Programación III - Universidad Nacional de General Sarmiento Trabajo Práctico 2: Se termina cuando suena la chicharra

El objetivo del trabajo práctico es implementar una aplicación para gestionar las reservas de un complejo de canchas de fútbol. La aplicación debe tener una interfaz visual y debe contar con almacenamiento persistente de sus datos. Como objetivo de mínima, se pide la siguiente funcionalidad:

- Cargar el listado de canchas de las que dispone el complejo, cada una con su nombre, precio por hora y cantidad máxima de jugadores.
- Cargar el listado de clientes del complejo.
- Consultar las canchas disponibles en un día.
- Realizar reservas de las canchas. Cada reserva se puede hacer con un número de cliente o bien sin ser cliente del complejo (y en este último caso se hace con nombre y teléfono del responsable), y se debe dejar una seña.
- Registrar si la reserva se utilizó efectivamente.

Además, se debe contar con una interfaz para consultar los clientes menos cumplidores (clientes que hacen reservas pero que no utilizan la reserva realizada), con una visualización adecuada. Suponemos que las reservas se realizan por hora completa y, si se quiere reservar por dos horas, se deben realizar dos reservas consecutivas.

Como objetivos adicionales no obligatorios, se pueden considerar los siguientes puntos:

- Permitir reservas de más de una hora, sin tener que hacer reservas consecutivas.
- Guardar en la aplicación fotos de los clientes.
- Sugerir horarios alternativos cuando un cliente solicite una reserva y no haya canchas disponibles en ese horario.

Condiciones de entrega: El trabajo práctico se debe entregar impreso y por mail a los docentes de la materia. Además del código, se debe incluir un documento en el que se describa la implementación y se detallen las decisiones tomadas durante el desarrollo. Incluir un diagrama de las clases utilizadas y las relaciones entre ellas. El trabajo práctico se puede hacer en grupos de hasta tres personas.

Fecha de entrega: Jueves 14 de mayo.