

Cambio grupo

Un sistema automático de cambio de grupos para asignaturas funciona de la siguiente manera:

- El profesor da de alta una asignatura y proporciona al sistema un listado con los alumnos matriculados en dicha asignatura.
- Un alumno que quiera cambiar de grupo en una asignatura puede consultar las peticiones de cambio. Si encuentra alguna que le interese, el alumno solicita el cambio y el sistema lo almacena. Si no, el alumno puede dejar el cambio que desea por si a otro alumno le interesara.
- Los alumnos sólo pueden consultar y publicitar cambios de las asignaturas en las que están matriculados.

EChat

Se desea desarrollar un sistema de encuentros virtuales (parecido a un chat):

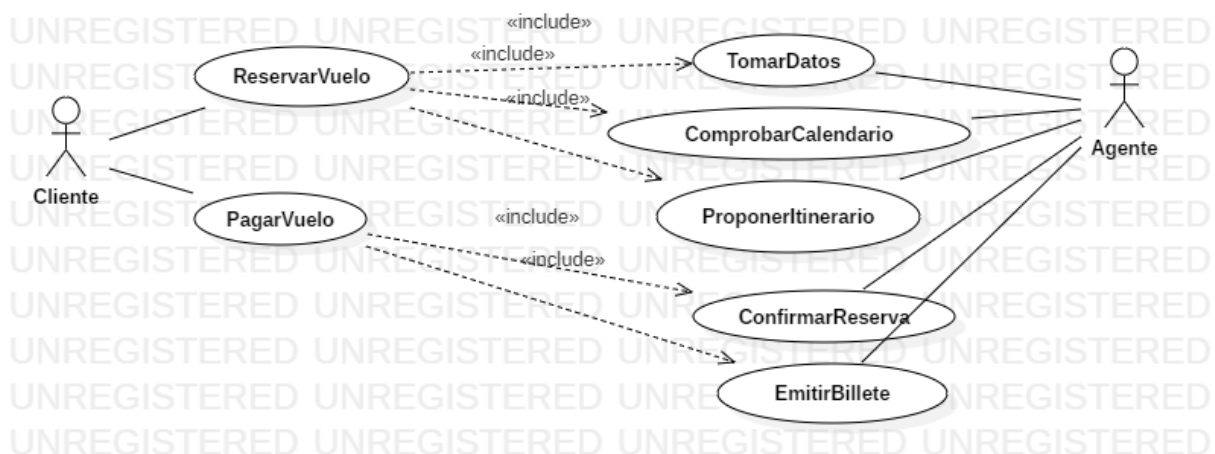
- Cuando se conecta al servidor, un usuario puede entrar o salir de un encuentro.
- Cada encuentro tiene un mánager, este es el usuario que ha planificado el encuentro (el nombre del encuentro, la agenda del encuentro y el moderador del encuentro).
- Cada encuentro puede tener también un moderador designado por el mánager. La misión del moderador es asignar los turnos de palabra para que los usuarios hablen. El moderador, también podrá dar por concluido el encuentro en cualquier momento.
- En cualquier momento un usuario puede consultar el estado del sistema, por ejemplo, los encuentros planeados y su información.
-

Juego Naves

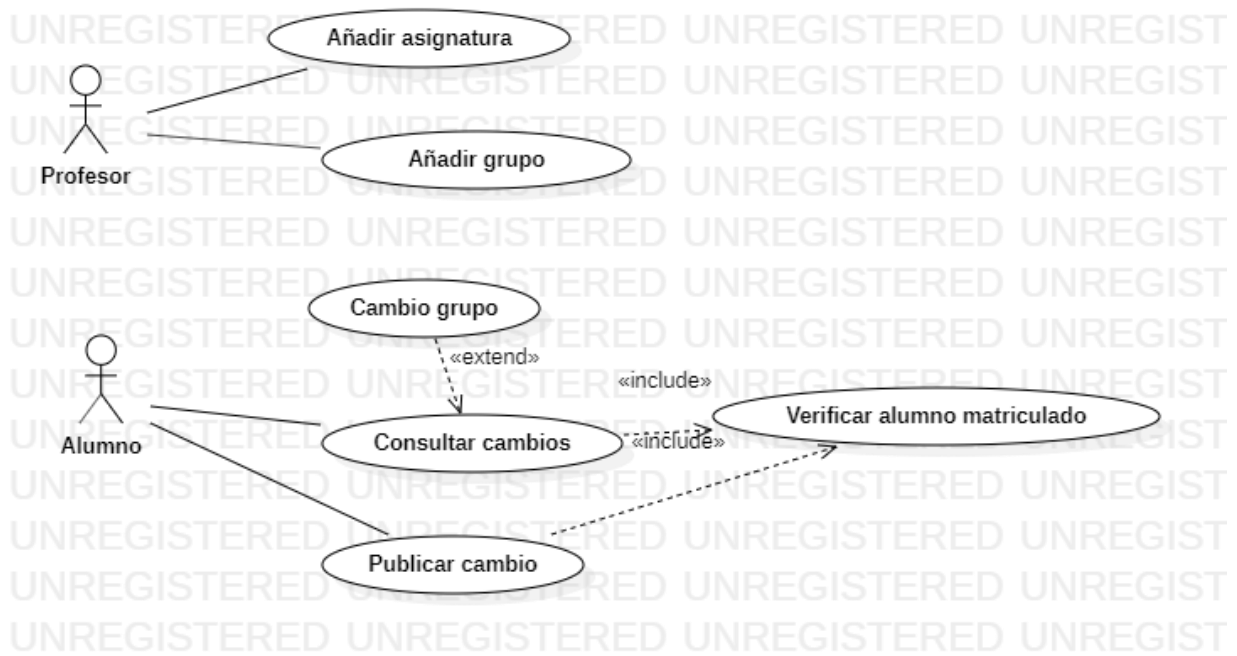
- Un juego de teléfono móvil dónde participan dos jugadores cada uno con su propia terminal.
- Cuando dos jugadores desean jugar, uno de ellos crea una nueva partida y el otro se conecta.
- El objetivo del juego es manejar una nave y disparar, al contrario. Si uno de los dos jugadores acierta, la partida termina.
- Si uno de los dos jugadores deja la partida (o se pierde la conexión) la partida termina.

SOLUCIONES:

AGENCIA DE VIAJES



CAMBIO DE GRUPO



SISTEMA DE COMPRAS

