**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA ITM**

**PRÁCTICA FINAL DE ELECTIVA II**

**VALOR 20%**

**CASO DE ESTUDIO: CAMPUS PARTY**

El Campus Party es un evento anual, de tipo tecnológico, que se realiza en alguna de las ciudades de Colombia. A dicho evento llegan personas participantes, llamados campuseros, de todo el país. Para la organización del evento de este año, que se realizará en Cali, es importante tener un aplicativo web con base de datos con información referente a todos los actores involucrados. Para tal fin lo contrató a usted para que desarrolle un aplicativo web que dé solución a los requerimientos planteados a continuación.

A cada campusero se le asigna un sitio dentro de un pabellón del Centro de Convenciones de la ciudad anfitriona. En dicho sitio, el campusero tiene la posibilidad de instalar una carpa para dormir en ella durante los días que dure el evento. Es importante para la organización saber los datos de los campuseros participantes junto con los datos de la carpa que trae (en caso de que lo haga). Cada campusero puede realizar la inscripción. Es de anotar que cada carpa, dentro de cada pabellón, se numera del uno (1) en adelante y de esta forma se identifica dentro del pabellón. También es importante saber los datos básicos de los pabellones asignados para el evento: nombre del pabellón, temática, área, ubicación, etc.

Igualmente, para la organización es muy importante saber un campusero de qué ciudad viene. De cada una de las posibles ciudades de origen de los campuseros, se desea saber su nombre, la cantidad de habitantes y la cantidad de universidades que existen.

La mayoría de los campuseros que asisten son integrantes de equipos gamers (o equipos de videojuegos) en sus respectivas ciudades. Se necesita llevar el registro de los diferentes equipos gamers que existen junto con sus datos básicos y saber cada campusero a que equipo gamer pertenece. Es de anotar que un campusero puede pertenecer (o pudo haber pertenecido) a varios equipos gamers y, para la organización, es deseable conocer un campusero cuántos títulos ha obtenido perteneciendo a un equipo gamer específico.

Por otro lado, cada campusero lleva su propio equipo (o PC) al evento con el software que va a exhibir, previamente instalado. Se necesita inventariar los equipos (o PCs) que se llevan al evento, registrando datos como serial, capacidad en RAM, capacidad en disco duro, etc. Igualmente del software que puede llevar instalado un campusero en su equipo, se desea llevar el registro de sus datos técnicos: nombre del software, valor, etc. El software que se lleva al Campus Party puede ser de dos tipos: videojuegos y/o software educativo. Es importante conocer, de los videojuegos, el puntaje máximo obtenido por un jugador. Y del software educativo, los logros que se esperan obtenga el usuario del mismo. Por otra parte, se necesita llevar un registro con los datos básicos de los fabricantes de los videojuegos.

Entre muchas otras cosas, para la organización del Campus Party es importante saber un campusero qué carpa lleva y en que pabellón se encuentra, qué equipo (o PC) lleva un campusero y con qué software instalado, de donde proviene un campusero, a qué equipos gamer ha pertenecido un campusero, cuáles son los fabricantes de los videojuegos que tiene instalado un campusero, cuáles son los logros (entre uno a cinco) que se esperan obtener en el software educativo que tiene instalado un campusero en su equipo y a cuántos equipos gamers ha pertenecido un campusero en su vida.

Variantes:

1. Para la organización del evento también es importante identificar si el campusero llegará con vehículo o moto para disponer la logística del parqueadero: Verificar disponibilidad, asignar ubicación, saber a quién pertenece cada vehículo, etc.
2. El evento ayudará a los campuseros que así lo deseen a conseguir alojamiento. Para esto dispone de una serie de convenios con algunos hoteles a tarifas muy especiales.

**Nota importante:** El diseño de la base de datos se los dejo a su juicio (sería interesante que aplicaran lo que vieron en la materia de bases de datos), coloquen imágenes, la(s) ventana(s) bien diseñada(s), aplique lo visto en todo el semestre (ojo con CSS y try-catch).