

# Práctico V - MVC

0. Indicar verdadero o falso, según corresponda:

- a. Un patrón arquitectónico describe la arquitectura general de un sistema
- b. En MVC, el modelo es el intermediario entre la vista y el controlador
- c. En MVC, el controlador es el encargado de capturar los eventos del usuario
- d. En MVC, las reglas de negocio se implementan en el modelo

*Resolver, haciendo uso de los conceptos de la programación orientada a objetos*

2. Separar el sistema Figuras en MVC.

3. Nuestro cliente De Chiripa SA necesita un sistema de control de apuestas para su casino online. La empresa nos provee la siguiente base de datos:

**Apuesta:** (id\_apuesta: *int*, id\_juego: *int*, fecha : *datetime*, monto: *int*)

**Juego:** (id\_juego: *int*, nombre: *varchar(45)*, cantidad\_jugadores: *int*, juego\_de\_cartas: *boolean*)

Implementar la funcionalidad de obtener y mostrar la lista de *Apuestas con su Juego*. Incluya la plantilla Smarty.

4. Una Serie está formada por un conjunto de temporadas. Cada temporada tiene episodios.

Cada episodio posee un título, una descripción, un flag indicando si el usuario ya vio el episodio y una calificación dada por el usuario (con valores de 1 a 5). Si el usuario no vio un episodio particular, la calificación dada será un valor negativo.

Las series poseen como atributos (además de los episodios correspondientes) un título, una descripción, un creador y un género.

- a. Determinar qué clase es responsable de responder los siguientes servicios:
  - Ingresar la calificación de un episodio. Si el valor ingresado como calificación no es correcto imprimir un mensaje por pantalla y no cambiar el valor anterior.
  - Obtener el total episodios vistos de una temporada particular.
  - Obtener el promedio de las calificaciones dadas por el usuario para una serie.
- b. Implementar las clases del modelo.

Nota. Para calcular los promedios, tener sólo en cuenta los episodios vistos por el usuario. Implementar la página web utilizando el patrón MVC.