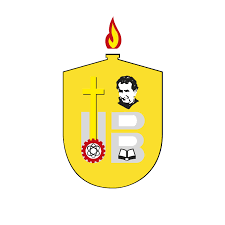
**UNIVERSIDAD DON BOSCO.**

****

**Facultad de Ingeniería.**

**Escuela de Computación.**

**Desarrollo de Software para Móviles.**

**Ciclo 01 – 2021.**

**PRIMERA FASE DE PROYECTO CÁTEDRA**

**Catedrático: Ing. Manuel Alexander Jiménez**

**Presentan:**

**Chapetón Mata, Andrés de Jesús CM160117**

**Henríquez Ponce, Diego Noel HP160046**

**Tejada Cañas, Jonathan Alexander TC160861**

**ÍNDICE**

INTRODUCCION ------------------------------------------------------------------------------------------- 1

OBJETIVOS -------------------------------------------------------------------------------------------------- 2

CAPTURAS DE PANTALLAS ---------------------------------------------------------------------------- 3-4

LOGICA A UTILIZAR ----------------------------------------------------------------------------------------- 5

HERRAMIENTAS A UTILIZAR ----------------------------------------------------------------------------- 6

PRESUPUESTO ------------------------------------------------------------------------------------------------- 7

**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.

**OBJETIVOS**

**General:**

* Implementar un sistema para poder hacer pedidos a ciertos restaurantes y así poder evitar las aglomeraciones en y en algunos casos tratar que los usuarios eviten el tráfico al dirigirse al restaurante y de regreso a sus hogares.

**Específicos:**

* Implementar un sistema para ayudar a los usuarios a tener una opción más simple para poder ordenar comida de sus restaurantes favoritos.
* Agilizar la entrega de productos que los usuarios ordenen dentro de nuestra aplicación ya que en algunos casos la entrega de comida se hace muy retrasada y con la ayuda de nuestra app eso no pasará ya que las entregas se realizarán en el menor tiempo posible

**PANTALLAS**

**Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**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 leer los datos de entrada y de nuevo, con un algoritmo devolver al usuario las opciones que se adecuan a su petición, 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 un espacio en donde debe ingresar la dirección de envió de la comida, es decir el destino final en: ¿**Hacia dónde quieres enviar tu pedido?** y, por último, la aplicación necesita los datos de ingreso de cómo será pagada la orden, ya sea de forma física (dinero end efectivo) o de forma digital (tarjeta de crédito, débito o tarjeta promocional) en: **¿Cuál es tu método de pago?**

La aplicación (en esta fase de desarrollo) tendrá 4 ventanas en donde serán:

* Pantalla de bienvenida
* Pantalla de ingresos de datos (Pantalla para ordenar)
* Pantalla de resultados (Pantalla de ticket o factura)
* Pantalla de Información (Pantalla para el rastreo de la comida rápida)

**HERRAMIENTAS QUE UTILIZAR DURANTE EL DESARROLLO**

**Android Studio**

Es el entorno de desarrollo oficial para la creación de aplicaciones para Android. Ofrece funciones que aumentan la productividad y optimización de recursos al desarrollar.

**Java**

Es un lenguaje de programación de propósito general orientado a objetos, que fue diseñado específicamente para tener tan pocas dependencias de implementación como fuera posible permitiendo a desarrolladores escribir un programa y ejecutarlo en cualquier tipo de dispositivo sin tener que compilarlo una y otra vez.

**Android**

Es un Sistema Operativo inicialmente pensado para dispositivos móviles. El Sistema permite programar aplicaciones en Java y sus variantes, y proporciona todas las interfaces necesarias para desarrollar aplicaciones que accedan a las funciones del teléfono como GPS, llamadas, agenda, etc., de una forma muy sencilla.

**Firebase**

Es una plataforma desarrollada por Google para facilitar la creación de aplicaciones de alta calidad. Contiene diversas funciones para que cualquier desarrollador pueda combinar y adaptar la plataforma a medida de sus necesidades.

**PRESUPUESTO PARA EL DESARROLLO E IMPLEMENTACION DE LA APLICACIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| GASTOS FIJOS | MONTO |
| INTERNET | $35.00 |
| LUZ | $15.00 |
| MANTENIMIENTO | $25.00 |
| BASE DE DATOS | $20.00 |
| GASTOS EXTRAS | $20.00 |
| TOTAL | $95.00 |