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

**Administración Hotelera**

**Integrantes:**

Carlos Ríos Rosales

Yolvi Jimenez Ananmpa

Jonatan Pizarro

Gino Adrianzen

# 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 1](#_Toc326072073)

[Índice 2](#_Toc326072074)

[Introducción 3](#_Toc326072075)

[Caso Propuesto 3](#_Toc326072076)

[Historia de Usuario 3](#_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.