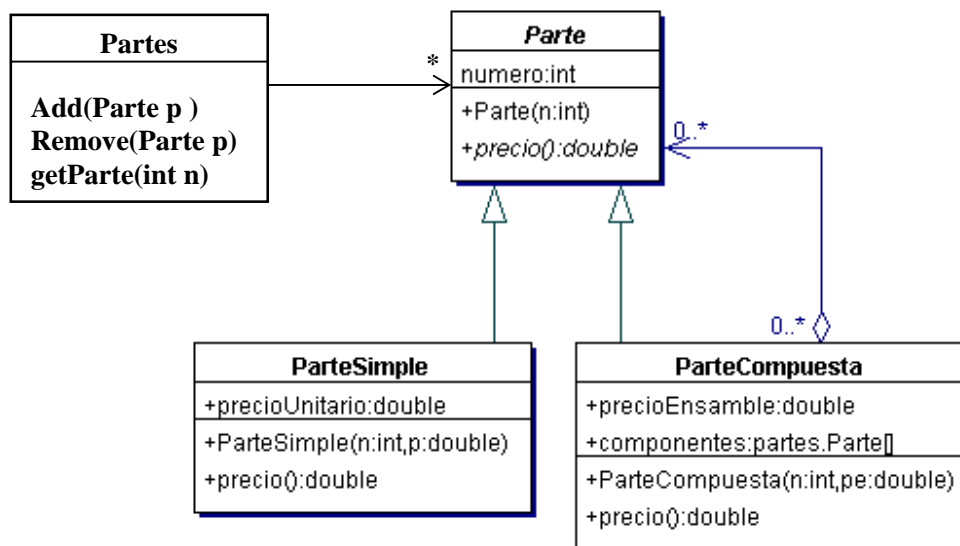


1.- Construya el modelo de conceptos del modelo relacional de datos.

2.- Construya dos modelos relacionales de datos a partir del siguiente modelo de conceptos. En el primer modelo construya una tabla para el superconcepto, y en el segundo una tabla para cada subconcepto. Indique en cada uno si el Sistema de Gestión de Base de Datos implementa la clave primaria y la integridad referencial para cada clave foránea. El número identifica a cada parte.



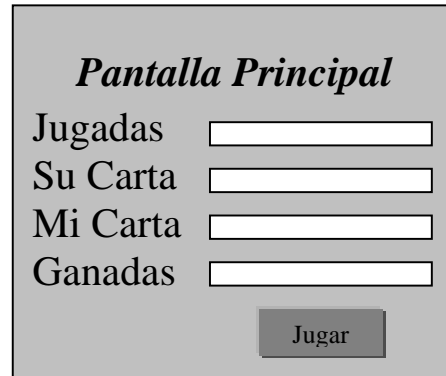
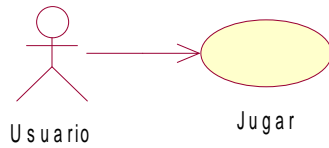
3. – Construya el diagrama de secuencia para el use case *jugar*.

Modelo de Requisitos

Descripción del problema

Hacer un programa que construya una baraja de poker con sus 52 cartas, luego baraje usando un objeto de la clase `corejava.RandomIntGenerator`, para generar un número aleatorio entre 0 y el número de cartas que se encuentren en la baraja menos uno, e intercambie las dos cartas. Luego, genere un número aleatorio entre 1 y el número de cartas menos uno e intercambie las dos cartas; y así sucesivamente hasta la penúltima carta. Después, el programa juega con el usuario sacando dos cartas, una para el usuario y otra para el computador, compara sus valores y dice quién ganó.

Modelo de casos de uso



Caso de Uso	Jugar	
Actores	Usuario	
Tipo	Básico	
Propósito	Permitir al usuario jugar a la carta mayor	
Resumen	El usuario inicia el caso de uso. El sistema le ofrece la funcionalidad necesaria para jugar a la carta mayor.	
Precondiciones	Ninguna	
Flujo Principal	Sistema	Usuario
	Presenta la pantalla principal	Digita el número de jugadas (E-1) y oprime el botón jugar
	Presenta para cada jugada, una carta del sistema y una del usuario. Dice quien ganó y actualiza las ganadas.	
Subflujos	Ninguno	
Excepciones	E-1. Número de jugadas errado, debe estar entre 1 y 26.	

Modelo del dominio del problema

