

- **Desarrollo de aplicaciones con objetos**  
**Trabajo práctico integrador**

## 1. Grupo

|                     |                           |                              |  |
|---------------------|---------------------------|------------------------------|--|
| Número de grupo: 70 |                           | Tema: 1 - Reserva de canchas |  |
| Integrantes:        |                           |                              |  |
|                     |                           |                              |  |
| Legajo              | Nombre                    |                              |  |
| 400562              | Carrizo Martin Alejandro  |                              |  |
| 401062              | Maurino Medina Gonzalo    |                              |  |
| 401000              | Tejeda Emanuel Jesús      |                              |  |
| 402046              | Passon Omezzolli Ezequias |                              |  |
| 400130              | Nicolás Alaniz Frascaroli |                              |  |

## 2. Propuesta

### Objetivos del sistema

Desarrollar un sistema de gestión de reservas de canchas deportivas, que permita administrar clientes, horarios, canchas, torneos y pagos. El sistema busca asegurar la disponibilidad horaria, evitar superposiciones y facilitar el control de cobros, ofreciendo además reportes de utilización y estadísticas.

### Alcances

- **Administración de clientes:** registro, modificación, consulta y eliminación.
- **Administración de canchas:** datos, tipo de superficie, iluminación, precio por hora y servicios asociados.
- **Administración de horarios:** franjas disponibles para reservas.
- **Gestión de reservas:** cliente + cancha + horario + fecha, validando disponibilidad.
- **Gestión de torneos:** definición de torneos y asignación de reservas.
- **Gestión de pagos:** registro de cobros por reserva.
- **Reportes:** reservas por cliente, canchas más utilizadas, utilización mensual, etc.
- **Validaciones avanzadas:** evitar superposición de horarios o reservas duplicadas.

DER

