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 archivo xml.
16. Consultas de cada campo de la factura en el xml por parte de la administración.

FORMAS DE TRABAJAR LAS FUNCIONALIDADES

1. Las funcionalidades de la interfaz gráfica se deben trabajar con swing.
2. Debe existir tes implementaciones de herencia.
3. Debe existir tres implementaciones de clases abstractas.
4. Deben existir tres interfaces.
5. Debe existir tres implementaciones de polimorfismo.
6. Debe existir tres implementaciones de excepciones de sistema.
7. Debe existir tres implementaciones de excepciones personalizadas.
8. Debe existir la implementación de guardado y consulta de archivos xml.
9. Debe existir la implementación de guardado y consulta de archivos json.
10. Funcionalidad completa del aplicativo.

CONSIDERACIONES ADICIONALES.

1. El lenguaje de programación será Java.
2. Se debe hacer documentación en el proyecto, describiendo el principio y fin de la sección del código de cada una de las características de las funcionalidades.