



XUNTA  
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,  
EDUCACIÓN, FORMACIÓN  
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES



IES SAN MAMEDE

Rúa do Castelo N° 3. 32700. Maceda (Ourense)

Tlf: 988 788 561 ✉ [ies.san.mamede@edu.xunta.gal](mailto:ies.san.mamede@edu.xunta.gal)

🌐 <http://www.iesanmamede.com>

# Saborify

<https://github.com/RodrigoGB12/ProyectoFinalCurso>

**Nome Alumno/a:** Rodrigo Gajardo Blanco

**Curso:** 2º DAM

**Módulo:** *Proxecto Final Ciclo*



## Contido

|   |          |
|---|----------|
| <b>Contido</b>  | <b>2</b> |
| <b>1. Introducción</b>  | <b>3</b> |
| <b>2. Obxectivos</b>  | <b>3</b> |
| Objetivos alcanzados:   | 4        |
| <b>3. Situación previa</b>  | <b>4</b> |
| <b>4. Tecnoloxías empregadas</b>                                      | <b>4</b> |
| <b>5. Solución proposta</b>   | <b>4</b> |
| <b>6. Planificación do proxecto</b>                                   | <b>4</b> |
| <b>7. Desenvolvemento e execución</b>                                 | <b>5</b> |
| <b>8. Conclusións e reflexións</b>                                    | <b>5</b> |
| <b>9. Bibliografía e Webgrafía</b>                                    | <b>5</b> |
| <b>10. Anexo I – Manual técnico de instalación ou posta en marcha</b> | <b>5</b> |
| <b>11. Anexo II – Documentación de uso (manuais usuario)</b>          | <b>5</b> |
| <b>12. Anexo III – Outra documentación</b>                            | <b>5</b> |

## 1. Introducción

El proyecto elegido fue “Saborify” una app de catering donde los usuarios podran consultar sus pedidos y crear nuevos viendo asi el catalogo completo y los administradores podran ver los datos de todos los clientes, platos, pedidos etc.

## 2. Obxectivos

### Objetivos previstos inicialmente:

1. Desarrollar una API REST en Java con Spring Boot para la gestión de pedidos, menús y clientes.
2. Crear un frontend en Angular que permita una interacción intuitiva con los usuarios.
3. Implementar un sistema de autenticación seguro mediante JWT.
4. Garantizar la persistencia de los datos utilizando H2 como base de datos.
5. Documentar la API utilizando Swagger para facilitar su uso e integración.
6. Diseñar una interfaz responsive utilizando Angular y Bootstrap.
7. Mejorar la eficiencia de los procesos de catering mediante la automatización de la gestión de pedidos.
8. Se intentara automatizar la instalacion de dependencias y ejecucion del proyecto con Python

## Objetivos alcanzados:

Aqui se iran colocando mediante se vullan realizando

### 3. Situación previa

Explicar o problema que se pretende resolver ou situación que motiva o desenvolvemento do presente proxecto. Afondar un pouco máis que na introducción. Investigar se existen alternativas para resolver o mesmo problema.

### 4. Tecnoloxías empregadas

#### Backend (API REST - Java)

- Java 17
- Spring Boot
- Spring Data JPA
- Hibernate
- H2
- JWT para autenticación
- Swagger para documentación de la API

#### Frontend (Angular)

- Angular 17
- TypeScript
- RxJS
- Bootstrap

### 5. Solución proposta

Descrición da solución proposta presentando en que se diferencia de outras alternativas que poidan resolver o mesmo problema.

### 6. Planificación do proxecto

- Planificación do proxecto cun diagrama de Gantt
- Descrición do modelo de desenvolvemento de software a implementar.

- Análise do proxecto:
  - Diagrama de casos de usos.
  - Universo de discurso da base de datos.
  - Diagrama de Entidad-Relación.
- Deseño do proxecto:
  - Modelo relacional da base de datos.
  - Diagrama de clases.
  - Diagramas de fluxo de cada caso de uso.
  - Mockups da interface.
- Presuposto completo (Hardware software e recursos humanos)

## 7. Desenvolvemento e execución

Diagrama de despregamento e descripción xeral do funcionamento da aplicación.

Completar cos detalles técnicos que fose preciso resolver documentados ao longo do desenvolvemento.

## 8. Conclusións e reflexións

Valoración global do proxecto, resume do aprendido e das dificultades atopadas.

## 9. Bibliografía e Webgrafía

[Formato APA](#)

## 10. Anexo I – Manual técnico de instalación ou posta en marcha

## 11. Anexo II – Documentación de uso (manuais usuario)

## 12. Anexo III – Outra documentación

Calquera material adicional relevante (documentación da aplicación, manual de uso, capturas de pantalla, fragmentos de código, etc.).