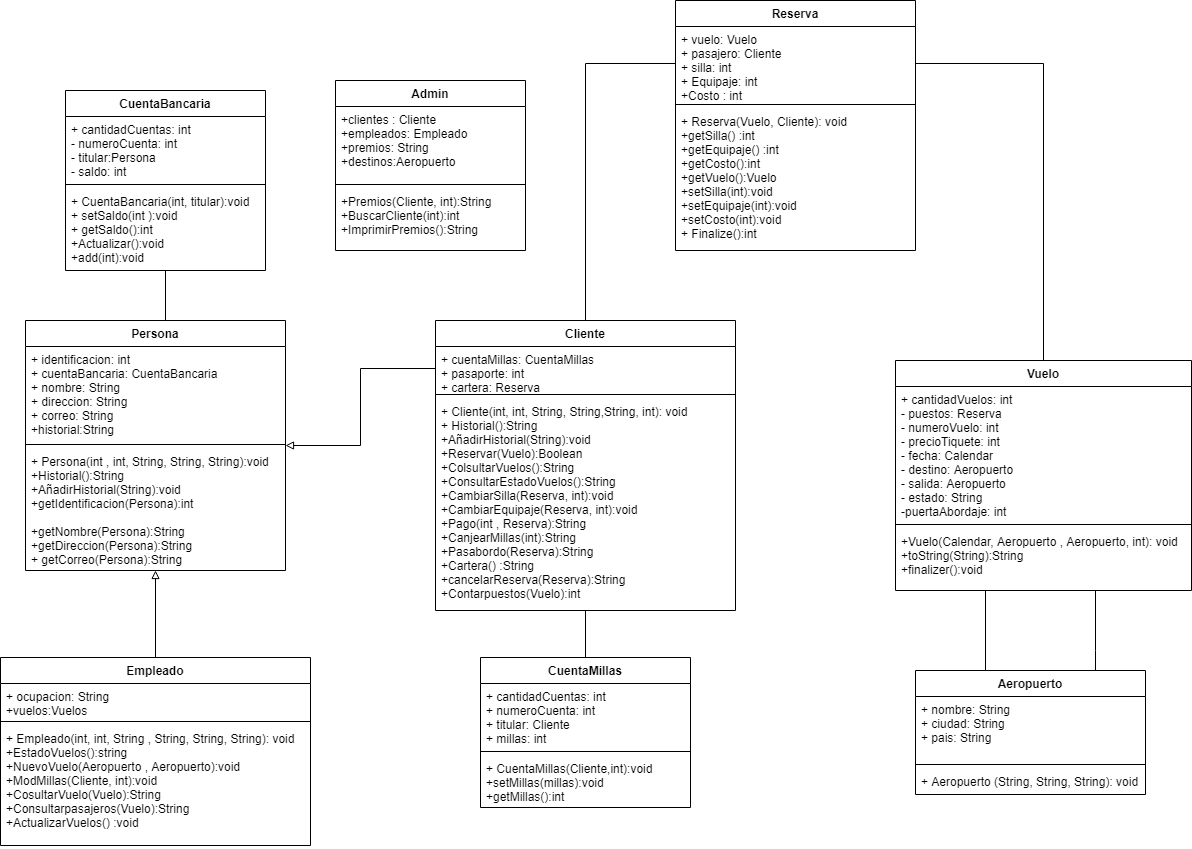
**Memoria escrita**

**Descripción general de la solución:**

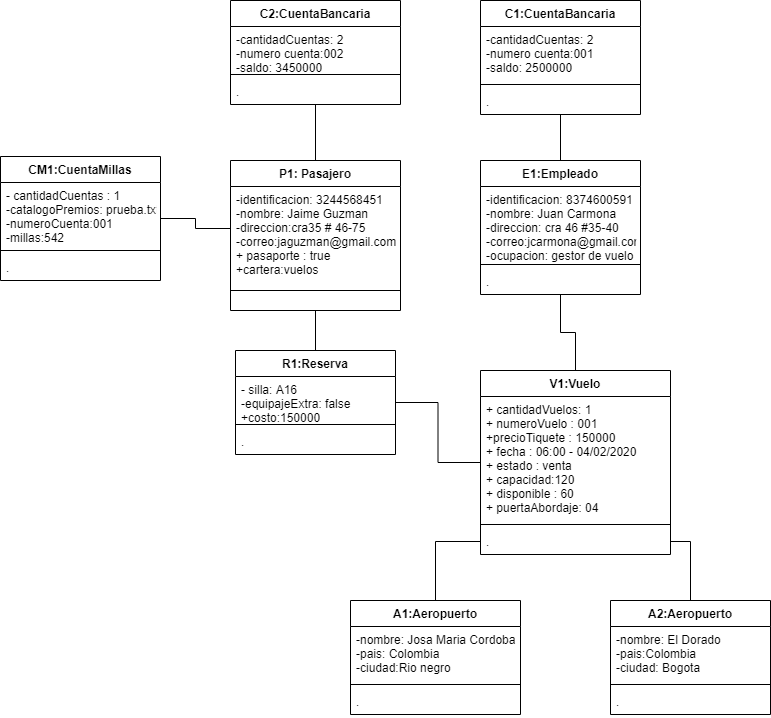
Se busca modelar, haciendo uso de la teoría de la programación orientada a objetos, el funcionamiento de una aerolínea (o por lo menos una parte de ella) enfocándose en la administración de los vuelos y en la interacción de los usuarios con estos.

De forma que se suplan satisfactoriamente las necesidades de los usuarios en lo referente al viaje, desde la consulta de los vuelos hasta el abordaje del mismo y a su vez permita una clara y fácil administración de la aerolínea.

**DIAGRAMA DE CLASES**

****

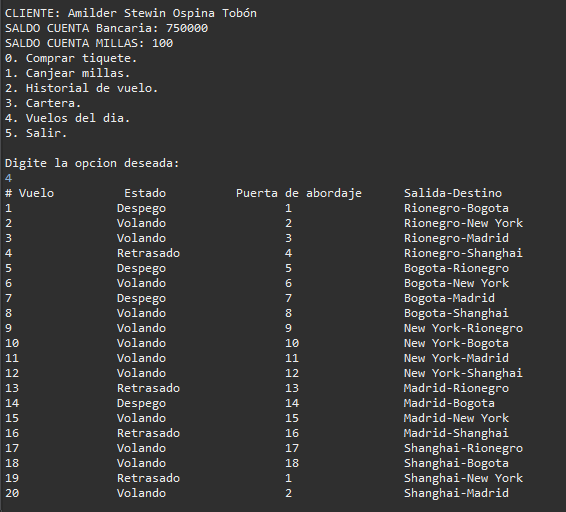
**DIAGRAMA DE OBJETOS**

****

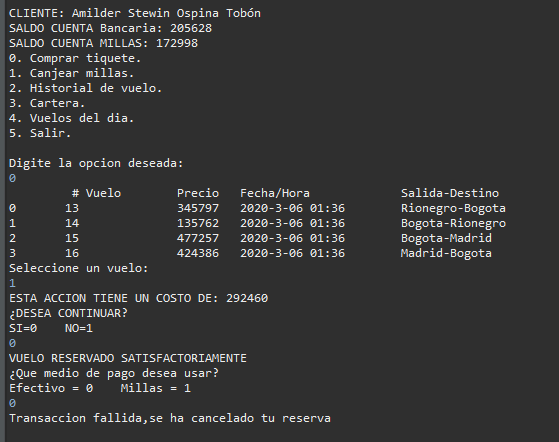
**FUNCIONALIDADES**

**CAPTURAS MENU DE CONSOLA GENERICO**

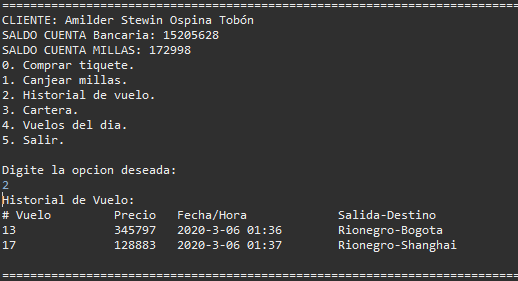
**Vuelos del Día.**



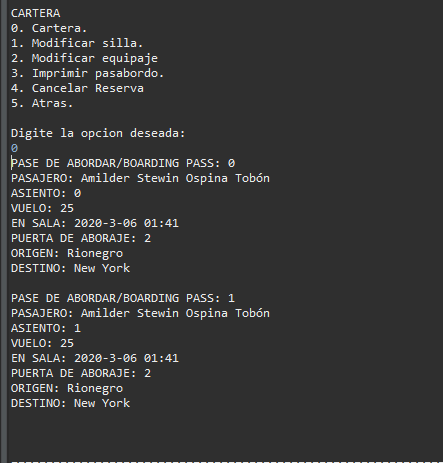
**Consulta de vuelos disponibles**



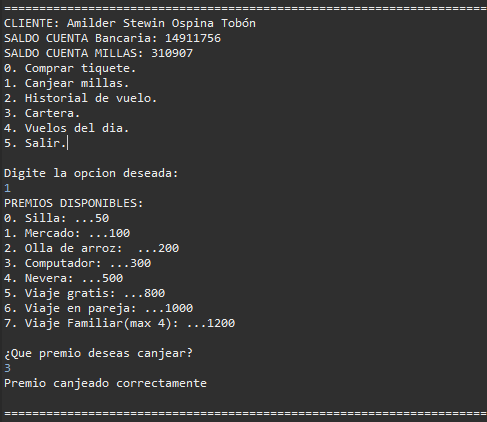
**Consulta – Historial de Vuelo.**



**Cartera.**

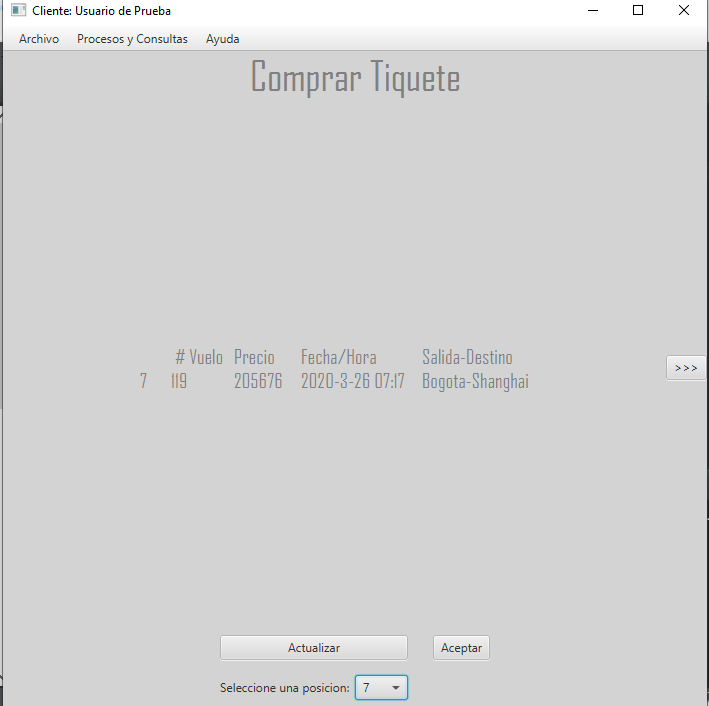


**Canjear Millas – Premios**



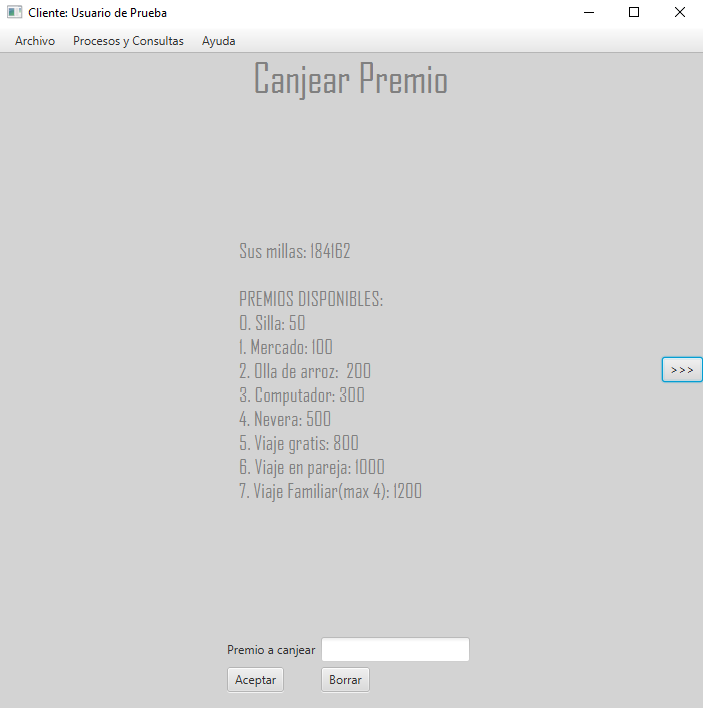
**CAPTURAS INTERFAZ GRAFICA.**

**Comprar tiquete.**



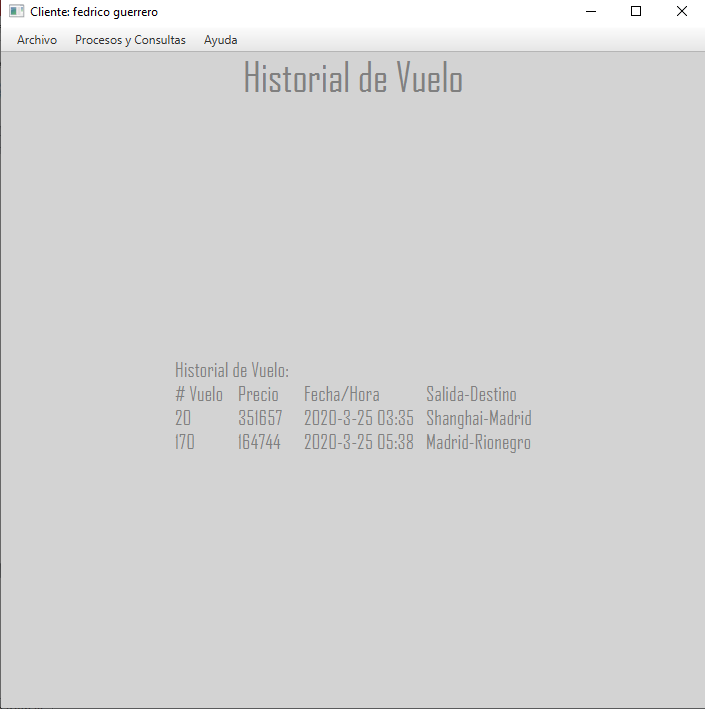
**Funcionalidad la cual le permite a un cliente comprar un tiquete de los vuelos disponibles estos vuelos no aparecen en la lista de vuelos del día ya que están en estado de “Ventas”, además tiene la opción de cambiar la silla (que ya de por si le asigna una), y quitar su límite de equipaje(estas acciones generan costos adicionales al costo del vuelo que ya se muestra), para consultar tu saldo basta con darle en el menú archivo- usuario**

**Canjear premios.**



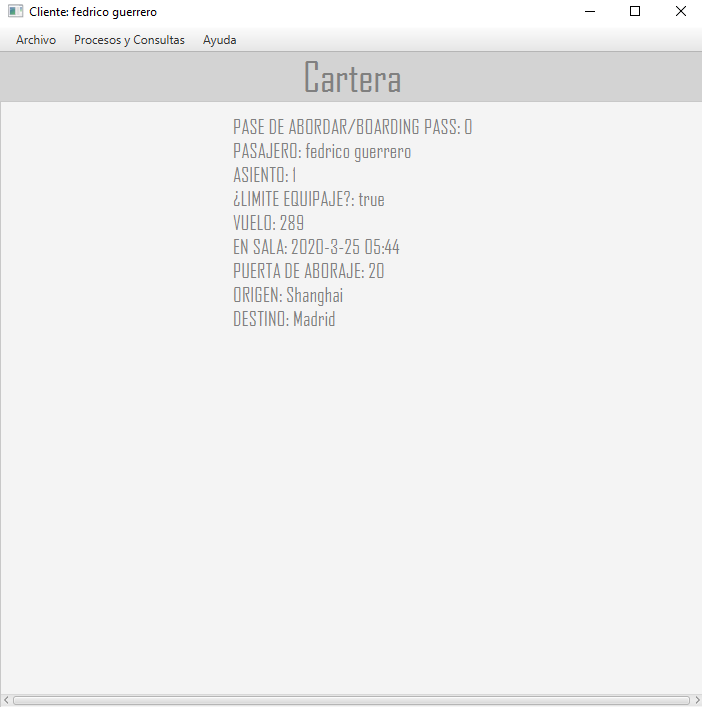
**Función la cual le permite canjear las millas que tiene el usuario por premios.**

**Historial de vuelo.**



**Funcionalidad la se hace cuando un vuelo se termina borrando las reservas le asigna el vuelo al historial de vuelos del cliente. Este solo se adiciona cuando el vuelo ya se da por finalizado.**

**Cartera.**



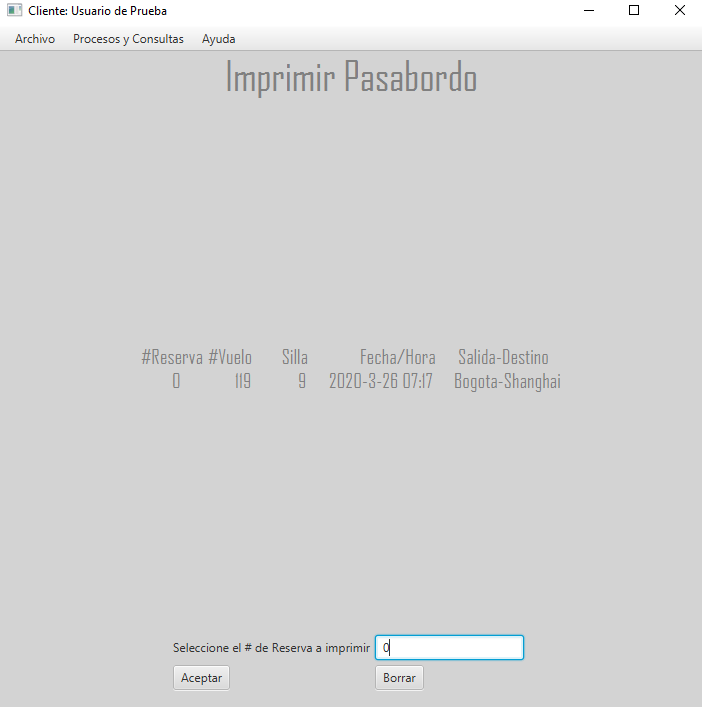
**Te muestra la lista de reservas que tiene el usuario.**

**Vuelos del día.**



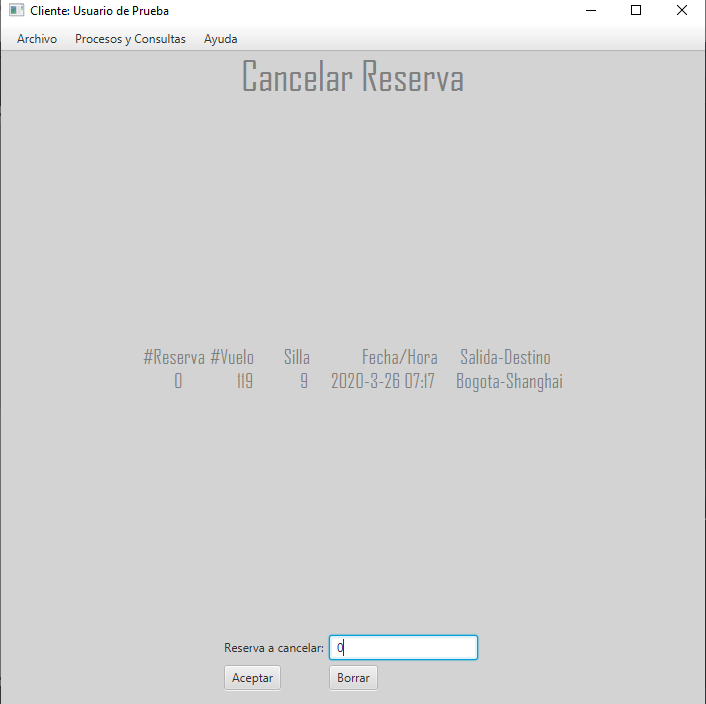
**Estado de los vuelos el cual se modifica cada cierto tiempo, el encargado de modificarlo es un objeto de clase empleado.**

**Imprimir Pase de abordaje.**



**Imprimir pasa bordo te imprime la información de una reserva en específico, si el usuario cuenta con muchas reservas esta es la mejor forma de buscar una en específico (ya que cartera le muestra todas).**

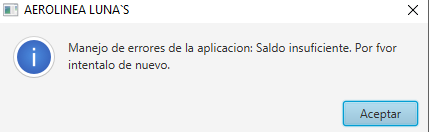
**Cancelar Reserva.**



**Funcionalidad que se ejecuta cuando el cliente quiere cancelar su reserva, al cancelar la reserva tiene que eliminarse el cliente de las sillas del vuelo y esto solo se puede realizar cuando el vuelo esta aun en estado de ventas, además se borrara la reserva de la cartera del cliente.**

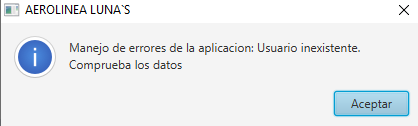
**Excepciones:**

**Error saldo insuficiente:**



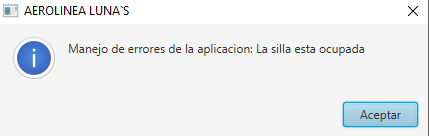
Se Ejecuta cuando intenta hacer una reserva y no cuenta con saldo para comprar el tiquete

**Error Usuario Inexistente:**



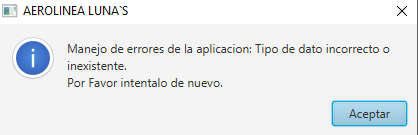
Se muestra cuando se intenta ingresar con una identificación de un usuario que no existe.

**Error Silla ocupada.**



Se ejecuta cuando se intenta cambiar a una silla que ya está ocupada.

**Error Tipo de dato incorrecto.**



Se muestra cuando en cualquier textfield se mete un dato que no es relevante o no es acorde a lo que se pide.

**Error Modificar vuelo.**

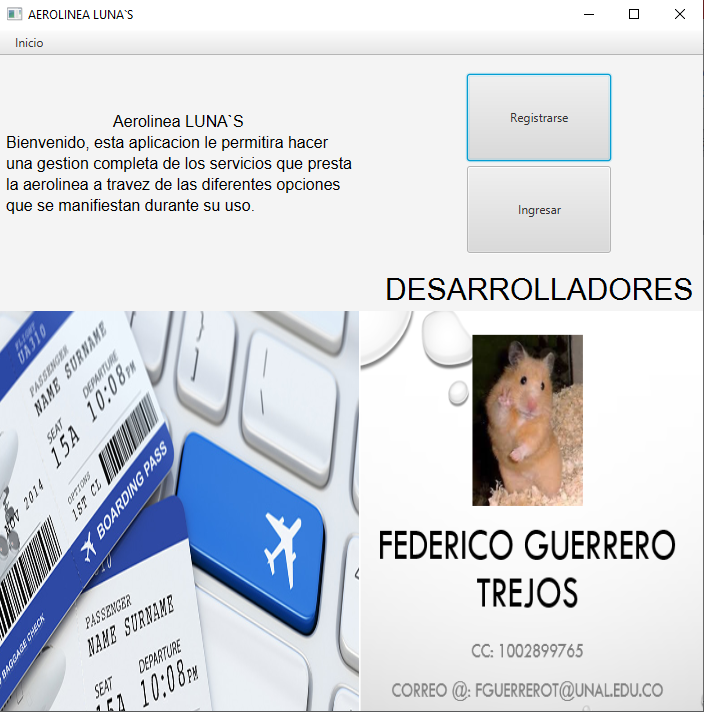
Esta excepción se muestra cuando el cliente intenta cancelar una reserva ya que no está en estado de ventas.

**Aerolínea Luna`s**

**Manual del Usuario.**

Bienvenido al manual de usuario de nuestra aplicación, en este manual encontrara la información referente a las opciones de las cuales dispone el aplicativo, también podrá realizar pruebas a las diferentes funciones del programa para un mayor entendimiento del sistema

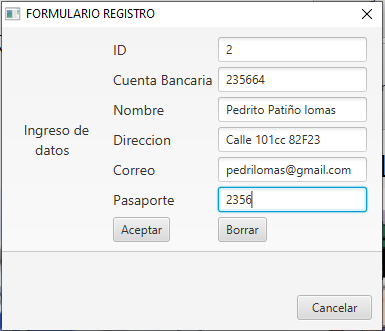
**Ventana de inicio.**



Al iniciar el programa aparecerá un mensaje de bienvenida, en esta podrás ventana encontraras las opciones de Registrarse e ingresar, Además en la parte inferior encontraras imágenes con los nombres de los desarrolladores del programa y un catálogo de imágenes varias.

En la parte superior derecha de la ventana en el recuadro “Inicio” podrá encontrar las opciones de descripción, la cual mostrara una breve explicación del programa y salir para cerrar la ventana.

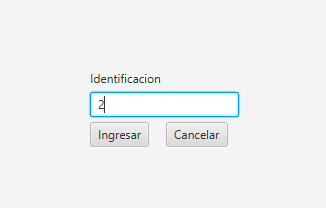
**Registrarse.**



Al darle a la opción registrarse esta te abrirá una nueva ventana en la cual colocaras tu información, ten en cuenta que la ID que te da el programa es única para cada usuario por la cual esta será la que utilizaras a la hora de ingresar a tu Usuario en la aplicación.

Debes de rellenar todos los campos para que así el programa te confirme tu registro.

**Ingresar.**



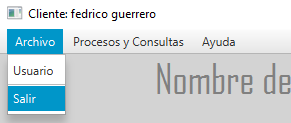
Para ingresar a tu usuario en el aplicativo basta con que utilices tú identificador único el cual te fue asignado a la hora de registrarte, si no ingresas nada o ingresas un identificador inexistente el programa no te permitirá el ingreso y mostrara una alerta.

**Ventana del Usuario.**



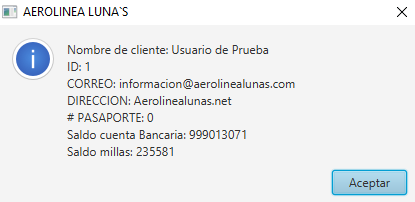
Al ingresar, se cambiara a una nueva ventana, en las barras de menú al lado superior izquierdo, encontrarás las opciones que como usuario de la Aerolínea tienes acceso.

**Menú Archivo.**



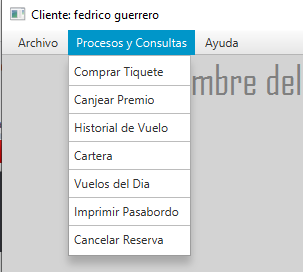
En este menú encontraras las opción de Usuario y Salir, al seleccionar usuario se mostrara una ventana con la información del usuario actual. Al seleccionar la opción de salir esta te devolverá de regreso a la ventana de inicio del sistema.

**Usuario.**



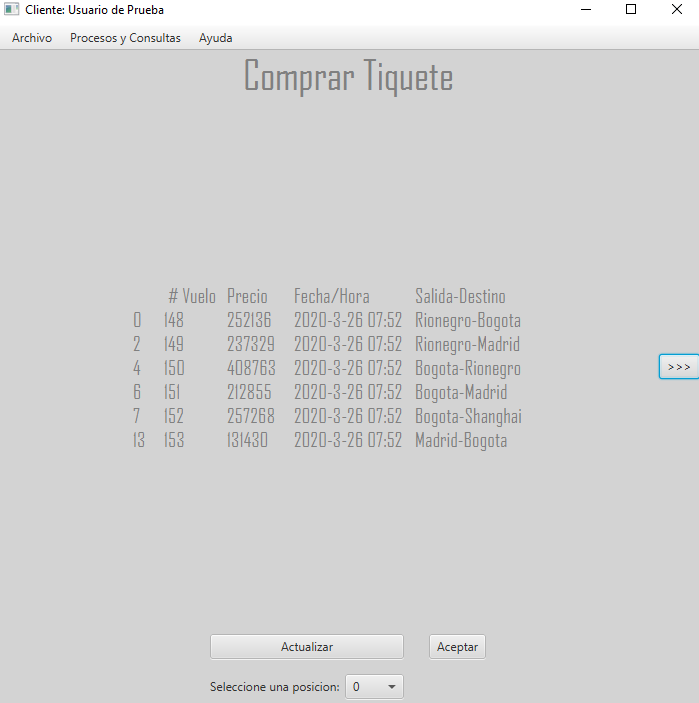
Además de revisar nuestra información, La opción usuario nos permite averiguar nuestro saldo de cuenta bancaria y nuestro saldo de la cuenta millas.

**Menú de Archivos y Consultas.**

****

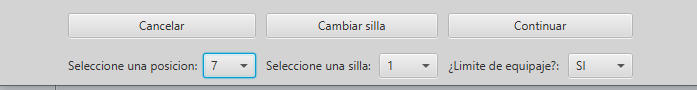
En esta opción de menú se encuentran las funcionalidades implementadas, explicadas en el apartado anterior (Funcionalidades); estas son las opciones que tiene el usuario disponible dentro de la aplicación.

**Al Comprar tiquete.**



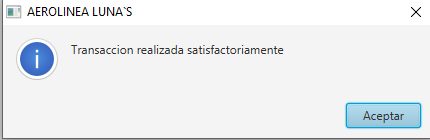
Al seleccionar el menú comprar tiquetes se abrirá una ventana con las opciones de vuelos disponible que tienes si no hay opciones puedes darle en el botón actualizar para ver si hay vuelos que no se han dado

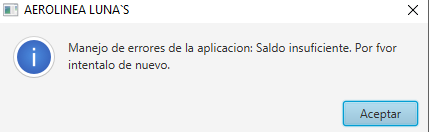
(También puedes darle al botón”>>>” de la derecha para actualizar el estado de los vuelos)



Al seleccionar un vuelo y darle al botón de aceptar, te imprimirá un pasa bordo con la información y una lista de los puestos disponibles en el vuelo, para cambiar tu silla asignadas tendrás que seleccionar una y oprimir el botón “cambiar silla” si la silla está disponible esta se te reasignara (teniendo en cuenta que esto genera costos extra). El límite de equipaje estará predefinido, si deseas quitarlo, basta con que cambies el valor a “NO” (esta opción también genera costos extra).

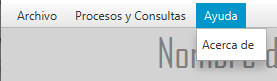
Al oprimir el botón aceptar, te preguntara con que medio deseas pagar (Efectivo o Millas), si tu saldo es insuficiente te mandara un mensaje de que no se pudo realizar la operación, si no es el caso, la transacción se realizara y podrás ver el vuelo en tu cartera.





**El resto de menús se pueden ver en el apartado de más arriba llamado “Funcionalidades-Capturas interfaz gráfica”.**

**Ayuda.**



Este menú tiene la opción “Acerca de” la cual imprime la información de los desarrolladores de la aplicación.