Marco Teórico y justificación.

Sistema de reservación de salones de eventos.

Se pretende desarrollar un software que puede ser aplicado como una herramienta útil para la reservación de salones arrendados para eventos. Este documento se estará enmarcando definir la metodología de desarrollo del sistema que permita a los desarrolladores o usuarios seguir obtener algunas especificaciones en cada una de las etapas de del desarrollo del sistema desde los requerimientos iniciales hasta las pruebas finales, que haga que el software sea coherente y además y le dé formalidad al mismo.

A continuación se abordaran los conceptos computacionales tomados en cuenta durante la elaboración del software de este proyecto nombrado (Resa).

Autor: Ezequiel Garcia Mancebo.

* Ingeniería del software

El establecimiento y uso de principios de ingeniería robustos, orientados a obtener económicamente software que sea fiable y funcione eficientemente sobre máquinas reales.

La Ingeniería del Software incluye la aplicación práctica del conocimiento científico en el diseño y construcción de los programas y la documentación requerida para su desarrollo, operación y mantenimiento.

* La ingeniería del Software abarca los siguientes puntos.
* Construcción de software.

El término Software Construction (Construcción del software) se refiere a la creación de software productivo y significativo a través de los procesos decodificación, verificación, pruebas unitarias, pruebas de integración y depuración de errores.

* Prueba de software.

Demostrar al desarrollador y al cliente que el software alcanza sus requisitos.

* Documentación.

La documentación de sistemas es el conjunto de información que nos dicen que hacen los sistemas como lo hacen y para quien lo hace.

La documentación adecuada y completa, de una aplicación que se desea implantar, mantener y actualizar en forma satisfactoria.

* Arquitectura de software.

Arquitectura del software La arquitectura del software alude a la «estructura global del software y a las formas en que la estructura proporciona la integridad conceptual de un sistema. En su forma más simple, la arquitectura es la estructura jerárquica de los componentes del programa (módulos), la manera en que los componentes interactúan y la estructura de datos que van a utilizar los componentes. Sin embargo, en un sentido más amplio, los componentes se pueden generalizar para representar los elementos principales del sistema.

* Plataforma

En [informática](https://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica), una plataforma es un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de [hardware](https://es.wikipedia.org/wiki/Hardware) o de [software](https://es.wikipedia.org/wiki/Software) con los que es [compatible](https://es.wikipedia.org/wiki/Compatibilidad_(inform%C3%A1tica)). Dicho sistema está definido por un estándar alrededor del cual se determina una [arquitectura de hardware](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arquitectura_de_hardware&action=edit&redlink=1) y una [plataforma de software](https://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_de_software)(incluyendo [entornos de aplicaciones](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Entorno_de_aplicaciones&action=edit&redlink=1)). Al definir plataformas se establecen los tipos de [arquitectura](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_(inform%C3%A1tica)), [sistema operativo](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo), [lenguaje de programación](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n) o [interfaz de usuario](https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_usuario) compatibles.

* Ambiente

Un entorno es un espacio o escenario informático en donde operan determinados comandos, funciones o características comunes.

* Infraestructura

Es el conjunto de [hardware](http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware) y [software](http://es.wikipedia.org/wiki/Software) sobre el que se asientan los diferentes sistemas.