



Curso 2023-2024

Tasty Order

JULIO MIGUEL LUBIÁN GAÑETE

*Proxecto final do Ciclo Formativo de Técnico Superior en
Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma*



Índice

1. Tipo de proxecto.....	3
2. Descrición do proxecto.....	3
3. Contextualización.....	3
3.1. A quen vai destinado e por qué?.....	3
3.2. Cal é a necesidade ou necesidades que se pretenden cubrir ou satisfacer?.....	3
3.3. Existen na actualidade aplicación que tenten dar resposta a esa(s) necesidade(s)? En que medida o conseguen?.....	3
3.4. O desenvolvemento do proxecto abre unha oportunidade de negocio? É posible a súa comercialización? Como?.....	3
4. Análise preliminar do proxecto.....	4
4.1. Obxectivos que pretende alcanzar o proxecto.....	4
4.2. Alcance e principais requisitos.....	4
4.3. Actividades a levar a cabo para dar forma ao proxecto.....	6
4.4. Tecnoloxías que se empregarán.....	7



1. Tipo de proxecto

Aplicación de punto de venta (PDV). A principal función é anotar os pedidos das mesas dun restaurante/bar.

2. Descrición do proxecto

A aplicación constará dunha interface gráfica para poder realizar os pedidos das mesas dun restaurante a través dunha aplicación móbil, a cal estará conectada a un servidor que conterá unha base de datos na cal se almacenan nunha os produtos cos campos necesarios (nome, prezos...) e noutra as comandas, as cales terán os campos necesarios (mesa, nome produto...).

3. Contextualización

3.1. A quen vai destinado e por qué?

Vai destinado as empresas do estilo bar/restaurante interesados en implantar algo mais de tecnoloxía na empresa para facilitar o traballo.

3.2. Cal é a necesidade ou necesidades que se pretenden cubrir ou satisfacer?

Trátase de mellorar a eficacia a hora de tomar notas e comandas para a cociña.

3.3. Existen na actualidade aplicación que tenten dar resposta a esa(s) necesidade(s)? En que medida o conseguen?

Si, existen aplicacións actualmente, como por exemplo [Restaupos](#), aínda que na súa gran parte son facilitadas directamente polas empresas que as fan, en vez de estar neste caso na Play Store. Polo xeral conseguen satisfacer ao cliente aínda que hai algunha cousa a maiores que se poden implantar, como por exemplo o pago por separado das persoas de cada mesa, xa que as persoas cando van a algún sitio solen pagar cada un o seu.

3.4. O desenvolvemento do proxecto abre unha oportunidade de negocio? É posible a súa comercialización? Como?

Si, para tratar de comerciar esta app poderíase limitar o número de mesas (a un número razoable) por exemplo e para poder ter uso ilimitado da aplicación ter que obter a versión premium da aplicación, tamén podería ter algún anuncio pero do estilo de banner ou similar, nada de vídeos ou anuncios que ocupen a pantalla enteira por un tempo determinado, xa que ao cliente non lle gusta a publicidade tan cargada, o obxectivo é tratar de poñer publicidade pero que non interfira no uso da aplicación en ningún momento.



4. Análise preliminar do proxecto

4.1. Obxectivos que pretende alcanzar o proxecto

Desenvolver unha aplicación que poidan implantar os restaurantes para facilitar o seu traballo.

4.2. Alcance e principais requisitos

I. Funcionalidade Básica:

- Rexistro e xestión de produtos na base de datos.
- Interface gráfica para que os camareiros tomen pedidos dende dispositivos móbiles.
- Rexistro de comandas asociadas as mesas.

II. Administración:

- Panel de administración para xestionar produtos, categorías e mesas.
- Capacidades de engadir, modificar y suprimir produtos e categorías dende o panel de administración.
- Visualización y xestión de pedidos e facturación.

III. Gestión de Pedidos:

- Asociación de produtos a mesas.
- Rexistro de estado de pedidos (pendente, en preparación, servido).

IV. Conexión a la Base de Datos:

- Establecer unha conexión segura entre a aplicación móbil e o servidor que almacena as bases de datos.
- Garantir la integridade e seguridade dos datos almacenados.



Requisitos principais:

I. Tecnoloxías:

- Utilización dun IDE para o desenvolvemento da aplicación móbil, como podería ser Android Studio.
- Elección dun sistema de xestión de bases de datos, como podería ser SQLite.
- Elección software de control de versións a aplicación, neste caso Git.

II. Interface de Usuario:

- Deseño dunha interface de usuario intuitiva e sinxela de usar para os camareiros.
- Implantación de elementos visuais para facilitar a toma de pedidos.

III. Conexión en Tempo Real:

- Implantación dunha conexión en tempo real entre a aplicación móbil e o servidor para actualizacións instantáneas.

IV. Documentación:

- Creación de documentación detallada para la instalación, configuración y uso de la aplicación.



4.3. Actividades a levar a cabo para dar forma ao proxecto.

I. Creación do Repositorio da Aplicación Móbil:

- Crear Repositorio para ter un control de versións a cerca da aplicación móbil.

II. Deseño da Base de Datos:

- Definición da estrutura da base de datos, táboas y relacións.
- Especificación dos campos necesarios para produtos, categorías, mesas e comandas.

III. Deseño da Interface de Usuario:

- Creación de bocetos para la interface de usuario da aplicación móbil e o panel de administración.

IV. Desenvolvemento de la Aplicación Móbil:

- Implantación da lóxica da aplicación móbil utilizando o IDE escollido.
- Integración das funcións para a toma de pedidos, xestión de mesas e comunicación co servidor.

V. Desenvolvemento do Panel de Administración:

- Creación do panel de administración para la xestión de produtos, categorías, mesas e pedidos.

VI. Conexión con la Base de Datos:

- Configuración da conexión segura entre a aplicación móbil e o servidor de base de datos.
- Desenvolvemento de consultas SQL para a inserción, actualización e recuperación de datos.

VII. Probas:

- Execución de probas de integración e probas de usuario.

VIII. Documentación:

- Creación de manuais de usuario e administrador.



4.4. Tecnoloxías que se empregarán

Android Studio Hedgehog 2023.1.1

Kotlin v1.9.22

API Android SDK 34

FireBase

SQLite 3.44.2

Git 2.43.0