

DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO (SISTEMA DE CONTROL HOTELERO)

POR JOSÉ CARLOS GIRÓN MÁRQUEZ CARNÉ 1064718

Clases:

```
class Tarjeta {  
  
    string Nombre;  
    string Numero;  
    string Expiracion;  
    string Seguridad;  
  
    void Borrar()  
};  
class Persona {  
  
    string Nombre;  
    string Documento;  
    Tarjeta TarjetaDeCredito;  
  
    void Borrar()  
};  
class Articulo {  
  
    string Nombre;  
    int Cantidad;  
    double Precio;  
  
};  
class Habitacion {  
  
    Persona Huesped;  
    Articulo ListaInicial[10];  
    Articulo ListaFinal[10];  
    int Elementos_lista;  
  
    int Dias;  
    int Cama;  
    int NumCuarto;  
    bool PetFriendly;  
    bool AC;  
    double Precio;  
  
    bool Disponible;  
    string CheckIn;  
    string CheckOut;
```

```

        void Inicializar(Habitacion*);
        void Configurar(Habitacion*, int, int, bool, bool, double,
bool);
        void BuscarPersona(Habitacion*, string, string);
        void MostrarOcupado(Habitacion*);
        void MostrarDisponible(Habitacion*);
        void HacerCheckIn(Habitacion*);
        void HacerCheckOut(Habitacion*);
        void MostrarInventario(Habitacion*);
        void MostrarHuespedes(Habitacion*);
};

```

Vectores:

Cuarto[25] || arreglo unidimensional de tipo Habitacion

Lista[10] || arreglo unidimensional de tipo Artículo perteneciente a Habitacion

Algoritmos:

```

void Habitacion::Configurar()

```

```

    vector[NumeroCuarto - 1].Cama = NumeroCamas;
    vector[NumeroCuarto - 1].PetFriendly = Mascotas;
    vector[NumeroCuarto - 1].AC = Aire;
    vector[NumeroCuarto - 1].Precio = NuevoPrecio;

```

```

void Habitacion::BuscarPersona()

```

```

    for (int i = 0; i <= 25; i++) {
        if (i != 25) {
            if (vector[i].Huesped.Nombre == NombrePersona &&
vector[i].Huesped.Documento == DPI) {

```

```

void Habitacion::MostrarOcupado() {

```

```

    for (int i = 0; i < 25; i++)
    {
        if (vector[i].Disponible == false)
        {
            verf = true;
            cout << vector[i].NumCuarto << ". ";
        }
    }

```

```
void Habitacion::MostrarDisponible() {
```

```
    for (int i = 0; i < 25; i++)
    {
        if (vector[i].Disponible == true)
        {
            verf = true;
            cout << vector[i].NumCuarto << ". ";
        }
    }
}
```

```
void Habitacion::MostrarInventario(Habitacion* vector) {
```

```
    int cuarto;

    cout << "MOSTRAR INVENTARIO\n";
    cout << "Ingresa el numero de habitacion: ";
    cin >> cuarto;
    cout << "\n";

    try
    {
        if (cuarto > 0 && cuarto <= 25)
        {
            cout << "INVENTARIO INICIO:\n";
            for (int i = 0; i < vector[cuarto -
1].Elementos_lista; i++)
            {
                cout << vector[cuarto -
1].ListaInicial[i].Cantidad << " " << vector[cuarto -
1].ListaInicial[i].Nombre << " Q." << vector[cuarto -
1].ListaInicial[i].Precio << "\n";
            }

            cout << "\nINVENTARIO FINAL:\n";
            for (int i = 0; i < vector[cuarto -
1].Elementos_lista; i++)
            {
                cout << vector[cuarto -
1].ListaFinal[i].Cantidad << " " << vector[cuarto -
1].ListaInicial[i].Nombre << " Q." << vector[cuarto -
1].ListaInicial[i].Precio << "\n";
            }
        }
        else {
            cout << "Ha ingresado un dato invalido\n";
        }
    }
    catch (const std::exception&)
    {
        cout << "Ha ingresado un dato invalido\n";
    }
}
```

```
void Habitacion::MostrarHuespedes(Habitacion* vector) {  
  
    cout << "\nMOSTRAR HUESPEDES\n";  
  
    for (int i = 0; i < 25; i++)  
    {  
        if (vector[i].Disponibile == true)  
        {  
            cout << "  " << vector[i].Huesped.Nombre <<  
"\n";  
        }  
    }  
}
```