

PROYECTO FINAL

Sistema de Valet Parking



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Semestre 2018-1

Alumno: Sánchez Escobar Fernando

Sistema de Registro de Valet Parking

Objetivo

El propósito del sistema será el registro, cambio y modificaciones de los automóviles de un estacionamiento.

Metas

Aplicar el conocimiento adquirido sobre el lenguaje de programación Java y del paradigma de la Programación Orientada a Objetos.

Definición del Proyecto

El sistema se encargara de administrar los automóviles que se vayan y estén registrados en el estacionamiento. Para poder ingresar al sistema el empleado deberá de iniciar sesión, estando este registrado previamente en un archivo de texto (.txt).

INICIO DE SESIÓN

El inicio del sistema comenzara con una ventana de inicio de sesión donde el empleado ingresará su usuario y su password. Iniciando sesión al presionar el botón Ingresar si tanto el usuario como el password son correctos y terminando la ejecución de este al presionar el botón de cancelar.

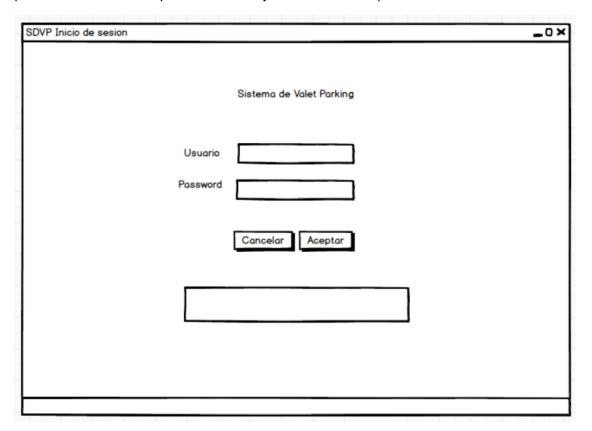


Figura 1. Pantalla de inicio de sesión

REGLAS DE NEGOCIO

- 1. El sistema deberá validar que el empleado este previamente registrado.
- 2. Si hubiese un error lo mostrara en la misma pantalla.
- Los posibles errores son:
 No haber ingresado el usuario y/o el password

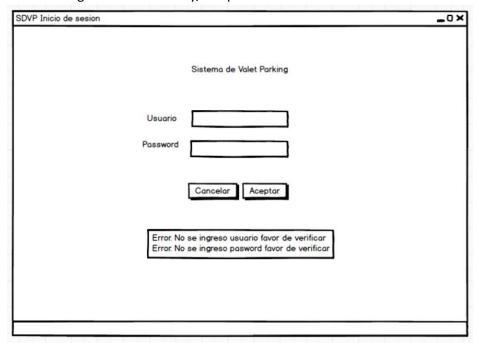


Figura 2. Pantalla inicio de sesión. Error

El usuario y/o el password no coincidan

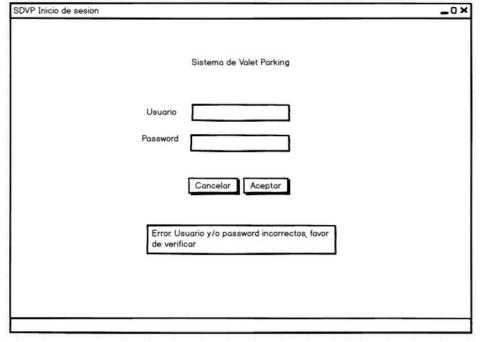


Figura 3. Pantalla inicio de sesión. Error

MENU

Una vez iniciada la sesión se desplegara la ventana de menú que mostrara las opciones de Registro, Entrega y Cambios. Junto con dos botones Aceptar, el cual desplegara la ventana de la opción escogida y Cancelar que terminara con la ejecución el sistema.

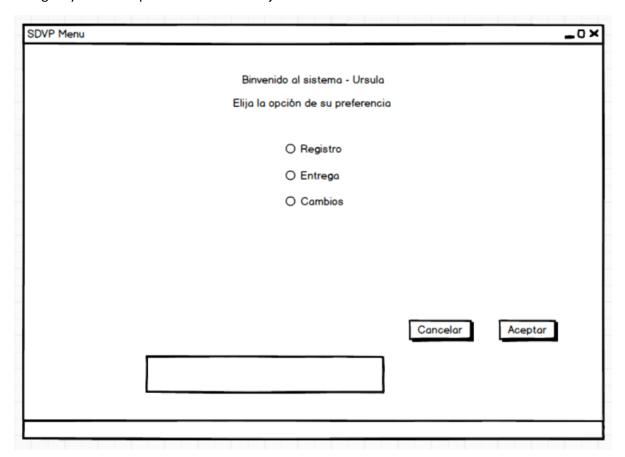


Figura 4. Pantalla de menú

- 1. Se deberá de validar que se haya seleccionado una opción al momento de oprimir el botón Aceptar, de lo contrario mostrara un mensaje en la pantalla.
- 2. Mostrará al empleado que está haciendo uso del sistema.

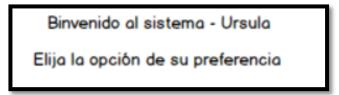


Figura 5. Pantalla menú- Nombre usuario

- 3. Se terminara la ejecución del sistema al momento de presionar el botón Cancelar.
- 4. Solo se podrá seleccionar una opción a la vez.

REGISTRO

Al ser seleccionada la opción de Registro, se desplegara una ventana para capturar los datos del automóvil a registrar:

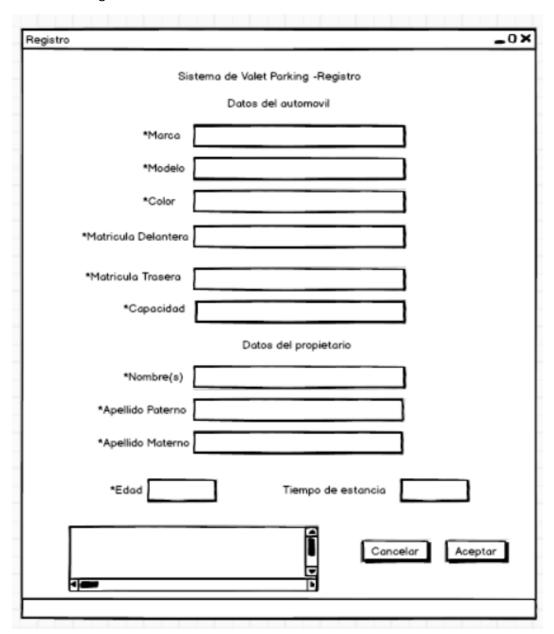


Figura 6. Pantalla de Registro

- 1. Se deberá de verificar que todos los campos estén llenos, de lo contrario mostrara los mensajes de error en la pantalla.
- 2. Se verificara que el estacionamiento tenga cupo para poder ingresar el automóvil.
- 3. No se podrá registrar el auto, si el propietario no es mayor de edad.
- 4. Se verificara que el automóvil no se encuentre registrado ya, haciendo uso de la matricula delantera de este.
- 5. El sistema regresará a la pantalla de Menú si se presiona el botón Cancelar.
- 6. Si al ingresar la información se presenta ningún error, se mostrara una pantalla de confirmación indicando que se ha registrado el automóvil.
- 7. Ver el anexo para el resto de las validaciones.

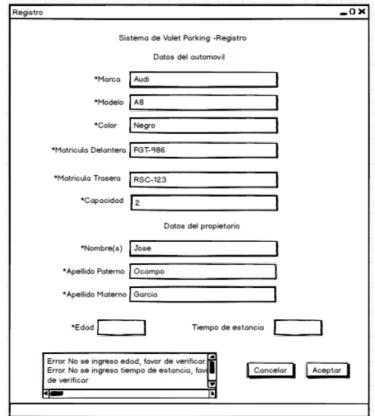


Figura 7. Pantalla Registro-Error

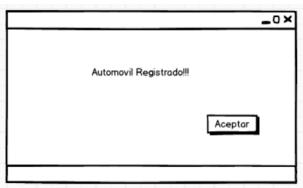


Figura8. Pantalla de Confirmación-Registro

ENTREGA

Al momento de ser seleccionada la opción de Entrega, se desplegara una pantalla con un listado de los automóviles registrados hasta el momento:

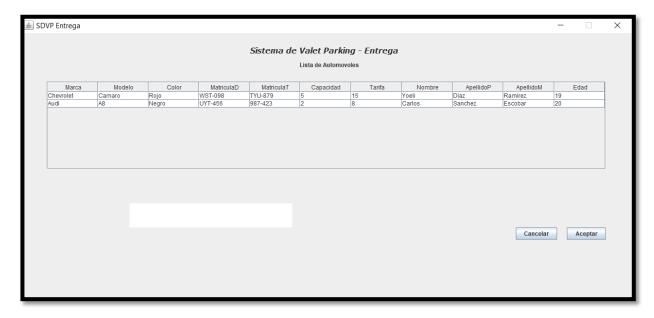


Figura 9. Pantalla Entrega

- 1. Se deberá de validar que se haya seleccionado un elemento al momento de que se presione el botón Aceptar, de lo contrario mostrara un mensaje de error en la pantalla.
- 2. De ser presionado el botón Cancelar, se regresara al Menú del sistema.
- 3. Al ser seleccionado el elemento y presionado el botón Aceptar, se desplegara una ventana de confirmación preguntando si desea continuar y bloqueara la ventana de entregas hasta haber seleccionado una opcion.



Figura 10. Pantalla Entrega – Error

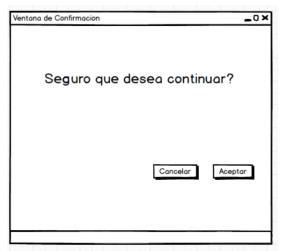


Figura 11. Pantalla de Confirmación

CAMBIOS

De ser seleccionada la opción de Cambios se desplegara una ventana con los automóviles registrados hasta el momento:

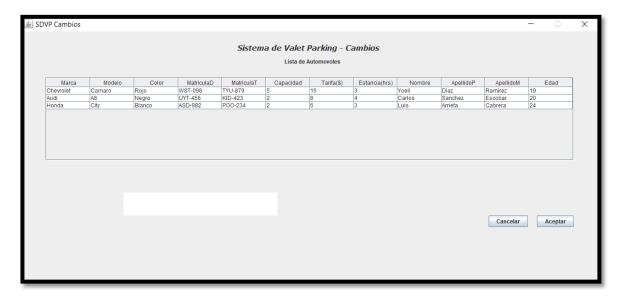


Figura 12. Pantalla de Cambios

- 1. Se deberá de validar que se haya seleccionado un elemento al momento de que se presione el botón Aceptar, de lo contrario mostrara un mensaje de error en la pantalla.
- 2. De ser presionado el botón Cancelar, se regresara al Menú del sistema.
- 3. Al ser seleccionado el elemento y presionado el botón Aceptar, se desplegara una pantalla para realizar las modificaciones similar a la de Registro con la información que se tiene del automóvil.
- 4. Dicha pantalla tiene las mismas validaciones que la de Registro y bloqueara la ventana anterior.

5. Al realizar los cambios correspondientes, se mostrara una pantalla indicando que las modificaciones han sido guardadas.

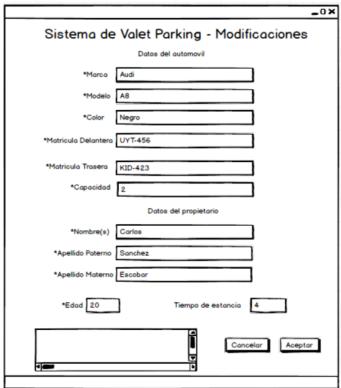


Figura 13. Pantalla de modificaciones

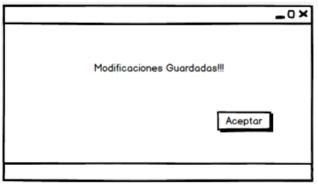


Figura 14. Pantalla de confirmación – Cambios

ANEXO

Ventana Registro

Los campos mara, color, nombre, apellido paterno y apellido materno solo permitirán escribir letras.

Los campos capacidad, edad y estancia, solo permitirán escribir números.

Máximo de caracteres en los campos de texto

Marca: aceptara como máximo 15 caracteres.

Modelo: aceptara como máximo 15 caracteres.

Color: aceptara como máximo 15 caracteres.

Matricula delantera: aceptara como máximo 6 caracteres.

Matricula trasera: aceptara como máximo 6 caracteres.

Capacidad: solo aceptara un carácter.

Estancia: solo aceptara un carácter.

Apellido Paterno: aceptara como máximo 50 caracteres.

Apellido Materno: aceptara como máximo 50 caracteres.

Nota

Para la ejecución del programa se debe de ejecutar la clase SistemaValetParking, que se encuentra en el paquete: unam.fi.poo.clases.SistemaValetParking