## Clase UML SistemaUdestay LUIS FERNANDO CASTAÑEDA PEREZ | May 21, 2025 **Alojamiento** - Anfitrion& anfitriones - Huesped& huespedes Anfitrion - Alojmaiento& alojamientos - string nombre - int contadorActual - string identificador - contadorAnfitriones - foat precioPorNoche - string documento - string tipo - string antiguedad - string amenidades - float puntuacion - string deparatamento - Alijamiento& alojamientos + void registrarAnfitrion (string& documento) - string municipio + void registrarHuesped(string& documento) - string direccion Ν Ν + void agregarAlojamiento(string& identificador) + void buscarAlojamientoPorUbicacion(string& + void agregarAlojamiento(Alojamiento& ubicacion) + void mostrarEstadisticasReservas() alojamiento) + void listarAlojamientos() + void generarReporteAnfitriones() + bool estaDisponible(Fecha& fecha) + bool agregarReservacion(string& codigo) + void modificarPrecio(float nuevo Precio) 1 + string ontenerDetalles() + void actualizarDisponibilidad( bool dsponible) Ν Huesped Reservacion - string documento - string antiguedad Fecha - float puntuacion - string codigo - Fecha& incio - int dia - int duracionNoches 1 - Alojamiento& alojamiento - int mes - Huesped& huesped - int año 1 + void mostrarReservas(Alojamiento& alojamientos) + bool realizarReservacion(string& codigoAlojamiento, Fecha& inicio, int duracionNoches) + float calcularCosto() + bool esValida() + void cancelarReserva(string& + string generarComprobante() + string actualizarFecha() + int diasEntreFechas(Fecha& otraFecha) codigoReservacion) + void cancelarReservacion() + string obtenerHistorial() + void externderEstadia(int diasAdicionales) + bool verificarDisponibilidad()