

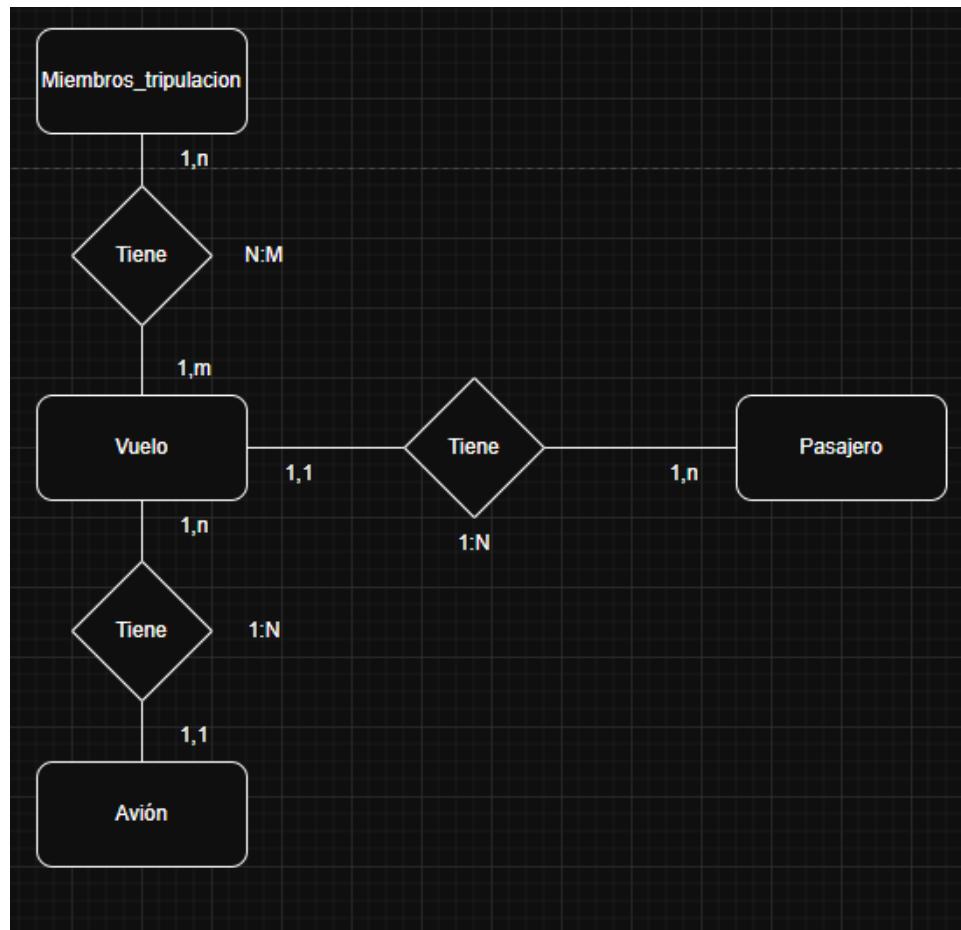
Desarrollo de un sistema de gestión de pruebas para los Juegos Olímpicos utilizando Spring Boot, MySQL y Thymeleaf



Apartado 1: Documentación: objetivo, requisitos y UML

El objetivo de este proyecto es saber trabajar con Spring Boot, MySQL y Thymeleaf. También construir este proyecto con al menos dos entidades que se relacionen entre sí, para poder observar como trabaja Spring Boot por detrás (lo que no vemos). Los principales requisitos para realizar este proyecto son: usar Sprint Boot para la parte de lógica, usar MySQL como base de datos para trabajar con los datos que almacenemos y por último usar Thymeleaf como motor de plantillas del lado del servidor para aplicaciones Java.

UML



Modelo de datos:

- **Avión**: Para un avión vamos a almacenar su identificador, el nombre, la compañía y los vuelos que realiza. Hay que tener en cuenta que un avión va a tener muchos vuelos.
- **Vuelo**: Para un vuelo almacenamos su identificador, el destino, el origen, la distancia entre estos, el avión que lo realiza y los pasajeros que lleva. Hay que tener en cuenta que un vuelo tendrá un avión asignado y que estos vuelos tienen muchos pasajeros.
- **Pasajeros**: Para los pasajeros almacenamos el identificador, el pasaporte y el vuelo que realiza. Un pasajero tendrá un vuelo.
- **Miembros_tripulacion**: Contamos con el identificador, la experiencia del grupo, y los vuelos que realizan. Los miembros de la tripulación hacen muchos vuelos y los vuelos contienen muchos tripulantes.