

Integrantes

Hernandez Gutierrez Christopher Ulises

Ruiz Gomez Kervin Slater

Ruiz Miranda Brandon José

Delivery app

Especificación de Requerimientos

Facultad de Ingeniería

Escuela de Ingeniería en Sistemas de Computación

18 de marzo de 2021

Contenido

[1 Información general 2](#_Toc66632122)

[1.1 Información del Proyecto 2](#_Toc66632123)

[2 Especificación de Requerimientos de Software 3](#_Toc66632124)

[2.1 Problema del Proyecto 3](#_Toc66632125)

[2.2 Alcance del Proyecto 4](#_Toc66632126)

[2.3 Identificación de las Funcionalidades 4](#_Toc66632127)

# Información general

## Información del Proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del Proyecto: | Delivery App |
| Versión: | 1.4 |
| Fecha: | 16-03-2021 |

# Especificación de Requerimientos de Software

## Problema del Proyecto

Cuando el proyecto se estaba formulando, se pensó: ¿Cómo podemos solventar la necesitad de las empresas para que activen de una manera funcional sus negocios? Pues esta incógnita nos conduce a analizar el mercado, y según una encuesta realizada por INEC, en noviembre de 2020 el 96.3 % de la población nacional tiene acceso al menos a un teléfono celular por familia. Con estos datos, podemos concretar que con la Pandemia Covid-19, se pueden crear aplicaciones que permitan a la población tener acceso a los comercios desde su teléfono celular.

Con lo anterior, el tema de la pandemia ha afectado a los distintos comercios del país e impulsa a la creación de apps prácticas y de fácil acceso. Por ello, para que los clientes puedan realizar la compra de los productos que ofrecen las compañías clave como son Taco Bell, Burger King, Pizza Hut y POPS, se creará un sistema que permita al usuario elegir su orden poniendo a disposición los servicios que ofrece cada una, todo esto con el fin de promover la reactivación económica.

Para lograr este reto, se debe tomar en cuenta la experiencia personal que se tiene al visitar los locales, poder unificar ese concepto y tratar de llevarlo al código, con el fin de que la persona que utilice el servicio *Just Eat CR*, quede satisfecho y no deba trasladarse a los locales a realizar básicamente el mismo proceso que se le ofrecerá en la aplicación.

Se deberá tener acceso a los productos más sobresalientes de cada restaurante (la totalidad depende del negocio) y los distintos sistemas como:

* Interfaz de Bienvenida/Ingreso a *Just Eat CR*.
* Elección de establecimiento.
* Menú.
* Factura.
* Repartidores designados a la entrega y distribución de este servicio.

## Alcance del Proyecto

Con el proyecto se idea alcanzar un servicio virtual a través de una aplicación de comida rápida que simplifique y unifique las diferentes selecciones de comida y restaurantes que existen en el mercado, esto en búsqueda de que beneficie a los diferentes restaurantes y a los usuarios.

Se pretende al Usuario bridarle a través de la aplicación información clara y eficaz sobre las diferentes opciones tanto de comida como de los restaurantes, además de presentarle un sistema amigable y sencillo donde pueda consultar los tiempos de entrega de sus pedidos y facturación.

A los asociados es decir los diferentes restaurantes se les brindara un servicio virtual en el cual podrán expandir su servicio de comidas a mas personas y llegar a mas lugares, esto sin una administración directa del sistema ni de la logística de las entregas.

## Identificación de las Funcionalidades

El proyecto de la tienda virtual deberá ser capaz de mostrar opciones de comidas rápidas, basándose en esa selección proveerá diferentes restaurantes, cada restaurante manejará un menú para que el usuario elija las características del producto que desea (tamaños, cantidad y tipo), una vez esto realizado el sistema guardara el pedido, el usuario podrá confirmar y pagar el pedido o bien cancelarlo y realizar un nuevo pedido.

Para el proceso de entregas se manejará una cantidad de repartidores con su debida identificación esta servirá para el todo el proceso de entrega, ya que al usuario se le proveerá de un tiempo estimado de entrega y un repartidor. Las entregas se podrán realizar a cualquier punto (Hogar, centro de trabajo o estudio).

También se proveerá al usuario de una opción de promociones estas tendrán requerimientos sencillos a los que los usuarios puedan aplicar y permitirá abrir las posibilidades de más clientes en la aplicación.

Referencia Bibliográfica:

* Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (INEC). Ciencias y Tecnologías. Tecnologías de Información y comunicación en Hogares. https://www.inec.cr/otros-temas-ciencia-y-tecnologia/tecnologias-de-informacion-y-comunicacion-en-hogares