

Proyecto #1

David Caro - 202222073

Alejandro Abril - 202224328

Gabriel Martinez - 202214559

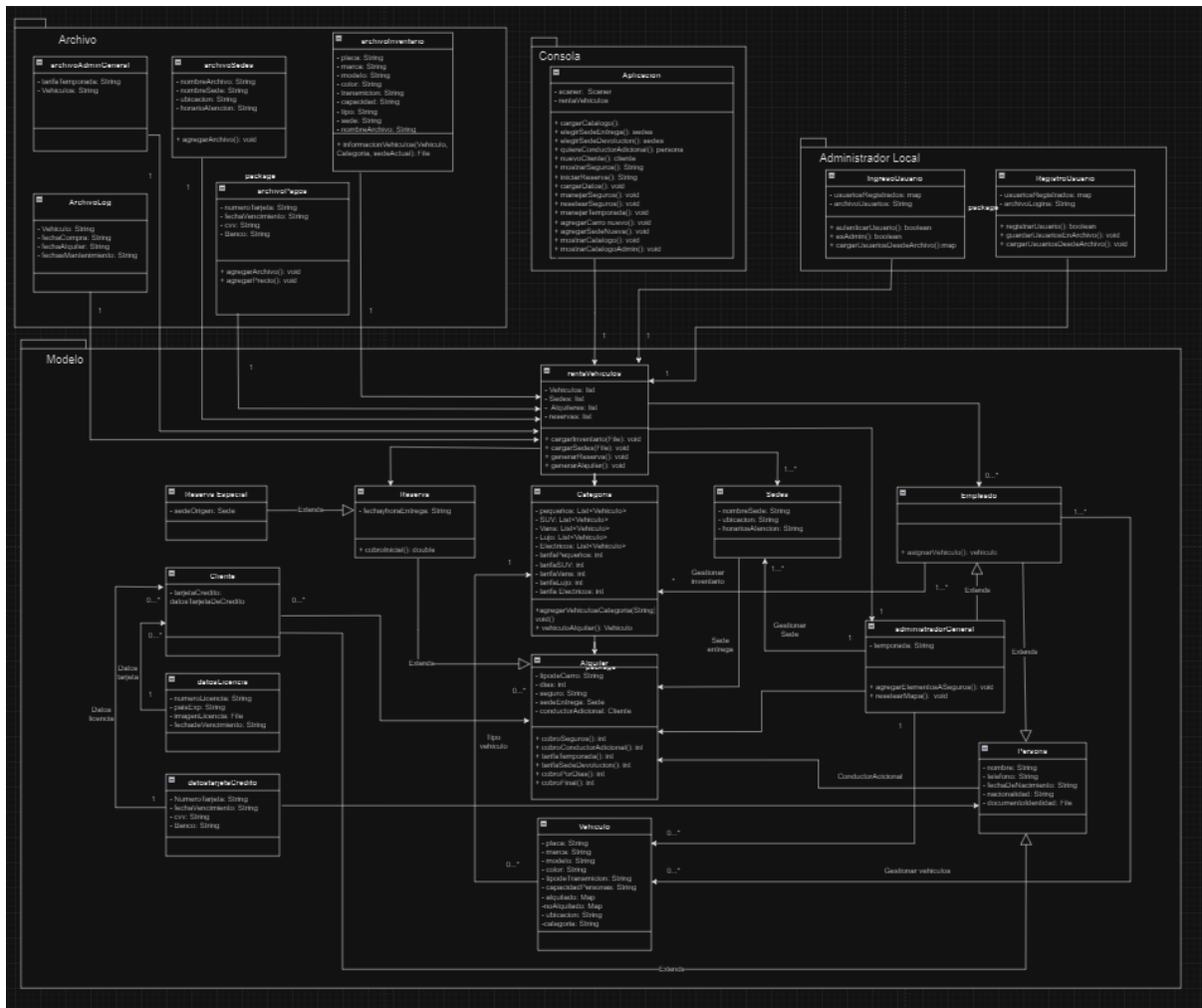
¿Cómo correr la aplicación?

Para poder correr la aplicación deben correr la clase Aplicación del paquete consola, en ese momento el programa les dira si ya están registrados, si seleccionan que sí pueden ingresar con el usuario: d.carol, y la contraseña: banana, en caso de que seleccionen no pueden crear un nuevo usuario y contraseña, una vez les diga registro exitoso, paran la ejecución de la aplicación con el cuadrado rojo, y ahora si ingresan con su nuevo usuario. De igual forma, cuando se crea un nuevo usuario queda registrado en la carpeta data en el archivo logins, por lo que allí se pueden verificar los usuarios existentes con sus respectivas contraseñas, también tenemos logins propios de administrador y empleados, para ellos a la hora de hacer un nuevo login ya sea de empleado o de administrador se debe poner al final un :A para administrador y un :E para empleado, sabemos que no es la manera más eficiente para hacerlo y que puede generar errores si un usuario pone :E o :A al final pero fue la forma para identificar a los empleados y administradores que se nos ocurrió, esta podría mejorar si en el ARCHIVO se escribiera un ; A y se revisará para cada login si el size es mayor, la longitud y posteriormente ver si termina en A o en E pero debido al tiempo no lo logramos hacer.

¿Cómo funciona la aplicación?

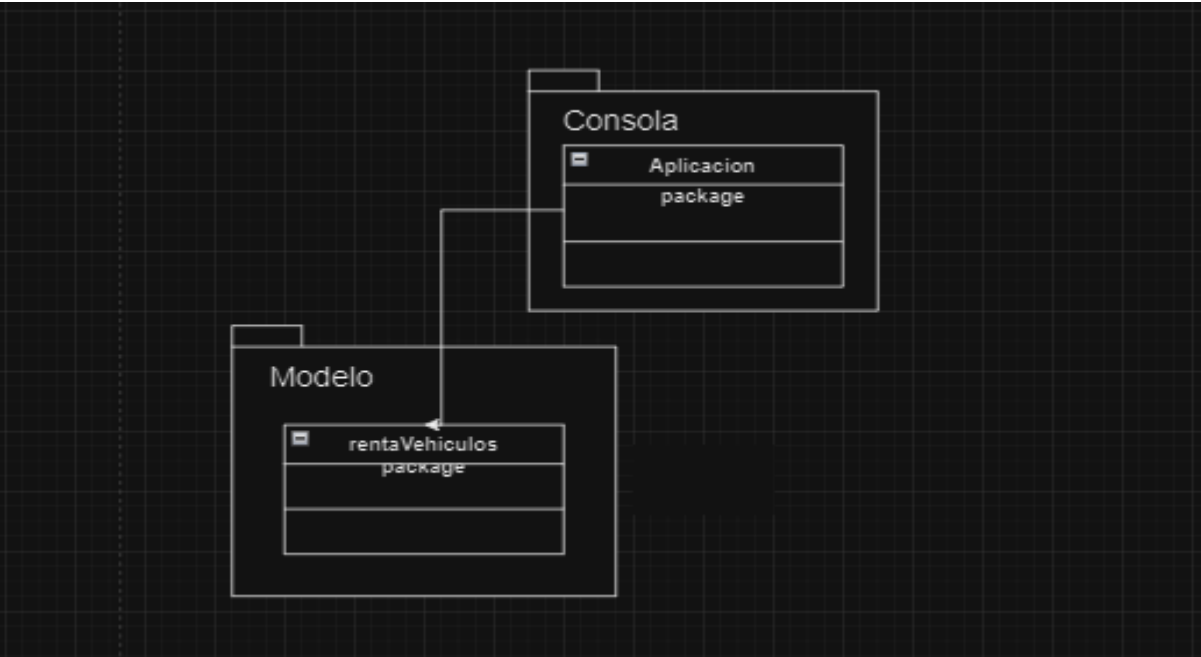
Como ya vimos podemos ingresar al sistema como cliente, empleado, o administrador. Para entrar como cliente creamos el usuario y contraseña normal, para ingresar como administrador creamos el usuario normal y la contraseña debe terminar en :A, lo mismo con empleado pero al contraseña debe terminar en :E, si no quieren crear usuario se van al archivo logins y utilizan los usuarios existentes, posteriormente ingresamos al sistema y podemos realizar las respectivas acciones de administrador, empleado o cliente. Al ingresar como cliente podemos realizar una reserva o un alquiler, después de rellenar todos los datos, el sistema nos mostrará el precio y la información de la reserva o alquiler. En la carpeta data hay una gran cantidad de archivos en donde se guarda toda la información, en historial Alquiler se guardan todos los alquileres realizados, igual con historial Reserva, en pagos se guardan las tarjetas de crédito registradas con el valor que deben pagar, en log se guardan los clientes con el vehículo que reservaron, en sedes el administrador general puede añadir o quitar sedes, y inventario fluctúa dependiendo de los vehiculos que estan disponibles o los que el administrador agrega, todo eso se puede hacer a través de la aplicación cuando se ingresa como cliente, administrador o empleado y todo queda registrado en esos archivos de la carpeta data. El empleado maneja los seguros, asignar alquiler es parte del empleado, pero nosotros suponemos que es más fácil que se le asigne el vehículo a la hora de hacer todo el proceso de alquiler.

UML:

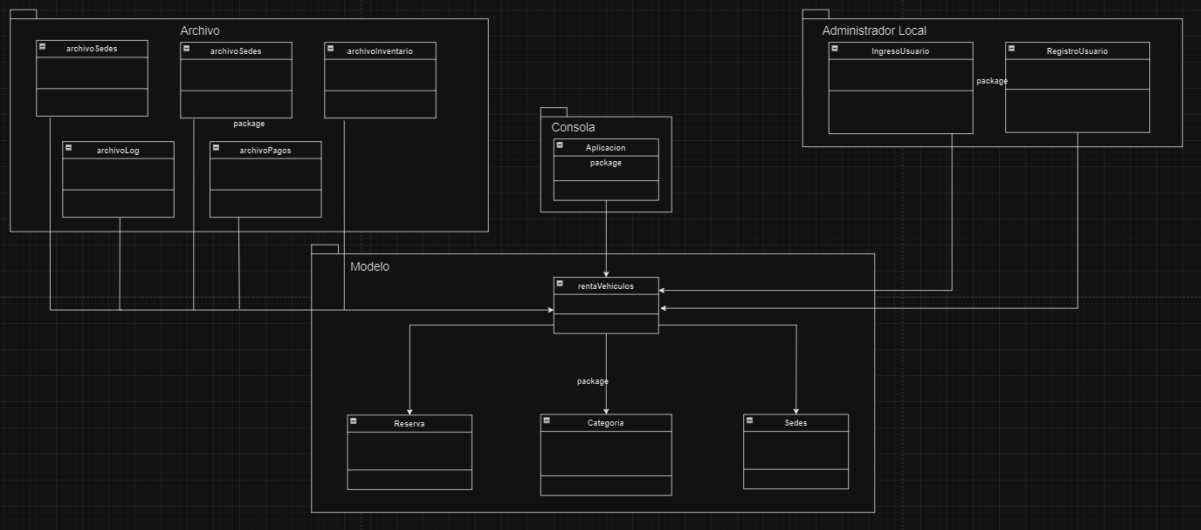


Descomposición de procesos:

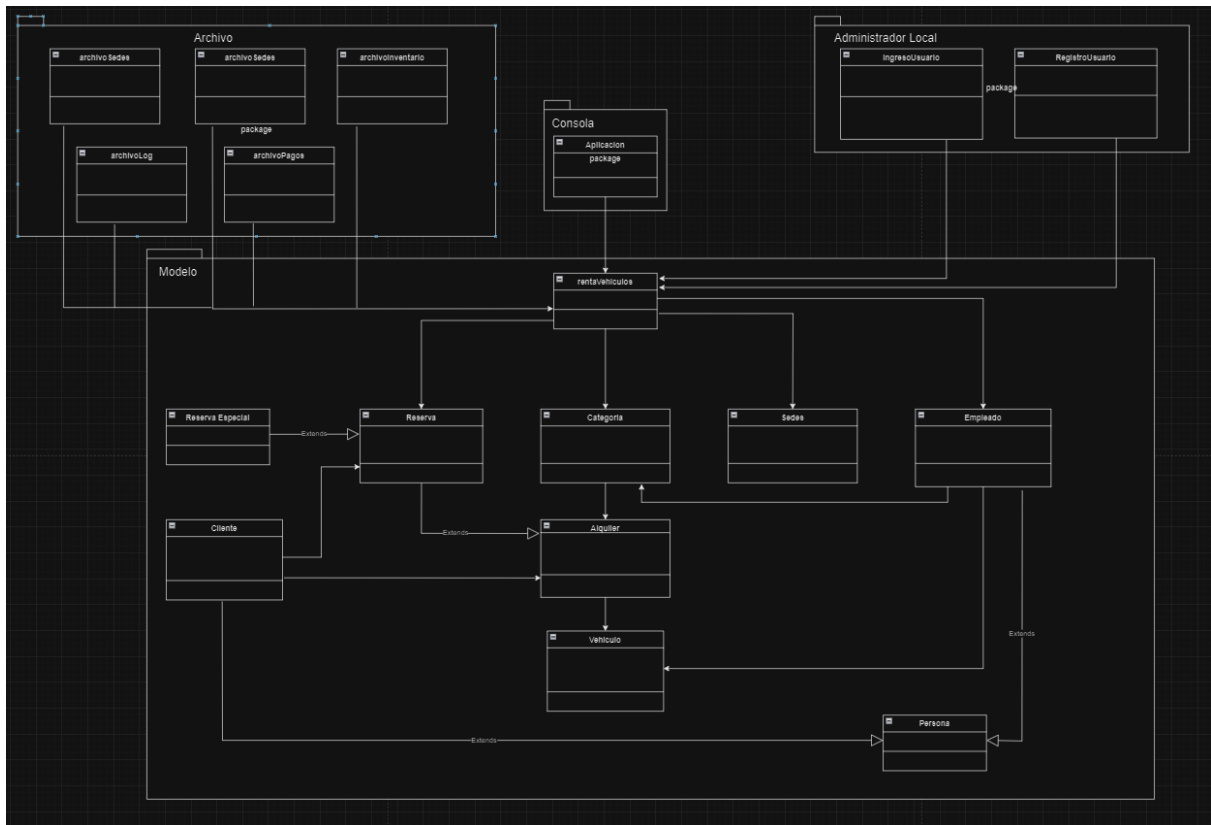
1. Paso 1



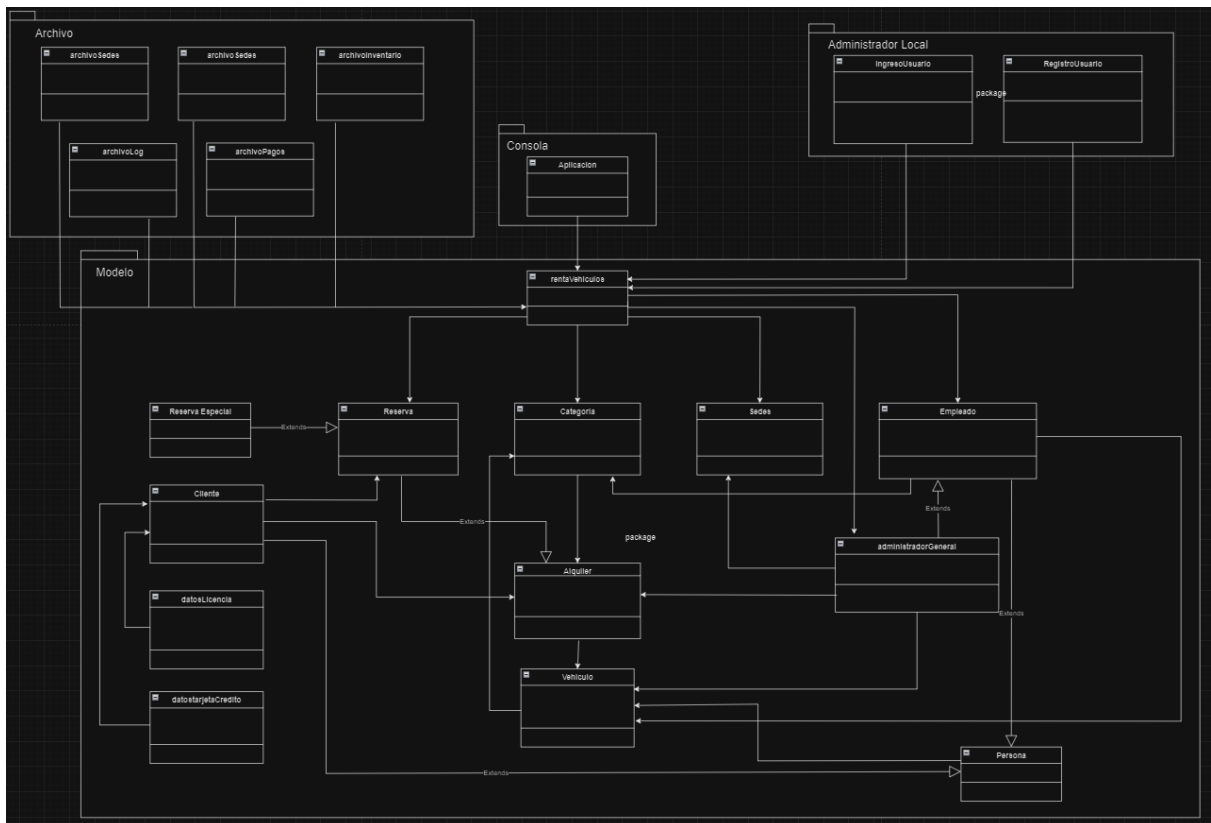
2. Paso 2



3. Paso 3

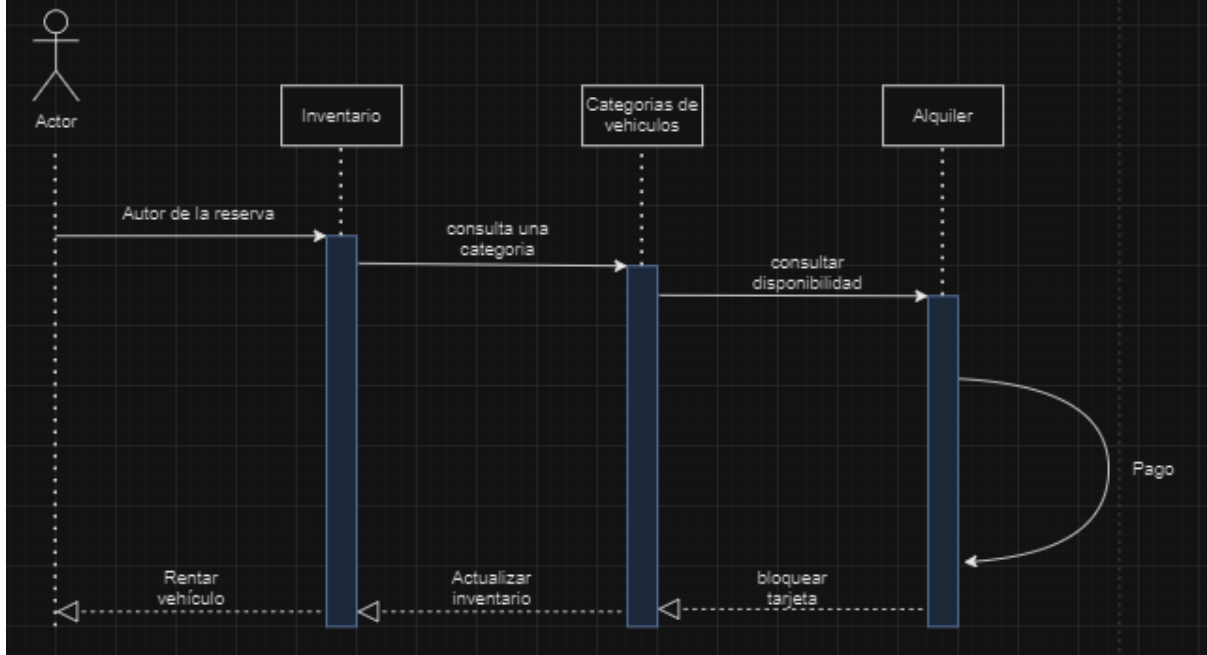


4. Paso 4



Diagramas de secuencia:

Alquiler directo



Alquiler por reserva

