



DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS WEB

Segon Curs

CUPRA EATS

Autor: Drianny Batalla Ulises

Data d'entrega: 06/01/2026

Curs acadèmic 2023 /2024

Resum

Aquest document presenta el resultat del projecte anomenat CUPRA EATS. L'objectiu d'aquest es crear una aplicació web funcional que permeti als usuaris consultar una carta de productes, afegir-los a un carret i poder realitzar una comanda, així com disposar d'un panell d'administració per poder gestionar productes, usuaris, i accions que es cometen a la web. El projecte integra disseny web, programació amb PHP seguint el patró MVC, base de dades MySQL, i funcionalitats avançades com la gestió de sessions i l'ús d'una API externa per la conversió de monedes.

Paraules clau

Aplicació web, PHP, MVC, MySQL, restauració

Keywords

Web application, PHP, MVC, MySQL, restaurant

Índex

1 Introducció	4
2 Context i motivació del projecte	4
2.1 Objectius del projecte	4
3 Descripció	4
3.1 Resultats esperats	4
3.2 Beneficis	4
4 Anàlisi	4
4.1 Requisits funcionals	4
4.2 Requisits no funcionals	5
5 Requisits de dades	5
5.1 Diagrama de classes	5
5.2 Disseny de base de dades	5
6 Disseny	5
6.1 Definició de l'empresa original	5
6.2 Definició de l'empresa de restauració i identificació del target	6
6.3 Identificació de la imatge corporativa de l'empresa	6
6.3.1 Guia d'estil per la implementació de disseny (moodboard)	6
6.4 Disseny de la interfície	6
6.5 Flux de l'aplicació	6
6.6 Disseny del Sistema	6
6.7 Tests d'usabilitat i accessibilitat (anàlisi heurístic)	6
7 Resultat Final	6
8 Conclusions	6

1 Introducció

El projecte neix de la necessitat de simular una aplicació web real dins del sector de la restauració, un àmbit molt present en l'ús quotidià de les aplicacions web. La motivació principal ha estat crear una plataforma que no només sigui funcional, sinó que també ofereixi una experiència visual atractiva i coherent amb una marca definida.

2 Context i motivació del projecte

2.1 Objectius del projecte

2.1.1 Objectius generals de producció

- Desenvolupar una aplicació web funcional de restauració.
- Implementar una arquitectura basada en el patró Model–Vista–Controlador (MVC).
- Permetre la gestió de productes, comandes i usuaris.
- Crear un carret de compra completament funcional.
- Integrar un sistema de conversió de monedes mitjançant una API externa.

2.1.2 Objectius d'aprenentatge

Amb aquest projecte es busca adquirir, repassar i practicar els següents conceptes:

- Aprendre el llenguatge de programació PHP.
- Aprendre l'aplicació de conceptes de disseny web.
- Creació d'interfícies web
- Aprendre a analitzar i identificar errors d'UX/UI.
- Aprendre a utilitzar els diferents elements d'HTML i fulls d'estil.
- Implantació de Bootstrap.
- Combinació de PHP amb HTML.
- Creació de codi net i estructurat.
- Creació i utilització de classes PHP.
- Aprendre, comprendre i portar a pràctica els conceptes d'abstracció polimorfisme i classes abstractes.
- Ús i administració de sessions amb PHP.
- Treballar l'ús avançat de cookies.

3 Descripció general del projecte

CUPRA EATS és una aplicació web de restauració inspirada en l'estètica i els valors de la marca CUPRA. L'aplicació permet als usuaris consultar una carta de productes dividida per categories, afegir productes a un carret de compra i realitzar comandes. A més, disposa d'un sistema d'autenticació d'usuaris i d'un panell d'administració per a la gestió interna.

3.1 Resultats esperats

- Aplicació web completament funcional.
- Navegació clara i intuïtiva.
- Gestió correcta de dades mitjançant base de dades relacional.
- Disseny coherent amb la imatge de marca definida.

3.2 Beneficis

- Facilitat d'ús per a l'usuari final.
- Estructura escalable per a futures ampliacions.
- Separació clara entre lògica, presentació i dades.

4 Anàlisi

En el següent apartat es mostrarà l'anàlisi realitzat pel desenvolupament del projecte. En ell es recullen els requisits del sistema, requisits de dades i els requisits no funcionals.

4.1 Requisits funcionals

- **RF01:** Visualitzar la carta completa de productes.
- **RF02:** Filtrar productes per categoria.
- **RF03:** Afegir productes al carret de compra.
- **RF04:** Modificar o eliminar productes del carret.
- **RF05:** Registrar-se i iniciar sessió.
- **RF06:** Realitzar una comanda.
- **RF07:** Visualitzar l'historial de comandes.
- **RF08:** Gestionar productes i ofertes des del panell d'administració.
- **RF09:** Convertir els preus a diferents monedes.

4.2 Requisits no funcionals

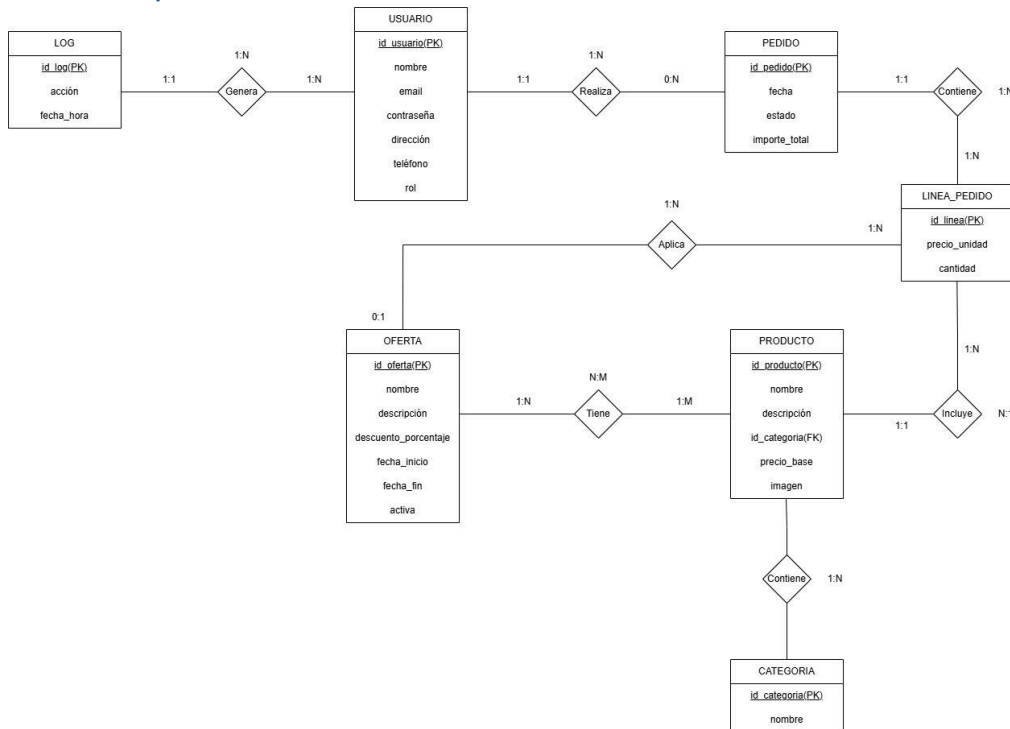
- **RNF01 Fluïdesa:** L'aplicació ha de respondre de manera ràpida.
- **RNF02 Usabilitat:** Interfície intuïtiva i fàcil d'utilitzar.
- **RNF03 Seguretat:** Gestió segura de sessions i contrasenyes.

5 Requisits de dades

5.1 Diccionari de dades

- Usuari
- Categoria
- Producte
- Comanda
- Línia de comanda
- Oferta
- Log
- Oferta_producte

5.2 Disseny de base de dades



USUARIO (id_usuario, nombre, email, contraseña, dirección, teléfono, rol)
 LOG (id_log, acción, fecha_hora, id_usuario(FK))
 PEDIDO (id_pedido, fecha, estado, importe_total, id_usuario(FK))
 PRODUCTO (id_producto, nombre, descripción, id_categoria, precio_base, imagen, id_categoria(FK))
 LINEA_PEDIDO (id_linea, precio_unidad, cantidad, id_pedido(FK), id_producto(FK), id_oferta(FK))
 OFERTA (id_oferta, nombre, descripción, descuento_porcentaje, fecha_inicio, fecha_fin, activa)
 CATEGORIA (id_categoria, nombre)
 OFERTA_PRODUCTO (id_oferta(FK), id_producto(FK), precio_especial, cantidad)

6 Disseny

Aquesta secció ha d'incloure la informació de:

- Creació d'un **moodboard** que respongui a color, forma, tipografia i composició segons la temàtica base.
- Creació d'un **prototip** de disseny per a escriptori.
- Realització d'un **anàlisi heurístic** amb el target corresponent per valorar l'UX/UI.
- **Correcció del prototip** de disseny.
- Creació **pàgina home**.
- Creació **Pàgina productes o carta** amb tots els productes que es poden afegir.
- Creació **Pàgines de procés de compra** amb els productes afegits i opció de finalitzar compra amb preu i impostos.
- Realització d'un **anàlisi heurístic** amb el target corresponent per valorar l'UX/UI del resultat final.

6.1 Definició de l'empresa original

CUPRA és una marca vinculada a la innovació, el disseny i el rendiment dels vehicles, valors que s'han traslladat a l'aplicació web.

6.2 Definició de l'empresa de restauració i identificació del target

CUPRA EATS s'adreça a un públic jove-adult, interessat en la gastronomia i en experiències modernes i premium.

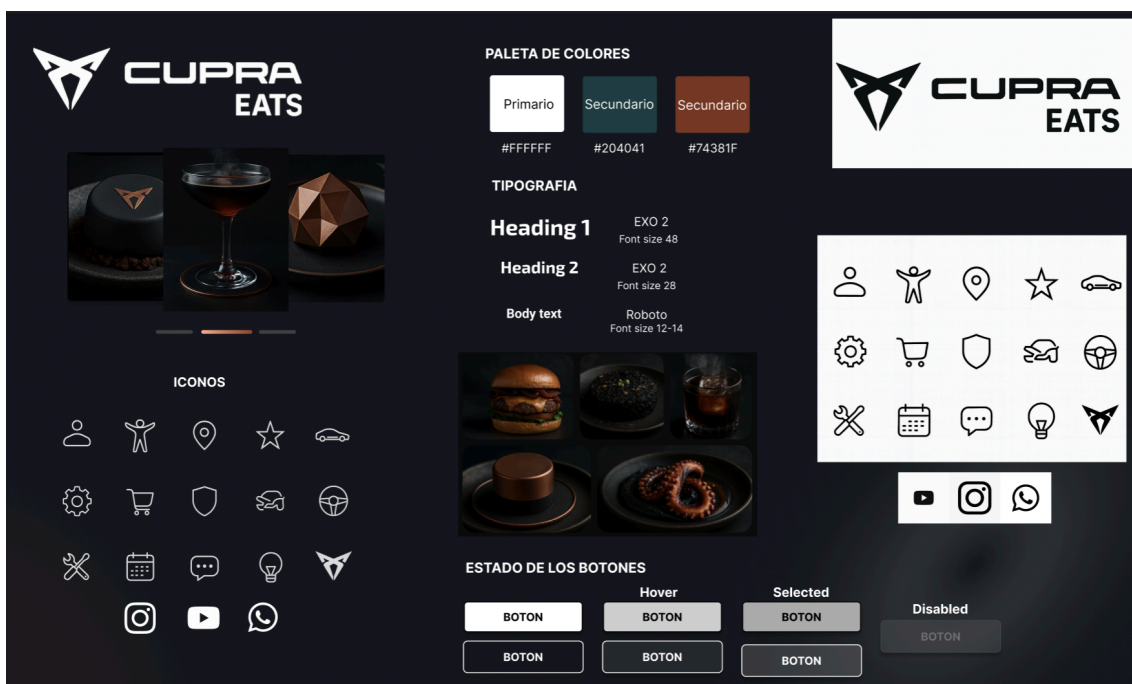
6.3 Identificació de la imatge corporativa de l'empresa

La imatge corporativa es basa en la imatge de la web original afegint "EATS"



6.3.1 Guia d'estil per la implementació de disseny (moodboard)

S'ha creat un moodboard amb tipografies modernes, paleta cromàtica coherent i estil visual urbà.



6.4 Disseny de la interfície

El disseny de la interfície s'ha centrat a oferir una experiència d'usuari (UX) fluida i coherent amb la identitat visual de la marca CUPRA. S'ha optat per un disseny "Mobile First" utilitzant el framework Bootstrap, garantint que la web sigui totalment *responsive* i s'adapti a dispositius mòbils, tauletes i escriptori.

6.5 Flux de l'aplicació

El flux de navegació s'ha dissenyat perquè l'usuari pugui realitzar una comanda en el menor nombre de passos possible:

1. **Aterratge (Home):** L'usuari arriba a la pàgina principal on veu les ofertes destacades i un accés directe a la carta.
2. **Exploració (Carta):** L'usuari filtra els productes per categories.
3. **Selecció:** En fer clic a un producte, es pot veure el detall i afegir-lo al carret.
4. **Registre/Login:** Si l'usuari no està autenticat, el sistema li demana iniciar sessió o registrar-se abans de processar la compra.
5. **Checkout:** L'usuari revisa el carret, confirma l'adreça i finalitza la comanda.
6. **Confirmació:** El sistema mostra un missatge d'èxit i guarda la comanda a l'històric.

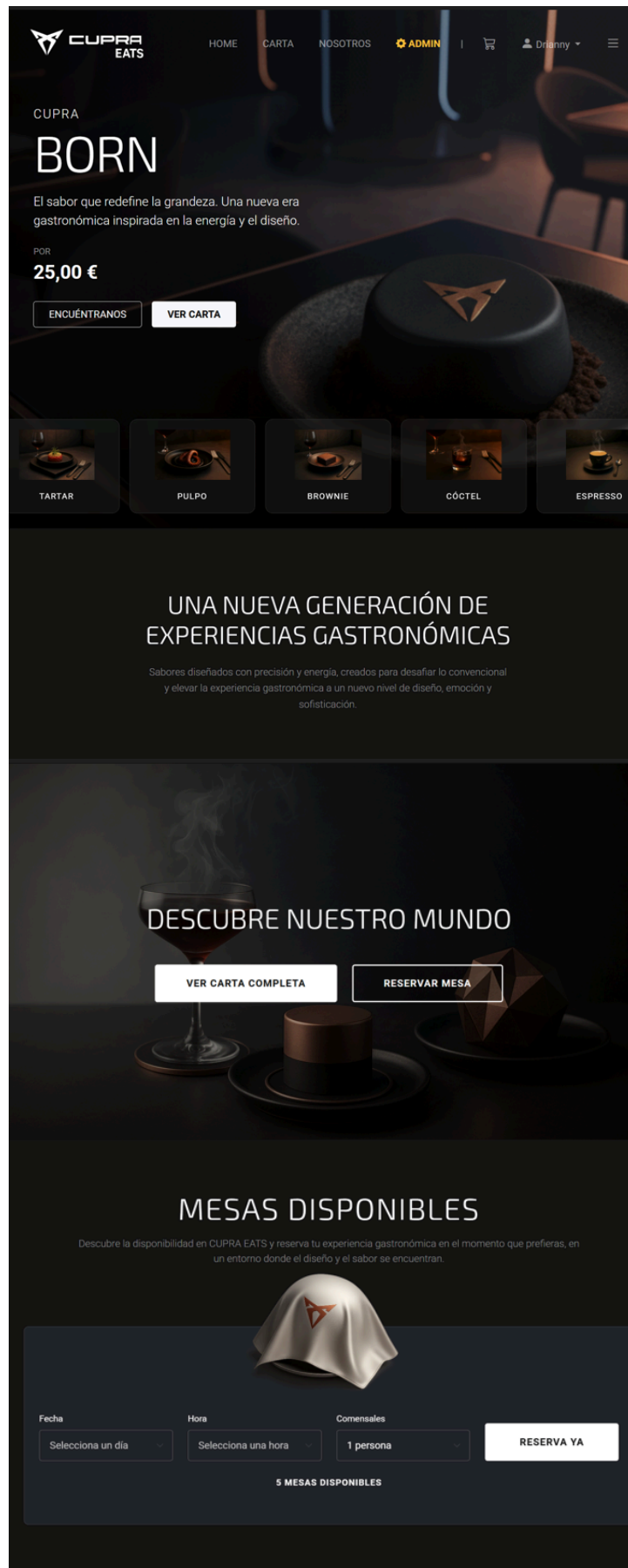
6.6 Disseny del Sistema

L'arquitectura del projecte segueix el patró de disseny **MVC (Model-Vista-Controlador)**, la qual cosa facilita el manteniment i l'escalabilitat del codi. Aquesta estructura es reflecteix directament en l'organització de fitxers del projecte:

1. **Model (/model):** Conté la lògica de negoci i l'accés a dades. S'han implementat classes DAO (Data Access Object) com **UsuarioDAO.php** i **ProductoDAO.php** per interactuar amb la base de dades MySQL. Aquestes classes gestionen les consultes SQL de manera segura.
2. **Vista (/view):** Conté els fitxers encarregats de la presentació visual (HTML/PHP). Aquestes vistes no contenen lògica complexa, només reben dades del controlador i les mostren a l'usuari.
3. **Controlador (/controller):** Actua com a intermediari. Rep les peticions de l'usuari (ex: afegir un producte), crida al Model per obtenir o modificar dades, i selecciona la Vista adequada per mostrar la resposta.
4. **API (/api):** S'ha implementat una API interna per gestionar peticions asíncrones, permetent actualitzar el carret de compra sense necessitat de recarregar tota la pàgina.
5. **Base de Dades (/database):** La connexió es gestiona a través d'un fitxer de configuració (database.php) que utilitza la llibreria mysqli o PDO per connectar-se al servidor (local o InfinityFree).

7 Resultat Final

Pàgina HOME:



SERVICIOS CUPRA



CUPRA TASTING

Vive una experiencia sensorial única con platos exclusivos y coctelería inspirada en el ADN CUPRA.

MÁS INFORMACIÓN

Creaciones del chef

Menú degustación
Carta de temporada
Postres exclusivos
Experiencia "CUPRA Eats"

Servicios

Reservas online
Eventos privados
Regala una experiencia
Experiencia degustación

Sobre nosotros

Nuestra historia
Filosofía gastronómica
El equipo
Sostenibilidad

Más información

Dónde estamos
Horarios y contacto
Opiniones de clientes
Alérgenos e información nutricional

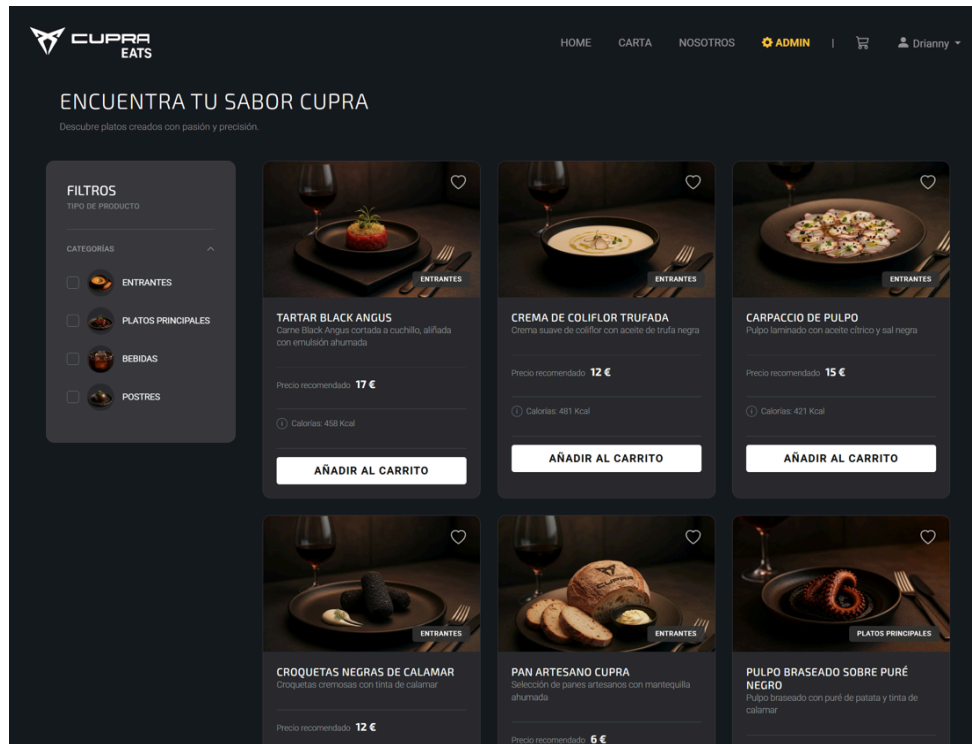
Colaboraciones

Partners y marcas
En prensa
Colaboraciones especiales
Trabaja con nosotros

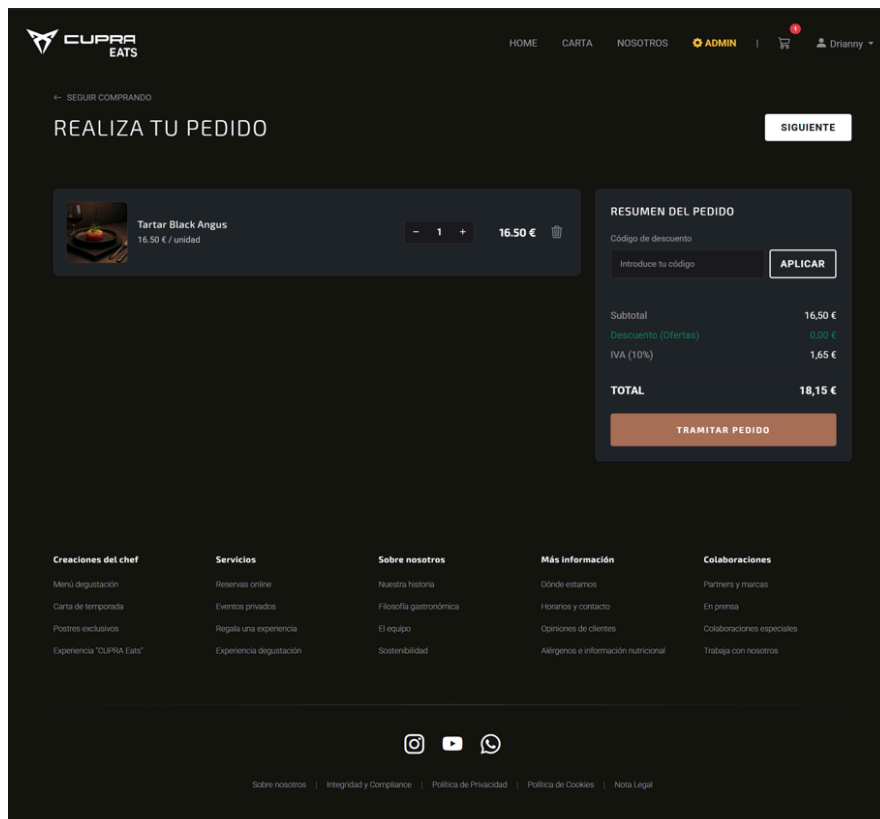


[Sobre nosotros](#) | [Integridad y Compliance](#) | [Política de Privacidad](#) | [Política de Cookies](#) | [Nota Legal](#)

Pàgina CARTA PRODUCTES: té el mateix nav i footer que l'anterior



Pàgina CARRET DE COMPRA:



8 Conclusions

Aquest projecte ha permès aplicar de manera pràctica els coneixements adquirits durant el curs, especialment en el desenvolupament web amb PHP i bases de dades. A més, ha ajudat a entendre la importància del disseny, l'arquitectura del sistema i l'experiència d'usuari en una aplicació real.

9 Referències

- [1] **PHP Manual Oficial.** Documentació completa del llenguatge i funcions de bases de dades. Disponible a: <https://www.php.net/manual/es/> [Consulta: Gener 2026].
- [2] **Bootstrap 5 Documentation.** Guia d'ús del framework CSS utilitzat per al disseny responsive. Disponible a: <https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/> [Consulta: Desembre 2025].
- [3] **Docker Documentation.** Manual de referència per al desplegament de contenidors i ús de Docker Compose. Disponible a: <https://docs.docker.com/> [Consulta: Gener 2026].
- [4] **CUPRA Official Website.** Font d'inspiració per a la imatge corporativa, paleta de colors i estil visual "Dark Mode". Disponible a: <https://www.cupraofficial.es/> [Consulta: Novembre 2025].
- [5] **InfinityFree Knowledge Base.** Documentació sobre el desplegament al servidor, configuració de l'FTP i bases de dades MySQL en línia. Disponible a: <https://infinityfree.net/support/> [Consulta: Gener 2026].
- [6] **Google Fonts.** Repositori tipogràfic utilitzat per a les fonts "Exo 2" i "Roboto". Disponible a: <https://fonts.google.com/> [Consulta: Desembre 2025].
- [7] **W3Schools PHP & MySQL Tutorials.** Recursos de suport per a la sintaxi i consultes SQL. Disponible a: <https://www.w3schools.com/php/> [Consulta: Gener 2026].