**UNIVERSIDAD DON BOSCO**



**Facultad de Ingeniería**

**Escuela de Computación**

**Desarrollo de Software para Móviles**

**Ciclo 01 – 2021**

**PROYECTO CÁTEDRA**

**Catedrático: Ing. Manuel Alexander Jiménez**

**Presentan:**

**Chapetón Mata, Andrés de Jesús CM160117**

**Henríquez Ponce, Diego Noel HP160046**

**Tejada Cañas, Jonathan Alexander TC160861**

# INTRODUCCIÓN

En la presente se presenta una nueva opción para poder ordenar comida a domicilio, ya que la forma común que casi todos utilizamos es llamar directamente al restaurante deseado y esto podría causar saturación en dichos restaurantes y causar también retraso de una o más horas para la entrega de la orden, con nuestra propuesta estos inconvenientes no pasarán ya que nuestra plataforma tendrá capacidad para poder albergar muchas órdenes al mismo tiempo y así poder contactar en el menor tiempo posible al restaurante donde el usuario esté deseando ordenar y enviar a uno de nuestros repartidores a retirar el producto que se ha ordenado y así dirigirse en el menor tiempo posible al domicilio del usuario que realizó el pedido.

# OBJETIVO

Establecer una interfaz intuitiva para el registro de pedidos online o servicio a domicilio a empresas de parte de los usuarios o clientes. Ofrecer una interfaz que permita visualizar ofertas de los servicios o articulos de comida rapida que se ofrecen a través de el sistema con el fin de promover la interacción permanente entre el cliente, la empresa que brinda el servicio de comida rapida y el ente bancario donde se realizan los pagos de manera que sea de manera sustituible que el cliente tenga contacto con efectivo y el repartidor.

# DEFINICIONES

Food App: Es una aplicación que facilita el registro, actualización y administración de pedidos de comida rapida hacia las empresas diversas que brindan servicios de comida varias, de manera que estas puedan ser entregadas al domicilio que el cliente introduzca como direccion de envio, puedan ser recogidas en la sucursal del establecimiento que el cliente desee y el pago por medio de la aplicación.

# LOGICA A UTILIZAR

La aplicación diseñada para la orden de comida rápida a domicilio tratará de forma sencilla e intuitiva darle al usuario común las opciones de primera decisión, **¿Que desea comer?**, de forma que la aplicación podrá mostrar los datos de los establecimientos que se encuentran en la aplicacion, en este caso: ¿**Desde qué restaurante?** Dados los resultados de las peticiones (siempre siendo correctas y accesibles) en este caso la aplicación mostrara al usuario las opciones que se adecuan a su petición, es decir: ¿**Qué le gustaria ordenar del restaurante?**. Al elegir una de las opciones o las que se crean necesarias se mostrara un espacio en donde debe ingresar la dirección de envió de la comida (si es que se desea que se envie a domicilio) es decir el destino final, es decir: ¿**Hacia dónde quieres enviar tu pedido?** y, por último, la aplicación necesita los datos de ingreso de cómo será pagada la orden, en este caso de forma digital (tarjeta de crédito, débito o tarjeta promocional).

La aplicación tiene 5 ventanas en donde serán mostradas:

* Pantalla de bienvenida
* Pantalla de ingresos de datos (Pantalla de los establecimientos)
* Segunda pantalla de ingreso de datos (Pantalla de los articulos que ofrece el establecimiento)
* Tercera pantalla de ingreso de datos (Pantalla de recuento de los articulos en el carrito, la opcion de entrega ya sea a domicilio o de retiro en tienda y la forma de pago)
* Pantalla de Información (Pantalla para la muestra de que la orden fue ingresada exitosamente)

# DESARROLLO DEL MANUAL DE USUARIO

* INGRESO A LA APLICACIÓN

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Icono de la Aplicacion

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEn la pantalla de inicio de su celular Android, seleccione la aplicación llamada “FoodApp”

Imagen que contiene Icono

Descripción generada automáticamente

Pantalla de bienvenida de la aplicación

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

En esta pantalla se muestran las opciones de comida rapida que estan asociadas a la aplicación, de manera que el cliente puede elegir cual guste entre las mismas y ver cuales son las opciones disponibles por el momento.

Logo del establecimiento

Nombre del establecimiento

Direccion del establecimiento mas cercano

Horas de apertura y cierre

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEscala de tiempo

Descripción generada automáticamente con confianza baja Imagen que contiene Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

Ejemplos de las opciones que poseen los establecimientos

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

En esta pantalla se muestran los productos ofrecidos por el establecimiento de comida rapida de McDonald’s, cada opcion posee un boton que permite que se agreguen al carrito de compras los productos que se desean, asi como tambien la cantidad de los que se deseen

Imagen del producto

Nombre del producto

Precio del producto

Boton para agregar el producto al carrito

Boton para revisar el carrito con los pedidos

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Boton para agregar o eliminar un producto del carrito

Boton para revisar el carrito con los pedidos agregados y la cantidad

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

En esta parte de la pantalla, al hacer un recuento de los productos agregados al carrito, se poseen 2 opciones, hacer un **Pickup** o recoger en tienda, asi como tambien **Delivery** o entrega a domicilio, espacios para agregar el nombre de por quien va la orden, asi como tambien espacio para ingresar la informacion sobre el pago, el numero de tarjeta de credito o debito, la fecha de vencimiento de la tarjeta y el pin de seguridad de la tarjeta.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Boton para cambiar entre recoger en tienda o a domicilio

En el caso de elegir la opcion para recoger en tienda, se muestran los espacios en la aplicación para ingresar los datos de, en nombre de quien va el pedido, la direccion en donde se hara la entrega, la ciudad, departamento hacia donde se envia y el codigo de area del lugar

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

En esta pantalla, se muestra el recuento de los articulos, el precio en subtotal, precio del envio a domicilio (si es que la opcion es seleccionada) y el valor total

Boton para aceptar y hacer la compra

Texto, Carta

Descripción generada automáticamente

En esta pantalla se muestra que de manera satisfactoria, se ingresaron los datos y la orden fue enviada a los servicios del establecimiento deseado.