1. Ámbito de aplicación:

El trabajo tratara sobre un sistema de entradas de los partidos de un club de futbol, con las variantes de precio respecto a cada partido.

1. Entidades involucradas:

Los struct sería los siguientes:

* struct Asientos{

string zona;

int numeroasiento;

vector <string> nombrecompleto;

int fecha; //DDMMAAAA

};

* struct Precio{

int precio;

int jornada;

string nivel;

Asientos localizacion;

};

* struct Socio{

int numerosocio;

string nombre;

vector <string> nombrecompleto;

};

Las variables más importantes están consideradas dentro de las tuplas, pero otras variables serán declaradas durante el transcurso del programa

1. El sistema tendrá dos tipos de información, información para clientes e información para el club. La base de esto será que, según el precio varía según diversos factores, como el partido, el lugar del asiento, si eres socio… etc. Así, el club podrá obtener diferente información, tal como ocupación o ganancias, mientras que los clientes pueden ver otras, como asientos disponibles o precio por entrada.

1. El programa dispondría de diversos formatos de usuarios, como socio, no socio y empleado, a cada uno se le mostraran diversas cosas. Estos estarían dentro de unas listas (los no socios no) que el programa leería y les enseñaría la información permanente. El programa a su vez, hará diversos cálculos (solo los necesarios para cada uno) y se los mostrará a cada tipo de usuario.