

MANUAL TECNICO

INTRODUCCIÓN

El programa consiste en una simulación de un aeropuerto, con llegadas de aviones, pasajeros con maletas, sistema de turnos, mantenimiento y desabordaje. Cada avión cuenta con una cantidad aleatoria de pasajeros, turnos de mantenimiento, turnos de desabordaje, así como el tamaño del avión, todos estos atributos serán definidos de manera aleatoria durante la simulación, a su vez cada pasajero dispondrá de un numero de documentos y un numero de maletas, que se deberá llevar al momento de procesar su chequeo. Todo esto se realizo mediante Memoria Dinámica, para la llegada de los aviones se manejo una lista doblemente enlazada, para la salida de los pasajeros una cola, para la salida del equipaje de los pasajeros una lista doblemente enlazada circular, para el proceso de mantenimiento una lista simple, que tiene a su vez incorporada una cola si se encuentra llena.

REQUERIMIENTOS MINIMOS

- Disponibilidad para cualquier sistema operativo.
- Tener instalada la Virtual Java Machine.

PLATAFORMA DE DESARROLLO

El programa fue codificado a través del lenguaje de programación Java, mediante el paradigma de programación orientada a objetos. Para la resolución y codificación del proyecto se utilizó como IDE Eclipse en su versión Oxygen.2 de diciembre de 2017. El JDK corresponde a la versión 8.161 y se desarrolló en el sistema operativo Windows en su versión 10.

DIAGRAMA DE CLASES

