

**DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y  
ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT**

DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE  
FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY  
GIRARDOT

**“IDEALI SOFTWARE “**

Presentado a:

JURADOS Y DIRECTOR DE PROYECTO

Presentado por:

ALEJANDRA BÁRCENAS

SANDRA RODRÍGUEZ

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE INGENIERÍA

TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA

VI SEMESTRE JN

NOVIEMBRE 12 DE 2008

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

-----

-----

-----

-----

-----

-----

Firma del presidente del jurado

-----

Firma del jurado

-----

Firma del jurado

Ciudad y fecha (día, mes, año)

## TABLA DE CONTENIDO

1.	INTRODUCCION.....	5
2.	ORIGEN DEL PROYECTO.....	7
3.	DESCRIPCION DEL PROBLEMA.....	9
4.	JUSTIFICACION.....	12
5.	DELIMITACION.....	13
6.	OBJETIVOS	
	6.1. OBJETIVOS GENERALES.....	14
	6.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	15
7.	MARCO TEORICO.....	16
8.	ESTADO DEL ARTE.....	17
9.	METODOLOGIA.....	21
10.	SISTEMA ACTUAL.....	24
11.	SISTEMA PROPUESTO.....	25
12.	RECOPIACION DE DATOS.....	26
13.	MODELO ENTIDAD-RELACION PROPUESTO.....	27
14.	MODELO ENTIDAD-RELACION ACTUAL .....	28
15.	REGISTROS NORMALIZADOS.....	29
16.	DICCIONARIO DE DATOS.....	31
17.	PANTALLA DE PRESENTACION.....	33
18.	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	34
19.	PRESUPUESTO.....	35
20.	ENTREVISTA REALIZADA.....	36

**DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y  
ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT**

21.	FORMULARIO DE CAPTURA Y EDICION DE DATOS.....	37
22.	CUADROS DE LISTA.....	38
23.	CUADROS DE DIALOGO.....	39
24.	BASE DE DATOS.....	40
25.	INTERFAZ GRAFICA DE USUARIO.....	47
26.	VALIDACION DE DATOS.....	50
27.	PERFILES DE USUARIO.....	51
28.	COPIA DE RESPALDO BACKUP.....	53
29.	GLOSARIO.....	55
30.	BIBLIOGRAFIA.....	73
31.	MANUAL TECNICO (IMPRESO)	
32.	MANUAL DE USUARIO (IMPRESO)	

## **DEDICATORIA**

Nuestro proyecto de grado está dedicado principalmente a nuestras familias y a las personas que de una u otra manera se beneficiaran con este fin, adicionalmente nuestro más sincero agradecimiento a la comunidad Minuto de Dios, quienes nos han apoyado en todo momento y nos seguirán guiando en nuestro camino que esta por culminar.

## **AGRADECIMIENTOS**

- Mauricio Bermúdez (Coordinador de Tecnología en Informática y Asesor Tecnológico).
- Julián Romero (Asesor Teórico en Informática del Proyecto).
- Ignacio Monrroy (Coordinador de Metodología del Proyecto).
- Peter Fierro (Director del proyecto).
- Ricardo Bernal (Asesor Teórico en Informática de Proyecto).
- A los demás integrantes del Jurado.
- A nuestros compañeros que nos han colaborado con accesorias y ayudas en la elaboración de nuestro proyecto.

## 1. INTRODUCCIÓN

Con este proyecto se pretende resaltar el alto grado de necesidad para obtener servicios de calidad en determinadas actividades, como en este caso, que se realiza el proceso en la administración sobre el control de disponibilidad de las habitaciones en un hotel y servicios en el mismo, se optimiza dicha tarea modificando la forma en la que se realiza, para así ampliar la estructura y el manejo del almacenamiento de los procesos en dicha aplicación, que proyecta brindar al usuario la información necesaria y amigable de tal modo que en el momento de realizar la asignación sobre la aplicación, esta arroje resultados de las habitaciones que se encuentran ocupadas con la respectiva totalización de tiempo y servicios adicionales que hallan sido prestados en el momento del alojamiento, de igual manera las que están próximas a desocuparse y las que quedan disponibles, además la aplicación permite que en determinado momento el administrador pueda realizar consultas de estadísticas sobre las habitaciones que han sido ocupadas diariamente, semanalmente anualmente o por temporadas si así lo prefiere. Es aquí donde se confirma la importancia de los sistemas de información en el control y administración de los hoteles a los que se desee brindar el servicio de la aplicación. Para este propósito se solicito todo el manejo y metodología implementada desde sus inicios hasta hoy, para tenerlo como apoyo en la investigación haciendo siempre énfasis en la confidencialidad y servicio para la realización de la aplicación como proyecto.

La propuesta del Aplicativo se enfoca básicamente en el estado y control de las habitaciones al momento de las asignaciones, logrando así un mejor manejo de la disponibilidad de las mismas, con el fin de corregir las situaciones que puedan afectar el servicio, ya que al realizarlo manualmente presentaría complicaciones, como perdida de información, fraude en la facturación y demás complicaciones que se generan cuando se realiza y Así mismo el sistema de información adaptado al HOTEL MONTERREY demostrará mejoras a nivel administrativo. “LA APLICACIÓN SERÁ MANEJADA POR USUARIOS DE TURNO, CON CONTRASEÑAS YA QUE EL HOTEL FUNCIONA 24 HORAS”

## 2. ORIGEN DEL PROYECTO

El proyecto del Aplicativo para el hotel Monterey surge de la necesidad de crecimiento tanto a nivel de servicio como a nivel interno.

Al sistematizar el proceso de asignación de habitaciones, se progreso en un alto porcentaje la organización en seguridad de información, la integridad de los datos en el proceso que realizan los usuarios, quienes son los encargados de dicha asignación, por lo que se genera un bajo rendimiento debido a la falta de Sistematización del Hotel, herramienta necesaria en el momento de poder efectuar un registro dentro del software suministrado por nosotros ya que toda la información es útil para una eficaz atención y manejo en general.

DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y  
ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

**TITULO DEL PROYECTO**

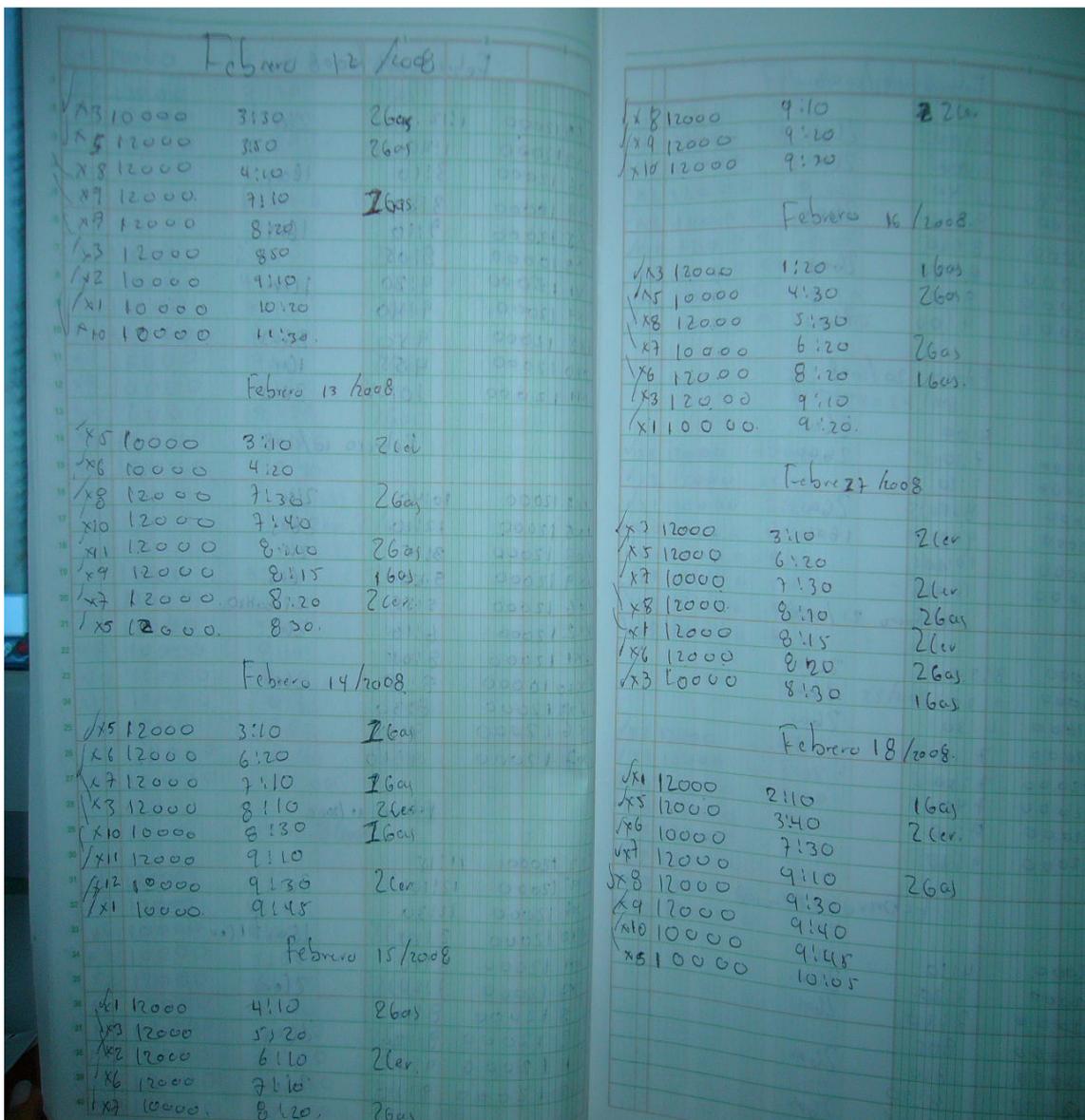
“IDEALI SOFTWARE”

DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE  
FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY  
GIRARDOT

**DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT**

**3. DESCRIPCION DEL PROBLEMA.**

- En la actualidad el HOTEL MONTEREY (Girardot), no cuenta con ningún modulo de información sistematizado que suministre el registro y ocupación de las habitaciones para el servicio que esté presta a sus clientes.
- Los libros que en la actualidad se manejan en el HOTEL son llevados manualmente, además son susceptibles ante cualquier eventualidad, (pérdida, deterioro, mal manejo y manipulación inadecuada de los datos registrados).
- No existe un control interno o persona que revise, sean consignados todas las actividades que se presentan diariamente en el Hotel.



## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT



- Cabe aclarar que no existe ningún inconveniente general que este entorpeciendo el servicio o funcionamiento del mismo, es mas la necesidad de mejorar el proceso en el control de este servicio haciéndolo más agradable y eficiente a su propietario (administrador) y personas encargadas de registrar los servicios.
- Por lo antes citado en este proyecto se realiza el aplicativo que mejorará el modulo de información, concibiéndolo más factible y seguro en el momento de guardar el registro y conocer con exactitud que habitaciones se encuentran ocupadas y cuales están disponibles.
- Frente al problema planteado se percibe la insuficiencia que el hotel presenta a nivel organizacional; manifestando la falta del control frente a la disponibilidad para mejorar la calidad del mismo en el momento de la atención.

#### 4. JUSTIFICACION DEL PROYECTO DE INVESTIGACION.

El proyecto está encaminado a la administración básica, que especialmente se dedica a los servicios de alojamiento temporal; por tal razón existe la necesidad de realizar un software que mejore la calidad de servicio en dicho hotel.

El propósito a mediano plazo es implementar un aplicativo que se adecue a las necesidades específicas que el HOTEL MONTEREY actualmente requiere, con el fin de obtener mejoras organizacionales en el manejo del mismo.

El hotel mostrará mejoras gracias a la gestión que la implementación le brindara, ya que al hacerlo de manera sistematizada se genera un proceso más rápido y seguro del servicio, afirmando al administrador una gestión del estado más acertada en cada uno de los campos que generan el comportamiento que el hotel produce diariamente.

## 5. DELIMITACION

### ALCANCES

El aplicativo se implementa para el control en la información de asignación y servicios adicionales con facetas de administración, generando así mayor inspección sobre el estado de las habitaciones del HOTEL, proporcionándole confiabilidad al servicio y a los reportes del estado de ocupación en el que se encuentra el hotel diariamente.

A futuro esta aplicación se desarrollara a un nivel superior, inicialmente para el HOTEL MONTERREY, siendo así una proyección para las Sedes que se puedan construir a futuro.

Adicionalmente es factible que otros Hoteles con las mismas características de inicialización estén interesados en nuestro aplicativo, porque es estándar y puede ayudarles a quienes estén empezando y tengan los mismos inconvenientes que este Hotel y en el momento que se decida ampliar o tener un manejo diferente al sistema que esté utilizando en el instante, viendo que es fácil, practico y seguro.

## **6. OBJETIVOS**

### **6.1. OBJETIVO GENERAL**

Analizar, diseñar e implementar un Aplicativo con dos módulos que ejecuten la ocupación y asignación de habitaciones a nivel administrativo, para el Hotel Monterrey Girardot.

## 6.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar y analizar las necesidades específicas que tiene el hotel para la asignación de sus habitaciones y servicios adicionales que este presta.
- Diseñar un aplicativo que mejora la condición de realizar los registros de ocupaciones y servicios que presta el hotel Monterey en Girardot.
- Elaborar dos módulos que agilizan el proceso en cuanto al registro de clientes y asignación de habitaciones para generar reportes que mostraran el movimiento que benefician el hotel.
-

## 7. MARCO TEORICO

### ANTECEDENTES HISTORICOS.

A continuación se presenta la evolución del Hotel Monterrey como una útil herramienta de comercialización en esta zona tan turística de Girardot.

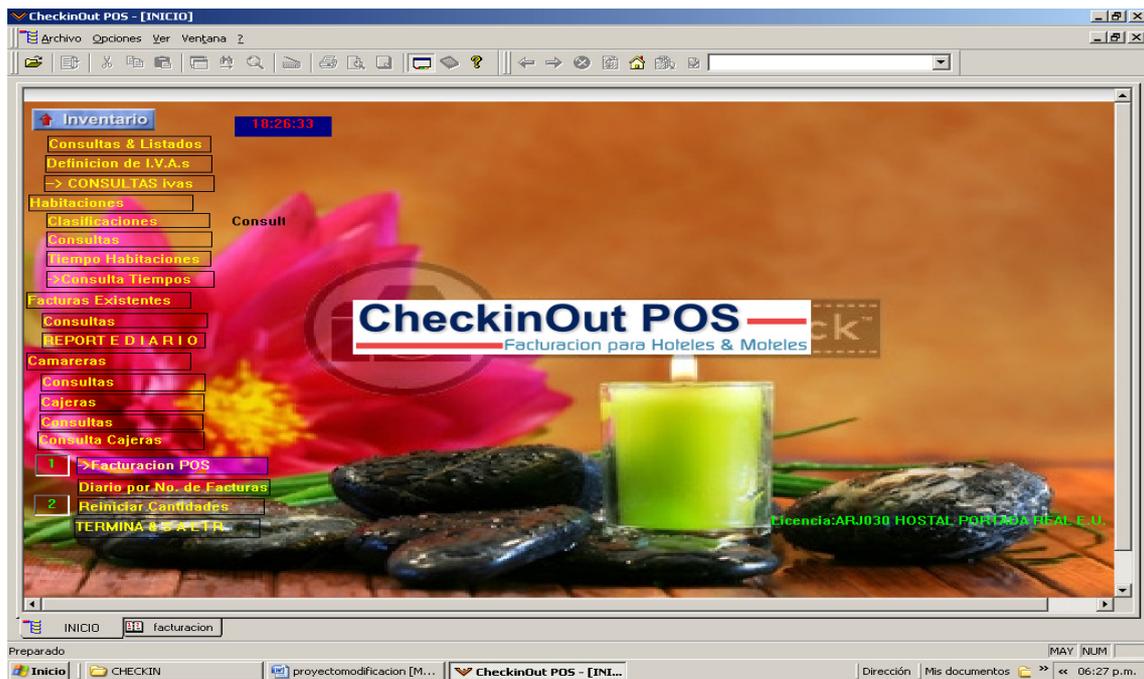
Hace más de 5 años la familia adquirió un espacio de terreno en Girardot, con el deseo de mejorar la parte económica y social que tenían en el entorno; El propósito fundamental era ubicar un pequeño establecimiento que brindara estadía temporal a los turistas que requieren el servicio por determinado tiempo. Además se vio la necesidad ya que por las temporadas que se manejan hay más volumen de personas que requieren el servicio. Igualmente día a día se ha visto la necesidad de ampliar las instalaciones y el manejo interno del hotel. Lo primero que tuvieron que resolver, fue la creación de una infraestructura adecuada para albergar al creciente número de turistas que llegaban al establecimiento, brindando así una mejor calidad del servicio y de esta manera seguir surgiendo en el campo hotelero y en espera de un mayor crecimiento a nivel estructural y de servicio. "Nace la idea de que se convierta en un lugar de hospedaje con una estructura más amplia, pasando de ser un pequeño hospedaje a ser un hotel empírico y pionero del actual Hotel Monterrey; donde actualmente viven todos en familia. Conforme han pasado los años el Hotel Monterrey ha aumentado en cantidad de habitaciones y servicios. Después de cierto tiempo se ha visto reflejado el esfuerzo en el cual todos han aportado un granito de arena para el éxito total del mismo, trabajando pero disfrutando mucho, esta familia ha conseguido hacer de este lugar de trabajo un espacio muy acogedor bajo las buenas prácticas del desarrollo sostenible. Inspirados por el entusiasmo de toda la familia en general. Hoy tratan de ser una empresa modelo para que otros que quieran inclinarse por estas prácticas solidarias con el turismo, obtengan la información rápida y concisa sin tener que esperar a recorrer el caro y lento proceso recorrido por el Hotel Monterrey durante los últimos años, para alcanzar sus logros que hasta hoy han obtenido.

## 8. ESTADO DEL ARTE

### SOFTWARE DE FACTURACION PARA HOTELES Y MOTELES

A continuación presentaremos un Software existente llamado CheckinOut POS, que nos presenta una completa gama de sistematización y además la mejor calidad en el servicio de Hotelería, con base en ella damos una muestra clara que día a día la tecnología va mejorando mas y mas.

Es herramienta que permite la gestión integral del hotel. Control absoluto de asignación de habitaciones, facturación con excelente Interfaz gráfica y adicional un Módulo administrativo contable incluido. Todo el Software creado en Velneo una plataforma Europea que maneja parte de Software Libre y además todo su entorno y manejo es grafico y dinámico. Este Software se ha implementado en varios Moteles y Hostales teniendo un gran éxito por su fácil y sofisticado manejo tanto para la parte Contable, como para la administrativa, adicionalmente tiene un manejo sencillo para las cajera o personas encargadas del manejo del Software como tal.



#### Características Funcionales

- Planificación gráfica de la ocupación del hotel.
- Facturación detallada.
- Asignación de Habitaciones.
- Panel de facturación rápida.
- Facturación POS.

## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

- Contabilidad On-Line, cada comprobante se contabiliza en el mismo momento en que ingresa.
- Contabilidad por centros de costos.
- Consultas y listados.
- Reportes diarios.

### Características Operativas

- Auto instalable.
- Puesta en marcha inmediata.
- Multiusuario.
- Manejo de perfiles de usuario con asignación de permisos.
- Asignación de perfiles de acceso a las distintas opciones del menú por usuario y programa.
- Restricciones de acceso a los usuarios a determinada información a través de las consultas.
- Multisucursales.
- Se adapta a la impresora que usted utiliza.
- Genera informes imprimibles o visualizados en la pantalla.
- Prototipos: Para cada comprobante, pantalla o informe es posible generar patrones con datos predeterminados que reducen el tiempo de carga y simplifican la tarea.
- Informes y estadísticas de utilización del sistema. Auditoria por Programa y Fecha, Auditoria por Usuario y Fecha.

El Sistema controla el acceso al programa pidiendo contraseña con clave, permitiendo seguridad y confiabilidad en los datos históricos y periódicos.

Es un Sistema Intuitivo, fácil, amigable, seguro y confiable. Los datos están integrados a nuestra Base de Datos relacional avanzada, agiliza una búsqueda de forma inmediata.

Otra de las ventajas del Software CHECKINOUT POS es permitir crear, organizar y controlar todo lo referente al Hotel.



# DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

## PANTALLA QUE REGISTRA EL INVENTARIO EXISTENTE

CheckinOut POS - [inventario]

CODIGO	ITEM	CANTIDAD	COSTO	VALOR	CANTIDAD INICIAL	FEC
AG01	AGUA BOTELLA	40	959,00	1.500,00	40	
AG02	AGUARDIENTE MEDIA 1/2	10	0,00	15.000,00	10	
AG03	AGUARDIENTE 1/4	9	0,00	8.000,00	10	
ALK01	ALKAZELTZER UNIDAD	10	0,00	700,00	10	
BRA01	BRANDY MEDIA 1/2	3	0,00	15.000,00	3	
BRET01	BRETAÑA 8 ONZAS	5	0,00	1.500,00	6	
CEP01	CEPILLO DENTAL	5	0,00	2.000,00	5	
CER01	CERVEZA EN LATA	150	0,00	2.500,00	150	
CER02	CERVEZA CLUB COLOMBIA	30	0,00	3.000,00	30	
CHIC01	CHILES CAJITA UNIDAD	10	0,00	300,00	10	
CIG01	CIGARRILLO MALBORO CAJA 10	5	0,00	2.000,00	5	
CIG02	CIGARRILLO MUSTANG CAJA 10	10	0,00	1.500,00	10	
CIG03	CIGARRILLO KOOL CAJA 10	5	0,00	2.000,00	5	
CREM01	CREMA DENTAL	5	0,00	2.000,00	5	
CUC01	CUCHILLA PRESTOBARBA	5	0,00	2.000,00	5	
DES01	DESODORANTE	2	0,00	1.000,00	2	
ENER01	ENERGIZANTE DYNAMIC	6	0,00	5.000,00	6	
FOS01	FOSFOROS CAJITA	20	0,00	500,00	20	
GAS01	GASEOSA LATA	200	0,00	2.000,00	200	
CHA01	CHAMPOO	10	0,00	1.000,00	10	
JUG01	JUGO	20	0,00	1.500,00	20	
NOR01	NORFORM UNIDAD	10	0,00	1.500,00	10	
PAQ01	PAQUETES PASABOCAS	6	0,00	2.000,00	6	
PEI01	PEINILLA	5	0,00	500,00	5	
PIN01	PIÑA COLADA BOTELLA	3	0,00	12.000,00	3	
PRE01	PRESERVATIVO UNIDAD	100	0,00	1.500,00	100	
RON01	RON MEDIA 1/2	10	0,00	15.000,00	10	
RON02	RON CUARTO 1/4	10	0,00	8.000,00	10	
			1.830,87	396.200,00		

Preparado

Inicio | proyectomodificacion [M... | CheckinOut POS - [inv... | Dirección | Mis documentos | 07:32 p.m.

## PANTALLA QUE REGISTRA CADA FACTURA CON SU CONSECUTIVO

CheckinOut POS - [factura]

Factura No	FECHA	HABITACION	SUBTOTALS	TOTALES	TIEMPOS	CHECKIN	CHECKOUT	Ocupada SN	ENTREGADO	CAMBIO
15464	8-Ago-2008	511	32.327,59	37.500,00	24	22:44:45	22:45:00	No	37.500,00	0,00
15465	8-Ago-2008	510	30.172,42	35.000,00	24	22:47:57	22:48:04	SI	35.000,00	0,00
15466	8-Ago-2008	509	28.017,25	32.500,00	3	22:48:35	1:48:53	No	32.500,00	0,00
15467	8-Ago-2008	502	42.241,38	49.000,00	24	22:50:30	22:50:52	No	49.000,00	0,00
15468	8-Ago-2008	701	23.275,87	27.000,00	3	23:03:26	2:09:10	No	27.000,00	0,00
15469	8-Ago-2008	508	30.172,42	35.000,00	24	23:17:39	23:17:47	No	35.000,00	0,00
15470	8-Ago-2008	702	43.103,45	50.000,00	24	23:42:17	23:47:33	SI	50.000,00	0,00
15471	9-Ago-2008	703	34.482,76	40.000,00	24	0:12:20	0:12:28	SI	40.000,00	0,00
15472	9-Ago-2008	704	30.172,42	35.000,00	24	0:18:53	0:19:02	No	35.000,00	0,00
15473	9-Ago-2008	210	25.862,07	30.000,00	24	0:27:09	0:27:17	No	30.000,00	0,00
15474	9-Ago-2008	705	30.172,42	35.000,00	24	0:30:59	0:31:10	No	35.000,00	0,00
15475	9-Ago-2008	209	22.413,80	26.000,00	24	0:50:08	0:50:21	No	26.000,00	0,00
15476	9-Ago-2008	506	56.034,49	65.000,00	24	0:54:41	0:54:48	SI	65.000,00	0,00
15477	9-Ago-2008	205	21.551,73	25.000,00	24	1:12:06	1:12:20	No	25.000,00	0,00
15478	9-Ago-2008	511	30.172,42	35.000,00	24	1:16:16	1:16:31	No	35.000,00	0,00
15479	9-Ago-2008	507	56.465,52	65.500,00	24	1:19:12	1:25:07	SI	65.500,00	0,00
15480	9-Ago-2008	208	21.551,73	25.000,00	24	1:55:28	1:57:53	SI	25.000,00	0,00
15481	9-Ago-2008	509	32.758,63	38.000,00	24	2:36:48	2:37:14	No	38.000,00	0,00
15482	9-Ago-2008	503	30.172,42	35.000,00	24	2:50:16	2:50:28	No	35.000,00	0,00
15483	9-Ago-2008	709	34.482,76	40.000,00	24	3:42:31	3:42:43	SI	40.000,00	0,00
15484	9-Ago-2008	708	32.758,63	38.000,00	24	4:58:16	4:58:26	SI	38.000,00	0,00
15485	9-Ago-2008	701	41.810,35	48.500,00	24	4:59:22	4:59:36	SI	48.500,00	0,00
15486	9-Ago-2008	204	37.500,00	43.500,00	3	6:07:37	9:08:46	SI	43.500,00	0,00
15487	10-Ago-2008	204	34.051,73	39.500,00	24	10:59:49	10:59:54	SI	39.500,00	0,00
			291.010.521	334.898.880						

Preparado

Inicio | proyectomodificacion [M... | CheckinOut POS - [fac... | Dirección | Mis documentos | 07:35 p.m.

## 9. METODOLOGÍA

### **A nivel metodológico:**

La metodología empleada para la elaboración del en la elaboración de los módulos en el proyecto, está orientada a las bases que hemos implementado en el proceso de aprendizaje, resaltado el apoyo y siguiendo las indicaciones de nuestro tutor durante este lapso de tiempo de nuestra carrera.

Para la elaboración del proyecto también contamos con los recursos sistemáticos que nos guían y nos ayudan a implementar nuestros conocimientos, como lo son los proyectos de grados y además la orientación y asesorías de los expertos en el tema que aquí mencionamos.

### **A nivel tecnológico:**

Es de gran importancia tener en cuenta las pautas que se manejan en el ciclo de vida de un sistema para el éxito y así poder ejecutar nuestro software a grandes niveles.

A continuación nombramos una serie de etapas que nos ayudaran a comprender los procesos que utilizamos en el Aplicativo.

#### **- ETAPA 1:**

En esta etapa se desarrollaron actividades a nivel metodológico las cuales son primordiales en el desarrollo de la elaboración del proyecto final, tales como el tema a tratar, título del proyecto, planteamiento del problema, antecedentes, objetivos generales y específicos y marco referencial.

#### **- ETAPA 2:**

En esta etapa se consigna el desarrollo del análisis y el diseño del sistema de información en cuanto a la implementación que se le quiere dar al hotel Monterrey.

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

### - **ETAPA 3:**

Esta es la etapa definitiva en la cual su aspecto fundamental es el desarrollo e implementación del Aplicativo en lo concerniente a la programación de dichos módulos y las respectivas pruebas que se le practican para su ejecución.

### - **ETAPA 4:**

En esta etapa se determina si el Aplicativo es factible o no para implementarla en el hotel, incluyendo el costo y el tiempo que se emplearán en la construcción del sistema, así como los beneficios que esta traerá al hotel.

### - **ETAPA 5:**

Se identifica la necesidad que se quiere suplir y se recolecta la información necesaria para el Aplicativo en el hotel, o simplemente se puede observar de forma más detallada y cercana el correcto funcionamiento del mismo.

### - **ETAPA 6:**

En esta etapa se trata de implantar el alcance, los objetivos y requisitos del Aplicativo y de los módulos respectivos, examinando las posibles alternativas que podrían solucionar las necesidades del hotel y de los clientes.

### - **ETAPA 7:**

En esta etapa se obtendrá un conjunto de detalles que contemplarán los aspectos físicos del Aplicativo y las características tecnológicas que este requiere para su construcción.

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

### - **ETAPA 8:**

Se lleva a cabo toda la codificación de todo el diseño de los módulos y sus diferentes componentes.

### - **ETAPA 9:**

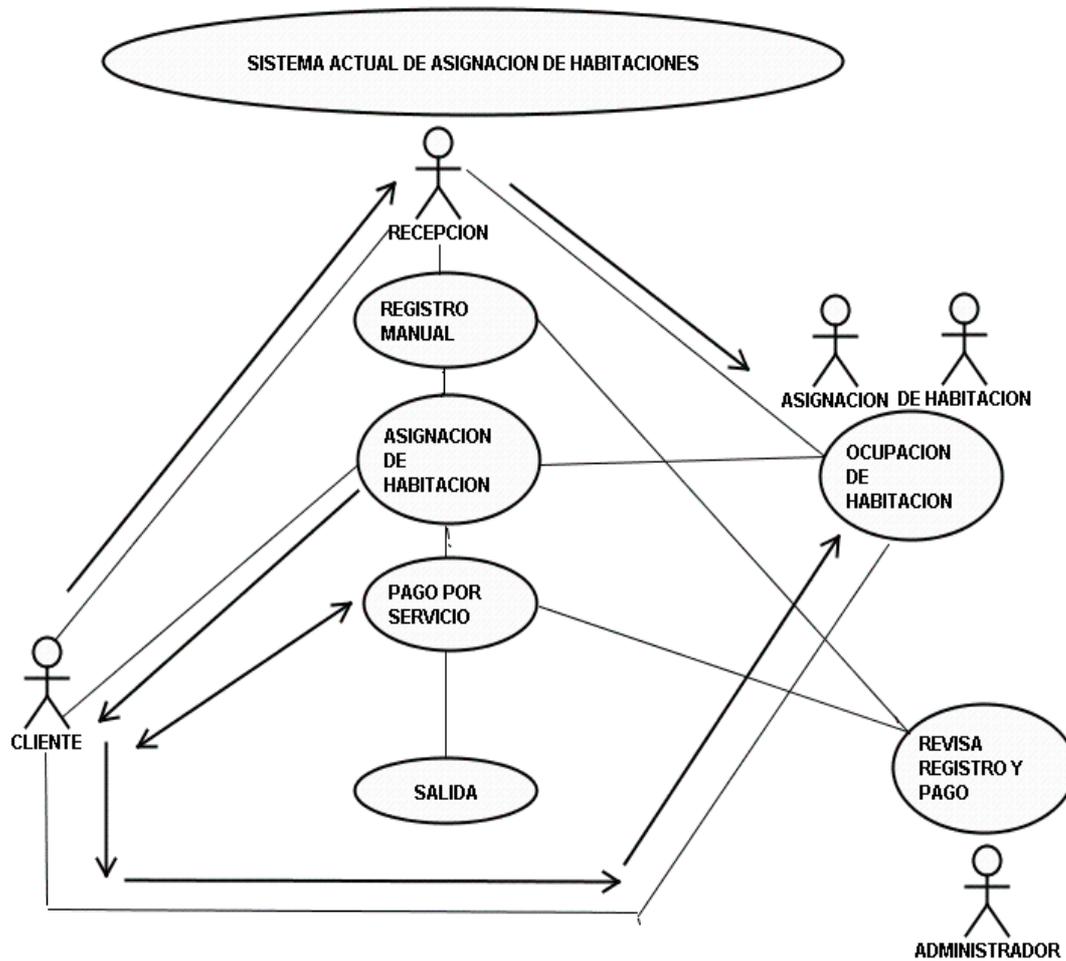
En esta etapa se desarrollará los procedimientos y la formación necesaria del Aplicativo que permitirá al personal del hotel la utilización óptima del sistema. Como último paso de esta etapa se obtiene el software respectivo y la siguiente documentación:

- documentación técnica de programación
- manual de usuario
- documento de pruebas del Aplicativo del Software

### - **ETAPA 10:**

En esta última etapa el Aplicativo cumple con todos los objetivos y los requisitos planteados al principio del proyecto. En esta fase se incluyen la ejecución del software con su respectivo y detallado mantenimiento para el óptimo funcionamiento de los módulos planteados para dicho fin.

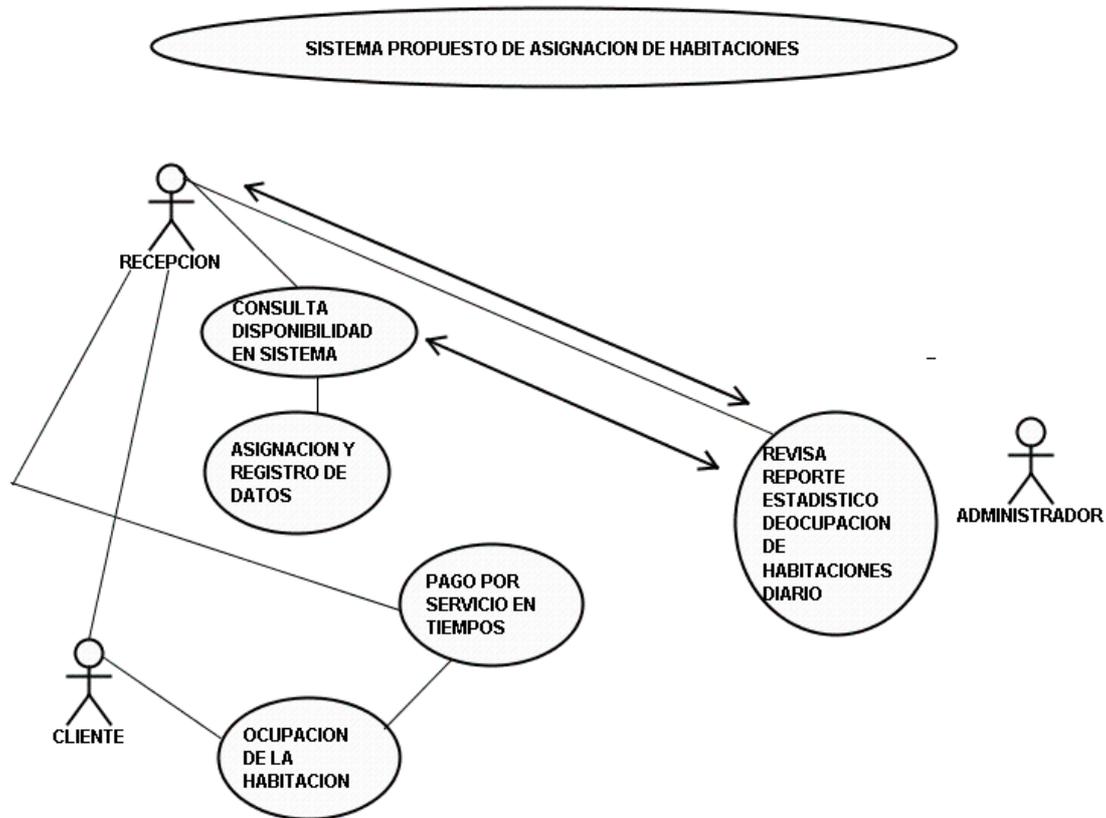
## 10. SISTEMA ACTUAL



El Sistema Actual del Hotel Monterrey Girardot se lleva en un formato muy sencillo el cual es diligenciado en forma manual, y llevan lo más esencial que necesita el cliente para manejar su información confidencial, realmente no llevan una contabilidad como tal mas que el registro en un cuaderno por lo cual no es muy estable y confiable, Su formato es tan sencillo que el consecutivo no es de mucha importancia.

Adicionalmente esta información la archivan para que posteriormente el personal encargado labore el informe correspondiente que realizan periódicamente y reporten estadísticamente los resultados.

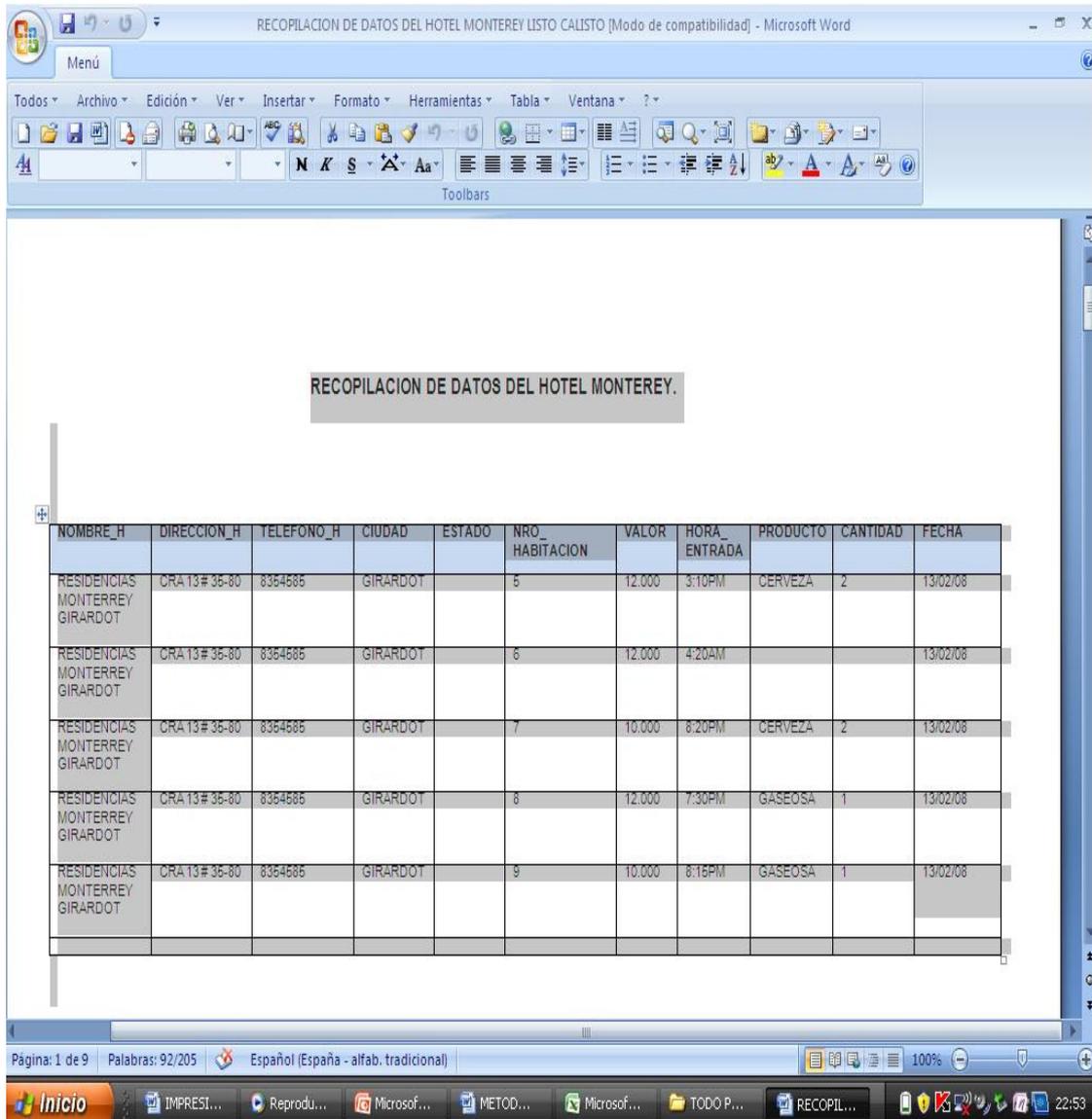
## 11. SISTEMA PROPUESTO



La aplicación propuesta para el sistema de información del hotel se desarrollará e implementará para hacer más confiable la búsqueda y administración de habitaciones libres y ocupadas que el hotel ofrece a sus clientes, haciendo menos dispendiosa la tarea de la asignación y asegurar que no existan equivocaciones, Determinados datos son diligenciados y actualizados en el sistema de información del hotel desde el momento en que el cliente entra en contacto con el mismo, este sistema manejará registros y controles del proceso de ocupación de los clientes que a diario se registran en el hotel, Las personas involucradas como recepcionistas, administradores y empleados autorizados del hotel, podrán tener un control de acuerdo a la necesidad que cada uno requiera.

A nivel de seguridad se construirá un acceso (con contraseña) para cada empleado autorizado, dando oportunidad de crear backups para tener una copia de seguridad por si llegara a presentarse cualquier inconveniente.

## 12. RECOPIACION DE DATOS



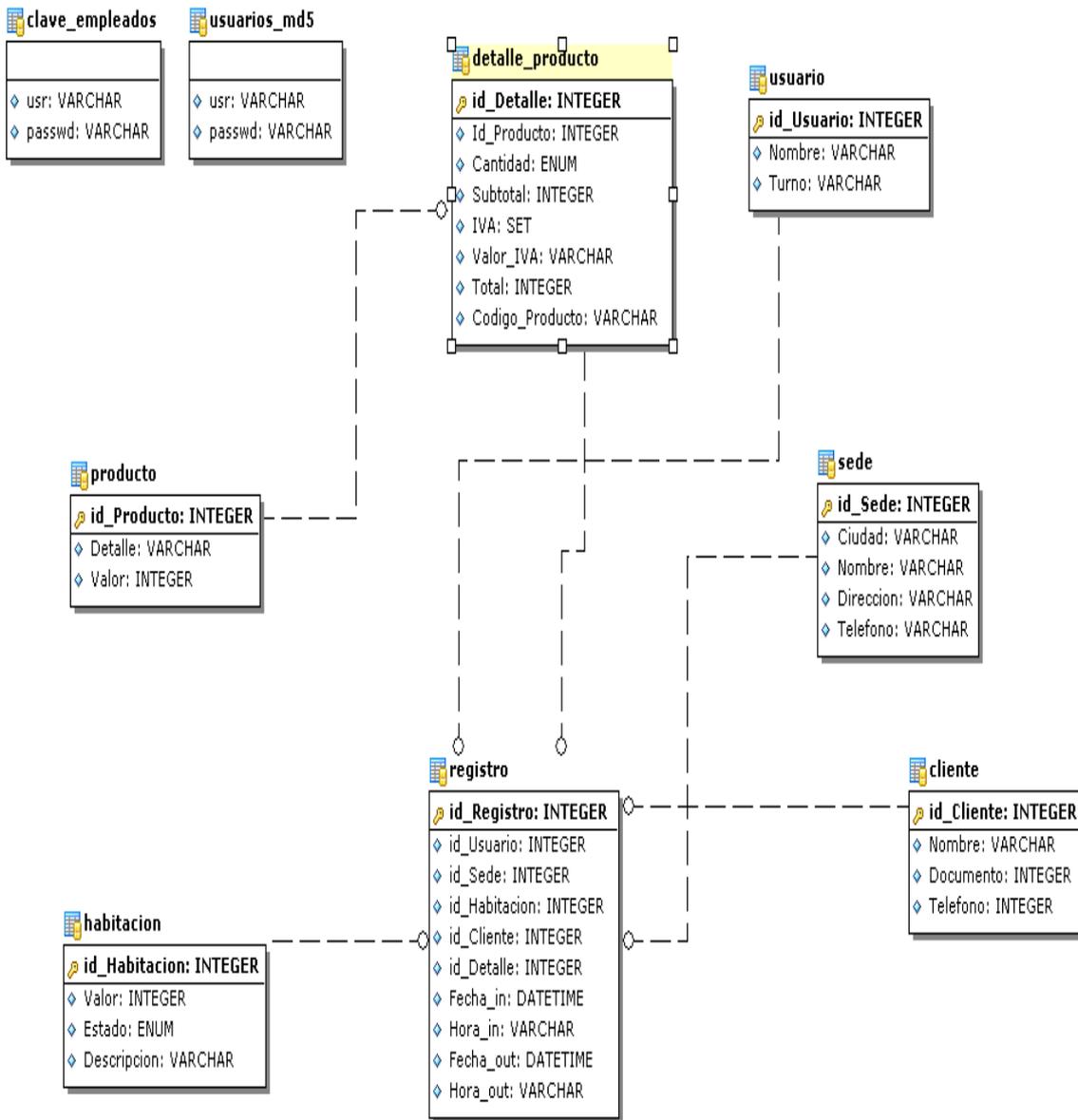
RECOPIACION DE DATOS DEL HOTEL MONTEREY.

NOMBRE_H	DIRECCION_H	TELEFONO_H	CIUDAD	ESTADO	NRO_HABITACION	VALOR	HORA_ENTRADA	PRODUCTO	CANTIDAD	FECHA
RESIDENCIAS MONTERREY GIRARDOT	CRA 13# 36-80	8364686	GIRARDOT		5	12.000	3:10PM	CERVEZA	2	13/02/08
RESIDENCIAS MONTERREY GIRARDOT	CRA 13# 36-80	8364686	GIRARDOT		6	12.000	4:20AM			13/02/08
RESIDENCIAS MONTERREY GIRARDOT	CRA 13# 36-80	8364686	GIRARDOT		7	10.000	8:20PM	CERVEZA	2	13/02/08
RESIDENCIAS MONTERREY GIRARDOT	CRA 13# 36-80	8364686	GIRARDOT		8	12.000	7:30PM	GASEOSA	1	13/02/08
RESIDENCIAS MONTERREY GIRARDOT	CRA 13# 36-80	8364686	GIRARDOT		9	10.000	8:16PM	GASEOSA	1	13/02/08

Estos registros son reales y en la actualidad están relacionados en el libro de inventario que se maneja en el Hotel Monterey en Girardot.

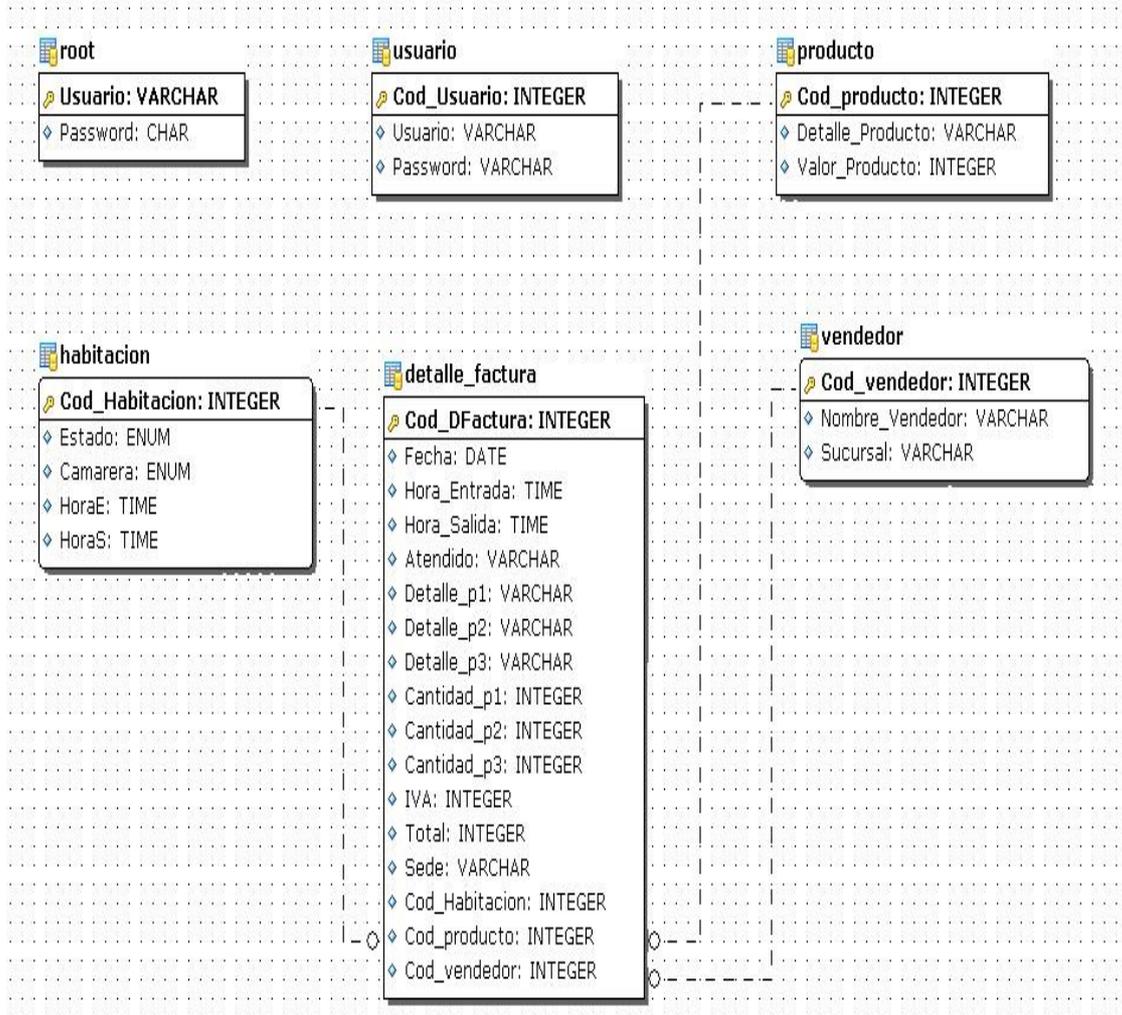
Esta información está registrada manualmente y nosotras le quisimos dar una forma para reflejarla en nuestro proyecto y así es la intención de manejarla sistemáticamente en el Aplicativo de Software.

**13. MODELO ENTIDAD- RELACION PROPUESTO**



- Lo que se pretende con este Modelo es dar a conocer una amplia faceta del Aplicativo para un futuro, ya que si se pretende ampliar la capacidad de la Base de Datos como tal, este no tiene problema que la cadena por ser tan reducida se rompa y al ocurrir ello, se asumiría la tarea de empezar de nuevo, por tal motivo damos a conocerlo para que la expectativa quede abierta cuando se complemente el resto de la Aplicación, ya que por ahora solo se tiene en cuenta la asignación de Habitaciones y un reporte muy sencillo para el administrador.

## 14. MODELO ENTIDAD-RELACION ACTUAL



- Es este Modelo vemos claramente lo que se pretende resalta, en la parte de la facturación y la asignación específica de Habitaciones, donde todo se centraliza en el detalle de factura que de allí se ve todo reflejado claramente, pero este lo hace de una manera muy superficial ya que es un bosquejo muy sencillo de factura.

15. RELACION DE REGISTROS

NORMALIZACION DE REGISTROS.

- TABLA VENDEDOR

Cod_vend	Nombre_Vendedor	Sucursal
1	Alicia	Girardot
2	Catalina	ibague
3	Maria	Girardot

- TABLA HABITACION

Cod_Habit	Es	Cam:	HoraE	HoraS
101	si	Viviana	00:00:00	00:00:00
102	si	Viviana	00:00:00	00:00:00
103	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
104	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
105	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
106	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
107	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
108	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
201	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
202	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
203	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
204	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
205	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
206	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
207	no	Viviana	00:00:00	00:00:00
208	si	Viviana	08:56:55	01:50:00

**DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y  
ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT**

• **TABLA DETALLE DE FACTURA**

detalle_factura													
▲	Fecha	Hora_Entrada	Hora_Salida	Atendido	Detalle_p1	Detalle_p2	Detalle_p3	Cantidad_p1	Cantidad_p2	Cantidad_p3	IVA	Total	Sede
1	10/11/2008	08:56:20	08:56:20	Alicia	0	0	0	0	0	0	2400	15000	Girardot
2	10/11/2008	08:56:55	08:56:55	Alicia	1500	0	0	2	0	0	2880	18000	Girardot
3	10/11/2008	09:05:26	09:05:26	Alicia	1000	0	0	5	0	0	3000	20000	Girardot
4	10/11/2008	09:07:54	09:07:54	Alicia	15000	0	0	1	0	0	6400	40000	Girardot

«Filter is Empty»

• **TABLA PRODUCTO**

☰	Cod_producto	△	▼	Detalle_Producto	▼	Valor_Producto	▼
➤	0			Ninguno		0	
	1			Agua Botella		1500	
	2			Agua vaso		1000	
	3			Aguardiente 1/2		15000	
	4			Alcasetzer		1000	
	5			PRESERVATIVO		3000	

**16. DICCIONARIOS DE DATOS.**

▯ **TABLA DETALLE\_FACTURA**

Campo	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios
<u>Cod_DFactura</u>	int(11)	No		Campo que identifica el codigo de la factura
Fecha	date	Sí	NULL	campo que identifica la fecha del registro
Hora_Entrada	time	Sí	NULL	campo que identifica el ingreso de la habitacion
Hora_Salida	time	Sí	NULL	campo que identifica la hora de salida de la habitacion
Atendido	varchar(20)	Sí	NULL	campo que identifica ell ingreso del registro
Detalle_p1	varchar(20)	Sí	NULL	campo que identifica los productos adicionales
Detalle_p2	varchar(20)	Sí	NULL	campo que identifica los productos adicionales.
Detalle_p3	varchar(20)	Sí	NULL	campo que identifica los productos adicionales
Cantidad_p1	int(11)	Sí	NULL	campo que identifica la cantidad de productos
Cantidad_p2	int(11)	Sí	NULL	campo que identifica la cantidad de productos
Cantidad_p3	int(11)	Sí	NULL	campo que identifica la cantidad de productos
IVA	int(11)	No		campo que identifica impuesto al valor agregado
Total	int(11)	No		campo que identifica el valor total
Sede	varchar(20)	Sí	NULL	campo que identifica la ubicacion del hotel

Tabla que contiene información sobre la Factura correspondiente al ingresar.

▯ **TABLA HABITACION**

Campo	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios
<u>Cod Habitación</u>	int(11)	No		campo que identifica la habitacion
Estado	enum('sí', 'no')	No		campo que identifica el estado de la habitacion
Camarera	enum('Viviana', 'Alicia', 'Maria')	No		campo que identifica por quien atendido el cliente.
HoraE	time	No	00:00:00	campo que identifica el tiempo de ingreso a la habitacion
HoraS	time	No	00:00:00	campo que identifica salida de la habitacion

Tabla que contiene información sobre el detalle de los servicios prestados en la habitación durante la ocupación.

□ **TABLA PRODUCTO**

Campo	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios
<u>Cod_producto</u>	int(11)	No		campo que identifica cada producto
Detalle_Producto	varchar(20)	Sí	NULL	campo que especifica cual es el producto
Valor_Producto	int(11)	No		campo que identifica el valor del producto

Tabla que contiene información sobre los productos que el hotel ofrece a los clientes .

□ **TABLA ROOT**

Campo	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios
<u>Usuario</u>	varchar(20)	No		campo que identifica al administrador
Password	char(20)	No		campo que identifica la contraseña para el ingreso

Tabla que contiene la contraseña del administrador.

□ **TABLA USUARIO**

Campo	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios
<u>Cod_Usuario</u>	int(11)	No		campo que identifica el codigo del usuario
Usuario	varchar(20)	No		campo que identifica al usuario
Password	varchar(20)	No		campo que identifica la contraseña para cada usuario

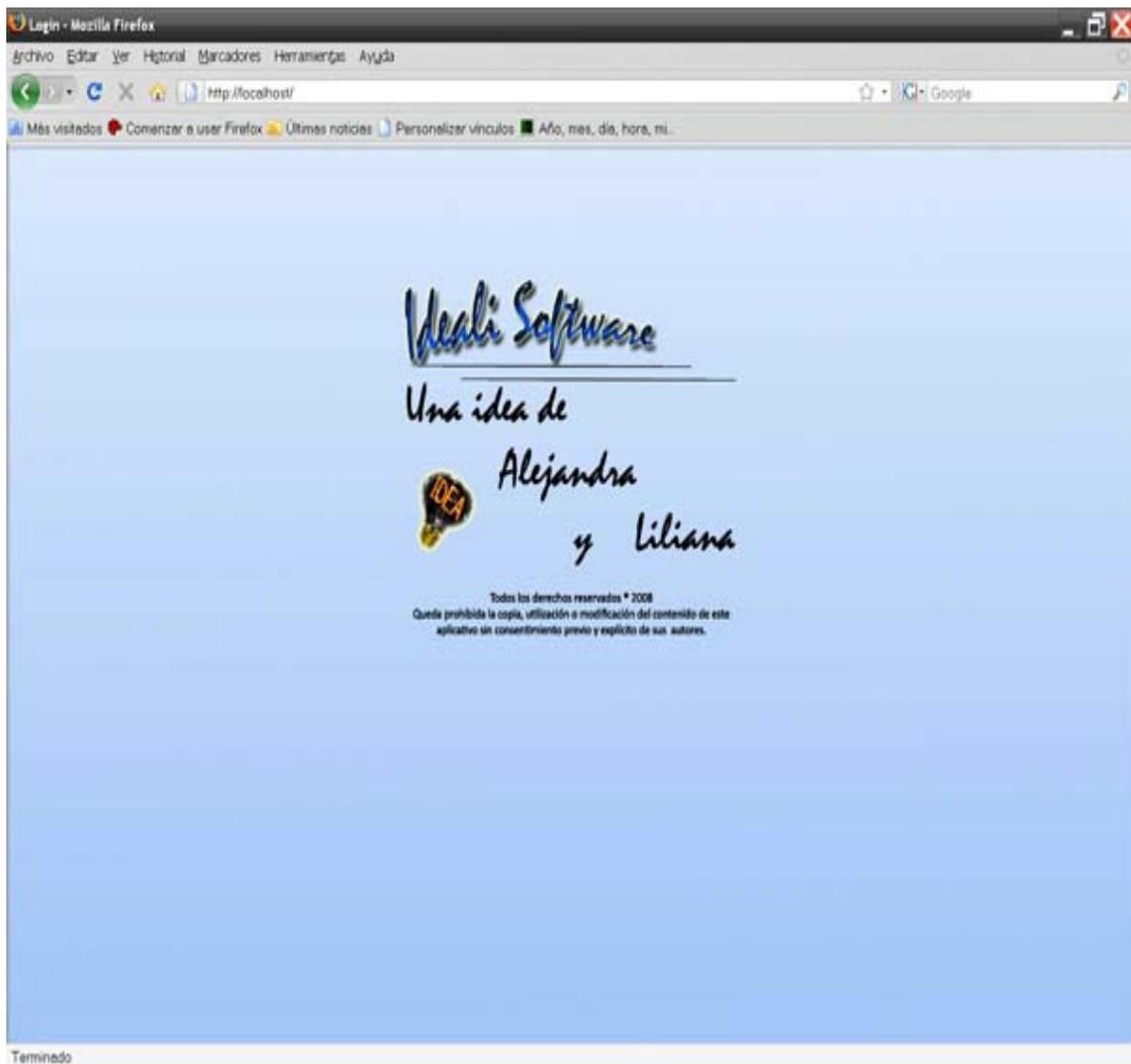
Tabla que identifica cada usuario que ingresa al Sistema.

□ **TABLA VENDEDOR**

Campo	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios
<u>Cod_vendedor</u>	int(11)	No		campo que identifica el codigo del vendedor
Nombre_Vendedor	varchar(20)	Sí	NULL	campo que identifica el nombre del vendedor
Sucursal	varchar(20)	Sí	NULL	campo que identifica la ciudad en la que se encuentra el hotel

Tabla que contiene información sobre el vendedor

## 17. PANTALLA DE PRESENTACION



- Estamos dando a conocer la presentación preliminar de nuestro Aplicativo. Donde se da inicio a una presentación de la Idea de Alejandra y Liliana con una duración de siete (7) segundos en su parte inicial.

**DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y  
ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTERREY GIRARDOT**

**18. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

Proyecto sistema de información del HOTEL MONTERREY GIRARDOT

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>SEMANAS PROGRAMADAS</b>	<b>INICIO</b>	<b>TERMINO</b>
<b>RECOPIACION DE DATOS (INFORMACION)</b>	4		
<b>REVISION DE LA INFORMACION</b>	2		
<b>ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACION Y ANALISIS DE LA INFORMACION</b>	2		
<b>DISEÑO DE EL SISTEMA Y LOS MODULOS</b>	4		
<b>DEFINICION DE LA PLATAFORMA LENGUAJES, BASES DE DATOS</b>	2		
<b>DISEÑO DE LA ESTRUCTURA</b>	3		
<b>DISEÑO MODELO ENTIDAD_RELACION</b>	1		
<b>CODIFICACION Y DOCUMENTACION</b>	6		
<b>DISEÑO E IMPLEMENTACIONDE LA INTERFAZ GRAFICA DE USUARIO</b>	3		
<b>DEPURACION Y VALIDACION DE DATOS</b>	2		
<b>ELABORACION DE MANUALES Y DOCUMENTO FINAL</b>	4		

**19. PRESUPUESTO**

**PRESUPUESTO GENERAL**

<b>FUENTES</b>	<b>RECURSOS ECONOM. POR PERSONA</b>
PERSONALES	80.000
SERVICIOS TECNICOS	100.000
MATERIALES E ISUMOS	50.000
VIAJES TRANSPORTE_ ESTADIA	300.000
IMPRESIONES Y PRESENTACIONES	50.000
TUTORIAS C/U	0
COMUNICACIONES	20.000
<b>TOTAL</b>	<b>600.000</b>

**DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT**

**PERSONAL**

NOMBRES Y APELLIDOS	FUNCION ACADEMICA	FUNCION QUE DESEMPEÑA	TIEMPO DE TUTORIA	VALOR
<b>IGNACIO MONROY</b>	PROFESOR	ASESOR EN LA ELABORACION Y REDACCION DEL PROYECTO	2 DÍAS POR SEMANA	20.000
<b>PITER FIERRO</b>	PROFESOR	ASESOR EN EL DOCUMENTO Y EJECUCION DEL PROYECTO	1 DIA A LA SEMANA	15.000

**VIAJES Y TRANSPORTES**

DESPLAZAMIENTO	JUSTIFICACION	Nº DE PERSONAS	PASAJE POR PERSONA	Nº DE VIAJES	TOTAL
CASA SANDRA	DESARROLLO PROYECTO	1	1200	20	9.600
CASA ALEJANDRA	DESARROLLO PROYECTO	1	1200	8	9.600
UNIVERSIDAD	ASESORIAS REALIZACION PROYECTO	2	1200	15	36.000
HOTEL GIRARDOT	IMPLEMENTACION MODULOS DE SISTEMA DE INFORMACION	2	15000	2	60.000
				<b>TOTAL</b>	<b>115.200</b>

**MATERIALES E INSUMOS**

DETALLES	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
<b>TIPO DE MATERIAL</b>			<b>INSUMOS</b>
HOJAS PAPEL CARTA	200	50	100.000
CARTUCHO IMPRESORA	2	70.000	140.000
ESFEROS	4	1.000	40.000
USB	1	50.000	50.000
INTERNET	HORA (10)	1.000	10.000
<b>TOTAL</b>			<b>340.000</b>

## 20. RESULTADO DE LA ENTREVISTA CON EL PROPIETARIO

### HOTEL MONTERREY - ACTUAL

#### ACCIONISTA MAYORITARIO Y PROPIETARIO

- HENRY YEPES

#### SOCIA - ADMINISTRADORA

- NANCY SALCEDO

#### SECRETARIA (repcionista) y (o) EMPLEADOS DE TURNO

- DIANA YEPES RODRIGUEZ
- OTROS EMPLADOS (TRES DE TURNO, (1)
- EN EL DIA, (2) EN LA NOCHE Y DOS AUXILIARES QUE REEMPLAZAN A LOS QUE ESTAN DE TURNO ENTRE SEMANA Y NO DESCASAN.

#### TARIFAS DE PAGOS Y OTROS SERVICIOS ADICIONALES QUE SE PRESTAN EN HOTEL:

- TARIFA DE PAGO UNICA POR ALOJAMIENTO DURANTE TRES HORAS O MENOS \$15.000.
- TARIFA NOCHE COMPLETA \$25.000.
- TARIFA ADICIONAL POR HORA \$3.000.
- SOLAMENTE OFRECE COMO SERVICIOS ADICIONALES:
- BEBIDAS:
- o GASEOSAS \$ 1.500
- o CERVEZA \$ 2.000
- o AGUARDIENTE MEDIO LITRO \$ 20.000
- o AGUARDIENTE UN LITRO \$ 45.000
- o RON MEDIO LITRO \$ 25.000
- o RON UN LITRO \$ 50.000
- o CIGARRILLOS C/U \$ 500
- DISEÑADORAS Y DESARROLLADORAS DEL SISTEMA DE INFORMACION -  
PROPUESTO
- ALEJANDRA BÁRCENAS
- SANDRA RODRÍGUEZ

## 21. FORMULARIO DE CAPTURA Y EDICION DE DATOS

Aquí se lleva el control interno de habitaciones y el detalle de factura para que en recepción se pueda llevar una idea clara de lo que hay en cada habitación.

Adicional queda capturada toda la información en un archivo llamado recibo o ticket.

## REPORTE DE FACTURACIÓN.

Servicios	Cantidad	Iva:	Total
	4		
	4		
	5	6160	38500

22. CUADROS DE LISTA

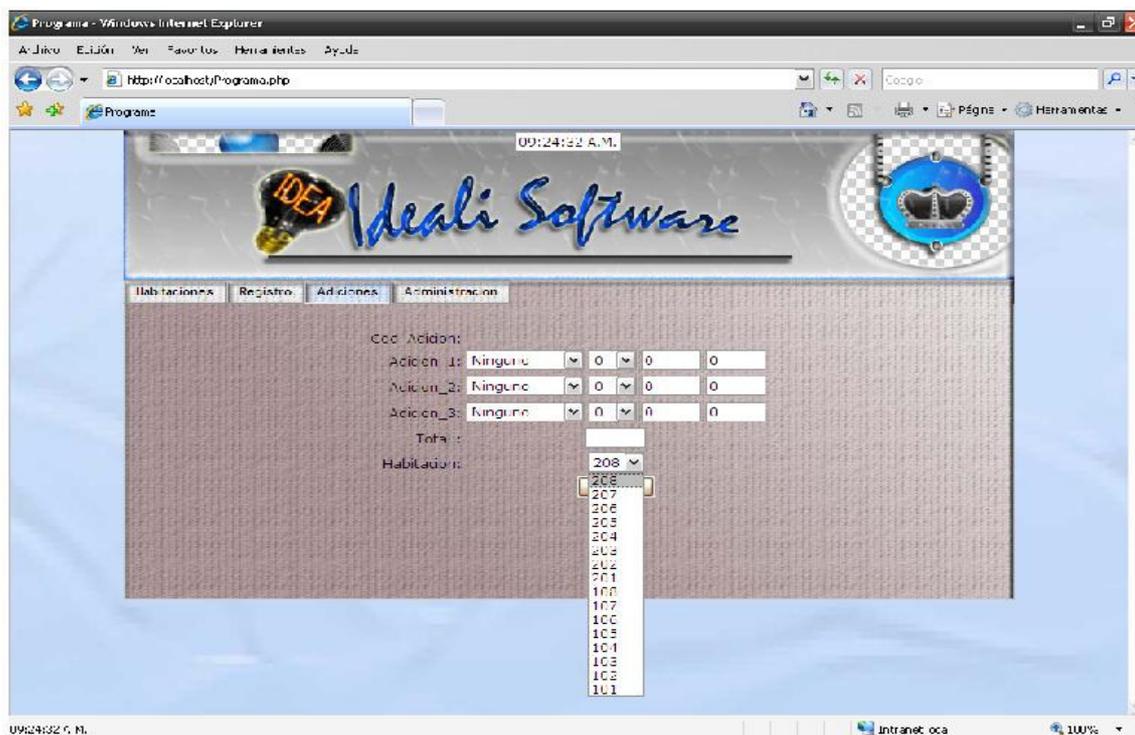
Habitacion	Ocupada	HoraE	HoraS
208	si	06:10:08	01:50:00
207	si	07:53:46	02:50:00
206	si	07:25:44	01:50:00
205	si	06:21:06	01:50:00
204	no	00:00:00	00:00:00
203	no	00:00:00	00:00:00
202	si	05:56:59	02:50:00
201	no	00:00:00	00:00:00
108	no	00:00:00	00:00:00
107	no	00:00:00	00:00:00
106	no	00:00:00	00:00:00
105	no	00:00:00	00:00:00
104	no	00:00:00	00:00:00
103	no	00:00:00	00:00:00
102	si	07:04:56	01:50:00
101	si	09:07:32	01:50:00

Habitacion	Ocupada	HoraE	HoraS
208	si	06:10:08	01:50:00
207	si	07:53:46	02:50:00
206	si	07:25:44	01:50:00
205	si	06:21:06	01:50:00
204	no	00:00:00	00:00:00
203	no	00:00:00	00:00:00
202	si	05:56:59	02:50:00
201	no	00:00:00	00:00:00
108	no	00:00:00	00:00:00
107	no	00:00:00	00:00:00
106	no	00:00:00	00:00:00
105	no	00:00:00	00:00:00
104	no	00:00:00	00:00:00
103	no	00:00:00	00:00:00
102	si	07:04:56	01:50:00
101	si	09:07:32	01:50:00

Habitacion: 101  
 Ocupada:   
 Actualizar

En este formulario se capturan el listado de habitaciones que hay y desde allí se actualiza las entradas y salidas en el tiempo de las habitaciones si están ocupadas o no. y se cambia el estado según se determine cada habitación.

23. CUADROS DE DIALOGO



Estos cuadros son los que manejan cada uno de los desplegables del aplicativo, en cada una de los módulos con sus respectivas tablas.

## 24. BASE DE DATOS

### BASE DE DATOS DEL HOTEL MONTEREY INICIAL

```
# SQL Manager 2007 for MySQL 4.0.5.1
# -----
# Host   : localhost
# Port   : 3306
# Database: Hotel2
SET FOREIGN_KEY_CHECKS=0;
DROP DATABASE IF EXISTS `Hotel2`;
CREATE DATABASE `Hotel2`
    CHARACTER SET 'utf8'
    COLLATE 'utf8_general_ci';
USE `Hotel2`;
#
# Structure for the `detalle_factura` table:
#
DROP TABLE IF EXISTS `detalle_factura`;
CREATE TABLE `detalle_factura` (
    `Cod_DFactura` int (11) NOT NULL auto_increment,
    `Fecha` date default NULL,
    `Hora_Entrada` time default NULL,
    `Hora_Salida` time default NULL,
    `Atendido` varchar (20) default NULL,
    `Detalle_p1` varchar(20) default NULL,
```

**DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y  
ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT**

```
`Detalle_p2` varchar(20) default NULL,  
`Detalle_p3` varchar(20) default NULL,  
`Cantidad_p1` int(11) default NULL,  
`Cantidad_p2` int(11) default NULL,  
`Cantidad_p3` int(11) default NULL,  
`IVA` int(11) NOT NULL,  
`Total` int(11) NOT NULL,  
`Sede` varchar(20) default NULL,  
PRIMARY KEY (`Cod_DFactura`),  
UNIQUE KEY `Cod_DFactura` (`Cod_DFactura`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=92 DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0  
ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 3072 kB; (`Cod_Factura`) REFER  
`hotel2/factura`';  
  
#  
# Structure for the `habitacion` table:  
#  
DROP TABLE IF EXISTS `habitacion`;  
CREATE TABLE `habitacion` (  
  `Cod_Habitacion` int(11) NOT NULL auto_increment,  
  `Estado` enum ('si','no') NOT NULL,  
  `Camarera` enum ('Viviana','Alicia','Maria') NOT NULL,  
  `HoraE` time NOT NULL default '00:00:00',  
  `HoraS` time NOT NULL default '00:00:00',  
  PRIMARY KEY (`Cod_Habitacion`),  
  UNIQUE KEY `Cod_Habitacion` (`Cod_Habitacion`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=209 DEFAULT CHARSET=utf8 MIN_ROWS=15  
PACK_KEYS=0 ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 3072 kB; InnoDB free:  
11264 kB';
```

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

```
#  
# Structure for the `producto` table:  
#  
DROP TABLE IF EXISTS `producto`;  
CREATE TABLE `producto` (  
  `Cod_producto` int (11) NOT NULL auto_increment,  
  `Detalle_Producto` varchar (20) default NULL,  
  `Valor_Producto` int (11) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`Cod_producto`),  
  UNIQUE KEY `Id_producto` (`Cod_producto`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=3 DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0  
ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 3072 kB; InnoDB free: 11264 kB';  
#  
# Structure for the `root` table:  
#  
DROP TABLE IF EXISTS `root`;  
CREATE TABLE `root` (  
  `Usuario` varchar (20) NOT NULL,  
  `Password` char (20) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`Usuario`),  
  UNIQUE KEY `Usuario` (`Usuario`),  
  UNIQUE KEY `Password` (`Password`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0 ROW_FORMAT=DYNAMIC  
COMMENT='InnoDB free: 11264 kB';  
#  
# Structure for the `usuario` table :  
#
```

**DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y  
ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT**

```
DROP TABLE IF EXISTS `usuario`;
```

```
CREATE TABLE `usuario` (
```

```
  `Cod_Usuario` int (11) NOT NULL auto_increment,
```

```
  `Usuario` varchar (20) NOT NULL,
```

```
  `Password` varchar (20) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`Cod_Usuario`),
```

```
  UNIQUE KEY `Cod_Usuario` (`Cod_Usuario`)
```

```
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=2 DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0  
ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 11264 kB';
```

```
#
```

```
# Structure for the `vendedor` table:
```

```
#
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `vendedor`;
```

```
CREATE TABLE `vendedor` (
```

```
  `Cod_vendedor` int (11) NOT NULL auto_increment,
```

```
  `Nombre_Vendedor` varchar (20) default NULL,
```

```
  `Sucursal` varchar (20) default NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`Cod_vendedor`),
```

```
  UNIQUE KEY `Cod_vendedor` (`Cod_vendedor`)
```

```
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=3 DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0  
ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 3072 kB; InnoDB free: 11264 kB';
```

**BASE DE DATOS DEL HOTEL MONTEREY FINAL**

```
# SQL Manager 2007 for MySQL 4.0.5.1
# -----
# Host   : localhost
# Port   : 3306
# Database : hotel2

SET FOREIGN_KEY_CHECKS=0;

DROP DATABASE IF EXISTS `hotel2`;

CREATE DATABASE `hotel2`
    CHARACTER SET 'utf8'
    COLLATE 'utf8_general_ci';

USE `hotel2`;

#
# Structure for the `adiciones` table :
#

DROP TABLE IF EXISTS `adiciones`;

CREATE TABLE `adiciones` (
    `Cod_Adicion` int(11) unsigned NOT NULL auto_increment,
    `Adicion_1` varchar(20) default NULL,
    `Adicion_2` varchar(20) default NULL,
    `Adicion_3` varchar(20) default NULL,
    `Valor1` int(11) default NULL,
    `Valor2` int(11) default NULL,
    `Valor3` int(11) default NULL,
    `Total` int(11) default NULL,
    `Habitacion`
enum('101','102','103','104','105','106','107','108','201','202','203','204','205','206','207','208') NOT
NULL,
```

**DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y  
ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT**

```
PRIMARY KEY (`Cod_Adicion`),
UNIQUE KEY `Cod_Adicion` (`Cod_Adicion`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=3 DEFAULT CHARSET=utf8;
#
# Structure for the `detalle_factura` table:
#
DROP TABLE IF EXISTS `detalle_factura`;
CREATE TABLE `detalle_factura` (
  `Cod_DFactura` int(11) unsigned zerofill NOT NULL auto_increment,
  `Fecha` date default NULL,
  `Hora_Entrada` time default NULL,
  `Hora_Salida` time default NULL,
  `Atendido` varchar(20) default NULL,
  `Detalle_p1` decimal(11,0) default NULL,
  `Detalle_p2` decimal(11,0) default NULL,
  `Detalle_p3` decimal(11,0) default NULL,
  `Cantidad_p1` int(11) default NULL,
  `Cantidad_p2` int(11) default NULL,
  `Cantidad_p3` int(11) default NULL,
  `IVA` int(11) NOT NULL,
  `Total` int(11) NOT NULL,
  `Sede` varchar(20) default NULL,
  PRIMARY KEY (`Cod_DFactura`),
  UNIQUE KEY `Cod_DFactura` (`Cod_DFactura`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=131 DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0
ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 3072 kB; (`Cod_Factura`) REFER
`hotel2/factura`';
```

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

```
#  
# Structure for the `habitacion` table :  
#  
DROP TABLE IF EXISTS `habitacion`;  
CREATE TABLE `habitacion` (  
  `Cod_Habitacion` int(11) NOT NULL auto_increment,  
  `Estado` enum('si','no') NOT NULL,  
  `HoraE` time NOT NULL default '00:00:00',  
  `HoraS` time NOT NULL default '00:00:00',  
  `Camarera` enum('Viviana','Marcela','Alicia') NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`Cod_Habitacion`),  
  UNIQUE KEY `Cod_Habitacion` (`Cod_Habitacion`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=209 DEFAULT CHARSET=utf8 MIN_ROWS=15  
PACK_KEYS=0 ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 3072 kB; InnoDB free:  
11264 kB';  
#  
# Structure for the `producto` table :  
#  
DROP TABLE IF EXISTS `producto`;  
CREATE TABLE `producto` (  
  `Cod_producto` int(11) NOT NULL auto_increment,  
  `Detalle_Producto` varchar(20) default NULL,  
  `Valor_Producto` decimal(11,0) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`Cod_producto`),  
  UNIQUE KEY `Id_producto` (`Cod_producto`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=10 DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0  
ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 3072 kB; InnoDB free: 11264 kB';  
#
```

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

# Structure for the `root` table :

#

```
DROP TABLE IF EXISTS `root`;
```

```
CREATE TABLE `root` (
```

```
  `Usuario` varchar(20) NOT NULL,
```

```
  `Password` char(20) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`Usuario`),
```

```
  UNIQUE KEY `Usuario` (`Usuario`),
```

```
  UNIQUE KEY `Password` (`Password`)
```

```
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0 ROW_FORMAT=DYNAMIC  
COMMENT='InnoDB free: 11264 kB';
```

#

# Structure for the `usuario` table :

#

```
DROP TABLE IF EXISTS `usuario`;
```

```
CREATE TABLE `usuario` (
```

```
  `Cod_Usuario` int(11) NOT NULL auto_increment,
```

```
  `Usuario` varchar(20) NOT NULL,
```

```
  `Password` varchar(20) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`Cod_Usuario`),
```

```
  UNIQUE KEY `Cod_Usuario` (`Cod_Usuario`)
```

```
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=3 DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0  
ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 11264 kB';
```

#

# Structure for the `vendedor` table :

#

```
DROP TABLE IF EXISTS `vendedor`;
```

```
CREATE TABLE `vendedor` (
```

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

```
`Cod_vendedor` int(11) NOT NULL auto_increment,
```

```
`Nombre_Vendedor` varchar(20) default NULL,
```

```
`Sucursal` varchar(20) default NULL,
```

```
PRIMARY KEY (`Cod_vendedor`),
```

```
UNIQUE KEY `Cod_vendedor` (`Cod_vendedor`)
```

```
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT CHARSET=utf8 PACK_KEYS=0  
ROW_FORMAT=DYNAMIC COMMENT='InnoDB free: 3072 kB; InnoDB free: 11264 kB';
```

```
#
```

```
# Data for the `adiciones` table (LIMIT 0,500)
```

```
#
```

```
INSERT INTO `adiciones` (`Cod_Adicion`, `Adicion_1`, `Adicion_2`, `Adicion_3`, `Valor1`,  
`Valor2`, `Valor3`, `Total`, `Habitacion`) VALUES
```

```
(1,'1500','0','0',1500,NULL,NULL,NULL,'207'),
```

```
(2,'1500','0','0',1500,NULL,NULL,NULL,'101');
```

```
COMMIT;
```

```
#
```

```
# Data for the `habitacion` table (LIMIT 0,500)
```

```
#
```

```
INSERT INTO `habitacion` (`Cod_Habitacion`, `Estado`, `HoraE`, `HoraS`, `Camarera`) VALUES
```

```
(101,'si','05:07:50','01:50:00','Viviana'),
```

```
(102,'si','01:35:52','01:35:52','Viviana'),
```

```
(103,'si','01:38:21','01:38:21','Viviana'),
```

```
(104,'no','00:00:00','00:00:00','Viviana'),
```

```
(105,'no','00:00:00','00:00:00','Viviana'),
```

```
(106,'si','12:41:43','01:50:00','Viviana'),
```

```
(107,'no','00:00:00','00:00:00','Viviana'),
```

```
(108,'no','00:00:00','00:00:00','Viviana'),
```

```
(201,'no','00:00:00','00:00:00','Viviana'),
```

```
(202,'no','00:00:00','00:00:00','Viviana'),
```

```
(203,'si','04:46:21','01:50:00','Viviana'),
```

```
(204,'no','00:00:00','00:00:00','Viviana'),
```

```
(205,'no','00:00:00','00:00:00','Viviana'),
```

```
(206,'si','02:56:42','02:50:00','Viviana'),
```

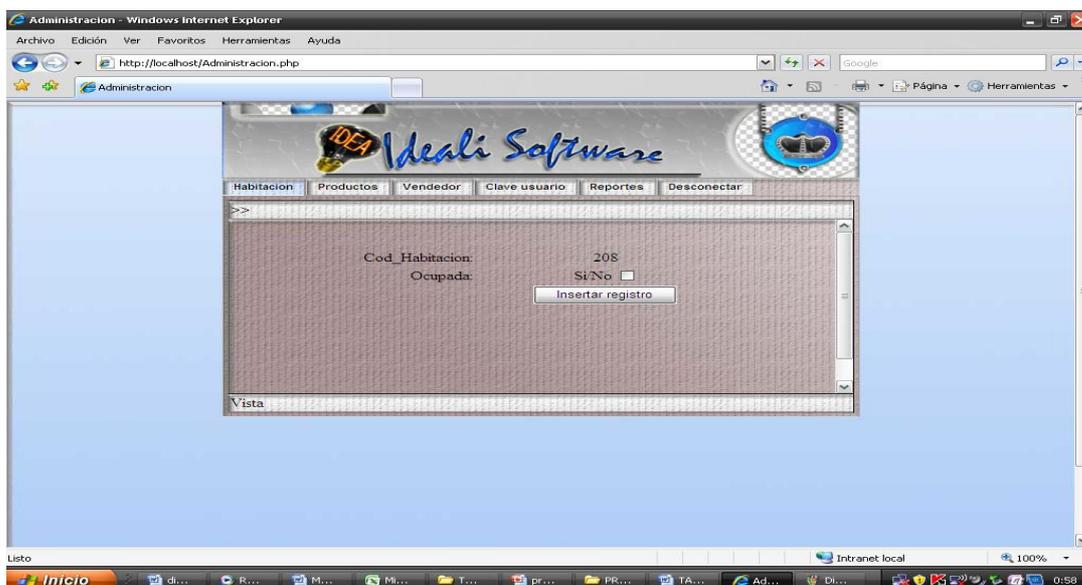
**DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y  
ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT**

```
(207,'si','02:30:41','01:50:00','Viviana'),
(208,'si','04:35:38','01:50:00','Viviana');
COMMIT;
#
# Data for the `producto` table (LIMIT 0,500)
#
INSERT INTO `producto` (`Cod_producto`, `Detalle_Producto`, `Valor_Producto`) VALUES
(1,'Ninguno',0),
(2,'Agua Botella',1500),
(3,'Agua Vaso',1000),
(5,'Jabon',1200),
(9,'Condomes',7000);
COMMIT;
#
# Data for the `root` table (LIMIT 0,500)
#
INSERT INTO `root` (`Usuario`, `Password`) VALUES
('root','root');
COMMIT;
#
# Data for the `usuario` table (LIMIT 0,500)
#
INSERT INTO `usuario` (`Cod_Usuario`, `Usuario`, `Password`) VALUES
(1,'andres','123456'),
(2,'tatiana ','123456');
COMMIT;
#
# Data for the `vendedor` table (LIMIT 0,500)
#
INSERT INTO `vendedor` (`Cod_vendedor`, `Nombre_Vendedor`, `Sucursal`) VALUES
(1,'Andres','Girardot'),
(2,'Tatiana','Ibague'),
(3,NULL,NULL),
(4,NULL,NULL);
COMMIT;
```

## 25. INTERFAZ GRAFICA DE USUARIO



Aquí se tiene en cuenta que se realiza la entrada principal al aplicativo y es la segunda grafica después de la presentación del Aplicativo donde a continuación se presenta cada modulo del proyecto, aclarando que este se hace después de ingresar al aplicativo y posteriormente al administrado internamente con su usuario y contraseña respectiva, y de este proceso asimilamos lo que se ve a continuación en el recuadro.



## 26. VALIDACION DE DATOS



- Al ingresar Usuario y Contraseña en la parte del administrador que es la más delicada ya que ahí se realizan la inserción de todos los registro, se realiza una validación de Datos si son reales o no para entrar al aplicativo al igual no guarda cambios por seguridad y automáticamente al ingresar datos erróneos nos arroja un error en el ingreso donde lo observamos en la Figura inferior de esta página, posteriormente vuelve a la página principal.



## 27. PEFILES DE USUARIOS

A continuación presentamos las (3) tres entradas a que hacen referencia los perfiles de usuario.

Cada uno se presenta con su entrada correspondiente de seguridad.



➤ 27.1. Grafica

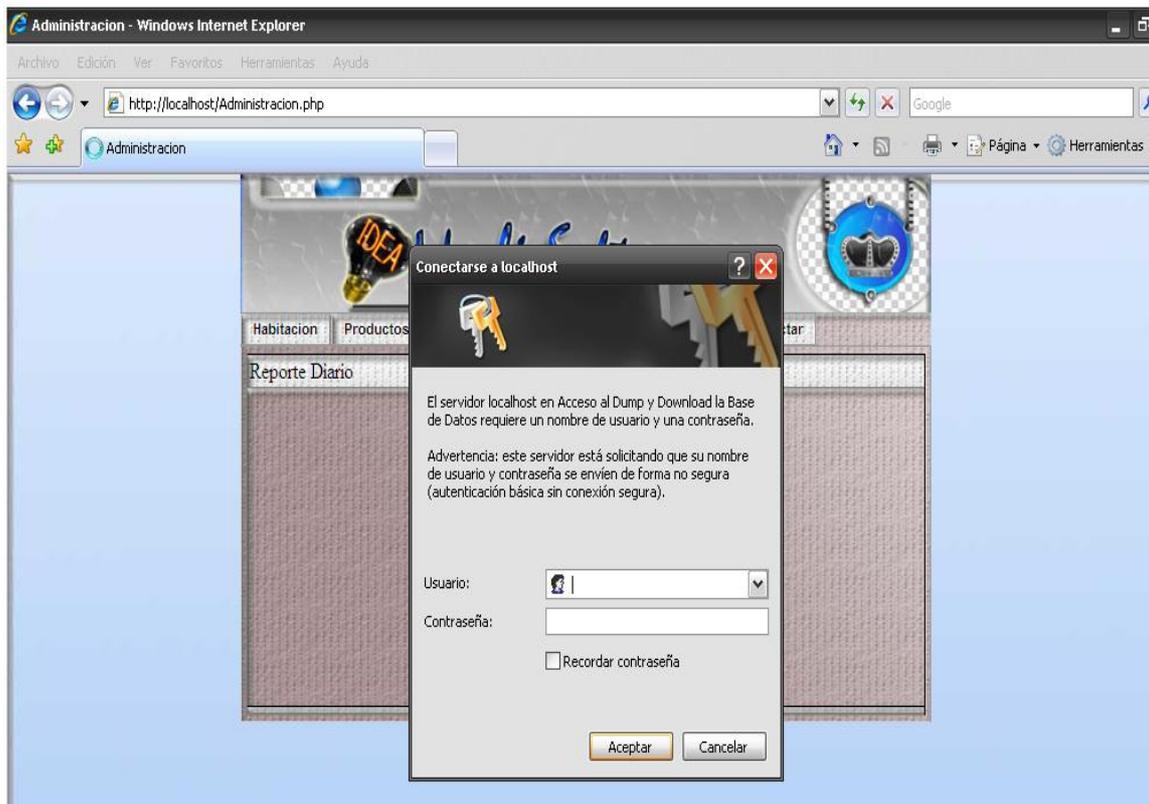
- Esta es la primera donde se refleja la entrada principal al software en su primera etapa y adicional se hace la validación directa a la base de datos y hace su entrada principal el administrador o el programador en su defecto. Grafica 27.1.



➤ 27.2. Grafica

## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

- En esta segunda Fase se refleja la entrada a la parte de administración donde únicamente tiene acceso la persona que ingresara todos los datos del Hotel en general, desde el ingreso de los trabajadores, hasta el de habitaciones y demás requerimientos. Grafica 27.2.

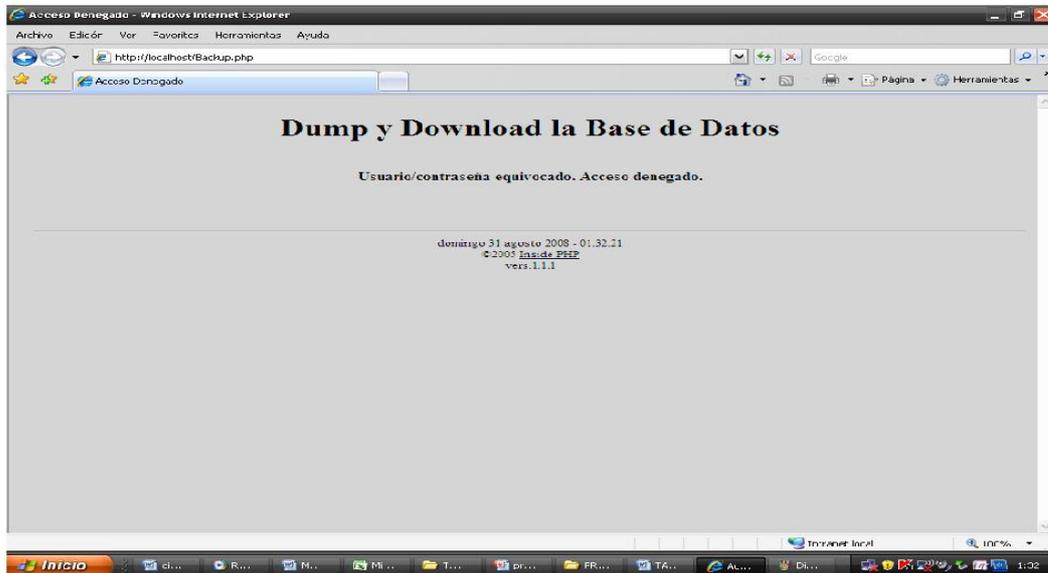


### ➤ 27.3. Grafica

- En esta tercera etapa ya se puede hacer una copia de seguridad de la base de datos y de todos los ingresos realizados al día en cuestión. De igual manera se realiza con su respectivo usuario encargado y su contraseña de respaldo. Grafica 27.3.

## 28. COPIA DE RESPALDO

- Al realizar de una manera incorrecta el usuario y la contraseña incorrectos se refleja este recuadro que se aprecia a continuación.

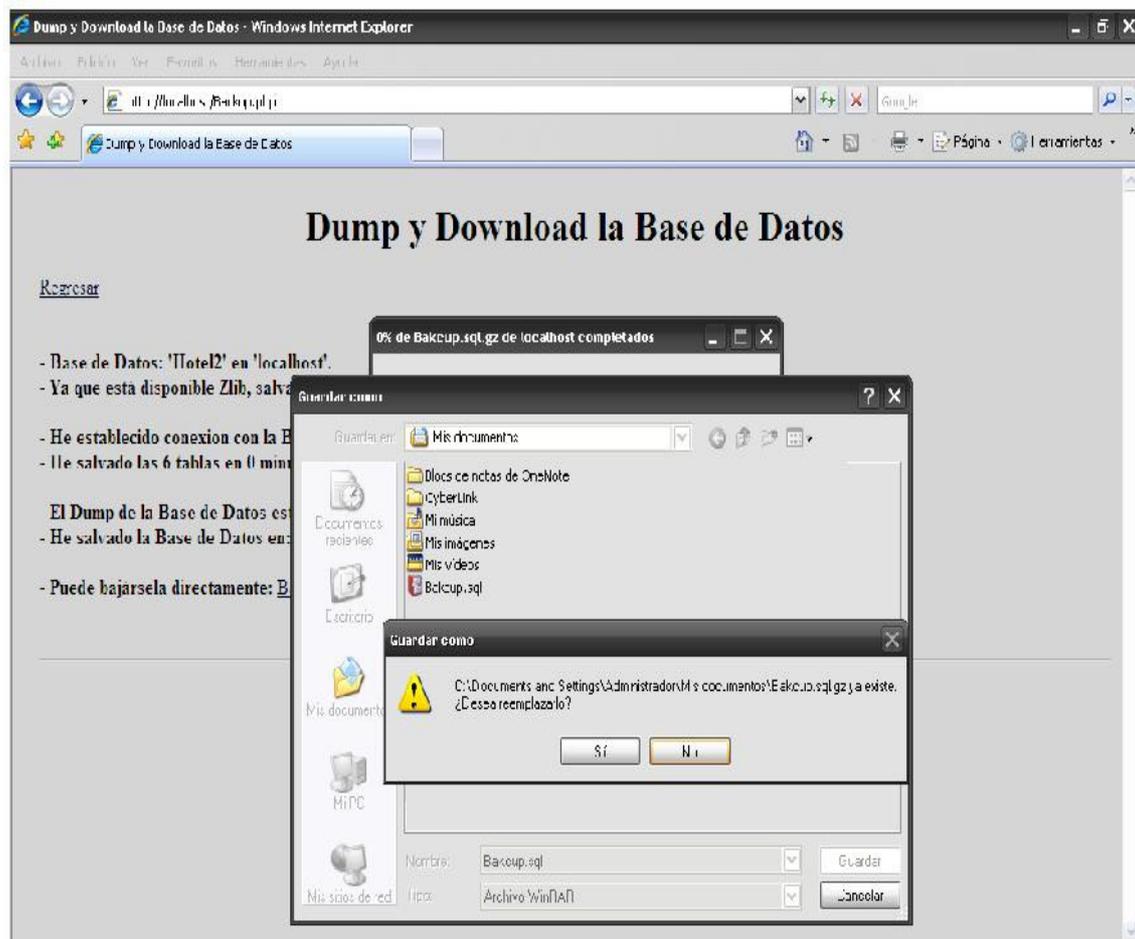


- Si todo el ingreso es correcto y se realiza de una manera adecuada se refleja el siguiente aviso donde me informa algo muy básico a ceca de la base de datos.



## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

- Para finalizar el éxito del Backup de la Base de Datos, se escoge el sitio más seguro para realizar esa copia de seguridad ya sea en el computador o en una memoria USB.



## 29. GLOSARIO

### TEORIAS GENERICAS BASADAS EN INGENIERIA.

Los sistemas de información tratan el desarrollo, uso y administración de la infraestructura de la tecnología de la información en una organización. El mayor de los activos de una compañía hoy en día es su información, representada en su personal, experiencia, conocimiento, innovaciones (patentes, derechos de autor, secreto comercial). Para poder competir, las organizaciones deben poseer una fuerte infraestructura de información, en cuyo corazón se sitúa la infraestructura de la TECNOLOGIA DE INFORMACION.

### SISTEMA DE INFORMACIÓN

Es un conjunto organizado de elementos, estos elementos son de 4 tipos:

- Personas.
- Datos.
- Actividades o técnicas de trabajo.
- Recursos materiales en general (típicamente recursos informáticos y de comunicación, aunque no tienen por qué ser de este tipo obligatoriamente).

Todo ese conjunto de elementos interactúan entre sí para procesar los datos y la información (incluyendo procesos manuales y automáticos) y distribuirla de la manera más adecuada posible en una determinada organización en función de sus objetivos. Normalmente el término es usado de manera errónea como sinónimo de sistema de información informático, estos son el campo de estudio de la tecnología de la información (IT), y aunque puedan formar parte de un sistema de información (como recurso material), por sí solos no se pueden considerar como sistemas de información, este concepto es más amplio que el de sistema de información informático. No obstante un sistema de información puede estar basado en el uso de computadoras, según la definición de Langefors este tipo de sistemas son:

- Un medio implementado tecnológicamente para grabar, almacenar y distribuir expresiones lingüísticas,
- así como para extraer conclusiones a partir de dichas expresiones.

El término Sistemas de Información tiene diferentes significados:

- En seguridad computacional, un sistema de información está descrito por tres componentes:

o Estructura:

□ Repositorios, que almacenan los datos permanente o temporalmente, tales como "buffers", RAM (memoria de acceso aleatorio), discos duros, caché, etc.

## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

- Interfaces, que permiten el intercambio de información con el mundo no digital, tales como teclados, altavoces, monitores, escáneres, impresoras, etc.
- o Canales, que conectan los repositorios entre si, tales como "buses", cables, enlaces inalámbricos, etc. Una red de trabajo es un conjunto de canales físicos y lógicos.
- o Comportamiento:
  - Servicios, los cuales proveen algún valor a los usuarios o a otros servicios mediante el intercambio de mensajes.
  - Mensajes, que acarrear un contenido o significado hacia los usuarios o servicios.
- En representación del conocimiento, un sistema de información consiste de tres componentes: humano, tecnológico y organizacional. Bajo esta perspectiva, información se define en términos de tres niveles de semiótica. Datos que pueden ser procesados automáticamente por un sistema de aplicaciones corresponden al nivel de sintaxis. En el contexto de un individuo que interpreta los datos, estos son convertidos en información, lo que corresponde al nivel semántico. La información se convierte en conocimiento cuando un individuo conoce (entiende) y evalúa la información (por ejemplo para una tarea específica), esto corresponde al nivel pragmático.
- En teoría de sistemas, un sistema de información es un sistema, automatizado o manual, que abarca personas, máquinas, y/o métodos organizados de recolección de datos, procesamiento, transmisión y diseminación de datos que representa información para el usuario.
- En telecomunicaciones, un sistema de información es cualquier sistema o subsistema de equipo de telecomunicaciones o computacional interconectados y que se utilicen para obtener, almacenar, manipular, administrar, mover, controlar, desplegar, intercambiar, transmitir o recibir voz y/o datos, e incluye tanto los programas de computación ("software" y "firmware") como el equipo de cómputo.

### APLICACIÓN DE LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Los sistemas de información tratan el desarrollo, uso y administración de la infraestructura de la tecnología de la información en una organización.

En la era post-industrial, la era de la información, el enfoque de las compañías ha cambiado de la orientación hacia el producto a la orientación hacia el conocimiento, en este sentido el mercado compete hoy en día en términos del proceso y la innovación, en lugar del producto. El énfasis ha cambiado de la calidad y cantidad de producción hacia el proceso de producción en sí mismo, y los servicios que acompañan este proceso.

El mayor de los activos de una compañía hoy en día es su información, representada en su personal, experiencia, conocimiento, innovaciones (patentes, derechos de autor, secreto comercial). Para poder competir, las organizaciones deben poseer una fuerte infraestructura de información, en cuyo corazón se sitúa la infraestructura de la tecnología de información.

## **ÁREAS DE TRABAJO**

El trabajo con los sistemas de información puede centrarse en cualquiera de estas tres áreas generales: Estrategia de los sistemas de información.

- Gestión de los sistemas de información.
- Desarrollo de los sistemas de información. Cada una de estas ramas se subdivide a su vez en disciplinas que se traslapan con otras ciencias y con otras disciplinas de la administración tales como ciencias de la computación, ingenierías, ciencias sociales y ciencias del comportamiento y la administración de negocios.

## **SOFTWARE LIBRE**

Software libre (free software) es la denominación del software que brinda libertad a los usuarios sobre su producto adquirido y por tanto, una vez obtenido, puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Según la Free Software Foundation, el software libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software; de modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software: la libertad de usar el programa, con cualquier propósito; de estudiar el funcionamiento del programa, y adaptarlo a las necesidades; de distribuir copias,

con lo que puede ayudar a otros; de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie (para la segunda y última libertad mencionadas, el acceso al código fuente es un requisito previo).

El software libre suele estar disponible gratuitamente, o a precio del coste de la distribución a través de otros medios; sin embargo no es obligatorio que sea así, por ende no hay que asociar software libre a "software gratuito" (denominado usualmente freeware), ya que, conservando su carácter de libre, puede ser distribuido comercialmente ("software comercial"). Análogamente, el "software gratis" o "gratuito" incluye en algunas ocasiones el código fuente; no obstante, este tipo de software no es libre en el mismo sentido que el software libre, a menos que se garanticen los derechos de modificación y redistribución de dichas versiones modificadas del programa.

Tampoco debe confundirse software libre con "software de dominio público". Éste último es aquél que no requiere de licencia, pues sus derechos de explotación son para toda la humanidad, porque pertenece a todos por igual. Cualquiera puede hacer uso de él, siempre con fines legales y consignando su autoría original. Este software sería aquél cuyo autor lo dona a la humanidad o cuyos derechos de autor han expirado, tras un plazo contado desde la muerte de éste, habitualmente 70 años. Si un autor condiciona su uso bajo una licencia, por muy débil que sea, ya no es dominio

## **HTML**

(HyperText Markup Language)

(Lenguaje de Marcas de Hipertexto), es el lenguaje de marcado predominante para la construcción de páginas Web. Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de

## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes. HTML se escribe en forma de "etiquetas", rodeadas por corchetes angulares (<,>). HTML también puede describir, hasta un cierto punto, la apariencia de un documento, y puede incluir un script (por ejemplo Java script), el cual puede afectar el comportamiento de navegadores web y otros procesadores de HTML.

También es usado para referirse al contenido del tipo de MIME text/html o todavía más ampliamente como un término genérico para el HTML, ya sea en forma descendida del XML (como XHTML 1.0 y posteriores) o en forma descendida directamente de SGML (como HTML 4.01 y anteriores).

### Historia de HTML

#### Primeras especificaciones

La primera descripción de HTML disponible públicamente fue documento llamado HTML, mencionado por primera vez en internet por Tim Berners Lee en 1991. Describe 22 elementos comprendiendo el diseño inicial y relativamente simple de HTML.

Berners-Lee consideraba a HTML una ampliación de SGML, pero no fue formalmente reconocida como tal hasta la publicación de mediados de 1993, por la IETF, de una primera proposición para una especificación de HTML: el boceto, el cual incluía una Definición de Tipo de Documento SGML para definir la gramática expiró luego de seis meses, pero fue notable por su reconocimiento de la etiqueta propia del navegador Mosaic usada para insertar imágenes sin cambio de línea, reflejando la filosofía del IETF de basar estándares en prototipos con éxito.

#### Marcado HTML

HTML consiste de varios componentes vitales, incluyendo elementos y sus atributos, tipos de data, y la declaración de tipo de documento.

#### Elementos

Los elementos son la estructura básica de HTML. Los elementos tienen dos propiedades básicas: atributos y contenido. Cada atributo y contenido tiene ciertas restricciones para que se considere válido al documento HTML. Un elemento generalmente tiene una

etiqueta de inicio (p.ej. <nombre-de-elemento>) y una etiqueta de cierre (p.ej. </nombre-de-elemento>). Los atributos del elemento están contenidos en la etiqueta de inicio y el contenido está ubicado entre las dos etiquetas (p.ej. <nombre-de-elemento atributo="valor">Contenido</nombre-de-elemento>). Algunos elementos, tales como <br>, no tienen contenido ni llevan una etiqueta de cierre. Debajo se listan varios tipos de elementos de marcado usados en HTML.

El marcado estructural describe el propósito del texto. Por ejemplo, <h2>Golf</h2> establece a "Golf" como un encabezamiento de segundo nivel, el cual se mostraría en un navegador de una

manera similar al título "Marcado HTML" al principio de esta sección. El marcado estructural no define cómo se verá el elemento, pero la mayoría de los navegadores web han estandarizado el formato de los elementos. Un formato específico puede ser aplicado al texto por medio de hojas de estilo en cascada.

El marcado presentacional describe la apariencia del texto, sin importar su función. Por ejemplo, `<b>negrita</b>` indica que los navegadores web visuales deben mostrar el texto en negrita, pero no indica qué deben hacer los navegadores web que muestran el contenido de otra manera (por ejemplo, los que leen el texto en voz alta). En el caso de `<b>negrita</b>` e `<i>itálica</i>`, existen elementos que se ven de la misma manera pero tienen una naturaleza más semántica: `<strong>énfasis fuerte</strong>` y `<em>énfasis</em>`. Es fácil ver cómo un lector de pantalla debería interpretar estos dos elementos. Sin embargo, son equivalentes a sus correspondientes elementos presentacionales: un lector de pantalla no debería decir más fuerte el nombre de un libro, aunque éste esté en itálicas en una pantalla. La mayoría del marcado presentacional ha sido desechada con HTML 4.0, en favor de Hojas de estilo en cascada.

### Atributos

La mayoría de los atributos de un elemento son pares nombre-valor, separados por un signo de igual "=" y escritos en la etiqueta de comienzo de un elemento, después del nombre de éste. El valor puede estar rodeado por comillas dobles o simples, aunque ciertos tipos de valores pueden estar sin comillas en HTML (pero no en XHTML). De todas maneras, dejar los valores sin comillas es considerado poco seguro. En contraste con los pares nombre-elemento, hay algunos atributos que afectan al elemento simplemente por su presencia (tal como el atributo `ismap` para el elemento `img`)

### Códigos HTML básicos

- `<html>`: define el inicio del documento HTML, le indica al navegador que lo que viene a continuación debe ser interpretado como código HTML.
- `<head>`: define la cabecera del documento HTML, esta cabecera suele contener información sobre el documento que no se muestra directamente al usuario.
- Como por ejemplo el título de la ventana del navegador. Dentro de la cabecera `<head>` podemos encontrar:

### Un ejemplo de código HTML con coloreado de sintaxis

- `<title>`: define el título de la página. Por lo general, el título aparece en la barra de título encima de la ventana
- `<link>`: para vincular el sitio a hojas de estilo o iconos Por ejemplo: `<link rel="stylesheet" href="/style.css" type="text/css">`

## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

- `<style>`: para colocar el estilo interno de la página, ya sea usando CSS, Java Script u otros lenguajes similares. No es necesario colocarlo si se va a vincular a un archivo externo usando la etiqueta `<link>`
- `<body>`: define el contenido principal o cuerpo del documento. Esta es la parte del documento html que se muestra en el navegador; dentro de esta etiqueta pueden definirse propiedades comunes a toda la página, como color de fondo y márgenes. Dentro del cuerpo `<body>` podemos encontrar numerosas etiquetas. A continuación se indican algunas a modo de ejemplo:
  - `<h1>`, `<h2>`, `<h3>`, `<h4>`, `<h5>`, `<h6>`: encabezados o títulos del documento con diferente relevancia.
  - `<table>`: define una tabla
  - `<tr>`: fila de una tabla
  - `<td>`: celda de datos de una tabla
  - `<a>`: Hipervínculo o enlace, dentro o fuera del sitio web. Debe definirse el parámetro de pasada por medio del atributo href. Por ejemplo: `<a href="http://www.wikipedia.org">Wikipedia</a>` se representa como Wikipedia)
  - `<div>`: área de la página
  - `<img>`: imagen. Requiere del atributo src, que indica la ruta en la que se encuentra la imagen. Por ejemplo: ``
  - `<li><ol><ul>`: Etiquetas para listas.
  - `<b>`: texto en negrita (Etiqueta descartada. Se recomienda usar la etiqueta `<strong>`)
  - `<i>`: texto en cursiva
  - `<u>`: texto subrayado
- La mayoría de etiquetas deben cerrarse como se abren, pero con una barra ("/") tal como se muestra en los siguientes ejemplos:
  - `<table><tr><td>Contenido de una celda</td></tr></table>`
  - `<script>Código de un script integrado en la página</script>`

### Nociones básicas de HTML

El lenguaje HTML puede ser creado y editado con cualquier editor de textos básico, como puede ser Gedit en Linux, el Bloc de Notas de Windows, o cualquier otro editor que admita texto sin formato como GNU Emacs, Microsoft Wordpad, TextPad, Vim, Notepad++.

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

Existen además, otros programas para la realización de sitios Web o edición de código HTML, como por ejemplo Microsoft FrontPage, el cual tiene un formato básico parecido al resto de los programas de Office. También existe el famoso software de Macromedia (que adquirió la empresa Adobe) llamado Dreamweaver, siendo uno de los más utilizados en el ámbito de diseño y programación Web. Estos programas se les conoce como editores WYSIWYG o What You See Is What You Get (en español: "lo que ves es lo que obtienes"). Esto significa que son editores en los cuales se ve el resultado de lo que se está editando en tiempo real a medida que se va desarrollando el documento.

Combinar estos dos métodos resulta muy interesante, ya que de alguna manera se ayudan entre sí. Por ejemplo; si se edita todo en HTML y de pronto se olvida algún código o etiqueta, simplemente me dirijo al editor visual o WYSIWYG y se continúa ahí la edición, o viceversa, ya que hay casos en que sale más rápido y fácil escribir directamente el código de alguna característica que queramos adherirle al sitio, que buscar la opción en el programa mismo.

Existe otro tipo de editores HTML llamados WYSIWYM (Lo que ves es lo que quieres decir) que dan más importancia al contenido y al significado que a la apariencia visual. Entre los objetivos que tienen estos editores es la separación del contenido y la presentación, fundamental en el diseño Web.

HTML utiliza etiquetas o marcas, que consisten en breves instrucciones de comienzo y final, mediante las cuales se determinan la forma en la que debe aparecer en su navegador el texto, así como también las imágenes y los demás elementos, en la pantalla del ordenador.

Toda etiqueta se identifica porque está encerrada entre los signos menor que y mayor que (<>), y algunas tienen atributos que pueden tomar algún valor. En general las etiquetas se aplicarán de dos formas especiales:

- Se abren y se cierran, como por ejemplo: `<b>negrita</b>` que se vería en su navegador web como negrita.

Seleccionando la opción Ver código fuente en el navegador, se puede ver realmente la información que está recibiendo éste y cómo la está interpretando. Por ejemplo: en Internet Explorer o en Firefox, simplemente hay que desplegar el menú Ver y luego elegir Código fuente. De esta forma, se abrirá el editor de texto configurado como predeterminado en el sistema con el código fuente de la página que se esté viendo en ese momento en el explorador. Otra forma más rápida consiste en hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier punto del área donde el navegador muestra la página web y elegir Ver código fuente.

Para el navegador Firefox existe el plugin FireBug, un depurador que permite entre otras cosas visualizar el código HTML de la página que estamos visualizando de forma dinámica, y que incluso resalta el trozo de código por el que está pasando el ratón en cada momento, por lo que es una herramienta muy útil para aprender diversos conceptos de este lenguaje. El plugin puede obtenerse en: <http://www.getfirebug.com/>

## **Historia del estándar**

En 1989 existían dos técnicas que permitían vincular documentos electrónicos, por un lado los hipervínculos (links) y por otro lado un poderoso lenguaje de etiquetas denominado SGML. Por entonces un usuario conocedor de ambas opciones, Tim Berners-Lee físico nuclear del Centro Europeo para la Investigación Nuclear da a conocer a la prensa que estaba trabajando en un sistema que permitirá acceder a ficheros en línea, funcionando sobre redes de computadoras o máquinas electrónicas basadas en el protocolo TCP/IP.

A principios de 1990, Tim Berners-Lee define por fin el HTML como un subconjunto del conocido SGML y crea algo más valioso aún, el World Wide Web En 1991, Tim Berners-Lee crea el primer navegador de HTML que funcionaría en modo texto y para UNIX.

Los trabajos para crear un sucesor del HTML, denominado HTML +, comenzaron a finales de 1993. HTML+ se diseñó originalmente para ser un supe conjunto del HTML que permitiera evolucionar gradualmente desde el formato HTML anterior. A la primera especificación formal de HTML+ se le dio, por lo tanto, el número de versión 2 para distinguirla de las propuestas no oficiales previas. Los trabajos sobre HTML+ continuaron, pero nunca se convirtió en un estándar, a pesar de ser la base formalmente más parecida al aspecto compositivo de las especificaciones actuales.

## **Accesibilidad Web**

El diseño en HTML aparte de cumplir con las especificaciones propias del lenguaje debe respetar unos criterios de accesibilidad web, siguiendo unas pautas, o las normativas y leyes vigentes en los países donde se regule dicho concepto. Se encuentra disponible y desarrollado por el W3C a través de las Pautas de Accesibilidad al Contenido Web 1.0 WCAG, aunque muchos países tienen especificaciones propias como España con la Norma UNE 139803.

## **VARIEDADES EN DHTML**

DHTML no es un idioma o una web estándar. DHTML es un término usado para describir las tecnologías utilizadas para hacer páginas web dinámicas e interactivas.

Para la mayoría de las personas DHTML se entiende la combinación de HTML, JavaScript, DOM, y CSS.

De acuerdo con la World Wide Web Consortium (W3C):

"Dynamic HTML es un término usado por algunos proveedores para describir la combinación de HTML, hojas de estilo y scripts que permite que documentos que se han animado."

### **HTML 4**

El W3C estándar HTML 4 tiene una alta compatibilidad con contenido dinámico:

- HTML compatible con JavaScript
- HTML apoya el Document Object Model (DOM)

## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

- HTML soporta HTML Eventos
- HTML soporta hojas de estilo en cascada (CSS)

DHTML es sobre el uso de estas características para crear dinámicas e interactivas páginas web

### JavaScript

JavaScript es el de secuencias de comandos estándar de HTML.

DHTML es sobre el uso de JavaScript para controlar, acceder y manipular elementos HTML.

### HTML DOM

El DOM HTML es el estándar W3C Document Object Model para HTML.

El HTML DOM define un conjunto estándar de objetos de HTML, y una manera estándar para acceder y manipular.

DHTML es sobre el uso del DOM para acceder y manipular elementos HTML.

### HTML Eventos

El W3C HTML Modelo de eventos es una parte del HTML DOM.

Se define una forma estándar para manejar HTML.

DHTML es acerca de la creación de páginas web que reacciona a (usuario).

## PHP

Lenguaje de programación tipo script para entornos Web utilizado, sobre todo, en servidores Linux con el fin de personalizar la información que se envía a los usuarios que acceden a un sitio web. La instalación en PH en WINDOWS Los servidores de aplicaciones web como PHP permiten crear y desplegar sitios dinámicos. Procesa páginas antes de enviarlas al explorador Web y aporta a los exploradores contenido dinámico utilizado generalmente procedente de bases de datos con MySQL. Para instalar PHP en Windows es necesario decidir en primer lugar la distribución en PHP a utilizar. Existen tres distribuciones básicas siendo la más usual la cesión en modo CGI con auto instalación. Existe otra versión más completa en modos CGI E ISAPI sin instalador que incorpora capacidades adicionales que permiten entre introducir código PHP embebido en páginas Web. Todavía existe una tercera versión en código fuente, pero nosotros instalaremos la versión en modo CG, ya que dispone de un instalador y es suficiente para cubrir nuestros objetivos El software PHP puede descargarse e instalarse desde el sitio Web <http://php.net/downloads.php>.

## MySQL

Es un sistema de gestión de base de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones. Desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual.

Por un lado se ofrece bajo la GNU GPL para cualquier uso compatible con esta licencia, pero las empresas que quieran incorporarlo en productos privativos pueden comprar a la empresa una licencia específica que les permita este uso. Está desarrollado en su mayor parte en ANSI C.

Al contrario que proyectos como Apache, donde el software es desarrollado por una comunidad pública y el copyright del código está en poder del autor individual, MySQL es propiedad y está patrocinado por una empresa privada, que posee el copyright de la mayor parte del código.

Esto es lo que posibilita el esquema de licenciamiento anteriormente mencionado. Además de la venta de licencias privativas, la compañía ofrece soporte y servicios. Para sus operaciones contratan trabajadores alrededor del mundo que colaboran vía Internet. MySQL AB fue fundado por David Axmark, Allan Larsson, y Michael Widenius.

### Historia del proyecto

SQL (Lenguaje de Consulta Estructurado) fue comercializado por primera vez en 1981 por IBM, el cual fue presentado a ANSI y desde ese entonces ha sido considerado como un estándar para las bases de datos relacionales. Desde 1986, el estándar SQL ha aparecido en diferentes versiones como por ejemplo: SQL: 92, SQL: 99, SQL: 2003. MySQL es una idea originaria de la empresa opensource MySQL AB establecida inicialmente en Suecia en 1995 y cuyos fundadores son David Axmark, Allan Larsson, y Michael "Monty" Widenius. El objetivo que persigue esta empresa consiste en que MySQL cumpla el estándar SQL, pero sin sacrificar velocidad, fiabilidad o usabilidad.

La procedencia del nombre de MySQL no es clara. Desde hace más de 10 años, las herramientas han mantenido el prefijo My. También, se cree que tiene relación con el nombre de la hija del cofundador Monty Widenius quien se llama My.

Por otro lado, el nombre del delfín de MySQL es Sakila y fue seleccionado por los fundadores de MySQL AB en el concurso "Name the Dolphin". Este nombre fue enviado por Ambrose Twebaze, un desarrollador de Open source Africano, derivado del idioma SiSwate, el idioma local de

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

Swazilandia y corresponde al nombre de una ciudad en Arusha, Tanzania, cerca de Uganda la ciudad origen de Ambrose.

### Lenguajes de programación

Existen varias APIs que permiten, a aplicaciones escritas en diversos lenguajes de programación, acceder a las bases de datos MySQL, incluyendo C, C++, C#, Pascal, Delphi (via dbExpress), Eiffel, Smalltalk, Java (con una implementación nativa del driver de Java), Lisp, Perl, PHP, Python, Ruby, Gambas, REALbasic (Mac), FreeBASIC, y Tcl; cada uno de estos utiliza una API específica. También existe un interfaz ODBC, llamado MyODBC que permite a cualquier lenguaje de programación que soporte ODBC comunicarse con las bases de datos MySQL.

### Aplicaciones

MySQL es muy utilizado en aplicaciones web como MediaWiki, Drupal o phpBB, en plataformas (Linux/Windows-Apache-MySQL-PHP/Perl/Python), y por herramientas de seguimiento de errores como Bugzilla. Su popularidad como aplicación web está muy ligada a PHP, que a menudo aparece en combinación con MySQL. MySQL es una base de datos muy rápida en la lectura cuando utiliza el motor no transaccional MyISAM, pero puede provocar problemas de integridad en entornos de alta concurrencia en la modificación. En aplicaciones web hay baja concurrencia en la modificación de datos y en cambio el entorno es intensivo en lectura de datos, lo que hace a MySQL ideal para este tipo de aplicaciones.

### Plataformas

MySQL funciona sobre múltiples plataformas, incluyendo:

- GNU/Linux OpenBSD
- Windows 95, a otras versiones de Windows.

### Qué licencia utilizar

La licencia GNU GPL de MySQL obliga a que la distribución de cualquier producto derivado (aplicación) se haga bajo esa misma licencia. Si un desarrollador desea incorporar MySQL en su producto pero desea distribuirlo bajo otra licencia que no sea la GNU GPL, puede adquirir una licencia comercial de MySQL que le permite hacer justamente eso.

### Estado actual

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

La serie en desarrollo de MySQL Server actualmente, es la 5.1 al cual se añaden nuevas características en relación a la serie 5.0. La serie de producción actual de MySQL es 5.0, cuya penúltima versión estable es la 5.0.26 lanzada en octubre de 2006. Actualmente, se puede descargar la serie 5.0.27. La serie de producción anterior fue la 4.1, cuya versión estable es 4.1.7 lanzada en octubre de 2004. A estas versiones de producción sólo se arreglan problemas, es decir, ya no se añaden nuevas características. Y a las versiones anteriores solamente se les corrigen bugs críticos.

### InnoDB

Es una tecnología de almacenamiento de datos de fuente abierta para la base de datos MySQL, incluido como formato de tabla estándar en todas las distribuciones de MySQL AB a partir de las versiones 4.0. Su característica principal es que soporta transacciones de tipo ACID y bloqueo de registros e integridad referencial. InnoDB ofrece una fiabilidad y consistencia muy superior a MyISAM, la anterior tecnología de tablas de MySQL, si bien el mejor rendimiento de uno u otro formato dependerán de la aplicación específica.

```
CREATE TABLE Prueba
```

```
(
```

```
id int not null auto_increment,
```

```
nombre varchar (100),
```

```
primary key (id)
```

```
) ENGINE = InnoDB;
```

## ESTILOS CSC

### CASCADE STYLE SHEET

Hojas de Estilo en Cascada (Cascading Style Sheets), es un mecanismo simple que describe cómo se va a mostrar un documento en la pantalla, o cómo se va a imprimir, o incluso cómo va a ser pronunciada la información presente en ese documento a través de un dispositivo de lectura. Esta forma de descripción de estilos ofrece a los desarrolladores el control total sobre estilo y formato de sus documentos.

CSS se utiliza para dar estilo a documentos HTML y XML, separando el contenido de la presentación. Los Estilos definen la forma de mostrar los elementos HTML y XML. CSS permite a los desarrolladores Web controlar el estilo y el formato de múltiples páginas Web al mismo tiempo. Cualquier cambio en el estilo marcado para un elemento en la CSS afectará a todas las páginas vinculadas a esa CSS en las que aparezca ese elemento.

CSS funciona a base de reglas, es decir, declaraciones sobre el estilo de uno o más elementos. Las hojas de estilo están compuestas por una o más de esas reglas aplicadas a un documento HTML o XML. La regla tiene dos partes: un selector y la declaración. A su vez la declaración está compuesta por una propiedad y el valor que se le asigne.

El selector funciona como enlace entre el documento y el estilo, especificando los elementos que se van a ver afectados por esa declaración. La declaración es la parte de la regla que establece cuál será el efecto. En el ejemplo anterior, el selector h1 indica que todos los elementos h1 se verán afectados por la declaración donde se establece que la propiedad color va a tener el valor red (rojo) para todos los elementos h1 del documento o documentos que estén vinculados a esa hoja de estilos.

Las hojas de estilo vienen a intentar volver a separar en un documento el estilo lógico del estilo físico, dejando este último en bloques de definición de estilos separados de la estructura del documento. Se trata de una especificación sobre los estilos físicos aplicables a un documento HTML, y trata de dar la separación definitiva de la lógica (estructura) y el físico (presentación) del documento.

Estilos: El estilo lógico se refiere a la lógica del documento: cabeceras, párrafos,... no se preocupa de la apariencia final, sino de la estructura del documento. Por el contrario, el

estilo físico no se preocupa de la estructura del documento, sino por la apariencia final: párrafos con un cierto tipo de letra, tablas con un determinado color de fondo.

La finalidad de las hojas de estilo es crear unos estilos físicos, separados de las etiquetas HTML (en lugar de como parámetros de las etiquetas), y aplicarlos en los bloques de texto en los que se quieran aplicar. Estos estilos podrán ser modificados en algunas ocasiones desde Java Script, y esto empieza a darnos un poco más de interactividad.

Capas: Por otra parte, tenemos las capas, que vienen a darnos la solución al problema de poner elementos justo en la posición que queramos, evitándonos tener que hacer artificios para obtener

## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

el resultado buscado. Una capa será una parte más del documento que puede ser situada en cualquier posición del mismo, consiguiendo que se solape sobre algunos elementos si es lo que necesitamos, adecuando sus márgenes y otras propiedades a lo que queramos hacer...

Estilo en cascada: (Cascading Style Sheets, CSS) son un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

Por ejemplo, el elemento de HTML <H1> indica que un bloque de texto es un encabezamiento y que es más importante que un bloque etiquetado como <H2>. Versiones más antiguas de HTML permitían atributos extra dentro de la etiqueta abierta para darle formato (como el color o el tamaño de fuente). No obstante, cada etiqueta <H1> debía disponer de la información si se deseaba un diseño consistente para una página, y además, una persona que lea esa página con un navegador pierde totalmente el control sobre la visualización del texto.

Cuando se utiliza CSS, la etiqueta, no debería proporcionar información sobre como va a ser visualizado, solamente marca la estructura del documento. La información de estilo separada en una hoja de estilo, especifica cómo se ha de mostrar: color, fuente, alineación del texto, tamaño, y otras características no visuales como definir el volumen de un sintetizador de voz |

La información de estilo puede ser adjuntada tanto como un documento separado o en el mismo documento HTML. En este último caso podrían definirse estilos generales en la cabecera del documento o en cada etiqueta particular mediante el atributo "style".

CSS proporciona tres caminos diferentes para aplicar las reglas de estilo a una página Web:

1. Una hoja de estilo externa: Es la que está almacenada en un archivo diferente al archivo donde se almacena el código HTML de la página Web. Esta es la manera de programar más potente, porque separa completamente las reglas de formateo para la página HTML de la estructura básica de la página.
2. Una hoja de estilo interna: Es la que está incrustada dentro de un documento HTML. (Va a la derecha dentro del elemento <head>). De esta manera se obtiene el beneficio de separar la información del estilo, del código HTML propiamente dicho. Se puede optar por copiar la hoja de estilo incrustada de una página a otra, (esta posibilidad es difícil de ejecutar si se desea para guardar las copias sincronizadas). En general, la única vez que se usa una hoja de estilo interna, es cuando se quiere proporcionar alguna característica a una página Web en un simple fichero, por ejemplo, si se está enviando algo a la página web.
3. Un estilo en línea: Es un método para insertar el lenguaje de estilo de página, directamente, dentro de una etiqueta HTML. Esta manera de proceder no es excesivamente

adecuada. El incrustar la descripción del formateo dentro del documento de la página Web, a nivel de código se convierte en una tarea larga, tediosa y poco elegante de resolver el problema de la programación de la página.

Ventajas de usar las hojas de estilo

- Control centralizado de la presentación de un sitio web completo con lo que se agiliza de forma considerable la actualización del mismo.
- Los Navegadores permiten a los usuarios especificar su propia hoja de estilo local que será aplicada a un sitio web, con lo que aumenta considerablemente la accesibilidad. Por ejemplo, personas con deficiencias visuales pueden configurar su propia hoja de estilo para aumentar el tamaño del texto o remarcar más los enlaces.
- Una página puede disponer de diferentes hojas de estilo según el dispositivo que la muestre o incluso a elección del usuario. Por ejemplo, para ser impresa, mostrada en un dispositivo móvil, o ser "leída" por un sintetizador de voz.
- El documento HTML en sí mismo es más claro de entender y se consigue reducir considerablemente su tamaño (siempre y cuando no se utilice estilo en línea).

Versiones CSS

Hay varias versiones: CSS1 y CSS2, con CSS3 en desarrollo por el World Wide Web Consortium (). Los navegadores modernos implementan CSS1 bastante bien, aunque existen pequeñas diferencias de implementación según marcas y versiones de los navegadores.<sup>1</sup> CSS2, sin embargo, está solo parcialmente implementado en los más recientes.

Diagramado de página en CSS

Antes de que estuviera disponible CSS, la única forma de componer espacialmente una página era el uso de tablas. Aunque es una técnica cómoda y versátil, se está usando un elemento con una semántica particular, que es la de expresar información tabular, solamente por su efecto en la presentación.

La introducción de CSS ha permitido en muchos casos reemplazar el uso de tablas. Sin embargo CSS todavía no permite la versatilidad que ofrecían las tablas, lograr un diagramado de una página compleja suele ser una tarea difícil en CSS y las diferencias entre navegadores dificultan aún más la tarea. Se espera que futuros desarrollos en CSS3 resuelvan esta deficiencia y hagan de CSS un lenguaje más apto para describir la estructura espacial de una página.

Conclusión

El uso de Java script para crear páginas dinámicas de XHTML convierte los sitios web en aplicaciones. El concepto de acción reacción toma relevancia y mediante esta técnica se puede manipular cualquier contenedor <div> que tenga la página mediante su id y permitir la reacción ante cualquier evento del usuario para cargar la información solicitada en una parte de la página.

## DISEÑO Y SESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

En este ejercicio se ha utilizado texto en formato XHTML y he usado la propiedad response Text, pero también se pueden crear documentos XML y manipularlos con la propiedad response XML. Después podremos interactuar con los nodos, añadiendo o eliminándolos a la página, ordenándolos, o incluso, editar y guardar registros, si creamos una conexión con una base de datos.

AJAX parece ser la palabra de moda en el mundo del desarrollo de aplicaciones Web, no es una tecnología, sino la unión de varias tecnologías que juntas puede lograr cosas realmente impresionantes.

AJAX, en resumen, es el acrónimo para Asynchronous JavaScript + XML y el concepto es: Cargar y renderizar una página, luego mantenerse en esa página mientras scripts y rutinas van al servidor buscando, en background, los datos que son usados para actualizar la página.

Si algo del actual diseño de interacción puede ser llamado glamoroso, es crear Aplicaciones Web. Después de todo, ¿cuando fue la ultima vez que escuchaste a alguien hablar de diseño de interacción de un producto que no esté en la Web? (Okay, dejando de lado el iPod). Todos los nuevos proyectos cool e innovadores están online.

Dejando de lado esto, los diseñadores de interacción Web no pueden evitar sentirse envidiosos de nuestros colegas que crean software de escritorio. Las aplicaciones de escritorio tienen una riqueza y respuesta que parecía fuera del alcance en Internet. La misma simplicidad que ha permitido la rápida proliferación de la Web también crea una brecha entre las experiencias que podemos proveer y las experiencias que los usuarios pueden lograr de las aplicaciones de escritorio.

El modelo clásico de aplicaciones Web funciona de esta forma: La mayoría de las acciones del usuario en la interfaz disparan un requerimiento HTTP al servidor web. El servidor efectúa un proceso (recopila información, procesa números, hablando con varios sistemas propietarios), y le devuelve una pagina HTML al cliente. Este es un modelo adaptado del uso original de la Web como un medio hipertextual.

## ADOBE DREAM WEAVER

Es una aplicación en forma de estudio (Basada en Adobe Flash®) pero con más parecido a un taller destinado para la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares. Creado inicialmente por Macromedia (actualmente producido por Adobe Systems). Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium. Su principal competidor es Microsoft Expression Web. Tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras herramientas

La gran base de este editor sobre otros es su gran poder de ampliación y personalización del mismo, puesto que este programa, sus rutinas (como la de insertar un hipervínculo, una imagen o añadir un comportamiento) están hechas en Java script-C lo que le ofrece una gran flexibilidad en estas materias. Esto hace que los archivos del programa no sea instrucciones de C++ sino, rutinas de Java script que hace que sea un programa muy fluido, que todo ello hace, que programadores y editores web hagan extensiones para su programa y lo ponga a su gusto.

Dreamweaver ha tenido un gran éxito desde finales de los 90 y actualmente mantiene el 90% del mercado de editores HTML. Esta aplicación está disponible tanto para la plataforma MAC como Windows, aunque también se puede ejecutar en plataformas basadas en UNIX utilizando programas que implementan las API's de Windows, tipo Wine.

Como editor WYSIWYG que es, Dreamweaver oculta el código HTML de cara al usuario, haciendo posible que alguien no entendido pueda crear páginas y sitios web fácilmente.

Algunos desarrolladores web critican esta propuesta ya que crean páginas HTML más largas de lo que solían ser al incluir mucho código inútil, lo cual va en detrimento de la ejecución de las páginas en el navegador web. Esto puede ser especialmente cierto ya que la aplicación facilita en exceso el diseño de las páginas mediante tablas. No obstante, Adobe ha aumentado el soporte CSS y otras maneras de diseñar páginas sin tablas en versiones posteriores de la aplicación.

Dreamweaver permite al usuario utilizar la mayoría de los navegadores Web instalados en su ordenador para previsualizar las páginas web. También dispone de herramientas de administración de sitios dirigidas a principiantes como, por ejemplo, la habilidad de encontrar y reemplazar líneas de texto y código por cualquier tipo de parámetro especificado, hasta el sitio

web completo. El panel de comportamientos también permite crear JavaScript básico sin conocimientos de código.

Con la llegada de la versión MX, Macromedia incorporó herramientas de creación de contenido dinámico en Dreamweaver. En lo fundamental de las herramientas HTML WYSIWYG, también permite la conexión a Bases de Datos como MySQL y Microsoft Access, para filtrar y mostrar el contenido utilizando tecnología de script como, por ejemplo, ASP (Active Server Pages), ASP.

## DISEÑO Y DESARROLLO DEL APLICATIVO QUE GESTIONA EL PROCESO DE FACTURACION Y ADMINISTRACION DE HABITACIONES PARA EL HOTEL MONTEREY GIRARDOT

Un aspecto de alta consideración de Dreamweaver es su arquitectura extensible. Es decir, permite el uso de "Extensiones". Las extensiones, tal y como se conocen, son pequeños programas, que cualquier desarrollador web puede escribir (normalmente en HTML y Java script) y que cualquiera puede descargar e instalar, ofreciendo así funcionalidades añadidas a la aplicación. Dreamweaver goza del apoyo de una gran comunidad de desarrolladores de extensiones que hacen posible la disponibilidad de extensiones gratuitas y de pago para la mayoría de las tareas de desarrollo web, que van desde simple efectos rollover hasta completas cartas de compra.

Características :Además de sus capacidades WYSIWYG, tiene las funciones típicas de un editor de código fuente para la web:

- Un administrador de sitios, para agrupar los archivos según el proyecto al que pertenezcan.
- Un cliente FTP integrado, que permite subir los archivos editados inmediatamente al sitio en Internet.
- Función de autocompletar y resaltado de la sintaxis para instrucciones en HTML y lenguajes de programación como PHP, JSP o ASP.

Dreamweaver genera HTML dinámico, que usa Java Script y "cascade style sheets". El código resultante es compatible con las últimas versiones de los navegadores actuales, además podrá generar páginas que funcionen bien en versiones anteriores. Una de las características del programa es que se pueden optimizar las páginas para las diferentes versiones de los navegadores. Dreamweaver no modifica el código fuente, haciendo fácil el poder cambiar entre algunas otras características incluyen: un editor de imagen integrado, diferentes colores para la sintaxis HTML, soporte para posicionamiento absoluto, poder hacer cambios por todas las páginas usando elementos comunes, cliente de FTP integrado (con soporte Firewall), soporte XML, plantillas, e interfaz personalizada.

### URL

(Uniform Resource Locator)

Localizador Uniforme de Recursos

Es una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato estándar, que se usa para nombrar recursos, como documentos e imágenes en Internet, por su localización.

Los URL fueron una innovación fundamental en la historia de la Internet. Fueron usadas por primera vez por Tim Berners-Lee en 1991, para permitir a los autores de documentos establecer hiperenlaces en la World Wide Web (WWW o Web). Desde 1994, en los estándares de la Internet, el concepto de URL ha sido incorporado dentro del más general de URI (Uniform Resource Identifier - Identificador Uniforme de Recurso), pero el término URL aún se utiliza ampliamente.

### 30. BIBLIOGRAFIA

- ▯ <http://es.wikipedia.org/wiki/.php.6>
- ▯ <http://www.forsdelweb.com>
- ▯ Manual de php en español.
- ▯ Curso virtual de php versión 2006.