

Proyecto

El proyecto consiste en realizar una aplicación móvil el cual consiste en un servicio de ventas por catálogo; dirigida a tiendas de barrio y pequeñas empresas (zapatería, restaurantes, etc). La aplicación sirve para hacer pedidos a las tiendas y el cobro se hace en efectivo al momento de entregarlo o pasarlo a recoger. Por cada venta/compra que se produzca el dueño de este servicio se cobrará una cuota fija (suponga: diez centavos), también pueden registrarse personas que desean solo entregar (repartidores), por lo que si una persona quiere que su pedido sea entregado puede seleccionar la opción y los repartidores recibirán una notificación para aceptarla o ignorarla. Al momento de elegir la opción de entrega, la aplicación indicará un monto adicional (Q. 5.00) que es el pago por la entrega.

El vendedor debe marcar cuando el pedido esté listo y si tiene entrega a domicilio el repartidor debe marcar la entrega completa. Tome en cuenta los diferentes escenarios y datos a registrar para que sea autorizado como vendedor, consumidor o repartidor.

El proyecto tendrá tres fases, según el siguiente cuadro

Fecha de revisión	Especificaciones	Puntos
19/09/2020	Documentación de análisis y diseño	10
17/10/2020	Diseño arquitectónico del software, en ésta fase deben estar implementados patrones de diseño, principios SOLID y diseño UX implementados, al menos ya debe haber un prototipo funcional	13
07/11/2020	Funcionamiento del sistema completo, documentación interna y externa	12

El proyecto debe realizarse en grupos no mayores a tres personas, cada grupo debe crear un repositorio en Github. En el repositorio debe haber cinco ramas (master, testing y una rama por cada colaborador). Todas las semanas por cada colaborador debe subir sus cambios (de no cumplir con esta condición se le restará el 40 % de calificación de la fase). La rama a calificar la fase se debe hacer la integración de las ramas en el master.

Especificaciones del proyecto

1. Debe estar dividido en capas y comunicación a través de microservicios utilizando API Restful
2. Todos los microservicios deben estar implementados en contenedores (Docker) y corriendo sobre un servidor Gnu/Linux o BSD
3. La base de datos es libre, siempre y cuando esté instalado en un servidor Gnu/Linux, Unix o BSD
4. La aplicación móvil debe ser utilizando una arquitectura híbrida (se recomienda Angular y Ionic)
5. Para los servicios no hay restricción del lenguaje de programación
6. Toda documentación debe ser profesional.