

Escola Superior de Tecnologia
Engenharia de Sistemas Informáticos

Tiago André Gomes Carneiro | N° 28002



Índice

Gestão Alojamento Turístico.....	3
Resumo	3
Introdução.....	4
Fase 1.....	5
Classes Identificadas.....	5
Classe Users.....	5
Classe Accommodation	5
Classe Reservation	5
Classe Records.....	5
Estruturas de dados a utilizar	6
Listas	6

Gestão Alojamento Turístico

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma aplicação para a gestão de alojamentos turísticos. A aplicação será orientada para a gestão de reservas, consultas e registo de alojamentos, bem como para o processo de check-in e check-out de clientes.

O sistema será baseado em programação orientada a objetos utilizando C# e Windows Forms, visando implementar funcionalidades essenciais para o controlo eficiente de um sistema de gestão de alojamentos. Entre as principais funcionalidades, destacam-se a aprovação e rejeição de check-ins pelo administrador e a visualização de alojamentos por parte dos clientes.

Introdução

O trabalho prático apresentado visa o desenvolvimento de uma aplicação de gestão de alojamentos turísticos no contexto da unidade curricular de Programação Orientada a Objetos. O principal objetivo é consolidar os conceitos essenciais do paradigma orientado a objetos, analisando problemas reais e desenvolvendo competências de programação em C#. O desenvolvimento da aplicação permitirá a gestão de reservas, alojamentos, check-ins e check-outs, facilitando a administração e interação com clientes.

Fase 1

Classes Identificadas

Classe Users

A classe Users representa os utilizadores do sistema, que podem ser administradores ou clientes. Esta classe armazena informações essenciais, como o nome de utilizador, a palavra-passe e o tipo de utilizador. O sistema recorre a esta classe para direcionar o utilizador para o painel apropriado (administração ou cliente) após o login. O administrador tem a capacidade de visualizar e aprovar reservas, enquanto o cliente pode realizar novas reservas e consultar informações sobre os alojamentos disponíveis.

Classe Accommodation

A classe Accommodation representa os alojamentos disponíveis no sistema, armazenando informações como nome, tipo (por exemplo, quarto duplo ou apartamento), capacidade e preço. A classe Accommodation permite gerir e visualizar os alojamentos disponíveis, facilitando a seleção e consulta dos detalhes por parte do cliente ao realizar uma reserva.

Classe Reservation

A classe Reservation é responsável por gerir o processo de registo de uma reserva, organizando todas as operações associadas ao ato de reservar, como a verificação da disponibilidade do alojamento e a criação da reserva. Esta classe centraliza a lógica necessária para registar e consultar as reservas, tornando o processo mais eficiente para os utilizadores.

Classe Records

A classe Record serve para manter um histórico de ações e eventos relevantes no sistema, como registos de reservas e check-ins. Ela armazena todas as atividades e alterações efetuadas no sistema, permitindo a consulta posterior, caso seja necessário.

Estruturas de dados a utilizar

Listas

Foram utilizadas várias listas para organizar e armazenar coleções de objetos de forma dinâmica. Cada classe tem a sua própria lista, que guarda os dados específicos de cada instância criada. Essas listas permitem que os elementos sejam facilmente acedidos e manipulados ao longo do tempo. Além disso, também foram utilizadas listas estáticas, que são comuns a todas as instâncias de uma classe. Estas listas ajudam a armazenar informações que devem ser partilhadas por todos os objetos dessa classe, funcionando como um armazenamento global para os dados.