

GuateMayan travel agency

Definición, descripción y herramientas para proyecto de programación orientada a objetos y automatización de procesos de robótica. EFPEM – USAC – 2020

Universidad de San Carlos de Guatemala – USAC

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media – EFPEM

Profesorado de Enseñanza Media en Computación e Informática.

Curso: Proyectos de Programación

**Definicion y descripcion del proyecto**

Vivimos en un mundo que se mueve cada día mas rápido, nos sorprendemos por los avances y alcances tecnológicos que el ser humano alcanza con el transcurrir de los meses, pues la tecnología no se detiene, es constante y veloz.

En estos días las tareas repetitivas se vuelven tediosas y restan valor al tiempo que en horas humano deben emplearse para poder realizar procedimientos estandarizados e iterativos.

Para mejorar nuestro mundo, hemos desarrollado capacidades para automatizar sistemas y funciones humanas de manera impresionante, en nuestro caso, iniciaremos el desarrollo de una aplicación de escritorio con las funcionalidades pertinentes para poder llevar a cabo el control y asignación de viajes y clientes para llevar así registros personalizados, de esta manera poder enviarles correos automáticamente y brindar un servicio especial, dando como valor agregado la recepción de sus itinerarios al cual podrán acceder desde cualquier dispositivo con acceso a internet y una cuenta de correo.

Todo estará protegido para acceder únicamente con Password y usuario habilitado para tal fin.

* Crearemos nuestra aplicación utilizando lenguaje de programación orientado a objetos VB.NET
* Enlazaremos nuestro sistema gestor de datos y Queries MySql y SQL server
* Se fusionará la herramienta de Automatización de procesos para enviar a cada uno de los viajeros o clientes, un itinerario especifico a través de un sistema de gestor de sistema de Correo electrónico.
* Contaremos con 2 módulos para esta aplicación: Agente de viajes y Cliente
* Ambos esquemas tendrán un sistema de seguridad y privacidad que se regirá por medio de un Password y Usuario asignado a cada quien para lograr completar la solicitud o acción deseada.
* AGENTE DE VIAJES:

En este módulo, entrelazaremos la conexión de base de datos con nuestra Clientes y Destinos, en el cual podremos registrar nuevos usuarios, con los cuales podremos posteriormente asignar, y agregar viajes, los cuales se asignarán como DESTINOS.

A este módulo únicamente tendrá acceso el Agente de Viajes quien se encarga de administrar la plataforma y controlar el flujo de viajes y destinos disponibles para poder ofrecer a nuestros clientes.

* CLIENTE:

En este módulo el cliente podrá acceder por medio de un password y usuario.

Una vez dentro, podrá corroborar y verificar el destino, la descripción, costo, nombre y demás detalles para poder asegurarse que su itinerario será el indicado y el solicitado previamente.