

## Esercizio: Gestione di un Sistema di Prenotazione per Eventi Culturali

### Obiettivo

Scrivi un programma in Python che gestisca un sistema di prenotazione per eventi culturali. Il programma deve utilizzare:

- Un sorgente per ogni classe necessaria per mappare gli oggetti **Evento, Partecipante, Sala**
- Un sorgente per la classe di utilità **DatabaseUtilities** per gestire la scrittura e lettura dal database
- un sorgente per il main (potete chiamare il sorgente come volete) per coordinare le operazioni

Il programma dovrà permettere di:

- registrare sale
- registrare eventi
  - o non deve essere possibile registrare un evento se non esistono sale
  - o non deve essere possibile registrare un evento se non ci sono sale disponibili
- registrare partecipanti all'evento
  - o non deve essere possibile registrare un partecipante se esistono eventi
  - o non deve essere possibile registrare un partecipante per un evento che non ha più posti disponibili

Requisiti:

- Scrivere un'analisi
- Scrivere in un file **dump.py** uno script che crea le tabelle in modo da permettere al programma di funzionare
- Commentare il codice dove lo ritenete necessario
- Gestire la persistenza dei dati utilizzando un database
- Gestire tutti i possibili errori con il costrutto try-except
- Gestire l'output a video in modo che sia di facile lettura per l'utente