

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE INGENIERÍAS Y CIENCIAS APLICADAS CARRERA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

S9 RC5_TRABAJO EN EQUIPO

Autores: Damián Padilla , Paul Chuqitarco

Año:2024



Planteamiento de Roles y Objetivos

Equipo:

Primer integrante: Damian PadillaSegundo integrante: Paul Chuquitarco

Distribución de Roles:

1. Diseño de Clases y Estructura del Proyecto

• **Responsable:** Damian Padilla

Objetivo: Diseñar la estructura de las clases principales (Hotel, Habitación, Reserva) asegurándose de aplicar los pilares fundamentales de POO (encapsulamiento, herencia, polimorfismo). Diseñar un diagrama básico UML si es necesario para visualizar las relaciones entre las clases. Además, definir atributos y métodos que sean coherentes con los requerimientos del sistema, priorizando la claridad y la reutilización del código.

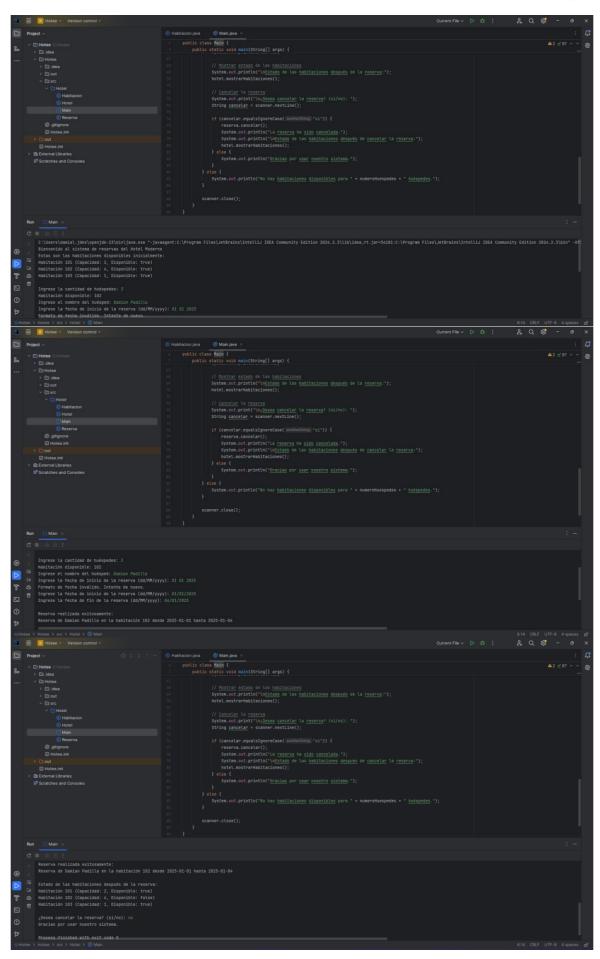
2. Implementación de Funcionalidades

• **Responsable:** Paul Chuquitarco

• **Objetivo:** Implementar las funcionalidades básicas del sistema (crear una reserva, consultar disponibilidad de una habitación) basándose en el diseño de clases elaborado. Garantizar que el código sea eficiente, legible y cumpla con los requisitos funcionales del proyecto. Realizar pruebas iniciales para verificar que las funcionalidades se comporten como se espera, realizando ajustes si es necesario.

3. Pruebas y Documentación

- **Responsables:** Damian Padilla y Paul Chuquitarco (en conjunto).
- **Objetivo:** Probar el sistema de manera exhaustiva, verificando casos comunes y excepcionales para garantizar la robustez del código. Documentar el funcionamiento básico del sistema, incluyendo ejemplos prácticos de uso (como el proceso de creación de una reserva y la consulta de disponibilidad). Registrar las evidencias mediante capturas de pantalla o videos que demuestren el correcto funcionamiento de las funcionalidades implementadas.



INGENIERÍA DE SOFTWARE UOS