



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS
PROYECTO

FC-FISC-1-8-2020



Facilitador: Ing. José Javier Chirú F.

Asignatura: Desarrollo de Software II

Estudiante: _____ Fecha: _____ Grupo: _____

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: *RESERVA DE VUELOS EN JAVA.*

B. TEMAS: *Clase, Métodos, Atributos, Sentencias Repetitivas, Selectivas, Arreglos*

C. OBJETIVO(S):

- ❖ Desarrollar un software que permita a los usuarios comprar un boleto el cual reserva un puesto en un vuelo de la Aerolíneas EGP.
- ❖ Que el estudiante ponga en práctica los conocimientos adquiridos en clase de la metodología diseño orientado a objetos.
- ❖ La implementación de un Software que primordialmente maneja la información usando arreglos

D. METODOLOGÍA:

1. Desarrollar un Software utilizando Java
2. El programa debe estar orientado a Objetos
3. El Salón se dividirá en grupo 4
4. El código debe estar documentado

E. ENUNCIADOS:

El sistema de reserva de vuelos es un sistema que permite al usuario hacer consultas y reservas de vuelos, además de poder comprar los billetes aéreos de forma remota, sin la necesidad de recurrir a un agente de viajes humano

El sistema de Reserva EGP debe presentar un mensaje de bienvenida, describiendo los servicios ofrecidos los cuales son

- ❖ Disponibilidad: Este debe mostrar todos los puestos tanto disponibles como ya reservados
- ❖ Reserva: Debe pedirle, a que nombre se realizará la reserva que asiento del avión desea reservar en caso de estar ocupado debe enviarle un mensaje al comprador que no está disponible
- ❖ Cancelar: Aquí el cliente puede cancelar la reserva siempre y cuando la reserva este realizada



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS
PROYECTO

FC-FISC-1-8-2020



Al finalizar la ejecución el programa de crear un reporte en un txt o pdf donde muestre

- ❖ Un histórico de todos los asientos reservados , nombre de quien reservo el puesto, la hora de la reserva y puesto reservado
- ❖ Todas las cancelaciones, la hora de la cancelación y puesto cancelado

Recomendaciones: Crear Métodos de validaciones para que el programa pueda ejecutarse de forma correcta, el programa debe estar Orientado a Objetos

F. PROCEDIMIENTO:

Desarrollar un proyecto en eclipse cumpliendo la metodología orientada a objetos

G. RECURSOS:

Eclipse (IDE), Microsoft Office Word, Moodle, Teams, Videos o tutoriales de YouTube.

H. RESULTADOS (OPCIONAL, DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD):

Debe entregar un informe el cual debe contener una presentación, introducción, código documentado, conclusión en formato PDF además de entregar el código fuente.

I. BIBLIOGRAFIA:

- Olinda de Barraza, Felícita de Krol, Ludia de Meléndez, Mitzi de Velázquez
Introducción a la programación Orientada a Objetos
Imprenta Universidad Tecnológica de Panamá, 2013
- Luis Joyanes Aguilar Programación en JAVA 2, algoritmos, estructuras de datos y POO Mc Graw Hill, 2002, Primera edición.

J. RÚBRICAS:

# de pregunta	Valor de la respuesta
Informe	25 pts.
Código Legible	25 pts.
Presentación	50 pts.