

2.1

Entidades	Nombre	Descripción
1	Tarjeta	Es una entidad clave que representa la tarjeta que se le otorga al cliente para hacer reservas y recargas. Esta tarjeta está asociada a los datos del cliente y tiene un saldo que se puede aumentar mediante recargas. El nombre debe ser claro para asociarla con el cliente.
2	Recargar Tarjeta	Esta entidad refleja la acción de recargar saldo en la tarjeta del cliente. Es importante ya que permite que el cliente utilice el saldo para realizar transacciones como pagar reservas. Incluye el monto recargado y la tarjeta correspondiente.
3	Pago Reserva	Representa el pago que el cliente realiza para confirmar una reserva de asiento. Incluye la información de la tarjeta, el monto a descontar y la reserva que se está pagando. El proceso es fundamental para validar una compra.

# Clase: Crear una tarjeta

Scribe

Nombre de la Entidad	Valores Posibles	Tipo de dato (C++) y explicación
Número de Identificación	Valores enteros Positivos (solo 11 dígitos)	Int (entero), el número debe estar identificado con valores enteros positivos que no sean ni mayores o menores que 11



# Recargar la tarjeta

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato, (C++) y explicación
Pago Inicial	- Valor entero positivo igual a 40.000,	- Int (enteros), se expresa en pesos y su valor en un numero entero positivo.  En este caso suponemos que el valor a recargar no cuenta con centavos.
Valor a recargar	- Valor entero positivo igual a 50.000,	

DD | MM | AA

Clase: pagar una reserva

Nombre de entidad #1	Valores posibles	Tipo de dato ct y explicacion
Cliente	ID, Nombre	Int (entero), El numero debe estar identificado con valores enteros Positivos iguales a 11
Reserva	ID de reserva Sillas reservadas Estado de pago	Int (entero) Para la identificacion de la reserva [ ] (almacena datos) de reservas
Pago	ID de pago Metodo de pago	Int (entero) para el numero de identificacion Float (monto) para almacenar numeros decimales con montos