**DSS GESTION CARTELERA**

Como no va a haber un orden a la hora de ejecutar una operación u otra, se han puesto en primer lugar las operaciones relativas a la creación de datos, en segundo lugar las operaciones de modificación o destrucción de datos y en último lugar las operaciones consultoras.

Para identificar las operaciones se ha consultado el diagrama de casos de uso de Gestión de Cartelera y la descripción extendida de cada uno de los casos de uso que lo componen.

Una programación o cartelera está formada por el conjunto de las clases Cine, Sala, Horario y Película y las relaciones entre ellas. Por tanto, necesitamos un objeto de cada clase (pasados como argumentos) para dar de alta a una programación o para modificar una programación ya existente.

*AltaProgaramacion* devolverá un identificador de la programación que podremos usar para modificar la programación o para consultar sus datos.

Para dar de alta a un cine necesitamos pasar como argumento los atributos del cine (nombre, dirección y teléfono) y un vez creado, obtendremos un identificador que podremos utilizar para dar de baja al cine cuando sea necesario.