

Manual de usuario

RestTEC

Índice

I.Introducción.....	3
1. Objetivo.....	3
2. Requerimientos.....	3
Requerimientos para el Backend (API en C#):.....	3
Requerimientos del sistema:.....	3
Software necesario:.....	3
Conexión a internet:.....	4
Requerimientos para la Aplicación Android (Kotlin):.....	4
Requerimientos del dispositivo:.....	4
Software necesario:.....	4
Conexión a internet:.....	4
3. Versión.....	4
II. Descarga/Instalación del programa.....	5
Aplicación Móvil.....	5
III.....	7
IV.Limitaciones.....	11
V. Cosas a tener en cuenta.....	11
Puede ser que la aplicación móvil no esté funcionando correctamente debido a la red de internet que esté conectado el dispositivo y la red de internet que esté la aplicación web como se mencionaba en las limitaciones, en caso de esto es posible arreglar cambiando Base_URL del código fuente, utilizando “ipconfig” en el cmd de windows podemos encontrar nuestro local host el cual sería el IPv4 Esto para casos de emergencia y con cierto conocimiento de manejo de código.....	
	11

I.Introducción

1. Objetivo

El objetivo de la aplicación Web es facilitarle la toma de pedidos a los Chefs, además de una visualización más clara de los pedidos, un punto adicional a esto es poder estar avisando o mostrándole al cliente sobre el proceso del pedido o cuanto tiempo estimado tiene el pedido, además de los administradores y chefs puedan tener un mejor manejo y control de los “Platillos” y “Pedidos”.

Y el en caso de la aplicación móvil es tener una mejor visualización sobre los platillos con todas sus características, poder ver los pedidos anteriores para poder dejar feedback de los pedidos, además de poder ver el estatus de los pedidos para saber si están en proceso, completos o si hubo algún problema, la aplicación móvil facilita también la visualización del menú ya que al realizar un request al api del backend se pueden tener los platos actualizados, tanto sus descripciones,nombres,calorías, precios y etc

2. Requerimientos

Requerimientos para el Backend (API en C#):

Requerimientos del sistema:

- Procesador: Intel o AMD a 1 GHz o superior.
- Mínimo 2 GB de RAM.
- Sistema Operativo: Windows 10 o superior.
- Espacio de almacenamiento disponible: 2 GB.

Software necesario:

.NET Framework 8.0 o superior.

Node.js v20.11.1 o superior

Visual Studio (o cualquier otro entorno de desarrollo compatible con C#).

Conexión a internet:

Conexión a internet estable para acceder a servicios externos y para probar las API.

Requerimientos para la Aplicación Android (Kotlin):**Requerimientos del dispositivo:**

Sistema operativo Android 6.0 (Marshmallow) o superior.

Dispositivo con al menos 1 GB de RAM.

Espacio de almacenamiento disponible: Varía según la aplicación, pero se recomienda un mínimo de 100 MB.

Software necesario:

Android Studio (última versión recomendada) para desarrollo y compilación.

JDK (Java Development Kit) versión 8 o superior.

Kotlin Plugin para Android Studio.

Conexión a internet:

Conexión a internet estable para realizar peticiones API desde la aplicación.

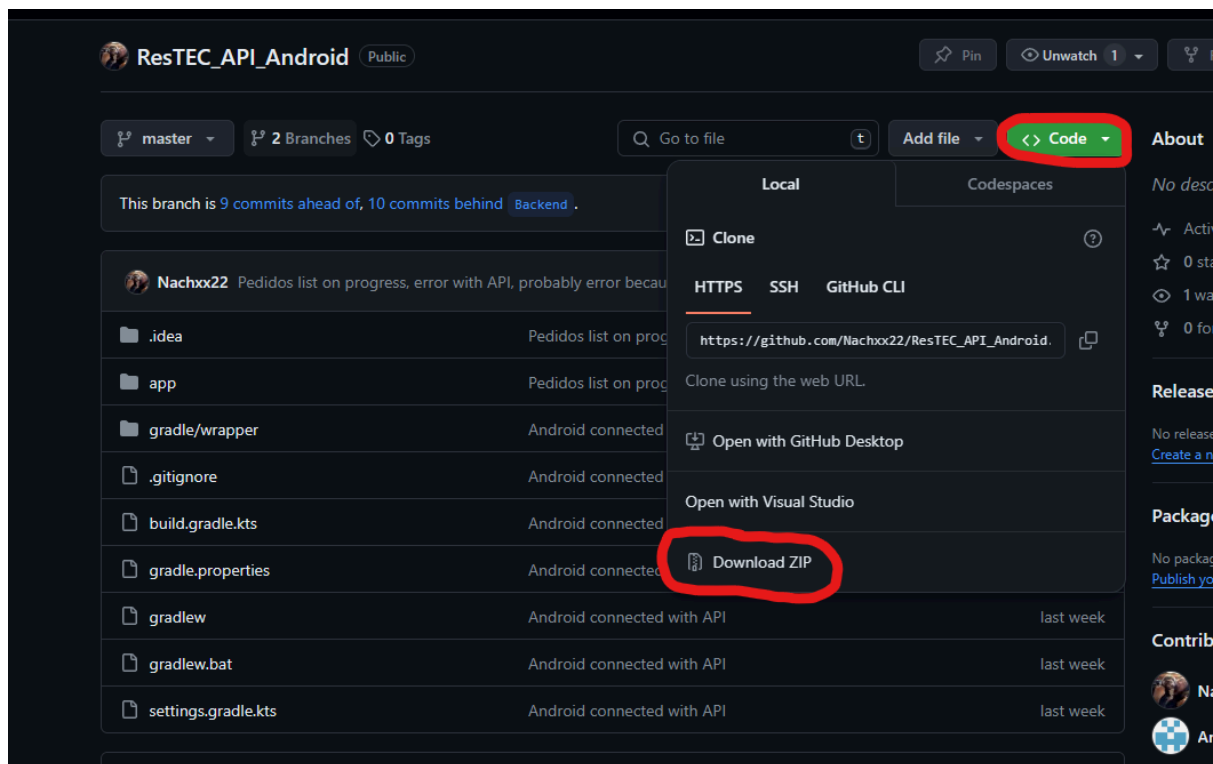
3. Versión

Esta es la primera versión de la aplicación Web, también es la primer versión de la aplicación para móvil, en este caso esta versión fue hecha exclusivamente para dispositivos Android, por lo cual puede haber problemas si se intenta correr desde otro dispositivo, la aplicación Web puede ser utilizada desde cualquier navegador y sistema operativo inicialmente, mientras cumpla con los requerimientos anteriormente mencionados.

II. Descarga/Instalación del programa

Aplicación Móvil

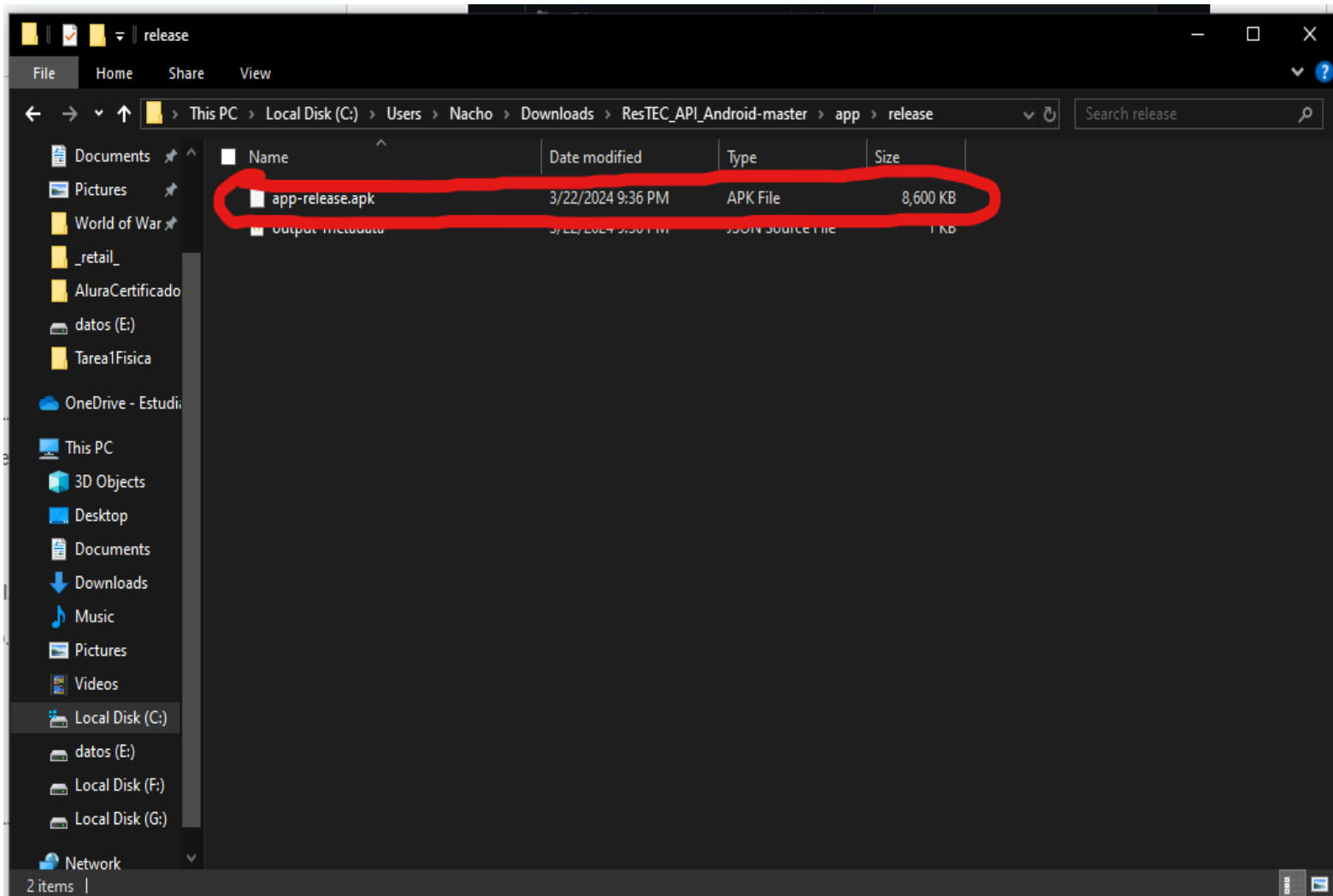
Para descargar la aplicación necesitamos acceder a [Nachxx22/ResTEC_API_Android at master \(github.com\)](https://github.com/Nachxx22/ResTEC_API_Android) y descargar el zip del proyecto en el siguiente botón



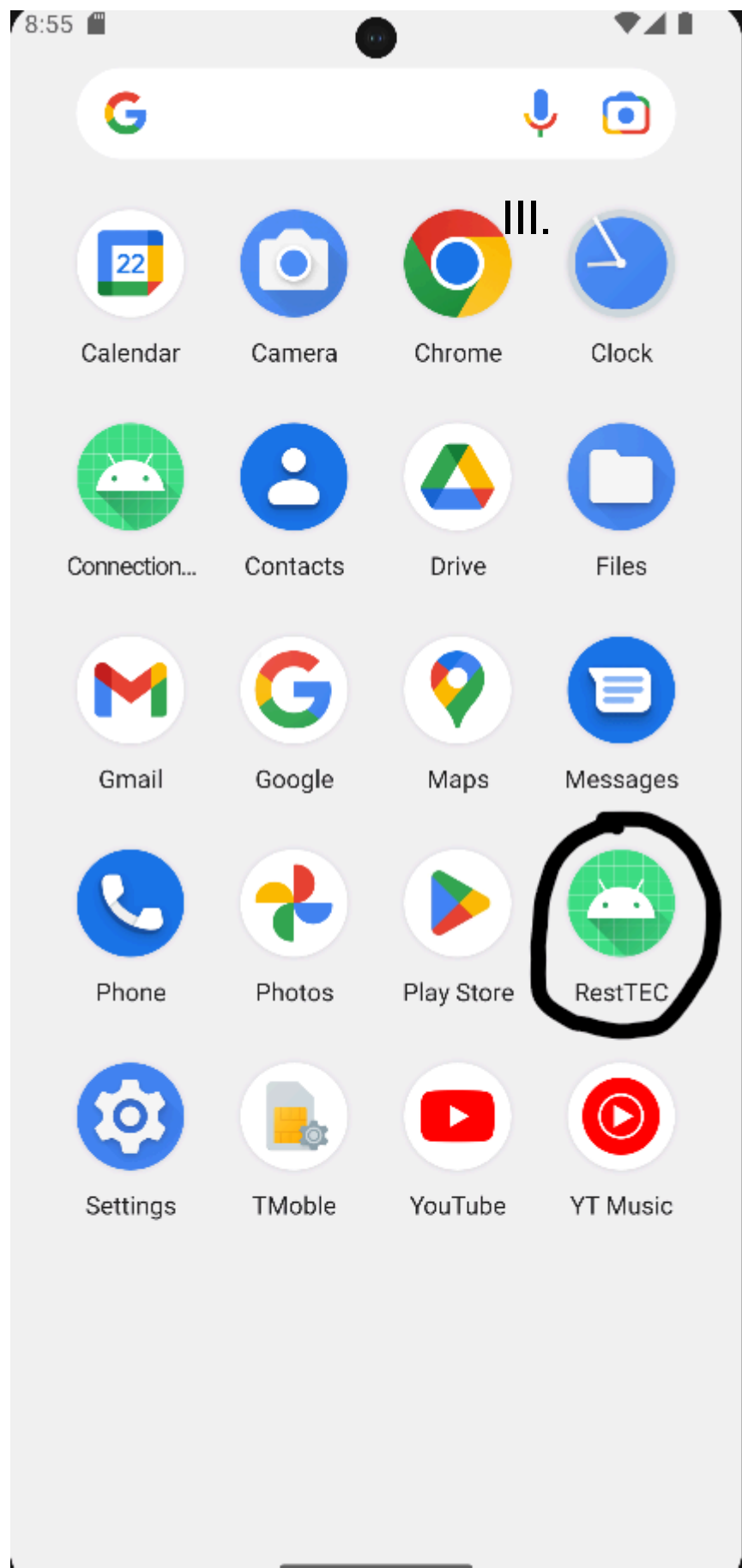
Una vez descargado el zip, lo descomprimos y accedemos a la carpeta que nos da, luego de esto buscamos la carpeta “app” y en esta carpeta buscamos la carpeta “release”

En esta carpeta estará el apk con el que podemos instalar la aplicación a nuestro dispositivo Android, es importante destacar que dependiendo de nuestro dispositivo será necesario activar la posibilidad de poder instalar apks de terceros como es en este caso

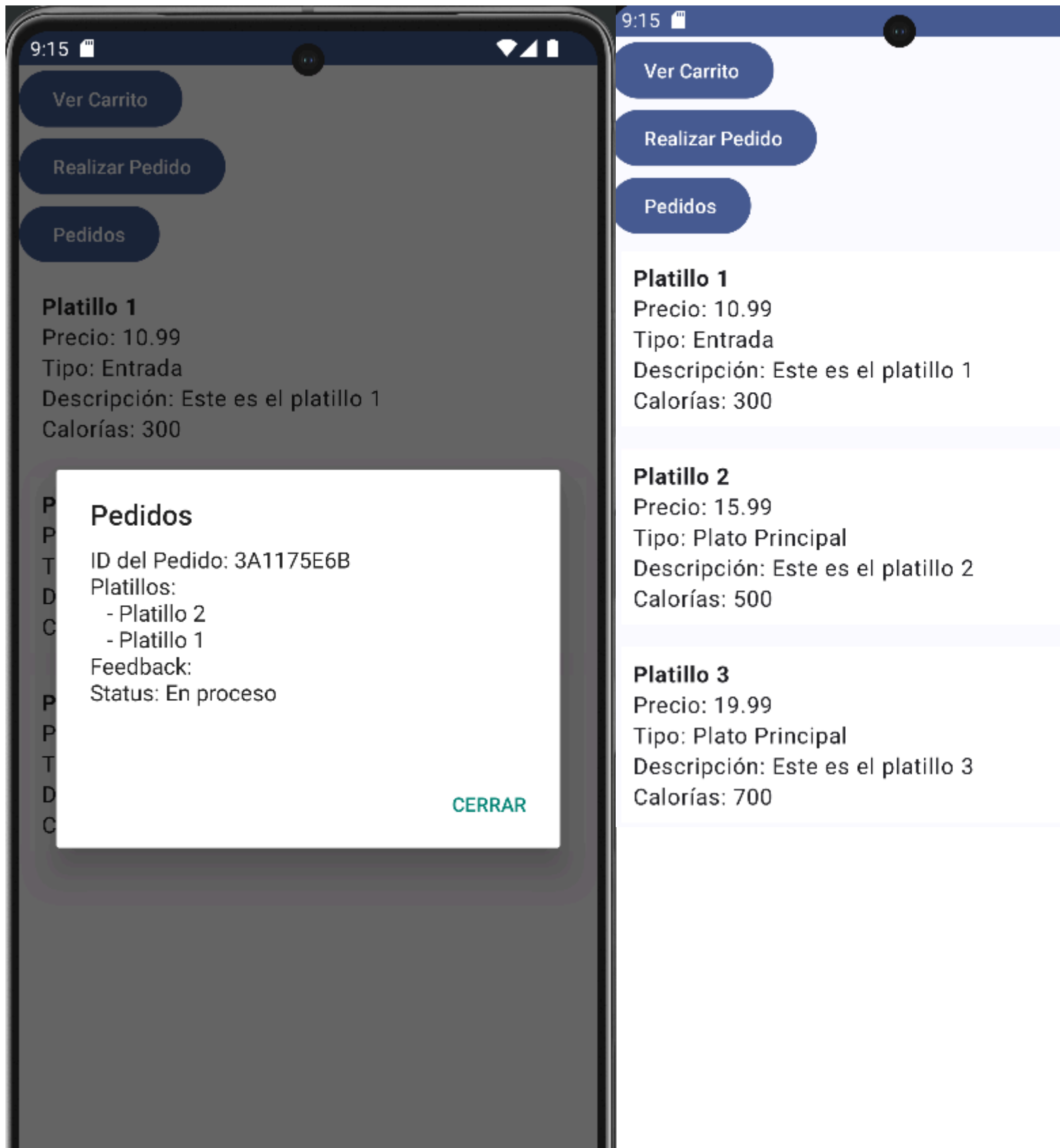
Podemos ver el apk marcado en rojo en la siguiente imagen



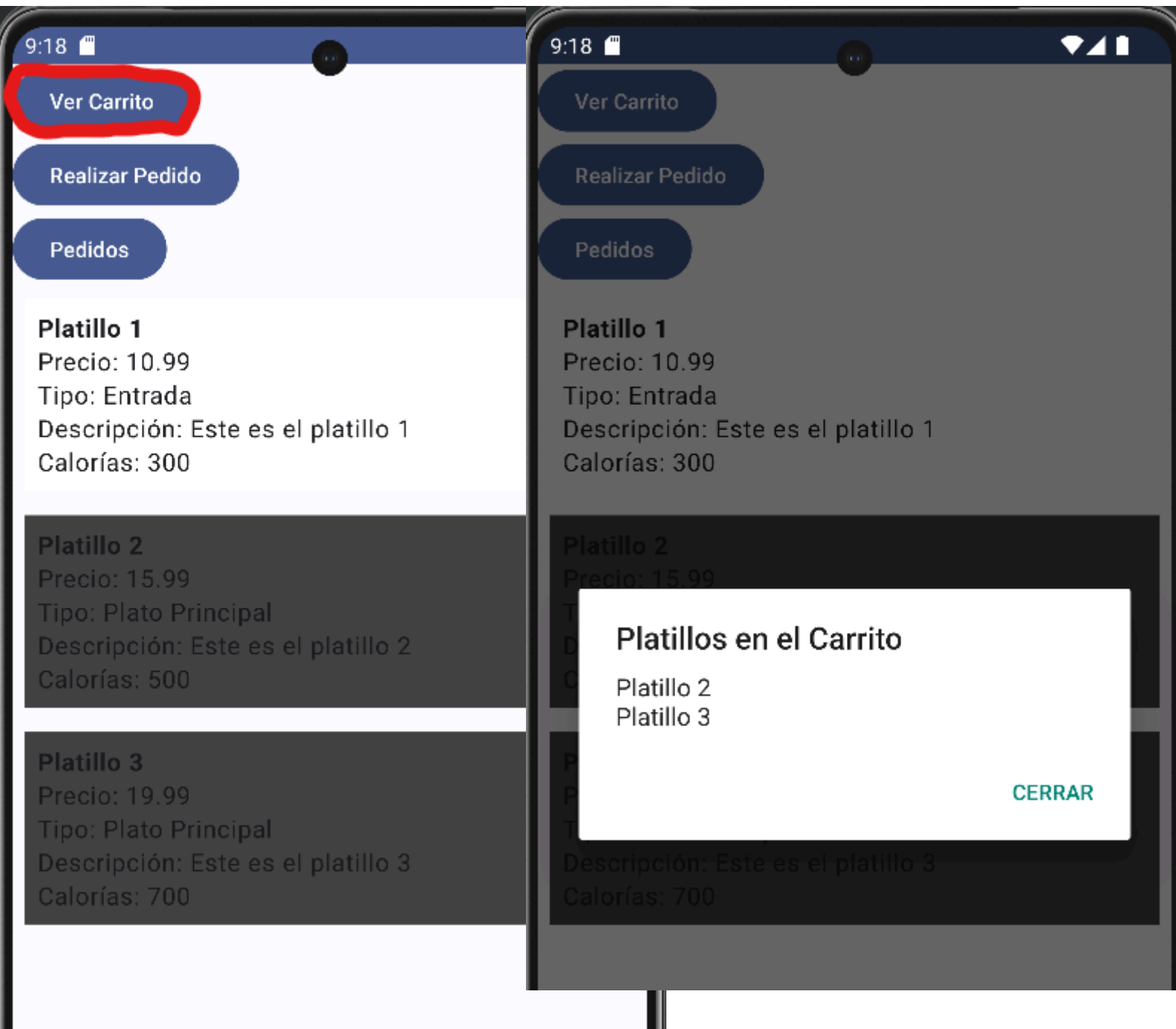
Necesitamos ejecutar nuestra Aplicación Rest en nuestro dispositivo Android



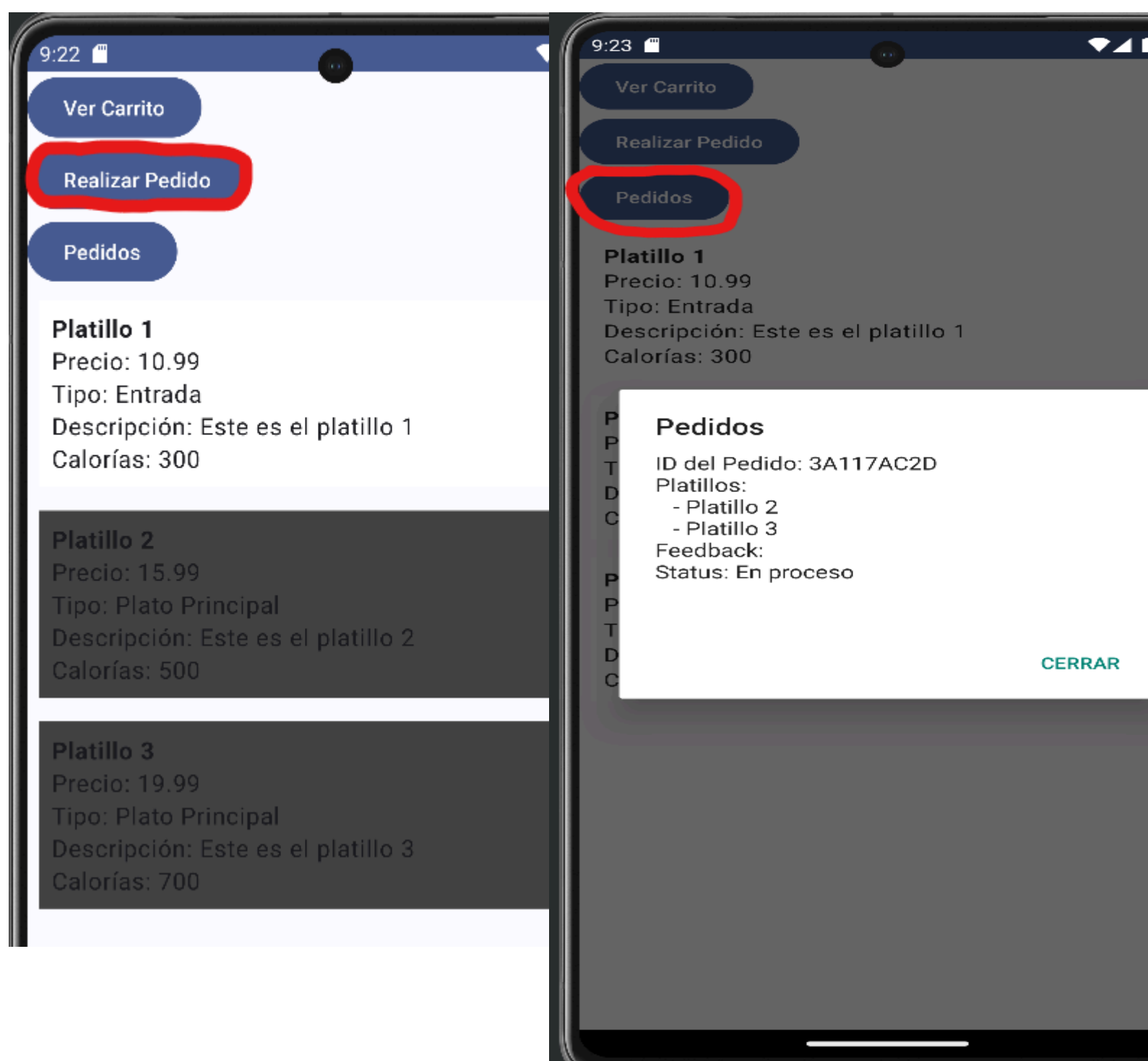
Una vez iniciada la aplicación podremos observar los diferentes botones que nos ofrece la aplicación, y la vista directamente del menú para poder seleccionar los platillos para nuestro pedido, cabe destacar que recién iniciamos nuestra aplicación tendremos una ventana emergente sobre nuestros pedidos anteriores como se puede ver en el siguiente ejemplo y también podemos ver como se mostrará los botones y el menú



Después de esto podemos tocar en los platillos que queramos elegir para nuestro pedido y estos cambiaran su fondo a un color más oscuro para saber que este es seleccionado, en caso de volver a tocar el platillo ya seleccionado se quitara la elección de este platillo y volverá a su color normal, además para ver los platillos que tenemos seleccionados en caso de que la lista fuera extensa podemos darle al botón de “Ver Carrito” y nos mostrará el nombre de los platillos que seleccionamos. Podemos verlo en las siguientes imágenes como ejemplo



Una vez tengamos decididos nuestros platillos, podemos tocar el botón “Realizar Pedido” y nuestro pedido se procesa y es enviado a los Chefs para ser realizado, en caso de querer ver el proceso de nuestros pedidos podemos tocar el botón “Pedidos” y ahí podremos ver la información sobre el pedido y sobre su estatus actual



IV.Limitaciones

1. Tanto la aplicación Web como la móvil necesitan una conexión a internet, y en este caso tiene que estar en el mismo WiFi por las utilidades del LocalHost que tienen las redes que proveen internet, no se puede utilizar estando en diferentes Wifi's o en diferentes redes debido a que el LocalHost y puerto estarían localmente por lo que no se podría acceder desde otra red

V. Cosas a tener en cuenta

Puede ser que la aplicación móvil no esté funcionando correctamente debido a la red de internet que esté conectado el dispositivo y la red de internet que esté la aplicación web como se mencionaba en las limitaciones, en caso de esto es posible arreglar cambiando Base_URL del código fuente, utilizando "ipconfig" en el cmd de windows podemos encontrar nuestro local host el cual sería el IPv4
Esto para casos de emergencia y con cierto conocimiento de manejo de código