

Ejercicio Laravel: “Jornadas de videojuegos”

El IES Francisco Ayala organiza unas jornadas sobre videojuegos y ha pedido a los alumnos de 2º DAW que desarrollen una aplicación web que nos permita su difusión y gestión.

Los organizadores nos han informado de los siguientes requisitos:

- En las jornadas existen dos tipos de eventos: conferencias y talleres
- Las jornadas duran dos días: jueves y viernes.
- Los eventos hay que distribuirlos para que no se repitan durante esos dos días . Se tendrá en cuenta que, para las conferencias sólo se puede usar el salón de actos del centro educativo y que para los talleres sólo disponemos de un aula con el equipamiento necesario. Por lo tanto, no pueden superponerse dos conferencias o dos talleres simultáneamente.
- La duración de los talleres y de las conferencias es de 55 minutos para permitir que los asistentes puedan cambiar del aula al salón de actos. Por ejemplo la primera será entre las 10:00 y las 10:55. Además, se programará un descanso a media mañana y otro a media tarde para un aperitivo.
- Cuando un usuario se registra podrá elegir la asistencia a un máximo de 5 conferencias y 4 talleres.
- Existe un tope de asistentes a las conferencias y a los talleres. Cuando esté el cupo completo no se permitirá elegir esa opción.
- A las jornadas se puede asistir de tres formas, cada una de ellas con precios diferentes:
 - presencial
 - virtual
 - gratuita y presencial para los estudiantes del curso de especialización de videojuegos de este centro educativo.

(El importe solicitado servirá para financiar los gastos de ponentes, la organización y el aperitivo)

- Los asistentes a las jornadas pueden registrarse a través de la web previo pago.
- La aplicación nos permitirá comprar las entradas en cualquiera de sus tipos y realizar el pago.
- Al realizar el registro:
 - Es obligatorio confirmar la cuenta a través del correo.
 - Una vez confirmado podremos iniciar sesión y completar nuestro registro.
 - Para completarlo hay que elegir :
 - El tipo de inscripción: virtual, presencial o gratuita por ser alumno. En el caso de que la inscripción sea gratuita habrá que confirmar que realmente es alumno del centro.
 - Las conferencias y los talleres a los que asistiremos. En cada momento nos irá informando sobre la disponibilidad. Ya sabemos que hay un número de plazas limitadas, puesto que sólo disponemos de estos espacios.

- Una vez completado el registro y el pago se enviará al asistente el comprobante a través de un correo. Se generará un ticket que servirá para validar la entrada a las jornadas y a los eventos.
- El dinero debe quedarse en una cuenta de PayPal y el administrador podrá comprobar en cualquier momento los ingresos.
- De cada uno de los ponentes se anunciará en la web su nombre y fotografía , sus áreas de experiencia (C++, JavaScript,Node.js, PHP, etc.) y un enlace a sus redes sociales.
- Los administradores de las jornadas podrán gestionar la información sobre:
 - Ponentes: listado de ponentes, registro y borrado. Existirá una paginación en el listado.
 - Eventos: listado, registro y borrado. Cuando se añada un nuevo evento se tendrá en cuenta las horas que hay disponibles en ese momento. Cada evento tiene que estar asociado como mínimo a un ponente.
 - Asistentes registrados
 - Ingresos recibidos

Recuerda:

- La aplicación se realizará en Laravel.
- Se debe implementar el MVC y usar repositorios.
- No olvides la validación de formularios.
- Protege todas las rutas (middlewares)
- Comenta tu código.
- Publica tu proyecto en Git.
- Si puedes sube tu proyecto a un hosting.

Nota: Los trabajos son individuales . La única excepción para realizar el trabajo entre dos estudiantes es que se cree una API REST para el CRUD.