

Memoria

Carlos Sousa González
Pablo Hermida Mourelle
Adrián García Vázquez

`carlos.sousa@udc.es`
`pablo.hermnidam@udc.es`
`adrian.gvazquez@udc.es`

Universidad de A Coruña
Facultad de Informática y Comunicación
Programación Avanzada

29 de marzo de 2020

Índice

1. Informe	3
1.1. Backend	3
1.1.1. Capa acceso a datos	3
1.1.2. Capa lógica de negocio	4
1.1.3. Capa servicios REST	4
1.2. Frontend	5
1.3. Trabajos tutelados	5
1.4. Problemas conocidos	5

1. Informe

En este Informe de la Primera Iteración de la práctica vamos a reflejar la estructura del Backend, tanto la capa de acceso a datos, como la capa de lógica de negocio y la capa de servicios Rest. Adjuntamos una breve explicación de las decisiones que tomamos para afrontar la realización de la práctica.

1.1. Backend

1.1.1. Capa acceso a datos

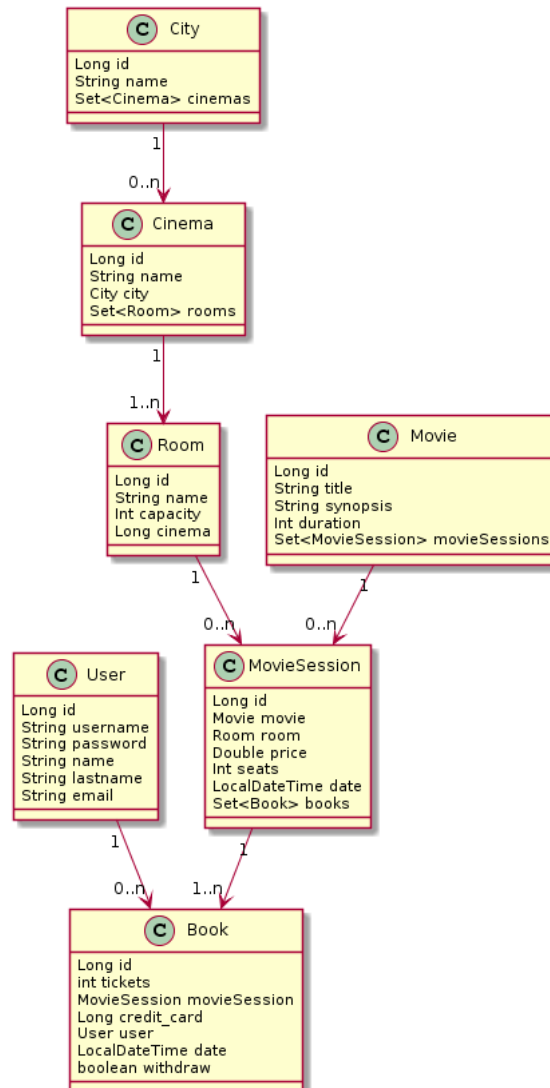


Figura 1: Diagrama de las Entidades

1.1.2. Capa lógica de negocio



Figura 2: Diagrama de la Lógica de Negocio

Hemos dividido la lógica de negocio en 3 servicios diferentes (Booking, Movie y User) y un servicio auxiliar que sirve de apoyo para el UserService. En el caso de BookingService, agrupamos los casos de uso relacionados con la venta de entradas y la entrega de tickets por parte del taquillero. En MovieService englobamos todos los accesos necesarios para obtener los datos relacionados con las películas y los cines. Finalmente en UserService tenemos los casos de uso relacionados con el registro de los usuarios.

1.1.3. Capa servicios REST

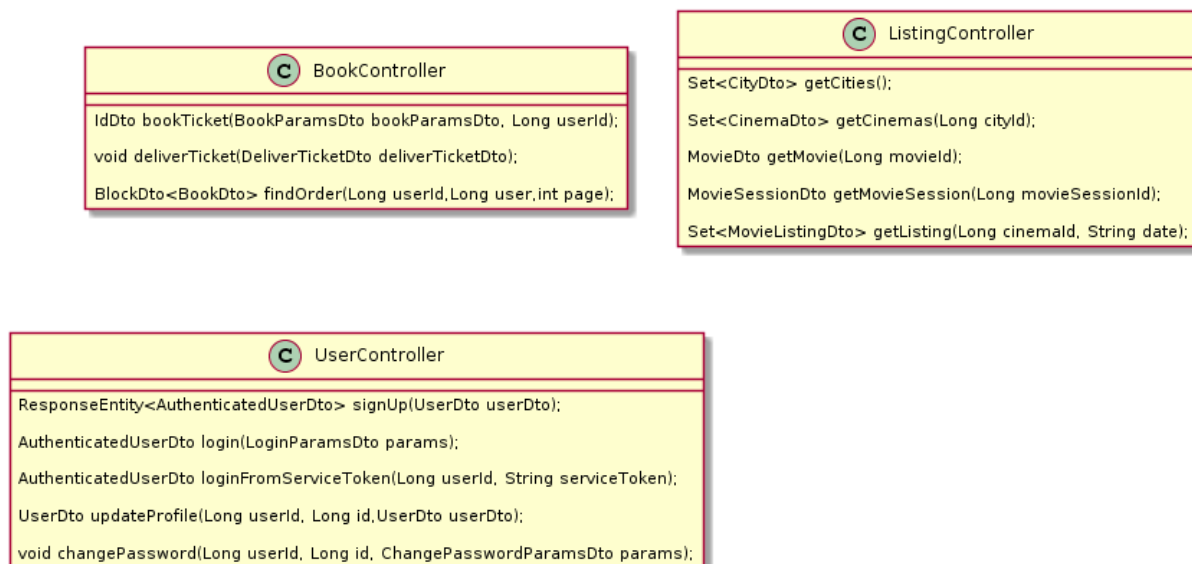


Figura 3: Diagrama de los Controladores

Se ha creado un controlador por cada servicio al que se va a acceder desde el frontend (Booking, Movie y User). No es necesario crear controlador para el servicio auxiliar debido a que no se va a acceder desde el frontend.

1.2. Frontend

No se ha realizado ningún aspecto relevante del Frontend para la entrega de la Primera Iteración.

1.3. Trabajos tutelados

No se ha realizado ningún trabajo tutelado para la entrega de la Primera Iteración.

1.4. Problemas conocidos

Comenta los errores que se conoce que tiene el código