



Informe proyecto DOO: Sistema de reserva de asientos de autobús

Grupo 9

Martin Tapia, Benjamín Martínez

Universidad de Concepción

Facultad de Ingeniería, Ingeniería Civil Informática

501250-1 DESARROLLO ORIENTADO A OBJETO

Profesor: Geoffrey Hecht

Concepción, Chile

7 de julio de 2024

Enunciado:

- El sistema de reserva de asientos de autobús permite al personal de una empresa de autobús elegir y reservar asientos de forma conveniente por su cliente. Los usuarios pueden visualizar una representación gráfica de los asientos disponibles en el autobús y seleccionar los que deseen ocupar. El sistema muestra información detallada sobre cada asiento, como su ubicación, número y categoría (por ejemplo, semi cama, Salón Cama).
- Una vez que los usuarios seleccionan los asientos deseados, el sistema verifica la disponibilidad y permite confirmar la reserva mostrando el precio a pagar. En caso de que algún asiento ya esté reservado por otro pasajero, se informa al usuario para que pueda elegir otro asiento disponible. El personal confirma el pago (no gestionado por el sistema) lo que reserva los asientos.
- El sistema debe gestionar varios tipos de autobuses (por ejemplo, con diferente número de plazas, o de 1 o 2 pisos...).
- El sistema debe mostrar un menú que permita seleccionar el autobús en función de su horario y recorrido (se supone que estos datos están disponibles con los autobuses vacíos cuando se lanza el software)

Diagrama UML de clases:

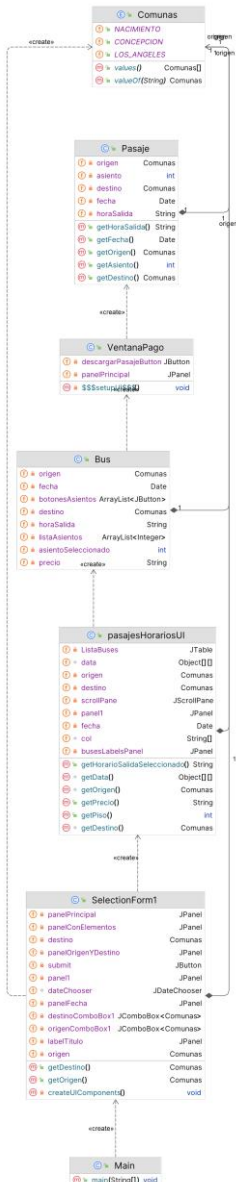
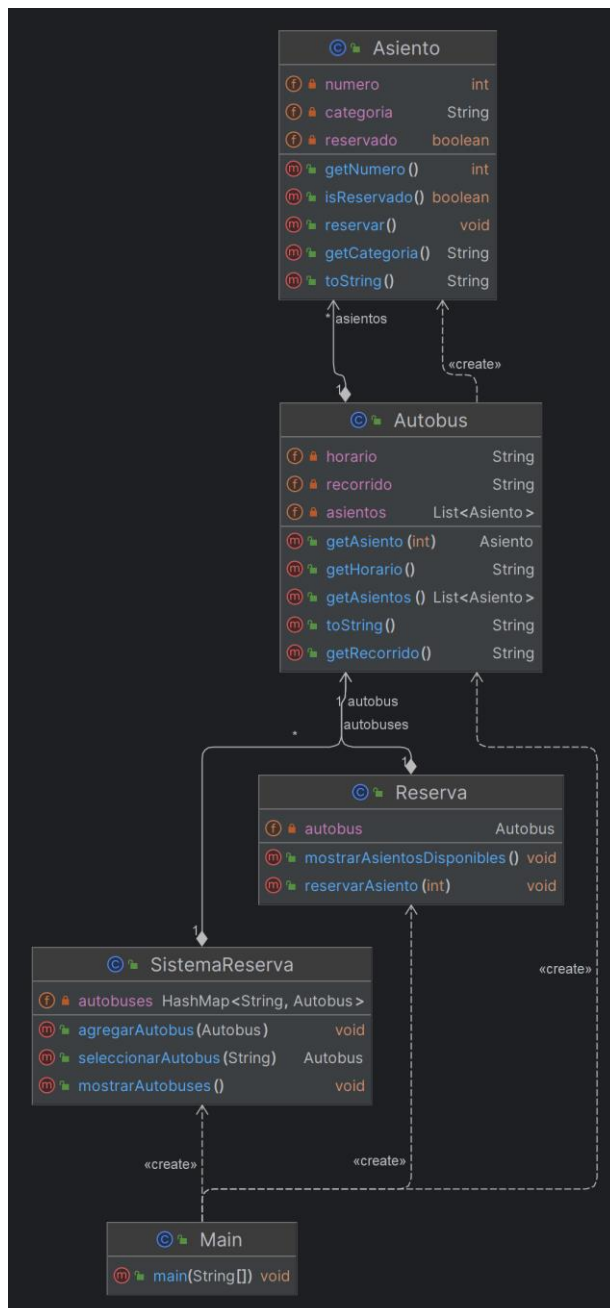


Diagrama UML de casos de uso:



Esta es una representación abstracta de nuestro programa para presentarse, básicamente nos dice que iniciando el código tenemos un sistema de reservas que

permite mostrar los buses y seleccionar los buses, y que tienen funciones para mostrar los asientos de los buses y reservar sus asientos, las clases contienen a los buses o su información, los buses un horario, recorrido y una lista de asientos, esta lista con información asociada a ellos siendo su número, categoría y si ya están reservados o no.

Lista y justificación de los patrones utilizados:

A lo largo del proyecto en las ocasiones que usamos patrones usamos mayormente el patrón Builder debido a que este se asemejaba más a como sabíamos programar y ordenar nuestro código además de nos pareció que era más fácil de aplicar con la herramienta de creación de interfaces de usuario incluida en IntelliJ.

Clases que usan patrón Builder

- SelectionForm1
- pasajesHorariosUI
- Pasaje

Capturas de pantalla de la interfaz:

El siguiente código muestra un ejemplo de cómo se debe incluir con indicando su avance (resuelto, por consultar, u otro) en los casos posteriores.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

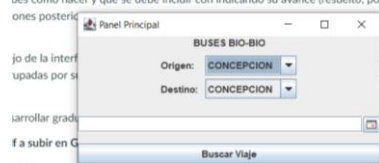
El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

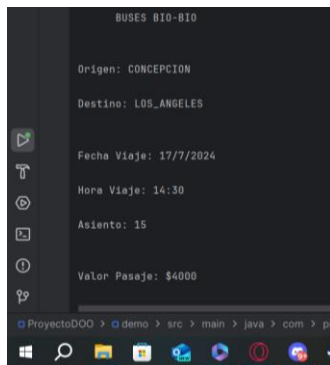
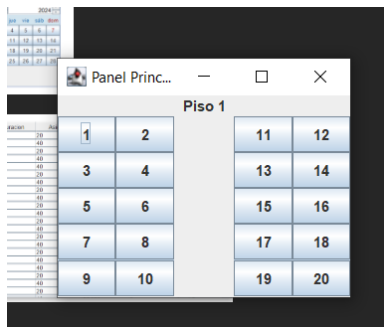
El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.

El código de la interfaz de usuario se muestra en la siguiente imagen, en la que se pueden ver los elementos del Panel Principal y los botones de la interfaz de usuario.



Empresa	Salida	Llegada	Duracion	Asientos	Precio	Piso	Tipo
Buses Bio Bio	7:00	8:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama
Buses Bio Bio	7:00	8:30	1:30	40	\$5.000	2	Semi Cama
Buses Bio Bio	8:00	9:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama
Buses Bio Bio	8:00	9:30	1:30	40	\$5.000	2	Semi Cama
Buses Bio Bio	8:30	10:00	1:30	40	\$4000	1	Clasico
Buses Bio Bio	9:00	10:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama
Buses Bio Bio	9:00	10:30	1:30	40	\$5.000	2	Semi Cama
Buses Bio Bio	10:00	11:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama
Buses Bio Bio	10:00	11:30	1:30	40	\$5.000	2	Semi Cama
Buses Bio Bio	11:00	12:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama
Buses Bio Bio	11:00	12:30	1:30	40	\$5.000	2	Semi Cama
Buses Bio Bio	12:00	13:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama
Buses Bio Bio	12:00	13:30	1:30	40	\$5.000	2	Semi Cama
Buses Bio Bio	13:00	14:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama
Buses Bio Bio	13:00	14:30	1:30	40	\$5.000	2	Semi Cama
Buses Bio Bio	14:00	15:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama
Buses Bio Bio	14:00	15:30	1:30	40	\$5.000	2	Semi Cama
Buses Bio Bio	14:30	16:00	1:30	40	\$4000	1	Clasico
Buses Bio Bio	15:00	16:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama
Buses Bio Bio	15:00	16:30	1:30	40	\$5.000	2	Semi Cama
Buses Bio Bio	16:00	17:30	1:30	20	\$6.000	1	Salon Cama



Decisiones que se Tomaron a lo largo del proyecto:

Tuvimos que decidir el diseño de la aplicación esto no es solo el aspecto sino también la información presentada y recibida por el usuario y el cómo interactúan las distintas pantallas entre sí. No solo esto sino también tuvimos que pensar en el manejo de la información recibida y el cómo hacerla conectar entre todas las clases para tener un resultado coherente y exento de fallos que empeoren la experiencia de quien use el programa, un ejemplo de esto fue la decisión de que la fecha de viaje pueda ser entregada a través de un calendario interactivo en lugar de texto esto evitando errores de que se ingrese equivocadamente el formato en que se escribe la fecha (dd-mm-yyyy) además de hacerlo más intuitivo.

Problemas encontrados y que sirve de autocrítica:

El desconocimiento que ambos miembros teníamos sobre los patrones de diseño y el tema de la creación de los buses el cual solucionamos creando una 'pseudo' base de datos que nos permite almacenar la información de los viajes y que después siguió

siendo usada en la creación de los asientos y pisos de los buses facilitándonos el trabajo.