



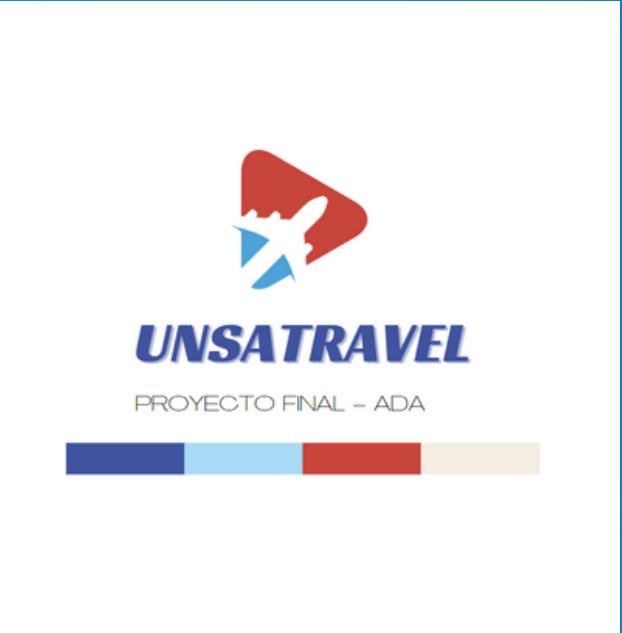
UNSA TRAVEL

PROYECTO DE ANALISIS Y DISEÑO DE ALGORITMOS

INTEGRANTES:

- MIGUEL ANGEL DEZA CUELA
- GABRIEL PACCO HUARACA
- MARKO MARCELO ITUCCAYASI
- GLEDDYNURI MARBEL PICHA CHAÑI
- ERICK JESUS TORRES QUISPE

[Start Page](#)



Search ...





Search ...



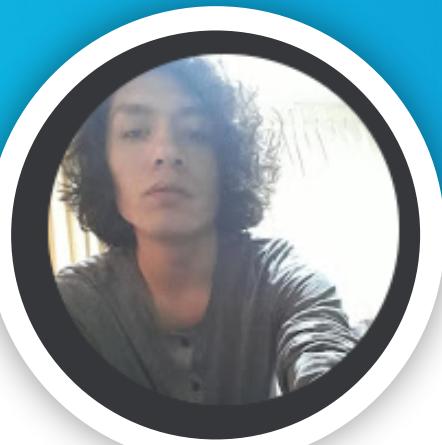
NOMBRE DEL SOFTWARE

UNSA TRAVEL



PROFESSIONAL TEAM

Nuestro grupo esta conformado por :



MARKO ITUCCAYASI

Programmer



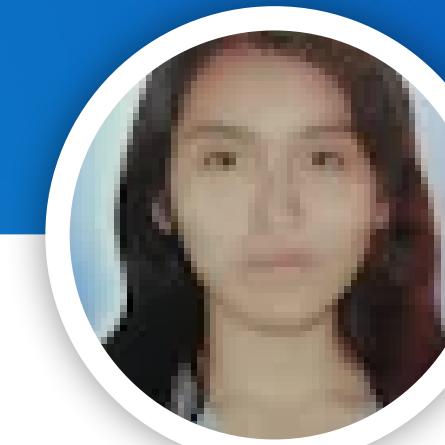
GABRIEL HUARACA

Programmer



MIGUEL DEZA

Programmer



GLEDDYNURI MARBEL

Programmer



ERICK TORRES

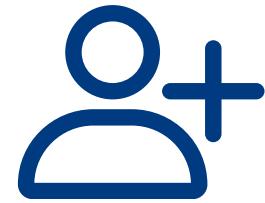
Programmer

Search ...



LINK DEL REPOSITORIO DEL SOFTWARE

https://github.com/GabrielPacco/Proyecto_ADA



Integrantes
05



INFORME EN
GIT-HUB



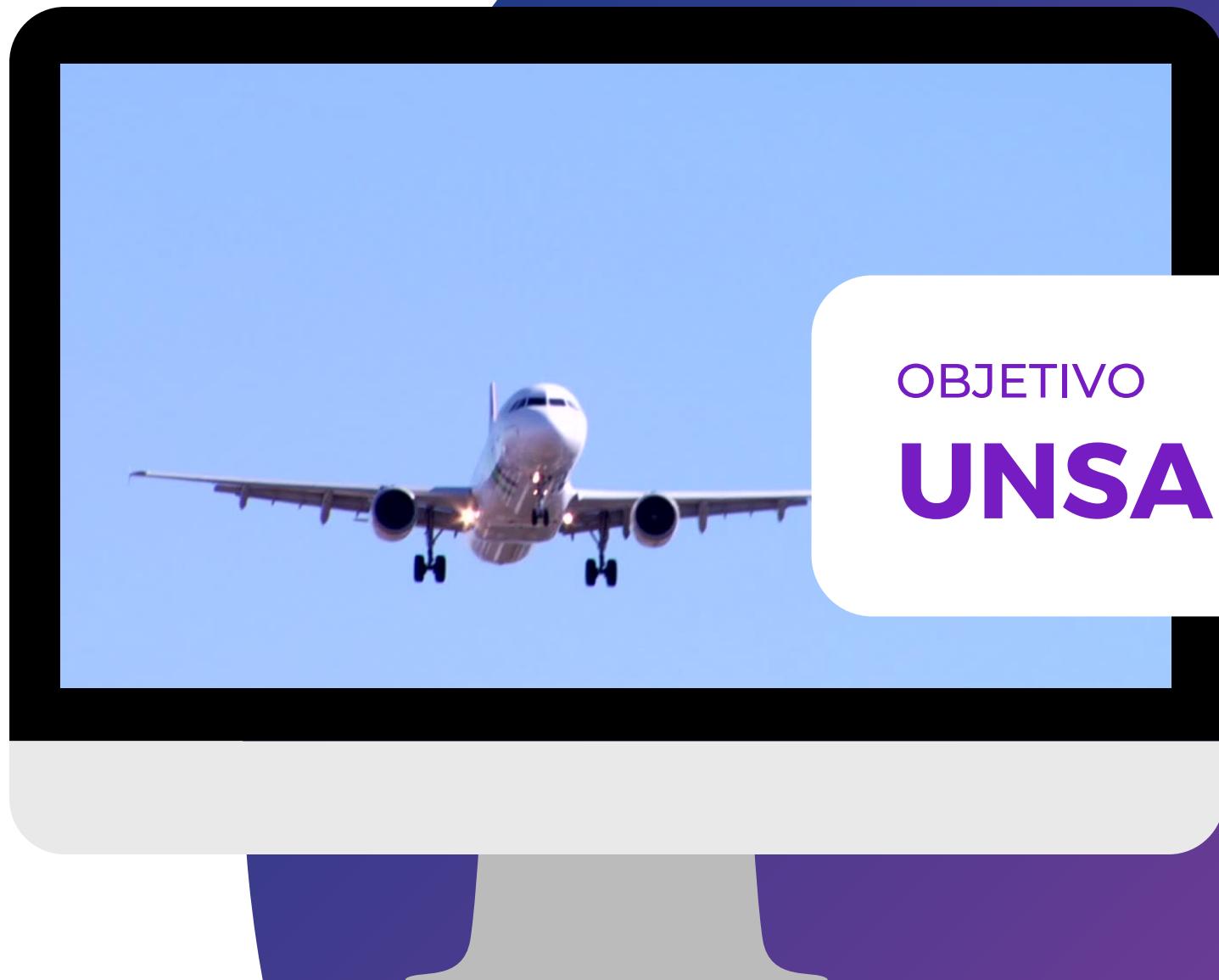
Search ...



DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE

DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE

Se ha creado un sistema de boletería simplificado para una aerolínea llamada UNSA TRAVEL, que ayudará a los estudiantes universitarios y personas a obtener el mejor precio en sus viajes durante su proceso académico y su trabajo, el cual tiene nexos con 60 ciudades alrededor del mundo.



OBJETIVO
UNSA /Estudiante



More Info >

OBJETIVO

- Calcula la mejor ruta desde Perú, Lima hacia la ciudad que el pasajero desee viajar aplicando las estructuras de datos aprendidas a lo largo de nuestro ciclo académico.

More Info >



Search ...



OBJETIVOS INICIALES



OBJETIVOS ALCANZADOS



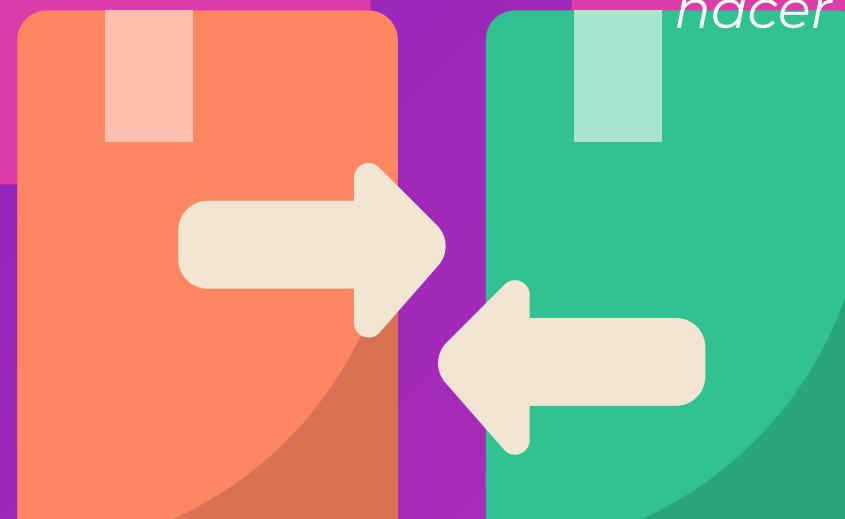
COMPARACIÓN

Los objetivos iniciales del proyecto han sido logrados y los podemos analizar a través de esta gráfica comparativa

BEFORE**AFTER**

La idea general era realizar un sistema que ayudara a nuestros compañeros de la universidad a realizar viajes seguros y eficaces a lo largo de su ciclo universitario.

Con el avanzar del proyecto nos dimos cuenta que se podía implementar el grafo en el sistema que calcule la mejor ruta en función del tiempo, para así no hacer tan tediosos los viajes largos.



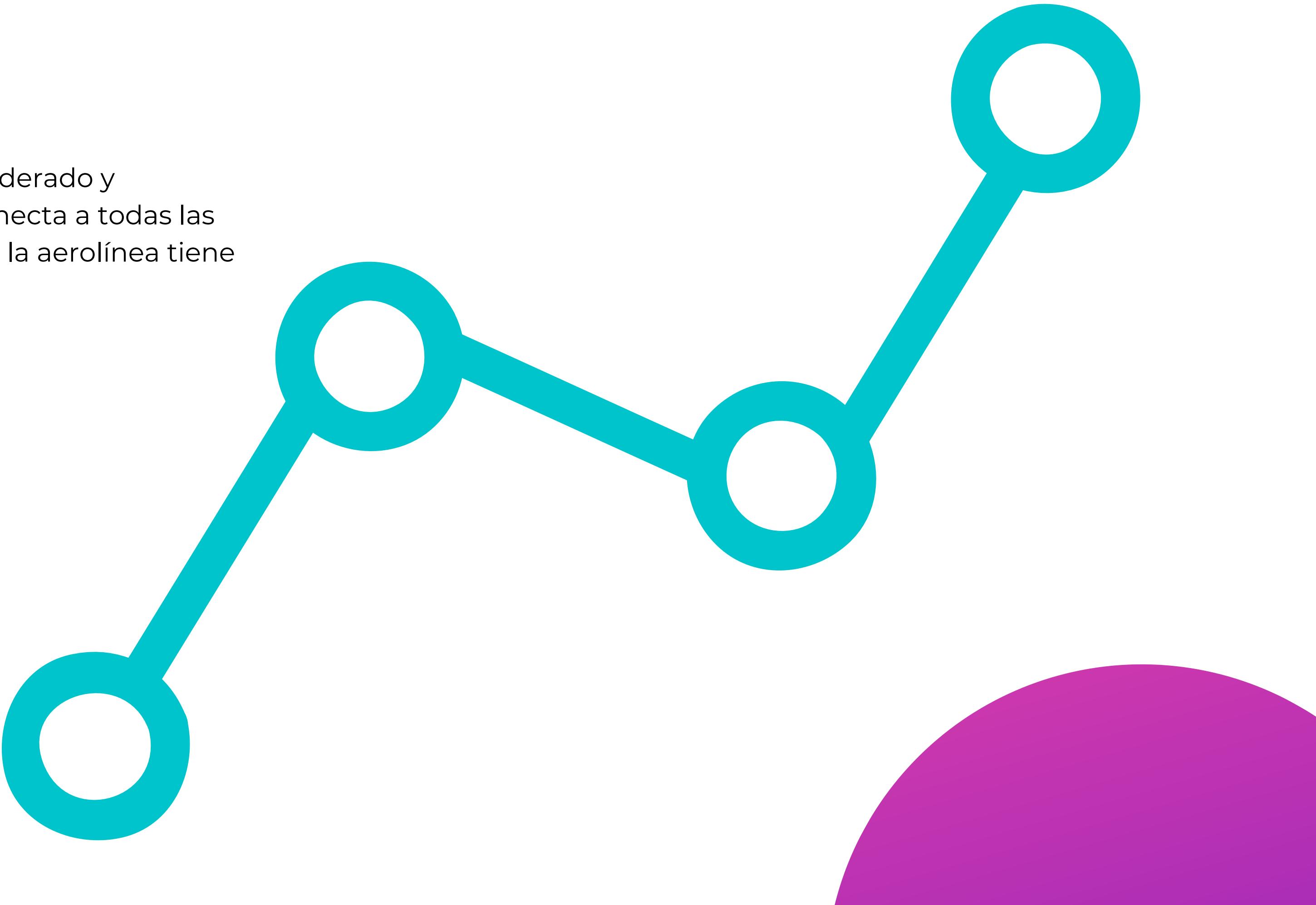
Search ...



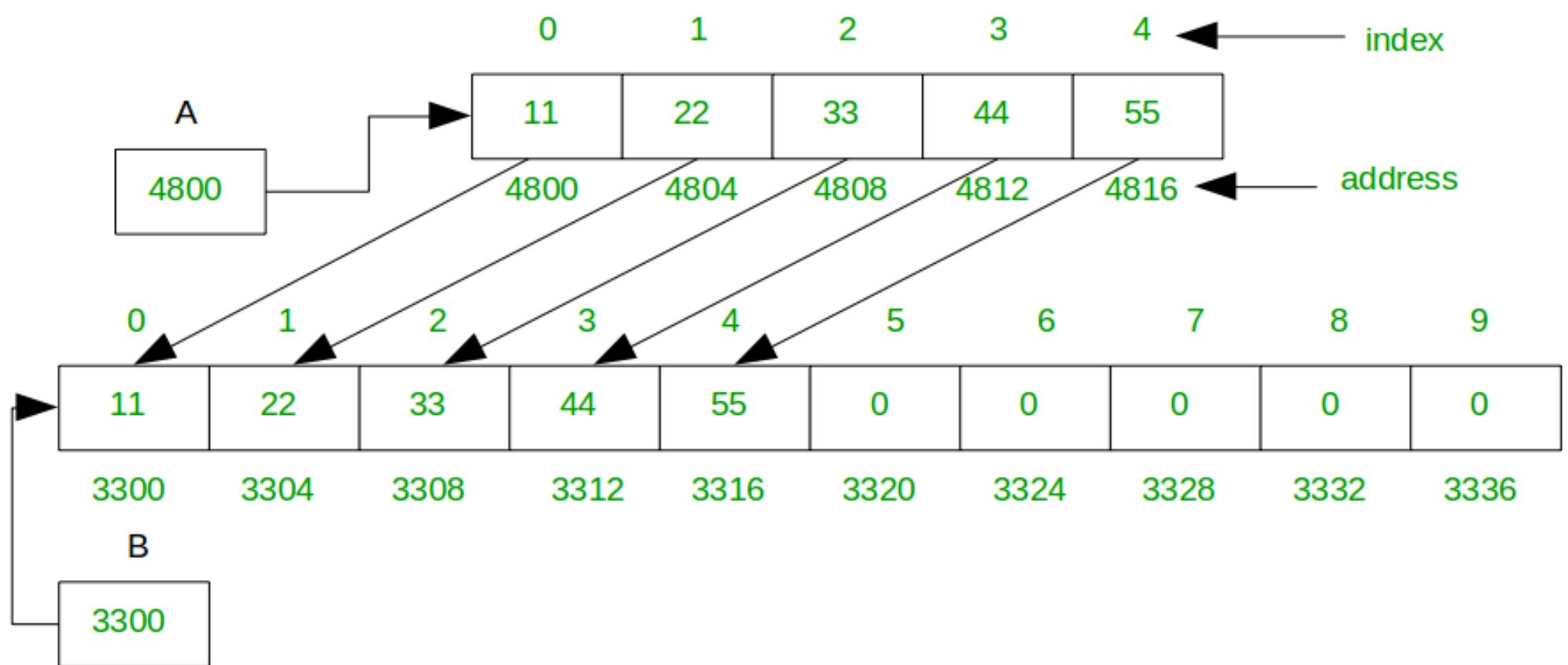
CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN APLICADOS

GRAFO

Se creó un grafo ponderado y
direccional que conecta a todas las
ciudades con las que la aerolínea tiene
nexo.



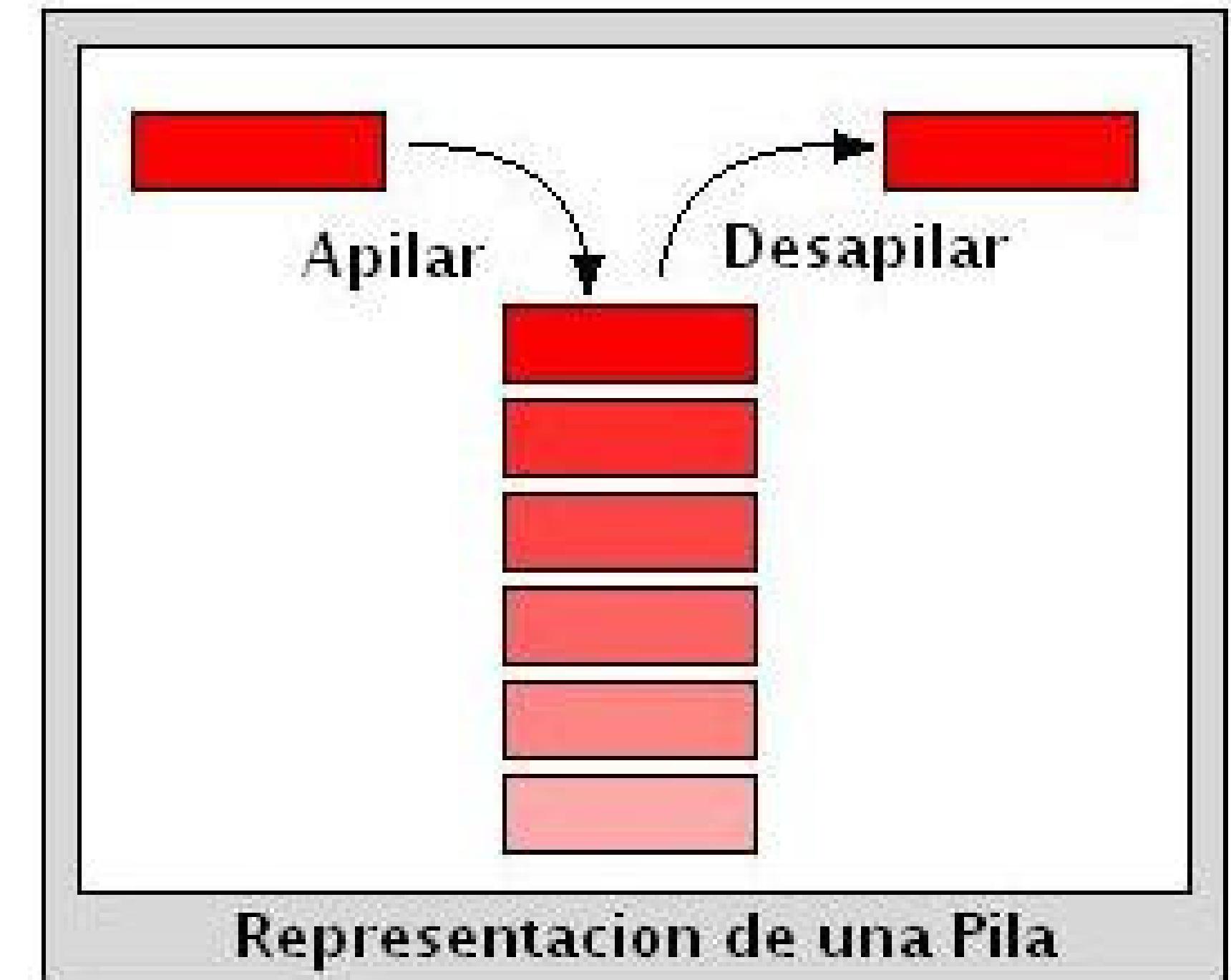
ARREGLOS DINÁMICOS



Se crean arreglos dinamicos usando la libreria `<vector>` para almacenar diferentes tipos de datos como por ejemplo para guardar los clientes y verificar si tienen alguna discapacidad o no

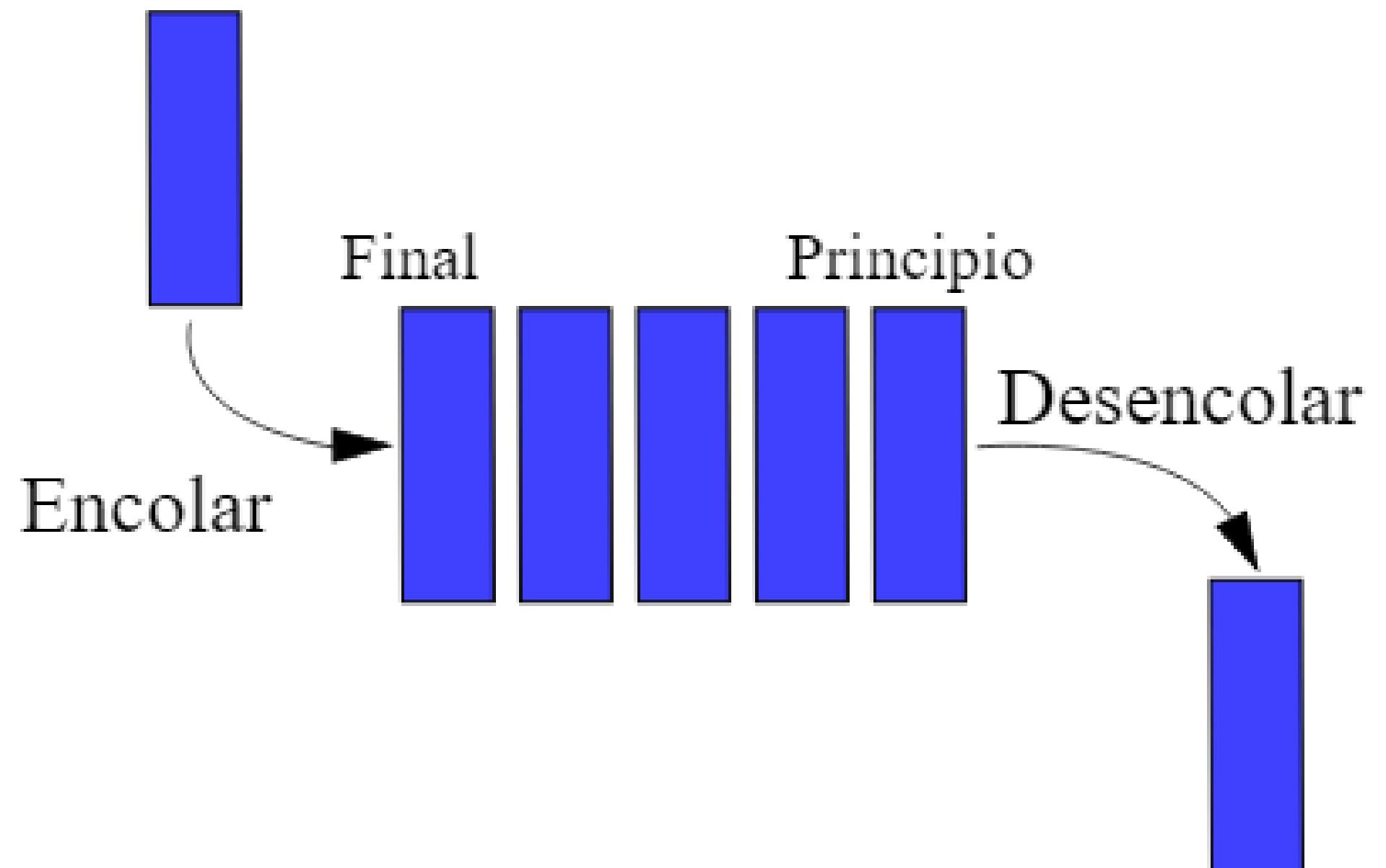
PILAS

Si el cliente ingresa los datos de su equipaje estos se llevan en una pila haciendo uso de la librería <stack> para ser procesados posteriormente.



COLAS

Por medio de la librería <queue> se crean colas que almacenan todas las posibles rutas que hay disponibles desde un destino a otro.

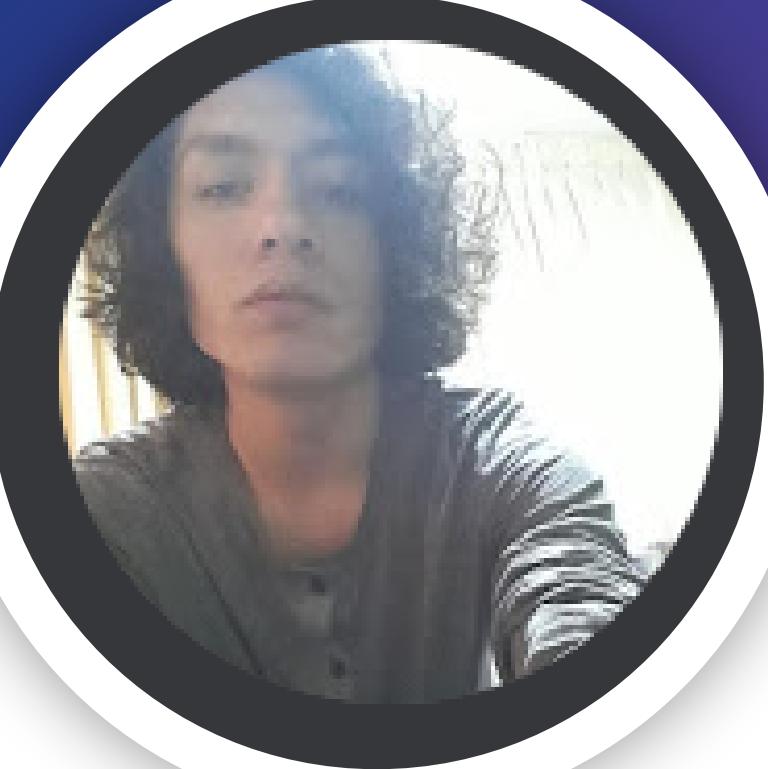




ASPECTOS POSITIVOS DURANTE EL DESARROLLO DEL SOFTWARE

APRENDI

LAS MULTIPLES FUNCIONALIDADES
DE GIT COMO EL TRABAJO REMOTO
EN EQUIPO Y A SER ORDENADO CON
LOS CÓDIGOS POR LA CREACIÓN DE
RAMIFICACIONES.

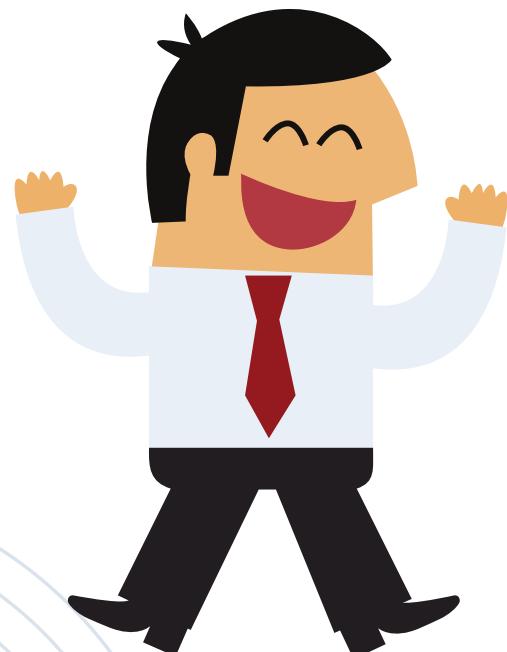


MARKO ITUCCAYASI

Programmer

APRENDÍ

- A usar Git.
- Trabajo en equipo.
- Coordinar y tratar con los integrantes del equipo.
- Investigar documentación.
- A aplicar algunas estructuras de datos y conceptos aprendidos en el curso.



GABRIEL HUARACA

Programmer

APRENDÍ

A COMO COMPILAR MIS PROGRAMAS
DESDE VISUAL STUDIO CODE Y A
LLEVARME MEJOR CON MIS
COMPAÑEROS DE ESTUDIO

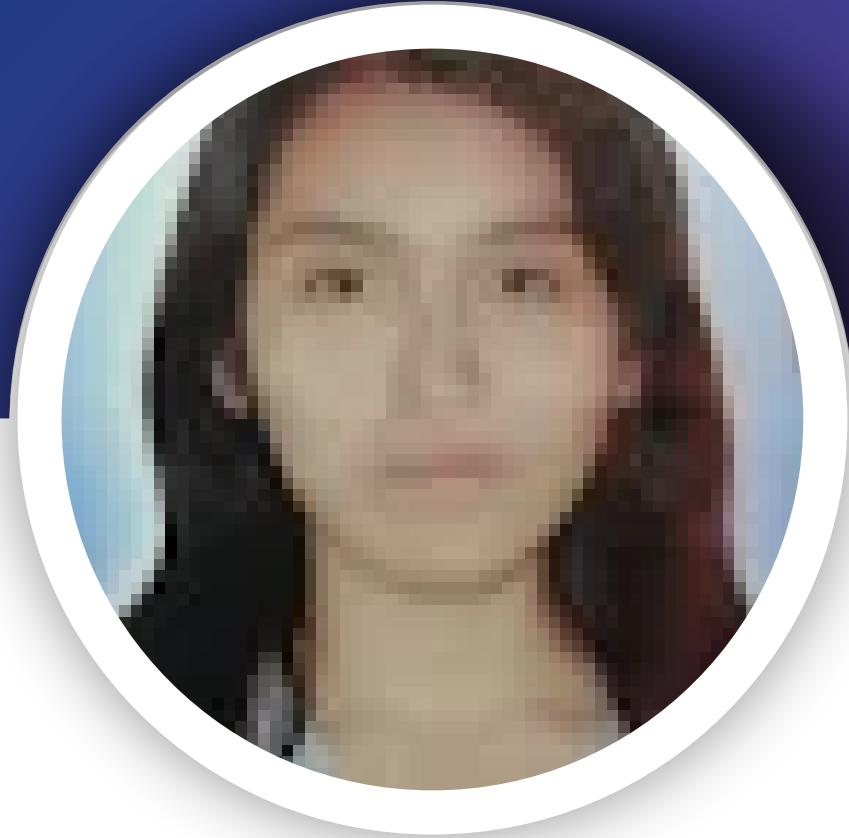
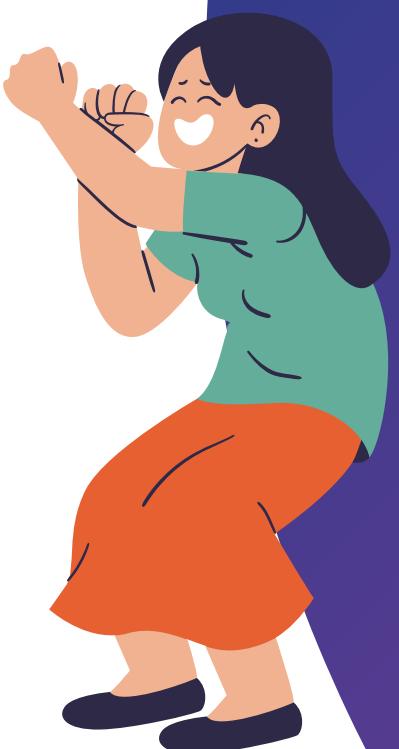


MIGUEL DEZA

Programmer

APRENDI

- A REFORZAR LOS CONOCIMIENTOS DE ESTRUCTURAS DE DATOS (GRAFOS EN ESPECIAL) USANDO VISUAL STUDIO, GITHUB, C++
- COOPERAR CON MIS COMPAÑEROS



GLEDDYNURI MARBEL

Programmer

APRENDI

El trabajo en equipo en un inicio es complicado, pero gracias a este proyecto me siento confiado trabajando en equipo.



ERICK TORRES

Programmer

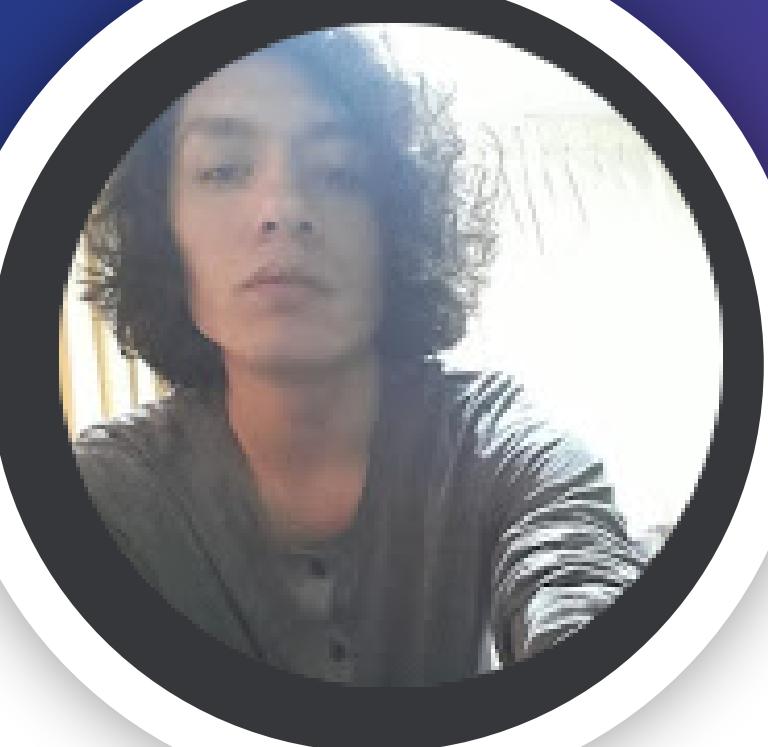
ASPECTOS NEGATIVOS DURANTE EL DESARROLLO DEL SOFTWARE



FUE COMPLICADO

Organizarnos al principio nos tomó mucho tiempo, entonces tuvimos que adecuarnos al tiempo disponible de cada uno.

De acuerdo a las habilidades de cada uno se pidió realizar código.

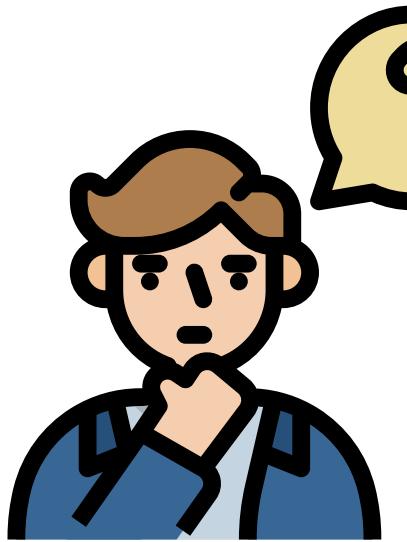


MARKO ITUCCAYASI

Programmer

INCONVENIENTES

- Poca coordinación al inicio.
- No definir bien los objetivos.
- No considerar los requerimientos y criterios de evaluación del profesor.
- Conflictos en el desarrollo del proyecto.
- Conflictos haciendo commits.
- Poca coordinación en cuanto a la estructura del proyecto y el cómo debe estar modularizado.



GABRIEL HUARACA

Programmer



FUE COMPLICADO

ENCONTRAR HORARIOS
DISPONIBLES PARA COORDINAR LOS
DÍAS EN LOS QUE ELABORÁBAMOS
CÓDIGO

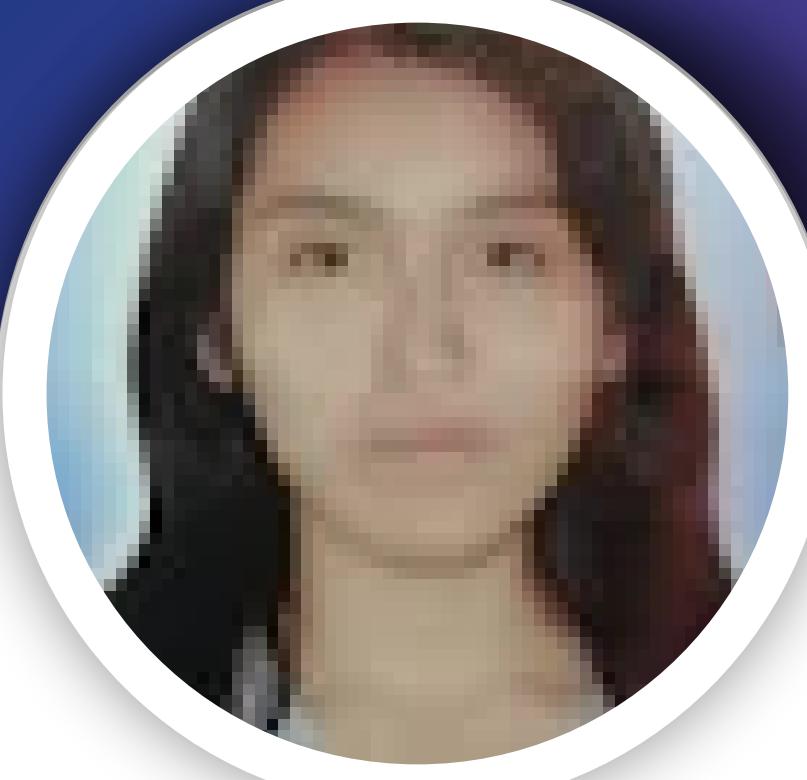


MIGUEL DEZA

Programmer

CONFLICTOS

HUBO POCA DISPOSICIÓN DE TIEMPO EN ALGUNAS SITUACIONES.



GLEDDYNURI MARBEL

Programmer

TUVIMOS PROBLEMAS

Un gran problema que tuvimos que afrontar fue que en un inicio nos sentíamos incomodos, puesto que el avance del proyecto requería que todos vayamos juntos. Sin embargo había ocasiones donde no todos podíamos avanzar y por tal motivo nos retrazábamos con el avance.



ERICK TORRES
Programmer



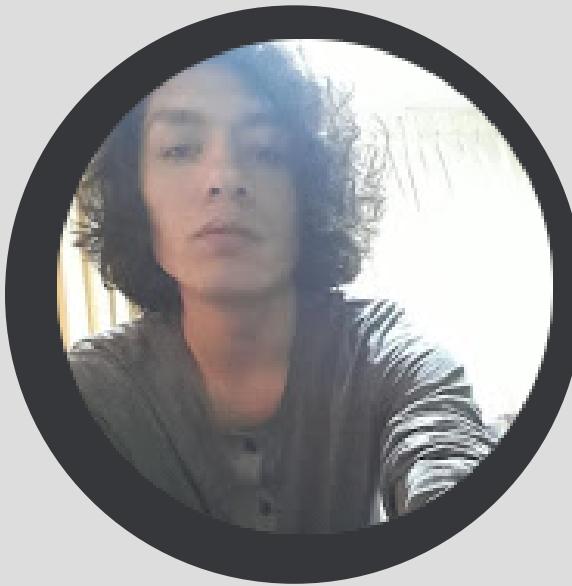
Search ...



ORGANIZACIÓN PARA DESARROLLAR EL SOFTWARE

Organización

Asignación de roles



Marko Ituccayasi

Encargado de implementar las rutas y los destinos de viaje



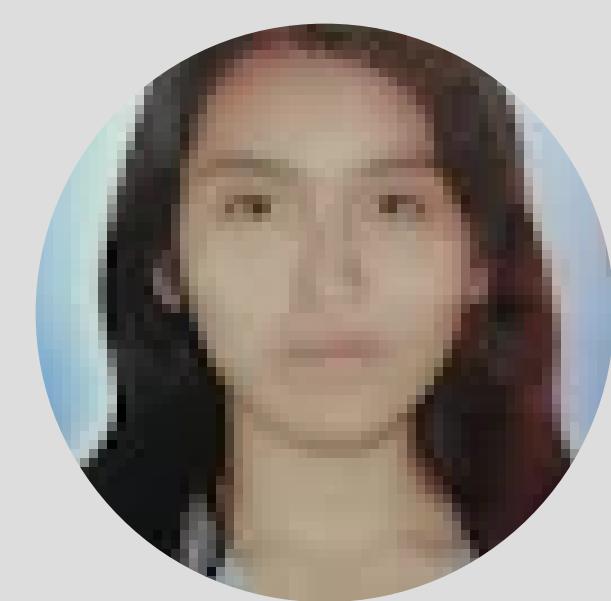
Gabriel Pacco

Encargado de realizar pruebas a las funciones implementadas, creación de la interfaz por consola y corrección de errores



Miguel Deza

Encargado de implementar las funciones para las maletas, logo y readme del proyecto



Gleddynuri Marbel

Encargada de implementar las validaciones para los datos de entrada del usuario



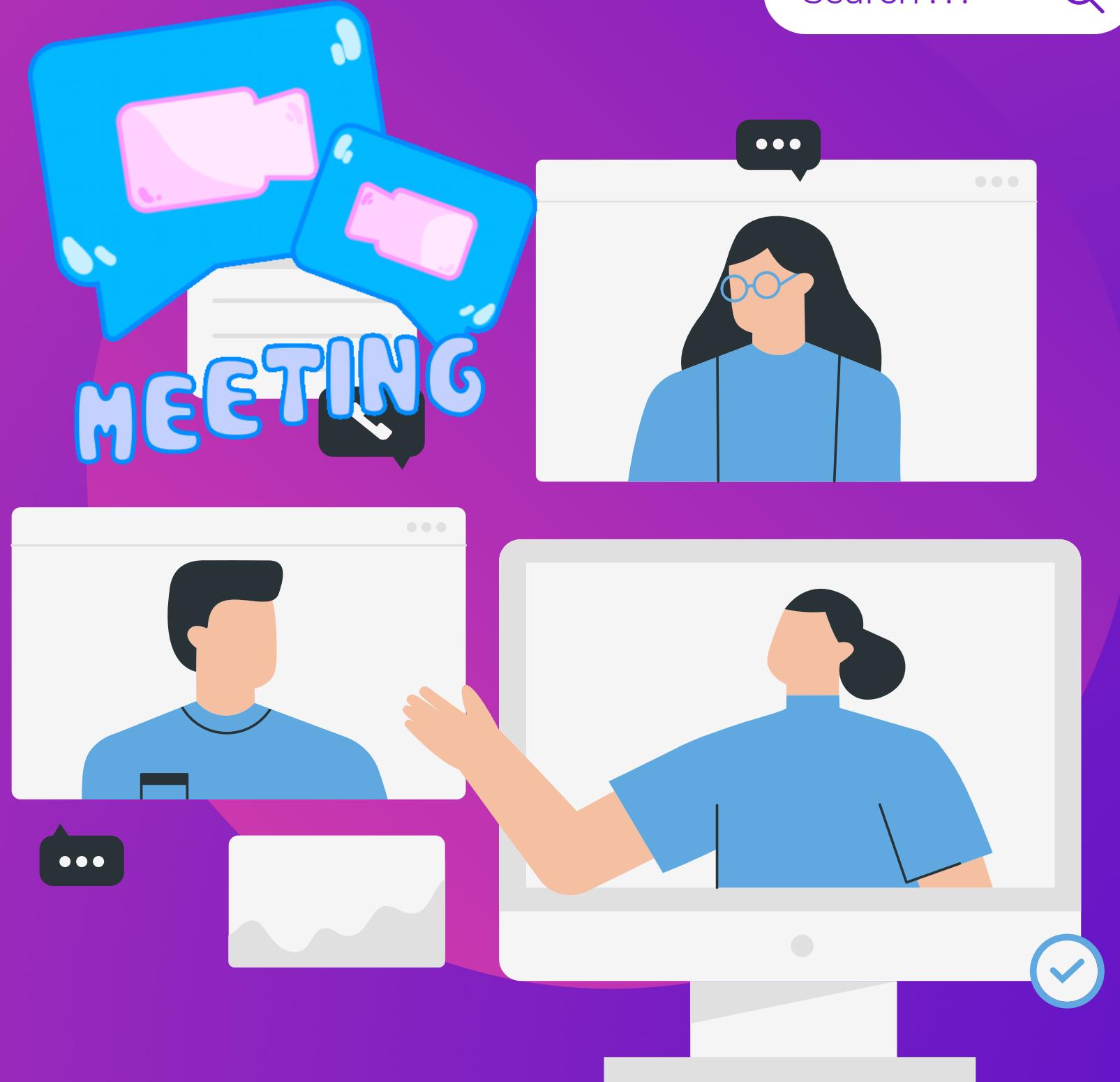
Erick Torres

Encargado de implementar las funciones para el abordaje del pasajero

CONFERENCIAS & DIVISION POR MODULOS

PARA LA REALIZACION DEL PROYECTO

DIVIDIMOS EL PROYECTO EN MÓDULOS QUE NOS PERMITÍAN TENER EL CONTROL DEL FLUJO DEL PROYECTO MIENTRAS NOS COMUNICÁBAMOS A TRAVÉS DE CONFERENCIAS MEET

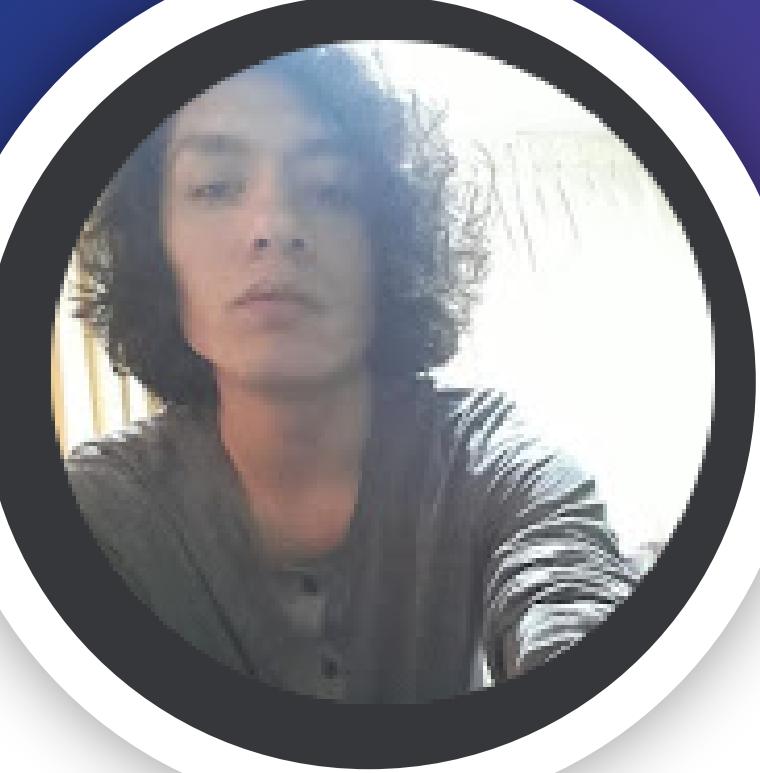




**TEMAS
QUE
ENCONTRAMOS
INTERESANTES**

ENCONTRÉ INTERESANTE

Averiguar sobre los países con sus respectivos destinos principales y en que continente se encuentra, aplicarlos dentro de un struct y hacer una organización visual.



MARKO ITUCCAYASI

Programmer

ENCONTRÉ INTERESANTE

Me interesó mucho el tema de los grafos y el poder que tiene para ser aplicado en múltiples ámbitos principalmente en la Inteligencia Artificial cuyas aplicaciones son muchas, me resulta interesante aprender más acerca de ello.



GABRIEL HUARACA

Programmer

AL DESARROLLAR EL SOFTWARE

Me interesó aprender más sobre algoritmos con aplicaciones en grafos

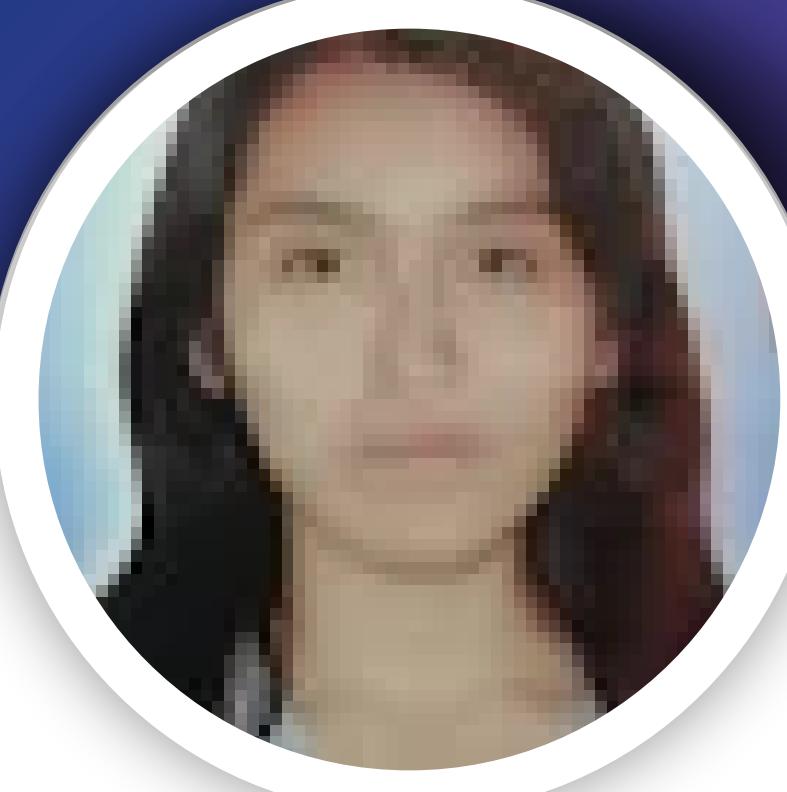
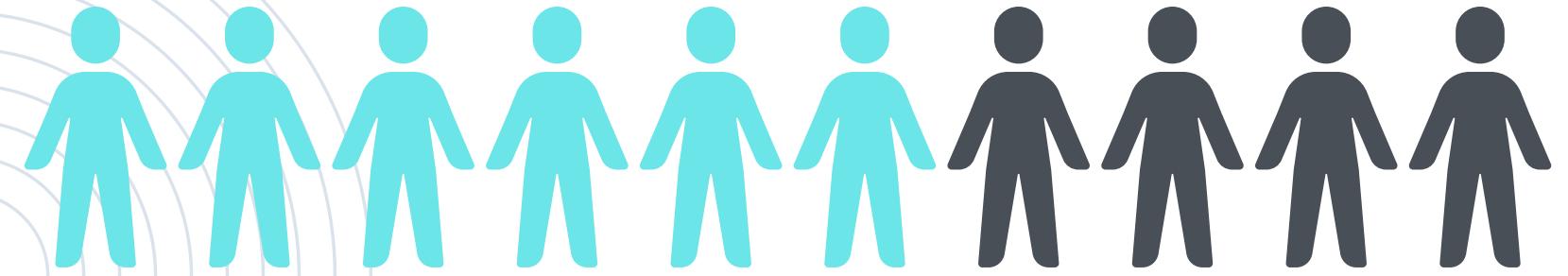


MIGUEL DEZA

Programmer

ME INTERESÓ

EN GRAN MANERA LA ESTRUCTURA
DE DATOS GRAFOS



GLEDDYNURI MARBEL

Programmer

CONEXIÓN DE CIUDADES

Me interesó bastante el tema de grafos, la manera en que la usamos, es muy llamativo que se conectan todas las ciudades.



ERICK TORRES

Programmer

Search ...



PROYECTOS FUTUROS DERIVADOS



Apps

NUESTROS FUTUROS PROYECTOS

TIENEN RELEVANCIA Y BASE DEL PRESENTE
SOFTWARE REALIZADO, TENEMOS EN MENTE:

-  Un tour en arequipa, más elaborado para ayudar a extranjeros y turistas.
-  Crear un sistema de compras online el cual elija la mejor distancia para el comprador.
-  Crear un sistema que ayude a los ciclistas de arequipa.
-  Extenderlo a una aplicación móvil





DEMOSTRACIÓN DEL SOFTWARE VIDEO



MUCHAS GRACIAS

“Las grandes oportunidades nacen de haber sabido aprovechar las pequeñas”

More Info

