Projecte Final de Cicle

MesaYa

**Alumne**: Jose Adrián Aglio Gascón

**DNI**: 23855131Z

**Tutor Individual:** Jose Alfredo

**Tutor del grup:** Jordi Cidoncha

# Dades del Projecte

### Dades de l’alumne

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom i cognoms** | Jose Adrián Aglio Gascón |
| **NIF/NIE** | 23855131Z |
| **Curs i CF** | 2n DAM |

### Dades del projecte

|  |  |
| --- | --- |
| **Títol del projecte** | MesaYa |
| **Nom del tutor individual** | Jose Alfredo |
| **Nom del tutor del grup** | Jordi Cidoncha |
| **Resum** | *Una aplicación en la que puedas reservas mesa en restaurantes o otro establecimiento, y también tener una lista de locales filtrados por categoria y por reseñas positivas, para que puedas elegir el mejor sitio para ti.* |
| **Abstract** | *An application where you can book a table in restaurants or another establishment, and also have a list of premises filtered by category and by positive reviews, so you can choose the best site for you.* |
| **Mòduls implicats** | * PMDM * PSP * AD |
| **Data de presentació** | xx de juny de 2025 |

# Índex

[**Dades del Projecte 1**](#_k5xpqxbak954)

[Dades de l’alumne 1](#_w67zhm253h4a)

[Dades del projecte 1](#_xbs7vlpih4qc)

[**Índex 2**](#_k7dpfb9z0yw1)

[**1. Introducció/Marc del projecte 3**](#_8c114fjh88fe)

[1.1. Descripció del projecte 3](#_qdt9knyk7m03)

[1.2. Objectius 3](#_uz1hk1pav3w2)

[1.3. Tipus de projecte 3](#_sr963jwg7ott)

[1.4. Orientacions per al desenvolupament i recursos 3](#_py8o1x5bjygu)

[**2. Anàlisi de Requeriments 4**](#_b7efzotszypl)

[2.1. Estudi de l'estat de l'art/Estudi de mercat 4](#_644kyb88rvx)

[2.2. Definició de requeriments 4](#_838qsu6ijpvn)

[**3. Metodologia de Desenvolupament 5**](#_5hc9yfuextjd)

[3.1. Descripció de la metodologia àgil 5](#_v2uxete2e0ek)

[3.2. Backlog del producte 5](#_wvowcxidbz6h)

[3.3. Planificació temporal 5](#_apwpbrkloq45)

[**4. Desenvolupament iteratiu per sprints 6**](#_5yasjefyqfbe)

[4.1. Sprint 1: Funcionalitat X 6](#_d2gu667h12oc)

[4.2. Sprint 2: Funcionalitat Y 6](#_v0tpwqxrg40p)

[4.3. Sprint 3: Funcionalitat Z 6](#_yg93bhyrvz1v)

[4.N. Sprint N: Ajustos finals i preparació per a producció 6](#_iiuppjct7l4f)

[**5. Conclusions i Treballs Futurs 7**](#_liyehzo4n1h4)

[5.1. Resum dels resultats 7](#_ktiazddihqj5)

[5.2. Possibles millores 7](#_nednfqd7jhpc)

# 

# 1. Introducció/Marc del projecte

## 1.1. Descripció del projecte

Mi proyecto es una aplicación con la función de poder reservas mesa no solo en restaurantes, si no en mas establecimientos como bares, hamburgueserias, pizzerias, etc. La aplicación cuenta con un inicio de sesión, donde las funciones están limitadas si el usuario no ha iniciado sesión. Desde la pantalla principal donde podrás ver los locales disponibles, ordenados por categoría, valoración o precio. También incluye un apartado de buscador con filtros para facilitar la elección del mejor lugar según los gustos del usuario.

## 1.2. Objectius

* Permitir al usuario iniciar sesión y registrarse.
* Crear una API con la información de los locales.
* Poder consultar los locales.
* Reservar mesa en los locales disponibles.
* Poder cancelar reservas.
* Guardar locales como favoritos.
* Filtrar locales por categoría, valoración y precio.

## 1.3. Tipus de projecte

* **Extern:** Desenvolupament per a tercers.

## 1.4. Orientacions per al desenvolupament i recursos

El desarrollo ha sido iterativo, y se ha utilizado la metodología Scrum.  
Las tecnologías utilizadas son:

* Flutter, para el frontend.
* Node.js y Express, para el backend.
* MySQL, como gestor de base de datos.
* GitHub
* DesarrolloWeb.com, utilizado para encontrar modulos de node.js
* ChatGPT, para problemas puntuales

# 2. Anàlisi de Requeriments

## 2.1. Estudi de l'estat de l'art/Estudi de mercat

Existen aplicaciones como TheFork, que sirve para buscar y reservar en restaurantes, pero está limitado a restaurantes formales y en zonas especificas. Lo que quiero buscar con MesaYa es ser más inclusivo con pequeños locales y ofrecer una experiencia personalizada con recomendaciones aleatorias.

## 2.2. Definició de requeriments

* Requeriments funcionals i no funcionals.
* Registro e inicio de sesion
* Visualización de locales con detalles
* Casos d’ús i històries d’usuari.
* Mockups i prototipus inicials.

## 

# 

# 3. Metodologia de Desenvolupament

## 3.1. Descripció de la metodologia àgil

Explicació detallada de la metodologia escollida (Scrum, Kanban, XP, etc.), com es gestionaran els sprints, les reunions i els rols dels membres de l’equip.

## 3.2. Backlog del producte

Definició de les funcionalitats prioritzades que s'implementaran en els diferents sprints segons la seva rellevància.

## 3.3. Planificació temporal

* Diagrames de Gantt per a visualitzar la distribució temporal dels sprints i les seves tasques.
* Estimació de temps per a cada funcionalitat o fase del projecte.

# 4. Desenvolupament iteratiu per sprints

Els sprints es definiran en funció de la priorització de les tasques del backlog. En cada sprint es documentarà el seu progrés i inclourà:

## 4.1. Sprint 1: Funcionalitat X

* **Disseny de la solució**
* **Implementació**
* **Proves**

## 4.2. Sprint 2: Funcionalitat Y

* **Disseny de la solució**
* **Implementació**
* **Proves (unitàries, d'integració), refectorització…**

## 4.3. Sprint 3: Funcionalitat Z

* **Disseny de la solució**
* **Implementació**
* **Proves (unitàries, d'integració), refectorització…**

**…**

## 4.N. Sprint N: Ajustos finals i preparació per a producció

* **Optimització i validació final**
* **Proves finals**
* **Documentació i publicació**

# 5. Conclusions i Treballs Futurs

## 5.1. Resum dels resultats

Breus conclusions sobre el desenvolupament.

## 5.2. Possibles millores

Idees per a futures ampliacions del projecte.

## 