

## **GESTIÓN DE VIDEOCLUB**

El equipo que vamos a formar para hacer el proyecto de programación 4 va a estar compuesto por **Ignacio Garbizu, Mikel Aguiriano y Jorge Echeverría**. Dicho proyecto que se desarrollará con el lenguaje C++ va a consistir en facilitar la gestión de la información una cadena de videoclubs.

La aplicación va a proporcionar ayuda tanto a los **gestores del videoclub**, quienes dispondrán de información útil que les ayudará a gestionar de forma eficiente el negocio, como a los **clientes**, que tendrán la posibilidad de elegir la película que van a alquilar de una manera más sencilla.

El software contará con una base de datos formada por varias entidades, las cuales tendrán relaciones de 1 a N y otras de N a M. Las entidades son las siguientes: **LOCAL, CLIENTE, PELÍCULA, GÉNERO, ACTOR, PROVEEDOR, EJEMPLAR**.

El **problema que va a resolver** la aplicación va a constar como hemos dicho antes de dos partes, la de los gestores de la cadena de videoclubs y la de los clientes:

**GESTORES:** El programa les servirá para poder ver información mediante consultas acerca de las películas más alquiladas, los géneros más demandados, etc. De esta forma tendrán información de valor para poder tomar decisiones estratégicas del negocio y superar a la competencia.

**CLIENTES:** Uno de los problemas que se tienen al ir al videoclub es la indecisión a la hora de escoger una película. Por tanto queremos dar respuesta a esta necesidad facilitando listados de películas más veces alquiladas, de un determinado actor, de un género, más recientes u otros parámetros que servirán al cliente para dar con la peli que más se ajuste a sus preferencias.

El enlace al repositorio del proyecto es el siguiente:

<https://github.com/jorgecheve/GestionVideoclub.git>