

Documento de Diseño para Proyecto Boletería Master

Integrantes:

- Martín Chicaiza Mendivelzo 202420350
- Carlos David Huiza Moreno 202422955
- Sara Milena Poveda Piraban 202422288

Introducción:

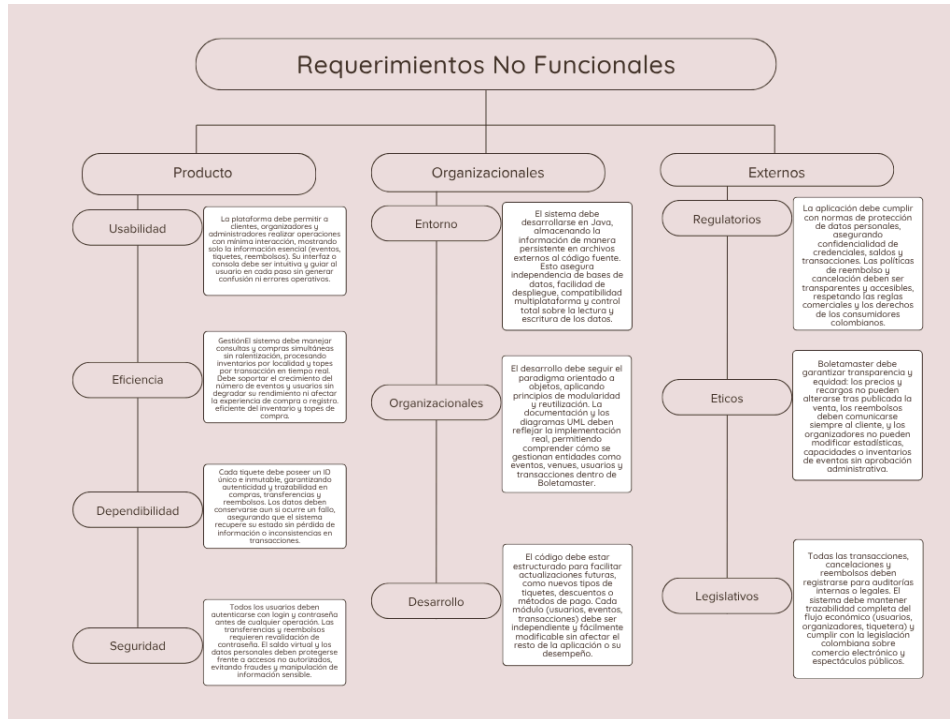
Resumen del análisis:

Actores: Clientes, organizadores y Administradores de la plataforma

RF críticos:

- RF 01: Registrarse e iniciar sesión: todo usuario debe autenticarse para operar en la plataforma. (Autenticador)
- RF 02: Explorar eventos: ver eventos disponibles con fecha y hora, organizador y venue. (Boletería)
- RF 03: Ver disponibilidad por localidad: consultar localidades habilitadas y su capacidad/precio. (Evento)
- RF 04: Comprar tickets: seleccionar evento, localidad/tipo y cantidad y confirmar la compra.
- RF 05: Precio total con recargos: ver y pagar el valor base + porcentaje de servicio + cuota fija de emisión.
- RF 06: Pagar con pasarela externa: completar pago vía pasarela (sin detallar integración).
- RF 07: Recibir tickets con ID único: cada ticket emitido debe tener identificador único.

RNF:



Asignación de Responsabilidades:

Componente	Responsabilidad principal
Boletería	Control general y flujo principal
Autenticador	Inicio de sesión y registro
Sesión	Contexto de usuario activo
Persistencia	Carga y guardado de datos
Datos	Repositorio en memoria
Usuario	Representación y rol del usuario
Evento/Venue/Localidad	Gestión de eventos y espacios
Tiquete/TiqueteManager	Creación y administración de tickets
Petición/PeticionManager	Solicitudes administrativas
CompraManager	Proceso de compra
ReembolsoManager	Reembolsos y cancelaciones
SistemaFinanciero	Control de ingresos y reportes

Restricciones y reglas de dominio destacadas:

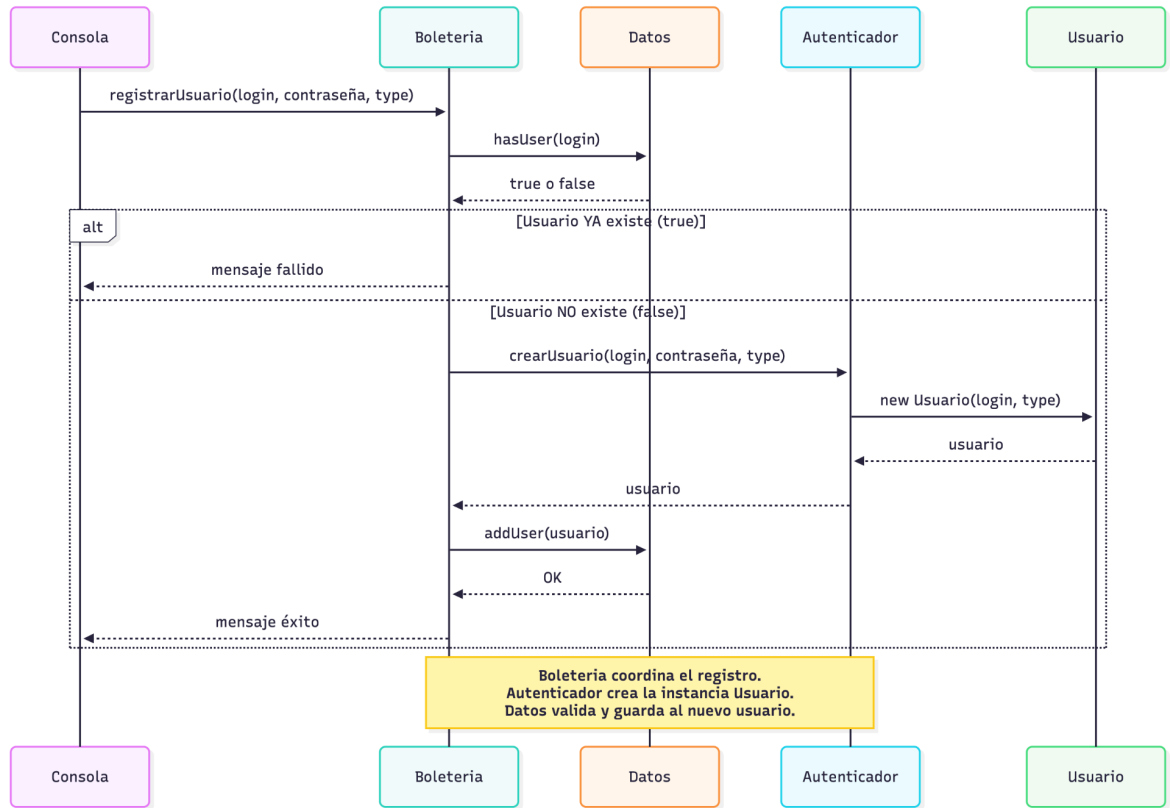
- ID único por ticket: Todo ticket debe tener un identificador único para evitar falsificaciones y garantizar trazabilidad.
- Autenticación obligatoria: Solo usuarios autenticados pueden realizar operaciones críticas como comprar, transferir o solicitar reembolsos.
- Persistencia obligatoria: Las entidades clave (Evento, Venue, Ticket, Peticion, Usuario, EstadosFinancieros) deben almacenarse en archivos externos y poder recuperarse al iniciar el sistema.
- Tope por transacción: Existe un número máximo de tickets que se pueden comprar en una sola transacción; aplica a tickets simples y múltiples.
- Tickets múltiples (agrupados): El límite de compra se aplica al grupo (paquete) y no al número de entradas individuales que contiene.
- Eventos únicos por venue y fecha: No pueden existir dos eventos programados en el mismo Venue y la misma fecha.
- Políticas de reembolso: Primero puede ser una cancelación por administrador, lo cual sería un reembolso del valor total menos cuota de emisión. En segundo caso puede ser una cancelación por organizador, que es un reembolso de solo el precio base. Y por último, puede ser por calamidad ahí se da un porcentaje determinado por el administrador.
- Venue aprobado: Un Venue solo puede usarse para eventos si su estado es aprobado. Los sugeridos quedan pendientes hasta la revisión del administrador.

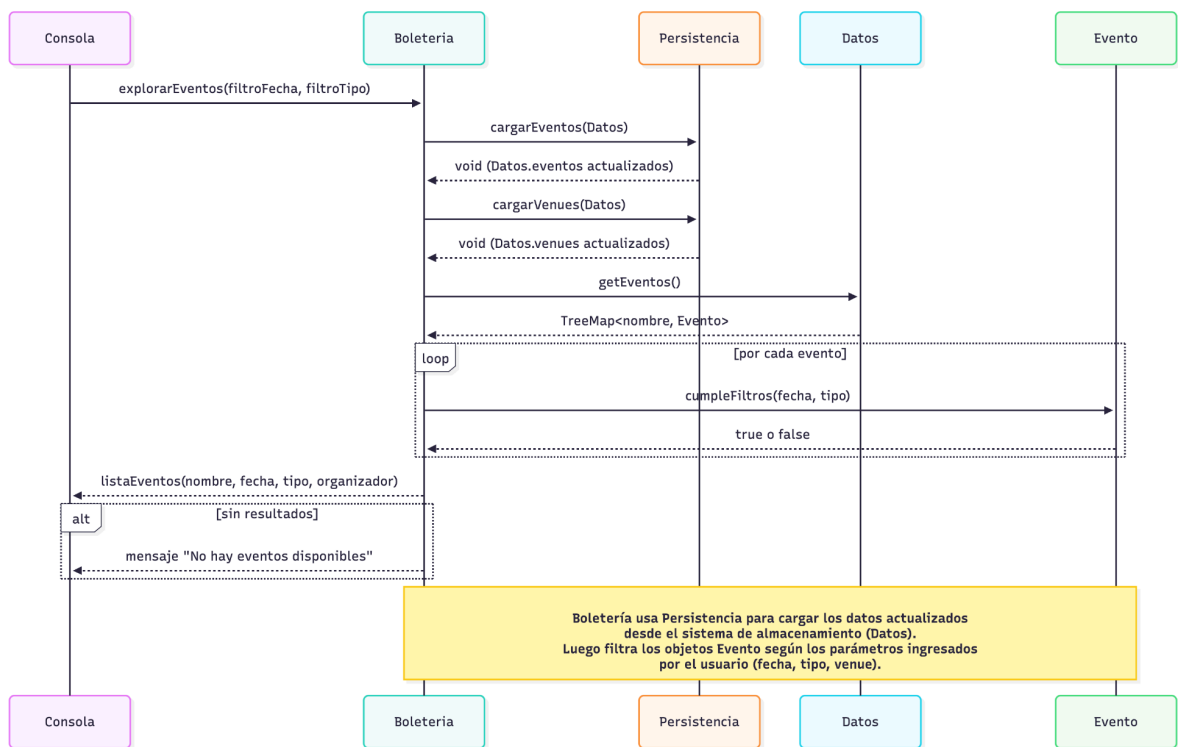
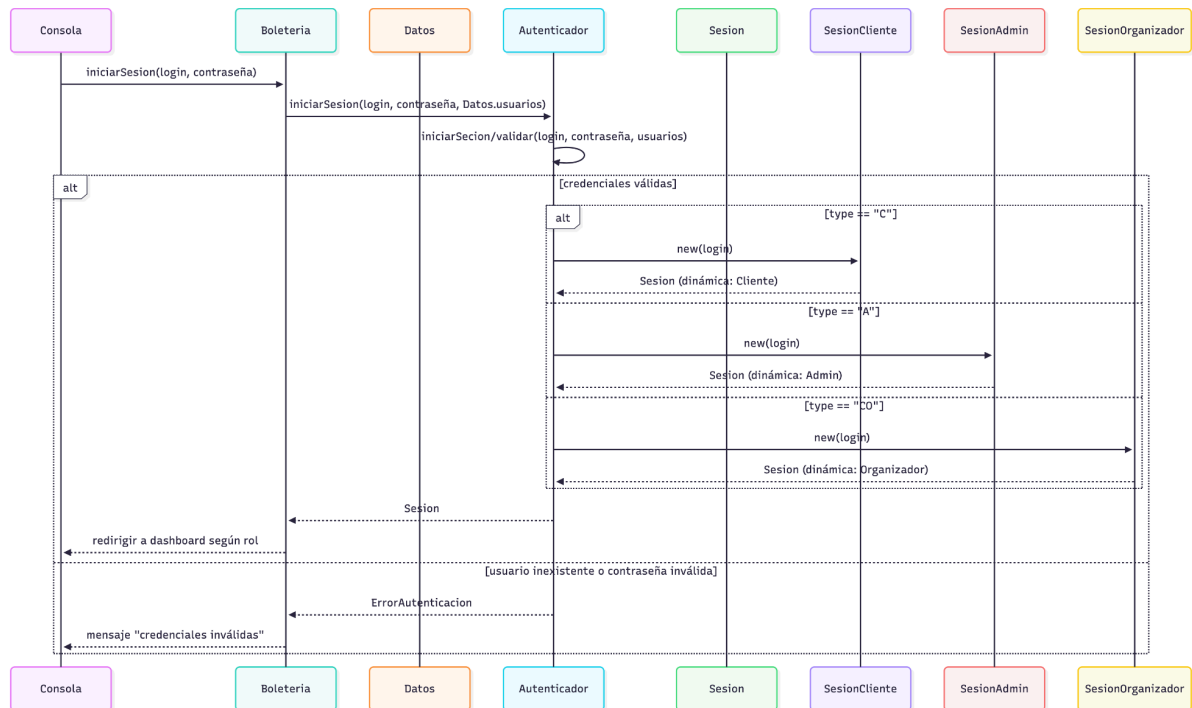
Diseño, decisiones y diagramas:

Diagrama de clases con todos los atributos, metodos y relaciones:

Diagrama de clases de alto nivel simplificado:

Diagramas de secuencia:





Obviamos la carga de datos y la validacion de los datos