



# PROYECTO GRUPO 6: RESERVA EN HOTEL

***Hotel Boutique Maravilla Costera***

José Manuel Mellado Jiménez  
Rubén Latorre Bas  
José Miguel García Fernández  
Alejandro Rodríguez Armesto



# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El hotel boutique necesita una solución que permita a los clientes:

1. Realizar reservas en línea.
2. Verificar la disponibilidad de habitaciones.
3. Recibir confirmaciones automáticas.

Además, el personal del hotel debe poder administrar las reservas de manera eficiente, asignar habitaciones y llevar un registro organizado de todas las reservas. Hay que tener en cuenta:

- Registro de clientes y habitaciones.
- Asignación de habitaciones a un cliente.
- Verificación de disponibilidad de la habitación.



# OBJETIVOS DEL SOFTWARE Y REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

## ➤ **Objetivos del software:**

- Registrar clientes y habitaciones para una gestión más eficiente de las reservas.

## ➤ **Requerimientos funcionales genéricos:**

- RF1: registro de clientes. El sistema permitirá registrar información de clientes con datos personales.
- RF2: registro de habitaciones disponibles. El sistema permitirá registrar detalles de las habitaciones disponibles, incluyendo tipo de habitación y tarifas.
- RF3: asignación de habitaciones a un cliente. Los empleados podrán asignar habitaciones a los clientes al realizar una reserva.
- RF4: verificación de disponibilidad de la habitación. El sistema verificará la disponibilidad de las habitaciones al realizar una reserva en línea.



# DESARROLLO DEL PROYECTO

Para el correcto desarrollo del proyecto hemos tenido que pasar por varias fases de planificación, así como la creación de dependencias para optimizar la funcionalidad y así garantizar el correcto funcionamiento del mismo.

Aparte de explicar a continuación los detalles de cada módulo del proyecto, también hay ficheros adicionales que complementan la explicación del código, archivos que consideramos necesarios durante la construcción del proyecto.



# ENTITY

En este módulo se importan todos los servicios que vamos a utilizar en el proyecto. También se crean clases y métodos que introducen los datos en la base de datos y que guardan los datos en la misma.



# REPOSITORY

Aquí están los repositorios de cada entidad donde, por la clase heredada, tienen las peticiones básicas.



# CONTROLLER

Aquí están los controladores de todas las peticiones que se hacen en el proyecto.

Se hacen referencia a peticiones. Aquí también se hace todo el control referente a las fechas, como que la de entrada no sea posterior a la de salida, que ninguna sea anterior a la del día de hoy, etc.



## DTO

Contiene ficheros adicionales para los controladores.