"TravelFideHub" es una plataforma diseñada para facilitar la planificación y gestión de viajes para entusiastas de los viajes y aventureros. La plataforma se centra en proporcionar una experiencia integral para la organización de viajes, desde la búsqueda de destinos hasta la reserva de alojamientos y actividades.

A continuación, se describen las principales funcionalidades del proyecto:

• Los usuarios pueden registrarse en la plataforma creando un perfil personal, donde proporcionan información como nombre, dirección de correo electrónico, preferencias de viaje y preferencias de contacto.

• Los usuarios pueden buscar destinos por ubicación, tipo de viaje (aventura, relax, cultural, etc.) y presupuesto. Los resultados de la búsqueda mostrarán una lista de destinos compatibles.

• Los usuarios pueden crear itinerarios de viaje personalizados seleccionando destinos, fechas, actividades y alojamientos. Pueden guardar múltiples itinerarios y compartirlos con otros usuarios.

• La plataforma permite a los usuarios buscar y reservar alojamientos en sus destinos elegidos. Pueden ver fotos, descripciones y reseñas de alojamientos antes de tomar una decisión.

• Los usuarios pueden buscar y reservar actividades y excursiones en sus destinos de viaje. Pueden ver detalles sobre las actividades, horarios disponibles y costos.

• Los usuarios pueden crear publicaciones de viaje que incluyan fotos, descripciones y etiquetas relacionadas con sus experiencias de viaje. Pueden categorizar las publicaciones en función de la actividad, el destino o el tipo de viaje.

• Los usuarios pueden seguir a otros viajeros y ver sus publicaciones de viaje en su feed. Pueden dar "me gusta", comentar y compartir las publicaciones de otros usuarios.

• Los usuarios pueden recibir notificaciones sobre cambios en sus itinerarios y actualizaciones de actividades reservadas.

• Además de los perfiles de usuario, la plataforma también ofrece perfiles detallados de destinos que incluyen información sobre lugares de interés, clima, consejos de viaje y comentarios de otros usuarios que han visitado el destino.

Sin importar cual opción se haya seleccionado, deberá implementar temas que **sumen al menos 10 puntos** según los puntajes asignados en la tabla que sigue.

**No se puede utilizar ningún framework o código previo.** Todo código debe ser generado por los estudiantes desde cero. El código de cada grupo debe ser desarrollado por cada grupo por separado. **No son válidos** como uso de hilos: crear un cronometro, crear un contador, cualquier ejemplo visto en clase. **No son válidos** para optar por puntos los ejemplos de interfaz gráfica vistos en clase. **No son válidos** para optar por puntos los ejemplos de inicio de sesión vistos en clase.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tema** | **Descripcion** | **Puntaje** |
| **Composición y Herencia** | Cree una relación de herencia de mas genérico a mas especifico con clases creadas por ustedes. | 1 |
| **Polimorfismo por Interfases** | Utilice Polimorfismo por interface, implementando interfaces creadas por ustedes | 1 |
| **Excepciones** | Emplee manejo de Excepciones con una clase de Excepción creada por ustedes. | 1 |
| **JAVA SWING GUI** | Cree para su aplicación una GUI creada por ustedes. | 1 |
| **Manejo de archivos** | Ejecute operacio0nes de lectura y escritura en archivos basado en la materia vista en clase. | 2 |
| **Colecciones** | Utilice las colecciones de la biblioteca de java.util para agregar y buscar. | 2 |
| **Hilos** | Emplee Hilos creados por ustedes. | 3 |
| **Redes (Cliente/Servidor)** | Utilice un Cliente/Servidor creado por ustedes para enviar paquetes de información de uno al otro. | 3 |
| **Base de Datos** | Con una base de datos creada por ustedes, debe de a ver al menos operaciones de INSERT y SELECT (Tip: pueden hacer un manejo de usuarios simple en este apartado) | 3 |

Entregable 3 ENTREGA: Semana 14

Los grupos serán llamados en orden aleatorio para hacer una presentación de su proyecto. Uno tras otro hasta terminar. La presentación debe alcanzar y no exceder los 30 minutos (puede variar en base a la cantidad de equipos).

El uso de PowerPoint es opcional, pero altamente recomendado.

Por grupo deberán presentar:

1. Introducción:

• Presentar a todos los integrantes del grupo

• Presentar la temática del proyecto

2. Estructura de la Solución:

• Presentar el flujo de ejecución del programa, para un usuario (o los usuarios que hayan identificado).

• Presentar y justificar sus principales decisiones de diseño de software (clases, herencia, etc.)

3. Retos y lecciones

• Comparta con la clase los retos y lecciones de su proyecto en cuanto a tiempo, decisiones, organización del grupo, discusiones de implementación, etc.

Desglose de la evaluación

A continuación, se define el desglose de la evaluación:

|  |  |
| --- | --- |
| Documento de Diseño | 35 puntos |
| Codigo Final (funcional y no “alambrado”) | 50 puntos |
| Presentacion Final | 25 puntos |
| TOTAL | 100 puntos |