

OFERTA: PUEDE SER PROMOCION O ATRACCION INDIVIDUAL

PREPARACION DEL ENTORNO:

1) AL PRINCIPIO DE LA EJECUCION DEL PROGRAMA, CARGAMOS EN MEMORIA LOS TRES ARCHIVOS DE ENTRADA.

- INTERESARIA QUE EL ARCHIVO PROMOCIONES Y ATRACCIONES SEAN CARGADOS EN ORDEN (POR TIPO, COSTO Y TIEMPO. DESCENDENTE)
- EL ARCHIVO DE USUARIOS PODEMOS CARGARLO COMO VIENE.

OFERTA A UN USUARIO:

- 1) RECORREMOS VECTOR DE PROMOCIONES, BUSCAMOS LAS QUE COINCIDAN CON EL TIPO PREFERIDO DEL USUARIO. OFRECEMOS UNICAMENTE LAS QUE SE PUEDAN COSTEAR Y LAS QUE NO EXCEDAN EL TIEMPO DEL USUARIO. TENER EN CUENTA EL CUPO.
- 2) EN DICHA RECORRIDA SE OFRECE LA PROMO AL USUARIO. SI ACEPTA, ENVIAMOS ESA PROMO A UN VECTOR INTINERARIO, QUE POSTERIORMENTE SE ESCRIBIRA EN UN ARCHIVO DE SALIDA. EN ESTE CASO TENEMOS QUE ACTUALIZAR LA INFORMACION DEL USUARIO (DINERO Y TIEMPO) Y DE LAS ATRACCIONES (CUPO)
- 3) FINALIZADA LA RECORRIDA DEL VECTOR, PASAMOS A OFRECER LAS ATRACCIONES INDIVIDUALMENTE. RECORREMOS EL VECTOR ATRACCIONES, Y OFRECEMOS LAS QUE COINCIDAN CON EL TIPO PREFERIDO DEL USUARIO SIEMPRE Y CUANDO EL USUARIO LAS PUEDA COSTEAR Y TENGA EL TIEMPO SUFICIENTE. TAMBIEN TENER EN CUENTA EL CUPO. EN CASO DE QUE EL USUARIO ACEPTA ACTUALIZAMOS LA INFORMACION.

4) UNA VEZ QUE SE HAYA OFRECIDO TODO LO QUE TENGA COINCIDENCIA CON EL TIPO PREFERIDO DEL USUARIO PASAMOS A OFRECER TODO LO QUE NOS QUEDA.

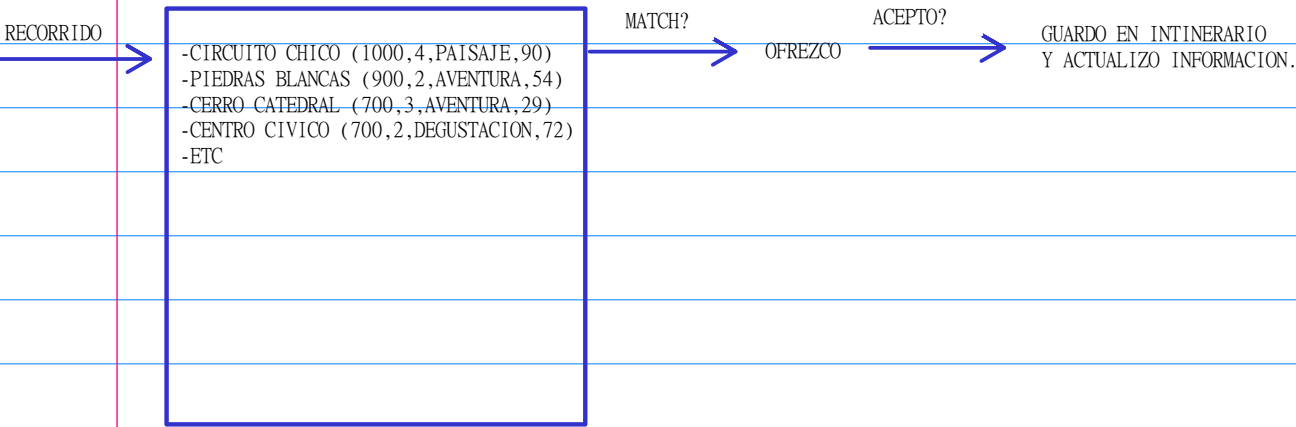
TENIENDO EN CUENTA LOS MISMOS CRITERIOS, OFRECEMOS AL USUARIO TODAS LAS PROMOCIONES Y ATRACCIONES QUE NO MATCHEN CON EL TIPO PREFERIDO DEL USUARIO.

EJEMPLO DE OFERTA

TURISTA: MESSI
-PRESUPUESTO: 3000
-TIEMPO: 12 HS
-TIPO PREFERIDO: PAISAJE

(PASADA CON MATCH DE TIPO PREFERIDO)

VECTOR ATRACCIONES



IDEM CON PROMOCIONES

PARA LA PASADA SIN MATCH DE TIPO PREFERIDO, LA PREGUNTA "MATCH" SE DESCARTA Y SE OFRECE TODO LO QUE NO SE HAYA RECORRIDO. PODRIAMOS AGREGAR UN FLAG DE "OFRECIDO" PARA QUE NO SE OFREZCA AL USUARIO UNA ATRACCION O PROMOCION QUE YA VIO.

CUALQUIER DUDA LO CHARLAMOS.