

IES Villaverde



Grado Superior de Desarrollo de Aplicaciones
Multiplataforma

Proyecto integrador

Módulo de Programación

Aplicación para la gestión de un restaurante

Profesora

Ana María Suárez Rivero

Autores

Adrián Calvo Blázquez

Iván Parra Ruíz

Omar Alilech Dominguez

| | |
|------------------------------------|----------|
| 1. Introducción y objetivos | 2 |
| 2. Diseño | 3 |
| 2.1. Diagrama de clases UML | 3 |
| 2.2. Diagrama Entidad/Relación | 4 |
| 3. Funcionalidad | 4 |
| 4. Manual de Utilización | 4 |
| 5. Pruebas | 4 |
| 6. Trabajo en equipo | 4 |
| 6.1. Herramientas utilizadas: | 4 |
| 7. Bibliografía | 4 |

1. Introducción y objetivos

En la **actualidad**, la aplicación e implantación de las Tecnologías de la Información se encuentra presente prácticamente en todos los aspectos en la vida cotidiana.

Las empresas de todos los sectores están sufriendo un proceso de **Transformación Digital**: reinventarse y adaptarse al nuevo panorama virtual o desaparecer. Es el futuro. La aplicación que desarrolla este proyecto pretende precisamente ofrecer una solución a este problema para las empresas del sector de la **Hostelería**.

Hoy en día, es común el uso de los dispositivos móviles para realizar **pedidos** de comida a domicilio a través de una aplicación, **reservar** una mesa para la cena o consultar la carta antes de elegir un restaurante para organizar un evento.

El **objetivo** de esta aplicación es ofrecer una alternativa relativamente sencilla tanto en cuestión de recursos y desarrollo como de utilización intuitiva para las dos partes: clientes y empleados. La idea y premisa inicial es desarrollar un programa informático que permita una implementación y uso para cualquier restaurante o negocio hostelero, permitiendo cierta adaptación y personalización.

El funcionamiento se centra en facilitar el intercambio de información entre las tres grandes pilares de cualquier restaurante: salón de mesas, cocina y almacén. De forma más específica, el propósito es agilizar el tiempo de preparación de los pedidos para ofrecer un mejor servicio a los clientes.

Funcionalidad a nivel general

❖ Cliente:

- Consultar la **carta** al cliente mediante una interfaz gráfica.
- Consultar el **estado** del pedido.

❖ Camarero:

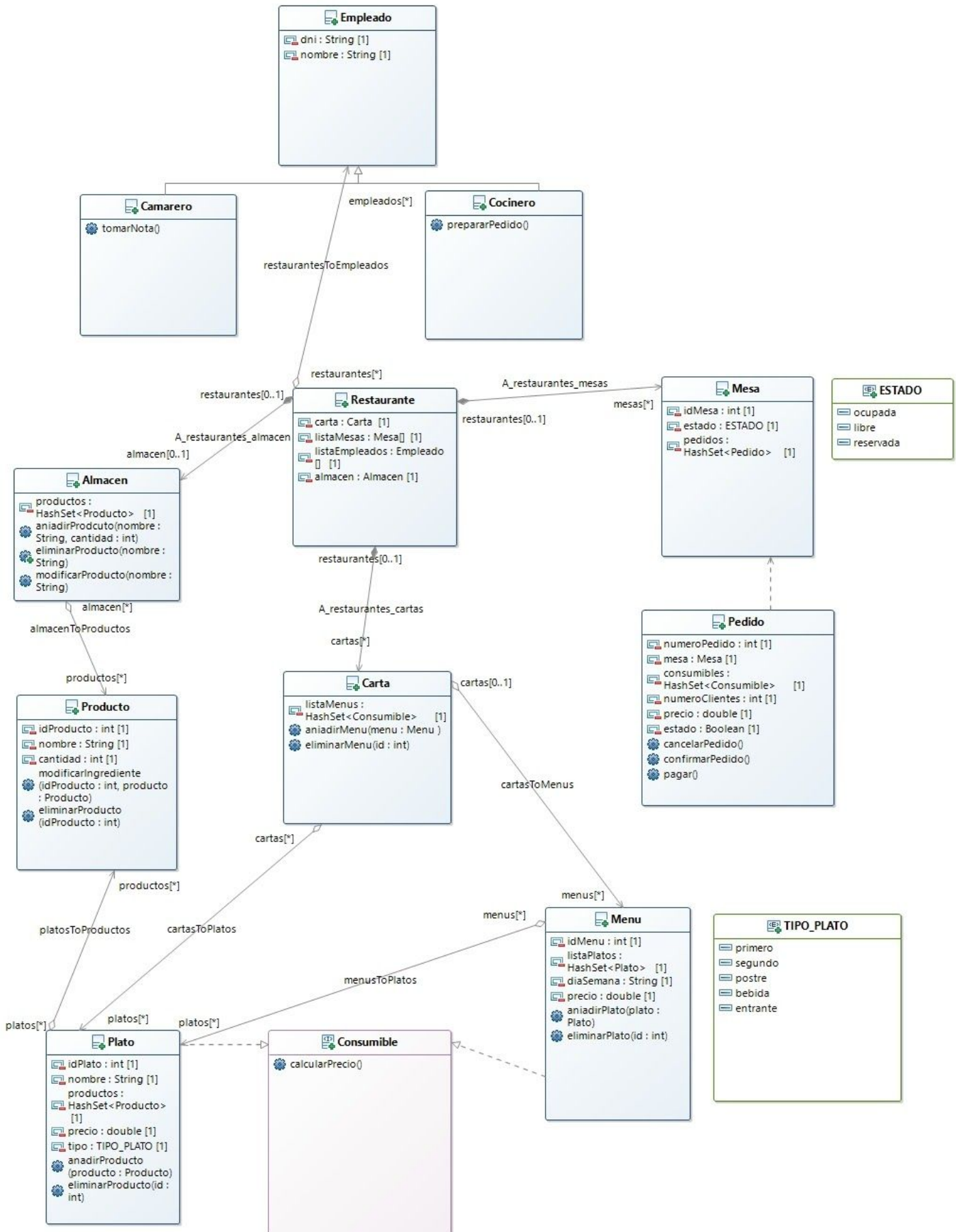
- **Tomar nota** del pedido en una mesa mediante otra interfaz y el envío del pedido directamente a la cocina.
- Informar de la **disponibilidad** de los platos y menús gracias a la conexión a una base de datos permite la consulta del **stock** de los productos requeridos para dicho plato o menú.
- Generar la **factura**.

❖ Cocinero:

- Consultar los **productos** (ingredientes) necesarios para pedido durante en la preparación del mismo.

2. Diseño

2.1. Diagrama de clases UML



2.2. Diagrama Entidad/Relación

3. Funcionalidad

4. Manual de Utilización

5. Pruebas

6. Trabajo en equipo

6.1. Herramientas utilizadas:

- ❖ **Jitsi Meet:** reuniones por videollamada.
- ❖ **Google Drive:** compartir carpetas y documentos.
- ❖ **Google Docs:** edición de documentos colaborativa.
- ❖ **Entorno de Desarrollo Eclipse:** Entorno de Desarrollo
- ❖ **UML Designer:** diseño de diagramas UML integrado con Eclipse
- ❖ **Creately:** edición de diagramas colaborativa.
- ❖ **Trello:** metodologías ágiles SCRUM

7. Bibliografía

- ❖ **Jitsi Meet:** <https://jitsi.org/jitsi-meet/>
- ❖ **Google Drive:** <https://drive.google.com/>
- ❖ **Google Docs:** <https://docs.google.com/>
- ❖ **Entorno de Desarrollo Eclipse**
- ❖ **UML Designer**
- ❖ **Creately:** <https://creatly.com>
- ❖ **Trello:** <https://trello.com/>