

## **INFORME - TPO - Paradigma Orientado a Objetos**

### **Gestor de eventos**

#### **1. Asistente:**

Esta clase tiene el propósito de representar a una persona que va a asistir al evento que se va a crear. Es por ello que se crea con los atributos de nombre, email y teléfono.

En cuanto a funcionalidades se usan getters y setters para poder acceder a la información que ingrese el usuario, y un constructor para crear nuevos asistentes. Además, se usa un toString() para poder mostrar la información en el GUI.

#### **2. Evento:**

La clase evento se utiliza para crear un evento. En él se gestiona los elementos básicos de un evento y lista de asistentes:

- nombre: Nombre del evento
- ubicación: Lugar donde se realizará
- fecha: Fecha del evento (LocalDate)
- descripción: Detalles descriptivos
- equipoAudiovisual: Cantidad de equipo audiovisual requerido
- catering: Nivel de servicio de catering
- salones: Cantidad de salones necesarios
- asistentes: Lista de participantes
- realizado: Estado de realización del evento

La clase interna Recursos contiene arrays para las opciones de recursos que se pueden agregar (equipo audiovisual, catering, salones).

#### **3. Gestor de eventos:**

Esta clase actúa como controlador principal del sistema, gestionando todos los eventos y coordinando las operaciones entre eventos y asistentes.

Su funcionalidad principal es la de listar todos eventos para que posteriormente estos puedan mostrarse en el GUI. Es por ello que la clase tiene como atributo listaEventos.

#### **4. Ventana de asistentes:**

Su propósito principal es la de proporcionar una interfaz gráfica al usuario en la cual pueda interactuar para agregar nuevos asistentes, ingresando todos los datos previamente dichos como atributos en la clase asistente.

Esta ventana cuenta con 4 componentes:

- Lista visual de asistentes
- Formulario para agregar nuevos asistentes
- Campos de entrada para datos de contacto
- Botones de acción

Su funcionalidad es la de visualizar los asistentes actuales de un evento, adición de nuevos asistentes, validación de datos ingresados y actualización automática de la lista.

#### **5. Ventana de evento:**

El propósito principal de esta interfaz gráfica es la de proporcionar al usuario una vista en la que pueda agregar o editar eventos.

Sus componentes principales son:

- Formulario completo de datos del evento
- Selectores de fecha y recursos
- Campos de texto para información general
- Controles para gestión de estado

Además, las funcionalidades que contiene son la de adición de nuevos eventos, edición de un evento seleccionado, validación de datos ingresados, gestión de recursos asignados y control de estado del evento.

## 6. Ventana principal:

Esta es la interfaz gráfica principal del programa. Desde esta ventana se van a poder desplegar las distintas ventanas dependiendo de la funcionalidad que utilice el usuario. Aquí se van a poder ver una lista de eventos (en *italic* si ya fueron realizados) y una barra con botones para acceder a las funcionalidades del programa.

Componentes de la interfaz:

- Lista de eventos: Es una lista donde ves todos los eventos que tienes guardados, mostrando información básica de cada uno: su nombre, la fecha, y cuántos asistentes tiene.
- Botones de acción:
  - **Agregar Evento:** Para añadir un nuevo evento a la lista.
  - **Editar Evento:** Para modificar el evento seleccionado en la lista.
  - **Gestionar Asistentes:** Permite ver o cambiar la lista de personas que asistirán al evento.
  - **Marcar como Realizado:** Sirve para marcar el evento como completado cuando ya pasó. Solo se puede usar si seleccionas un evento.
- Scroll o barra de desplazamiento: Permite hacer scroll en la lista de eventos cuando tienes muchos y no caben todos en la ventana.

