

## Debut: "STAY HOME" Aplicación de Estadías hogareñas.

- Cada alojamiento posee: un nombre, un código, un anfitrión responsable, un departamento y municipio al que pertenece, un tipo casa, apartamento, una dirección, un precio por noche, conjunto de amenidades. Adicionalmente para cada alojamiento se conocen las fechas futuras (hasta por un año) en las que se encuentra reservado por algún huésped.

- Reservación: es necesario fecha de entrada, duración (cantidad de noches), código de la reservación, código del alojamiento, documento del huésped, método de pago, (PSE, TCredito), fecha del pago y monto. Adicionalmente, el huésped puede incluir comentarios en su reservación. Por lo que debe disponer de espacio para escribir sus inquietudes al anfitrión con hasta 1000 caracteres.

- Anfitriones: se conoce su número de documento, su antigüedad en la plataforma, su puntuación (de 0 a 5.0) y los reservados alojamientos que administra. Puede manejar uno o muchos alojamientos.

Huespedes: se conoce su numero de documento, su antigüedad en la plataforma, su puntuación (de 0 a 5.0) y la información de sus reservas. en caso de que posea alguna. Puede estar registrado en la plataforma teniendo cero o mas reservaciones, siempre y cuando sus reservaciones no coincidan en ninguna fecha.

Alojamiento	1	2	Reservaciones
Nombre			Fecha Entrada
ID			duracion
Anfitrión			Código Reserva
Departamento			ID
Municipio			Documento Huesped
Dirección			Metabo Pasa
Precio			Fecha Salida
Amoridades			Motivo
Id de Reservados			Nota

Anfitriones	Huespedes
Documento	Documento
Antigüedad	Antigüedad
Puntuación	Puntuación
Alojamientos	Info Reservas

## Funcionalidades

### 1. Carga y actualización de datos.

Se requiere algoritmos a fin de leer y escribir datos en almacenamiento permanente.

Esta funcionalidad no debe ser visible a los usuarios.

Se creará un archivo por cada clase, de acuerdo al formato de almacenamiento.

- Archivos de Almacenamiento

• Huespedes.txt

• Anfitriones.txt

• Alojamientos.txt

• Reservas.txt (vigentes e históricos)

### 2 Creación de Menu.

• Ingreso a la plataforma (huesped o anfitrión)

funcionalidad que permite interacción con el usuario

### • 3 Menu Huespedes

Reservar alojamiento, solicitar fecha reserva  
municipio específico y cantidad de noches.

muestra un listado de alojamientos disponibles.

Menu para hacer reserva del listado o aplicar

FILTRO (costo máximo por noche, puntuación del anfitrión)

Mostrar comprobante de reserva indicando el costo



de Reserva (gestionado automáticamente), nombre del usuario, código del alojamiento, fecha de inicio y finalización. Las fechas con formato: nombre Día, día, "de" nombre Mes, "del" año.

Validar que el usuario no tenga otras reservas esos días y el alojamiento este disponible los días reservados.

#### • Menu Huespedes

Anular reserva, Elimina reserva correspondiente al código de reserva.

Nota En el Menu Huespedes debo agregar "fecha de hoy" antes de mostrar el listado de alojamientos. a fin de actualizar el listado a día de hoy hacia adelante 12 meses.

#### ★ Menu Anfitrión

- Anular Reserva, Elimina Reserva correspondiente al código de reserva.
- Consultar Reservas, Permite imprimir en pantalla todas las reservas activas, para sus alojamientos, según un rango de fechas específico.

### 5. Medir consumo de recursos.

- Mostrar en pantalla la cantidad de interacciones requeridas (directas e indirectas) por tarea específica.
- Mostrar en pantalla el total de memoria que se está consumiendo en el momento por concepto de los objetos creados.

### metodos.

- cargarDatos (string archivo)
- login (string documento)
- menu Huéspedes()
- menu Aspitrión()
- consumoRecursos()

