

# PROGRAMACION ORIENTADA OBJETOS

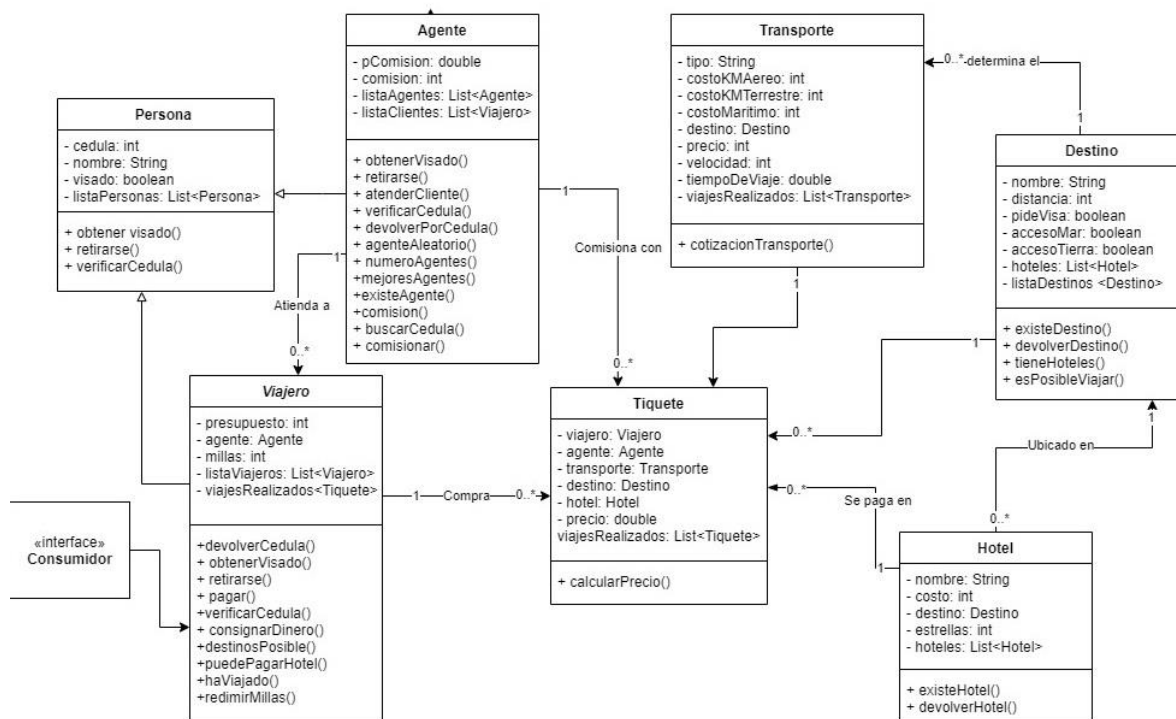
## MEMORIA ESCRITA – PRÁCTICA 1

Carlos Mario Chávez Aguilera  
1010215392

**GENERALIDADES:** El programa creado para esta práctica se llama Sam-Travel, la función de este es de gestionar una agencia de viajes para destinos en Latinoamérica. Se pensó que los viajeros pudieran realizar viajes y reservas de hoteles a partir de la plataforma, así como algunas funciones asociadas a los atributos de las instancias. Cabe resaltar que la agencia estaría posicionada en Medellín y todas las distancias de los destinos son relativas a un solo lugar (Medellín).

Un viajero puede viajar a un destino a través de un transporte que podrá escoger dependiendo de lo que le permite su presupuesto, así como de poder hacer una reserva de hotel previa al viaje. Además, tendrá un agente asociado que se encargará de atenderlo en el caso de que fuera el programa sea implementado en la realidad. Al final, toda la transacción del usuario será gestionada y guardada en los tickets que se generan cada vez que un cliente compra un plan de viaje.

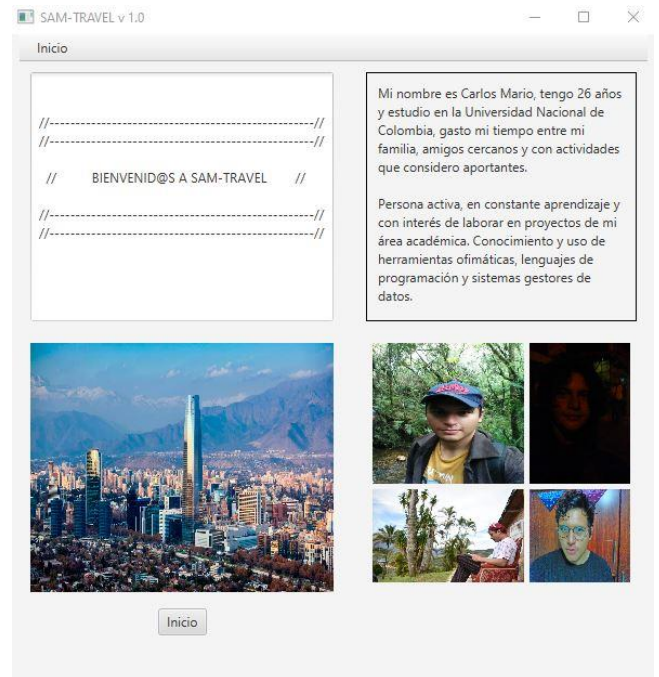
### DIAGRAMA DE CLASES:



# MANUAL DE USUARIO

**Pantalla de Inicio:** Acorde a lo pedido, se realizó una pantalla de Inicio como presentación al programa.

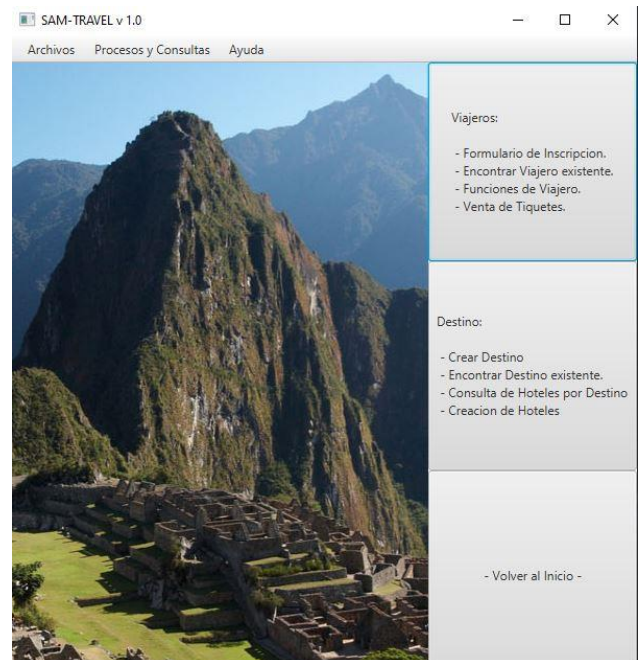
Con un saludo de bienvenida que torna a una descripción del programa con el comando de la barra de Menú. La hoja de vida del desarrollador, así como las fotos en la parte izquierda de la pantalla. Las fotos relativas al programa cambian por evento del mouse.



**Inicialización:** Esta ventana permite elegir cuales son las opciones que se quieren realizar en el programa.

Los menús superiores fueron desarrollados para dar información al usuario en cualquier momento, Los procesos y consultas permiten saber la información de los usuarios inscritos, agentes y Destinos turísticos en el sistema.

Están indicadas dos menús principales con las diferentes funcionalidades del programa. Uno encargado de los viajeros y la venta de tiquetes y el segundo con los destinos. Se decidió este diseño por simple estética o simplismo.



**Menú de Asignación de Viajero:** El Menú de ventas requiere que haya un usuario registrado al cual se le vaya a vender el tiquete, por lo que está vista o pantalla del programa se encarga de buscar un usuario a partir de su cédula (Las cédulas disponibles se puede obtener en la pestaña del menú Procesos y Consultas)

También se podría crear un nuevo usuario a partir de las peticiones del constructor de Viajero, como está indicado en pantalla.

Como fue requerido, fue adicionado un botón de limpieza de los campos a ingresar, así como un botón para volver al menú anterior.

**Vista Interfaz de Usuario:** En este menú el usuario puede realizar todas las acciones que le permite la plataforma.

- **Consignar dinero:** Puede consignar dinero ingresando el valor en el TextField de la parte inferior y este no debería dejar que se ingrese un valor no permitido (Por ejemplo, un entero negativo o una cadena de texto).

- **Solicitar visa:** Si el usuario no tiene una visa vigente puede solicitarla con la plataforma, las condiciones para un visado es que la persona tenga por lo menos 5000 pesos en su presupuesto y debe haber realizado por lo menos un viaje.

Se podrá otorgar visado a algún viajero siempre y cuando cumpla con las condiciones de visado, se aconseja introducir las cédulas (1,2 y 7), para ver las 3 posibles respuestas a este caso.

- **Viajes realizados y Datos Personales:** Se imprimen los datos de los viajes que ha realizado el usuario previamente y que ya se encuentran en el sistema. A la derecha de este botón por supuesto se encontrarán los datos personales del viajero que cambiarán a medida que el usuario realice diferentes acciones.

- **Redimir Millas:** Cada vez que el usuario viaja, un porcentaje de la distancia recorrida en sus viajes se convierte en millas que el usuario puede convertir a dinero real cuando le plazca, esto para dar beneficios a los usuarios recurrentes del sistema.

- **Retirarse:** Directamente retira al usuario del sistema.

- **Cotización:** Imprime en pantalla todos los posibles destinos que podría visitar el usuario, el listado de sitios a los que puede viajar el usuario está determinado por su presupuesto y de si el sitio requiere o no visado para viajar, que depende a su vez de si el usuario tiene o no visa.

- **Compra de Tiquetes:** Dirige al usuario a otra plataforma donde hará el proceso de elección de condiciones y compra de tiquetes de viaje.

**Interfaz para Venta de Tiquetes:** Este es el menú más complejo del programa. Le aparecerán todas las opciones de destino al usuario que la permitan sus condiciones de presupuesto y visado.

Podrá elegir entre diferentes tipos de transporte que dependerán de si el sitio tiene acceso por mar o por tierra (Todos los sitios tienen por lo menos acceso aéreo)

Por último, si el Destino tiene hoteles inscritos, estos se podrán elegir en los siguientes ChoiceBox, así como la cantidad de días que se puede permitir el usuario para su visita, dependiendo también de su presupuesto.

Al final un total hasta el momento que permite saber cual va a ser el costo final del tiquete. Si el destino no tiene un hoteles registrado o el usuario no puede costear ningún hotel aunque sea una noche, entonces se asignarán valores genéricos a los valores de Hotel y días de Estancia.

Usuario: Marcela

Archivos Procesos y Consultas Ayuda

- PLATAFORMA PARA VENTA DE TIQUETES -

Usuario : Marcela

Presupuesto : 20000

Destino: SanAndres

Transporte: Aereo - Costo: 1500

Hotel: Tiburon - Costo 80

Días de estancia: 22

Total: 3260

Comprar

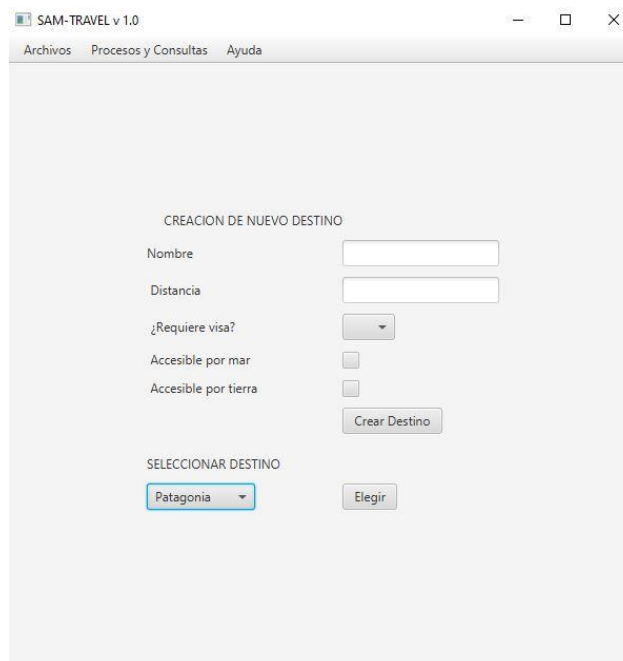
Se recomienda al usuario digitar las cédulas 8 y 9:

- El usuario con cédula 9 podría pagar un viaje terrestre a Bogotá, pero no podría costear un hotel, por lo que, si se compra el tiquete a Bogotá, solo imprimirá el costo de transporte.

- Por otra parte, el usuario con cédula 8 no tiene dinero, por lo que no podría comprar ni siquiera un tiquete, por lo que el sistema le informará que no es posible realizar una compra. Para poder hacerla debería consignar dinero en el Menú de viajero.

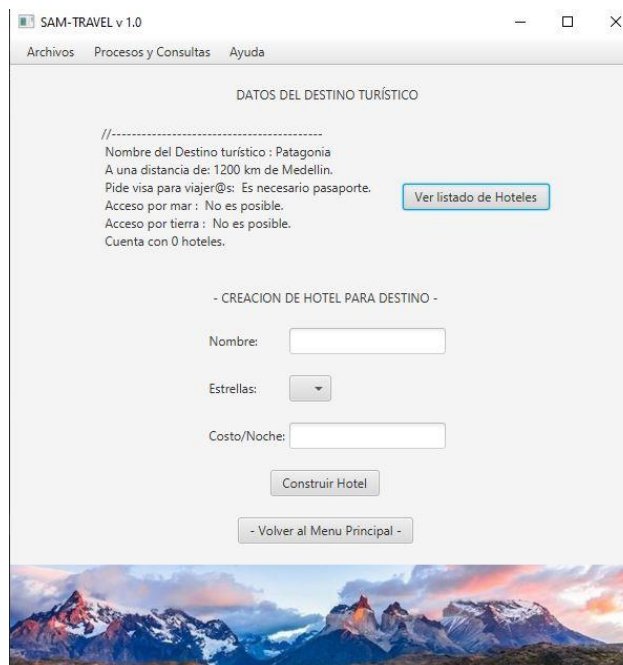
**Menú de Destino:** Por otra parte, el menú de destino permite la asignación de destinos para la posterior creación de hoteles. Se puede consultar los destinos existentes en la barra de Procesos y Consultas del Menú Superior.

En este menú se puede además crear un nuevo destino desde con los condicionales que se requieren para el constructor.



The screenshot shows the 'SAM-TRAVEL v 1.0' application window. The menu bar includes 'Archivos', 'Procesos y Consultas', and 'Ayuda'. The main content area is titled 'CREACION DE NUEVO DESTINO'. It contains a form with the following fields: 'Nombre' (text input), 'Distancia' (text input), '¿Requiere visa?' (dropdown menu), 'Accesible por mar' (checkbox), and 'Accesible por tierra' (checkbox). There is a 'Crear Destino' button. Below this, there is a section titled 'SELECCIONAR DESTINO' with a dropdown menu showing 'Patagonia' and an 'Elegir' button.

**Menú de Creación de Hoteles:** Por último la información explícita del sitio en pantalla y el formulario de entrada de datos para la creación de hoteles en un sitio en particular.



The screenshot shows the 'SAM-TRAVEL v 1.0' application window. The menu bar includes 'Archivos', 'Procesos y Consultas', and 'Ayuda'. The main content area is titled 'DATOS DEL DESTINO TURÍSTICO'. It displays the following information: 'Nombre del Destino turístico : Patagonia', 'A una distancia de: 1200 km de Medellin.', 'Pide visa para viajar@s: Es necesario pasaporte.', 'Acceso por mar : No es posible.', 'Acceso por tierra : No es posible.', and 'Cuenta con 0 hoteles.'. There is a 'Ver listado de Hoteles' button. Below this, there is a section titled '- CREACION DE HOTEL PARA DESTINO -' with a form containing 'Nombre:' (text input), 'Estrellas:' (dropdown menu), and 'Costo/Noche:' (text input). There is a 'Construir Hotel' button and a '- Volver al Menu Principal -' button. The bottom of the window features a landscape image of snow-capped mountains.