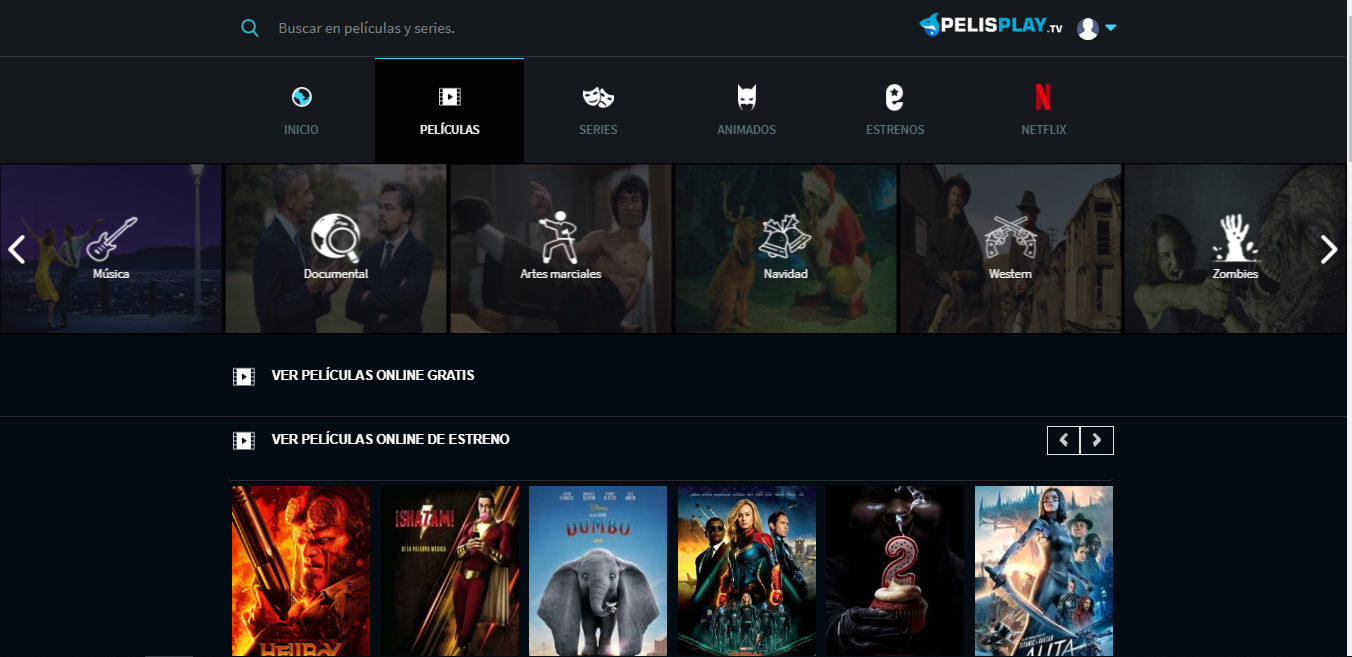
<https://www.pelisplay.tv/>

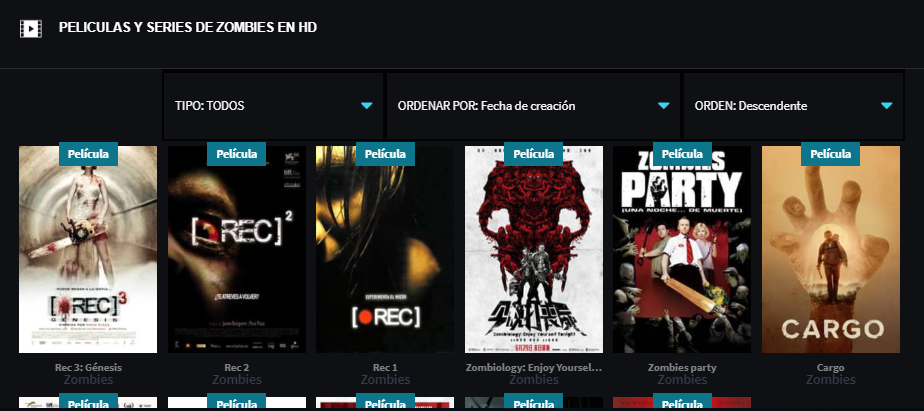


Es un sitio web en donde se puede observar cómo se presenta una lista de categorías de películas, las cuales son las más solicitadas y después se presenta la opción de búsqueda para personalizar y buscar por nombre.

Este servirá de modelo para obtener lo más básico de un modelo de sitio de compra para películas, en el cual se presentan elementos como:

1. Barra de búsqueda
2. Elemento de categorías más importantes
3. Despliegue de las opciones sin categorizar

Cuando se da clic a una categoría el sistema presenta solo películas que tienen esa categoría en su clasificación.



Y cuando se selecciona una película esta muestra las características más importantes que se dan al usuario como:

1. Título de la película
2. Duración
3. Categoría
4. Director
5. Guion
6. Año
7. Y un texto de descripción general de la película

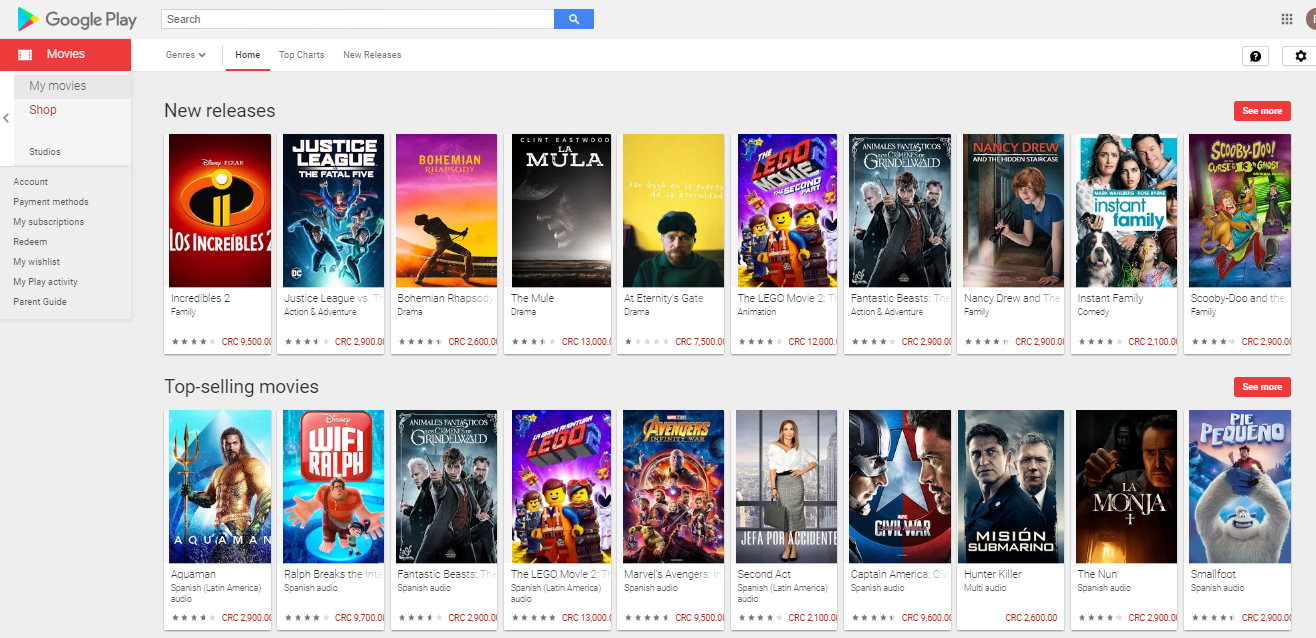
Estos como elementos visibles básicos, claramente podemos observar otros tipos de elementos que por situaciones de tiempo y de restricción del framework se van a obviar para presentar los elementos básicos soportados para el desarrollo de la tarea programada #2.



Como es un sitio de compras, se va a simular que el cliente realiza una compra de películas, y por lo tanto estas deben tener otro elemento que es el del precio. El cual no estaba presente en su sistema.

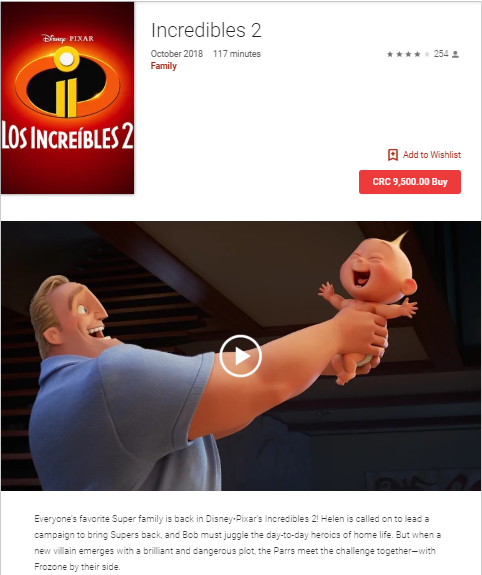
Google Play

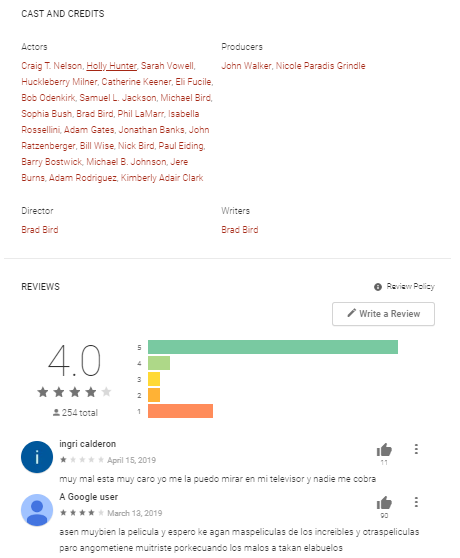
<https://play.google.com/store/movies>



Este sería otro ejemplo de opción para compras de películas en el cual, a diferencia del elemento de ver películas, este incluye el precio. Como observamos también similar al sitio anterior se muestra las categorías y las películas que son parte de esa categoría.

Además cuando damos clic en la compra de este se presentan elementos de información similares al sitio anterior con la excepción que se dan más información como actores, valuación, cantidad de vistas, escritores y comentarios de los usuarios.





Con base a las observaciones anteriores se encontraran los elementos básicos para el desarrollo de una aplicación para compra de películas.

Elementos base y presentes para el modelado de la entidad película:

Como observamos en los ejemplos anteriores los elementos básicos para una aplicación similar son:

1. ID, para identificación en el sistema
2. Título de la película
3. Descripción general de la trama de la película
4. Duración, en minutos
5. Director
6. Año
7. Categoría

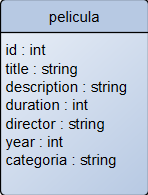
Es la entidad principal para el desarrollo de las vistas con acceso general para los usuarios, los usuarios van a tener acceso a solo observar los elementos, y una vez seleccionado para presentar en detalle el elemento este tendrá presente un botón para realizar la compra.

Además contará con la entidad de usuario, para el cual se grabara la autenticación del súper usuario, este usuario será el administrador el cual podrá realizar los cambios pertinentes a los actuales productos, crear nuevos o eliminar.

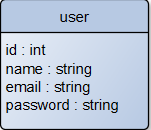
Las entidades presentes para el proyecto serán:

1. Película
2. Usuario
3. Carrito de compras

La entidad “pelicula” contara con los siguientes atributos: id, title, description, duration, director, year y category.



La entidad “user” contará con: id, name, email y password.



La entidad “cart” contará con los siguientes atributos: id, película\_id y Price

