

## 1.- Introducción:

Hotel Zargo es un proyecto para la asignatura de ingeniería del software, el cual trata de la gestión y organización de un software basado en la gestión de un hotel.

Tendremos dos tipos de usuarios: Administración y servicios. Ambos podrán interactuar con el software pero con cometidos diferentes:

- Los administradores, tendrán control total del programa.
- Los empleados de servicio, interactuarán con el software para visualizar contenidos autorizados

## 2.- Modelo del dominio:

Nuestro modelo del dominio consta de los siguientes módulos

### **1 Reservas**

- 1.1: Alta de reserva
- 1.2: Baja de reserva
- 1.3: Modificar reserva
- 1.4: Listar reservas
- 1.5: Buscar disponibilidad
- 1.6: Hacer efectiva

### **2 Habitaciones**

- 2.1: Alta de habitación
- 2.2: Baja de habitación
- 2.3: Modificar habitación
- 2.4: Listar habitaciones

### **3 Empleado**

- 3.1: Alta de empleado
- 3.2: Baja de empleado
- 3.3: Modificar empleado
- 3.4: Listar empleados

### **4 Cliente**

- 4.1: Alta de cliente
- 4.2: Baja de cliente
- 4.3: Modificar cliente
- 4.4: Listar clientes

### **5 Turno**

- 5.1: Alta de turno
- 5.2: Baja de turno

5.3: Modificar turno

5.4: Listar turnos

## **6 Servicios del hotel**

6.1: Alta de servicio hotel

6.2: Baja de servicio hotel

6.3: Modificar servicio hotel

6.4: Listar servicios hotel

### **3.- Arquitectura:**

El diseño de la aplicación y su implementación hemos utilizado una arquitectura multicapa dividida en:

Integración: Se ocupa de la gestión y comunicación del código con la base de datos.

Negocio: Consta de los transfer y el servicio de aplicación.

Presentación: Diseña e implementa la interfaz gráfica de la aplicación y gracias a ella la del usuario con el sistema.

### **4.- Patrones utilizados:**

MVC

Singleton

Façade

Abstract Factory

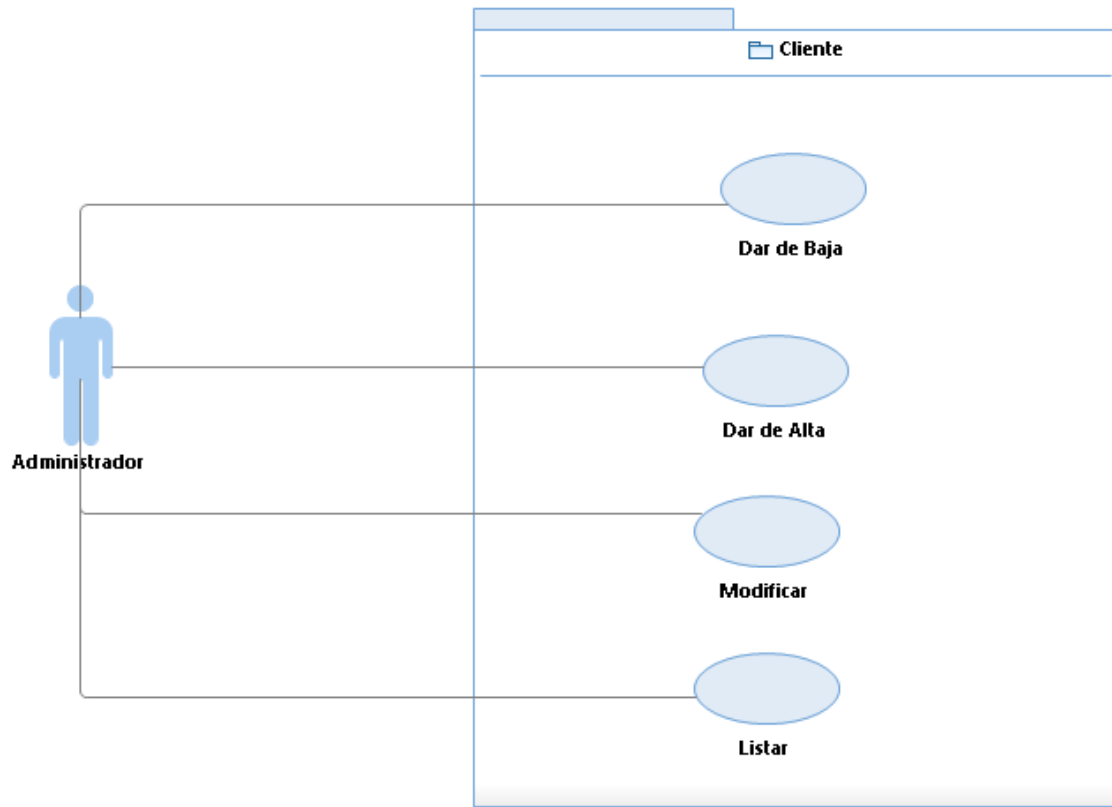
Command

### **5.- Modelos y diagramas:**

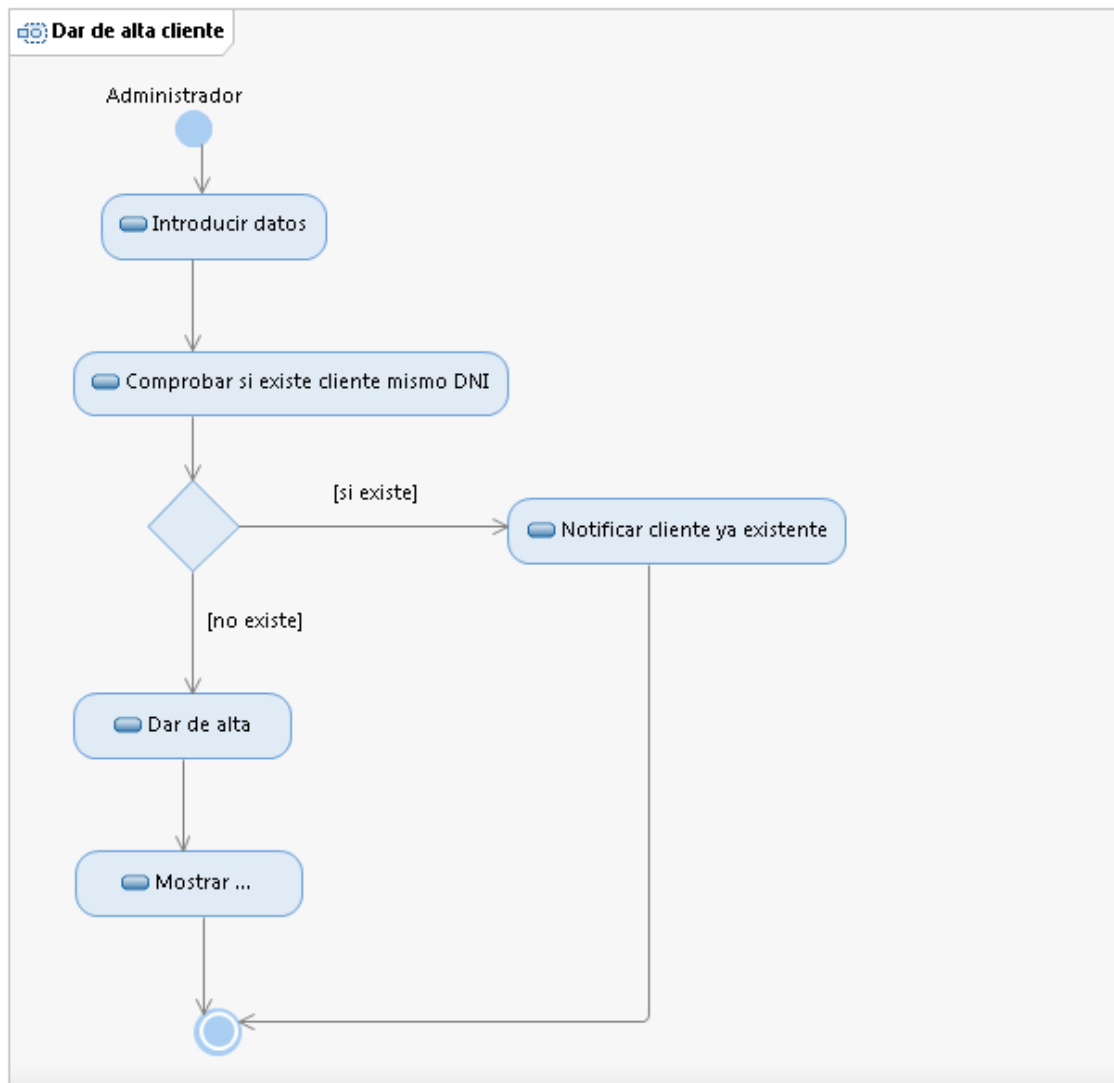
Para representar la interacción entre las distintas capas hemos utilizado una serie de diagramas.

- Diagramas de casos de uso:

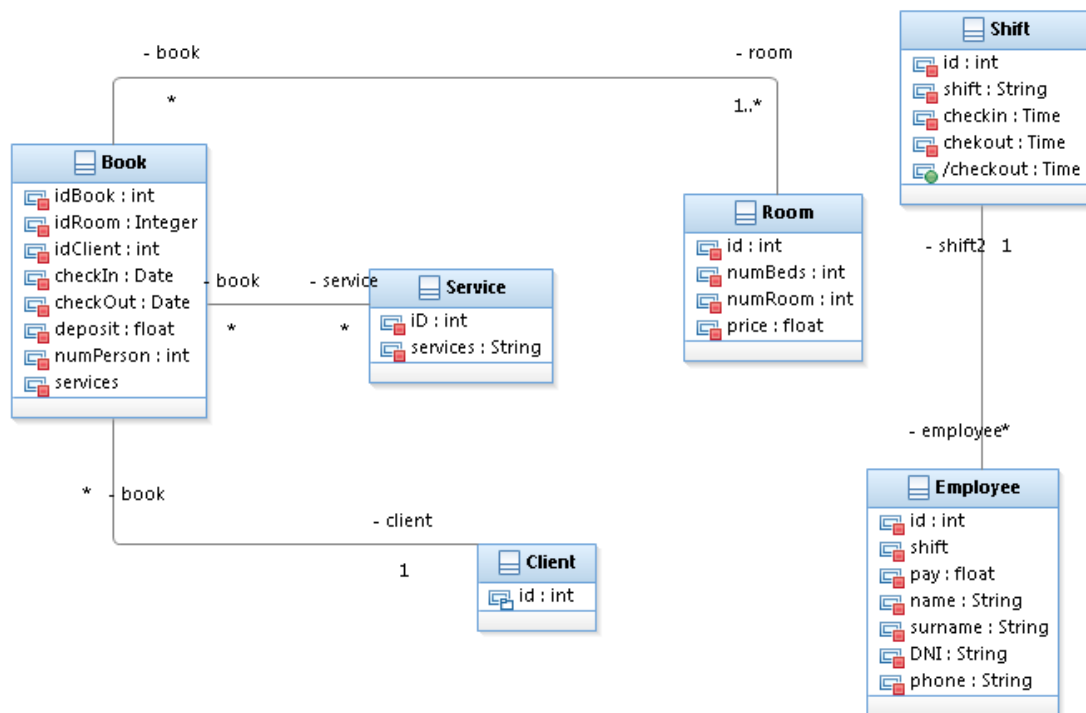
Estos diagramas representan la interacción del usuario con los distintos módulos del programa.



- Diagramas de actividad: Representan las distintas funciones que desarrolla el software, desde que el usuario realiza una acción hasta que el sistema le devuelve la respuesta.

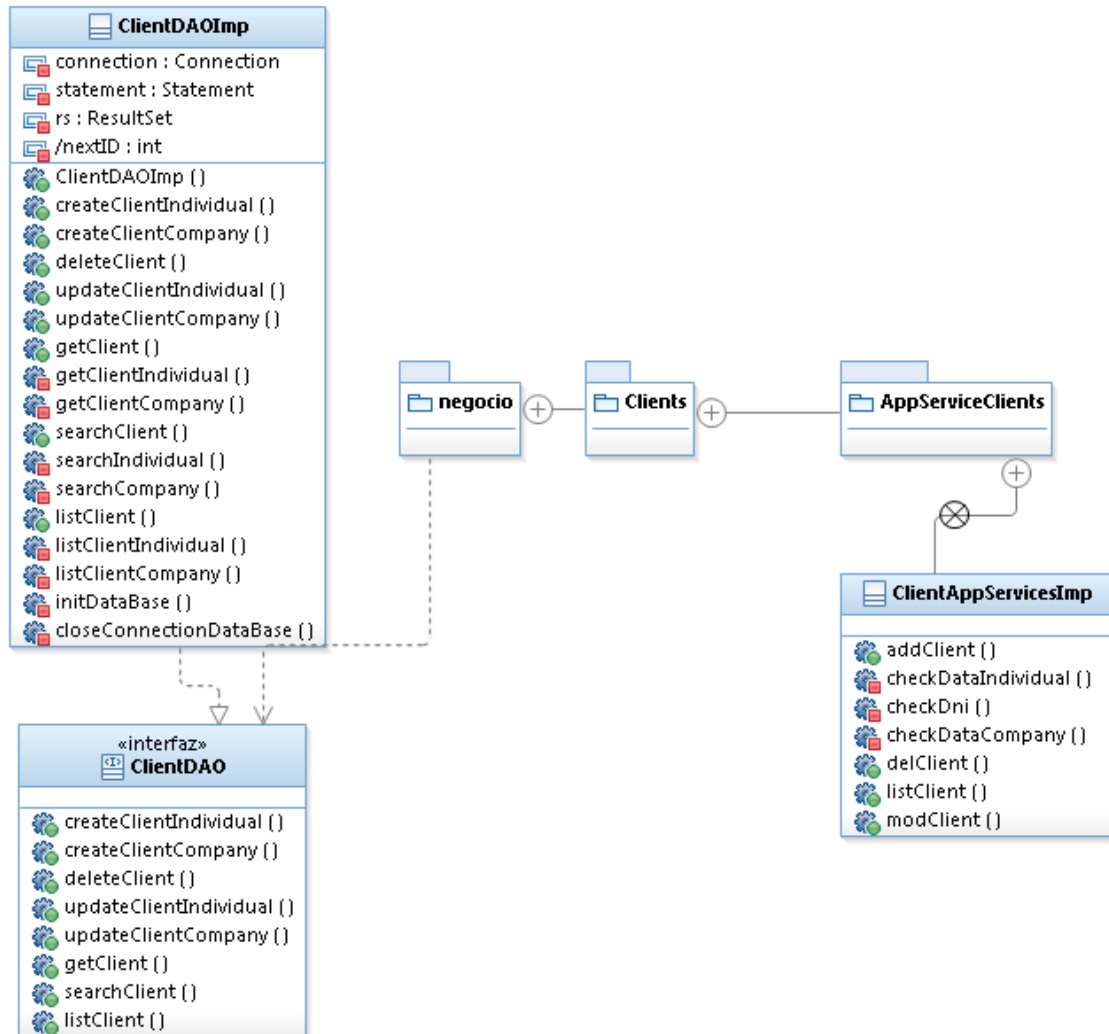


- Diagrama de modelo del dominio: Muestra los módulos principales de la aplicación y su relación entre ellos.

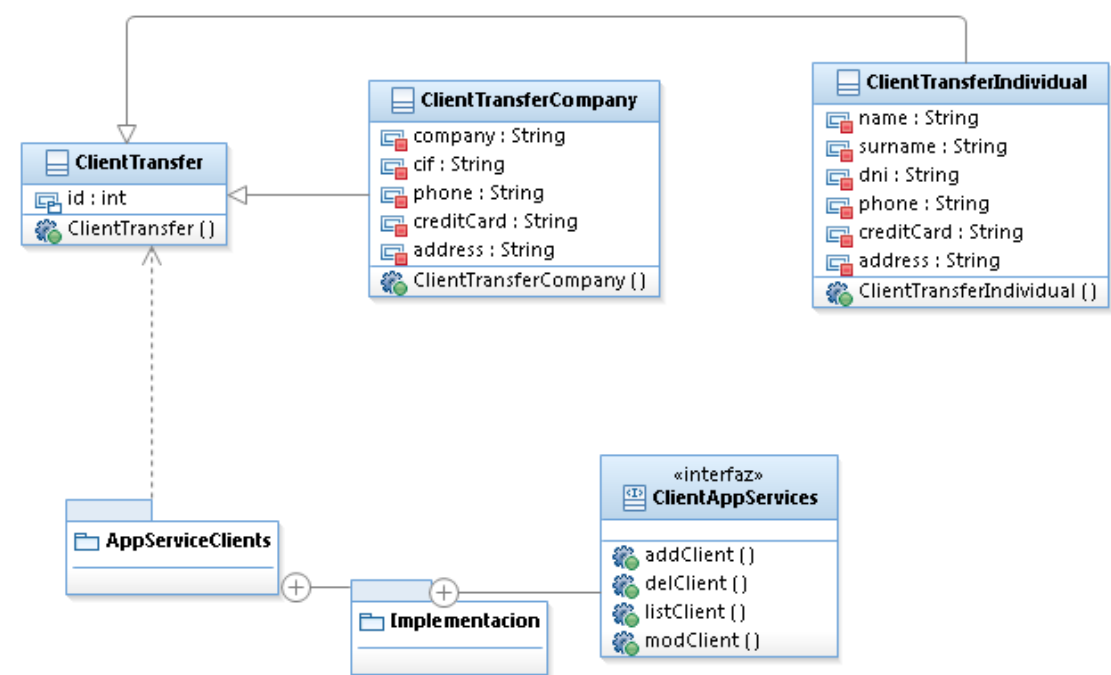


- Diagrama de clases: Establece la estructura del sistema mostrando sus clases, atributos y las relaciones entre ellos.

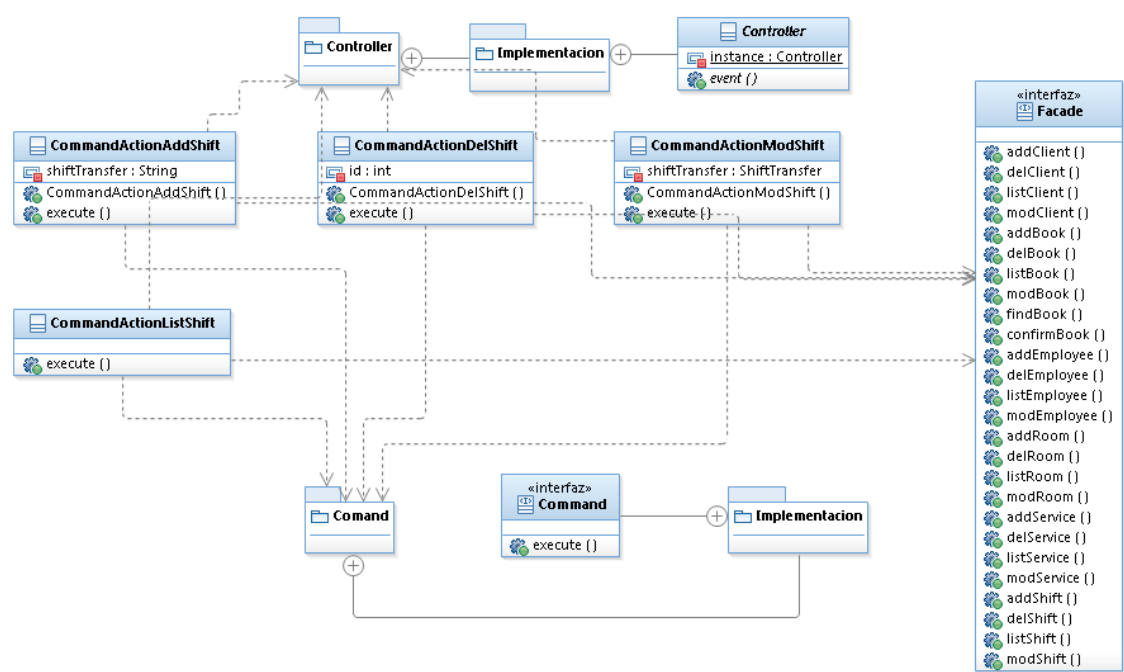
Integración:



Negocio:

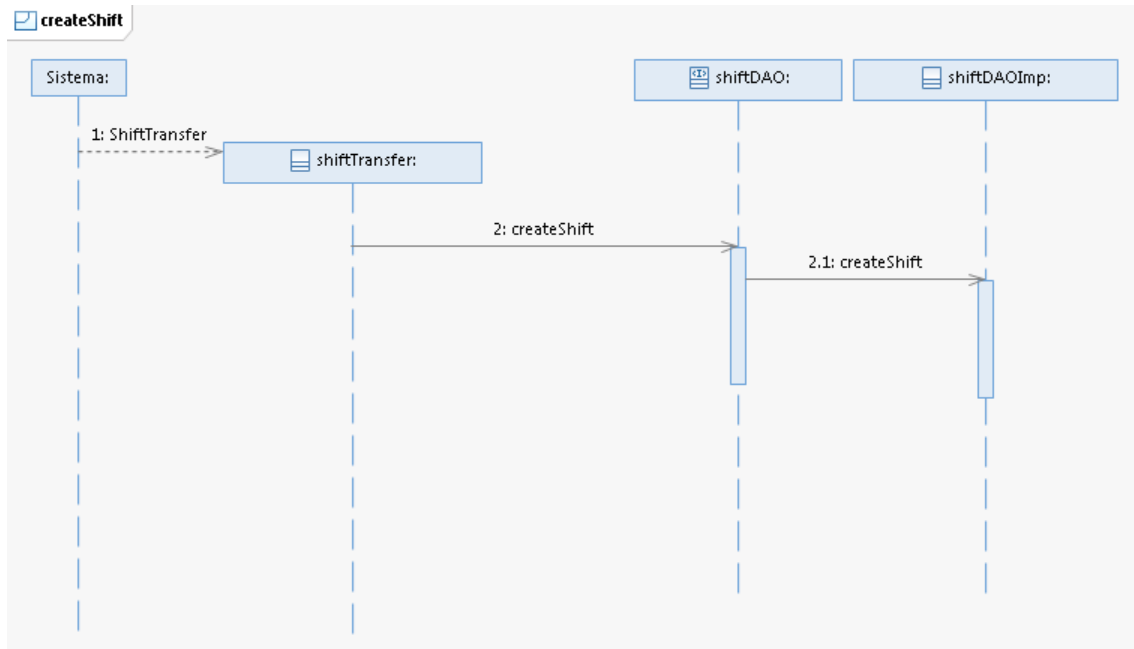


Presentación:

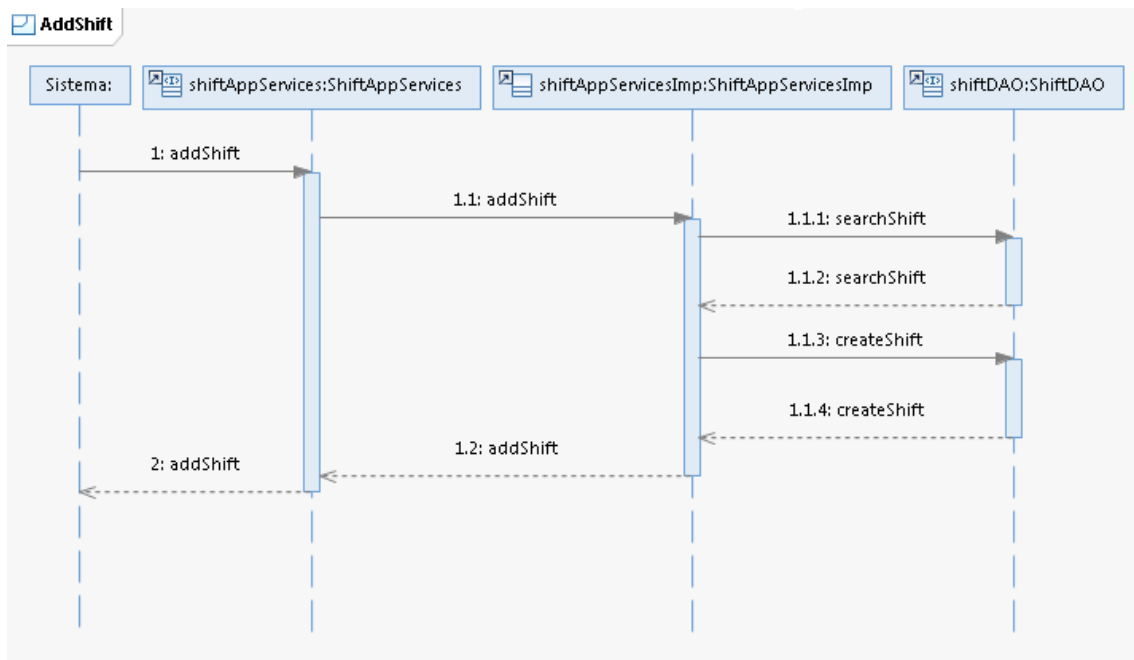


- Diagramas de secuencia: Establece la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo.

Integración:



Negocio:



Presentación:



**executeAddShift**

