

Análisis

1. identificación de entidades:

Para este caso identificaremos los objetos los cuales trasladaremos a código con sus características básicas.

- Cinemax: Cadena de cine.
- Película: Título, genero, duración, clasificación de edad, fecha de estreno, categoría.
- Cine(lugar): Nombre, dirección.
- Sala: numero, capacidad, tecnología (3D, IMAX).
- Asiento: numero, fila, tipo (regular, premium).
- Función: Fecha, hora, sala.
- Cliente: id, correo, contraseña, historial.
- Reserva/compra: asiento, función, cliente, fecha, monto.
- Programa de lealtad: Niveles, puntos acumulados.
- Empleado: correo, contraseña.

2. Establecimiento de relaciones entre las entidades:

Brevemente se describirá el tipo de relaciones que se tienen entre las entidades que serán reconocidas para su posterior ilustración en UML.

- Cine tiene varias salas.
- Sala tiene varios asientos.
- Película se proyecta en varias funciones.
- Cliente reserva funciones y elige asientos.
- Empleado gestiona las funciones, salas y películas.
- Programa de lealtad este asociado a cliente.

Los atributos por clase serán establecidos en el diagrama de UML:



