

## **Taller Práctico de programación**

Santiago Castilla coronel - 192413

Yanderson Jesús Ortiz Cova - 192333

Kevin Steiman Sánchez Torres – 192313

## DOCUMENTACIÓN PROYECTO HOTEL

Este programa es un sistema básico de reservas que permite a los usuarios agendar o cancelar reservas en un hotel. Utiliza un menú interactivo y mantiene el estado de las habitaciones a lo largo de la ejecución.

### 1. Importaciones y Declaración de Clase:

```
import java.util.Scanner;
```

```
public class java {
```

- Se importa la clase Scanner para leer la entrada del usuario.

### 2. Método Principal:

```
public static void main(String[] args) {
```

- El método main es el punto de entrada del programa.

### 3. Comentarios de Autor:

```
//ESTE PROGRAMA FUE HECHO POR: YANDERSON JESUS ORTIZ COVA 192333, SANTIAGO CASTILLA 192413, KEVIN  
STEIMAN SANCHEZ 192313
```

- Se incluyen los nombres de los autores del programa.

### 4. Variables Iniciales:

```
int i=0;
```

```
String[] estadoHabitaciones={"ALOJADA","DESALOJADA"};
```

```
String estado_1=estadoHabitaciones[1];
```

```
String estado_2=estadoHabitaciones[1];
```

```
String estado_3=estadoHabitaciones[1];
```

```
String estado_4=estadoHabitaciones[1];
```

```
String estado_5=estadoHabitaciones[1];
```

```
String estado_6=estadoHabitaciones[1];
```

- Se inicializa un contador i y un arreglo estadoHabitaciones que contiene dos estados: "ALOJADA" y "DESALOJADA".

- Se declaran variables para representar el estado de seis habitaciones, inicializándolas como "DESALOJADA"

#### 5. Bucle Principal:

```
do {
```

- Se utiliza un bucle do-while para permitir al usuario realizar múltiples acciones hasta que decida salir.

#### 6. Interacción con el Usuario:

```
Scanner sc=new Scanner(System.in);
```

```
System.out.println("Buenas, bienvenido a nuestro hotel.");
```

```
System.out.println("Donde cada momento sera una experiencia inigualable. ")
```

```
System.out.println("A continuacion, Ingrese el nombre del alojador de la habitacion: ");
```

```
String nombre=sc.nextLine();
```

```
System.out.println("¿Cuántas noches desea hospedar?");
```

- Se crea un objeto Scanner para leer la entrada del usuario.
- Se muestran mensajes de bienvenida y se solicita el nombre del huésped y la cantidad de noches.

#### 7. Opciones de Acción:

```
System.out.println("1-----Agendar-----");
```

```
System.out.println("2-----Cancelar-----");
```

- Se presentan dos opciones al usuario: Agendar o Cancelar.

#### 8. Agendar Reserva:

- Si el usuario elige 1:

```
switch (accionRealizar) {
```

```
case 1:
```

```
...
```

- Se muestra un catálogo de habitaciones con su precio y estado actual.
- Se solicita al usuario que seleccione una habitación y se calcula el precio según el número de noches.

#### 9. Reservar Habitación:

- Dependiendo de la habitación seleccionada (de 0 a 5), se actualiza su estado a "ALOJADA" y se muestra un mensaje de confirmación, incluyendo el costo total de la estadía.

#### 10. Cancelar Reserva:

- Si el usuario elige 2, se muestran nuevamente las habitaciones y se le pide que seleccione una para cancelar.
- Al seleccionar, se cambia el estado de la habitación a "DESALOJADA".

#### 11. Mostrar Estado Actual:

```
System.out.println("En caso de que desee realizar otras reservaciones este es el estado de nuestras habitaciones en estos momentos: ");
```

...

- Se muestra el estado actual de todas las habitaciones después de cada acción.

#### 12. Continuar o Salir:

```
System.out.println("Ingrese 1 si se va a realizar otra accion, en caso de haber terminado ponga cero");
```

```
int numeroBandera=sc.nextInt();
```

```
i=numeroBandera;
```

- Se pregunta al usuario si desea realizar otra acción o salir del programa. El bucle se repite si el usuario ingresa 1.

#### 13. Fin del Programa:

```
} while (i==1);
```

- El bucle do-while se repite hasta que el usuario decida no realizar más acciones.