**Proyecto Curso: Programación Orientada a Objetos (UPC)**

**Administración Hotelera**

**Integrantes:**

Carlos Ríos Rosales (u201100198)

Yolvi Jhoseth Jimenez Anampa (u201216326)

Jonatán Aarón Pizarro Rojas (u201100617)

Gino Yampiere Adrianzen Espinoza (u200921172)

# Presentación

La Programación Orientada a Objetos es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos.

Está basado en diferentes técnicas, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento; así como también involucra las buenas prácticas de programación, la que genera que se pueda reutilizar código y finalmente esto se traduce en menor esfuerzo, menor código y tiempo de desarrollo.

# Índice

Contenido

[Presentación 2](#_Toc326072073)

[Índice 3](#_Toc326072074)

[Introducción 4](#_Toc326072075)

[Caso Propuesto 4](#_Toc326072076)

[Historia de Usuario 4](#_Toc326072077)

[Pruebas Unitarias 5](#_Toc326072078)

[Administracion de Cuenta Test : AdmCuentaTest 5](#_Toc326072079)

[Administrador Cuenta de Usuario : Adm Usuario Test 9](#_Toc326072080)

[Cliente Test 9](#_Toc326072081)

[Cuenta Test 10](#_Toc326072082)

[Plan Test 16](#_Toc326072083)

[Codigo Fuente 17](#_Toc326072084)

[Clases 17](#_Toc326072085)

[Conclusiones 18](#_Toc326072086)

# Introducción

En este caso práctico aplicaremos los conceptos de la Programación Orientada a Objetos para la definición y diseño de un proyecto software, utilizando JAVA como lenguaje de programación.

Este proyecto debe reflejar en el desarrollo las historias de usuario solicitadas con sus respectivos Tests y documentación, los cuales deberán ser subidos al GitHub.

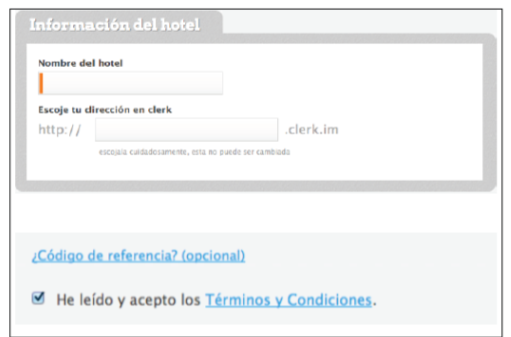
# Caso Propuesto

En el presente trabajo nos toca desarrollar un caso práctico de Administración Hotelera. Dicho trabajo deberá ser dividido en dos entregables.

# Historia de Usuario

Para la primera entrega la historia de usuario a presentar es: **Configurar Cuenta en el Sistema.**





|  |  |
| --- | --- |
| **Criterios de Aceptación** | |
| ***Cuando*** | ***Espero*** |
| * Habiendo ingresado mi información personal (correo electrónico y contraseña) y la información del hotel (nombre y dirección que tendré en el sistema hotelero), además de haber leído y aceptado los Términos y Condiciones. | * Ver la pantalla de proceso finalizado indicando que mi cuenta ha sido creada exitosamente e indicando que tengo 24 horas para confirmar el e-mail recibido del sistema hotelero. Se indica además que se tiene el plan gratuito hasta que se cambie a un plan con costo. |
| * No ingreso los campos solicitados o aceptado los Términos y condiciones. | * Un mensaje de error por cada campo no ingresado. |
| * Cuando ingreso el nombre del hotel | * Espero hasta 5 recomendaciones sobre el nombre. Una vez seleccionado o ingresado el nombre, la dirección web del hotel se genera anteponiéndose http://<<nombre>>.clerk.im |
| **Test de Aceptación** | |
| * Si el correo electrónico es incorrecto se indica que mensaje indicando “Debe ingresar correo electrónico valido”. * Si el correo electrónico no se ingresa se debe mostrar un mensaje indicando “Debe ingresar correo electrónico”. * Si no se ingresa la contraseña dos veces se indicará el mensaje “Debe ingresar contraseña”. * Si las dos contraseñas no coinciden se indicará el mensaje “Las contraseñas no coinciden”. * Si no se ingresa el nombre se indicará el siguiente mensaje “Debe ingresar nombre de hotel”. * Si ingresa un nombre de hotel se deberá mostrar una lista de nombres sugeridos (hasta 5) validos y la dirección web debe ser http://<nombre>.clerk.im | |

# Pruebas Unitarias

**Administración de Cuenta: AdmCuentaTest**