



DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS WEB

Segon Curs

Drim / Restaurante

Autor: Adria Lasala Garcia

Data d'entrega: 07/01/2024



Curs acadèmic 2023 /2024



Resum

En aquest apartat es fa un resum del document i del projecte per situar al lector que llegirà a continuació (no més de deu línies), pot començar:

Aquest document presenta el resultat del projecte de treball de un restaurant amb la temàtica de DRIM per a fer un restaurant "familiar", la idea principal de este pagina es el aprendizaje de las herramientas basicas de PHP 8, HTML y CSS (boostrap).

Amb la implementació del model MVC.

Paraules clau

Paraules clau sobre el projecte separades per comes, exemple:

Aplicació, Android, control d'incidències, MVC, bbdd, restaurant.

Keywords

El mateix que l'anterior, però aquesta vegada en anglés.



Índex

- 1 Introducció
- 2 Context i motivació del projecte
 - 2.1 Objectius del projecte
 - 2.1.1 Objectius generals de producció
 - 2.1.2 Objectius d'aprenentatge
- 3 Descripció
 - 3.1 Resultats esperats
 - 3.2 Beneficis
- 4 Anàlisi
 - 4.1 Requisits funcionals
 - 4.2 Requisits no funcionals
 - 4.3 Requisits de dades
- 5 Disseny
 - 5.1 Definició de l'empresa original
 - 5.2 Definició de l'empresa de restauració e identificació del target
 - 5.1 Identificació de la imatge corporativa de l'empresa
 - 5.1.1 Guia d'estil per la implementació de disseny (moodboard)
 - 5.1 Disseny de la interfície
 - 5.2 Flux de l'aplicació
 - 5.3 Disseny del Sistema
 - 5.4 Tests d'usabilitat i accessibilitat (anàlisi heurístic)
- 6 Resultat Final
- 7 Conclusions
- 8 Referències



1 Introducció

2 Context i motivació del projecte

2.1 Objectius del projecte

2.1.1 Objectius generals de producció

L'objectiu principal es el aprenentatge de las eines básicas en programació amb php, css (boostrap 5) y html en la implementació del Model Vista Controlador (MVC) orientat a objectes.

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 di interfícies web
- Aprendre a analitzar e 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 Resultats esperats

Escriu de forma general, sense entrar en detall quin resultat sobre el projecte una vegada realitzat el projecte.

Crec que quedara un projecta fàcil d'entendre per a l'usuari i intuïtiu, que una vegada estigui finalitzat es podrà afegir al meu propi portfoli per mostra a empreses el meu nivell de programació amb aquest llenguatges en concret.

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

Explicar totes les funcions (requisits) que tindrà l'aplicació.

Exemple:

- RF01: En la pàgina principal es mostrarà un llistat amb imatges dels meus seveis.
- RF01: En la pàgina principal es mostrarà els meus continguts i promocions.
- RF01: En la pàgina principal es mostrarà un menú de les meves categories de productes.
- RF02: En la meva pàgina de carta es mostrarà un llistat del productes que tinc al restaurant.
- RF02: En la meva pàgina de carta es mostrarà en els meus productes un boto per afegir-los a la cistella de compra.
- RF03: En la meva pàgina de cistella es mostrarà el llistat de productes que l'usuari a afegit a la cistella.
- RF03: En la meva pàgina de cistella es mostrarà un boto que finalitzarà la compra



- de l'usuari i l'afegirà a la bbdd.
- RF04: En la meva pàgina de inici de sessió es mostrarà un formulari per que l'usuari es registri a la pàgina i s'afegeixi a la bbdd
- RF04: En la meva pàgina de inici de sessió es mostrarà un boto per que l'usuari, si no te compte, l'enviarà a la pagina de registre.
- RF05: En la meva pàgina de registre es mostrarà un formulari per que l'usuari es registri a la pàgina.
- RF05: en la meva pàgina de registre es mostrarà un boto que afegirà l'usuari nou a la bbdd.

Un requisit funcional no pot englobar més d'una funció, els exemples anteriors són RF separats, no poden anar junts.



4.2 Requisits no funcionals

Els requisits no funcionals són aquells que imposen restriccions sota les quals ha de funcionar el sistema.

En el nostre sistema tenim els següents requisits no funcionals:

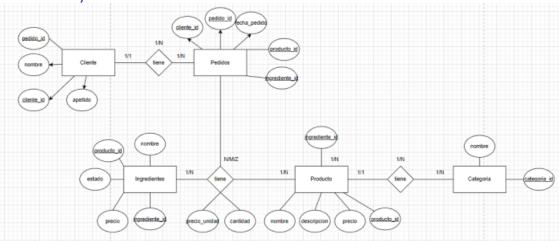
- RNF01 Fluïdesa: Malgrat tractar amb moltes imatges i dependre de la connexió a Internet, és molt important que sigui una aplicació amb una resposta ràpida.
- RNF02 Usabilitat: L'aplicació ha de ser intuïtiva perquè es pugui ser usada per qualsevol tipus d'usuari.

5 Requisits de dades

5.1 Diagrama de classes

Afegirem el diagrama de classes, les classes que posteriorment crearem, els seus atributs i mètodes que creiem que seran necessaris.

5.2 Disseny de base de dades



5.3 Disseny del sistema

Esquema del model client-servidor amb les tecnologies.

6 Disseny

Aquesta secció ha d'incloure la informació de:

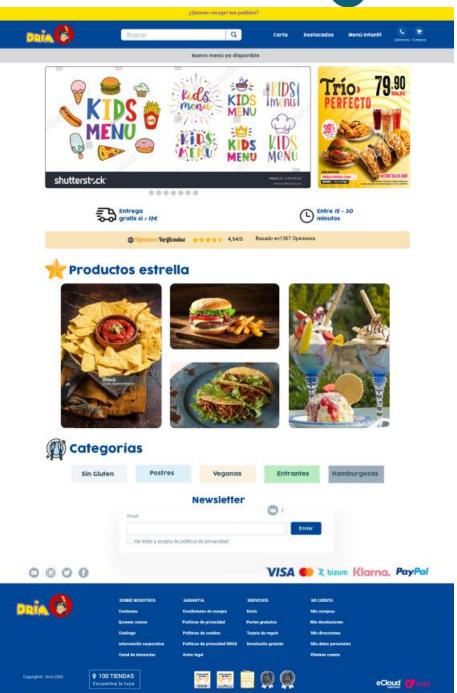


• Creació d'un **moodboard** que respongui a color, forma, tipografia i composició segons la temàtica base.



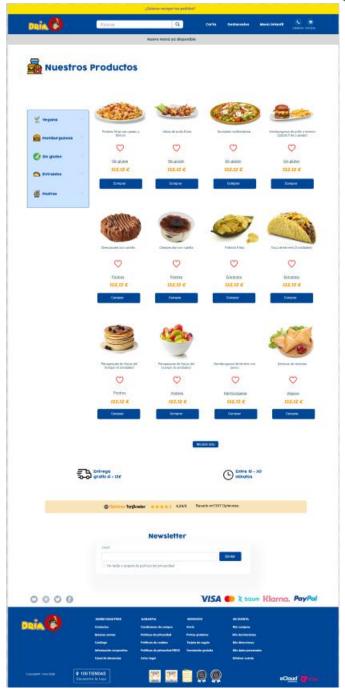
- Creació d'un prototip de disseny per a escriptori.
- Realització d'un anàlisi heurístic amb el target corresponent per valorar l'UX/UI.
- Correcció del prototip de disseny.
- Creació pàgina home amb header, 3 o 4 seccions de informació i footer.





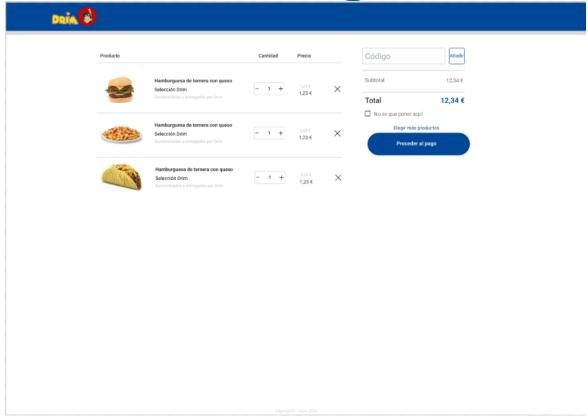
• Creació Pàgina productes o carta amb tots els productes que es poden afegir.





• Creació **Pàgina finalitzar compra** amb els productes afegits i opció de finalitzar compra amb preu i impostos.





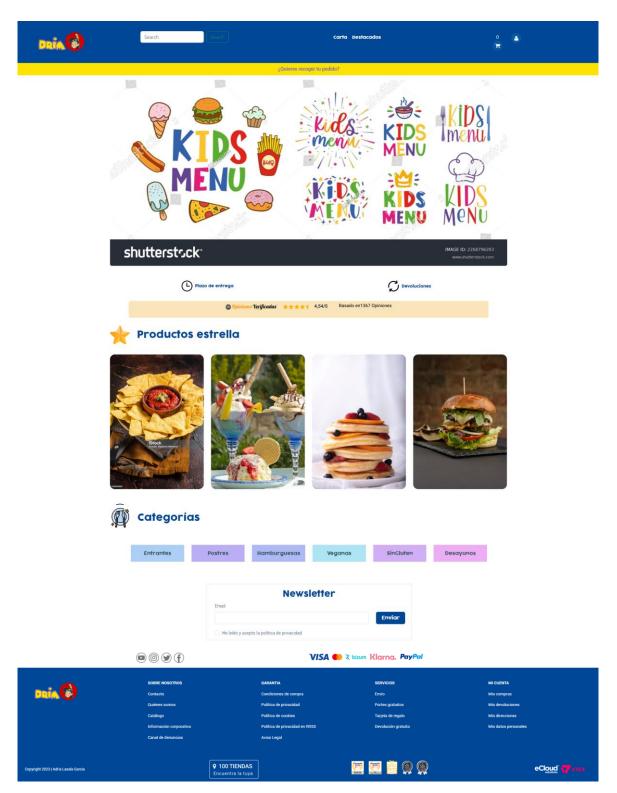
• Realització d'un **anàlisi heurístic** amb el target corresponent per valorar l'UX/UI del resultat final.



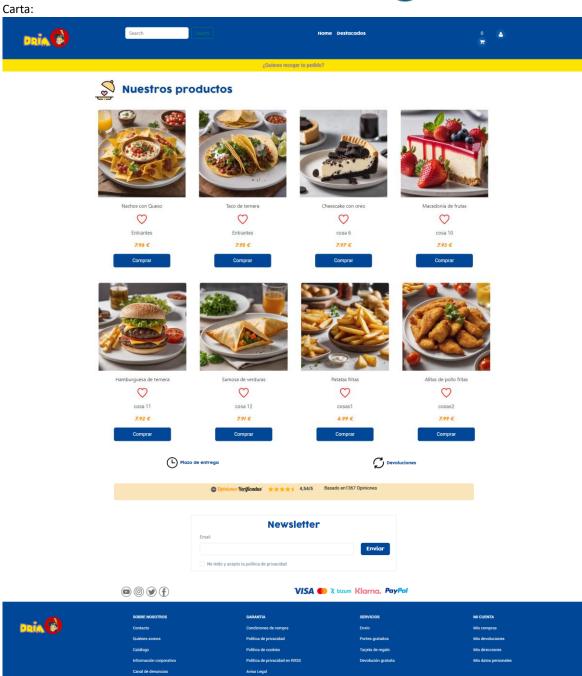
7 Resultat Final

Resultat final de la web amb captures.

Home:





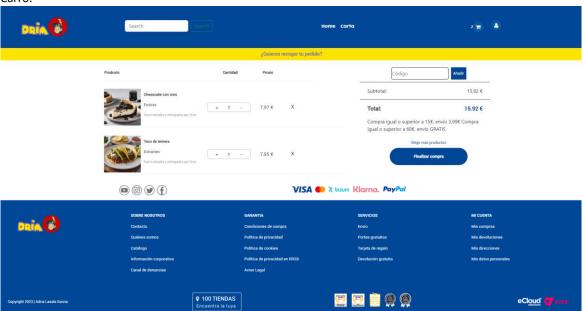


♥ 100 TIENDAS Encuentra la tuya

eCloud VTEX

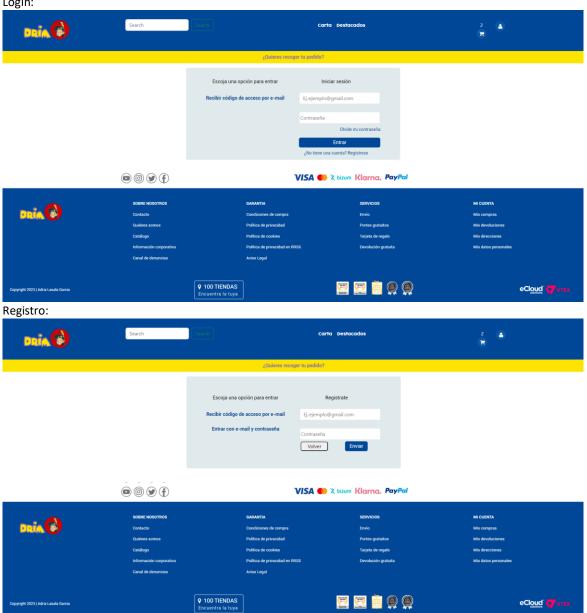


Carro:





LogIn:





8 Conclusions

Per part de html i css amb boostrap, m'ha servit per entendre de manera molt còmoda el funcionament dels frameworks i la comoditat de treballar amb un.

Per part de php ha estat possiblement un dels llenguatges que més em costen d'entendre i no he pogut fer totes les funcionalitats que m'hagués agradat en aquest projecte, durant aquest any m'agradaria poder millorar-lo i finalitzar-lo.



9 Referències

- [1] Parse. https://parse.com/docs/android/guide. [Consulta: 1 de Juny de 2015].
- [2] The Icon Handbook. http://iconhandbook.co.uk/reference/chart/android/. [Consulta: 15 de Maig de 2015].
- [3] Displaying Bitmaps Efficiently. http://developer.android.com/training/displaying-bitmaps/index.html. [Consulta: 5 de Maig de 2015].
- [4] Boostrap guide. https://www.youtube.com/watch?v=QCw0L6FupQ0&t=12320s
- [5] Documentacion PHP. https://www.php.net/manual/es/intro-whatis.php
- [6] Array PHP. https://www.php.net/manual/es/language.types.array.php
- [7] PHP Sessions. https://www.php.net/manual/en/reserved.variables.session.php

