**Botilleria Botisur**

Fecha: 04-04-2025.

Integrantes: Alvaro Oyarzun, Daniel Vargas, Rodrigo Ruiz, Yeisson Thomas.

Docente: Marcelo Crisostomo.

Asignatura: GitHub 001D.

**Introducción**

En este proyecto vamos a realizar una aplicación para pedir productos a domicilio de manera rápida, el sistema tendrá una interfaz atractiva y fácil de navegar, facilitando el uso a los usuarios, además de ofrecer variedad de productos, por ejemplo bebidas, licores, cervezas, etc. Los usuarios podrán ver su perfil y editarlo, los administradores igual podrán ver su perfil pero tendrán diversas opciones, ver una lista del inventario y una lista de proveedores, de esta manera los administradores pueden tener total control de la aplicación y así evitar problemas.

**Objetivos del proyecto**

**Objetivo General**

* Diseñar e implementar un sistema de pedido a domicilio.

**Objetivo Específico**

* Implementar un carrito en donde se pueda agregar todos los productos a comprar.
* Implementar una opción para crear sesión e iniciar sesión.
* Tendrá perfiles para los usuarios y administradores.

**Tecnologías a utilizar**

1. Frontend: HTML, CSS, JavaScript.
2. Backend: Python.
3. Base de datos: MySQL, MySQL Workbench.

**Metodología de Desarrollo**

El desarrollo seguirá la metodología ágil **Scrum**, organizando el trabajo en sprints semanales. Esta estrategia permitirá una entrega progresiva y flexible, asegurando mejoras continuas durante el desarrollo del sistema.

**Roles y responsabilidades el equipo**

Lider de equipo: Daniel Vargas.

Desarrollador Frontend: Yeisson Thomas.

Desarrollador Backend: Alvaro Oyarzun.

Diseñador UI/UX: Rodrigo Ruiz.

**Evaluación y mejoras esperadas**

El éxito del sistema será evaluado según su rendimiento, estabilidad y facilidad de uso. Se espera:

* Reducir los tiempos de carga, tanto al utilizar la aplicación o al momento de realizar el pago.
* Brindar una experiencia eficiente y fácil de utilizar para los usuarios.