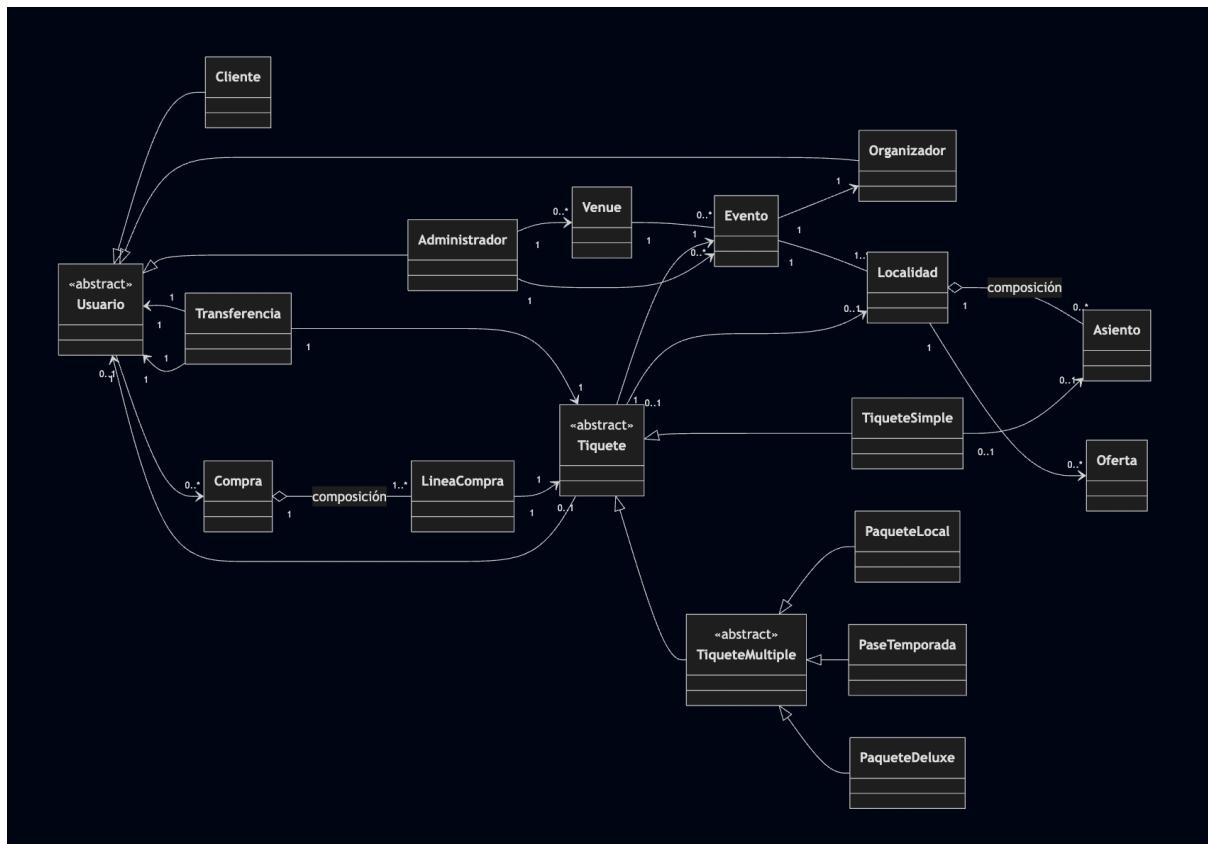


Documento de Análisis – Proyecto 1: Boletamaster

Índice

Documento de Análisis – Proyecto 1: Boletamaster	1
Índice	1
1. Entendimiento del mundo del problema	1
1.1 Modelo del mundo del problema	1
1.2 Contexto	2
1.3 Reglas del dominio	2
2. Requerimientos funcionales (RF)	2
3. Requerimientos no funcionales (RNF)	3
4. Restricciones del proyecto y de la operación de la solución	3



1. Entendimiento del mundo del problema

1.1 Modelo del mundo del problema

El sistema Boletamaster busca emular el funcionamiento de una empresa de venta de tiquetes para conciertos y eventos de diversa índole (musicales, culturales, religiosos y deportivos).

En este modelo participan tres tipos principales de usuarios:

- **Usuarios:** adquieren tiquetes individuales, múltiples o paquetes Deluxe, cuantos con login único e instancian el resto de las clases.
- **Organizadores:** crean y gestionan eventos, definen localidades, tipos de tiquetes y precios.
- **Administrador:** supervisa la plataforma, fija recargos por servicio, aprueba venues y gestiona reembolsos.

El sistema debe garantizar la correcta relación entre eventos, venues, localidades, tiquetes y usuarios, asegurando la consistencia y persistencia de la información.

1.2 Contexto

Boletamaster es una aplicación de software que permite la venta y administración de tiquetes para eventos. Su objetivo es centralizar la operación de compra, control y gestión de eventos mediante una plataforma interna.

Se asume que:

- No hay una interfaz gráfica en esta primera entrega.
- Toda la interacción se realiza a través de programas de prueba por consola.
- Los pagos se simulan; no hay integración con pasarelas reales.

1.3 Reglas del dominio

- Todo evento debe tener un organizador.
- Un Venue solo puede alojar un evento por día.
- Cada tiquete tiene un identificador único.
- Los tiquetes Deluxe no pueden transferirse.
- Los paquetes múltiples pueden transferirse solo si ninguno de sus tiquetes ha sido utilizado o transferido previamente.
- El administrador puede cancelar eventos y procesar reembolsos según condiciones establecidas.
- No se puede vender un tiquete si el asiento o cupo no está disponible.
- Los usuarios deben tener saldo suficiente para completar una compra.

2. Requerimientos funcionales (RF)

Los requerimientos funcionales describen las operaciones que el sistema debe realizar.

1. Registrar usuarios (compradores, organizadores, administrador).
2. Crear y gestionar eventos por parte de los organizadores.
3. Asociar un evento con un Venue y sus localidades.
4. Vender tiquetes individuales, múltiples y paquetes Deluxe.
5. Calcular precios considerando el cargo por servicio y emisión.
6. Permitir la transferencia de tiquetes entre usuarios.
7. Cancelar eventos y generar reembolsos según tipo de cancelación.
8. Consultar estados financieros (ventas, ganancias, descuentos).
9. Mantener persistencia de la información en archivos.

En esta primera entrega se implementan los requerimientos del 1 al 6 de forma funcional dentro del entorno de consola. Los RF 7 al 9 se reservarán para futuras iteraciones con persistencia en archivos y reportes financieros.

3. Requerimientos no funcionales (RNF)

1. La aplicación debe estar implementada en Java.
2. Toda la información debe ser persistente en archivos externos al código fuente.
3. La consola debe mostrar resultados de forma clara y comprensible.
4. El sistema debe ser modular y escalable para futuras entregas.
5. El diseño debe permitir la implementación de una interfaz de usuario en futuras etapas.

4. Restricciones del proyecto y de la operación de la solución

- La información debe almacenarse en archivos dentro de una carpeta específica, distinta al código fuente.
- El sistema no debe considerar métodos de pago externos.
- Cada usuario debe tener un login y contraseña.
- No se requiere interfaz gráfica para esta entrega.
- Solo se implementarán funcionalidades mencionadas en el enunciado del proyecto.
- El sistema debe permitir agregar funcionalidades adicionales si ayudan a la implementación.
- Para tiquetes múltiples, el programa no maneja la asignación de los tiquetes a cada usuario que no sea el de la compra.