

HERRAMIENTA PARA GESTIÓN DE RESTAURANTES

Bea Couchoud Ruiz

IES Abastos

Curso 2019-2020

Grupo 7K

Valencia, 3 de junio de 2020

Tutor individual: Carlos Furones

ÍNDICE

Introducción

Explicación de la idea inicial, justificación y objetivos

01



Requisitos

Definición de requisitos funcionales y no funcionales del software

02



Análisis y planificación

Descripción de las tecnologías empleadas, de los casos de uso y de la base de datos

03



04

Desarrollo

Exposición del proceso de desarrollo



05

Conclusiones

Dificultades, logros y resultado final



06

Posibles mejoras

Futuras líneas de desarrollo a seguir

INTRODUCCIÓN



IDEA INICIAL

Creación de una herramienta fácil de usar, moderna y reutilizable que permita a cualquier restaurante aceptar y gestionar pedidos online y mantener una pequeña página web de manera sencilla y rápida.



JUSTIFICACIÓN

Muchos restaurantes se están viendo obligados a ofrecer sus servicios a través de internet dada la situación actual, viendo en ello una oportunidad de negocio



OBJETIVOS

1. Que los usuarios puedan obtener información sobre el restaurante y pedir comida a domicilio
2. El restaurante debe poder gestionar rápidamente tanto pedidos realizados por los usuarios como cualquier otro aspecto del restaurante

OBTENCIÓN DE REQUISITOS



REQUISITOS FUNCIONALES



CREACIÓN Y EDICIÓN DE USUARIOS



CREACIÓN Y EDICIÓN DE MENÚS



CREACIÓN Y EDICIÓN DE PLATOS



CREACIÓN Y EDICIÓN DE PEDIDOS



INICIO Y CIERRE DE SESIÓN



REQUISITOS NO FUNCIONALES



TIEMPO



SEGURIDAD

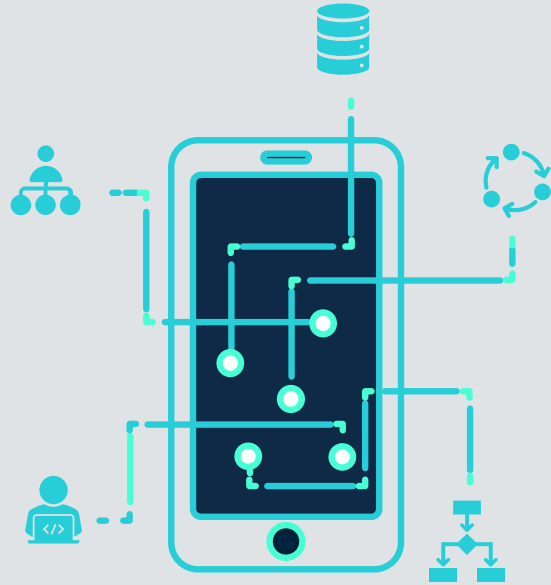


USER EXPERIENCE



VALIDACIÓN DE FORMULARIOS





ANÁLISIS Y PLANIFICACIÓN

- Descripción de las tecnologías empleadas
- Ciclo de vida del proyecto
- Modelo Entidad-Relación y Base de Datos
- Casos de uso



TECNOLOGÍAS EMPLEADAS



SPA

La navegación entre las diferentes secciones del sitio se realiza de forma dinámica, al instante y sin refrescar la totalidad de la página en el navegador en ningún momento

Angular 9 / TypeScript

Angular es un framework para aplicaciones web desarrollado en TypeScript, de código abierto, mantenido por Google, que se utiliza para crear y mantener, entre otras, aplicaciones web de una sola página.

Express / NodeJS

Node.js es un entorno que trabaja en tiempo de ejecución, de código abierto, multiplataforma, que permite a los desarrolladores crear toda clase de herramientas de lado servidor y aplicaciones en JavaScript.

Express es el framework web más popular de *Node*

PhpMyAdmin / MySQL

MySQL es un sistema gestor de bases de datos que emplea el modelo relacional y que utiliza SQL como lenguaje de consulta. PhpMyAdmin, un cliente de MySQL muy popular, es una herramienta gratuita, que permite acceder a todas las funciones de la base de datos MySQL, de manera intuitiva.

Bootstrap

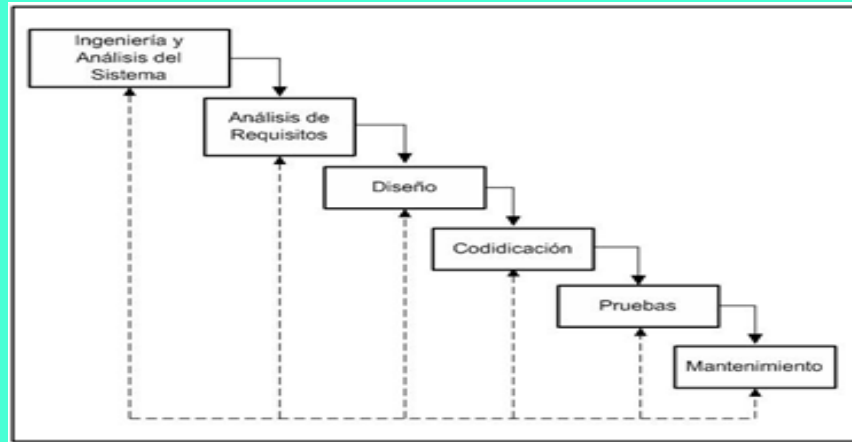
Bootstrap es uno de los frameworks CSS más populares utilizado para crear sitios web y aplicaciones responsivas y fiables. Se puede utilizar para apoyar el desarrollo de sitios web, como base para comenzar a construir un sitio.

Visual Studio Code

Visual Studio Code es un potente editor de código fuente multiplataforma Windows, Mac, Linux con reconocimiento de sintaxis de código y coloreado de una multitud de lenguajes e integración con Git. VSC es un editor ligero, no un IDE completo.



PARADIGMA DE DESARROLLO



Ciclo de vida en cascada con retroalimentación

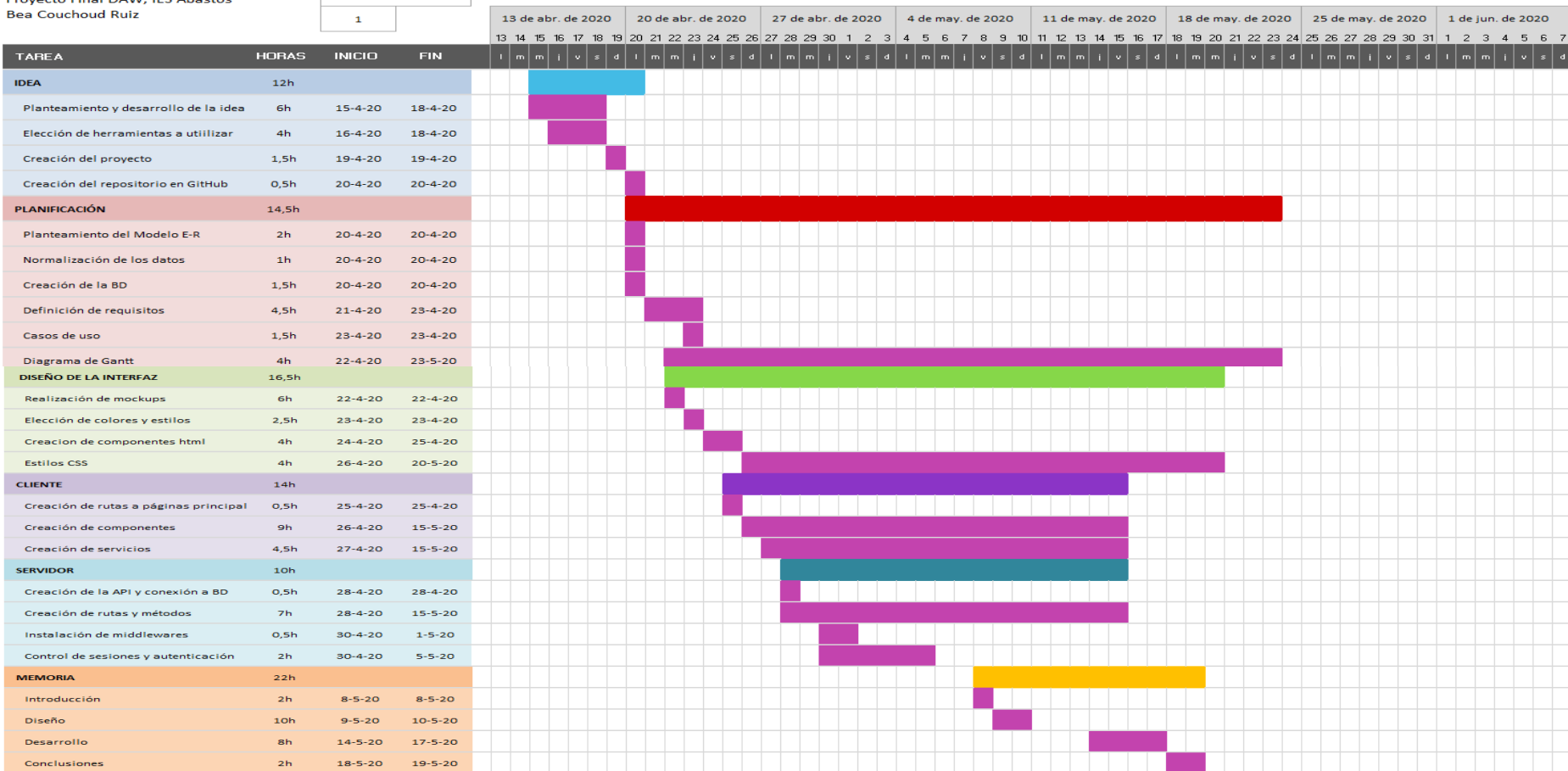
DIAGRAMA DE GANTT

GESTIÓN DE RESTAURANTE

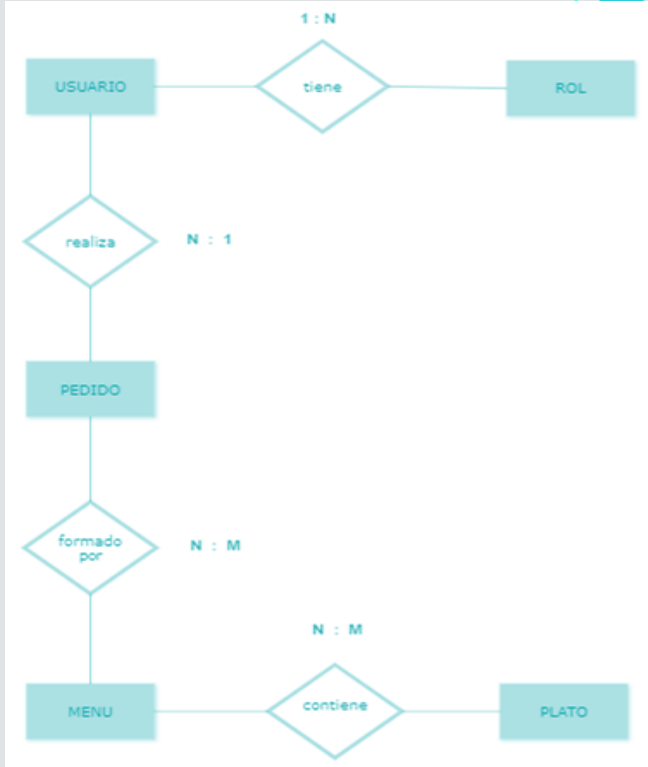
Proyecto Final DAW, IES Abastos
Bea Couchoud Ruiz

mi, 15/4/2020

1



BASE DE DATOS



rol
id_rol : int(11)
tipo : varchar(100)
nivel : int(11)

usuario
id_usuario : int(11)
nombre : varchar(100)
apellido : varchar(150)
password : varchar(100)
email : varchar(150)
telefono : varchar(15)
direccion : varchar(300)
nivel : int(11)
habilitado : tinyint(1)

pedido
id_pedido : int(11)
id_cliente : int(11)
fecha : date
direccion : varchar(500)
telefono : varchar(15)
email : varchar(150)
forma_pago : varchar(15)
estado : varchar(100)
precio_total : decimal(10,0)

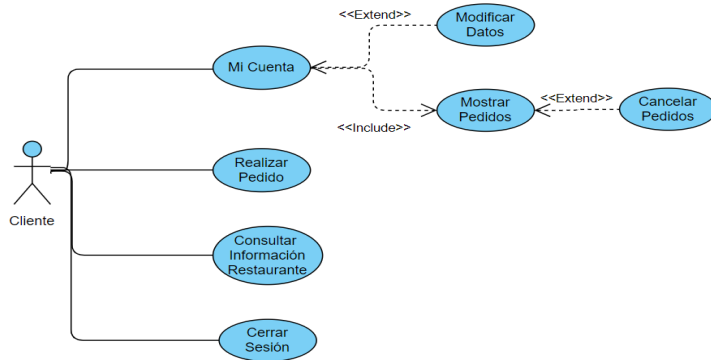
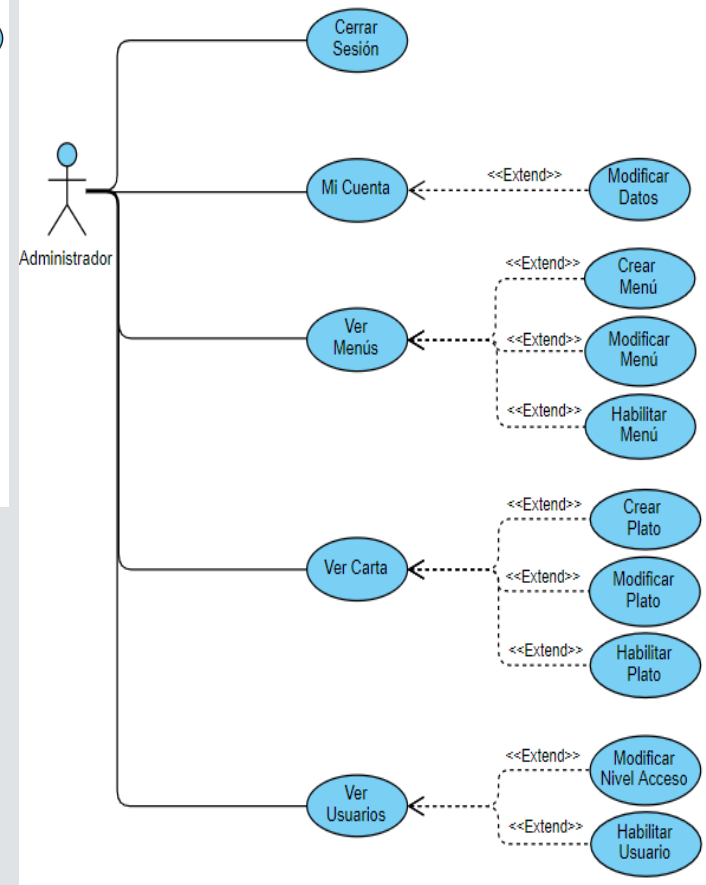
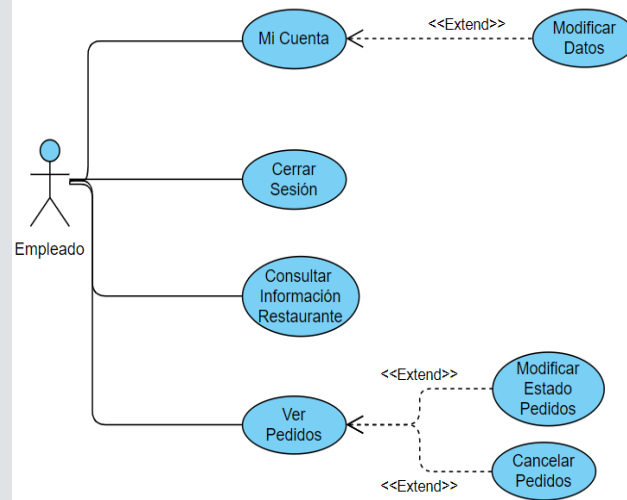
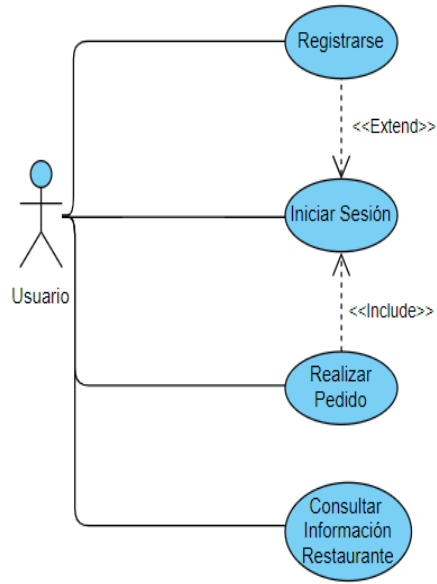
detalle_pedido
id_pedido : int(11)
id_menu : int(11)
nombre_menu : varchar(200)
cantidad : int(4)

menu
id_menu : int(11)
nombre_menu : varchar(200)
descripcion : varchar(300)
imagen : varchar(300)
precio : decimal(10,0)
habilitado : tinyint(1)

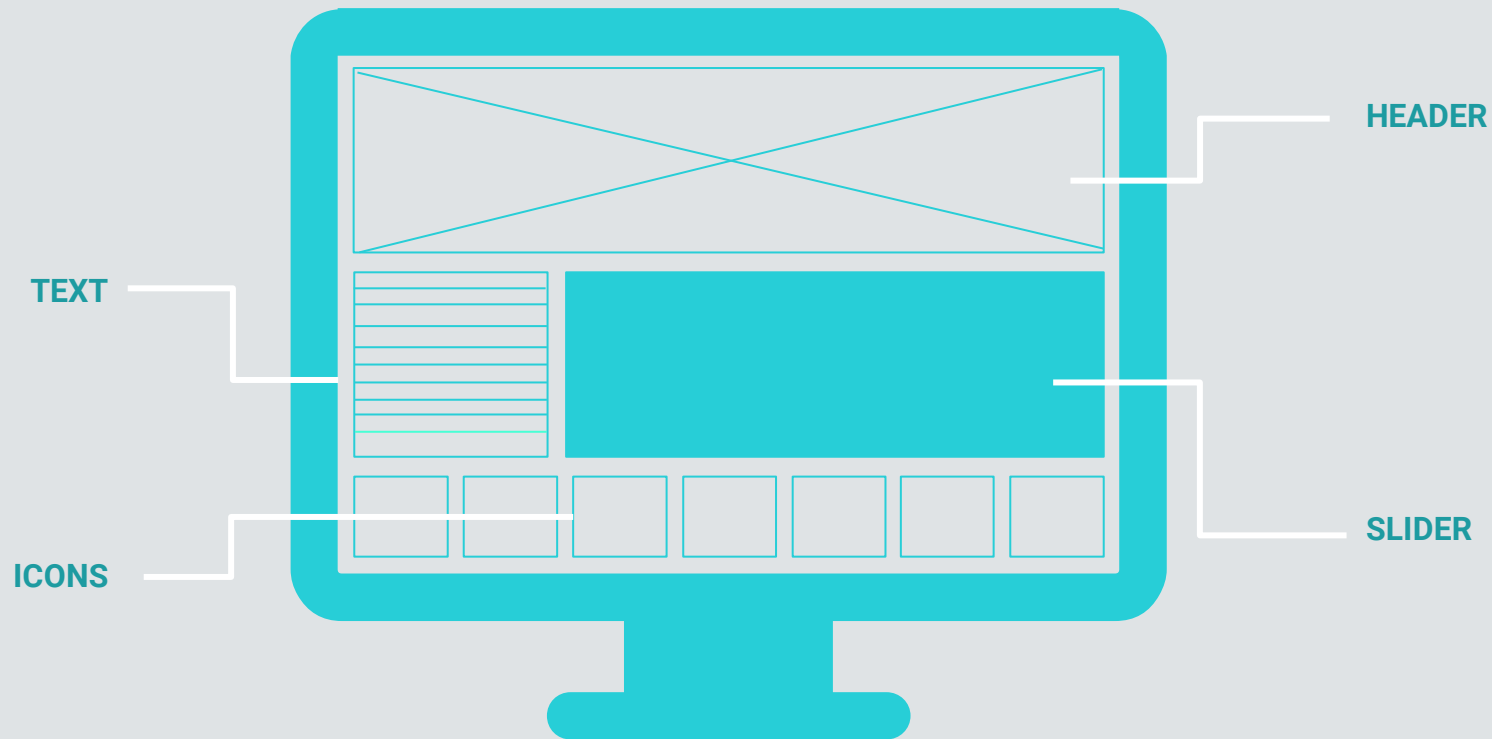
plato
id_plato : int(11)
nombre_plato : varchar(100)
descripcion : text
precio : decimal(10,0)
tipo : varchar(150)
habilitado : tinyint(1)

platos_menu
id_menu : int(11)
id_plato : int(11)

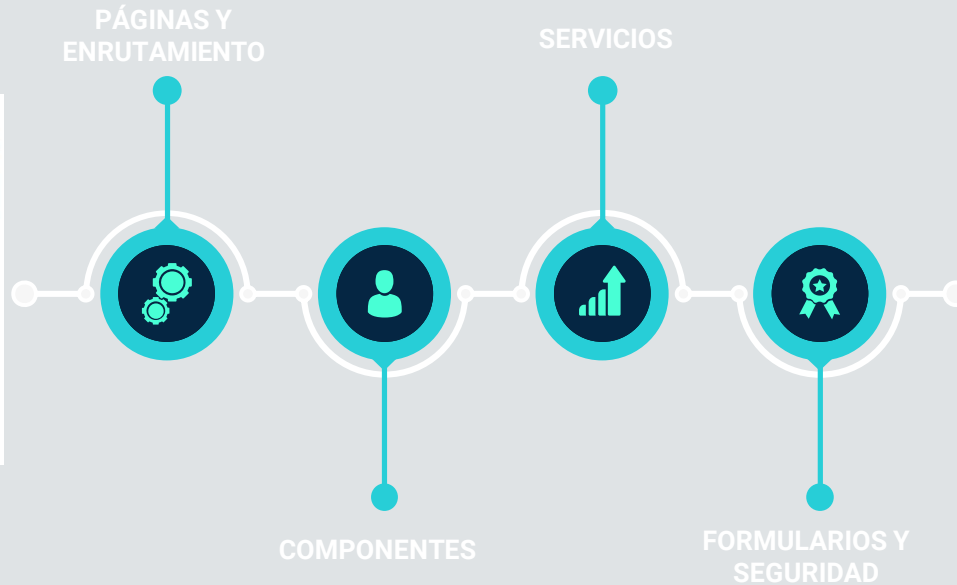
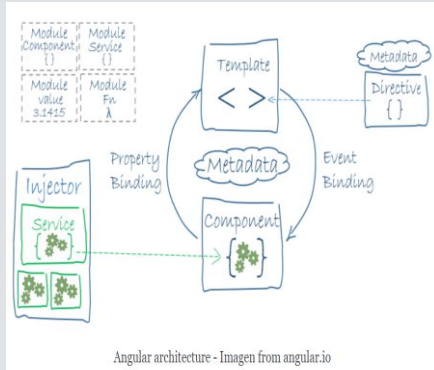
CASOS DE USO



DESARROLLO



FRONT-END



```
restaurante
├── e2e
├── node_modules
├── src
│   ├── app
│   │   ├── components
│   │   ├── models
│   │   ├── pages
│   │   ├── services
│   │   ├── app.component.css
│   │   ├── app.component.html
│   │   ├── app.component.spec.ts
│   │   ├── app.component.ts
│   │   ├── app.module.ts
│   │   └── app.routes.ts
│   ├── assets
│   ├── environments
│   ├── favicon.ico
│   ├── index.html
│   ├── main.ts
│   ├── polyfills.ts
│   ├── styles.css
│   └── test.ts
├── .editorconfig
├── angular.json
├── browserslist
├── karma.conf.js
├── package-lock.json
├── package.json
├── README.md
├── tsconfig.app.json
├── tsconfig.json
└── tsconfig.spec.json
```

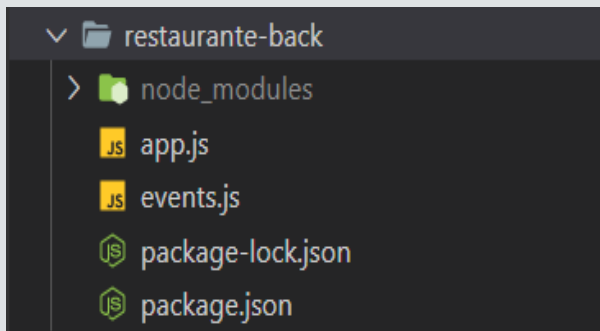
BACK-END



● SEGURIDAD

● RUTAS

● SESIONES



CONCLUSIONES



DIFICULTADES

- Gestión del tiempo
- Utilización de tecnologías nuevas



LOGROS

- Desarrollo terminado a tiempo
- Nuevos conocimientos



RESULTADO

- Una aplicación útil y escalable que puede ser adaptada a más de un cliente con cambios sencillos

POSIBLES MEJORAS



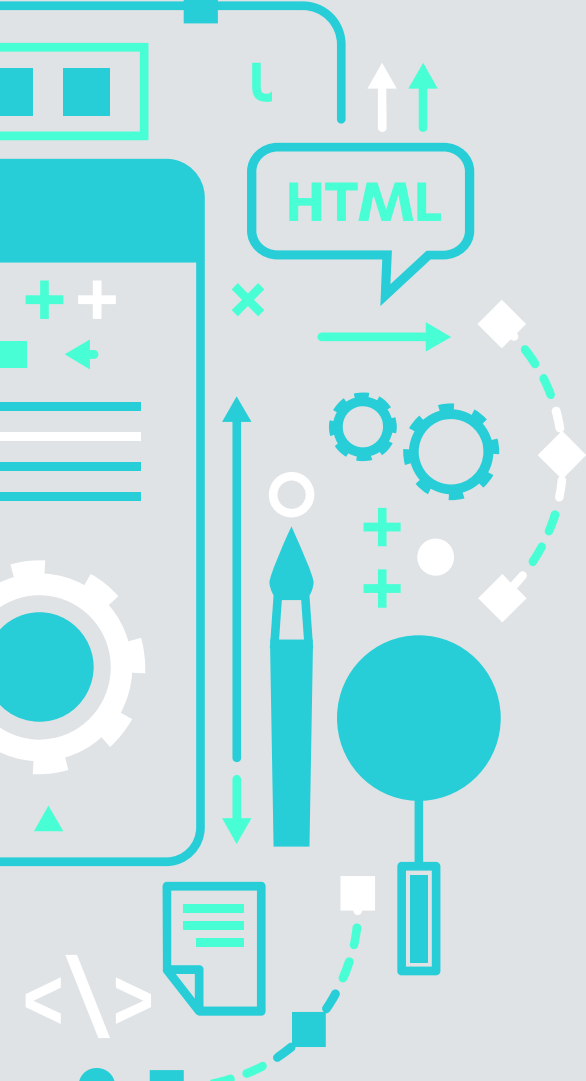
Incluir una
plataforma de
pago online



Pedir platos de la
carta sin
necesidad de que
estén incluidos
en un menú.



Restringir mejor
para que fechas y
horas hay
disponibilidad
para realizar
pedidos



**MUCHAS GRACIAS
POR SU ATENCIÓN**