**Fundación Universitaria Tecnológico Comfenalco**

**Programa:**

Tecnología en desarrollo de software

**Tema:**

FastEvent: aplicación para la administración y reserva de salones de eventos

**Estudiantes:**

Bryan Andrés Diaz Pacheco Julio Cabrera Schamun

Juan David Ochoa Villarreal

Luis Miguel Lara Sánchez

**Ctg / Col 10/03/2025**

**Contenido**

[Capítulo I 3](#_Toc181034393)

[1. Problema 3](#_Toc181034394)

[1.1 Descripción del problema 3](#_Toc181034395)

[1.2 Pregunta problema 4](#_Toc181034396)

[1.3 Árbol de problema 4](#_Toc181034397)

[2. Justificación 5](#_Toc181034398)

[3. Objetivos 6](#_Toc181034399)

[3.1 Objetivo general 6](#_Toc181034400)

[3.2 Objetivos específicos 6](#_Toc181034401)

[Capitulo II 6](#_Toc181034402)

[4. Estado del arte 6](#_Toc181034403)

[4.1 Local 6](#_Toc181034404)

[4.2 Nacional 8](#_Toc181034405)

[4.3 Internacional 10](#_Toc181034406)

[5. Marco Conceptual 12](#_Toc181034407)

[Capitulo III 14](#_Toc181034408)

[6. Metodología de investigación 14](#_Toc181034409)

[Capitulo IV 16](#_Toc181034410)

[7. Resultados de investigación 16](#_Toc181034411)

[7.1 Conclusión 18](#_Toc181034412)

[Referencias bibliográficas 18](#_Toc181034413)

# Capítulo I

# Problema

## **Pregunta problema**

* ¿Como organizar reservas?

## Descripción del problema

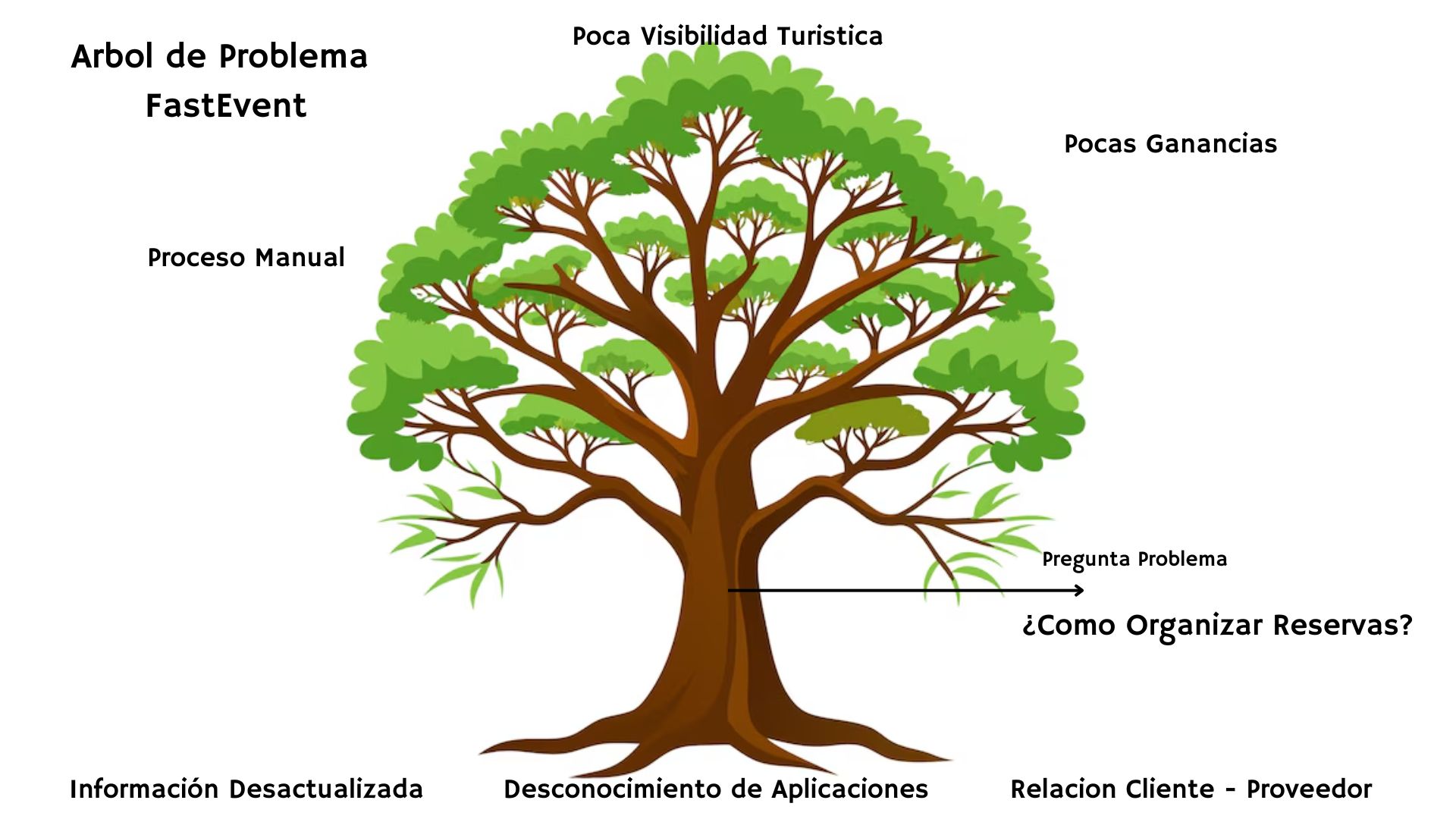
Una falta clara de un sistema organizado a la hora de reservar en salones de eventos o cualquier otro sitio que requiera administración, conlleva a un desbalance a nivel cliente – proveedor generando inconformidades e ineficiencias a lo largo del tiempo.

Problemas como la desinformación, el desconocimiento de una aplicación que logre este trabajo además de una falta de relación cliente – proveedor ocasiona un deterioro gradual en las metricas de una ciudad turística y cultural como lo es Cartagena.

Muchos de los efectos que ocasiona tales problemas o causas es el proceso manual que se tiene que hacer a la hora de reservar, muy poca visibilidad turística en el caso del cliente y pocas ganancias por parte de los proveedores que prestan un servicio poco conocible.

Una solución de este problema es modelar una aplicación que permita esta fluidez a la hora de reservar y ver contenido relevante para dar clic. Incluso si el usuario no está familiarizado con las herramientas tecnológicas.

## Árbol de problema

1. 
2. **Justificación**

Una aplicación de escritorio o Mobile implicaría una mejora abismal en métricas de turismo y se verían beneficiados los proveedores de dichos eventos. Con conocimientos de Javafx, patrones de Diseño y programación orientada a objetos es posible crear un aplicativo de escritorio o Mobile que cumpla la tarea de facilitar estas interacciones, ya que facilitarían una relación y una vista agradable a aquellos eventos que se están desarrollando, provocando un impacto social favorable.

# Objetivos

## 3.1 Objetivos específicos

* Listar las necesidades y expectativas de los usuarios en relación con la reserva y administración de los salones de eventos en Cartagena. Identificando sus quejas y preferencias para optimizar su experiencia en el uso de la aplicación.
* Describir la estructura a utilizar para mostrar un producto que se adapte a las necesidades anteriores utilizando diagramas de clases, diseños de interfaz de usuario, patrones de diseños y programación orientada a objetos en la ciudad de Cartagena.
* Implementar el sistema automatizado en el entorno operativo, brindando soporte y capacitación para asegurar una transición exitosa y el uso efectivo del programa por parte de los usuarios en la ciudad de Cartagena.

## 3.2 Objetivo general

Demostrar un programa en java que cumpla con todas las necesidades y criterios de organización de los clientes en la ciudad de Cartagena, que permita una fácil interacción por parte de los usuarios y los proveedores se vean beneficiados en dicho aplicativo.

# Capitulo II

# Estado del arte

## Local

|  |  |
| --- | --- |
| Título del documento | APLICACIÓN MÓVIL PARA EL ALQUILER DE SALONES DE EVENTOS |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Autor(es) | Dianalin Neme Prada  Iván Rodrigo Romero Flórez |
| Referencia bibliográfica (APA) | Candelo, J. M., & Herreño, B. S. (2021). Aplicación móvil para el alquiler de salones de eventos. |
| Palabras claves del artículo | * Alquiler de salones de eventos. * Autenticación. * Firestore. |
| Base de datos empleada | Google Académico.  [https://repositorio.uan.edu.co/server/api/core/bits](https://repositorio.uan.edu.co/server/api/core/bitstreams/35422028-9356-4308-8a93-02ea44e9e253/content) [treams/35422028-9356-4308-8a93-](https://repositorio.uan.edu.co/server/api/core/bitstreams/35422028-9356-4308-8a93-02ea44e9e253/content)  [02ea44e9e253/content](https://repositorio.uan.edu.co/server/api/core/bitstreams/35422028-9356-4308-8a93-02ea44e9e253/content) |
| Resumen de los hallazgos del estudio: Objetivo, metodología, resultados. | * Objetivo- Poner a la disposición de las personas una App que les permita realizar la búsqueda y alquiler de un salón de eventos agregando o eliminando servicios adicionales. * Metodología – Usar diferentes lenguajes web para la realización del aplicativo como lenguajes como: HTML, CCS, JavaScript, donde tiene una base de datos para el registro de usuarios, y notificaciones. * Resultado- un aplicativo desplegado en la web con Google academy para ver el rendimiento del aplicativo y el posicionamiento según el CEO. |
| Cómo contribuye la investigación con el proyecto de aula que se está desarrollando. | Contribuye en la manera de cómo organizar y planificar el proyecto, no de manera explícita ya que utilizaremos un lenguaje como java. |
| Cómo se relaciona la investigación con las asignaturas vistas en el semestre | * **Programación:**   + **Fundamentos POO:** La Programación Orientada a Objetos (POO) es un enfoque de   desarrollo que organiza el código en torno a |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **objetos**, que representan entidades del mundo real. Se basa en conceptos clave como **clases** (plantillas de los objetos), **encapsulamiento** (protección de datos), **herencia** (reutilización de código), **polimorfismo** (uso flexible de objetos) y **abstracción** (simplificación de la complejidad). Estos fundamentos permiten crear programas más claros, escalables y fáciles de mantener. |
| Observaciones sobre la utilidad del documento en su Proyecto de Aula | Nos puede servir para ver como un aplicativo de alquiler de eventos puede ser utilizado por una comunidad entera de personas |

## Nacional

|  |  |
| --- | --- |
| Título del documento | FIABILIDAD DE LAS CRÍTICAS HOTELERAS AUTENTICADAS Y NO AUTENTICADAS: EL CASO DE TRIPADVISOR Y BOOKING.COM |
| Autor(es) | Cristina Balagué  Eva Martin-Fuentes  M. Jesús Gómez |
| Referencia bibliográfica (APA) | Balagué, C., Martin-Fuentes, E., & Gómez, M. J. (2016). Fiabilidad de las críticas hoteleras autenticadas y no autenticadas: El caso de TripAdvisor y Booking. com. *Cuadernos de turismo*, (38), 67-86 |
| Palabras claves del artículo | * eWOM. * TripAdvisor. * Booking.com. * Ranking. * Fiabilidad. |
| Base de datos empleada | Google Académico.  file:///C:/Users/User/Downloads/editum,+03+TURIS MO38%20(2).pdf |
| Resumen de los hallazgos del estudio: Objetivo, metodología, resultados. | 1. **Objetivo**: El estudio trata de revisar cuán confiables son las opiniones de los hoteles en  **TripAdvisor** y **Booking.com**, comparando los |

|  |  |
| --- | --- |
|  | rankings de hoteles en cinco ciudades de España. La idea es ver si las críticas que dicen que las reseñas de TripAdvisor no son reales tienen fundamento.   1. **Metodología**: Se recogieron datos de hoteles de cinco ciudades españolas con los mejores ingresos por habitación: **Barcelona**, **San Sebastián**, **Cádiz**, **Madrid**, y **Palma de Mallorca**. Luego, se compararon los rankings de estos hoteles en ambos sitios web, considerando el número de comentarios y la categoría del hotel. Se usaron métodos estadísticos como **Spearman** y **Kendall** para ver si hay relación entre los rankings y factores como la cantidad de comentarios y la categoría. 2. **Resultados**:  * **Comparación de rankings**: Hay una alta relación entre los rankings de TripAdvisor y Booking.com, lo que indica que las reseñas falsas no influyen tanto en TripAdvisor. * **Categoría del hotel**: Los hoteles de categoría más alta suelen tener mejores posiciones en los rankings de ambos sitios. * **Número de comentarios**: En TripAdvisor, más comentarios ayudan a que el hotel tenga mejor posición en el ranking, pero en Booking.com esta relación no es tan fuerte. |
| Cómo contribuye la investigación con el proyecto de aula que se está desarrollando. | Este documento contribuye al proyecto ya que permite comprender mejor las necesidades de los usuarios y optimizar las funcionalidades del sistema automatizado de renta de salones. Además, facilita mejoras en la usabilidad al basarse en plataformas similares, e identifica oportunidades de innovación, logrando un sistema más eficiente y confiable para todos los involucrados. |
| Cómo se relaciona la investigación con las asignaturas vistas en el semestre | * **Programación:**   + **Fundamentos POO:** La Programación Orientada a Objetos (POO) es un enfoque de desarrollo que organiza el código en torno a **objetos**, que representan entidades del mundo real. Se basa en conceptos clave como **clases**   (plantillas de los objetos), **encapsulamiento** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | (protección de datos), **herencia** (reutilización de código), **polimorfismo** (uso flexible de objetos) y **abstracción** (simplificación de la complejidad). Estos fundamentos permiten crear programas más claros, escalables y fáciles de mantener. |
| Observaciones sobre la utilidad del documento en su Proyecto de Aula | El documento es útil para el proyecto porque brinda ejemplos prácticos de cómo plataformas de reservas gestionan comentarios y rankings, lo cual puede aplicarse a la administración automatizada de salones. Además, ofrece una visión clara sobre la influencia de las reseñas y la autenticación de usuarios, lo que es valioso para implementar características que generen confianza y mejoren la experiencia del usuario en el sistema. También permite identificar tendencias y oportunidades para hacer el sistema más competitivo y eficiente. |

## Internacional

|  |  |
| --- | --- |
| Título del documento | IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE PARA CONTROL DE INVENTARIO, FACTURACIÓN Y CARTERA EN EL SALÓN DE EVENTOS DARLENE FESTEJOS “EN LA CIUDAD DE PORTOVIEJO |
| Autor(es) | Romero Castro Martha Irene Pilay Neira  Jonathan Javier |
| Referencia bibliográfica (APA) | PILAY NEIRA, J. J. (2021). *IMPLEMENTACIÓN DE UN SOFTWARE PARA CONTROL DE INVENTARIO, FACTURACIÓN Y CARTERA EN EL SALÓN DE EVENTOS DARLENE FESTEJOS “EN LA*  *CIUDAD DE PORTOVIEJO* (Bachelor's thesis, Jipijapa. UNESUM). |
| Palabras claves del artículo | * software |

|  |  |
| --- | --- |
| Base de datos empleada | Google Académico.  [https://repositorio.unesum.edu.ec/handle/5300](https://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/2881) [0/2881](https://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/2881) |
| Resumen de los hallazgos del estudio: Objetivo, metodología, resultados. | 1. **Objetivo**: El proyecto busca desarrollar e implementar un software para el control de inventario, facturación y cuentas por cobrar en el salón de eventos **Darlene Festejos** de la ciudad de Portoviejo. El objetivo es mejorar los procesos manuales, haciéndolos automáticos y más eficientes. 2. **Metodología**: Para lograr esto, se usaron varias herramientas, como **C#** y **SQL Server** para la programación del software y la base de datos, respectivamente. El método incluyó la identificación de los principales procesos del salón de eventos y los requerimientos técnicos para desarrollar el sistema. Se aplicaron entrevistas y encuestas a los empleados para recolectar información. 3. **Resultados**:    * **Automatización de procesos**: El software permite automatizar el control de inventario, la facturación, y la gestión de cuentas por cobrar, mejorando así la eficiencia.    * **Mejora en la organización**: Los empleados del salón de eventos encontraron el software útil, facilitando la organización de contratos y eventos.    * **Beneficios generales**: La implementación del software optimizó el tiempo de respuesta a los clientes, mejorando la productividad del salón de eventos. |
| Cómo contribuye la investigación con el proyecto de aula que se está desarrollando. | La investigación muestra cómo la automatización de inventario, facturación y pagos mejora la eficiencia y seguridad en la gestión de eventos, ofreciendo un modelo aplicable al proyecto de renta de salones, optimizando procesos y mejorando el servicio al cliente. |

|  |  |
| --- | --- |
| Cómo se relaciona la investigación con las asignaturas vistas en el semestre | * **Programación:**   + **Fundamentos POO:** La Programación Orientada a Objetos (POO) es un enfoque de desarrollo que organiza el código en torno a **objetos**, que representan entidades del mundo real. Se basa en conceptos clave como **clases** (plantillas de los objetos), **encapsulamiento** (protección de datos), **herencia** (reutilización de código), **polimorfismo** (uso flexible de objetos) y **abstracción** (simplificación de la complejidad). Estos fundamentos permiten crear programas más claros, escalables y fáciles de mantener. |
| Observaciones sobre la utilidad del documento en su Proyecto de Aula | El documento es útil para optimizar la automatización de inventario y facturación, mejorando la eficiencia y seguridad en tu proyecto de renta de salones de eventos. |

# Marco Conceptual

* 1. **Java**

|  |  |
| --- | --- |
| **Concepto o tema priorizado** | *Java* |
| **Autor (es)** | Oscar Belmonte Fernández |
| **Cita bibliográfica (APA)** | Fernández, O. B. (2005). Introducción al lenguaje de programación Java. *Una guía básica*, *9*. |
| **Cita textual, Paráfrasis o idea desarrollada.** | Java es un lenguaje de programación orientado a objetos de propósito general. Aunque inicialmente se conoció por permitir la creación de applets que funcionan en navegadores web, se puede utilizar para desarrollar cualquier tipo de proyecto.  <https://acortar.link/q0kizG> |
| **Relevancia o asociación con el desarrollo del Proyecto.** | Este documento se relaciona con el proyecto, ya que proporciona una base sólida en Java, esencial para desarrollar la aplicación de renta y administración de salones de eventos. Aprender sobre programación orientada a objetos permitirá crear clases para salones, clientes y reservas, y manejar errores para hacer el sistema  más robusto. También ayudará en la interacción con bases |

|  |  |
| --- | --- |
|  | de datos y, si incluye ejemplos de interfaces gráficas, facilitará el diseño de una interfaz atractiva y funcional. |

* 1. **Administración**

|  |  |
| --- | --- |
| **Concepto o tema priorizado** | *Administración* |
| **Autor (es)** | Lourdes Münch  José G. García Martínez |
| **Cita bibliográfica (APA)** | Münch, L. (2010). *Administración*. Pearson educación. |
| **Cita textual, Paráfrasis o idea desarrollada.** | La administración es la forma en que un grupo organiza y coordina sus recursos para lograr objetivos comunes de manera eficiente, asegurando que todos hagan su parte de la mejor manera posible.  <https://acortar.link/VO3Xcd> |
| **Relevancia o asociación con el desarrollo del Proyecto.** | Este tema está relacionado ya que el proyecto de un programa de alquiler de salones de eventos requiere organizar y coordinar recursos como el personal, las reservas y los espacios, para asegurar que todo funcione de manera eficiente y se logren los objetivos del negocio. |

* 1. **Fiabilidad**

|  |  |
| --- | --- |
| **Concepto o tema priorizado** | *Fiabilidad* |
| **Autor (es)** | Milagros Cano Flores Daniel Olivera Gómez  Jazmín Balderrabano Briones Guadalupe Pérez Cervantes |
| **Cita bibliográfica (APA)** | Münch, L. (2010). *Administración*. Pearson educación. |
| **Cita textual, Paráfrasis o idea desarrollada.** | la rentabilidad es un indicador que mide qué tan bien una empresa genera utilidades a partir de los recursos que invierte. Refleja la salud financiera de la organización, y su análisis es clave para asegurar su competitividad y éxito a largo plazo. Además, una buena rentabilidad permite atraer inversiones y mantener la estabilidad de la empresa, lo que  es esencial para su crecimiento y permanencia en el mercado. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | <https://www.uv.mx/iiesca/files/2014/01/11CA201302.pdf> |
| **Relevancia o asociación con el desarrollo del Proyecto.** | El desarrollo del programa debe centrarse en ser rentable y competitivo, asegurando que los ingresos superen los costos. Es importante hacer un análisis financiero para identificar oportunidades de optimización y mejorar la eficiencia en la operación. Una buena gestión de costos y recursos ayudará a que el programa se mantenga sostenible  y tenga éxito en el mercado. |

# Capitulo III

# Metodología de investigación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Objetivo Específico*** | ***Actividades*** | ***Resultados*** |
| **Analizar** las necesidades y expectativas de los usuarios en relación con la reserva y administración de salones de eventos en Cartagena, identificando sus quejas y preferencias para optimizar su experiencia en el uso de la aplicación. | Para el cumplimiento de este objetivo, se realizó un cuestionario en Google Forms a 10 personas de distintas edades, desde los 17 años en adelante, para conocer sus opiniones, expectativas y experiencias previas sobre la reserva y administración de salones de eventos en Cartagena, identificando sus quejas y preferencias para optimizar su experiencia en la aplicación. | A partir de las respuestas del cuestionario, se identifican varias necesidades y expectativas clave de los usuarios en relación con la reserva de salones de eventos:   1. **Preferencia por Información Visual y Detallada**: Los usuarios valoran tener acceso a imágenes y detalles específicos de cada salón, incluyendo capacidad, servicios adicionales y precios, para sentirse seguros antes de hacer una reserva. 2. **Dificultades en la Disponibilidad y Proceso de Reserva**: Muchos expresan que han tenido problemas para encontrar disponibilidad y consideran que debería mejorar la claridad y accesibilidad de la información sobre los salones. 3. **Interés en Recomendaciones y Reseñas**: Los participantes consideran útil recibir recomendaciones de salones basadas en sus preferencias y creen que las reseñas de otros usuarios serán de gran ayuda para tomar decisiones más informadas. 4. **Necesidad de una Aplicación Dedicada**: La mayoría siente que una aplicación podría facilitar el proceso de reserva, haciendo más ágil y efectivo para gestionar sus eventos. |
| **Diseñar** un programa en Java que integre funciones automatizadas para la gestión de reservas en Cartagena, la actualización en tiempo real de la disponibilidad y la comunicación eficiente con los clientes. | Para cumplir con el objetivo, la actividad consistió en pensar y diseñar el flujo del programa. Analizamos los resultados del cuestionario para entender las necesidades y expectativas de los usuarios, lo que nos permitió identificar las funcionalidades que necesita el programa, todo orientado a ofrecer una experiencia práctica en la gestión de eventos. | El resultado de este objetivo fue un diagrama UML que muestra las clases y relaciones que reflejan las funcionalidades del programa. Lo hicimos después de analizar las necesidades y expectativas de los clientes, lo que nos ayudó a identificar qué es realmente necesario para gestionar las reservas de manera efectiva. Este diagrama nos permite ver cómo se conectan las diferentes partes del sistema, lo que nos ayudará a entender mejor el diseño y la estructura del programa para poder desarrollarlo e implementar. |
| **Codificar** el programa de acuerdo con el diseño especificado, asegurando la implementación correcta de las funcionalidades necesarias para la automatización de la renta y administración de salones. | Empezamos a codificar guiándonos del diagrama UML, lo que nos ayuda a asegurar que estamos siguiendo el diseño que planeamos. Esto nos permite implementar las funcionalidades necesarias para automatizar la renta y administración de salones de manera organizada y efectiva. | El resultado de la actividad fue un avance en el código, lo que nos acerca más a completar el desarrollo del programa. Este progreso nos permitirá continuar con las pruebas y ajustes necesarios para garantizar que todas las funcionalidades se implementen correctamente. |
| **Verificar (Testear)** el programa para garantizar que cumpla con los requisitos establecidos, realizando pruebas seguidas para identificar y corregir errores o problemas de funcionamiento. | La actividad consiste en verificar (testear) el programa para asegurarnos de que cumpla con lo que hemos establecido como requisitos. Esto significa que vamos a hacer pruebas de manera constante para detectar y corregir cualquier error o problema de funcionamiento. De esta forma, nos aseguramos de que el programa funcione bien y satisfaga las necesidades de los usuarios. | El resultado de la actividad fue el avance en el código, lo que significa que hemos implementado varias funcionalidades y corregido algunos errores. Esto nos ayuda a seguir mejorando el programa y nos acerca a tener una versión que cumpla con lo que los usuarios necesitan. |

# Capitulo IV

# Resultados de investigación

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivo** | **Resultado a presentar** |
| Realizar un diagnóstico de las necesidades y expectativas de los usuarios en la reserva y administración de salones de eventos en Cartagena, identificando sus quejas y preferencias para diseñar una aplicación más útil y fácil de usar que optimice su experiencia. | <https://forms.gle/AkLVypXKLezhphdGA> |
| Analizar las necesidades y expectativas de los usuarios sobre la reserva y administración de salones de eventos en Cartagena, identificando sus quejas y preferencias con el fin de mejorar su experiencia. |  |
| Obtener los requerimientos funcionales del problema a través de la identificación de elementos del sistema, procesos, tarea e historias de usuario. |  |
| Diseñar el sistema de acuerdo con los requerimientos obtenidos, representando las funcionalidades y relaciones mediante un diagrama de clases que facilita la organización y desarrollo del programa para la gestión de reservas de salones en Cartagena. |  |
| Codificar el programa según el diseño establecido, implementando las funcionalidades necesarias para automatizar la reserva y administración de salones en Cartagena, asegurando que cada parte cumpla con los requisitos definidos para ofrecer una experiencia óptima a los usuarios. |  |
| Validar el correcto funcionamiento del programa mediante casos de prueba funcional, asegurando que cada componente cumpla con los requisitos establecidos y que el sistema responda adecuadamente a las necesidades de los usuarios en la gestión de reservas. |  |

## Conclusión

En resumen, el desarrollo de Jornal Event tiene como objetivo mejorar la forma en que se administran y reservan salones de eventos en Cartagena. Hemos ido desde el análisis de lo que los usuarios realmente necesitan hasta la creación de un sistema automatizado que facilite todo el proceso. Cada paso que hemos dado ayuda a que tanto los clientes como los empleados tengan una mejor experiencia, ya que se reducen errores y se agiliza el servicio. La aplicación, hecha en Java, sigue un enfoque organizado para asegurar de que todas sus funciones cumplan con lo que se espera y ofrecerán una solución confiable y fácil de usar para la gestión de eventos.

# Referencias bibliográficas

# 

# Libros y revistas de física

# Allen, J. (2010). *Planificación de eventos: La guía definitiva para reuniones exitosas, eventos corporativos, galas de recaudación de fondos, conferencias, incentivos y otros eventos especiales* . Wiley.

# Bloch, J. (2018). *Effective Java* (3.ª ed.). Addison-Wesley.

# Horstmann, CS (2019). *Core Java Volumen I: Fundamentos* (11.ª ed.). Prentice Hall.

# Kuo, T. (2005). Un nuevo enfoque para el desarrollo de un sistema de reservas. *Journal of Computer and System Sciences* , 70(1), 23-45.

# Poon, A. (2001). La evolución del sistema de reservas hoteleras. *Revista Internacional de Gestión Hotelera* , 20(3), 305-316.

# Pressman, RS (2014). *Ingeniería de software: un enfoque práctico* (9.ª ed.). McGraw-Hill.

# Sommerville, I. (2016). *Ingeniería de software* (10.ª ed.). Pearson.

# Sitios Web

# Guía de Gestión de Eventos:

# Eventbrite. (2023). *Cómo organizar un evento exitoso* . Fecha de consulta: 28 de octubre de 2024, https ://www .eventbrite .com /blog /organizar -evento -exitoso -ds

# Desarrollo de software:

# Oráculo. (2023). *Documentación de Java* . Fecha de consulta : 28 de octubre de 2024 , <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/>

# Sistemas de Reservas:

# Reserva.com. (2024). *Cómo funciona un sistema de reservas* . Fecha de consulta: 28 de octubre de 2024, https ://www .booking .com /sistema -reservas

# Cita de información suministrada por ChatGPT

# OpenAI. (2024). Respuesta a la consulta sobre referencias bibliográficas en el

# desarrollo del programa Jornal Event. Fecha de consulta: 28 de octubre de 2024.