



INGENIERÍA DE SOFTWARE

MODELO DE NEGOCIO

Iriarte, Nicolás
Sosa Chilczuk, Josué
Casado, Natalia
Fiotech, Florencia
Eseiza, Jonatan

1. Descripción de clases

1.1. Usuario

Puede haber varios usuarios los cuales tienen los siguientes atributos:

- Nombre
- Apellido
- Email
- Nickname
- Contraseña
- FechaNacimiento

1.2. Grupos

Un usuario puede tener cero o varios grupos que cuentan únicamente con el atributo permiso. Un grupo está conformado por amigos en una relación de composición.

1.3. Solicitud

Un usuario puede emitir una solicitud la misma cuenta con los siguientes atributos:

- NickEmisor
- NickReceptor
- EmailReceptor
- Estado

1.4. Notificacion

El usuario puede recibir cero o muchas notificaciones. El único atributo es el tipo de notificación.

1.5. Amigos

Un usuario puede tener cero o muchos amigos esta clase cuenta con un único atributo que se llama IdUsuario.

1.6. Admin

El administrador es un actor que tiene el control del sistema pudiendo entre otras cosas, deshabilitar usuarios y eliminar comentarios. Cuenta con los atributos:

- Nombre
- Email
- Contraseña

1.7. Album

Un album esta conformado por fotos. El usuario puede tener cero o muchos álbumes. El único atributo con el que cuenta es el nombre.

1.8. Foto

Una foto debe pertenecer a un album y el único atributo es comentario.

1.9. Comentario

Los comentarios que pueden realizarse en el muro o las fotos tienen un único atributo que es el texto.

1.10. Muro

Cada usuario tiene un muro el cual cuenta con permisos como atributo.