

# Memoria del Proyecto

Aplicación de Gestión de Reservas para Nintendo Switch 2

Asignatura: Entornos de Desarrollo

Este trabajo consiste en el desarrollo de una simulación de un sistema de gestión administrativa, en concreto, una aplicación destinada a la reserva anticipada de videojuegos y servicios relacionados con la futura consola Nintendo Switch 2.

El objetivo principal ha sido aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del módulo, empleando herramientas y metodologías trabajadas durante el curso.

Durante el diseño del software, se ha elaborado un documento de especificación técnica siguiendo la estructura del estándar. Este documento incluye diagramas de casos de uso, estados, secuencia y clases, además de una descripción de la interfaz gráfica planteada.

Se ha acompañado de diagramas de actividad que representan visualmente el comportamiento del sistema.

Para la codificación se utilizó un entorno compatible con Java, generando una plantilla funcional con clases estructuradas, donde los métodos están definidos como prototipos compilables. Esta plantilla está documentada utilizando Javadoc.

Finalmente, se ha creado [un repositorio en GitHub](#) donde se puede ver el trabajo.