

Miembros:

Laura Sáez

Zaira Diez

Carmen Echeverría

MANUAL DE PROYECTO



Prog.Apps - 10

Manual de uso de la aplicación
de la Agencia de Viajes

Para iniciar la aplicación se deberá ejecutar la VentanaComienzoPrev y pulsar el botón de Start que contiene ésta. Al pulsarlo, se mostrará un *hilo con un gif de un avión hasta que la información de la app esté cargada al completo*. Una vez pulsado, aparecerá la siguiente pantalla, la del login, donde existen dos tipos de usos:

1. La de el administrador que accede a la base de datos, cuenta con la visualización de las tablas y puede insertar y eliminar datos desde la ventana

- a. Para ello, cuando se sitúe en la ventana de login se deberá introducir las siguientes credenciales:

Usuario: admin

Contraseña: admin

2. La del usuario que desea contratar o buscar un viaje, esta cuenta con diversas opciones.

- a. Para acceder a esta modalidad debes o bien crear una cuenta con tu propio usuario y contraseña, o iniciar sesión con las siguientes credenciales:

Usuario: toni

Contraseña: toni

Una vez en la aplicación encontraremos las diferentes funcionalidades:

➤ En la parte inferior, hay dos botones:

- **La ruleta:** Pulsando en ella se abrirá una ventana en la que se tiran los dados para ver si se consigue algún descuento, dicho descuento se obtiene consiguiendo la puntuación citada en dicha ventana.
- **La puerta:** Pulsando se muestran dos opciones: Cerrar la aplicación o Cerrar sesión para volver al login e iniciar sesión con otro usuario.

➤ En la parte central se muestran 6 opciones, una para cada funcionalidad ofrecida en la app:

- Primero de todo tenemos la **ventana de Perfil**. Al pulsar, aparece *un hilo en el cual hay una barra que se mueve horizontalmente y la frase “Cargando tu perfil”*. Una vez dentro, se muestran varios datos sobre el perfil con el que se ha iniciado sesión. Aquí se pueden hacer modificaciones y guardar los cambios, se puede ver la contraseña (que aparece oculta) al darle al botón del ojo, etc.

- La **ventana de Reservas** cuenta con un *hilo que muestra mensajes a medida que la base y los datos se van cargando*. Al finalizar, se muestra la tabla que dispone de un separador para las reservas de hoteles y alojamientos, y otra para las excursiones. Además en la parte superior cuenta con la posibilidad de filtrar las reservas y en la esquina superior izquierda un botón para ir a la pantalla principal.
- La **ventana de Ofertas** contiene nueve destinos, que se muestran con la foto y el nombre del lugar, y al pasar el ratón por encima se puede ver otra imagen más detallada del destino. Al entrar en cualquiera de las ofertas, aparece un cuadro de texto a la izquierda aportando detalles sobre el viaje, junto a una imagen del destino. Abajo hay dos botones: reservar esta oferta y atrás. Al darle a reservas, se abre un cuadro en el que se debe llenar los datos del viajero. Si se aumenta la cantidad de adultos o niños o días de duración, aumentará el precio. Finalmente, una vez aceptada la reserva, aparece un panel de confirmación, y seguidamente *un hilo en el cual se procesa la reserva y se guardan los datos en la base de datos correspondiente*. Una vez finalizado el proceso, se puede consultar la reserva en la ventana anterior de Reservas.
- La **venta de Vuelos**, cuenta con un *hilo inicial (que muestra un avión en la parte superior moviéndose y abajo fotos de los destinos)*. Después se abrirá la ventana con una tabla y su buscador correspondiente para buscar el itinerario deseado. La última columna cuenta con un botón para reservar dicho vuelo. Al pulsarlo se abre una nueva ventana con la información del vuelo, número de personas a elegir y campos de nombre para completar. Abajo existen los botones de confirmar la reserva o de volver para atrás.
- La **ventana de contacto**, abre una ventana que contiene la localización, número de teléfono y email de contacto. Cuenta con un botón inferior para volver a la pantalla principal.
- La **ventana de excursiones**, al pulsarla se abre con *una progress bar que muestra la carga de la tabla de las excursiones disponibles*. La ventana

cuenta con un buscador en la parte superior y un botón de volver para atrás en la parte inferior. En el centro de la pantalla está la tabla donde se puede ver el título precio, el botón info, que pulsándolo se abre una ventana con toda la información. Además, la última columna es un botón para reservar que muestra otra ventana con la información correspondiente a dicha reserva y los datos a especificar sobre ella.

La **recursividad** es utilizada en este proyecto en la clase *VentanaGeneradorItinerarios*. Como su nombre indica, esta clase se encarga de generar itinerarios de dos formas diferentes.

- Por una parte, tenemos la clase *GenerarItinerariosRecursivos*, que utiliza el método *generarItinerarios()*. Aquí la recursividad busca combinaciones de n vuelos que no superen un precio máximo. En el caso base, comprueba que itinerario tiene el número correcto de vuelos y cumple el presupuesto proporcionado. Por otro lado, en el caso recursivo crea una lista auxiliar, a la cual añade los itinerarios que no hacen que el precio supere el presupuesto. Finalmente, devuelve la lista con las opciones de itinerarios, y la muestra en la tabla cuando se pulsa el botón azul “Generar itinerarios”.
- Por otra parte, la clase *GenerarRutasConectadas* utiliza el método *generarRutasRecursivo()*, y se encarga de generar rutas encadenadas (es decir, que el destino de uno debe ser el origen del siguiente). Aquí no se tiene en cuenta el presupuesto. En el caso base, comprueba que la ciudad de origen sea igual a la ciudad destino, para así entrelazar los vuelos, y que el número de escalas no supere el límite. En el caso recursivo, primero comprueba lo mismo que en el caso base, y también verifica que el siguiente vuelo salga al menos 45 minutos después de que llegue el anterior.