

Programa reproductor de películas

José Nicolas Garcia Montaña

Héctor Luis Ríos Cuadro

Facultad Ingenierías y tecnologías, Universidad Popular del Cesar

SS462: Programación de computadores III

Profesor John Jairo Patiño Vanegas

15 de octubre 2024

INTRODUCCIÓN

Este proyecto busca que se puedan visualizar y almacenar películas que se encuentren en tu pc de una mejor manera, separándolas por categorías o incluso si tienes favoritas, tengas un acceso más rápido a ellas en lugar de buscar por tu explorador de archivos lo cual podría tomar mas tiempo si no recuerdas como tal el nombre de dicha película, esto podría escalar más allá y si se llega a ver programación web, en lugar de ser una aplicación seria mas una página de películas como lo podría ser Netflix o si nos vamos a algo mas cercano en concepto, Cuevana.

Objetivos

Objetivos generales:

- Desarrollo de un programa con el que puedas ver películas, calificarlas y tener una sección de favoritas.
- Desarrollar un Programa gestor de películas (archivos mp4).

Objetivos específicos:

- Analizar de los requerimientos para dicho programa (Entidades, atributos, relaciones y llaves).
- Desarrollar un modelo ER (Entidad relación) de dicho programa.
- Crear un modelo relacional a partir del modelo ER.
- Desarrollar la base de datos enfocada al programa tomando como base el modelo relacional.
- Desarrollar las clases correspondientes
- Tener un sistema de capas (Logic, Presentation, Entity y Data)
- Aplicar las reglas del SOLID

Modelo ER (Entidad Relación)

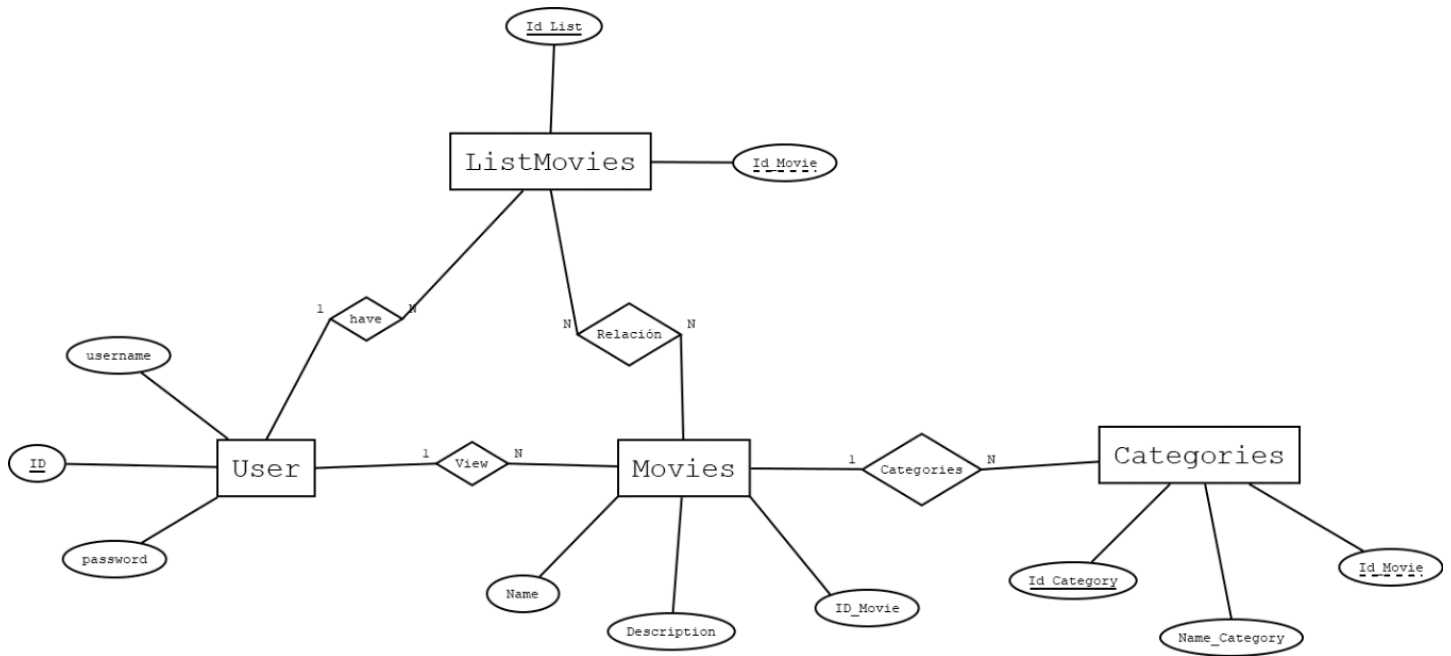


Diagrama de clases (Entidades)

