

### Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15005397	I.E.S. Fernando Wirtz Suárez	A Coruña	2023-2024

### Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
FP 16	Informática e comunicacións	CSIFC01	Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma	Superior	Ordinario

### Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (\*)

Código MP/UF	Nome
MP 0374	Proxecto de Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma Equivalencia en créditos ECTS: 5.

### Profesorado responsable

Tutor	Gabriel Brais Martinez Silvosa
-------	--------------------------------

### Alumno

Alumno	Alejandro Pérez Fernández
--------	---------------------------

### Datos do Proxecto

Título	ComandaXpress
--------	---------------

Github	<a href="https://github.com/AlejandroPerezFernandez8/ComandaXpress">https://github.com/AlejandroPerezFernandez8/ComandaXpress</a>
--------	---

### Índice:

1. Objetivo	2
2. Descripción	2
3. Alcance	3

# 1. Objetivo

Crear una aplicación para dispositivos android para restaurantes y bares, dicha aplicación la usan los camareros para registrar mesas y gestionar comandas, conectándose a una Base de datos alojada en el ordenador del local mediante un servicio propio. Este servicio contará con una interfaz gráfica simple para la gestión de cobros y visualización de datos del local.

Puntos Clave del Proyecto:

- Implementar un servicio de conexión con una base de datos relacional para almacenar y recuperar datos (Spring Boot y Java).
- Crear una interfaz gráfica sencilla para la gestión de cobros y consulta de información del local (Seguramente XML).
- Uso de tecnologías como Hibernate y Spring Boot para el Backend
- Uso de BD relacional (Mysql)

## 2. Descripción

Este proyecto sería una aplicación para dispositivos android que permita gestionar de manera sencilla una empresa hostelera como restaurantes, bares..etc

El objetivo principal es ayudar en la tarea de llevar a cabo el servicio, es decir, llevar un control de las mesas del restaurante con sus comandas, sus platos , sus bebidas...etc.

Todo ello irá contra una BD que estará instalada en el ordenador del local a donde la aplicación se conectaría para llevar los registros.

La aplicación móvil se conectará a través de un servicio que hay en el ordenador local, ese servicio también tendrá una interfaz gráfica pero mucho más sencilla enfocada a cobros y ver información general.

Todo el proyecto estará hecho en Java.

### **2.1 Justificación de la Elección / Segmentación de Mercado**

He elegido la realización de este proyecto por mi experiencia en el sector y en el uso de aplicaciones similares que creo que se podrían mejorar.

Esta aplicación va dirigida al sector de la hostelería dado que es un sector fuerte y en proceso de crecimiento tecnológico. Dentro del propio sector no habría distinciones de bar o restaurante o un pub dado que la aplicación gestiona productos (bebida, comida...etc) que la persona encargada se encargaría de introducir.

Pretendo hacerla sencilla e intuitiva por lo que sería perfecto para gente con bajo conocimiento informático, dado que en el sector de la hostelería no se maneja un gran conocimiento en ese ámbito generalmente.

### 3. Alcance

El proyecto se enfoca en desarrollar una aplicación móvil Android para la gestión de restaurantes y bares. El alcance técnico incluye:

- **Conexión con Base de Datos:** Implementación de un servicio para conectar la aplicación con una base de datos relacional (MySQL) alojada localmente en el servidor del establecimiento, utilizando tecnologías como Spring Boot y Java.
- **Interfaz Gráfica de Usuario (GUI):** Desarrollo de una interfaz gráfica sencilla en XML para la gestión de mesas, comandas y cobros, garantizando una experiencia de usuario intuitiva.
- **Backend (API):** Utilización de tecnologías como Hibernate y Spring Boot para optimizar el rendimiento y la gestión eficiente de la base de datos relacional.
- **Pruebas y Validación:** Realización de pruebas para validar el correcto funcionamiento de todas las funcionalidades implementadas.

### 4. Medios a Utilizar

Para la implementación de la aplicación será necesario un ordenador para gestionar el BD y la API y como mínimo un dispositivo android que esté conectado en la misma red que el ordenador.