

IPC1	Proyecto Único Fase 1	
Auxiliares: Ricardo Illecas Pablo Musus	Sección: A	
7 de Octubre de 2014	Documentación	

Fase 1

Documentación del proyecto de "Sistema de gestión de datos

De Hoteles"

Elaborado	Carné	
Manuel Rivera	2012-12747	

Contenido

1.) Análisis (Módulo 1)

Descripción del problema _____1

Análisis de requerimientos de

Usuario _____2

Planteo inicial de Solución _____3

Ciclo de vida del Software _____4

2.) Diseño (Módulo 2)

Diagrama de Clases _____5

Diccionario de Clases _____6

Glosario de Términos _____7

Diseño de Algoritmos _____8

Descripción del Problema

El proyecto que se presentará a continuación es la fase de análisis de lo que corresponde a un programa de gestión de datos del software que pertenece a una línea de hoteles llamada “Hoteles de Centroamérica”, cuyo objetivo es el de dar un control minucioso de los servicios, pagos, y reservaciones de la gente que desee hospedarse en cualquiera de los hoteles que están ubicados en diversos países de Centroamérica, y uno en Norteamérica. Lo que desea esta línea de hoteles es que los empleados puedan tener un control ordenado y amigable de todas las personas que estarán hospedadas. También para tener un orden en la administración de los recursos e inversiones y mantener una alta atención optimizando la capacidad del personal y los recursos.

Análisis de Requerimientos de Usuario

El usuario de este software, lo que requerirá para el control de este software, es que el diseño sea completamente amigable, lo que quiere decir que el uso de este software sea sencillo de utilizar para el usuario corriente, y que a su vez el programa funcione de manera óptima, sin recurrir al malgasto de recursos para que el programa se ejecute sin muchos problemas.

Planteo Inicial de la Solución

Para poder solucionar el problema que se propone para el desarrollo de este software, es primero elegir el lenguaje de programación que se utilizará para desarrollar lo que se pide, en este caso, se utilizará el lenguaje JAVA, debido a que como este lenguaje está enfocado en la POO (Programación Orientada a Objetos), facilita su desarrollo para no escribir redundancias de código con respecto a ciertas funciones, solo basta con crear las funciones más elementales para poder desarrollar el programa que se nos piden a continuación. Además de que debido a que el objetivo de la POO, es el programar las funciones más elementales, lo que se busca con esto es reducir el código y optimizar los recursos de la computadora, solo reutilizando cada método cuando es completamente necesario.

Ciclo de Vida del Software

Análisis

El objetivo del proyecto es realizar un programa que tiene de función gestionar datos para el control de servicios, clientes, y control de ganancias obtenidas con respecto entre cada sucursal de la línea de hoteles.

||

V

Diseño

Para poder desarrollar el siguiente software, se utilizará JAVA debido a que por el ámbito en el que está enfocado da la posibilidad de facilitar su codificación y su optimización con el control de recursos. Mientras que el IDE que se utilizará es ECLIPSE debido a su confiabilidad y facilidad para poder programar en JAVA.

||

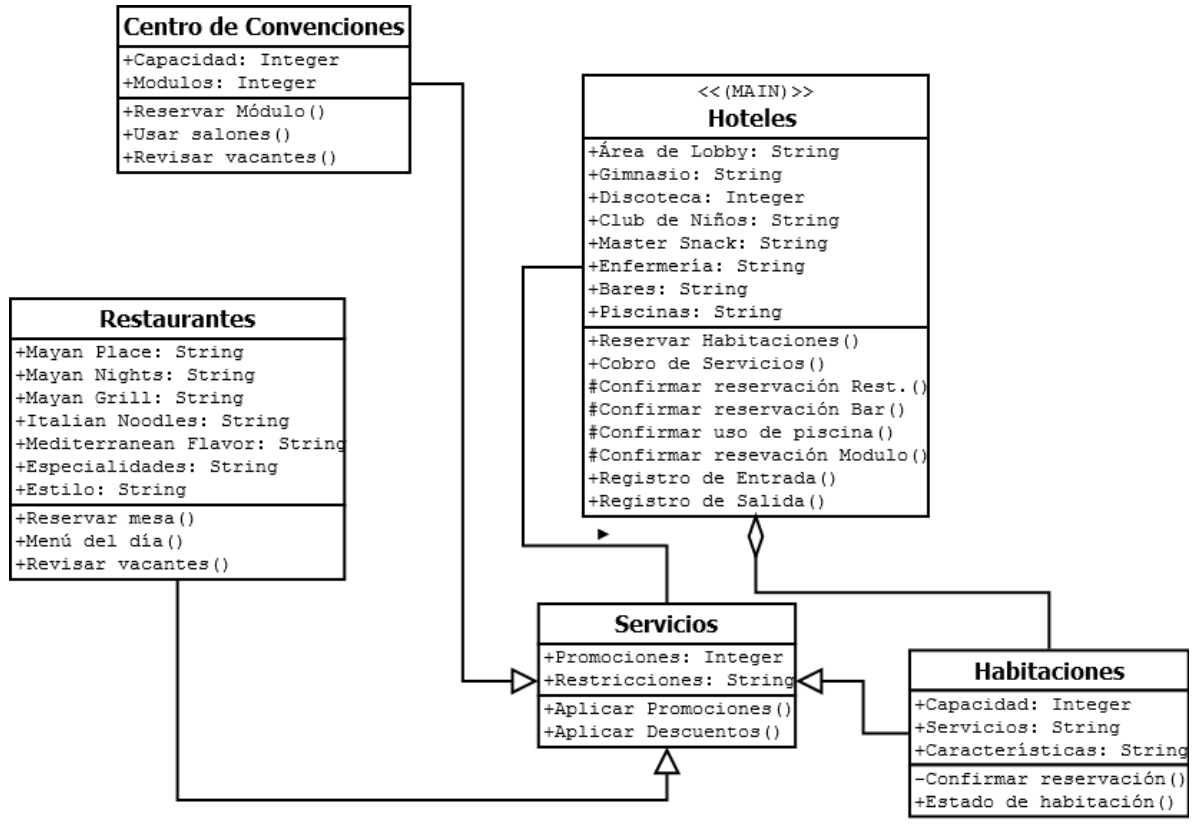
V

Codificación

Como se mencionó en el inciso anterior, para poder realizar el proyecto, se requerirá del uso de JAVA para poder codificar cada segmento de código, con mayor facilidad.

Módulo 2: Diseño

Diagrama de Clases



Diccionario de Clases

Hotel: Establecimiento de hostelería de mayor categoría que la fonda.

Convenciones: Ajuste y concierto entre dos o más personas o entidades.

Glosario de Términos

Programación Orientada a Objetos: Ámbito de programación cuyo objetivo es el de ver de una manera realista al mundo, en otras palabras organizarlo en torno a objetos, y llevarlo a código en base a lo que compone cada objeto.

JAVA: Lenguaje de programación y entorno de ejecución de programas que se basa en torno a 2 ámbitos, programación estructurada y programación orientada a objetos.

Lenguaje de Programación: Es una notación que sirve para realizar computaciones que son legibles tanto para el ser humano como para la computadora.

Diseño de los Algoritmos

