PROYECTO CONCIERTOSYA.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MANIZALES

2024

INTRODUCCION

El presente es una guía básica de realización del proyecto. Si se requiere crear más entidades, atributos, procedimientos o funciones almacenadas para completar todas las funcionalidades es necesario agregarlas según los criterios de ustedes.

ENTIDADES.

1. Evento: nombre, fecha, hora, descripción, genero musical, estado (programado, cancelado, finalizado), imagen del cartel, lugar\_id
2. Artistas: nombre, genero musical, redes sociales.
3. Lugar: Nombre, dirección, capacidad, ciudad, imagen.
4. Ticket: id, fecha de la compra, descuento, precio, precio con descuento, id\_asiento, id\_cliente.
5. Asiento: id, código, fila, columna, precio, descuento, tipo (general, vip o palco), estado (disponible, reservado, vendido)
6. Cliente: Nombre, email, teléfono, dirección.
7. Factura: fecha de emisión, total, método de pago, cliente\_id.
8. Detalle de factura, cantidad, precio unitario, descuento, precio total, ticket\_id.
9. Método de pago: id, tipo (efectivo, efectivo y tarjeta de credito, efectivo y tarjeta de credito conciertosya, tarjeta de credito y tarjeta conciertosya).

FUNCIONALIDADES

1. Creación, modificación y eliminación de eventos con información detallada como: Nombre, fecha, hora, lugar artistas y precio de las entradas.
2. Creación, modificación y eliminación de artistas que van a ser asignados a los eventos.
3. Creación, modificación y eliminación de lugares asociados a los eventos.
4. Creación modificación y eliminación de asientos asociados a los lugares discriminados por asiento genera, vip y palco.
5. Búsqueda de eventos filtrando por fecha, lugar artista y precio.
6. Definición de los tipos de entradas: Debe existir entradas del tipo general, VIP, Palco.
7. Gestión del inventario de entradas según el lugar y la cantidad.
8. Creación, modificación y eliminación de cuentas de clientes.
9. Gestión del carrito de compras de entradas.
10. El cliente podrá hacer una selección del asiento en el evento.
11. Cada ticket debe tener un id único y se podría consultar.
12. Cuando se haga la compra se debe generar una factura con los ids de los tickets.
13. Gestión de promociones de eventos.
14. Gestión de descuentos por uso de la tarjeta de evento CONCIERTOSYA.
15. Facturación de la compra, la factura debe ser guardada en un campo xml.
16. Consultas de cada campo de la factura en el xml por parte de la administración.

CARACTERISTICAS DE LAS FUNCIONALIDADES

1. Se debe implementar el principio de responsabilidad única.
2. Se debe implementar el principio de abierto cerrado.
3. Se debe implementar el principio de sustitución de liskov.
4. Se debe implementar el principio de segregación de interfaz.
5. Se debe implementar el principio de inversión de dependencia.
6. Se debe tener una implementación del principio DRY.
7. Se debe tener una implementación del principio YAGNI.
8. Se debe implementar el principio de alta cohesión y bajo acoplamiento.
9. Se debe implementar el principio de controlador.
10. Se debe implementar el principio de creador.
11. Se debe implementar el principio de experto en información.
12. Se debe implementar el principio de Fabricación pura.
13. Se debe implementar el principio de polimorfismo.
14. Se debe implementar las pruebas unitarias.
15. Se debe tener una implementación del patron Factory Method.
16. Se debe tener una implementación del patron Builder.
17. Se debe tener una implementación del patron Singleton.
18. Se debe tener una implementación del patron Adapter.
19. Se debe tener una implementación del patron Bridge.
20. Se debe tener una implementación del patron Facade.
21. Se debe tener una implementación del patron Command.
22. Se debe tener una implementación del patron iterator.
23. Se debe tener una implementación de patron mediator.
24. Se debe escoger un patron de arquitectura (Monolitica, cliente – servidor, microservicios, orientada a eventos, MVC).
25. Funcionamiento general del proyecto.

CONSIDERACIONES ADICIONALES:

1. El proyecto debe realizarse con alguno de los siguientes lenguajes: Java, .NET.
2. Se debe seleccionar un motor de base de datos: MySQL, Oracle o Postgres.
3. Se debe hacer una presentación del proyecto al final de la materia.