

Avance 3: Proyecto  
Workflow de Analisis y Diseño  
Proyecto #5  
Grupo #5

Bryan Daniel Buitrago Avila - 11162428474  
Angie Lorena Castillo Guerrero - 11132423922  
Lizbeth Johanna Sarmiento Hernández - 11232428438

Lógica Computacional  
Martes - Jueves

Horario: 9:00 - 11:00

Universidad Antonio María - Sede Sur  
2025 - 1

## 2. Workflow de análisis y diseño

### 2.1. Identifique las entidades del mundo problema, mínimo 3

Entidades	Nombre	Descripción
1.	Parquero	Es la entidad principal del sistema y administra los puestos, las tarifas, los ingresos totales y la disponibilidad.
2.	Puesto	Es la entidad que gestiona donde un carro puede estacionarse. Cada puesto tiene un número único y un estado de ocupado o libre.
3.	Carro	Es la entidad que permite registrar la entrada o salida de un vehículo al sistema. Cada uno con placa propia y hora de salida e ingreso, lo que permite calcular las tarifas.

### 2.2. Señale las características de las entidades descritas:

Carro	Valores Posibles	Tipo de dato (c++) y explicación
Placa	ABC123	String - La placa está compuesta por letras y números.
Hora Entrada	12.30	Float - Es un número decimal para expresar con exactitud la hora en un sistema de 24 horas entre 6.0 y 21.0
Hora Salida	18.24	Float - Número decimal por la misma razón anterior. Solo aplica al momento de salida.

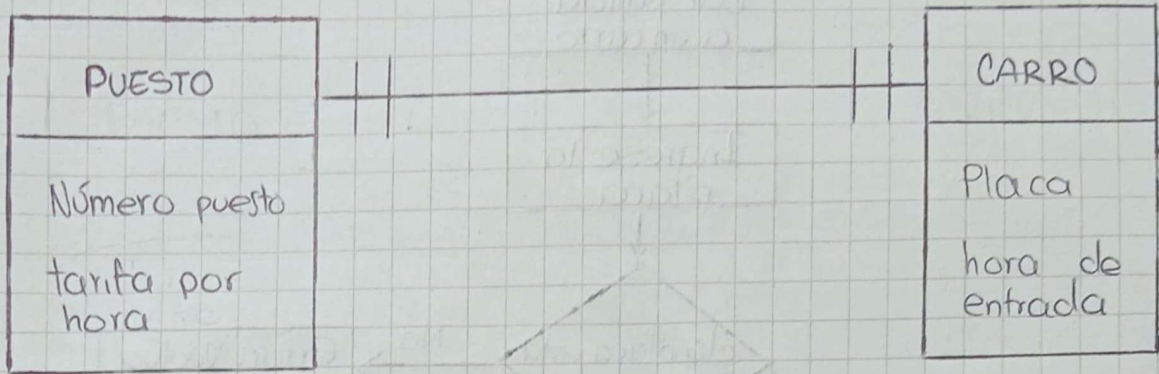


• Puesto	Valores Posibles	Tipo de dato (c++) y explicación
Numero	8	Int - Un número entero para indicar el puesto del 1 al 40
Estado	"vacío"	String - Para contestar solo escribiendo "vacío" u "ocupado"

• Parqueadero	Valores Posibles	Tipo de dato (c++) y explicación
TarifaHora	Float	Float - Para indicar a través de una operación el valor por hora
IngresoTotal	Float	Float - Para mostrar la suma de lo recaudado en un día con exactitud
PuestosDisponibles	Int	Int - Muestra cuantos puestos hay libre con números enteros
PorcentajeDisponibles	Float	Float - Muestra el porcentaje con un valor decimal.

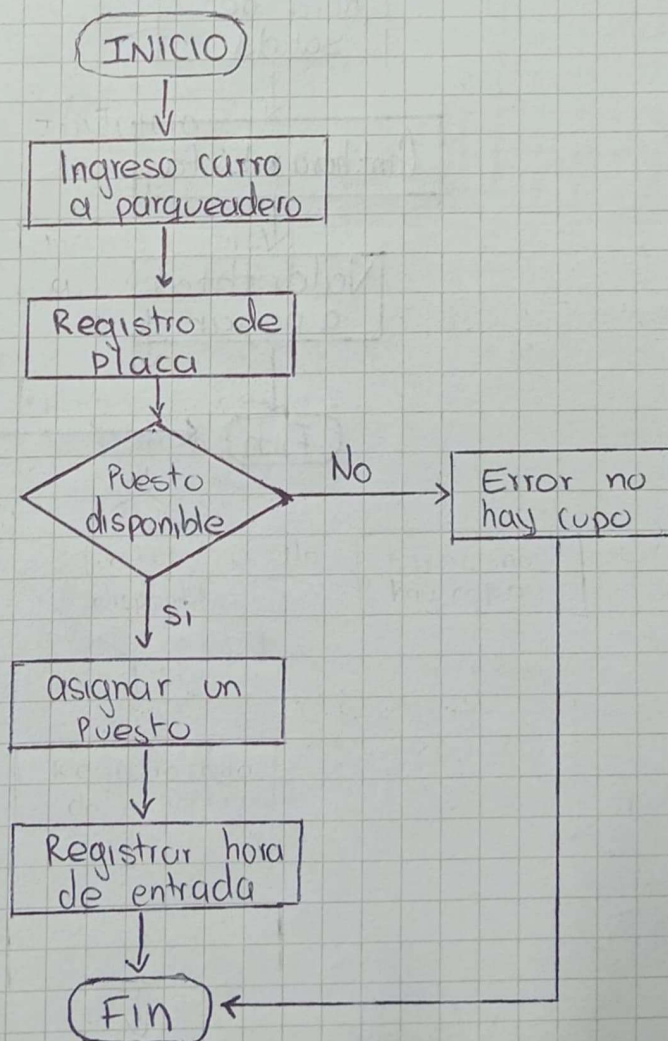
2.3 Establecer las relaciones entre las entidades de forma lógica, en un esquema lógico; estableciendo las entidades y relaciones

Crow's Foot



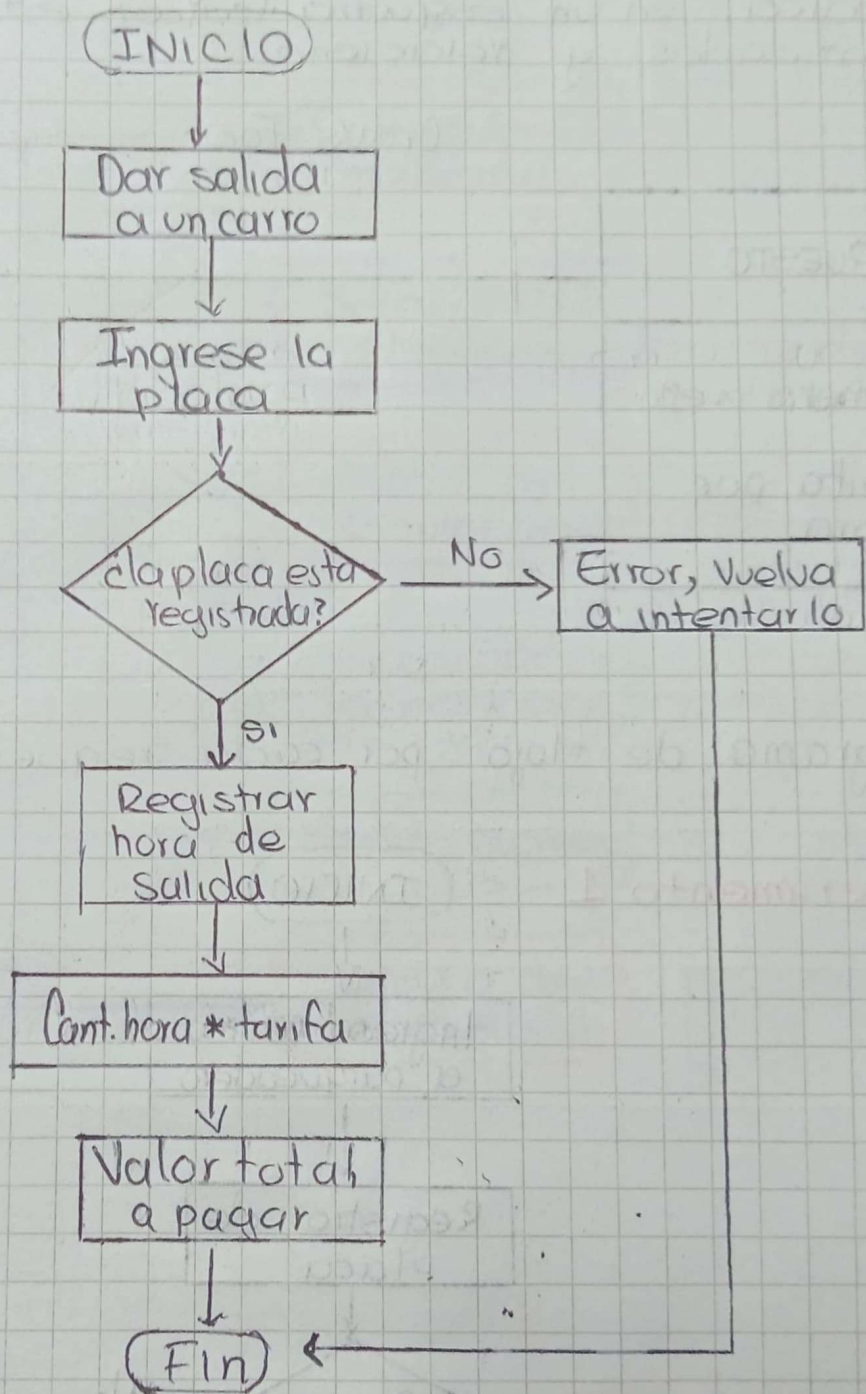
2.4 Diagrama de flujo por cada requerimiento funcional

Requerimiento 1

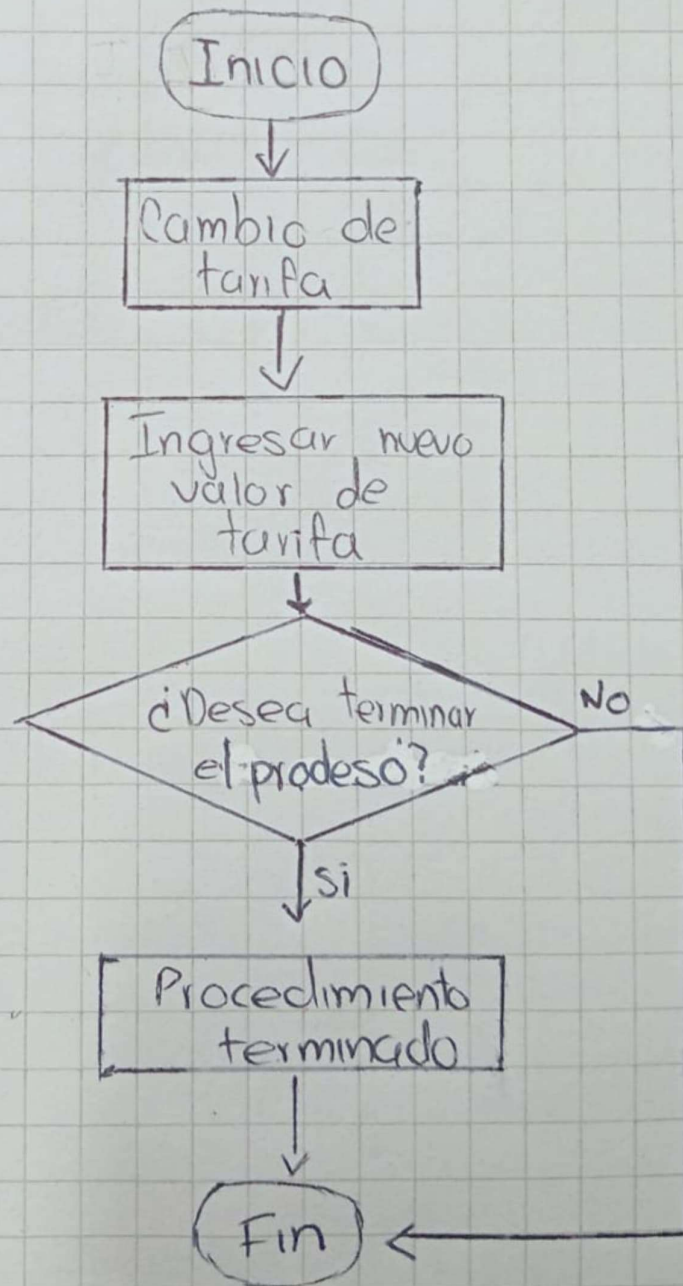




## Requerimiento 2



### Requerimiento 3



### Requerimiento 4

## Requerimiento 4

