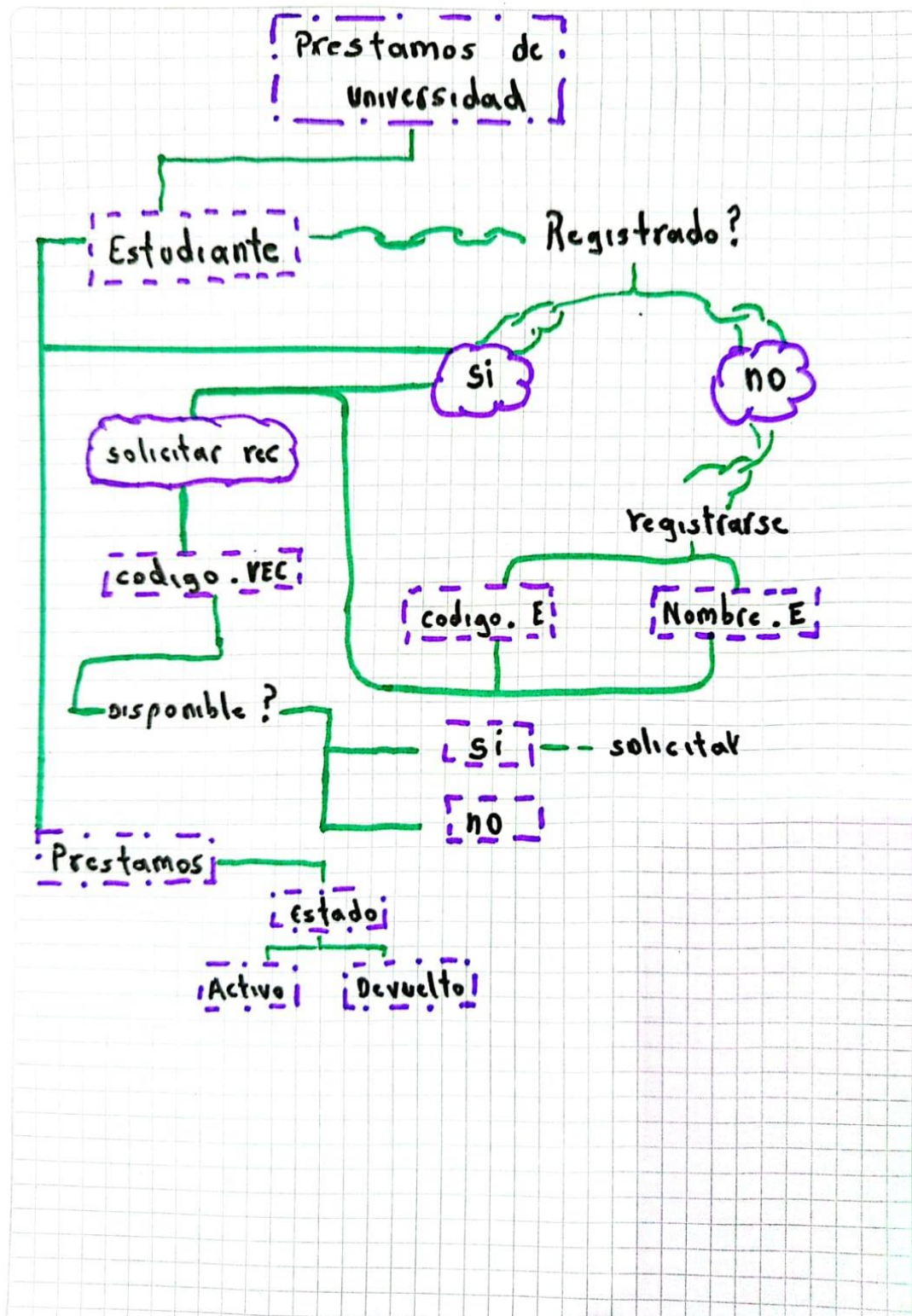


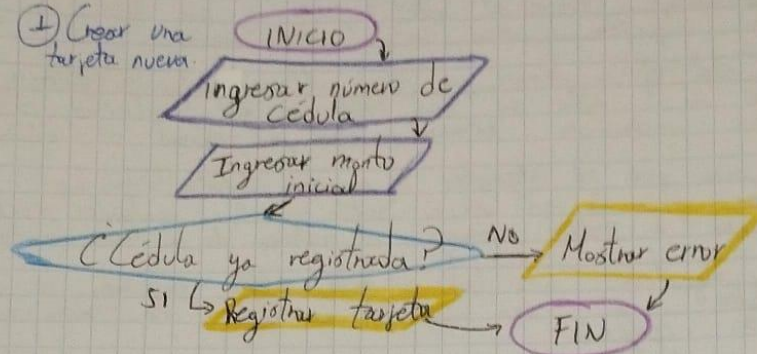
Entidades	Nombre	Descripción
1	Recurso	Representa los recursos que la universidad presta al estudiante. Se identifican con un código único y un nombre. Los pueden ser prestados si están disponibles.
2	Estudiante	Representa los alumnos que pueden solicitar préstamos de recursos. Se identifican con un código único y un nombre. Deben estar registrados en la aplicación.
3	Préstamo	Representa la acción de prestar un recurso a un estudiante. Contiene información sobre el recurso que se presta, al que estudiante, en que fecha y si fue devuelto.
4	Administrador	Persona responsable de gestionar los recursos y préstamos en el sistema. Puede agregar nuevos recursos, registrar estudiantes y controlar el estado de los préstamos.
5	Historial de Préstamos	Registro de todas las transacciones de préstamos realizadas en el sistema. Permite consultar que recursos han sido prestados y a quién.
6	Disponibilidad	Estado de un recurso. Indica si está disponible o si ya ha sido prestado a un estudiante.

Nombre Entidad	Valores posibles	Tipo de dato C++
Recurso	<ul style="list-style-type: none"> - Código UNICO - Nombre del recurso 	<ul style="list-style-type: none"> Int. para código String. para nombre
Estudiante	<ul style="list-style-type: none"> - Código UNICO E. - Nombre de estudiante 	<ul style="list-style-type: none"> Int para código String para nombre
Prestamo	<ul style="list-style-type: none"> - código estudiante - código recurso - estado del Prestamo Activo/devuelto 	<ul style="list-style-type: none"> - Int para códigos - bool para estado

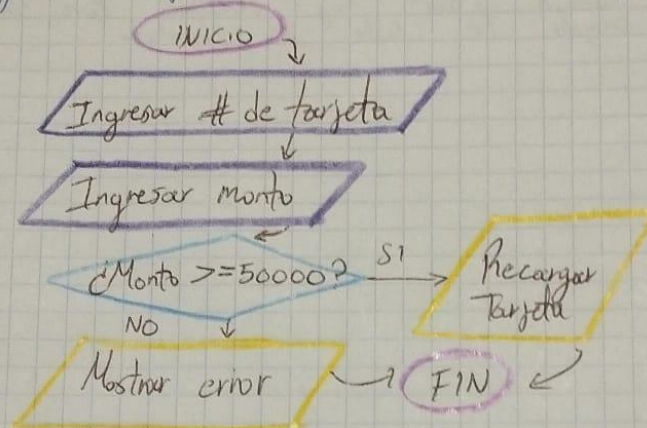


2.4 : Por cada requerimiento funcional desarrollado en el numeral 1.2, crea un diagrama de flujo:

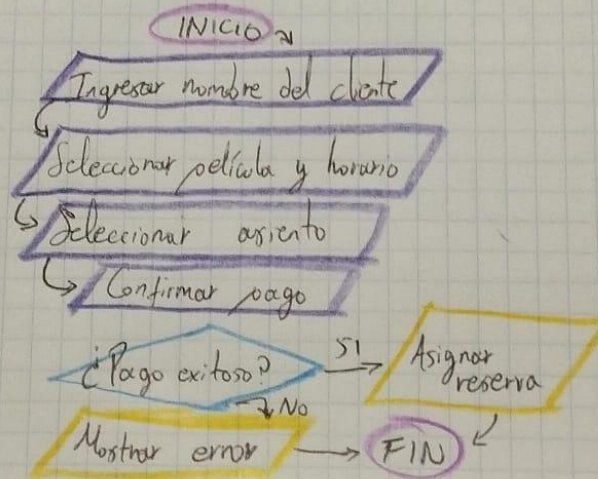
① Crear una tarjeta nueva.



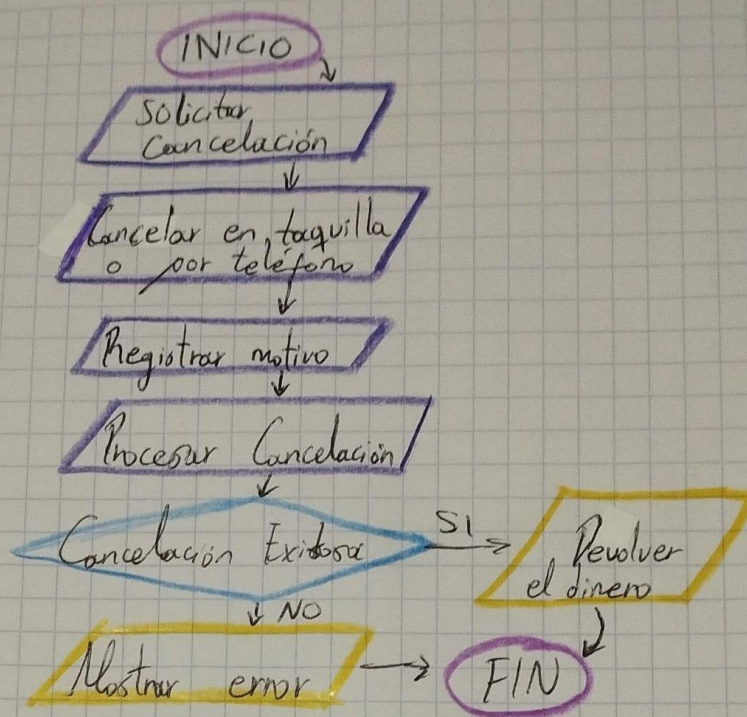
② Recargar una tarjeta.



③ Crear una reserva.



④ Eliminar la reserva actual.



C++