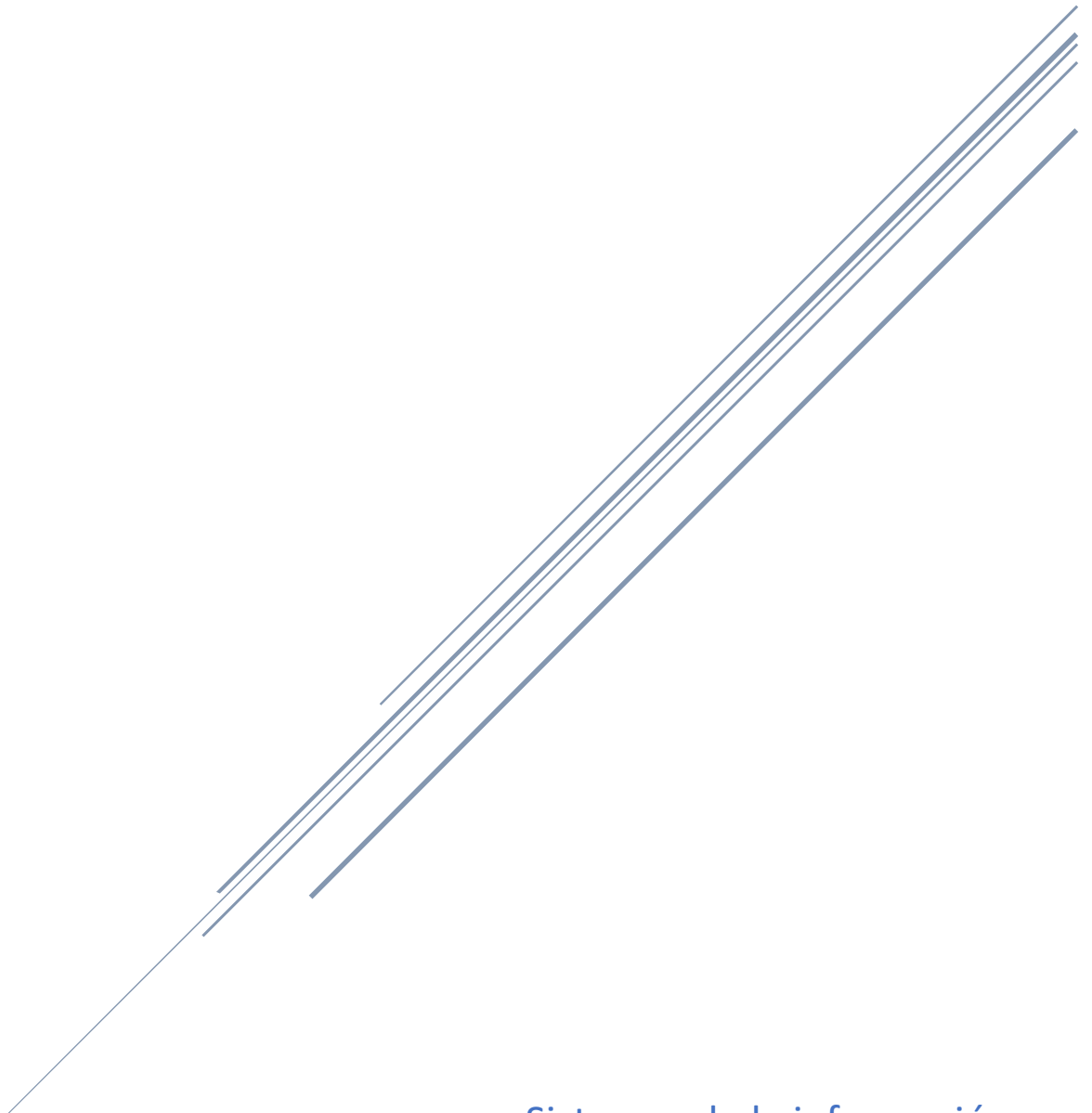


SISTEMA DE ADMINISTEACION DE UN CINEMA

Practica individual

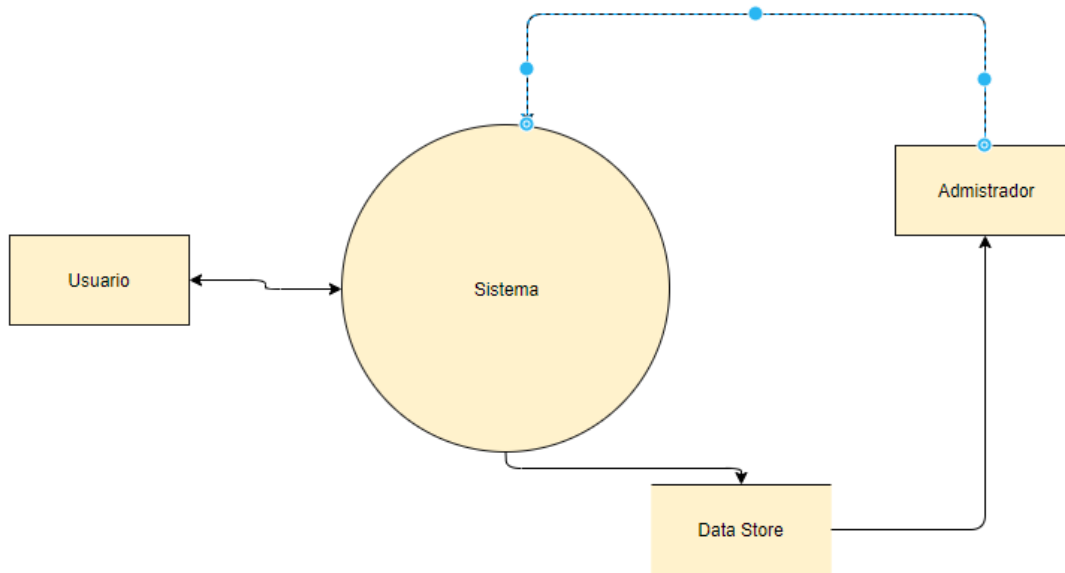


Sistemas de la información
Sanchez González Oscar Eduardo

Introducción:

En esta práctica individual se nos pidió hacer un sistema de administración de información para un cine o cinema, para el cual tenemos que tener en cuenta un sin fin de variables, como los actores que interactuaran con el mismo, estos son los usuarios, supervisores, administradores, pero para este caso solo tendremos en cuenta a dos ellos, los mas importantes que son los clientes y los Administradores.

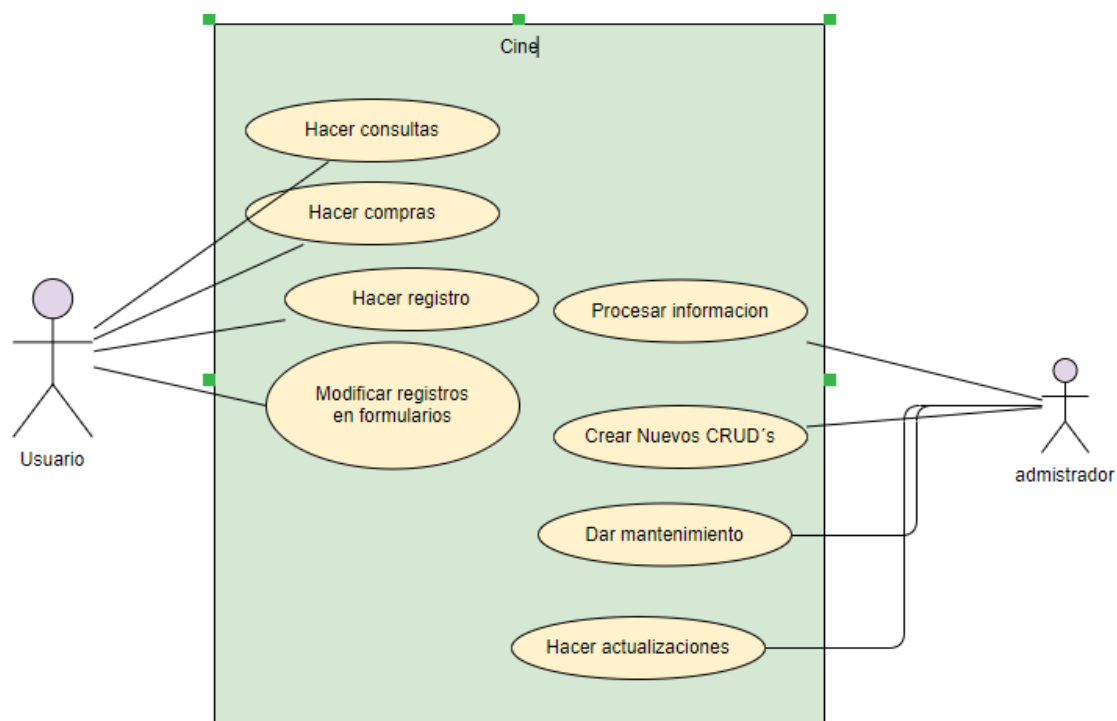
Para esto tenemos que delimitar y fijar sus interacciones para el óptimo desempeño de nuestro sistema, para entenderlo mejor haremos un diagrama para saber qué hará cada uno de nuestros usuarios finales.



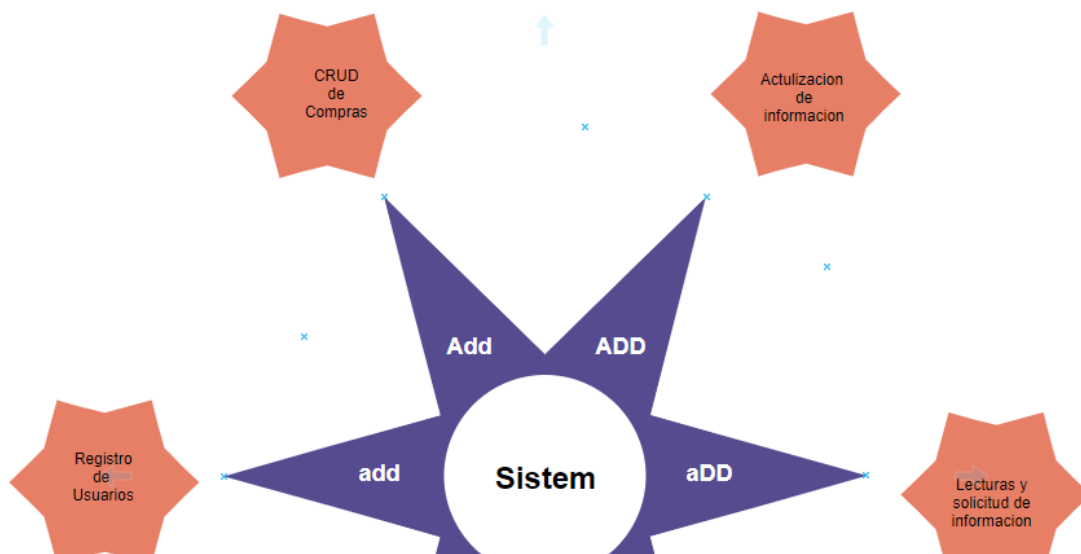
En principio todo funciona así:

- 1.- el usuario brinda información al sistema que lo van haciendo cada vez más robusto por medio de la data que va ingiriendo
- 2.- Toda la ingesta de datos que tiene el sistema tiene que ser administrada para generar nuevo conocimiento, es ahí donde entran los Administradores de sistemas para organizar todo ese cúmulo de 1 y 0
- 3.- Después de ser organizada y administrada la información regresa al sistema para retroalimentarse
- 4.- Al final todo este cúmulo de conocimientos regresa al usuario en forma de un sistema mas amigable y eficaz

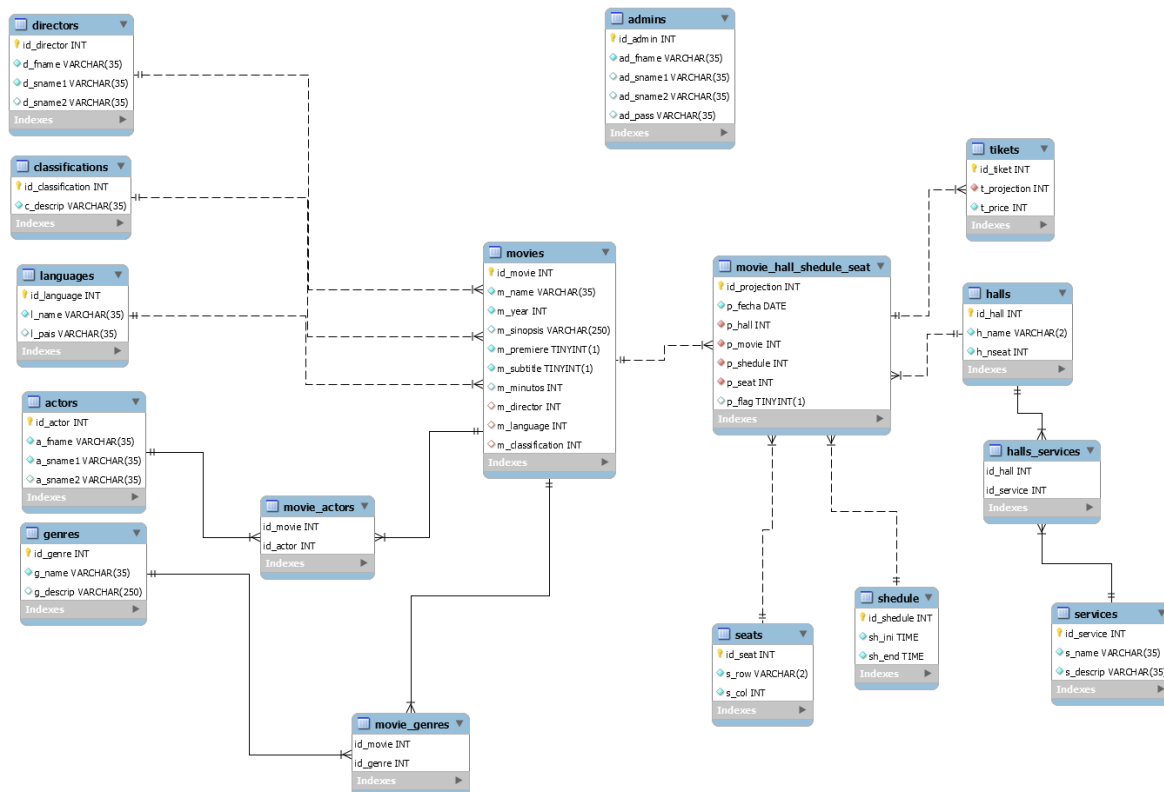
En nuestro caso en particular veamos estas dos entidades así es como se interactúa.



Para que exista este círculo de retroalimentación tenemos que desarrollar una buena base para el procesamiento de datos llamado base de datos pero primero expliquemos como se va alimentar para saber cómo diseñarla



El entorno en el cual nuestro sistema se implementara puede llegar a ser muy hostil y estresante para el procesamiento de datos para eso al momento de desarrollar nuestra base datos debemos de hacer lo mas amigable posible para el usuario para el que paso por el sistema sea rápido, teniendo en cuentas las reglas de normalización que se nos enseñó llegue a este caso el cual explico mas adelante.



Se aplicaron las 3 reglas de normalización NF.

No existen dependencias transitorias.

El lado de manejo de información del cliente es poca o casi nula

La administración al tener en 3NF la tablas se vuelve mas amigable ya que cada tabla en la implementación tiene su CRUD.

En el caso de uso particular:

El cliente entra sistema y se le pide que si no es administrador solo de dos teclados

```
=====
=      ¡Bienvenido a Cinemax!      =
=      ¡Para comenzar la aventura! =
=      ¡Preciona 2 veces enter!    =
=      ¡Si eres uno de nuestros supervisores! =
=      ¡Digita tu ID seguido de tu clave! =
=====
Una aventura te espera:
Pass:
=====
=      ¡Te estabmos esperando!      =
=      ¡Para comenzar la aventura! =
=      ¡Conocemos estamos para atenderte! =
=      ¡Si eres uno de nuestros supervisores! =
=      ¡Digita tu ID seguido de tu clave! =
=====
*****
* -- ¿Que deseas ver? -- *
*****
```

En comparación al del administrador

```
=====
=      ¡Bienvenido a Cinemax!      =
=      ¡Para comenzar la aventura! =
=      ¡Preciona 2 veces enter!    =
=      ¡Si eres uno de nuestros supervisores! =
=      ¡Digita tu ID seguido de tu clave! =
=====
Una aventura te espera: 1
Pass:1234
ID: 1
Nombre: Andres
A.Paterno: Cabrera
A.Marerno: Munguia
pass: 1234
*****
* -- Menu Administrador -- *
*****
1. Directores
2. Clasificaciones
3. Lenguajes
4. Actores
5. Generos
6. Salas
7. Servicios de salas
8. Horarios
9. Peliculas
10. Proyecciones
11. tikets
```

EL manejo de la colección de películas en la base de datos es esencial ya que de ahí es donde se tomará la información para ofrecerla al usuario, existen en este caso tablas como lo son SEATS y CHEDULE que se tuvieron que manejar como colección para poder atender a la falta de interfaz gráfica para ofrecer una administración de los números de asientos, o para situar una proyección de alguna película en varias salas, para mas comodidad al momento de hacer las consultas y las vistas.

En el CRUD's de Movie_shedule_hall_seat para hacer los llenados de las proyecciones, tomando como tablas de colección a seats para la creación de la malla virtual y poder verificar la disponibilidad en compas.

Conclusiones:

La lógica de programación que seguí en esta practica fue pesado ya que la mayoría de carga de programación al lado del administrador y me comió mucho tiempo que hubiera sido mejor invertir en la interfaz de usuario.