

Enrique Robles Puentes y Ángel Pinardo Morollón.

Requisitos funcionales

GESTIÓN DEL FESTIVAL

- La aplicación debe gestionar el festival incluyendo:
 - o Nombre del festival.
 - o Fechas de realización.
 - o Lugar de celebración.
 - o Listado de artistas por días.
 - o Cartel de sponsors.
 - o Cartel de artistas
 - o Enlaces a perfiles sociales del evento.
 - o Precio de entradas y pases.
 - o Opcional: Información de ediciones anteriores.
 - o Vídeos promocionales, normas, cómo llegar, dónde dormir.
- Los festivales pueden tener varios estados (planificado, pasado, cancelado, aplazado).

GESTIÓN DE ARTISTAS

- La aplicación debe gestionar la información de los artistas o grupos, incluyendo:
 - o Nombre del artista o grupo.
 - o Imagen del artista oficial
 - o Género musical.
 - o Breve descripción o biografía.
 - o Información de contacto y datos personales.
 - o Enlaces a perfiles sociales y/o web oficial.
 - o Caché del artista o grupo.
 - o Día, hora y escenario de la actuación.
 - o Lugar de alojamiento y peticiones especiales.
 - o Estado del artista (confirmado, cancelado)

OPERACIONES CRUD

- La aplicación debe permitir realizar altas, bajas, modificaciones y consultas de los festivales, artistas y escenarios.
- Soporte de listas y tablas de datos para mostrar la información y permitir el tratamiento dinámico.

LOGIN Y AUTENTICACIÓN

- La aplicación debe tener un sistema de acceso mediante identificación y clave.
- Tras la autenticación correcta, se mostrará la foto de perfil del usuario y la fecha del último acceso.

SISTEMAS DE AYUDA

- Proporcionar ayuda sensible al contexto con tooltips e información sobre elementos de la interfaz.
- Cuadros de diálogo para confirmar acciones que puedan provocar errores o la pérdida de datos.

- Información sobre la autoría de la aplicación (nombres de autores, fecha de realización, versión).

Requisitos No Funcionales:

USABILIDAD

- La aplicación debe cumplir con los principios de usabilidad, considerando aspectos como la ley de Gestalt, el uso adecuado de metáforas, selección de colores y organización de la interfaz.

INTERFAZ GRÁFICA (GUI):

- Utilizar WPF (Windows Presentation Foundation) para crear la interfaz de usuario.
- Proporcionar un diseño de ventanas optimizado y formularios claros.
- Evitar navegación excesiva entre pantallas.

DATOS TEMPORALES

- No es necesario persistir los datos (estos pueden perderse al cerrar la aplicación).
- Los datos de prueba deben estar incluidos en el código de la aplicación o en archivos de texto o XML.

ACCESIBILIDAD

- La aplicación debe incluir opciones de salir de la aplicación y acceder a la ayuda en cualquier momento.
- Es opcional incluir capacidades de adaptación de la interfaz para ajustarse a las preferencias del usuario (cambio de tipo y tamaño de letra, modificación de layout, etc.).