

LISTADO DE CLASES

LISTADO DE ENTIDADES:

1. Distribuidor:

Es la la tabla que contiene a los distribuidores de los juguetes. Es quien lleva los juguetes a la tienda y los maneja distintas marcas.

- RFC: Es el identificador del registro federal de contribuyentes. Lo usamos como PK.
- nombre_distribuidor: Es el nombre del distribuidor.
- deuda: Es el monto a deber a la casa distribuidora.

2. Marca

Es el sello de cada juguete, su marca comercial como Mattel, Playmobile, Hasbro, etc. Es una forma de clasificación de los materiales y su tabla representa el nombre de cada marca.

- id_marca: Es el PK que usaremos (llave artificial).
- nombre_marca: Es el nombre de la marca.

3. Juguete

Es el producto principal de la base de datos y la tienda, ergo, la clase principal del diagrama de clases.

- codigo_de_barras: es el PK del producto. Número identificable único.
- nombre_juguete: es el adorable nombre de cada juguete.

4. Sucursal

Es la clase que representa la tienda donde se venderán los juguetes.

- id_sucursal: es el PK de la tienda, un identificador artificial.
- Nombre_sucursal: Es el nombre de la sucursal, usualmente dado por su ubicación.
- telefono_sucursal: Es el teléfono de la sucursal.
- balance: Es el monto ganado/perdido que tiene cada sucursal mensual.

5. Empleado

Es la clase que representa al trabajador que nosotros como tienda contratamos para distintos propósitos como vendedor, hasta gerentes.

- nombre_empleado: Es el nombre que recibe cada empleado.
- apellido_materno_empleado: Es el segundo apellido del empleado.
- apellido_paterno_empleado: Es el primer apellido del empleado.
- fecha_de_nacimiento: Es la fecha de nacimiento del empleado.
- fecha_de_ingreso: Es la fecha de ingreso del empleado.
- posición: Es el puesto que el empleado tiene.
- antigüedad: Es la cantidad de tiempo que pasó entre hoy y la fecha de ingreso del empleado.
- edad: Es la edad del empleado

6. Pedido

Es la clase que representa el o los productos solicitados por el cliente a la hora de su compra.

- id_pedido: Es el PK de cada pedido.
- numero_articulos: Representa la cantidad de productos solicitados a la hora de la compra.

- total: Es la cantidad a pagar.
- fecha_pedido: Es el momento en el que se genera la orden de compra de los productos.

7. Cliente

Es la clase que representa al cliente que solicita uno o más productos en la juguetería.

- id_cliente: Es el PK artificial de cada cliente.
- nombre_cliente: Es el nombre propio de cada cliente.
- apellido_paterno_cliente: Es el primer apellido del cliente.
- apellido_materno_cliente: Es el segundo apellido del cliente.
- teléfono_cliente: Es el medio de contacto secundario del cliente.
- correo: Es el medio principal de contacto donde se localiza al cliente.
- tarjeta_de_credito: Es el medio de pago por default que cada cliente debe tener.

LISTADO DE RELACIONES:

1. Distribuye a: Es la clase que representa la relación de 1 a n con los distribuidores y marcas.
2. Realiza compra: Es la clase que representa la relación 1 a n con los clientes y pedidos.
3. Es dueño de: Es la clase que representa la relación 1 a n con la marca y los juguetes.
4. Transacción: Es la clase que representa la relación n a n con los juguetes y los pedidos.
5. Se vende en: Es la clase que representa la relación de n a n con los juguetes y las sucursales.
6. Trabaja en: Es la clase que representa la relación de n a 1 con las sucursales y el empleado.

Se anexa el siguiente diagrama en el archivo comprimido como una imagen en formato png:

