



**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DIGITAL**  
**DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE**

**TITULO DEL PROYECTO**  
**DOCUMENTO DE PROYECTO**

Presentado por  
*Anchillo Sánchez Diego Sebastian*  
*Ramírez Gomero Francisco Jesús*

Docente  
Ing. Jaime GOMEZ MARÍN

Lima , 2019

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
1.1. Propósito . . . . .	4
1.2. Alcance . . . . .	4
1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas . . . . .	4
1.4. Referencias . . . . .	5
<b>2. Visión del Proyecto</b>	<b>6</b>
<b>3. Equipo</b>	<b>7</b>
<b>4. Product Backlog</b>	<b>8</b>
<b>5. Criterios de Terminacion</b>	<b>9</b>
<b>6. Prototipos</b>	<b>10</b>
<b>7. Epicas</b>	<b>11</b>
<b>8. Historias de Usuarios</b>	<b>12</b>
<b>9. Planificación</b>	<b>14</b>
<b>10. Conclusiones</b>	<b>15</b>
<b>11. Recomendaciones</b>	<b>16</b>
<b>12. Referencia Bibliograficas</b>	<b>17</b>
<b>13. Anexos</b>	<b>18</b>

# Índice de figuras

# Índice de cuadros

# Capítulo 1

## Introducción

### 1.1. Propósito

Existen muchos restaurantes de comida rápida dentro de distintos centros comerciales, los cuales para hacer un pedido se deben hacer numerosas colas en sus respectivas cajas. Este sistema digital, ayudará a minimizar las colas y hacer un pedido desde el móvil del cliente, el cual estará sentado esperando su pedido.

### 1.2. Alcance

El alcance de este proyecto esta dirigido a un restaurante del Jockey Plaza ubicado en Santiago de Surco.

### 1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas

- Http:Abreviatura de la forma inglesa Hypertext Transfer Protocol, ‘protocolo de transferencia de hipertextos’, que se utiliza en algunas direcciones de internet.
- Android:Android es el nombre de un sistema operativo que se emplea en dispositivos móviles, por lo general con pantalla táctil. De este modo, es posible encontrar tabletas (tablets), teléfonos móviles (celulares) y relojes equipados con Android

- Web: Conjunto de información que se encuentra en una dirección determinada de internet.
- Java: Java es un lenguaje de programación orientado a objetos que se incorporó al ámbito de la informática en los años noventa.
- Python: Python es un lenguaje de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en una sintaxis que favorezca un código legible

## 1.4. Referencias

## Capítulo 2

### Visión del Proyecto

Este proyecto desarrollará una aplicación móvil para los pedidos de comida de un restaurante de comida rápida del Jockey Plaza, el cual será agradable para los comensales, permitirá el orden y la velocidad de atención, el cual hará que el restaurante sea más óptimo en atención al cliente y servicio.

# Capítulo 3

## Equipo

<b>Roles</b>	<b>Apellidos y Nombres</b>
Product Owner	- Ramirez Francisco
Scrum Master	- Anchillo Diego
Developers scrum	Anchillo Diego Ramirez Francisco



# Capítulo 4

## Product Backlog

Requerimientos Funcionales:

Id	Prioridad	Descripción
PB1°	10	Debe permitir el registro de usuario e ingreso del cliente.
PB2°	15	La aplicación debe registrar el pedido de todos los clientes para que puedan ser elaborados.
PB5°	20	La página web debe mostrar todos los clientes registrados en el restaurante.

## Capítulo 5

### Criterios de Terminacion

# Capítulo 6

## Prototipos

## Capítulo 7

### Epicas

## Capítulo 8

# Historias de Usuarios

ID	Prioridad	ID Historia	Historia	Tiempo
P-1°	10	H01	Como administrador del restaurante, yo debería poder registrar a los comensales y que ellos puedan acceder a una cuenta personal de nuestra página web y aplicación móvil.	4 Semanas
P-1°	10	H01	Como usuario del restaurante, yo debería poder realizar pedidos desde mi celular o laptop a fin de que se agilice la preparación de este.	4 Semanas
P-2°	20	H02	El restaurante debe mantener un orden de pedidos y que los comensales estén sentados esperando sus pedidos, con el fin de minimizar las filas para pedidos.	4 Semanas
P-3°	30	H03	La carta del restaurante debe ser específica, también incluida en la aplicación móvil para que los comensales puedan escoger sus pedidos.	4 Semanas
P-4°	40	H04	Como cocinero del restaurante, yo debería visualizar los pedidos del cliente en la pantalla de la computadora o de mi celulara fin de poder servir sus pedidos	4 Semanas

# Capítulo 9

## Planificación

- Registro de usuario: El usuario debe registrarse en la pagina web o aplicacion rellenando los siguientes campos: nombre, apellido, dni, telefono ,correo, contraseña y verificar contraseña.
- Inicio de sesion: El usuario ya registrado debe iniciar sesion desde la pagina web o aplicacion movil y luego colocar el numero de su mesa para que pueda realizar sus pedidos.

## Capítulo 10

## Conclusiones



# Capítulo 11

## Recomendaciones

## Capítulo 12

### Referencia Bibliograficas

# Capítulo 13

## Anexos