



Índice

Problemática y solución	2
• Contexto	
• Objetivo	
Metodología de Trabajo	3
Descripción del Proyecto	4
Propuesta	5-6
• Que se espera	
• Análisis de productos similares	
Descripción de Actores	7
Cambios: Segunda y Tercer Entrega	8-9
• Diagrama de Clases	
Diagrama de Casos de Uso	10
Especificaciones de Casos de Uso	11-18
EER	19
Conclusiones	20-21
Integrantes	22

Contexto

Tandil es una de las ciudades turísticas más elegidas de la Provincia de Buenos Aires. En los últimos años se ha incrementado notablemente el ingreso turístico y la disponibilidad de hospedajes.

En la actualidad si una persona se acerca a la Oficina de Turismo con el fin de consultar dónde hospedarse, la búsqueda se hace de forma rudimentaria ofreciendo los lugares que hay en Tandil y luego consultando telefónicamente si hay disponibilidad. Esto hace que la búsqueda sea totalmente ineficiente, ya que se genera una pérdida de tiempo considerable debido a que hay que ir consultado individualmente cada uno de los hospedajes registrados (hoteles, cabañas, hosterías, hostales) si tienen o no lugar para alojar al turista.

Analizando este procedimiento en momentos de mayor ingreso turístico, se concluye que el servicio de la consulta de hospedaje por parte de la Oficina de Turismo genera un manejo ineficiente de la información y tiempos, haciendo que el método utilizado sea poco práctico y no ofrece un buen asesoramiento hacia el turista.

Objetivo

- Optimizar la recopilación de información referente a la disponibilidad de los alojamientos turísticos locales.
- Brindar información actualizada al turista.
- Ofrecer una forma más ágil y eficiente de trabajo a la Oficina de Turismo.

La metodología de trabajo elegida consta de:

- Reuniones grupales presenciales en determinados días de la semana.
- Comunicación entre los miembros del equipo por medio de Slack.
- Continuidad de lo realizado durante las reuniones, a través de herramientas colaborativas (Google Drive, Lucid Chart).

Se plantea la necesidad de mejorar la recopilación de información que realiza la Oficina de Turismo de las plazas hoteleras y afines disponibles en la ciudad, control que hoy en día se realiza mediante llamadas telefónicas y que es volcado a mano en un anotador.

Se propone la creación de una aplicación de escritorio donde cada agente proveedor de hospedaje pueda ingresar y actualizar la información de sus habitaciones disponibles.

La información estará alojada en una base de datos que será accedida desde la Oficina de Turismo para su consulta, permitiendo así que la información que hoy en día se consulta en una única franja horaria, se brinde al turista de forma mas precisa y actualizada, siendo así de mayor y mejor utilidad cuando se solicite.

La funcionalidad, en esta primera etapa, es atender la necesidad de realizar una consulta de disponibilidad de plazas de hospedaje, que luego será proporcionada desde la Oficina de Turismo hacia el turista, ya sea porque se comunicó de forma telefónica o se acercó personalmente.

Así mismo, el esqueleto de dicha aplicación permitirá añadir funcionalidades extras en futuras instancias para proveer más servicios, y no sólo el de disponibilidad de hospedajes.

Basáandonos en lo antes mencionado nace SCAT: Sistema de Consulta de Alojamiento Turístico.

La idea de SCAT es proveer la información sobre disponibilidad habitacional a la Oficina de Turismo para que el asesoramiento de los turistas se pueda realizar de la manera más rápida y eficiente posible. Así mismo, SCAT buscará proporcionar a los hoteles, cabañas y demás alojamientos, la posibilidad de potenciar el ingreso de turistas a sus complejos dando a conocer de forma concreta la disponibilidad real que posean.

Con SCAT todos los involucrados en la problemática podrán beneficiarse de forma inmediata.

Las funcionalidades de SCAT se dividirán en 2 grupos de acuerdo al actor que intervenga. Por un lado, de parte de la Oficina de Turismo, se podrá ingresar al sistema para realizar la consulta de alojamiento aplicando los distintos filtros de búsqueda disponibles al momento (como por ejemplo: cantidad de personas, categoría de alojamiento, etc). El sistema le proveerá como respuesta una lista de hospedajes que cumplan con los parámetros mencionados y además tengan disponibilidad al momento de la consulta. Este resultado podrá ser entregado junto a la información de contacto y/o ubicación de los lugares resultantes a fin de que el turista realice telefónicamente la reserva o se dirija hacia el lugar de su elección. La Oficina de Turismo también será la encargada de dar de alta los establecimientos habilitados en la ciudad, así como también la creación de usuarios para brindarle acceso a los hospedajes.

Por otro lado, los hospedajes podrán ingresar al sistema a través del usuario generado por la Oficina de Turismo. Con ese acceso podrán crear, editar o eliminar la disponibilidad de habitaciones de su complejo, a fin de proveer información actualizada y confiable para un correcto asesoramiento de los turistas.

El planteo de SCAT también deja abierta la posibilidad de ampliación de funcionalidades de acuerdo a las necesidades de la Oficina de Turismo o los complejos turísticos.

Qué se espera

Se pretende realizar, en una primera instancia, una solución eficiente a la problemática de consultoría de alojamiento turístico por parte de la Oficina de Turismo.

SCAT trata de resolver con soluciones simples un problema que día a día se vuelve más complejo de llevar a cabo, debido al constante incremento de propuestas de alojamientos con las que cuenta la ciudad.

Análisis de productos similares

En el mercado actual existen muchas aplicaciones que permiten verificar y realizar reservas en diferentes alojamientos, teniendo la posibilidad de poder abonarlos de forma parcial o total. Nuestra aplicación se diferencia del resto, dado que no se presta para tal fin.

SCAT está abocada a la prestación de un servicio hacia la comunidad, brindado desde el área de turismo de la ciudad de Tandil. Con SCAT se trata de poder realizar la tarea de relevamiento de los diferentes hospedajes de la ciudad, de una forma eficaz y ordenada, dando a cada empresa de hospedaje la posibilidad de actualizar su disponibilidad.

El área de turismo es quien se encargará de la distribución y el alta tanto de los usuarios habilitados a la carga de la disponibilidad, como así también de cada empresa de hospedaje que acepte el servicio, sin costo alguno.

Oficina de turismo:

El usuario (empleado de la institución) será capaz de:

- Crear (dar de alta) hospedajes habilitados.
- Filtrar disponibilidad de hospedajes (los cuales estarán ordenados en forma descendente de acuerdo a la última actualización registrada en el sistema).
- Actualizar la información de los hospedajes.
- Borrar (dar de baja) hospedajes.
- Editar disponibilidad ante eventualidades.
- Listar hospedajes por tipo (Hotel, Cabaña, etc.).

Hospedajes (hotel, hostería, hostal, cabaña, etc.):

El usuario, empleado de la entidad será capaz de:

- Modificar cantidad/capacidad de las habitaciones disponibles.
- Modificar datos básicos (Contacto, etc).
- Ante cualquier interacción en el sistema, se modificará la fecha de última actualización.

Reloj/Calendario:

- Informará al usuario del hospedaje (en forma de pop-up), en un determinado lapso de tiempo, que debe mantener actualizada la información pertinente a su establecimiento. El usuario podrá aceptar e ir a la pantalla de modificación/actualización de datos, o posponer el recordatorio.

Descripción de cambios:

Se realiza una reorganización de funcionalidad de cada clase interveniente en este proyecto, quedando de manera más organizada el objetivo de la aplicación.

Los cambios que se aplicaron son los siguientes:

SCAT:

Esta clase tendrá la lista de usuarios (User) y los diferentes hospedajes (HostService) del sistema, con la funcionalidad de filtrado de los datos.

Usuario (User):

Se acordó tener un tipo de usuario (básico para housing), el cuál será la clase padre. En esta primera instancia se establece una herencia para un usuario de tipo administrador (OfficeAdmin). El administrador va a tener la funcionalidad correspondiente para dar de alta, baja y actualización de los diferentes tipos de usuarios que irán interactuando con el sistema.

Hospedaje (HostService):

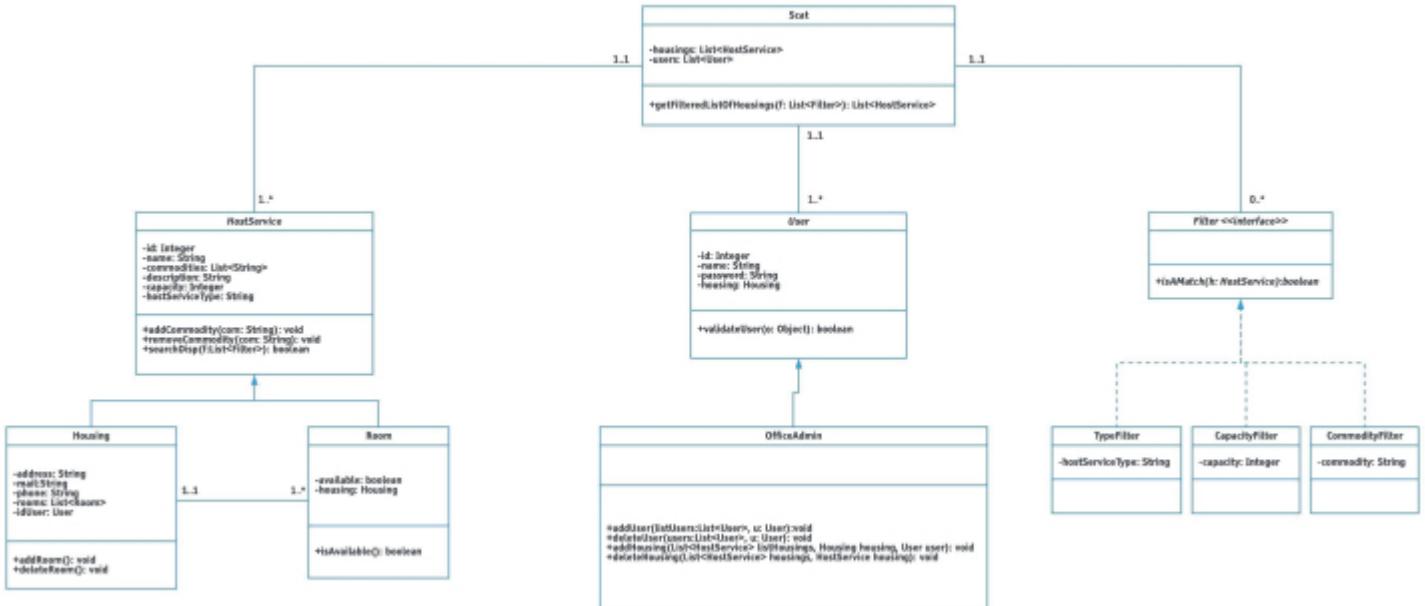
Esta clase será abstracta. Se llegó a la conclusión de que un hospedaje será quien dará identidad a cada establecimiento registrado en el sistema.

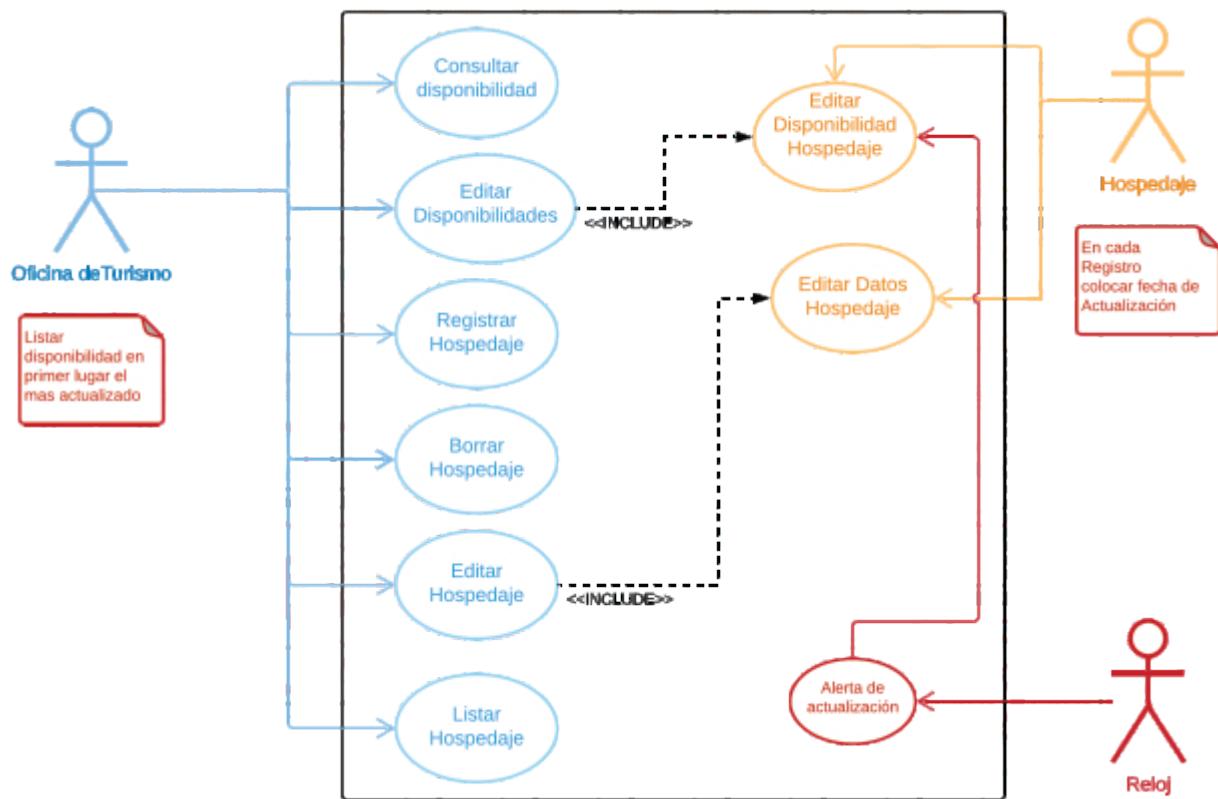
Permitirá dar paso a la creación de los diferentes hospedajes (Housing), como así también las habitaciones (Room) que tendrá el alojamiento. Tanto en el hospedaje, como en la habitación, se especificarán los diferentes tipos de comodidades con los que contarán.

Así mismo, esta clase, tendrá como método principal, aquel encargado de realizar las búsquedas/filtrados de disponibilidad entre otros servicios.

Búsquedas (Filter):

Se crearon diferentes tipos de filtros, por los que se podrá analizar y acotar la información del sistema, según sea requerida. Estos filtros son accedidos desde la clase principal SCAT.





Nombre del CU	Ingresar al Sistema
Actor Principal	Oficina de Turismo
Descripción Breve	Este CU permite que la Oficina de Turismo ingrese al sistema
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando la Oficina de Turismo desea acceder al sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La Oficina de Turismo ingresa su usuario y contraseña.. 2. El sistema chequea que los datos ingresados sean correctos. 3. Los datos ingresados son correctos, el sistema le devuelve al usuario un listado ordenado de hospedajes en base a la actualización más reciente por parte de los mismos. 4. El caso de uso termina.
Flujos Alternativo	<p>3. Los datos ingresados son incorrecto, el sistema le devuelve a la Oficina de Turismo, un mensaje de error predeterminado.</p>
Pre - y Post - Condiciones	[PRE] El usuario debe haber sido cargado previamente en el sistema..

Nombre del CU	Alta de Oficina de Turismo
Actor Principal	Oficina de Turismo
Descripción Breve	Este CU permite que la Oficina de Turismo dé de alta a un usuario administrador (Oficina de Turismo), genere y asigne el usuario y contraseña para el ingreso al sistema.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando la Oficina de Turismo ingresa al sistema para registrar un nuevo usuario administrador.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingrera los datos del usuario. 2. Genera nombre de usuario y contraseña. 3. Almacena los datos. 4. El caso de uso finaliza.

Pre - y Post - Condiciones	[POST] El usuario administrador queda registrado en el sistema.
-----------------------------------	---

Nombre del CU	Alta de Usuario Hospedaje
Actor Principal	Oficina de Turismo
Descripción Breve	Este CU permite que la Oficina de Turismo dé de alta a un usuario de hospedaje (Hospedaje), genere y asigne el usuario y contraseña para el ingreso al sistema.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando la Oficina de Turismo ingresa al sistema para registrar un nuevo usuario de hospedaje.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar los datos del usuario. 2. Generar nombre de usuario y contraseña. 3. Almacenar los datos. 4. El caso de uso finaliza.
Pre - y Post - Condiciones	[POST] El usuario hospedaje queda registrado en el sistema.

Nombre del CU	Ingresar al Sistema
Actor Principal	Hospedaje
Descripción Breve	Este CU permite que la Hospedaje ingrese al sistema
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando el Hospedaje desea acceder al sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El Hospedaje ingresa su usuario y contraseña.. 2. El Hospedaje ingresa su usuario y contraseña, el sistema chequea que los datos ingresados sean correctos. 3. Los datos ingresados son correctos, el sistema le devuelve al Hospedaje un listado ordenado de las habitaciones que posee en base a la actualización más reciente por parte del mismo. 4. El caso de uso termina.
Flujos Alternativo	<p>3. Los datos ingresados son incorrecto, el sistema le devuelve al Hospedaje, un mensaje de error predeterminado.</p>
Pre - y Post - Condiciones	[PRE] El usuario debe haber sido cargado previamente en el sistema..

Nombre del CU	Buscar Hospedaje
Actor Principal	Oficina de Turismo
Descripción Breve	Este CU permite que la Oficina de Turismo consulte las disponibilidades para poder informar a los turistas.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando la Oficina de Turismo ingresa al sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La Oficina de Turismo aplica el filtro según la consulta recibida. 2. El sistema devuelve un listado de los hospedajes en base a la actualización más reciente por parte del Hospedaje en la base de datos actualizada. 3. El caso de uso termina.
Flujo Alternativo	<p>2. El sistema no devuelve resultados ya que no existen hospedaje que cumplan con el filtro aplicado.</p>
Pre - y Post - Condiciones	[PRE] Los hospedajes deben estar cargados.

Nombre del CU	Selección de Hotel
Actor Principal	Oficina de Turismo
Descripción Breve	Este CU permite a la Oficina de Turismo seleccionar alguno de los hospedajes que retorna la búsqueda.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando la Oficina de Turismo desea consultar los Hospedajes que retornó la búsqueda por filtro.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la Oficina de Turismo accede a la lista de Hospedajes. 2. El caso de uso finaliza.
Pre - y Post - Condiciones	[POST] La lista de la búsqueda deberá ser eliminada..

Nombre del CU	Agregar Hospedaje
Actor Principal	Oficina de Turismo
Descripción Breve	Este CU permite que la Oficina de Turismo dé de alta a un hospedaje, genere y asigne el usuario y contraseña para el ingreso al sistema.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando la Oficina de Turismo ingresa al sistema para registrar un nuevo hospedaje.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar los datos del hospedaje. 2. Generar nombre de usuario y contraseña. 3. Almacenar los datos. 4. El caso de uso finaliza.
Pre - y Post - Condiciones	<p>[PR E] El hospedaje a registrarse debe estar registrada en el municipio.</p> <p>[POST] El hospedaje queda registrado en el sistema.</p>

Nombre del CU	Borrar Hospedaje
Actor Principal	Oficina de Turismo
Descripción Breve	Este CU permite que la Oficina de Turismo dé de baja a un Hospedaje.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando la Oficina de Turismo ingresa al sistema para borrar un Hospedaje.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona el Hospedaje a eliminar. 2. Elimina el Hospedaje. 3. El caso de uso finaliza.
Pre - y Post - Condiciones	<p>[PRE] Verificar la existencia del Hospedaje.</p> <p>[POST] El Hospedaje queda eliminado del sistema.</p>

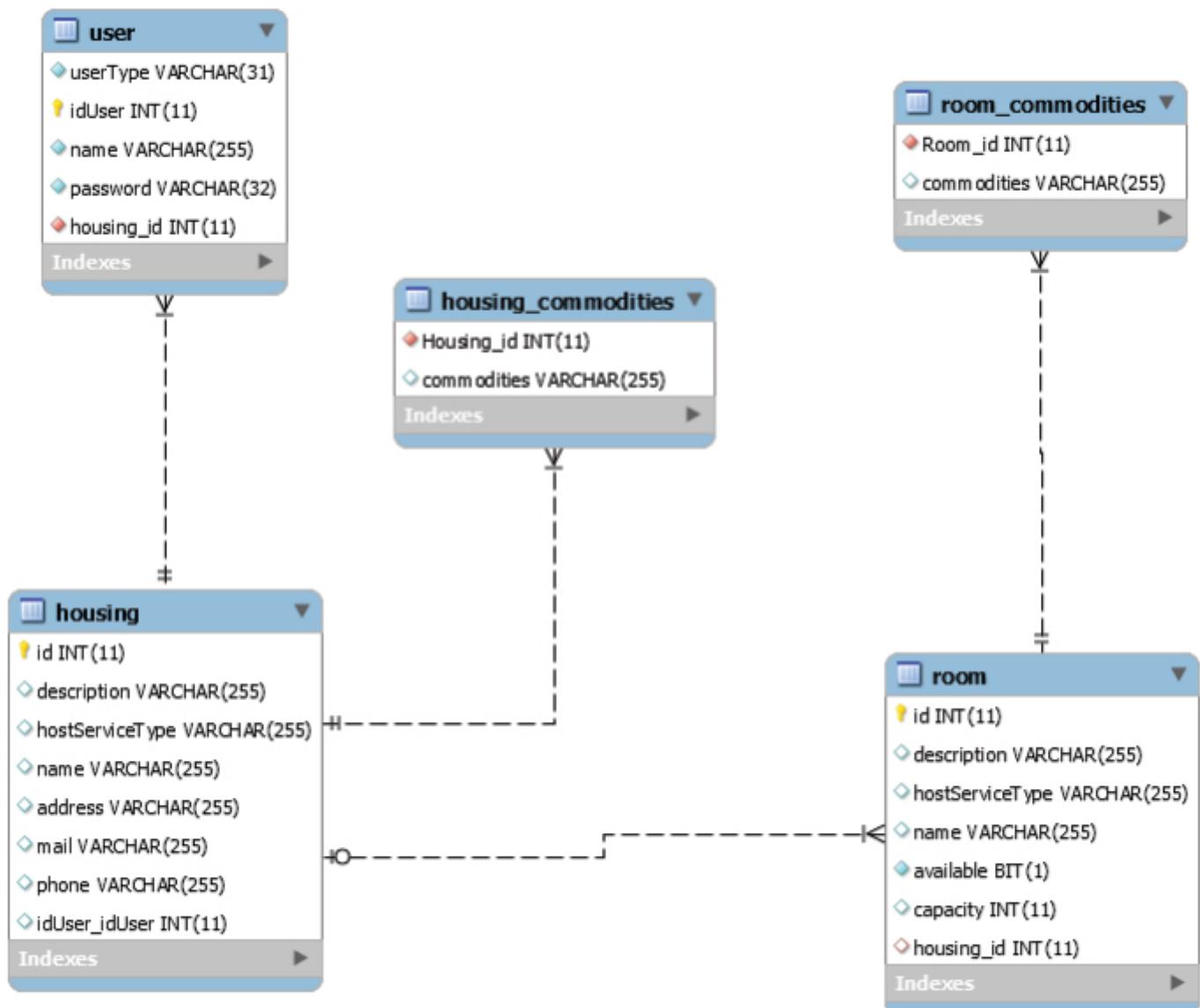
Nombre del CU	Editar Perfil
Actor Principal	Hospedaje
Descripción Breve	Este CU permite al Hospedaje modificar parte de sus datos.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando el Hospedaje requiere modificar sus datos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los datos son modificados. 2. Los cambios son actualizados en el sistema. 3. El caso de uso finaliza.
Pre - y Post - Condiciones	[POST] Los cambios quedan registrados en el sistema.

Nombre del CU	Agregar habitación
Actor Principal	Hospedaje
Descripción Breve	Este CU permite que el Hospedaje dé de alta a una habitación.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando el Hospedaje ingresa al sistema para dar de alta una habitación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresa los datos de la habitación. 2. La habitación queda registrada. 3. Almacena los datos. 4. El caso de uso finaliza.
Pre - y Post - Condiciones	[POST] La habitación queda registrada en el sistema.

Nombre del CU	Borrar habitación
Actor Principal	Hospedaje
Descripción Breve	Este CU permite que el Hospedaje dé de baja a una habitación.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando el Hospedaje ingresa al sistema para dar de baja a una habitación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar a los datos de la habitación. 3. Elimina la habitación. 4. El caso de uso finaliza.
Pre - y Post - Condiciones	[POST] La habitación queda eliminada del sistema.

Nombre del CU	Editar habitación
Actor Principal	Hospedaje
Descripción Breve	Este CU permite que el Hospedaje pueda editar los datos de sus habitaciones.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando el Hospedaje ingresa al sistema para actualizar la disponibilidad de sus habitaciones.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar los datos a actualizar. 2. Almacena los datos. 3. El caso de uso finaliza.
Pre - y Post - Condiciones	[POST] La disponibilidad del Hospedaje queda actualizada en el sistema.

Nombre del CU	Alerta de Actualización
Actor Principal	Reloj
Actores Secundarios	Hospedaje
Descripción Breve	Este CU permite generar una alerta en el sistema que le avise al Hospedaje que sus datos están desactualizados.
Flujo Básico	<p>El CU comienza cuando se activa la advertencia.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La advertencia se ejecuta cada un determinado período de tiempo. 2. El Hospedaje recibe la advertencia y decide si desea actualizar la disponibilidad. 3. El caso de uso finaliza.
Flujos Alternativos	<p>2. En caso de no desear actualizar la disponibilidad en el momento de la advertencia, se pospondrá la misma y la fecha de última actualización no será modificada.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. En caso de no tener necesidad de actualizar la disponibilidad, se actualizará la fecha de última actualización. 2.2. En caso de necesitar actualizar la disponibilidad, el Hospedaje actualiza la disponibilidad y la fecha de última actualización será actualizada.
Pre - y Post - Condiciones	[POST] La fecha de última actualización y/o la disponibilidad de los Hospedajes quedará o no modificada.



A diferencia de los que se planteó en un principio, la aplicación posee nuevas funcionalidades. Permitiendo que sea más versátil y que posea funcionalidades que hagan el trabajo de la mejor manera.

Para hacer un resumen de las modificaciones, queremos destacar que se modificaron los filtros de búsqueda, permitiendo un rango mayor de información para las mismas. Ya no solo se busca disponibilidad, sino servicios de los hoteles, cómo así también de otro tipo de hospedaje.

El sistema contará con dos tipos de usuario, permitiendo un mayor control en el acceso y en la disponibilidad de cierta información. Estos dos tipos de usuarios son:

>> Oficina de Turismo(Office Admin): con el rol de administrador, para realizar alta/baja de hospedajes, consulta de disponibilidad, entre otras. Una muy importante, es la creación de los dos tipos de usuarios.

>> Hostería(Housing): con el rol de administrador acotado únicamente para el manejo de sus datos y habitaciones.

Organización de Código

Por otra parte, algo muy importante es la Organización de Código, esto nos permitió organizar mejor las tareas a la hora de desarrollar.

Para separar funcionalidad de clases, se dividió el proyecto en paquetes específicos. Cómo se observará en el código fuente, se cuentan con los siguientes paquetes para:

- Interfaz gráfica(Swing).
- Acceso a base de datos(DAO).
- Entidades principales.
- Excepciones custom.
- Main(Scat).
- Filtros de búsqueda.
- Servicio de mensajes de error/éxito.

Metodología de trabajo

Siendo un grupo diverso y con ocupaciones diferentes, se decidió que la mejor manera para poder llevar adelante este proyecto fue de la siguiente manera:

Reuniones grupales presenciales en determinados días de la semana.

Comunicación entre los miembros del equipo por medio de Slack.

Para tener un seguimiento y la posibilidad de poder brindar una mejor comunicación, se decidió implementar otras herramientas de trabajo para complementar las reuniones. Las herramientas colaborativas implementadas fueron:

Google Drive,
LucidChart,
Skype.

El proyecto estuvo basado en varios lineamientos claros propuestos, estos fueron la utilización de Swing para la parte gráfica, MySQL como motor de datos, usando Workbench como interfaz gráfica para conectarse a la base de datos y Netbeans como IDE de desarrollo

Reseña

Haciendo un breve resumen desde el comienzo de este proyecto, tomando como partida el primer día de clases, hasta la finalización de este proyecto, nos encontramos con muchas herramientas que nos ayudarán a poder afrontar cualquier proyecto sin desconocer sus procesos. Teniendo habilidades que nos permitirá formar parte de cualquier equipo de trabajo sin estar fuera de contexto laboral.

Siendo 12 personas las que comenzaron este trayecto, sólo con meses de conocerse, se pusieron a programar un proyecto en conjunto. En este desafío nos encontramos con varios obstáculos y contratiempos que nos llevaron por diversas soluciones y caminos.

En este ir y venir de ideas, hubo intercambio de opiniones, incluso hasta el final del proyecto, se refactorizó el código en más de una oportunidad por dichas razones.

Los diagramas fueron evolucionando a medida que nos íbamos poniendo de acuerdo con el objetivo a seguir.

Con todos estos factores, se llegó a la conclusión de que con una buena organización se agilizan las tareas a desempeñar por cada integrante. De haberse seguido un proceso de **Scrum** a lo largo del desarrollo, se hubiera logrado un mejor resultado.

Arrascaeta, José
Montoya, Judit Mercedes
Musso, Laura Elena
Romeo, Román
Sardon, Jorge Aníbal
Schmitz, Matías Javier
Silva, Cristian Jesús
Silva, Micaela Sol
Sprovieri Muñoz, Sofía
Taglioretti, María Laura
Vallejo, Danilo Maximiliano
Vázquez López, Ángel Matías

Instructores

Solano, Marcos Emanuel
Tapia, Jorge Leandro

