



UNIVERSIDAD DE LOS LAGOS

Sprint 2: Sistema de Gestión de Turnos Personal Hotel

Integrantes: Natalia Carrillanca

Ignacio Vega

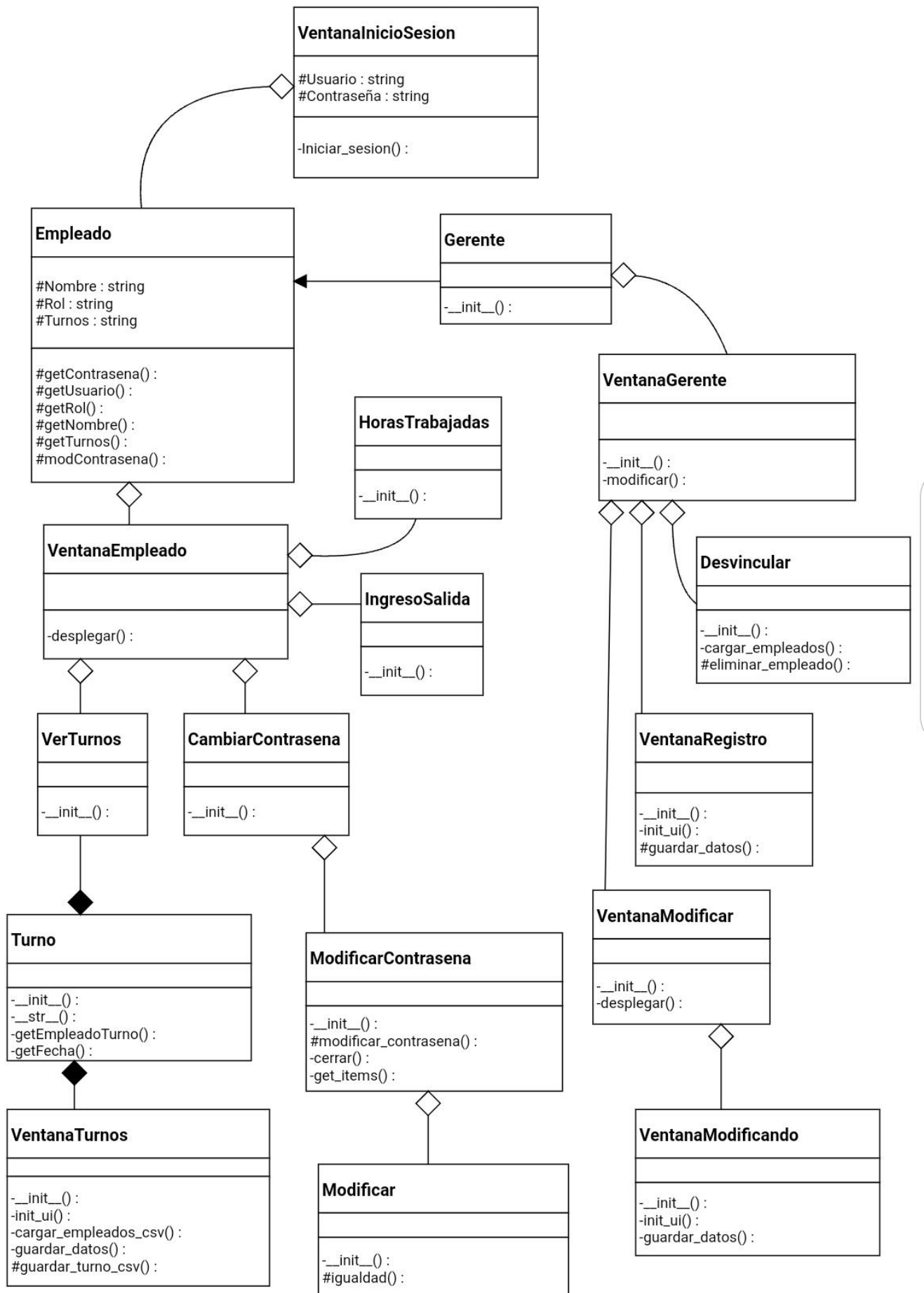
Alex Hernandez

Profesor: Joel Torres

Fecha: 21 de junio 2023

Introducción

Diagrama UML



Clase VentanaInicioSesión:

Esta clase crea una ventana de login en la cual se pide al usuario ingresar su usuario y su contraseña, dependiendo de si el usuario es un empleado o un gerente, se desplegará la ventana correspondiente.

Método:

Iniciar_sesion(): este método recibe como entrada un usuario y una contraseña, luego compara estos datos con un archivo csv que almacena las cuentas de empleados, si la información coincide con algún empleado dentro de la base de datos, entonces despliega la ventana de empleados, si la información coincide con alguna cuenta de gerente, entonces despliega la ventana de gerente. Si los datos no coinciden con lo almacenado en el csv, entonces se muestra un mensaje de error de "El usuario no existe" o "Contraseña incorrecta" según corresponda el caso.

Clase Empleado:

La clase Empleado guarda la información relacionada con un empleado, incluyendo cosas como su rol, nombre, contraseña, usuario y turnos.

Esta clase permite gestionar y acceder a los datos específicos de cada empleado en el sistema. Puede utilizarse para crear, modificar o eliminar empleados, así como para acceder a sus atributos y realizar operaciones relacionadas con ellos, como asignar turnos o actualizar tareas

Métodos:

1. modContrasena(str): Permite modificar la contraseña del empleado. Recibe como parámetro una cadena (str), este método cambia el atributo contraseña del empleado con el valor proporcionado.
2. getUsuario(): retorna el atributo usuario del empleado
3. getContrasena(): retorna el atributo de la contraseña del empleado
4. getRol(): Retorna el atributo rol del empleado.
5. getNombre(): Retorna el atributo nombre del empleado.
6. getTurnos(): Retorna los turnos asignados que puede tener un empleado

Clase Gerente:

Esta clase hereda todos los atributos de Empleado.

Clase VentanaEmpleado:

La presente clase es la encargada de crear la interfaz gráfica con las funcionalidades disponibles para los empleados, aquí se agregan 4 botones pertenecientes a: ver turnos, cambiar contraseña, ingreso/salida, horas trabajadas.

Método:

desplegar(): Este método se encarga de desplegar las ventanas correspondientes al botón apretado por el usuario.

Clase VentanaHorarios:

Esta clase se encarga de la interfaz que se muestra al presionar el botón "Ver turnos" de la ventana de empleados, dentro de esta ventana se muestra una tabla con los parámetros de "Empleado", "Horario" y "Fecha" con el fin de visualizar los turnos de cada empleado.

Método:

cargar_horarios(): este método se encarga de leer los turnos de los empleados desde un archivo csv, para juegos mostrar estos datos en una tabla.

Clase CambiarContraseña:

Esta clase es la encargada de la composición de la ventana que se despliega al presionar el botón "Cambiar Contraseña", dentro de esta ventana se muestra una interfaz que solicita una nueva contraseña y su confirmación.

Método:

cambiar_contraseña: detrás de este método se encuentra la lógica para cambiar la contraseña dentro del archivo csv, de forma que los cambios se vean reflejados en los futuros inicios de sesión.

Clase Turno:

Esta clase contiene dos métodos:

1. getEmpleado(): devuelve el atributo del nombre de empleado.
2. getFecha(): devuelve la fecha del turno del empleado.

Clase VentanaRegistroTurnos:

En esta ventana se muestra una interfaz dentro de la cual se pueda crear un nuevo turno, para ello se debe seleccionar un día, un turno (mañana, tarde, noche) y un empleado. Los turnos se guardarán dentro de un csv.

Métodos:

1. cargar_empleados_csv(): este método se encarga de abrir en archivo csv de empleados y tomar los nombres de todos los empleados para usarlos al crear un turno.
2. guardar_datos(): este método se encarga de escribir los turnos creados dentro del csv

Clase Gerente

Interfaz

7.

Para la iniciación del programa se debe abrir el archivo inicio sesión en el cual se ingresa las credenciales del empleado dependiendo si es un gerente/jefe de turno o un empleado común por parte del gerente esta credencial abre una interfaz propia en la cual se puede:

1. registrar un empleado, donde se le asignará los atributos de nombre, rol, usuario y contraseña.
2. crear o modificar turnos, para crear un turno toma la fecha seleccionada y el empleado al que corresponda el turno que se está creando, toma estos elementos y crea un objeto del tipo Turno con la fecha y el empleado al que corresponda especificados
3. modificar contraseñas, donde aparece una lista de todos los empleados y al presionar el botón de modificar contraseña, abrirá una nueva ventana, donde solicita la contraseña y la confirmación de esta misma
4. desvincular un empleado, esto sigue la misma mecánica de modificar contraseña solo que al momento de desvincular se solicita el usuario y confirmación de este mismo

ahora con la ventana del empleado, después de ingresar sus credenciales se despliega la interfaz propia de los empleados, esta interfaz contiene las tareas del empleado, un botón

para ver sus turnos, sus horas trabajadas, para cambiar su contraseña, y un botón especial para marcar su entrada y salida del horario laboral