

HACKA {ODE}

BY TODO {ODE}

1era Edición - Escenario

Consigna

Un **parque de diversiones** necesita de una **aplicación web** para administrar los datos de las **entradas vendidas** en cada uno de sus **juegos**.

Cada **juego** cuenta con uno o más **empleados** que se encuentran a cargo del mismo, por lo cual, cada uno de ellos necesitará de un **usuario** y una contraseña para poder interactuar con el sistema.

Cada **juego** tiene un **horario de funcionamiento** (por ejemplo, de 20 a 23, de 17 a 20, etc) que debe ser tenido en cuenta a la hora de **vender entradas**. En caso de que se seleccione las 18 y el juego no esté en funcionamiento a esa hora, el sistema debe advertir dicha situación y no permitir la venta de la entrada.

Cada **entrada** debe poseer un **código de identificación único** y pertenecer a una sola **persona (comprador)**. Al mismo tiempo debe mostrar el día y hora a ser utilizada y estar asociada a su correspondiente juego.

El sistema será utilizado **ÚNICAMENTE** por los **empleados** del parque que pueden ser de dos tipos:

- **Empleado juego:** Se encarga de registrar las **ventas** de entradas y los datos de los **juegos** y sus **horarios** (ABML).
- **Empleado administrativo:** Se encarga del registro (ABML) de los datos de los futuros **compradores** al ingresar al parque, de los empleados y de asignar los usuarios a cada uno de ellos.

A partir de esta información, el sistema debe ser capaz de llevar a cabo como mínimo:

ABML (CRUD)

- ABML de usuarios
- ABML de empleados
- ABML de compradores
- ABML de juegos + horarios
- ABML de ventas
- ABML de entradas

HACKA {ODE}

BY TODO {ODE}

1era Edición - Escenario

CONSULTAS de Datos/Informes:

- Cantidad de entradas vendidas en todos los juegos en una fecha determinada.
- Cantidad de entradas vendidas para un determinado juego, en una fecha particular.
- Sumatoria total de los montos de ventas en un determinado día.
- Sumatoria total de los montos de ventas en un determinado mes y año.
- Lista de empleados encargados de juegos con su juego asignado.
- Comprador que más entradas compró en un determinado mes y año.
- Juego con la mayor cantidad de entradas vendidas hasta el día en que se lleve a cabo la consulta.
- Cualquier consulta que a los miembros del equipo de desarrollo les parezca pertinente agregar.

ENTREGABLES:

- **Diagrama de clases** del modelo de datos (UML) de la aplicación a desarrollar.
- **Repositorio** de GitHub del **Frontend**.
- **Repositorio** de GitHub del **Backend**.
- Especificación de las configuraciones de la **base de datos** (usuarios, contraseñas, etc para replicar)
- **Aplicación deployada** y en funcionamiento (tanto back como front).
- **Documento de supuestos:** Un documento con todas las suposiciones que tuvo el analista/programador. Por ejemplo, se supone que cada juego tiene una capacidad máxima de 30 personas

SE VALORARÁ:

- **Interfaz gráfica** atractiva e interactiva.
- Correcta **funcionalidad** y **visualización de los datos** que se muestren por pantalla.
- **Eficiencia** del modelado lógico a partir de UML.
- **Creatividad**, aportes, ideas o funcionalidades extras proporcionadas por los miembros del equipo.
- **Uso de buenas prácticas:** código comentado, separación de la aplicación en capas, documentación, README, etc.