

## CONTENIDO

.....	
<b>RESUMEN</b> .....	<b>5</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>6</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>7</b>
<b>OBJETIVO GENERAL</b> .....	<b>8</b>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO 1 – MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>9</b>
<b>1.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN</b> .....	<b>9</b>
<b>1.2 SISTEMAS DE GESTIÓN</b> .....	<b>11</b>
<b>1.3 APLICACIONES MÓVILES</b> .....	<b>13</b>
<b>1.4 INGENIERÍA DE SOFTWARE</b> .....	<b>15</b>
<b>1.4.1 CAPTURA DE REQUERIMIENTOS</b> .....	<b>15</b>
<b>1.4.2 MODELADO DEL SOFTWARE</b> .....	<b>17</b>
<b>1.5 FRAMEWORKS Y ENTORNOS DE DESARROLLO</b> .....	<b>20</b>
<b>1.5.1 FRAMEWORKS</b> .....	<b>21</b>
<b>1.5.2 ENTORNOS DE DESARROLLO</b> .....	<b>22</b>
<b>1.6 EXPLORANDO SISTEMAS DE GESTIÓN DE RESERVAS</b> .....	<b>23</b>
<b>CAPÍTULO 2 – METODOLOGÍA</b> .....	<b>25</b>
<b>CAPÍTULO 3 - PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS</b> .....	<b>30</b>
<b>Fase 1. Inicio</b> .....	<b>30</b>
<b>Fase 2. Elaboración</b> .....	<b>35</b>
<b>Fase 3. Construcción</b> .....	<b>41</b>
Iteración 1: .....	41
Iteración 2: .....	43
Iteración 3: .....	45
Iteración 4: .....	48
Iteración 5: .....	70
<b>CAPÍTULO 4 - CONCLUSIONES</b> .....	<b>73</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>75</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>79</b>

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Ilustración 1: Círculo de Deming. ....	12
Ilustración 2: Framework de usabilidad. ....	14
Ilustración 3: Proceso de Ingeniería de requerimientos.....	17
Ilustración 4: Simbología de diagramas de caso de uso. ....	19
Ilustración 5: Explicación de relaciones de casos de uso. ....	19
Ilustración 6: Ejemplo de caso de uso. ....	20
Ilustración 7: Representación del RUP en dos dimensiones. ....	27
Ilustración 8: Diagrama de casos de uso – UML (boceto) ....	34
Ilustración 9: Diagrama de casos de uso v2 ....	36
Ilustración 10: Modelo entidad relación v1. ....	37
Ilustración 11: Modelo entidad relación – MER v2. ....	38
Ilustración 12: Modelo relacional. ....	39
Ilustración 13: Diagrama de paquetes de arquitectura de la herramienta. ....	40
Ilustración 14: Estructura BBDD. ....	42
Ilustración 15: Mock up de registro de cuenta. ....	43
Ilustración 16: Mock up de inicio de cuenta.....	44
Ilustración 17: Captura de pantalla de Android Studio ....	45
Ilustración 18: Control de versiones - Github. ....	47
Ilustración 19 - SplashScreen de la aplicación (Pantalla de lanzamiento) ....	48
Ilustración 20 - Pantalla de Login de la aplicación ....	49
Ilustración 21 - Pantalla de registro de la aplicación.....	50
Ilustración 22 - Menú de botones rol “administrador” o “motel” ....	51
Ilustración 23 - Menú de botones rol cliente ....	52
Ilustración 24: Complementando perfil de usuario ....	53
Ilustración 25: Perfil de usuario.....	54
Ilustración 26: Editar perfil de usuario. ....	55
Ilustración 27: Menú de rol Motel/ vista añadir Motel.....	56
Ilustración 28 - Registro de ubicación del motel.....	57
Ilustración 29 - Añadir la ubicación en Google Maps.....	58
Ilustración 30 - Ubicaciones de moteles.....	59
Ilustración 31 - Añadir habitación al motel.....	60
Ilustración 32 - Seleccionar motel al cual se le añade la habitación ....	61
Ilustración 33 - Moteles disponibles.....	62
Ilustración 34 - Habitaciones disponibles.....	63
Ilustración 35 - Detalle de la habitación y asignación de horas ....	64
Ilustración 36 - Confirmar Reserva ....	65
Ilustración 37 - Cancelar reserva.....	66
Ilustración 38 - Comprobante de reserva.....	67
Ilustración 39 - Detalle de la habitación reservada.....	68
Ilustración 40 - Vista habitaciones disponibles, Rol "Motel".....	69

Ilustración 41 - Representación del algoritmo de interacción intermediaria, extracto de la estructura de bbdd.....	70
Ilustración 42 - Captura de pantalla de "seleccionar rol" .....	71
Ilustración 43 - Fragmento de consultas con el servidor en marcha .....	72