**Juan Sebastián Millán L – Nicolás Aguilar León**

**Documentación Iteración 3**

Para el desarrollo de la iteración 3 fue necesario implementar la clase Boleta en remplazo a la clase reserva y como atributos se incluyó el cliente, la función, la ubicación, un estado entre 0-3 (0 = Disponible, 1 = No disponible, 2 = Abonada, 3 = Devuelta), el costo de la boleta y la localidad. Por otra parte decidimos eliminar la clase silla debido a la falta de importancia que representaba en nuestro proyecto y en remplazo la manejamos en la clase Boleta.

De igual forma se hicieron los cambios respectivos en la base de datos y se creó una mayor cantidad de datos para representar nuestro nuevo escenario.

Para el desarrollo de todos los requerimientos funcionales nos basamos en la lógica de revisar lo que se pide para la compra, devolución o cancelación de una boleta y en cada caso nos encargamos de cambiar el estado de la boleta.

Bono 1:

El contenedor de aplicaciones nos brinda la posibilidad de desplegar nuestra aplicación enj diferentes módulos de manera simultánea mientras que el programador solo puede verla él mismo o brindar acceso a otras personas de manera personal. Por otra parte, el contenedor de aplicaciones nos brinda escalabilidad, mejoras en la seguridad y transparencia.

No obstante, frente a la transaccionabilidad, el programador puede notar en todo momento si sus datos han sido modificados y también puede cambiar en el momento que él decida el nivel de aislamiento