

# **SISTEMA DE RESERVAS/TICKETS/ENTRADAS**

## **Instrucciones Generales para el Sistema de Reservas y Entradas**

Cada sistema en la plataforma permite a los usuarios gestionar reservas, entradas o pedidos para distintos servicios. El flujo general de interacción consta de los siguientes pasos:

### **1. Registro e inicio de sesión:**

- El usuario debe registrarse e iniciar sesión según las instrucciones proporcionadas.

### **2. Selección del servicio:**

- Una vez autenticado, el usuario selecciona según el tipo de servicio asignado (p. ej., entradas, reserva de actividad, pedido de comida) los detalles relevantes (p. ej., cantidad, horario, fecha, ubicación, etc.).

### **3. Confirmación de la solicitud:**

- Al completar la solicitud, se envía un correo electrónico de confirmación que contiene todos los detalles importantes, como el nombre del servicio, cantidad, ubicación, fecha y hora. Este correo también incluye un código único o número de confirmación para facilitar el acceso o retiro.

### **4. Acceso o recogida:**

- El usuario presenta el código de confirmación recibido para verificar su solicitud y proceder con el acceso o retiro. Una vez completado el servicio (como el ingreso al evento, recogida de pedido, etc.), se envía un correo final confirmando la finalización de la transacción.

## TEMÁTICAS ASIGNADAS

| <b>Id</b> | <b>Nombre</b> | <b>Temática</b>                         |
|-----------|---------------|-----------------------------------------|
| dam18     | Carlos A      | 1. Parking privado                      |
| dam19     | Marco         | 13. Entradas para zoológicos            |
| dam25     | Manolo        | 16. Pedidos de comida a domicilio       |
| dam26     | Carlos G      | 5. Parking en supermercado              |
| dam27     | Mao           | 9. Órdenes de servicio taller mecánico  |
| dam28     | Miguel Angel  | 11. Entradas para ferias o exposiciones |
| dam30     | Angel         | 17. Entradas actividades turísticas     |
| dam31     | Javier        | 2. Entradas de cine                     |
| dam33     | Andi          | 8. Reservas de hotel                    |
| dam23     | Blanca        | 7. Tickets de acceso a museos           |
| dam34     | Juan Carlos   | 3. Entradas en festivales de música     |
| dam16     | Lucia         | 14. Boletos para clases o talleres      |
| dam38     | Carlos U.     | 10. Eventos deportivos                  |
| dam39     | Héctor        | 4. Entradas para concierto              |
| dam47     | Abigail       | 12. Tickets de consulta médica          |
| dam48     | Oscar         | 6. Tickets para transporte público      |
| dam49     | Luna          | 15. Entradas para obras de teatro       |

# TEMÁTICAS BASE DE DATOS RELACIONALES

## TICKETS

### 1. Parking privado

1. Registro y login: El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. Ingreso al parking: Al entrar, el usuario introduce su matrícula, tras lo cual recibe un correo electrónico con un número clave para la salida, la hora de entrada, el número de plaza y la planta.
3. Salida del parking: Al salir, el usuario ingresa su código de salida, y recibe un correo electrónico con el tiempo total de estacionamiento y el costo (calculado a 0,15 euros por minuto).

### Tablas estimadas: 6-7

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Vehículos (matrículas, tipo de vehículo)
3. Entradas\_Salida (registro de entradas y salidas)
4. Plazas (información sobre las plazas de aparcamiento)
5. Pagos (información sobre pagos, precios y tiempos de estacionamiento)
6. Notificaciones (correos enviados, códigos)
7. Tarifas (precios por tiempo de estacionamiento y tarifas especiales)



## 2. Entradas de cine

1. **Registro y login:** El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. **Selección y compra:** El usuario elige la película, cantidad de entradas, horario y butacas. Al finalizar la compra, se envía un correo de confirmación con los detalles: película, número de entradas, horario, fila, butacas y un código único para cada entrada.
3. **Acceso al evento:** Al llegar, el usuario muestra el código recibido por correo. Si es válido, recibe una confirmación por correo con el acceso autorizado al evento.

## Tablas estimadas: 6-8

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Películas (información sobre las películas)
3. Funciones (detalles sobre horarios y salas)
4. Entradas (información sobre las entradas compradas)
5. Butacas (disponibilidad de butacas)
6. Pagos (detalles de los pagos)
7. Notificaciones (correos con códigos)
8. Promociones (descuentos o promociones aplicadas a las entradas)

### 3. Entradas para festivales de música

1. **Registro y login:** El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. **Selección de entradas:** El usuario elige el festival, la cantidad de entradas y las ubicaciones o asientos. Al finalizar la compra, se envía un correo con los detalles de la compra, el número de entradas adquiridas, el festival, la fecha y el código único de cada entrada.
3. **Acceso al festival:** Al llegar al festival, el usuario presenta el código de entrada recibido por correo. Si el código es válido, se permite el acceso y se envía un correo de confirmación con los detalles del acceso y un resumen del evento.

#### Tablas estimadas: 6-7

Ejemplos de tablas:

1. **Usuarios** (registro de usuarios y datos personales)
2. **Festivales** (detalles de los festivales, como nombre, fecha, ubicación, etc.)
3. **Entradas** (información sobre las entradas compradas, códigos de entrada, tipo de entrada, etc.)
4. **Pagos** (detalles de los pagos realizados por los usuarios)
5. **Notificaciones** (confirmaciones de compra y acceso enviadas por correo electrónico)
6. **Artistas** (información sobre los artistas o bandas que participan en los festivales)
7. **Ubicaciones** (detalles de las ubicaciones o zonas del festival donde se asignan las entradas)

## **4. Entradas para concierto**

1. **Registro y login:** El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. **Selección y compra:** El usuario elige el concierto, la cantidad de entradas, la ubicación de las butacas y otros detalles. Al finalizar la compra, se envía un correo de confirmación con los detalles: nombre del concierto, cantidad de entradas, ubicación de las butacas, hora de inicio y un código único para cada entrada.
3. **Acceso al concierto:** Al llegar al recinto, el usuario presenta el código recibido por correo. Si el código es válido, se envía una confirmación adicional por correo autorizando el acceso al evento.

### **Tablas estimadas: 6-8**

Ejemplos de tablas:

1. **Usuarios** (registro de usuarios)
2. **Conciertos** (información sobre conciertos)
3. **Entradas** (entradas compradas)
4. **Butacas** (disponibilidad de asientos)
5. **Pagos** (detalles del pago)
6. **Notificaciones** (códigos de acceso enviados por correo)
7. **Artistas** (información sobre los artistas del evento)
8. **Salas** (detalles sobre las salas de conciertos)

## 5. Parking en supermercado

1. Registro y login: El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. Ingreso al parking: Al entrar al parking, el usuario introduce su matrícula y recibe un correo con los datos de su ingreso: hora de entrada, número de plaza y un código único para la salida.
3. Salida del parking: Al salir, el usuario ingresa el código de salida recibido por correo. Se envía un nuevo correo con el tiempo total de estacionamiento y, si corresponde, el costo a pagar o la confirmación de salida gratuita.

### Tablas estimadas: 6

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Vehículos (detalles de los vehículos)
3. Entradas\_Salida (registro de entrada y salida)
4. Plazas (información sobre plazas disponibles)
5. Pagos (información sobre pagos y tarifas)
6. Notificaciones (correos con códigos de acceso y salida)

## 6. Tickets para transporte público

1. Registro y login: El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. Compra de tickets: El usuario selecciona el tipo de ticket (un solo viaje, ida y vuelta, o pase diario) y el destino. Al completar la compra, se envía un correo con los detalles del ticket: tipo de ticket, origen y destino, número de viajes incluidos y un código de validación.
3. Validación del ticket: Al abordar el transporte, el usuario presenta el código recibido por correo. Si el código es válido, recibe una confirmación por correo indicando que el ticket ha sido utilizado correctamente.

### Tablas estimadas: 6

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Rutas (información sobre las rutas de transporte)
3. Tickets (detalles de los tickets comprados)
4. Paradas (información sobre las paradas)
5. Pagos (detalles del pago)
6. Notificaciones (códigos enviados por correo electrónico)



## 7. Tickets de acceso a museos

1. **Registro y login:** El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. **Compra de tickets:** El usuario selecciona el museo, la fecha y cantidad de entradas. Al completar la compra, se envía un correo de confirmación con los detalles: nombre del museo, fecha de la visita, número de entradas y un código de acceso único.
3. **Acceso al museo:** Al llegar al museo, el usuario presenta el código de acceso recibido por correo. Si el código es válido, se envía un correo adicional confirmando la entrada al museo.

### Tablas estimadas: 6-7

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Museos (información sobre los museos)
3. Exhibiciones (detalles sobre las exhibiciones)
4. Tickets (entradas compradas)
5. Pagos (información sobre los pagos)
6. Notificaciones (correos con confirmaciones)
7. Horarios (información sobre los horarios de los museos)

## 8. Reservas de hotel

1. **Registro y login:** El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. **Reserva de habitación:** El usuario selecciona el hotel, las fechas de entrada y salida, y el tipo de habitación. Al completar la reserva, se envía un correo de confirmación con los detalles: nombre del hotel, fechas de estancia, tipo de habitación, y un número de reserva.
3. **Check-in:** Al llegar al hotel, el usuario presenta el número de reserva recibido por correo. Tras el check-in, se envía un correo confirmando el registro de entrada y la habitación asignada

### Tablas estimadas: 6-8

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Hoteles (detalles de los hoteles)
3. Habitaciones (información sobre las habitaciones)
4. Reservas (detalles sobre las reservas realizadas)
5. Pagos (detalles del pago)
6. Notificaciones (confirmaciones y cambios enviados por correo)
7. Servicios (servicios adicionales del hotel)
8. Disponibilidad (información sobre la disponibilidad de habitaciones)

## 9. Órdenes de servicio en taller mecánico

1. **Registro y login:** El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. **Creación de orden de servicio:** El usuario especifica el tipo de servicio solicitado (revisión, reparación, mantenimiento), el vehículo y la fecha deseada. Al confirmar la orden, se envía un correo con los detalles del servicio: tipo de servicio, vehículo, fecha de ingreso y un número de orden de servicio.
3. **Recogida del vehículo:** Al retirar el vehículo, el usuario presenta el número de orden de servicio. Tras la entrega, se envía un correo confirmando la finalización del servicio y el total del costo, si corresponde.

### Tablas estimadas: 6-7

Ejemplos de tablas:

1. **Usuarios** (registro de clientes)
2. **Vehículos** (información sobre los vehículos)
3. **Servicios** (tipos de servicio ofrecidos)
4. **Órdenes** (detalles de las órdenes de servicio)
5. **Pagos** (información sobre pagos)
6. **Notificaciones** (confirmaciones y detalles de los servicios realizados)
7. **Mecánicos** (información sobre los mecánicos encargados del servicio)

## 10. Eventos deportivos

1. **Registro y login:** El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. **Compra de entradas:** El usuario selecciona el evento deportivo, la cantidad de entradas, la ubicación de las butacas y otros detalles relevantes. Al finalizar la compra, se envía un correo de confirmación con los detalles: nombre del evento, cantidad de entradas, ubicación de las butacas, hora de inicio y un código único para cada entrada.
3. **Acceso al evento:** Al llegar al estadio o recinto deportivo, el usuario presenta el código recibido por correo. Si el código es válido, recibe un correo adicional confirmando el acceso al evento.

### Tablas estimadas: 6-8

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Eventos (detalles de los eventos)
3. Entradas (entradas compradas)
4. Equipos (equipos participantes)
5. Pagos (información sobre pagos)
6. Notificaciones (confirmaciones y cambios por correo)
7. Ubicaciones (información sobre el lugar del evento)
8. Resultados (información sobre el resultado de los eventos)

## 11. Entradas para ferias o exposiciones

1. Registro y login: El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. Compra de entradas: El usuario elige la feria o exposición, la fecha y cantidad de entradas. Al completar la compra, se envía un correo de confirmación con los detalles: nombre del evento, fecha de asistencia, cantidad de entradas y un código único de acceso.
3. Acceso al evento: Al llegar a la feria o exposición, el usuario presenta el código de acceso recibido por correo. Si el código es válido, se envía un correo confirmando la entrada al evento.

### Tablas estimadas: 6-7

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Ferias\_Exposiciones (detalles de las ferias o exposiciones)
3. Entradas (entradas compradas)
4. Pagos (información sobre pagos)
5. Notificaciones (correos de confirmación)
6. Expositores (información sobre los expositores)
7. Ubicaciones (información sobre los lugares de la feria o exposición)

## 12. Tickets de consulta médica

1. Registro y login: El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. Reserva de consulta: El usuario selecciona el tipo de consulta, la fecha y el médico o especialista. Al confirmar la reserva, se envía un correo con los detalles de la cita: nombre del médico, fecha, hora de la consulta y un número de confirmación.
3. Asistencia a la consulta: Al llegar al centro médico, el usuario presenta el número de confirmación recibido por correo. Tras la consulta, recibe un correo confirmando la asistencia y los detalles de la consulta, si corresponde.

### Tablas estimadas: 6

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de pacientes)
2. Consultas (detalles de las consultas médicas)
3. Médicos (información sobre los médicos)
4. Tickets (detalles de las consultas agendadas)
5. Pagos (información sobre los pagos)
6. Notificaciones (correos con códigos de acceso)

## 13. Entradas para zoológicos o parques temáticos

1. Registro y login: El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. Compra de entradas: El usuario selecciona el zoológico o parque temático, la fecha de visita y la cantidad de entradas. Al finalizar la compra, se envía un correo de confirmación con los detalles: nombre del lugar, fecha de la visita, número de entradas y un código único de acceso.
3. Acceso al zoológico o parque: Al llegar al zoológico o parque temático, el usuario presenta el código de acceso recibido por correo. Si el código es válido, se envía un correo adicional confirmando la entrada al lugar.

### Tablas estimadas: 6-7

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Zoológicos\_Parques (información sobre los zoológicos/parques)
3. Entradas (entradas compradas)
4. Pagos (información sobre los pagos)
5. Notificaciones (correos con códigos de acceso)
6. Atracciones (información sobre las atracciones en el zoológico/parque)
7. Horarios (información sobre los horarios de apertura y cierre)

## 14. Boletos para clases o talleres

1. **Registro y login:** El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. **Inscripción en clase o taller:** El usuario selecciona la clase o taller, la fecha y el horario, y completa la inscripción. Al finalizar, se envía un correo de confirmación con los detalles: nombre de la clase o taller, fecha, horario y un código de acceso.
3. **Acceso a la clase o taller:** Al llegar al lugar de la clase o taller, el usuario presenta el código recibido por correo. Si el código es válido, se envía un correo adicional confirmando la asistencia al evento.

### Tablas estimadas: 6

Ejemplos de tablas:

1. **Usuarios** (registro de usuarios)
2. **Clases\_Talleres** (información sobre las clases o talleres)
3. **Boletos** (detalles sobre los boletos adquiridos)
4. **Pagos** (información sobre los pagos)
5. **Notificaciones** (confirmaciones de boletos)
6. **Instructores** (información sobre los instructores de las clases o talleres)



## 15. Entradas para obras de teatro

1. **Registro y login:** El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. **Compra de entradas:** El usuario selecciona la obra de teatro, la cantidad de entradas, el horario y las butacas. Al finalizar la compra, se envía un correo de confirmación con los detalles: nombre de la obra, cantidad de entradas, ubicación de las butacas, fecha y hora, y un código único para cada entrada.
3. **Acceso al teatro:** Al llegar al teatro, el usuario presenta el código recibido por correo. Si el código es válido, se envía un correo adicional confirmando el acceso al evento.

### Tablas estimadas: 6-7

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Obras (información sobre las obras de teatro)
3. Entradas (entradas compradas)
4. Butacas (información sobre la disponibilidad de asientos)
5. Pagos (detalles sobre los pagos realizados)
6. Notificaciones (confirmaciones enviadas por correo)
7. Teatros (información sobre los teatros donde se representan las obras)

## 16. Pedidos de comida a domicilio

1. Registro y login: El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. Realización del pedido: El usuario selecciona los platos o productos del menú, indica la dirección de entrega y completa el pedido. Al finalizar, se envía un correo con los detalles del pedido: lista de productos, cantidades, dirección de entrega, costo total y un número de confirmación.
3. Entrega del pedido: Al llegar el pedido, el usuario presenta el número de confirmación si es necesario. Tras la entrega, recibe un correo de confirmación indicando que el pedido ha sido completado.

### Tablas estimadas: 6-7

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Restaurantes (información sobre los restaurantes)
3. Menú (detalles de los platos disponibles)
4. Pedidos (detalles de los pedidos realizados)
5. Pagos (información sobre los pagos)
6. Notificaciones (confirmaciones de pedido enviadas por correo)
7. Repartidores (información sobre los repartidores asignados)

## 17. Reservas de actividades turísticas

1. Registro y login: El usuario realiza el registro e inicia sesión según las instrucciones establecidas.
2. Reserva de actividad: El usuario selecciona la actividad turística, la fecha, el horario y la cantidad de personas. Al completar la reserva, se envía un correo de confirmación con los detalles: nombre de la actividad, fecha, horario, número de participantes y un número de confirmación.
3. Asistencia a la actividad: Al llegar al punto de encuentro, el usuario presenta el número de confirmación recibido por correo. Si se verifica, recibe un correo adicional confirmando la participación en la actividad.

### Tablas estimadas: 6-7

Ejemplos de tablas:

1. Usuarios (registro de usuarios)
2. Actividades (información sobre las actividades turísticas)
3. Reservas (detalles sobre las reservas realizadas)
4. Pagos (información sobre los pagos)
5. Notificaciones (confirmaciones de reservas enviadas por correo)
6. Guías (información sobre los guías turísticos disponibles)
7. Ubicaciones (información sobre las ubicaciones de las actividades)