



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS (ESPE)

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN CARRERA TÉCNICA

ACTIVIDAD AUTÓNOMA

Sistema de Gestión de Parking

Nombres

Jácome San Lucas Alexander Sebastian

Nathaly Stefanía Cusapaz Quiña

Henry Bolivar Borja Milán

Sheyla Daniela Bernal Correa

PARALELO:

NRC-1323

PERÍODO:

Diciembre - 2024

SANGOLQUÍ – ECUADOR





II. Índice

- 1. Introducción
- 2. Objetivos del Proyecto
- 3. Metodología
- 4. Desarrollo del Proyecto
- 5. Resultados
- 6. Conclusiones
- 7. Referencias
- 8. Anexos

III. Introducción

• Descripción del Proyecto:

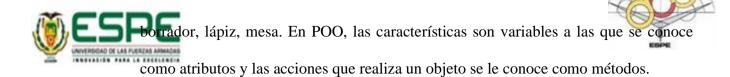
 El presente proyecto describe un diseño e implementación de un sistema de gestión de proyectos utilizando Programación Orientada a Objetos (POO). El objetivo es desarrollar un sistema de gestión para un parqueadero, implementando conceptos de Programación Orientada a Objetos (POO) conuna interfaz gráfica amigable que permita realizar las funciones de registro, consulta y actualización de vehículos de manera eficiente.

• Antecedentes:

 UML (o Lenguaje Unificado de Modelado, por sus siglas en inglés) es un software de lenguaje de modelado que se usa para representar el diseño de un sistema específico.
 UML tiene varios tipos de diagramas, que muestran diferentes aspectos de las entidades a representar.

- Diagrama de clases:

Los diagramas de clase son los más utilizados en UML y permiten representar un conjunto de clases, interfaces y su relación entre ellos. Los objetos son entidades que tienen características que los diferencian de otros y realizan diferentes acciones como



- La serialización de objetos es el proceso mediante el cual un objeto en Java se convierte en una secuencia de bytes y ser almacenado en un archivo, transmitido por una red o guardado en una base de datos (Oregoom.com, 2024).
- Un parqueadero automatizado tiene un sistema que permite el control de los vehículos que ingresan a la zona de parqueo, permitiendo un control sobre la ubicación y tiempo de parqueo entrada y salida, teniendo en cuenta múltiples sistemas que permiten identificar la placa vehicular (Villa et al, 2017).
- El manejo de excepciones en Java es una característica fundamental que permite gestionar errores durante la ejecución de un programa, evitando que se interrumpa abruptamente. Las excepciones representan condiciones inusuales o errores que pueden ocurrir, como intentos fallidos de abrir un archivo o la entrada de datos inválidos (Jaramillo,2024).
- GUI es una interfaz entre la persona y la máquina. El objetivo es representar

IV. Objetivos del Proyecto

• Objetivo General:

 Desarrollar un sistema de gestión para un parqueadero, implementando conceptos de Programación Orientada a Objetos (POO) implementando una interfaz gráfica amigable que permita realizar las funciones de registro, consulta y actualización de vehículos de manera eficiente.

Objetivos Específicos:

 Diseñar un modelo UML que representa la estructura y funcionalidades del sistema, asegurando una correcta implementación de POO.



Implementar una interfaz gráfica que facilite la interacción del usuario con el sistema.

 Aplicar principios de las buenas prácticas de programación como la reutilización de código.

V. Metodología

• Herramientas y Tecnologías Utilizadas:

Diseño Orientado a Objetos

Se definen las principales clases y responsabilidades.

Clase Parqueadero

Atributos: vehículo entrada, vehículo salida

Métodos: parqueadero(), registrar (), mostrar (), buscar ()

Clase vehículo

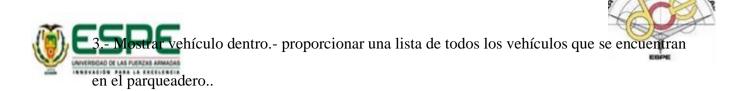
Atributos: contador ID, ID, placa, propietario, tipo de vehículo, hora de entrada, hora de salida, estado.

Métodos: calcular pago (), toString (), getId(), getPlaca(), setPlaca (), calcularPago (),

• Procedimiento:

El sistema de gestión de parqueadero es un programa desarrollado en JAVA utilizando POO con una interfaz que permite facilitar la gestión eficiente de un parqueadero, permitiendo registrar la entrada y salida de vehículos, así como consultar y actualizar la información de los mismos.

- Registrar vehículo.- se guarda la información como placa, propietario, tipo de vehículo, hora de entrada.
- 2.- Registrar salida.- a qué hora sale del parqueadero y calcular el pago correspondiente.



4.- Salir

VI. Desarrollo del Proyecto

• Diseño del Algoritmo:

El modelo está representado por las clases Vehículo y Parqueadero, encargadas de gestionar la lógica de negocio y las operaciones relacionadas con los vehículos como el registro y salidas.

El usuario ingresa los datos del vehículo en "Registrar Vehículo"

El usuario ingresa el ID del vehículo y hace registrar la salida en"Registrar Salida"

Busca el vehículo por ID, verifica su estado, calcula el paso basado en el tiempo de permanencia y actualización del vehículo en la base de datos.

• Código Fuente:

Parqueadero

```
package GestionParqueadero;
import java.util.ArrayList;
public class Parqueadero {
    private ArrayList<Vehiculo> vehiculos;

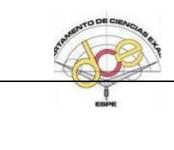
    public Parqueadero() {
        this.vehiculos = new ArrayList<>();
    }

    public void registrarVehiculo(String placa, String propietario, String tipoVehiculo, long
```

```
Vehiculo vehiculo = new Vehiculo(placa, propietario, tipoVehiculo, horaEntrada);
    vehiculos.add(vehiculo);
    System.out.println("Vehículo registrado: " + vehículo);
  public void registrarSalida(int idVehiculo, long horaSalida) {
     Vehiculo vehiculo = buscarVehiculo(idVehiculo);
    if (vehiculo != null && vehiculo.isEstado()) {
       vehiculo.setHoraSalida(horaSalida);
       vehiculo.setEstado(false);
       double pago = vehiculo.calcularPago();
       System.out.println("El vehículo con ID " + idVehiculo + " ha salido. Total a pagar: $" +
pago);
     } else {
       System.out.println("Vehículo no encontrado o ya salió.");
  }
  public void mostrarVehiculosDentro() {
    System.out.println("\n--- Vehículos dentro del parqueadero ---");
    for (Vehiculo vehiculo : vehiculos) {
       if (vehiculo.isEstado()) {
         System.out.println(vehiculo);
  private Vehiculo buscarVehiculo(int id) {
    for (Vehiculo vehiculo : vehiculos) {
       if (vehiculo.getId() == id) {
         return vehiculo;
    return null;
```

Vehículo

```
package GestionParqueadero;
import java.util.ArrayList;
public class Parqueadero {
```



```
Vehiculo> vehiculos:
  public Parqueadero() {
    this.vehiculos = new ArrayList<>();
  public void registrarVehiculo(String placa, String propietario, String tipoVehiculo, long horaEntrada)
     Vehiculo vehiculo = new Vehiculo(placa, propietario, tipo Vehiculo, hora Entrada);
     vehiculos.add(vehiculo);
    System.out.println("Vehículo registrado: " + vehículo);
  public void registrarSalida(int idVehiculo, long horaSalida) {
     Vehiculo vehiculo = buscarVehiculo(idVehiculo):
    if (vehiculo != null && vehiculo.isEstado()) {
       vehiculo.setHoraSalida(horaSalida);
       vehiculo.setEstado(false);
       double pago = vehiculo.calcularPago();
       System.out.println("El vehículo con ID" + idVehiculo + " ha salido. Total a pagar: $" + pago);
     } else {
       System.out.println("Vehículo no encontrado o ya salió.");
  }
  public void mostrarVehiculosDentro() {
    System.out.println("\n--- Vehículos dentro del parqueadero ---");
    for (Vehiculo vehiculo : vehiculos) {
       if (vehiculo.isEstado()) {
         System.out.println(vehiculo);
     }
  }
  private Vehiculo buscarVehiculo(int id) {
    for (Vehiculo vehiculo : vehiculos) {
       if (vehiculo.getId() == id) {
         return vehiculo:
    return null;
}
```



package GestionParqueadero;

```
import java.util.Scanner;
public class Main {
  public static void main(String[] args) {
    Parqueadero parqueadero = new Parqueadero();
    Scanner scanner = new Scanner(System.in);
    int opcion;
    do {
       System.out.println("\n--- Menú del Parqueadero ---");
       System.out.println("1. Registrar vehículo");
       System.out.println("2. Registrar salida");
       System.out.println("3. Mostrar vehículos dentro");
       System.out.println("4. Salir");
       System.out.print("Ingrese una opción: ");
       opcion = scanner.nextInt();
       scanner.nextLine(); // Limpiar el buffer
       switch (opcion) {
         case 1:
            System.out.print("Ingrese la placa del vehículo: ");
            String placa = scanner.nextLine();
            System.out.print("Ingrese el nombre del propietario: ");
            String propietario = scanner.nextLine();
            System.out.print("Ingrese el tipo de vehículo (Carro/Moto): ");
            String tipoVehiculo = scanner.nextLine();
            long horaEntrada = System.currentTimeMillis();
            parqueadero.registrarVehiculo(placa, propietario, tipoVehiculo, horaEntrada);
            break;
         case 2:
            System.out.print("Ingrese el ID del vehículo: ");
            int idVehiculo = scanner.nextInt();
            long horaSalida = System.currentTimeMillis();
            parqueadero.registrarSalida(idVehiculo, horaSalida);
            break:
         case 3:
            parqueadero.mostrarVehiculosDentro();
            break;
         case 4:
            System.out.println("Saliendo del sistema...");
            break;
         default:
            System.out.println("Opción no válida.");
```



```
while (opcion != 4);
scanner.close();
}
```

Interfaz Gráfica

```
package GestionParqueadero;
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.ActionListener;
public class InterfazGrafica extends JFrame {
  private Parqueadero parqueadero;
  private JTextField placaField;
  private JTextField propietarioField;
  private JTextField tipoVehiculoField;
  private JTextField idSalidaField;
  private JTextArea displayArea;
  public InterfazGrafica() {
    parqueadero = new Parqueadero();
    // Configuración de la ventana
    setTitle("Gestión del Parqueadero");
    setSize(600, 500);
    setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT ON CLOSE);
    setLayout(new BorderLayout(10, 10));
    // Panel de entrada de datos (registro de vehículo) en la parte superior
    JPanel inputPanel = new JPanel();
    inputPanel.setLayout(new GridLayout(4, 2, 10, 10));
    JLabel placaLabel = new JLabel("Placa:");
    placaField = new JTextField();
    JLabel propietarioLabel = new JLabel("Propietario:");
    propietarioField = new JTextField();
    JLabel tipoVehiculoLabel = new JLabel("Tipo Vehículo(Carro o Moto):");
    tipoVehiculoField = new JTextField();
    inputPanel.add(placaLabel);
```



```
nputPanel.add(placaField);
   inputPanel.add(propietarioLabel);
    inputPanel.add(propietarioField);
    inputPanel.add(tipoVehiculoLabel);
    inputPanel.add(tipoVehiculoField);
    // Botón para registrar vehículo
    JButton registrarButton = new JButton("Registrar Vehículo");
    registrarButton.addActionListener(new ActionListener() {
       @Override
       public void actionPerformed(ActionEvent e) {
         String placa = placaField.getText();
         String propietario = propietarioField.getText();
         String tipoVehiculo = tipoVehiculoField.getText();
         long horaEntrada = System.currentTimeMillis():
         parqueadero.registrarVehiculo(placa, propietario, tipoVehiculo, horaEntrada);
         updateDisplay();
         // Mostrar el ID generado para el vehículo registrado
         Vehiculo ultimoVehiculo = parqueadero.getVehiculos().get(parqueadero.getVehiculos().size()
- 1);
         JOptionPane.showMessageDialog(null, "¡Vehículo registrado con éxito! Su ID es: " +
ultimoVehiculo.getId());
    });
    // Panel para mostrar vehículos dentro
    displayArea = new JTextArea();
    displayArea.setEditable(false);
    JScrollPane scrollPane = new JScrollPane(displayArea);
    // Panel para registrar salida en la parte inferior
    JPanel salidaPanel = new JPanel();
    salidaPanel.setLayout(new FlowLayout(FlowLayout.LEFT, 10, 10));
    JLabel idSalidaLabel = new JLabel("ID del vehículo (para salida):");
    idSalidaField = new JTextField(10);
    JButton registrarSalidaButton = new JButton("Registrar Salida");
    registrarSalidaButton.addActionListener(new ActionListener() {
       @Override
       public void actionPerformed(ActionEvent e) {
            int idVehiculo = Integer.parseInt(idSalidaField.getText());
            long horaSalida = System.currentTimeMillis();
            parqueadero.registrarSalida(idVehiculo, horaSalida);
            updateDisplay();
         } catch (NumberFormatException ex) {
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Por favor, ingrese un ID válido.");
     });
```

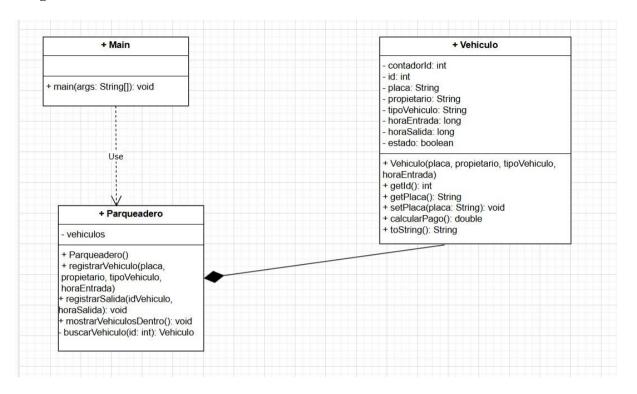


```
salidaPanel.add(idSalidaLabel);
  salidaPanel.add(idSalidaField);
  salidaPanel.add(registrarSalidaButton);
  // Botón para mostrar vehículos dentro
  JPanel mostrarPanel = new JPanel();
  JButton mostrarButton = new JButton("Mostrar Vehículos Dentro");
  mostrarButton.addActionListener(new ActionListener() {
     @Override
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
       updateDisplay();
  });
  mostrarPanel.add(mostrarButton);
  // Panel principal
  JPanel mainPanel = new JPanel();
  mainPanel.setLayout(new BorderLayout(10, 10));
  mainPanel.add(inputPanel, BorderLayout.NORTH);
  mainPanel.add(registrarButton, BorderLayout.SOUTH);
  // Agregar los componentes a la ventana
  add(mainPanel, BorderLayout.NORTH);
  add(scrollPane, BorderLayout.CENTER);
  add(salidaPanel, BorderLayout.SOUTH);
  add(mostrarPanel, BorderLayout.EAST);
  setVisible(true);
}
private void updateDisplay() {
  displayArea.setText(""); // Limpiar el área de texto
  for (Vehiculo vehiculo : parqueadero.getVehiculosDentro()) {
    displayArea.append(vehiculo.toString() + "\n");
}
public static void main(String[] args) {
  new InterfazGrafica();
}
```





Diagrama UML

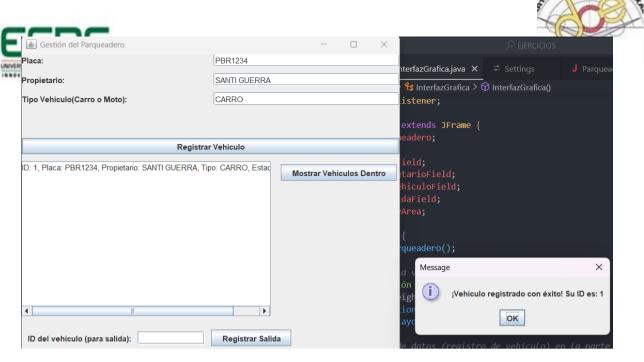


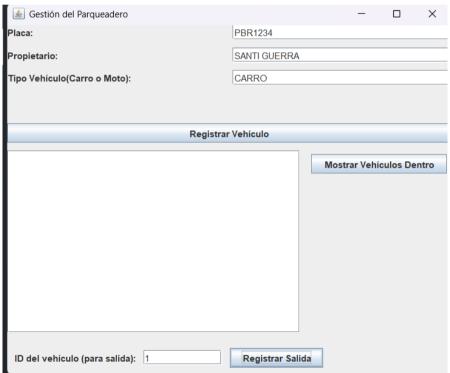
Relación entre Main y Parqueadero, la relación está representada como una dependencia porque la clase Main actúa como el punto de entrada al sistema, utilizando los métodos de la clase Parqueadero para gestionar las operaciones del parqueadero.

Relación entre Parqueadero y Vehiculo: Esta relación se define como una composición porque Parqueadero gestiona una colección de objetos Vehiculo. La composición implica que los vehículos son una parte integral de la existencia del parqueadero; si el objeto Parqueadero deja de existir, también lo hacen los vehículos asociados a él. Esto se refleja mediante un rombo en el extremo de Parqueadero, apuntando hacia Vehículo.

VII. Resultados

• Análisis de Resultados:





Con el proyecto de gestión de parqueadero, se logró implementar un sistema que permite registrar vehículos al ingreso, calcular pagos basados en el tiempo de permanencia y tipo de vehículo, de igual forma gestionar la salida de estos.

Pruebas Realizadas:





Gestión del Parqueadero				-		×
Placa:						
Propietario:						
Tipo Vehículo(Carro o Moto):						
Registra	r Vehículo					
	ì					
		N	/lostra	ar Vehío	ulos De	ntro
ID del vehículo (para salida):	Registrar Salid	da				

Entrada:

El diseño del sistema sigue los principios de Programación Orientada a Objetos (POO), utilizando encapsulación para proteger los datos y proporcionar acceso controlado a través de métodos públicos. Las clases se organizan de forma que cumplen con cada una de sus funcionalidades.

VIII. Conclusiones

• Conclusiones Generales:

- El sistema desarrollado cumple con los objetivos planteados, proporcionando una herramienta funcional para la gestión de vehículos en un parqueadero mediante el uso de Programación Orientada a Objetos (POO).
- La interfaz gráfica diseñada asegura una interacción amigable y eficiente con el usuario, mejorando la experiencia de uso.



El uso de diagramas UML durante la etapa de diseño permitió estructurar correctamente el sistema, disminuyendo errores y mejorando la planificación del proyecto.

 La aplicación de principios como la encapsulación y la reutilización de código permitió desarrollar un sistema modular, fácil de mantener y seguro en el manejo de datos.

• Recomendaciones:

- Realizar pruebas automatizadas o manuales con diferentes escenarios ayudaría
 a garantizar el correcto funcionamiento del sistema en todo momento.
- Considero importante seguir mejorando la estructura del sistema para que sea más flexible y pueda adaptarse a ocasiones más complejas o con reglas específicas. También sería útil implementar reportes automatizados que muestren estadísticas o resultados en tiempo real, lo que facilita la toma de decisiones.

IX. Referencias

Codigofacilito. (2010). UML y diagrama de clases.

https://codigofacilito.com/articulos/uml_diagramas_de_clase

Oregon.com. (2024). Serialización de Objetos en Java.

https://oregoom.com/java/serializacion-de-objetos/#google_vignette

Jaramillo, L. (11 agosto 2024). Programación Orientada a Objetos.

https://luisjaramillom.github.io/POO.io/

Oracle. (2023). The JavaTM Tutorials. https://docs.oracle.com/javase/tutorial/

Visual Pradigm. (9 de febrero de 2022). ¿Cuáles Son Los Seis Tipos De Relaciones En Los

Diagramas De Clases UML? https://blog.visual-paradigm.com/es/what-are-the-six-

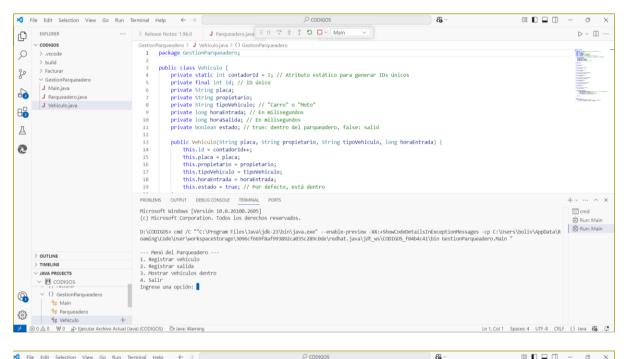
STO DE CIENCIA

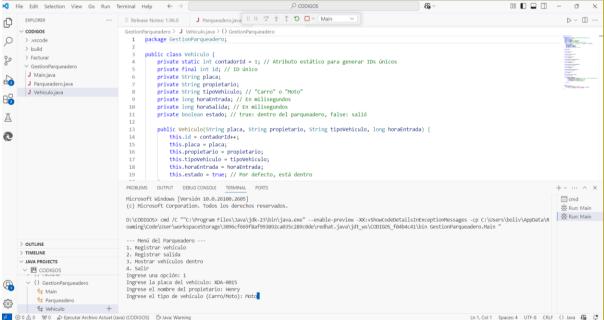
types-of-relationships-in-uml-class-diagrams/

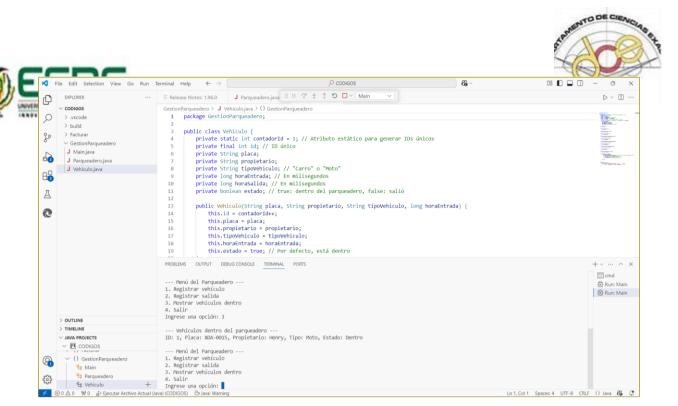
Villa, J. S., Masson Vaca, L. A (2017). Estudio de factibilidad para la implementación de un parqueadero automatizado en el centro de Guayaquil.

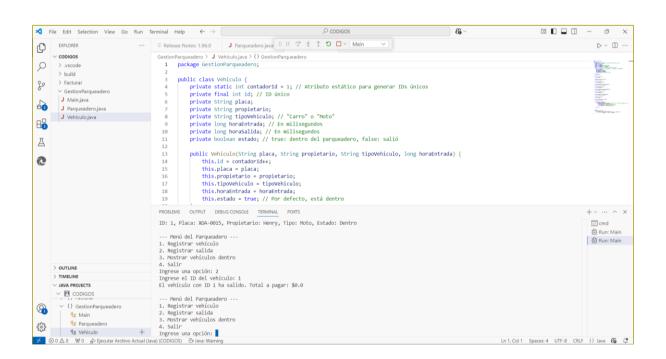
http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/22521

ANEXOS

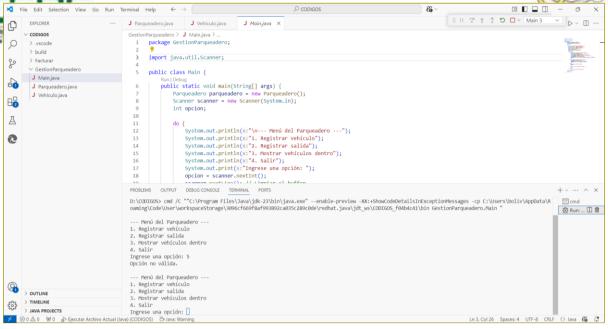












STO DE CIENCIAS E

