

Sistema de Reservas de Cine

Enunciado

Simularán el sistema de reservas de asientos para una sala de cine. El programa mostrará los asientos disponibles y permitirá al usuario seleccionar uno o más para reservarlos.

Metas

1. El programa representa la sala de cine como una grilla y muestra un mapa visual de los asientos, diferenciando entre libres y ocupados.
2. El usuario puede seleccionar un asiento por su fila y número para reservarlo, y el sistema actualiza el mapa para reflejar que ahora está "ocupado".
3. Se implementa la capacidad de reservar múltiples asientos en una misma transacción.
4. El sistema calcula y muestra el precio total de la reserva, considerando que pueden existir diferentes tipos de asientos (ej. General, VIP) con precios distintos.
5. Se añade una función que, a petición del usuario, puede sugerir los "mejores asientos disponibles", basándose en un algoritmo simple (ej. los más centrados en la sala).

A tener en cuenta

- En todos los puntos donde se solicite al usuario que ingrese datos, el programa deberá estar preparado para manejar entradas inválidas. Se debe mostrar un mensaje de error claro y permitir al usuario intentarlo de nuevo sin que el programa termine de forma inesperada.

Extras (Opcional)

- Para aquellos que deseen un desafío adicional y quieran explorar más allá de la consola, se propone como opcional el desarrollo de una interfaz gráfica simple utilizando HTML y CSS. La lógica del juego desarrollada en JavaScript deberá ser conectada a esta interfaz para poder jugar desde el navegador, manipulando los elementos del DOM para reflejar el estado del juego.

Consignas

- El desarrollo del TP se hará a través de Github. Deberán trabajar en el fork de repositorio del TP creado exclusivamente para este trabajo.
- Además del desarrollo en código del proyecto, deberán entregar también un pseudocódigo del mismo que refleje de forma fiel el trabajo a realizar en código.
- Deberán realizar todas las metas posibles, teniendo que desarrollar de forma obligatoria la primera de ellas.
- Para cada meta, deberán usar una rama diferente en donde llevarán a cabo el desarrollo de dicha meta. Ej.: en la rama meta-1 se escribe el código y el pseudocódigo para esta parte del trabajo.
- Luego de finalizado el trabajo en las ramas, deberán mergear cada una de ellas a la rama main. La producción final del trabajo debe estar en esta rama.