

UNIVERSIDAD LUTERANA SALVADOREÑA



**Facultad de Ciencias del Hombre y la Naturaleza
Licenciatura en Ciencias de la Computación**

Asignatura:

Bases de Datos I

Miércoles de 1:00 PM a 3:30 pm

Ciclo 01-2018

Tema:

“diseño y desarrollo de la base de datos para el estacionamiento de la universidad luterana salvadoreña.”

Docente:

Rigoberto Israel Orellana Orellana.

Estudiante:

Oscar Eliezar Romero Quintanilla.	Carnet: rq01134495.
Katerin Mariela Crespín Aldana.	Carnet: ca01134120.
Marta Angelica Majano Ascencio.	Carnet: ma01134149.
Pedro Monte Casablanca	Carnet:

Introducción

Como estudiantes de la carrera de Licenciatura en Computación de la Universidad Luterana Salvadoreña. Pondremos en práctica lo aprendido en clases de Base de datos I, realizando un proyecto de un estacionamiento de autos. El programa gestiona un menú de opciones donde muestra las opciones tanto del parqueo disponible de cualquier auto y así como también, el tiempo transcurrido que tuvo durante el parqueo en el estacionamiento para luego calcular el total a pagar por el servicio ofrecido.

Nombre de la institución:

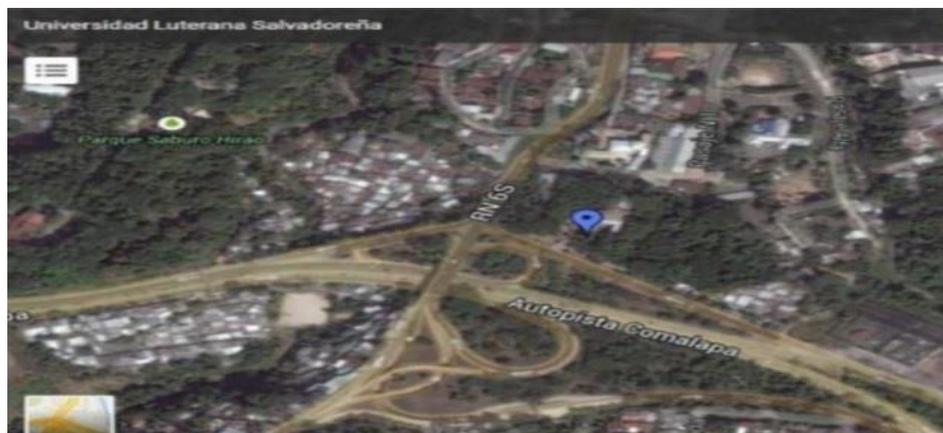
Universidad Luterana Salvadoreña

Descripción de las actividades a la que se dedica la Universidad Luterana Salvadoreña:

La Universidad Luterana Salvadoreña es una institución de Educación Superior creada para favorecer a sectores marginados de las posibilidades de educación, ofreciéndoles carreras que demanda el desarrollo sostenible; basándose en un modelo educativo participativo formas profesionales con valores científico-técnicos y moralmente integrales para enfrentarse a presentes y futuras exigencias de la sociedad salvadoreña.

Dirección y croquis del lugar.

Intersección Nororiente Carretera a Los Planes de Renderos Km. No.3. Y Autopista a Comalapa. Bo. San Jacinto. San Salvador. El Salvador



Trabajo a realizar

Estacionamiento de Autos.

Breve reseña:

Se realizará un programa para que muestre un listado de opciones diferentes para que el usuario elija cualquier opción. Los datos se irán introduciendo conforme a la opción elegida por el usuario, el diseño del programa mostrará las siguientes opciones:

- Ver espacio disponible.
 - Ver espacios ocupados.
 - Cobrar.
 - Salir.
1. Si selecciona la primera opción ingresara el número de espacio disponible de un auto.
 2. Si desea seleccionar la segunda opción, digitara el número de estado para ver los espacios ocupados.
 3. Si elige la tercera opción se calculará el cobro a pagar por el parqueo en el estacionamiento.
 4. En la cuarta opción, salir la cual tras haber procesado cada opción indica que puede cerrar la ejecución de la aplicación.

Objetivos

General:

- El objetivo del presente proyecto es poner a pruebas nuestras capacidades y conocimientos, para resolver un problema mediante un estacionamiento con un menú de opciones donde muestra el parqueo disponible de cualquier auto y así como también, el tiempo transcurrido que tuvo durante el parqueo y así para que el usuario no tengas muchas complicaciones.

Específicos:

- Conocer en detalle el entorno de trabajo del programa, así como el de todas sus herramientas y opciones de cada una de ellas
- Que los alumnos puedan diseñar un sistema haciendo uso de los conocimientos de programación I.
- Aprender y manejar el uso de la herramienta, Materialice, para la creación del proyecto.

Planteamiento del Problema.

Crear una Base de Datos del estacionamiento de la Universidad Luterana Salvadoreña de forma permanente, para luego elaborar un sistema que controle la entrada/salida; ya que actualmente según la investigación realizada los únicos que llevan un control de cuantos vehículos entran y salen son los trabajadores que tiene contratados la universidad y no se dedican solo a eso se podría decir que son de usos múltiples, no tienen un control o una Base de datos en la cual estén registrados los vehículos y el ingreso que estos aportan a la institución mencionada anteriormente.