



UNIVERSIDAD DON BOSCO

Primer Avance Proyecto DWF

Estudiantes:

Gerardo Antonio Orellana Celis	OC160307
Mario Steven Cabrera Velasco	CV 230385
Daniel Ernesto Alvarado Roque	AR220441
Lucía Milena Hernández Bonilla	HB221258
Josúe Edgardo Hernández Orantes	H0190193

Docente:

Ing. Iván Alexander Martínez García

Índice

Introducción:	2
Descripción de las Pantallas	3
Herramientas Por Utilizar	6
Tecnologías a utilizar.....	7
FRONT END	7
BACKEND:	7
Diagrama UML.....	0

Introducción

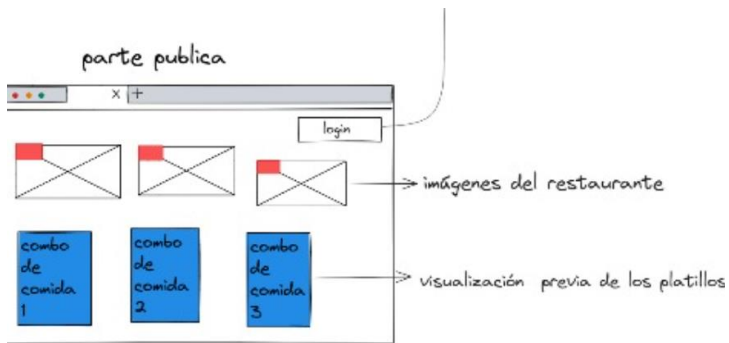
Este proyecto ha sido creado con la idea de facilitar la labor que debe desempeñar un Gerente o administrador de un Restaurante. Se quiere ayudar en la difícil tarea de organizar un sistema de reserva de un establecimiento de comida, que estará al servicio de las personas con la única condición de reservas previas. El objetivo es brindar al Restaurante un software para que el encargado de tener el control de estas reservas pueda apoyarse en nuestra herramienta.

El responsable podrá administrar el programa en pocos pasos, además podrá comprobar de manera sencilla

Para poder dar una solución a esta problemática, se desarrollará una aplicación full stack que dotará a los administradores de un apoyo para organización y gestión de su equipo. Se contará con una interfaz de usuario muy intuitiva, que se sustentará bajo el apoyo de unos servicios que se comunicarán con la base de datos.

En este documento, se describe en primer lugar un marco tecnológico, en el cual se dará contexto a las tecnologías usadas en el proyecto. Posteriormente se definirán las especificaciones y restricciones de diseño. A continuación, se describe la solución propuesta. Por último, mostraremos los resultados, con las pruebas realizadas, obteniendo las conclusiones del proyecto.

Descripción de las Pantallas



Parte Pública:

Presentará imágenes representativas de un restaurante, también se mostrará el menú con el que cuenta el restaurante.

El usuario será capaz de registrarse al presionar el botón "Login" llevándolo a la parte de registro.



Logins

En esta parte los usuarios visualizarán unos formularios en los cuales escribirán los datos requeridos.

Para empezar, se deberá crear una cuenta si no cuenta con una cuenta creada anteriormente.

Luego de haber creado la cuenta, el usuario ya podrá iniciar sesión y pasar a las secciones del sitio web.

Página principal



Página Principal

Se trata de una página sencilla en la que se visualiza algunas review del restaurante, información general y algunas imágenes representativas.

Al final se encuentra un botón para realizar reservaciones.

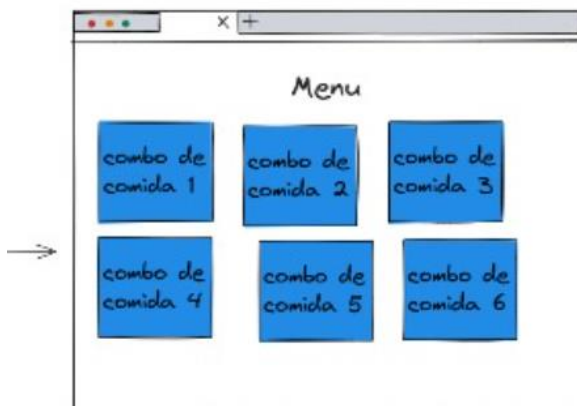
Página de reservación



Reservación

En la pantalla se presentará un formulario en el que el usuario tendrá que llenarlo sin dejar ningún campo vacío, pues se tendrán en cuenta las validaciones en el código.

Página de reservación de menu

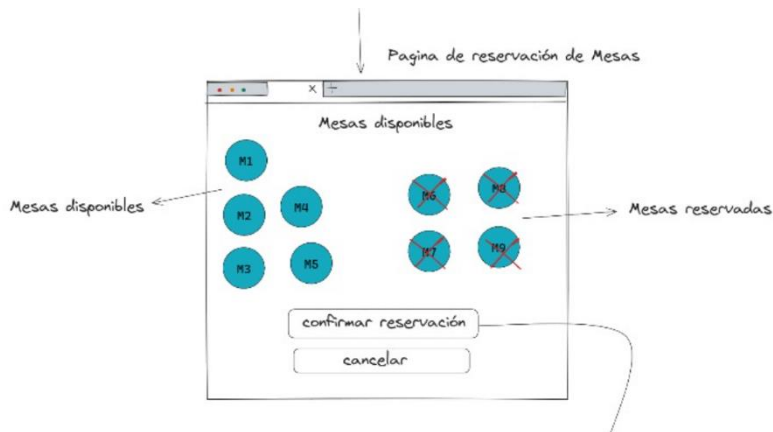


Página del Menú

En este apartado se mostrarán los platillos con los que cuenta el restaurante.

Al final de cada cada platillo hay un botón que dice: “agregar al carrito” donde al presionarlo carga la compra en el carrito de compras.

El botón de carrito se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla al dar click se pretende desplegar una barra lateral que presenta las compras del usuario.



Reservación de mesas

Luego se presenta ante el usuario la página que mostrará una simulación del orden de las mesas.

Se verán qué mesas ya están reservadas y cuáles están disponibles.

resivo de reservacion

nombre

Adultos

niños

fecha

hora

mesa

Factura

Por último se le muestra al usuario un formulario que consta de la factura del cliente.

La factura resume toda la información del usuario, dando un total de los servicios que ha solicitado.

Herramientas Por Utilizar

IDE (Entorno de Desarrollo Integrado)

Bootstrap:

Bootstrap es una biblioteca de herramientas de código abierto optimizadas para el diseño de sitios web y aplicaciones web. Esta plataforma se basa en lenguaje HTML y CSS, e incluye una amplia gama de elementos de diseño, como formularios, botones y menús que se adaptan a diferentes formatos de navegación.

Bootstrap es un popular framework de desarrollo front-end. Se utiliza para el desarrollo rápido y sencillo de sitios web y aplicaciones web responsive, es decir, aquellas que se adaptan y se ven bien en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla

Visual Studio:

Es un popular entorno de desarrollo integrado (IDE) desarrollado por Microsoft. Es conocido por su velocidad, flexibilidad y amplia gama de características que lo hacen adecuado para una variedad de lenguajes de programación y tipos de proyectos.

VS Code cuenta con un potente depurador integrado que permite a los desarrolladores depurar sus aplicaciones directamente desde el IDE. Esto incluye soporte para puntos de interrupción, inspección de variables, seguimiento de la pila de llamadas y más.

Permite a los usuarios personalizar casi todos los aspectos del IDE, desde la apariencia y el diseño hasta las funcionalidades y el comportamiento, a través de la configuración y las extensión

SGBD (Sistema de Gestión de Bases de Datos)

MySQL:

Es un sistema de gestión de bases de datos relacionales o SGBD basado en SQL. Almacena, gestiona y muestra datos en tablas. Funciona como un sistema cliente-servidor. Mientras que la base de datos actúa como un servidor en el que se almacena toda la información relevante, el software puede verse como un cliente. Con la ayuda del software, los usuarios de la base de datos relacional pueden formular diversas consultas, denominadas “queries”, en el lenguaje de consulta SQL y enviarlas al sistema de base de datos. Estos son procesados por MySQL, por lo que el acceso a los datos es también una parte importante de MySQL.

Tecnologías a utilizar

FRONT END

HTML:

Un lenguaje de marcado de los contenidos de un sitio web, servirá de apoyo para designar la función de cada elemento dentro de la página: titulares, párrafos, listas, tablas, etc. Es el esqueleto de la web y la base de todo.

CSS:

Un lenguaje de hojas de estilo creado para controlar la presentación de la página definiendo colores, tamaños, tipos de letras, posiciones, espaciados, etc.

Git:

Un sistema que nos ayudara a controlar las versiones del código. Con Git podremos guardar un historial de todos los cambios que hemos hecho en el proyecto y saber quién los hizo.

También podremos retroceder a versiones anteriores si ocurre un problema con alguno de los cambios.

BACKEND:

Bases de datos MYSQL:

Almacenamiento de datos del usuario ,necesitaremos almacenar información de los usuarios, como nombres, direcciones de correo electrónico, contraseñas (generalmente cifradas), historiales de transacciones, perfiles, etc. MySQL proporciona una estructura para organizar y acceder a estos datos de manera segura.

JavaScript: es fundamental en el desarrollo web front-end para crear interactividad y dinamismo en las páginas web. Se utiliza para manipular el contenido HTML y CSS en tiempo real, responder a eventos del usuario, realizar validaciones de formularios, realizar animaciones y efectos visuales, entre otras cosas. Frameworks populares como React.js, Angular, y Vue.js están basados en JavaScript y se utilizan para construir interfaces de usuario interactivas y complejas.

IntelliJ IDEA: es ampliamente conocido por su excepcional soporte para el desarrollo de aplicaciones Java

Diagrama UML

RESTAURANT IN
Josue Edgardo Hernandez Orantes | March 23, 2024

