

Documentación

Nombre: BoletosGarrett.com

Objetivo:

El objetivo de este proyecto es ofrecer un servicio enfocado a la venta en línea de entradas de un evento, este proyecto es un prototipo solamente que planea expandirse en los siguientes cursos, por ahora nos mantenemos en sólo un tipo de evento, los conciertos de artistas famosos son al parecer el principal servicio de venta de boletos, teniendo un campo de mercado mucho más abierto, pero de igual manera este proyecto no tiene como meta mantenerse en este tipo de espectáculo, sino ampliarse y abarcar más tipos de espectáculos con el paso del tiempo. El programador aprenderá a usar e implementar de manera adecuada los arreglos, apuntadores y estructuras en lenguaje C, así como poder traspasar el proceso en abstracto a otros lenguajes de programación como PHP complementandose con HTML o CSS. También podrá usar listas o colas si es conveniente para poder optimizar el proceso y pondrá en práctica lo aprendido en el curso de Estructuras de Datos y Algoritmos I.

Alcance:

Como se ha mencionado anteriormente, se tiene planeado que este proyecto tenga un alcance para poder llevar a cabo un proceso de manejo y venta de boletos para eventos significativos, tal como grandes organizaciones como Ticket Mster, Super Boletos u otras compañías, el objetivo no es necesariamente competir con estas empresas pero sí poder ofrecer un servicio satisfactorio para las actividades dentro de establecimientos en donde los eventos están dirigidos a multitudes más modestas, enfocándose a los eventos que puedan ofrecer establecimientos como la Universidad Nacional Autónoma de México o por lo menos al nivel de nuestra Facultad de Ingeniería.

Introducción:

Las compañías de ventas y de distribución de boletos son esenciales para el manejo de entradas de cualquier evento importante, todas las agencias que organizan estos eventos como OCESA, necesitan de un agente que maneje todo el flujo de entradas para dicho evento, y de esta manera se produce todo un flujo de capital que ayuda a enriquecer la economía no sólo de esta empresa organizadora, sino la economía de todos los contribuidores como los artistas o caras públicas que son los que presentan dicho espectáculo o las sedes en donde se llevan a cabo estos eventos, aportando estos ingresos a los estadios, teatros, arenas, etc, estamos apoyando también al estado que podrá tener a su disposición más recursos para hacer su trabajo como es debido, lo cual se ve reflejado y

remunerado nuevamente a los consumidores. Sin estos agentes de distribución las ventas se verían altamente afectadas severamente ya que ni la empresa organizadora, ni el personal de la sede podrían organizar adecuadamente todo este proceso y lo más probable es que los eventos más masivos se saldrían de control. Es gracias a esto que las empresas que sirven como agentes de ventas son una parte esencial en cualquier concierto, presentación o conferencia importante.

Ahora bien, sabemos que actualmente ya existen diversas empresas que se encargan de las ventas de manera física, pero en un mundo cambiante en donde la automatización de procesos es indispensable para la optimización de procesos, las ventas online son una gran herramienta para poder optimizar en gran medida todo este manejo de ventas.

La ventas online ofrecen una gran gama de ventajas para las empresas sobre las ventas presenciales, como la reducción de costos de producción, el servicio está siempre disponible, tiene un alcance ilimitado a todos los lugares posibles. Además también ofrecen diversas ventajas a los consumidores, como el hecho de no tener que trasladarse, una venta más rápida y accesible entre otras.

Es gracias a todas estas causas que el proyecto se quiso enfocar a esta área de la industria. El proyecto funciona como cualquier programa básico de selección múltiple, desplegándose siempre un menú en donde se muestran las distintas opciones que el usuario puede elegir, este tendrá simplemente que ingresar el número relacionado a la elección de su preferencia. Por ahora, este prototipo tiene dichas opciones algo limitadas ya que aún se está desarrollando todo el proceso, pero siguiendo el mismo funcionamiento, el usuario podrá moverse con gran facilidad dentro de este servicio, y en caso de seleccionar una opción incorrecta, el programa lo volverá a direccionar a una parte del proceso en donde pueda elegir nuevamente. El programa puede repetirse las veces que sean necesarias y pueden hacerse hasta 50 compras diferentes con un máximo de boletos por compra proporcionales a la cantidad de espacio de memoria que se reserva para los datos de tipo *short*, al dar por finalizado el programa, este genera su propio archivo .txt como ticket, en donde se encuentran todos los datos relacionados a todas las compras hechas, estos datos incluyen la fecha del evento, el precio por boletos, la cantidad de boletos comprados, el total del monto a pagar, etc.