

REST-PIRO

INTERACCIÓN PERSONA- ORDENADOR 1

Proyecto desarrollado por:

Marina Prieto Pech

Sergio Silvestre Pavón

Josué Carlos Zenteno Yave



Requisitos de la aplicación

En este proyecto diseñaremos la interfaz gráfica de usuario (en Java) de un prototipo de aplicación de escritorio para la gestión de un complejo turístico rural o *camping*. Dicha aplicación permitirá la gestión de las reservas de los alojamientos disponibles en el complejo (parcelas y bungalows), así como de distintos tipos de actividades de ocio y tiempo libre a realizar durante la campaña de verano.

Una vez dicho el objetivo de la aplicación, comenzamos a enumerar las distintas funcionalidades que tendremos que cumplimentar en nuestra aplicación:

1. Soporte a un **único tipo de usuario (rol)**: persona encargada de la gestión de reservas y actividades en un complejo turístico rural o camping.
2. Acceso mediante identificación y clave (ventana de *login*).
3. Selección del idioma deseado. La aplicación estará internacionalizada (al menos en dos idiomas: español e inglés).
4. Una vez que el usuario se ha autenticado en el sistema, la aplicación podrá mostrar los datos de la persona que accede (e incluso su foto o avatar representativo), así como la fecha del último acceso.
5. Posibilidad de salir de la aplicación en cualquier momento.
6. Ayuda.
7. **Gestión de las reservas y estancias** en los alojamientos disponibles en el complejo de turismo rural o *camping*. El complejo cuenta con dos tipos de alojamientos (parcelas y *bungalows*), cuyo listado y características podrán gestionarse mediante la aplicación.
 - 7.1. Las **parcelas** podrán ser de distintos tipos/categorías (por ejemplo, parcelas pequeñas, medianas, deluxe, para autocaravana, etc.) y, por tanto, tener distinto precio por noche. También las tarifas de cada tipo de parcela variarán dependiendo de la temporada (baja, media y alta). De las parcelas interesará conocer su tamaño, su ubicación en el camping (cercanía a los aseos o fregaderos, a la piscina o al bar restaurante, a la entrada del complejo, etc.), si cuenta con determinados servicios o características particulares (tomas de agua, luz, desagüe, si está delimitada o no por setos, si está en la zona de sombra, etc.), ...
 - 7.2. El complejo también cuenta con distintos tipos de **cabañas de madera o bungalows**. De cada uno de ellos se podrá consultar el tamaño, la capacidad máxima, el precio por noche, restricción de estancia mínima (opcional), otras características o equipamiento (menaje, microondas, ropa de cama y toallas, *wi-fi*, etc.), una breve descripción del alojamiento y una galería de fotos.
 - 7.3. Para cada una de las parcelas y cabañas se podrá consultar la **disponibilidad** (por ejemplo, ocupada, libre, en reparación, a espera de limpieza, ...) y realizar **reservas**. Cada reserva se

caracterizará por la fecha de entrada y salida, nombre de la persona que realiza la reserva, teléfono/s de contacto, *e-mail* de contacto (opcional), número de ocupantes de la parcela/cabaña, solicitudes especiales (por ejemplo, en el caso de las estancias en *bungalow* si necesita cuna, menaje concreto, alguna circunstancia de movilidad especial de las personas alojadas, etc.), horas de entrada y salida estimada, etc.

8. Para la temporada de verano, cada año la empresa que gestiona el complejo contrata a un grupo de **guías y monitores**. La aplicación permitirá altas y bajas de los empleados temporales contratados, así como la consulta y modificación de la información registrada para cada uno de ellos (nombre y apellidos, foto reciente, teléfono/s de contacto, correo/s electrónico/s, idiomas, formación, restricciones de disponibilidad, ...).
9. Cada verano en las instalaciones del *camping* se organizan **actividades**, y la aplicación deberá dar soporte a la gestión de estas (altas, bajas y modificación de los datos de cada actividad). De las distintas actividades ofertadas se podrá consultar su información (monitor/es que la/s imparte/n, horario, cupo mínimo y máximo de inscritos, características de los destinatarios-adultos o niños-, precio por hora y/o precio por mes, área del *camping* en la que se desarrolla la actividad, descripción de la actividad, materiales o equipamiento necesarios, etc.).
 - 9.1. El *camping* también organiza varias **rutas senderistas gratuitas**. De cada una de las rutas ofertadas se podrá consultar su información (día, hora de inicio y fin aproximada, monitor/es, punto de encuentro del grupo, número mínimo y máximo de personas que podrán participar en la ruta, grado de dificultad de la ruta, una descripción textual de la misma y del equipamiento necesario, mapa de la ruta, etc.). El usuario de la aplicación podrá **diseñar nuevas rutas senderistas**, para lo cual se contará con un editor gráfico (**funcionalidad de dibujo**), en el que se podrá incluir sobre un mapa de la zona, y haciendo uso de iconos representativos, los principales hitos o sitios de interés (puntos de inicio y fin de la ruta, merenderos, fuentes de agua potable, zonas de sombra/arboledas, miradores, edificaciones, puentes, pinturas rupestres, zonas de avistamiento de aves-especies autóctonas, etc.) que componen la ruta, los distintos tramos (codificados en colores según los niveles de dificultad, tramos al lado de un río, etc.) y cualquier anotación (textual) que el diseñador de la ruta considere de interés (hora de inicio y fin, número de orden de los principales puntos de la ruta, altitud de algún hito de la ruta, pendiente del terreno, etc.).
10. Para cada una de las **actividades** ofertadas, la aplicación permitirá **gestionar el listado inscritos** en la misma (altas, bajas y modificación). De cada uno de los inscritos se registrará su nombre completo, teléfono de contacto, si ha pagado o tiene pendiente de pago la actividad, si ha realizado una inscripción mensual o pagará por horas, etc. La ficha de inscritos también incluirá una fotografía reciente del inscrito.
11. Se incluirá un **historial de las actividades** realizadas en varias campañas de verano, en el que se podrán consultar las **puntuaciones y comentarios** de los asistentes relacionados con distintos aspectos de la actividad (interés de la actividad, monitor/es, coste, etc.).
12. Se incluirá una sección para la gestión (altas, bajas y modificación) de **promociones y ofertas especiales**. Dichas ofertas incluirán, al menos, un título, una foto o conjunto de fotos relacionados con la oferta y una descripción.

Diseño gráfico

Antes de empezar a explicar el prototipo correspondiente realizado para el diseño de la aplicación, cabe destacar que lo podemos encontrar en el archivo [[mockupinicial.pdf](#)], el cual irá adjunto con este documento.

Una vez aclarado esto, comenzamos con el diseño del frame de autenticación (login), el cual encontramos en la primera página del documento anteriormente mencionado, que será la primera que aparecerá una vez ejecutemos el programa. En ella el usuario podrá acceder a la aplicación ingresando su usuario y contraseña, además de poder cambiar el idioma de la aplicación con un botón situado en la parte inferior izquierda.

Cuando cliquemos en el botón para autenticarnos (*"Date un rest-piro!"*), si la información proporcionada no es la correcta nos avisará que hemos fallado en introducir una de las dos cosas. En caso contrario, pasaremos a la segunda página de [[mockupinicial.pdf](#)], que será un frame totalmente distinto y en el cual nos aparecerá una miniguía para saber de qué tratan las distintas pestañas, además de poder visualizar información del usuario registrado (foto, nombre, fecha de último inicio) en la esquina inferior izquierda.

En este punto podremos ir a cualquiera de las ventanas principales de gestión de los distintos focos de interés que son: estancias, reservas, empleados, actividades, rutas y especial. Además, en todas ellas podremos seguir observando nuestra información como usuario y moviéndonos entre ellas. Al cerrar una de estas ventanas volveremos a la pantalla de autenticación, cerrando así nuestra sesión.

En la ventana de estancias ([[mockupinicial.pdf](#)], pág. 3) podremos gestionar toda la información relevante de las parcelas y los bungalows, pudiendo filtrar para que solo aparezca uno de los dos tipos u organizarlos por precio, tanto ascendente como descendente. En esta ventana se nos mostrarán tanto los datos más relevantes de cada estancia como su disponibilidad, la cual vendrá acompañada por un círculo que indicará en qué fase se encuentra al posar el cursor sobre ellos, ya que cuando está como 'No disponible' puede atravesar diversos estados. También tenemos que al cliquear en la imagen podremos ver su galería de fotos y al cliquear en nuevo, ver más o reservar (solo si está disponible la estancia) con lo que nos aparecerá distintas ventanas emergentes con sus correspondientes formularios.

Comenzamos por la de reservar ([[mockupinicial.pdf](#)], pág. 4). Esta tendrá distintos campos obligatorios (algunos de ellos con un formato definido, ej. Teléfono) que deberán ser rellenados para poder confirmar la reserva, sino seremos avisados. Si todo está en orden, confirmamos y volvemos a la página de estancias, con la información actualizada. Si cerramos la ventana, cancelaremos el proceso de reserva.

A continuación, analizamos la pestaña de 'Ver más...' ([mockupinicial.pdf], pág. 6). En ella, podemos editar toda la información, guardar los cambios realizados (el botón estará desactivado mientras no modifiquemos nada) y eliminar la estancia. Tanto para guardar como para eliminar nos saldrán mensajes de confirmación, y en el caso de que modifiquemos algo y salgamos sin guardar también. Tras realizar la operación pertinente regresamos a 'Estancias'. Los datos que hay en ella variará en función del tipo de estancia, parcela o bungalow.

Por último, el diseño del formulario para crear una nueva instancia. Al pinchar el botón de 'Nuevo' de la ventana de estancias aparecerá una nueva ([mockupinicial.pdf], pág. 5) pudiendo seleccionar en ella el tipo que queremos. Cuando pinchemos en el tipo nos saldrá una nueva, la cual tendrá el mismo diseño que las de 'Ver más...'. Al completar la operación o salir de ella volvemos a 'Estancias'.

En la ventana de 'Reservas' ([mockupinicial.pdf], pág. 7) nos saldrán las reservas en curso y futuras con su información más relevante. Las podremos eliminar, ordenar por fecha o filtrar por tipo de estancia. Una vez terminada la reserva será enviada al historial, al cual también podemos acceder desde esta ventana y poseerá el mismo diseño. Una vez en él podremos regresar con una flecha de atrás, sistema por el cual optaremos también en el historial de actividades.

La ventana de 'Empleados' ([mockupinicial.pdf], pág. 8) nos mostrará la foto de los distintos empleados con su información más importante. Para cada uno de ellos podemos darlos de baja o editar su información. También podemos dar de alta a nuevos empleados (botón 'Nuevo'). Tanto el formulario para editar como el de dar de alta a un nuevo empleado tendrán un diseño similar como el de 'Ver más...' de las estancias, pero con la información correspondiente.

La de 'Actividades' ([mockupinicial.pdf], pág. 9), dispondrá de las imágenes de las distintas actividades actuales, así como sus datos más importantes y los botones para crear, eliminar y ver más información y el historial. Los formularios originados al pulsar los botones de 'Ver más...' y 'Nuevo' seguirán la estética del de 'Ver más...' de las estancias. En este caso, para la de 'Ver más...' también incluirá un botón que nos permitirá acceder a la lista de personas inscritas para dicha actividad, lo cual nos llevará a una ventana con un diseño y funcionalidad parecida a la de 'Empleados'.

Para el historial de actividades ([mockupinicial.pdf], pág. 10), como ya se ha dicho anteriormente tendremos un botón para poder retroceder y volver a visualizar las actividades en curso. Como información nueva destacable será la inclusión de un sistema de puntuación por estrellas y el acceso a los comentarios sobre dicha actividad, para poder cuales fueron las mejores y en que poder mejorarlas en el caso de que se vaya a realizar una nueva edición. En los comentarios ([mockupinicial.pdf], pág. 11), podremos ver la imagen de los usuarios que la valoraron, así como su nombre, la puntuación que le dieron y el comentario que dejaron.

Para la ventana de 'Rutas' ([mockupinicial.pdf], pág. 12) tendremos en una parte la información sobre las distintas rutas y en la otra un mapa que se irá actualizando en función de la ruta que tengamos seleccionada. También podremos ver más información de las distintas rutas y crear nuevas. A la hora de

crear nuevas ([mockupinicial.pdf], pág. 13) rutas se nos actualizará la ventana y en ella tendremos por una parte la información necesaria a ingresar y por la otra el mapa con un pequeño menú encima para poder realizar distintas acciones, como pintar un tramo, señalar distintas ubicaciones, etc. Desde aquí podremos guardar la nueva ruta o volver atrás en cuyo caso cancelaremos la ruta que estábamos creando. Para ver más información de las rutas y el poder editarlas seguirá el mismo formato que para crearlas.

La última ventana será la 'Especial' ([mockupinicial.pdf], pág. 14) que contendrá la promociones y ofertas llevadas a cabo por la compañía. Incluirá la imagen promocional, su título y descripción. Podrán ser eliminadas, editadas o crear nuevas de ellas. Como en todas la anteriores, tanto para crear una nueva como para editar seguirá el formato del formulario utilizado para 'Ver más...' de estancias.

Ya para finalizar, hay que destacar que aunque anteriormente en algunas operaciones para eliminar, editar o crear nuevos elementos no lo hayamos indicado, todas ellas tendrán sus mensajes de confirmación por si el usuario se equivocase al pulsar.