



## Enunciado del proyecto - Plataforma de Compra y Reventa de Entradas

Nuestro cliente final es una empresa que gestiona una plataforma en línea para la compra y reventa de entradas para eventos en vivo, como conciertos, obras de teatro, festivales y eventos deportivos. La plataforma permite a los organizadores vender entradas directamente y a los usuarios revenderlas de manera segura dentro de los límites permitidos.

Las entradas pueden ser de diferentes tipos (generales, VIP, numeradas, etc.) y estar sujetas a políticas de precios dinámicos. La plataforma gestiona tanto la venta directa de entradas como la reventa por parte de usuarios, garantizando la autenticidad y evitando fraudes. Para la reventa, se establece un límite de precio (por ejemplo, un porcentaje sobre el precio original) y se validan los datos del vendedor antes de publicar la oferta.

La plataforma se encarga de procesar los pagos y gestionar la transferencia de entradas digitales de manera segura. En caso de cancelación del evento, se debe garantizar la devolución de dinero a los compradores originales y gestionar los reembolsos según la política de cada organizador.

Los usuarios pueden registrarse en la plataforma como compradores, vendedores o ambos. Para vender entradas, se requiere verificar la autenticidad del ticket, lo cual puede incluir una validación con el organizador del evento. La plataforma también ofrece un sistema de valoraciones para vendedores y compradores, asegurando la transparencia y confiabilidad del servicio.

Dentro del servicio de venta de entradas, un equipo de soporte atiende reclamaciones y consultas, gestionando posibles disputas entre compradores y vendedores. Además, se permite a los organizadores de eventos registrar sus eventos y definir condiciones específicas de venta y reventa.

### Funcionalidades principales

1. Registro de usuarios (compradores y vendedores) con verificación de identidad.
2. Publicación y compra de entradas en venta primaria y secundaria (reventa controlada).
3. Validación de autenticidad de entradas revendidas.
4. Límites de precios para reventa y restricciones según las condiciones del evento.
5. Sistema de valoraciones para compradores y vendedores.
6. Soporte para devoluciones y cancelaciones de eventos.
7. Registro y gestión de eventos por parte de organizadores.

**Nota:** El enunciado muestra los requisitos mínimos del sistema. Cada equipo de prácticas podrá particularizar el problema y generar especificaciones completas y consistentes conforme a sus criterios. Es responsabilidad del equipo de prácticas especificar unívocamente estos requisitos, quedando perfectamente documentados.

## Normativa de las Prácticas

### Presencialidad

La asistencia a las sesiones prácticas no es obligatoria. No obstante, se recuerda que la enseñanza en el grado de Ingeniería en Informática de la Universidad de Córdoba es presencial, por lo que es responsabilidad del estudiante conocer el contenido impartido durante las clases.



## Entregas y Defensas

La entrega de prácticas se realizará siempre y únicamente a través de una tarea de Moodle. Las prácticas deben realizarse en grupo, constituido durante las 2 primeras semanas e inseparable el resto del curso.

Cada grupo estará constituido por 4 estudiantes. En cada práctica se indicarán los entregables y ejercicios correspondientes. En general, cualquier documento deberá entregarse en formato PDF y conforme al formato de la plantilla de hoja de respuestas subida a Moodle.

Para la entrega del código, se deberá considerar lo siguiente:

- Código fuente perfectamente documentado a todos los niveles, conforme a lo explicado en clase.
- Código compilado, según se solicite en el enunciado de prácticas.
- Fichero **LEEME.TXT** en el que se indique claramente la distribución del código y modo de ejecución.

## Calificación

Para su evaluación, las prácticas se ponderarán de la siguiente forma:

- **Práctica 1:** 75 %
- **Práctica 2:** 25 %

Para la entrega de la Práctica 2, debe haberse entregado la Práctica 1, ya que es necesario disponer del diseño que se va a implementar. La entrega de la Práctica 1 supone ser considerado como “Presentado” en prácticas y, por tanto, en la asignatura.

Una vez entregada la práctica, esta deberá ser defendida por cada estudiante, individualmente o en grupo. Nótese que durante la defensa se le podrá preguntar a cualquiera de los integrantes del grupo sobre cualquier parte de la práctica. En cualquier caso, se establecerá un periodo final de presentaciones. Estas defensas determinarán, junto con los informes y el código, la calificación individual de cada estudiante en la práctica.

**Recuerde:** Las prácticas son productos técnicos. Por tanto, se exigen criterios mínimos de profesionalidad, limpieza, orden y estructura, y corrección técnica. Cualquier tipo de plagio total o parcial entre compañeros supondrá una calificación de 0 durante la convocatoria.