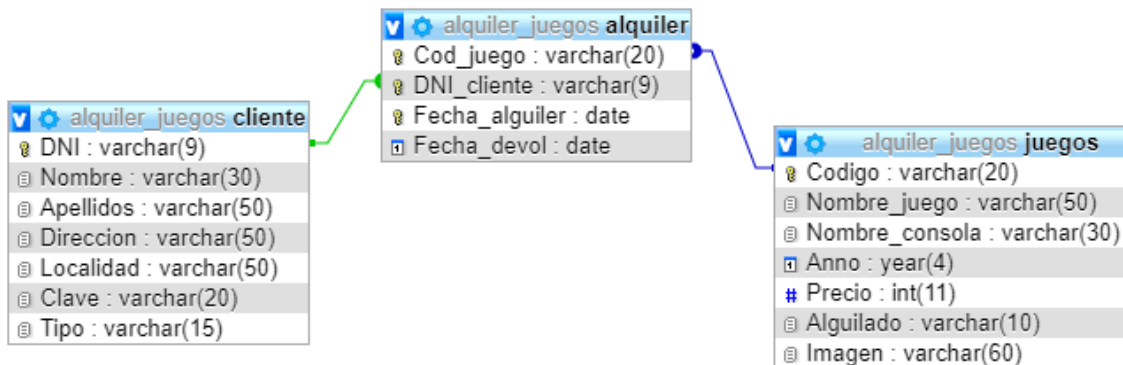


POO – ALQUILER JUEGOS CONSOLAS

Se desea crear una aplicación web que permita gestionar el alquiler de juegos para consolas. De cada juego hay que guardar en la BD la siguiente información:



- Código del juego. (Ser formará con las siglas de la consola y las iniciales del nombre del juego, por ejemplo: SMB-Nintendo = Super Mario Bros para Nintendo)
- Cada juego se alquila durante 1 semana.
- Recargo por devolución retrasada (1 euro por cada día de retraso). (Se puede usar la clase DateTime).
- En la tabla alquiler, un juego no estará alquilado si la fecha de devolución es NULL.

Habrán dos tipos de usuarios, los clientes y el administrador (admin, cliente).

La aplicación web deberá mostrar en la página de inicio un listado de todos los juegos que existen. Además, algún botón para loguearse. Una vez logueado, se le dará acceso a algún menú con las siguientes opciones.

- ✓ Listado de juegos ➔ Listado de todos los juegos de la tienda. Imágenes, que si se pulsa sobre ella nos lleva a una página que nos dirá si está ya alquilada o libre para alquilar. También nos dirá la fecha de devolución prevista. También mostrará todos los datos del juego. Desde esta página se podrá alquilar el juego que se ha seleccionado (Opcional: Aquellos juegos ya alquilados mostrar la imagen en escala de grises)
- ✓ Listado de juegos alquilados ➔ Listado de juegos alquilados y quien lo tiene.
- ✓ Listado de juegos no alquilados
- ✓ Mis juegos alquilados ➔ Mostrará un listado de los juegos alquilados por el usuario logueado, con un botón al lado para poder devolverlo.
- ✓ Salir

Si se loguea el administrador en el menú de la aplicación, además de lo anterior, también tendrá la posibilidad de añadir nuevos juegos, eliminar juegos y modificar los datos de un juego.

Si no se está logueado y se intenta alquilar un juego, deberá mostrar el formulario de logeo indicando que debe loguearse.

Crea tres clases una para cada tabla de la BD, con los atributos y métodos que creas oportunos.