

Informe Desarrollo Web II

(Proyecto

Restaurantes Sabores Cerca)



Estudiante:

Estephany Alejandra Portillo Luna -

Docente:

Erick Roberto Rapalo Garcia

Materia:

Desarrollo Móvil I

Sección:

T63

Fecha de entrega:

20/03/2025

Versiones del documento

Fecha	Versión	Descripción	Autor
20 de mar. de 2025	1.3	Proyecto de clase sobre aplicaciones para móvil de Restaurantes	Estephany Portillo



Contenido

Informe Desarrollo Móvil I	5
1. DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN	5
1.1 Resumen gerencial	5
1.2 Glosario	5
1.3 Restricciones y metas de arquitectura	5
1.4 Diagrama de Proceso	6
1.5 Requerimientos del sistema	7
1.5.1 Vista de Casos de uso de la aplicación	7
2. Tecnología 7	
2.1 Desarrollo	7
2.2 Modelo Entidad Relación	9

Informe Desarrollo Móvil I

1. DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN

1.1 Resumen gerencial

El proyecto consiste en mostrar lugares de comida de diferentes partes del país, en donde los usuarios pueden comentar sobre los restaurantes

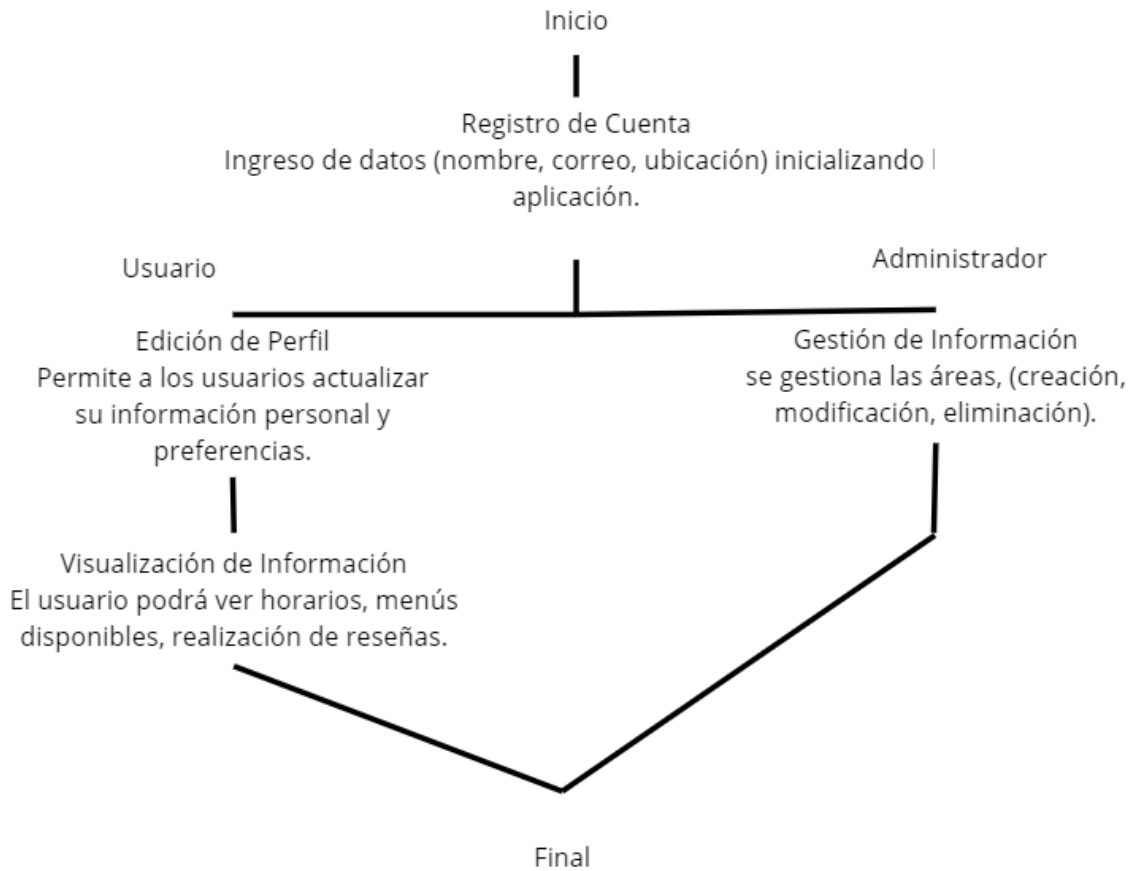
1.2 Glosario

Término	Definición
createStackNavigator	se usa para crear una pila de pantallas (stack navigation) en React Navigation.
useSaboresContext	Es un hook personalizado que permite acceder al contexto de tu aplicación para obtener el estado de autenticación (isLoggedIn).
TypeScript	Es un tipo de que define los posibles nombres de las pantallas y los parámetros que cada pantalla puede recibir. Esto ayuda a evitar errores de tipado en las rutas de navegación.
AuthStack	Contiene las pantallas de autenticación (Login y SignUp).
isLoggedIn	Si es true, se renderiza el AppStack con las pantallas de la aplicación de administración y usuario, Si es false, se renderiza el AuthStack, mostrando las pantallas de Login y SignUp.

1.3 Restricciones y metas de arquitectura

Para poder ingresar a la aplicación se necesita tener una cuenta de usuario, ya que la meta de la aplicación es tiene dos tipos de usuarios, un que sea el administrador quien gestiona la información, En la cual tenía como meta el uso de varias pantallas (stack navigation) en React Navigation.

1.4 Diagrama de Proceso



1.5 Requerimientos del sistema

1.5.1 Vista de Casos de uso de la aplicación

Nombre del caso de uso	Descripción de la funcionalidad	Ruta del Caso de Uso
Inicio de sesión	Se debe permitir el inicio de sesión con el correo y con contraseña	<ul style="list-style-type: none"> Se debe integrar el servicio de inicio de sesión. Se debe permitir listar los recursos asociados al rol del usuario.
Pantalla para Administrador	Se abre la gestión de los restaurantes	<ul style="list-style-type: none"> Donde el administrador puede Agregar, actualizar y eliminar los negocios, el menú
Pantalla para Usuario	Se necesita tener un registro de usuario pa	<ul style="list-style-type: none"> Solo podrá visualizar la información y dar comentarios de los restaurantes

2. Tecnología

2.1 Desarrollo

1. React y React Native

React: Librería JavaScript para construir interfaces de usuario.

React Native: Framework para crear aplicaciones móviles usando React.

2. Expo

Expo: Para desarrollar aplicaciones móviles con React Native de manera simplificada.

3. Context API y useContext

Context API: Mecanismo para compartir datos entre componentes sin necesidad de pasar props manualmente. Se usó SaboresContext para manejar la autenticación, menús, usuarios y demás datos de la app.

useContext: Hook que permite acceder a los valores almacenados en el contexto (en este caso, SaboresContext) desde cualquier componente que lo consuma.

4. React Navigation

React Navigation: Librería de navegación que permite gestionar pantallas y rutas dentro de una aplicación React Native.

Stack Navigator: Utilizado para crear una navegación tipo pila (pantallas que se apilan y se desapilan conforme el usuario navega).

useNavigation: Hook para navegar entre pantallas desde cualquier componente.

5. Hooks de React

useState: Hook de React para gestionar el estado local dentro de un componente.

useEffect: Hook de React utilizado para ejecutar efectos secundarios, como las peticiones a la API o la sincronización con el estado global.

6. Fetch API (para hacer peticiones HTTP) Es la parte donde la información entre partes como para la verificación de su autenticidad

2.2 Modelo Entidad Relación

