Integrantes:  
Lucas Chapa  
Alex Villca  
Leonardo Suarez  
  
Informe del Proyecto final  
semana 1  
Decidimos hacer las clases correspondientes que se necesitan para el uso correcto del programa.  
Clases como Usuario, Avión, entre otras que se podrán apreciar en el proyecto.  
Además de crear varias clase también creamos un boceto de uml donde decidimos conectar y como deben de crearse cada clase en concreto, si es enum, abstract etc.

[Excalidraw](https://excalidraw.com/#room=4e8c538d68a8fcde387b,imoYRK9bHmyUfuBOWo57Lw)  
semana 2  
decidimos como deberíamos de progresar individualmente el proyecto, donde por sorteo cada uno decidió que agregar al proyecto, ya que no lo pide por escrito decidimos agregar varios métodos aplicado la regla de ABML(Alta, Baja, Modificación y Listado)  
de la cual cada 1 se debe de hacer cargo de cómo se verá reflejado al terminar el proyecto  
estas son las decisiones que se tomaron:  
Lucas : Archivos(guardado en listas y recuperar en listas, para un proceso de guardado rápido y recuperar por igual)  
Alex : Modo administrador (Consiste en que un administrador pueda realizar métodos de ABML)  
Leonardo : Sistema de Login y Registro(este fue un sistema en el cual la interacción del usuario pueda tener rutas para el correcto funcionamiento del sistema)  
  
Cada uno por su para daba un estado en el cual si uno se le imponía una circunstancia en la cual no podía seguir hasta que el otro no terminara su trabajo, se le otorgaba una ayuda.  
Ejemplo y si Lucas no termina el sistema de guardado en archivos no puede seguir actuando ni admi ni el Login ni registro porque no sabe bien el manejo de Genéricos.   
  
Semana 3  
Concluimos con varios problemas, especialmente con el tiempo en el que nos podíamos de acuerdo y realizar una reunión para empezar a unir nuestro código pero se logró solucionar rápidamente, también tuvimos problemas a la hora de subir a github nuestro proyecto pero a duras penas pudimos hacer todo esto posible.  
  
Semana 4 Ultima  
nos reuníamos cada día para realizar métodos en los cuales quede mayor parte visible en clases ya que queremos tener un código limpio, se creó un menú interactivo con el usuario y solo quedan pocas funciones por agregar, pero en cualquiera de esos casos son funciones menores, el programa hace lo acordado en el proyecto(lo que nos piden) y solo falta concluir con testeo de todo el programa para su correcto funcionamiento.