INFORME FINAL DE PROYECTO

NOMBRE EQUIPO: ………………………………………………………………….

INTEGRANTES EQUIPO DESARROLLADOR:

1. Apellidos Nombres
2. Apellidos Nombres
3. Introducción
4. Descripción del problema

*Descripción del problema que resuelve el curso*

*El último párrafo debe incluir descripción del objetivo como equipo*

1. Objetivo de la aplicación

*2.1 Objetivo general*

*2.2 Objetivo equipo (tema(s) asignado(s)*

1. Actores involucrados
2. Objetivos de usuarios
3. Requerimientos funcionales[[1]](#footnote-1)
4. Requerimientos no funcionales[[2]](#footnote-2)
5. Especificación de casos de uso o historias de usuario ------------------ desde aquí: solo lo concerniente al trabajo de equipo

ANALISIS

1. Lista de clases participantes en cada caso de uso[[3]](#footnote-3)

DISEÑO

1. Diagramas de secuencia por cada caso de uso
2. Diagrama de clases a nivel de diseño[[4]](#footnote-4) *-------------clases de todas sus unidades o módulos*
3. Arquitectura de la aplicación

*(Puntos adicionales: arquitectura del proyecto de curso)*

1. Diagrama de despliegue
2. Diseño de interfaces

Historias de usuario

Como administrador, quiero generar un listado de huéspedes por fecha de llegada y salida, para poder tener un control efectivo de las reservas y facilitar la gestión del resort.

Como administrador, quiero gestionar y crear ofertas especiales basadas en las fechas establecidas, para atraer más huéspedes durante temporadas bajas y aumentar la ocupación del resort.

Como administrador, quiero poder visualizar todos los registros de los huéspedes, para realizar un seguimiento de sus preferencias y mejorar la calidad del servicio ofrecido.

Como administrador, quiero generar un listado de materiales y equipos disponibles junto con su estado (en uso, mantenimiento, etc.), para gestionar eficazmente los recursos del resort.

1. Lista de casos de uso o historias de usuario. Diagrama de casos de uso. [↑](#footnote-ref-1)
2. Si existen [↑](#footnote-ref-2)
3. Emplear el patrón MVC [↑](#footnote-ref-3)
4. Debe incluir atributos, métodos y relaciones entre clases. Todos los integrantes del equipo aportan sus clases identificadas. [↑](#footnote-ref-4)