

**Carrera:** INFORMÁTICA APLICADA**Docente:** Prof. Dr. DIEGO CORSI**Materia:** PROGRAMACIÓN II (2.601)**PRIMER PARCIAL (Límite para la entrega: 28/06/2023 – 8:00)****Columbia Viajes (www.columbiaviajes.com.ar)**

Desarrolle un sistema para gestionar la información de una cadena de agencias de viajes, relativa al hospedaje y vuelos de los turistas que la contratan, teniendo en cuenta que:

- La cadena de agencias está compuesta por un conjunto de sucursales. Cada sucursal viene definida por el código de sucursal, dirección, e-mail y teléfono.
- La cadena tiene contratados una serie de hoteles de forma exclusiva. Cada hotel estará definido por el código de hotel, nombre, dirección, ciudad, teléfono y número de plazas disponibles.
- De igual forma, la cadena tiene contratados una serie de vuelos regulares de forma exclusiva. Cada vuelo viene definido por el número de vuelo, fecha y hora, origen y destino, plazas totales y plazas de clase turista de las que dispone.
- La información que se desea almacenar por cada turista es el código de turista, nombre y apellidos, dirección, e-mail y teléfono.

Por otra parte, hay que tener en cuenta la siguiente información:

- A la cadena de agencias le interesa conocer qué sucursal ha contratado el turista.
- A la hora de viajar el turista puede elegir cualquiera de los vuelos que ofrece la cadena, y en que clase (turista o primera) desea viajar.
- De igual manera, el turista se puede hospedar en cualquiera de los hoteles que ofrece la cadena, y elegir el régimen de hospedaje (media pensión o pensión completa). Siendo significativa la fecha de llegada y de partida.
- Al sistema podrán acceder cuatro tipos de usuarios: clientes (que sólo lo podrán consultar), vendedores (que administrarán las reservas y a los clientes), administradores (que administrarán todo) y dueño (que podrá consultar un listado de los vendedores, ordenado según cuánto facturaron).

Para ello:

- Analice los requerimientos anteriores
- Determine los objetos requeridos para implementar ese sistema
- Establezca los atributos que deben tener estos objetos
- Fije los comportamientos que exhibirán estos objetos
- Especifique la forma en que los objetos deben interactuar entre sí para cumplir con los requerimientos del sistema

El sistema deberá utilizar abstracción, encapsulamiento, herencia, polimorfismo y persistencia (no BD).

La E/S del sistema será exclusivamente por consola (no GUI).

Se deberán subir a **GitLab** o **GitHub** el ejecutable (en formato *jar*), el código fuente, la documentación (generada con *javadoc*) y los diagramas UML de caso-uso, de clases y uno de secuencia (generados con <http://plantuml.com/es> y grabados en formato *png*).