Entrega 1 – Proyecto 1 DPOO

Para realizar el boceto, se trabajó con el paquete de java.swing. Más específicamente se empleó el objeto de JFrame para hacer unos diseños básicos sobre cómo se espera que se vea la interfaz gráfica del proyecto.

• Ingreso a la aplicación

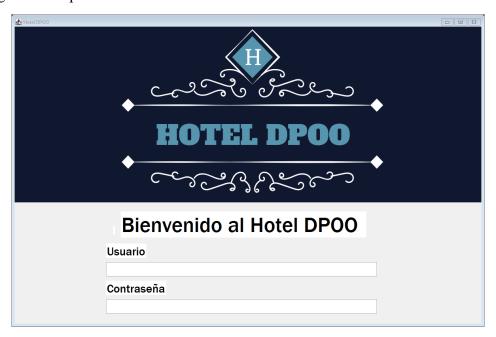


Imagen 1: Ingreso al hotel

Uno de los requerimientos funcionales del proyecto es permitir el acceso a los tres distintos tipos de personas que van a usar el programa. Dependiendo del usuario y de la contraseña, el sistema accederá a la base de datos, determinará el tipo de usuario que es (administrador, recepcionista o empleado del hotel) y le dará acceso.

Recepcionista

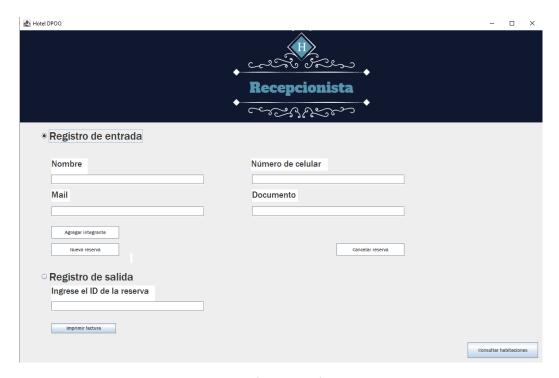


Imagen 2: Panel principal recepcionista

Otro requerimiento funcional del programa es que el recepcionista pueda cobrar los consumos realizados por el huésped al momento de la salida (esto se puede hacer ingresando el ID de la reserva e imprimiendo la factura en la parte inferior izquierda de la imagen 2). Además, debe poder realizar una reserva a nombre de un huésped con su nombre, número de celular, correo electrónico y documento. Cuando se de al botón "Nueva reserva" de la imagen 2 se guardará la reserva que se haya estado haciendo con la información de los integrantes del grupo y esta quedará a nombre del primer individuo que se haya registrado.

Además, el recepcionista debe poder consultar el inventario y las características de las habitaciones, para saber qué características tienen, quién las está ocupando en un determinado momento, y quién las tiene reservadas en una determinada fecha. Cuando el recepcionista desee hacer esto, puede darle al botón que tiene en la parte inferior derecha y se le desplegará la siguiente ventana:

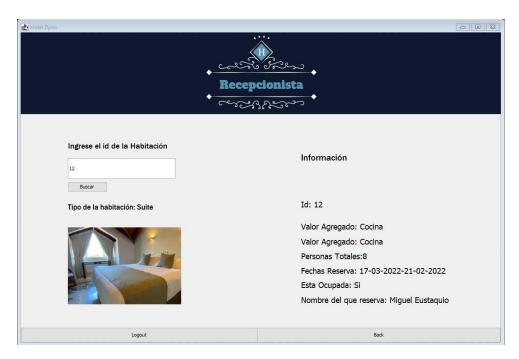


Imagen 3: Consulta de habitaciones recepcionista

En la imagen 3 se presenta un ejemplo de la consulta que el recepcionista puede hacer de las habitaciones del hotel.

Administrador

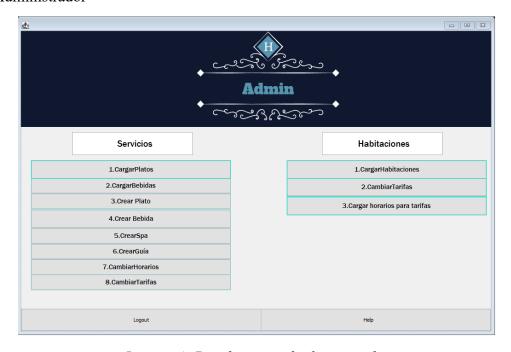


Imagen 4: Panel principal administrador

En la imagen 4 se aprecia el aspecto del panel principal del administrador. Aquí se presentan varios botones con todos los requerimientos funcionales que este debe poder hacer (cargar habitaciones, cambiar tarifas de las habitaciones, cargar horarios para tarifas, cargar platos y bebidas del restaurante, etc.)

A continuación, se muestra un ejemplo de la ventana que el administrador va a ver (y va a poder llenar con la información que desee) cuando le dé al botón de "1.CargarPlatos" (para no alargar este documento, se presenta este único ejemplo y se asume que los demás tendrán una estructura similar).



Imagen 5: Ejemplo de carga de platos del administrador.

• Empleado del hotel



Imagen 6: Panel principal empleado del hotel

Análogamente al caso del administrador, en la imagen 6 se aprecia la apariencia del panel que va a observar el empleado del hotel cuando se registre. Aquí se va a poder consultar el consumo de cada uno de los grupos y, para cada uno de estos, se va a desplegar una ventana que, a su vez, va a mostrar los consumos individuales de sus integrantes.

A continuación, se muestra un ejemplo de lo que el empleado del hotel (en este caso del restaurante) podrá observar y rellenar cuando le dé al botón de "1. Uso del Restaurante".



Imagen 7: Ejemplo Uso del restaurante del empleado

• Visualización de alto nivel que muestra el nivel de ocupación del hotel a lo largo de un año

