

Proyecto 1 - Boletamaster

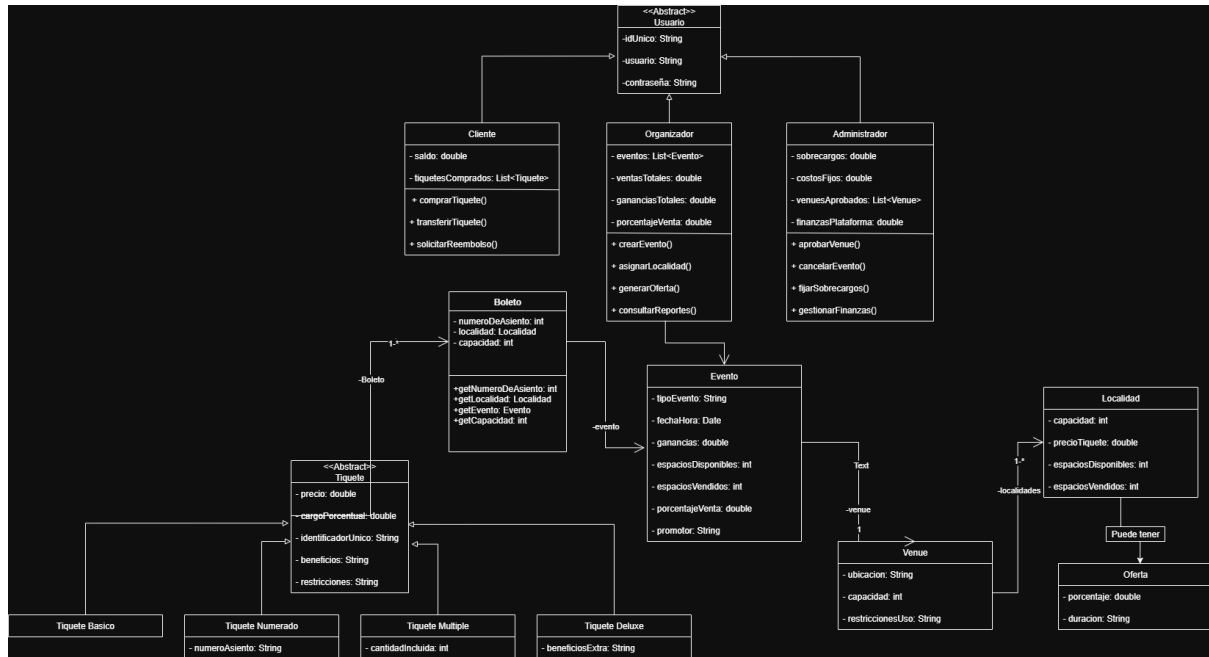
Juan Sebastian Cortes Cortes - 202411692

Juan David Godoy Rojas - 202424711

Gabriel Ramirez Barros - 202422096

Entrega 1 - Documento de Análisis

1. Modelo de dominio



2. Restricciones del sistema

- Un Venue no puede tener dos eventos en la misma fecha.
- Los tickets Deluxe no pueden ser transferidos.
- Existe un número máximo de tickets que se pueden comprar en una transacción.
- Los reembolsos dependen de aprobación del administrador.
- Cada localidad tiene una capacidad máxima que no puede ser superada.
- Los usuarios deben autenticarse con login y contraseña.
- Toda la información debe ser persistida en archivos externos.
- Los organizadores solo pueden crear eventos en Venues autorizados por el administrador.

3. Programas de prueba

Se plantean programas simples en consola que permitan validar la lógica del sistema:

- PruebaCompra: simula que un cliente compra N tickets de un evento y verifica la reducción de disponibilidad.
- PruebaTransferencia: simula la transferencia de un ticket de un cliente a otro, excepto si es Deluxe.
- PruebaAdministrador: valida el cálculo de ganancias de la plataforma con base en las ventas registradas.
- PruebaOrganizador: simula la creación de un evento, asignación de localidades y revisión de ventas.

- PruebaPersistencia: guarda y recupera información de eventos, clientes y tiquetes desde archivos externos.