

# Proyecto 2

## ENTREGA 1: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

Juan José Díaz Ortega, 202220657, [Jj.diaz01@uniandes.edu.co](mailto:Jj.diaz01@uniandes.edu.co)

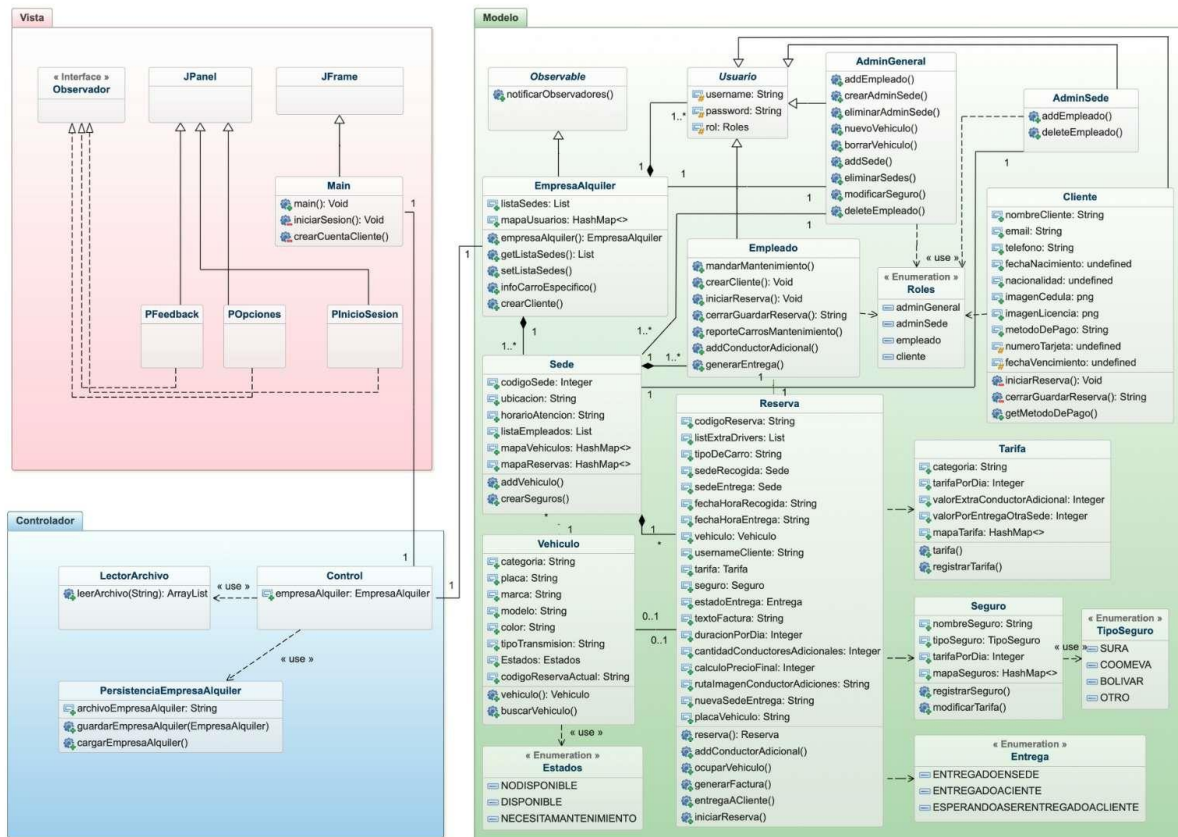
Nicolas Marín Triana, 202212568, [n.marint@uniandes.edu.co](mailto:n.marint@uniandes.edu.co)

Carlos Felipe Vargas Morales, 202220064, [cf.vargas@uniandes.edu.co](mailto:cf.vargas@uniandes.edu.co)

### UML Actualizado

#### Descripción

Incluimos la capa de persistencia, por ahora en el control ya que nos parece más fácil incorporarla ahí desde el código que ya tenemos. Separamos en paquetes para usar el modelo MVC e implementamos la comunicación entre la interfaz gráfica y el modelo por medio del patrón observador de Java.

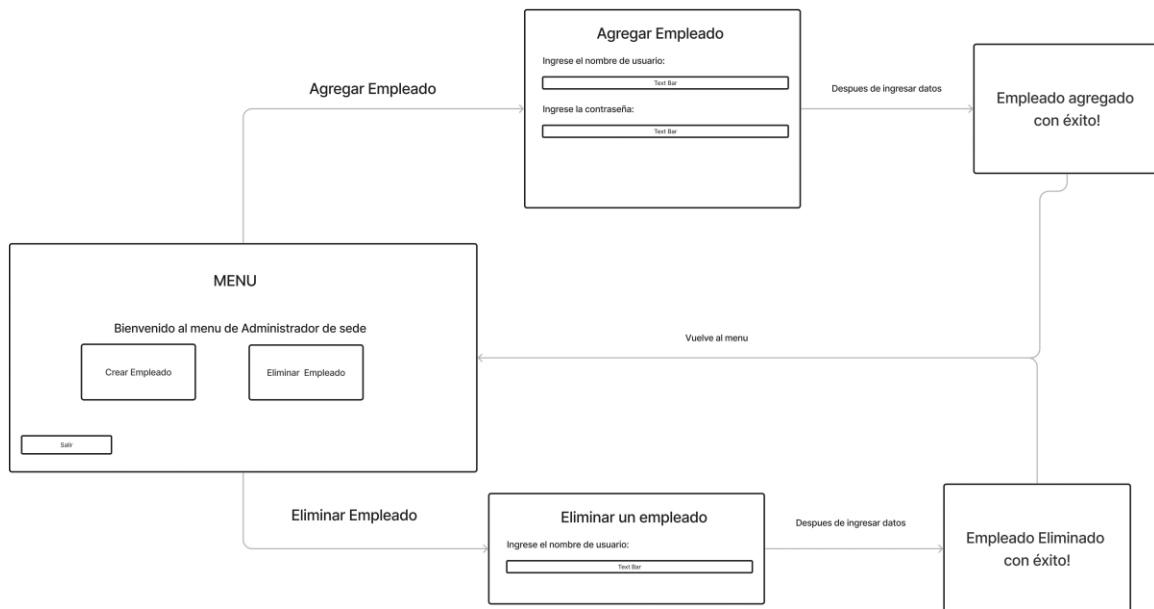


# Menú Administrador Sede

## Descripción

Este menú ofrece tres opciones, a las cuales están asociados tres botones: "Crear empleado", "Eliminar empleado" y "Salir". Una vez que uno de los botones sea presionado, se solicitará al usuario que complete información específica en las casillas de texto. Una vez que se haya completado esta información, el usuario debe presionar el botón "Continuar". Si no se han llenado todas las casillas, se mostrará un mensaje que solicita al usuario que termine de completar la información. En caso contrario, se mostrará un mensaje que indique "Acción lograda con éxito". Luego, se volverá al menú de Administrador de sede.

Si se presiona el botón "Salir", se volverá al inicio de sesión.

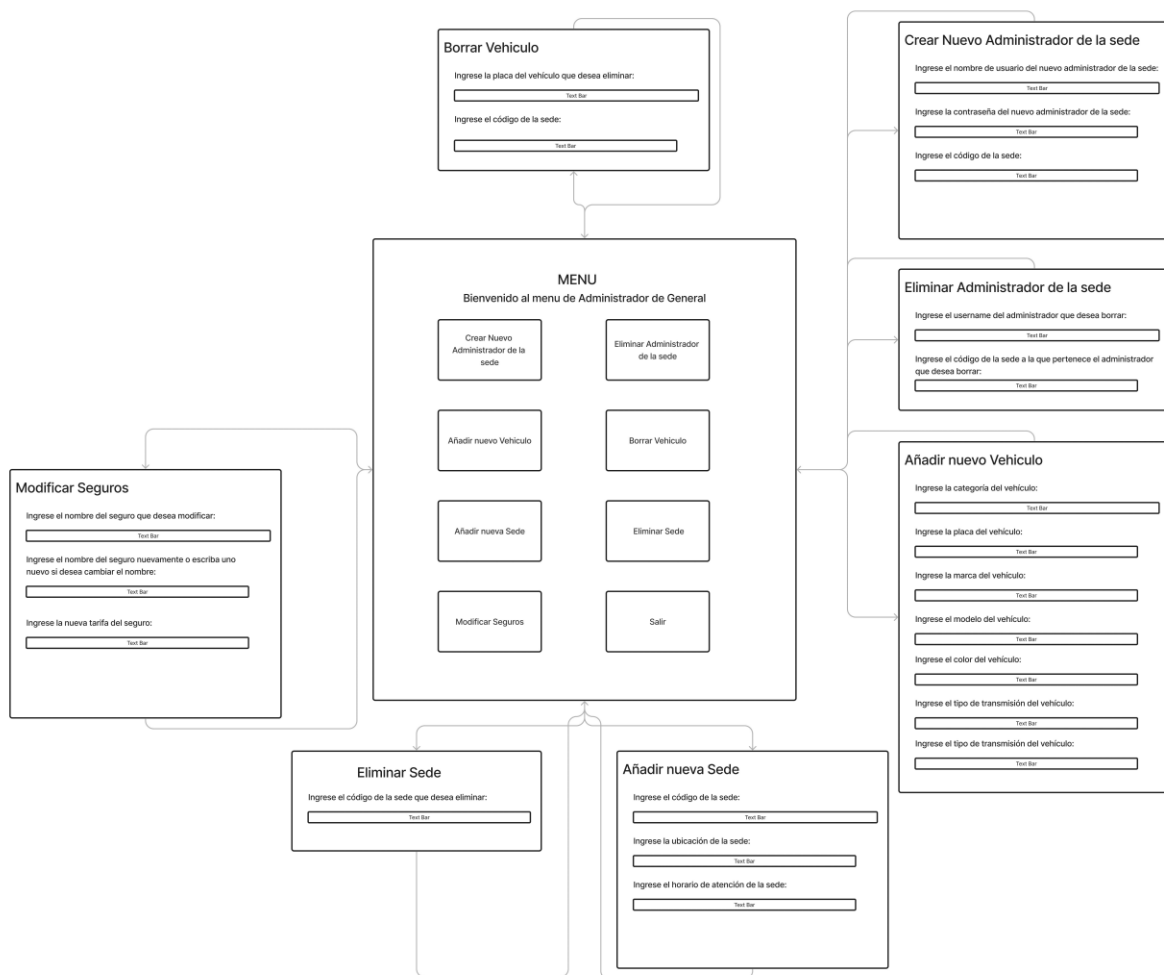


# Menú Administrador General

## Descripción

Este menú ofrece ocho opciones, a las cuales están asociados 8 botones: " Crear Nuevo Administrador de la sede", " Eliminar Administrador de la sede", "Añadir nuevo Vehículo", "Borrar vehículo", "Añadir nueva Sede", "Eliminar Sede", "Modificar Seguros" y "Salir". Una vez que uno de los botones sea presionado, se solicitará al usuario que complete información específica en las casillas de texto. Una vez que se haya completado esta información, el usuario debe presionar el botón "Continuar". Si no se han llenado todas las casillas, se mostrará un mensaje que solicita al usuario que termine de completar la información. En caso contrario, se mostrará un mensaje que indique "Acción lograda con éxito". Luego, se volverá al menú de Administrador de General.

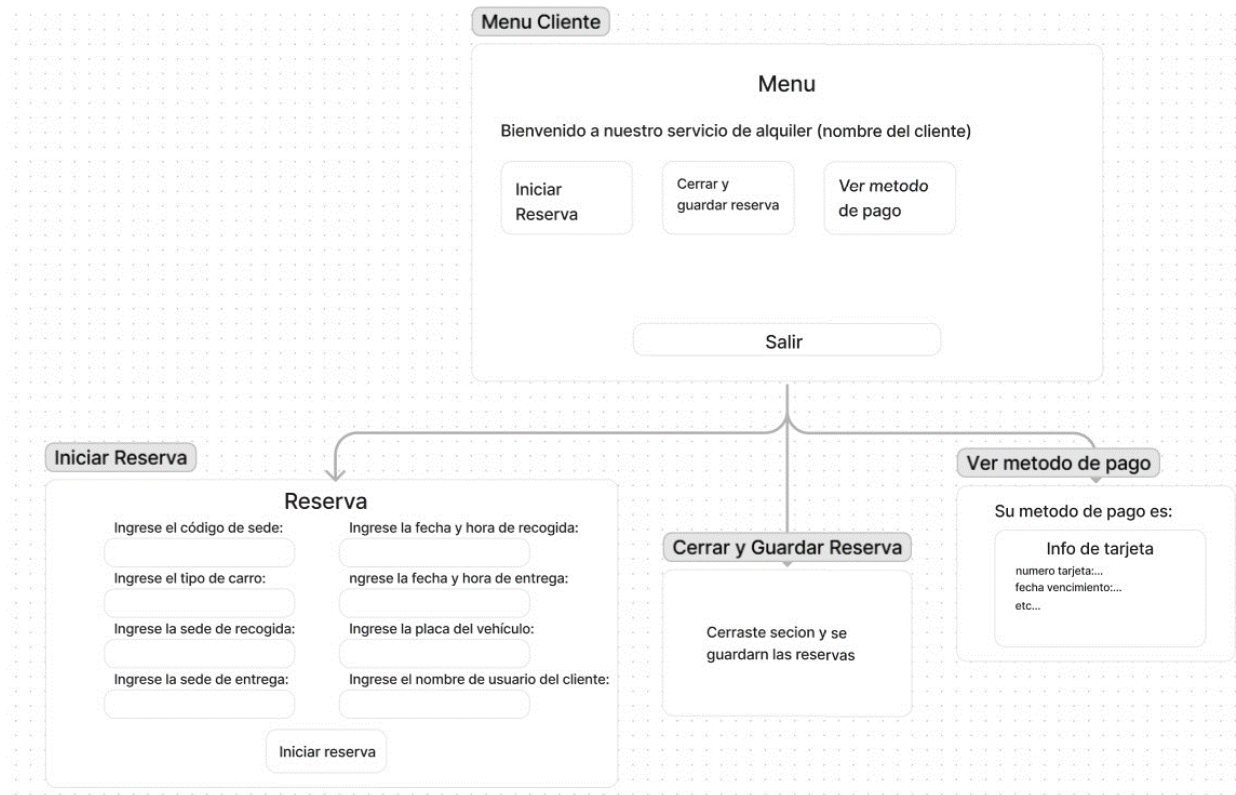
Si se presiona el botón "Salir", se volverá al inicio de sesión.



# Menú Cliente

## Descripción

Después de poder iniciar sesión correctamente al menú de cliente, no encontraremos con tres botones, el primero, llamado "Iniciar reserva", nos mandará a una pantalla que nos pedirá una información necesaria para la reserva, después de ingresar los datos se le dará al botón "iniciar reserva" y si los datos son correctos se producirá una reserva. El segundo botón, llamado "Cerrar y guardar sesión" simplemente sacará al usuario de la sesión. El tercer botón, llamado "ver método de pago" servirá para mostrarle al cliente el método de pago que tiene inscrito y la información de este mismo.



# Menú Empleado

## Descripción

En este apartado tenemos 7 botones para diferentes funcionalidades, el primero nos lleva a una pestaña que nos pide la placa de un vehículo para así mandarlo a mantenimiento, el segundo botón es para crear un nuevo cliente dentro del sistema, el tercer botón es el botón de reserva, el cual es idéntico a la pestaña de reserva del cliente, el cuarto botón, es el que no ayuda a cerrar sesión, el quinto botón es para darnos un informe sobre cuáles son los vehículos que están en mantenimiento, el sexto botón es el botón de entrega de un vehículo en este el empleado puede ingresar el Código de reserva y verificar si existe un cliente con reserva de un vehículo para entregar y por ultimo está el botón de adicionar un conductor al vehículo, en el cual se pide alguna información para añadir un conductor adicional responsable del vehículo.

