán limitados por la cantidad de libros por lo cual el máximo también será definido por la memoria del programa

// Tipo de datos = Esta entidad solo puede tener datos de tipo string o char pues el nombre del libro es muy variable



Diagrama e/r

