

Famtime Food  
*Rien de mieux que la famille.*

Victor Chavarria, Samuel Gutierrez, Jonathan Zavala, Grecia Morales

Septiembre - Diciembre, 2023

## 1. Acerca del proyecto

Este es una idea de proyecto donde se busca optimizar el tiempo de respuesta del restaurante o cafeter donde los clientes al llegar ya tengan su orden lista, y solo con ligar el turno con el pedido del cliente a una mesa dentro del recinto, se evita que tengan que gastar tiempo en ver el menu, ponerse de acuerdo, esperar al mesero, etc.

# Índice

<b>1. Acerca del proyecto</b>	<b>2</b>
<b>2. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES</b>	<b>4</b>
2.1. Cliente . . . . .	4
2.2. Recepcionista . . . . .	4
2.3. Cocina . . . . .	4
<b>3. REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL</b>	<b>5</b>
<b>4. CASOS DE USO:</b>	<b>6</b>
4.1. Diagrama . . . . .	6
4.2. Flujo ideal . . . . .	8
4.3. Flujo alterno . . . . .	8
<b>5. DIAGRAMAS</b>	<b>9</b>
5.1. Diagrama de componentes . . . . .	9
5.2. Diagrama de clases . . . . .	9
5.3. Diagrama de secuencia . . . . .	10
5.4. Diagrama de flujo . . . . .	16
5.5. Diagrama de estados . . . . .	19
<b>6. Propuesta pantalla de sitios</b>	<b>20</b>
<b>7. Manual de identidad</b>	<b>22</b>
7.1. Acerca de la marca . . . . .	22
7.2. Nombre de la marca . . . . .	22
7.3. Logo de la aplicacion Famtime Food . . . . .	23
7.4. Paletas y arte . . . . .	23
7.5. Prototype . . . . .	24

## **2. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES**

### **2.1. Cliente**

- Seleccionar categorias de comida.
- Seleccionar la comida.
- Revisar el pedido.
- Selecciona complementos al pedido.
- Confirmar pedido.
- Editar pedido.
- Editar cantidades de comida.
- Obtener turno.
- Guardar turno en dispositivo.
- Recibir notificaciones del estado del pedido.
- Regresar al menu.

### **2.2. Recepcionista**

- Recibe el pedido del cliente.
- Liga el turno/pedido del cliente con la mesa disponible.

### **2.3. Cocina**

- Recibe el pedido.
- Selecciona el pedido.
- Marcar pedido como completado.
- Notificar que el pedido ya eststo.

### **3. REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL**

- Desarrollo en VSC.
- Framework Bootstrap.
- JS, HTML, CSS.
- Framework Laravel php.
- Uso de internet para la app.
- Acceso al carrito (Guardado del pedido).
- Acceso a las notificaciones (estado de los pedidos).

## 4. CASOS DE USO:

### 4.1. Diagrama

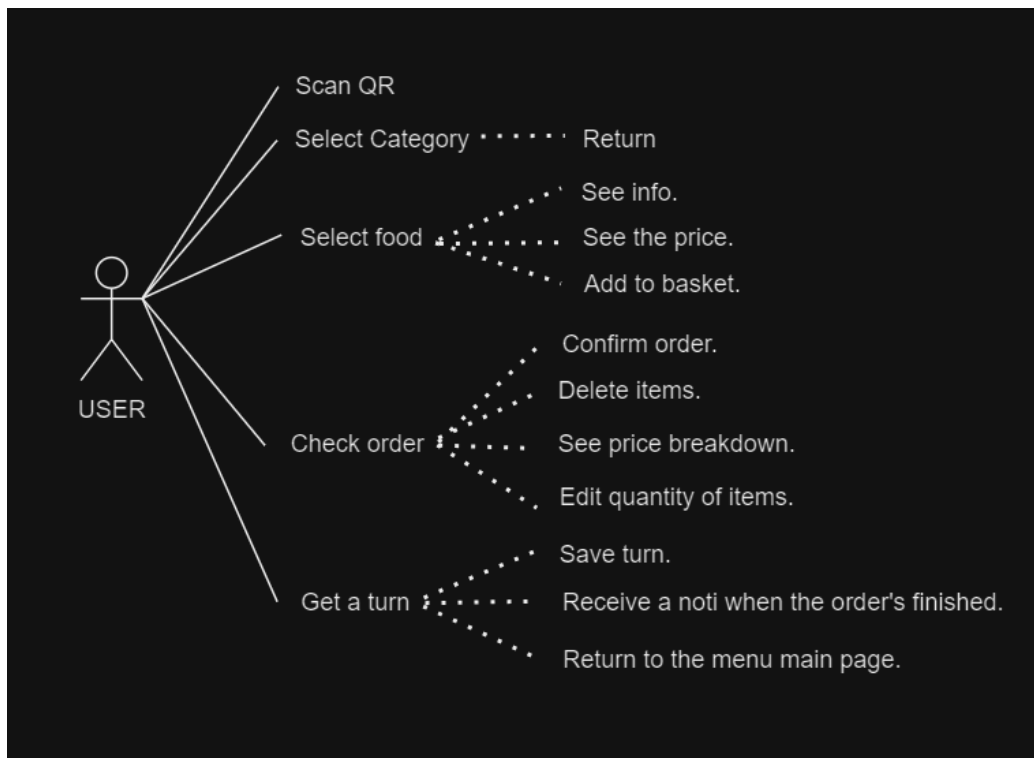


Figura 1: Diagrama de casos usuario

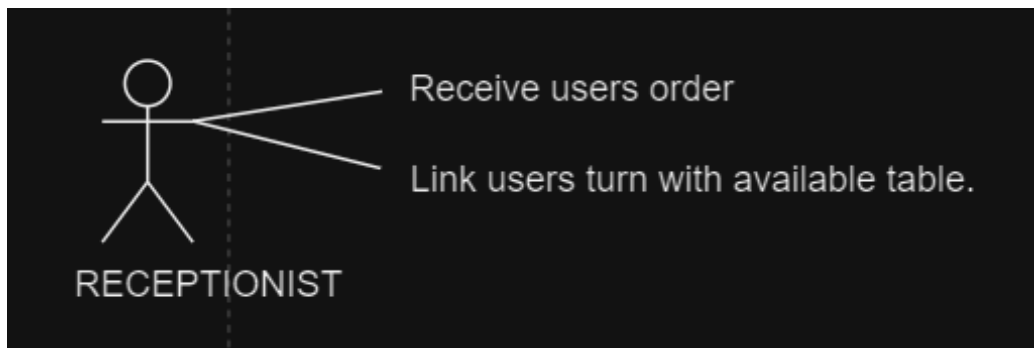


Figura 2: Diagrama de casos recepcionista

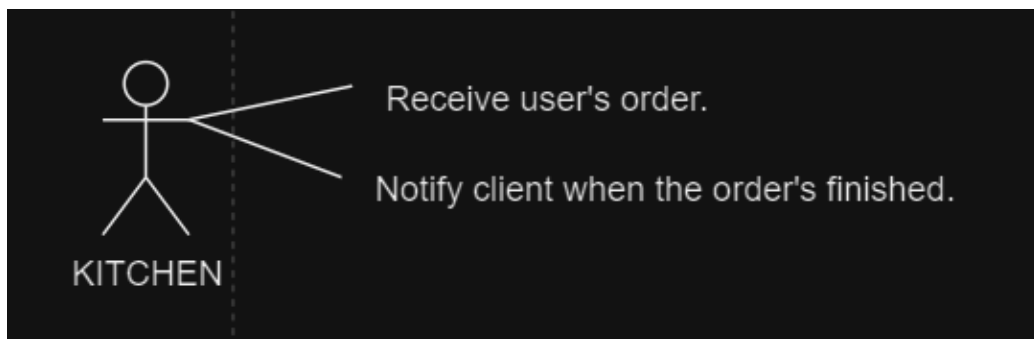


Figura 3: Diagrama de casos cocina

## 4.2. Flujo ideal

- Escanear QR.
- LogIn / SignUp.
- Seleccionar una categor
- Seleccionar un alimento.
- Agregar a la canasta.
- Revisar su pedido.
- Obtener tu turno.

## 4.3. Flujo alterno

- Escanear QR.
- LogIn / SignUp.
- Seleccionar una categor
  - Revisar tu canasta.
- Seleccionar un alimento.
  - Revisar la informacil alimento.
  - Agregar el alimento a la canasta.
  - Revisar la canasta.
  - Regresar a la selecci categor.
- Revisar pedido.
  - Regresar a la selecci categor.
  - Confirmar pedido.
  - Editar cantidades de item.
  - Eliminar items.
- Obtener tu turno.
  - Guardar turno en carrete.
  - Regresar al menu.



## 5. DIAGRAMAS

### 5.1. Diagrama de componentes

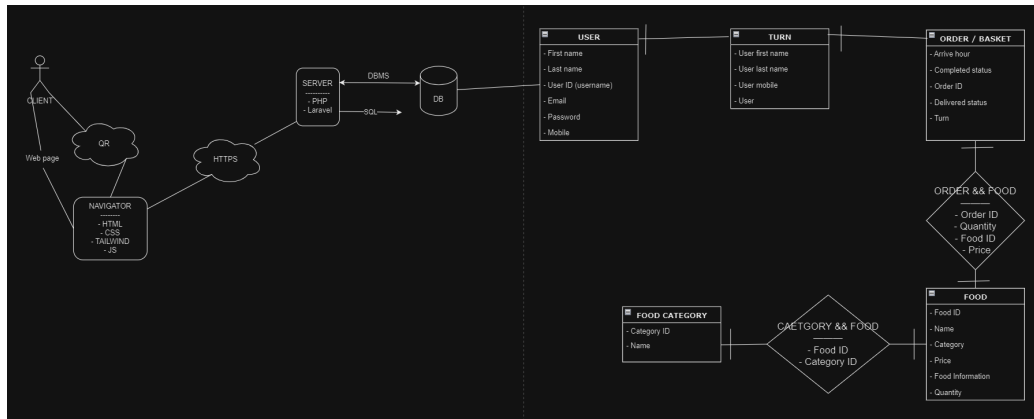


Figura 4: Diagrama-componentes-general

### 5.2. Diagrama de clases

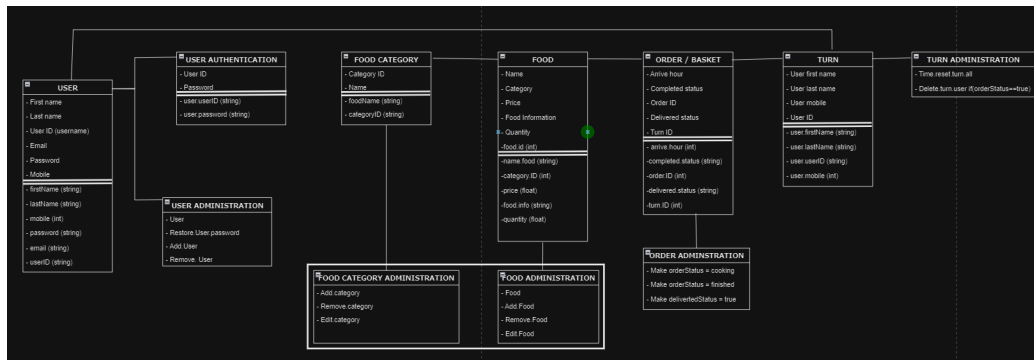


Figura 5: Diagrama de clases

### 5.3. Diagrama de secuencia

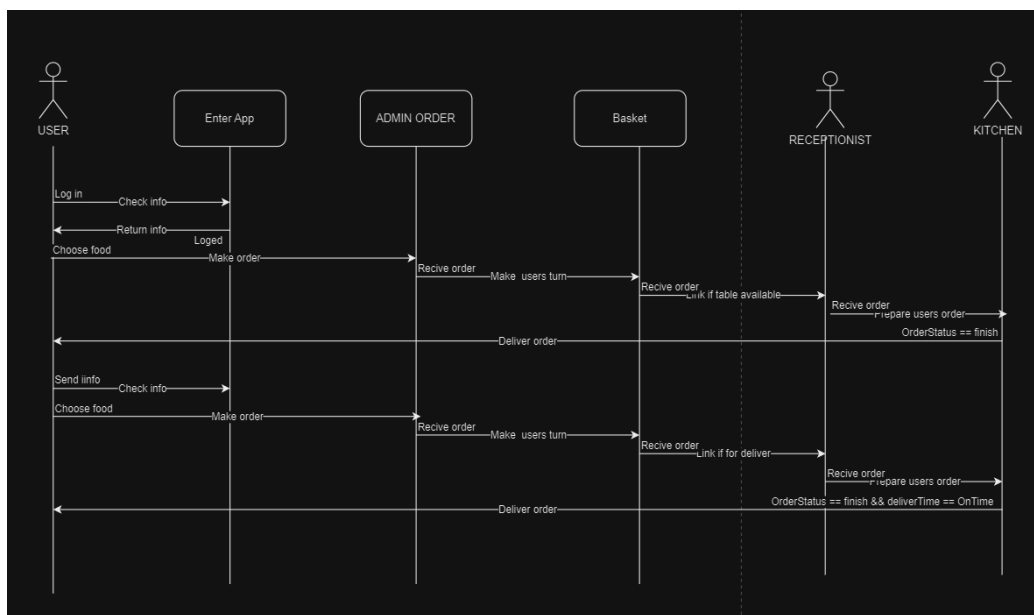


Figura 6: Diagrama de secuencia general

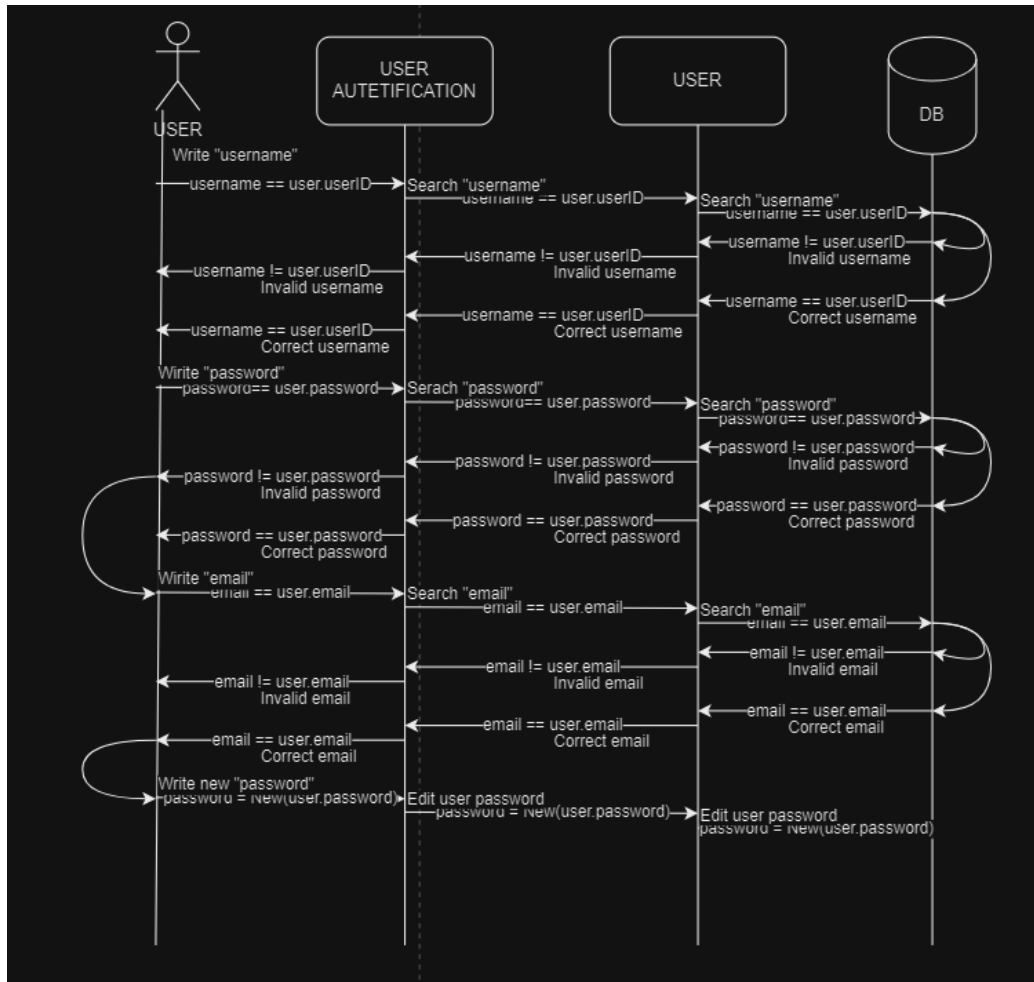


Figura 7: Diagrama sequencia LogIn

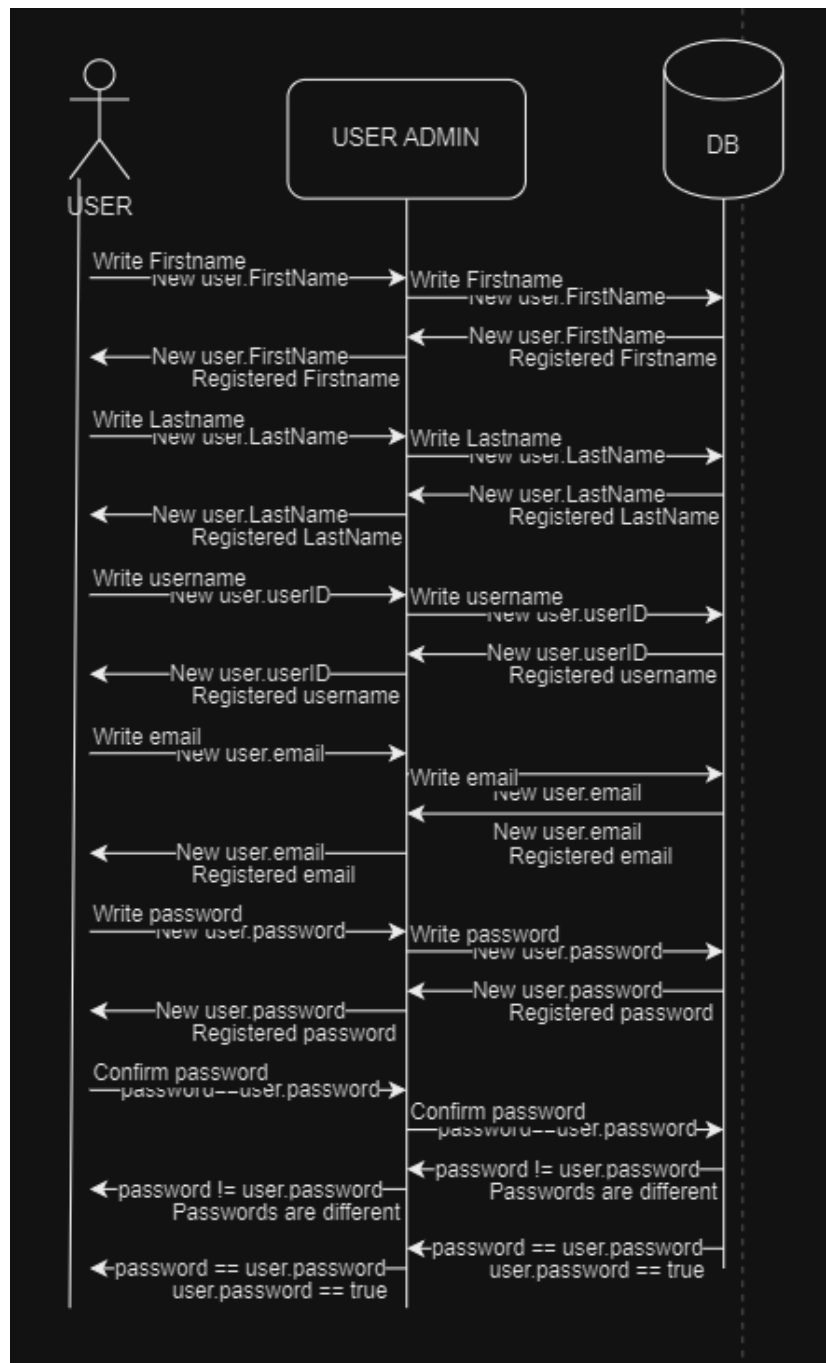


Figura 8: Diagrama sequencia SignUp

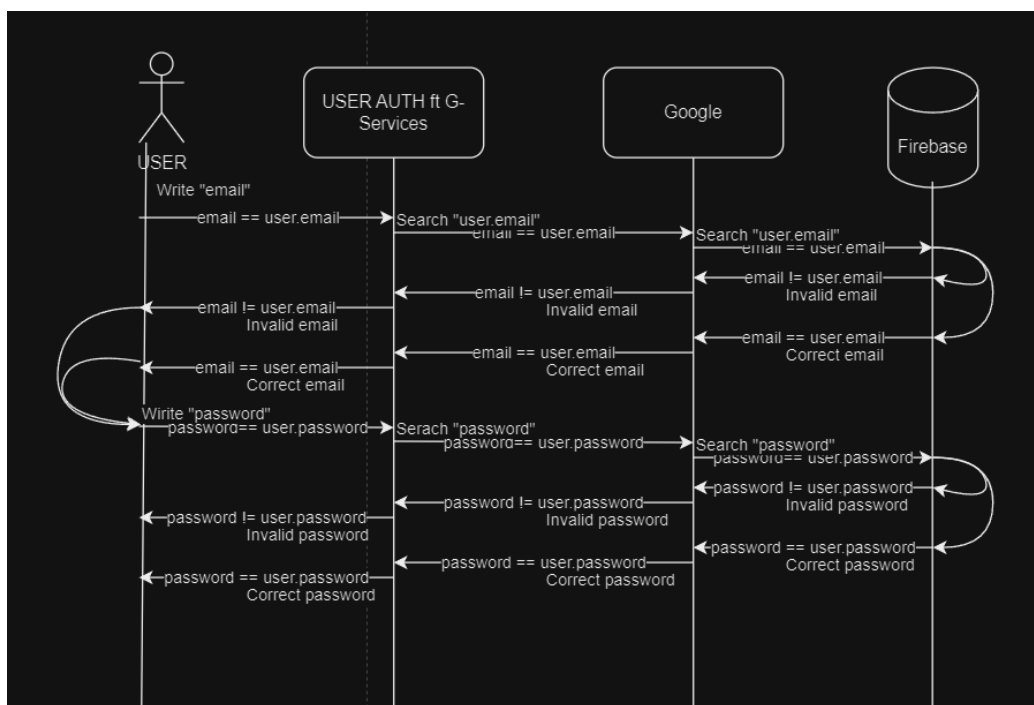


Figura 9: Diagrama secuencia SignUp y LogIn con Google Services

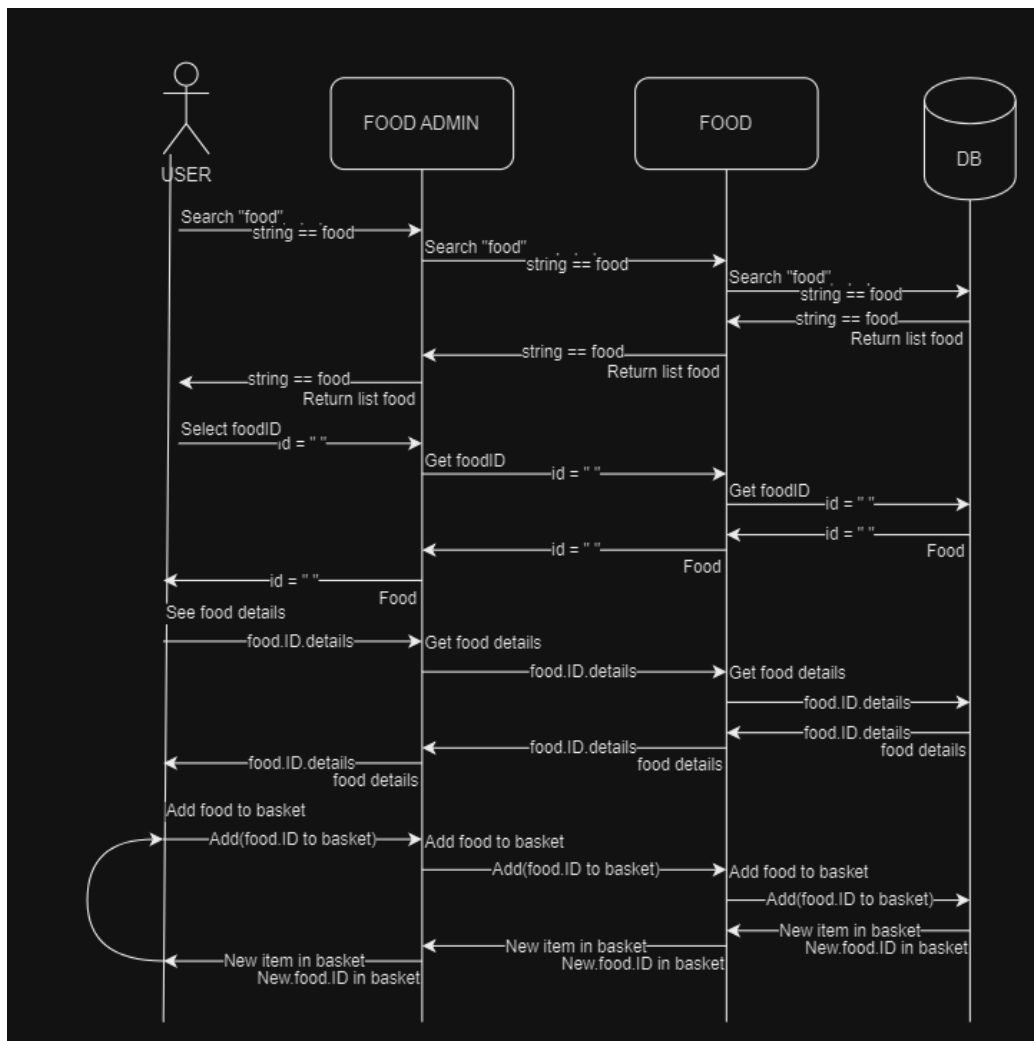


Figura 10: Diagrama secuencia pedir comida

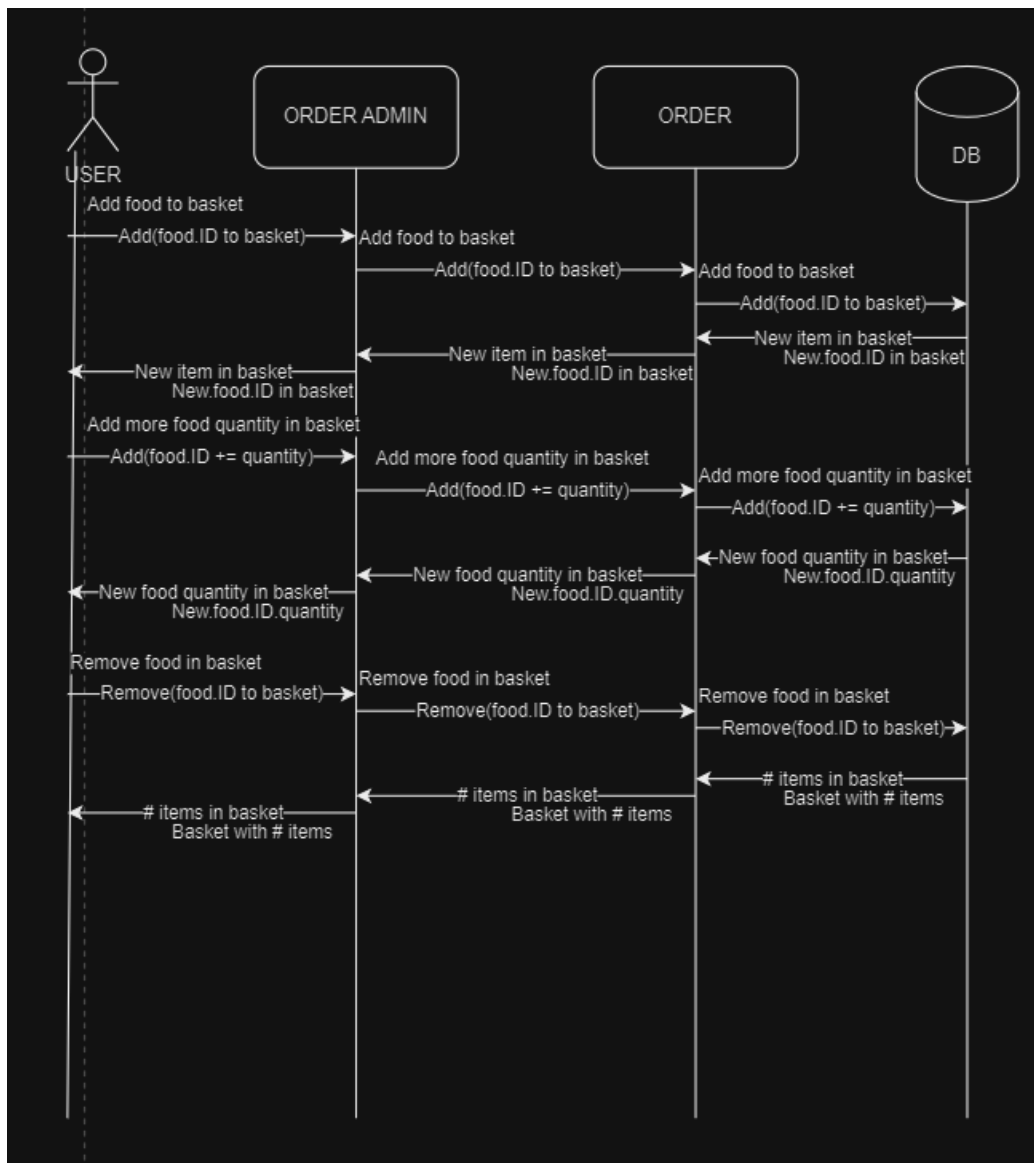


Figura 11: Diagrama secuencia ordenes

## 5.4. Diagrama de flujo

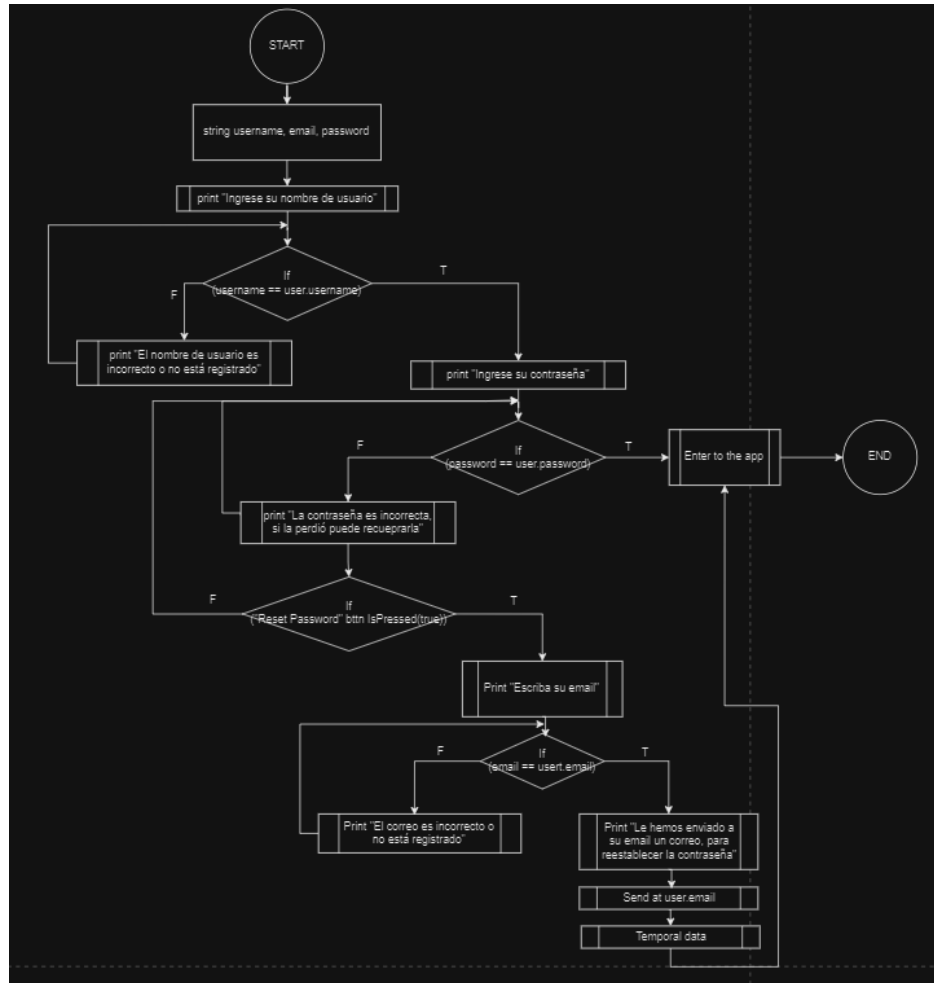


Figura 12: Diagrama de flujo LogIn



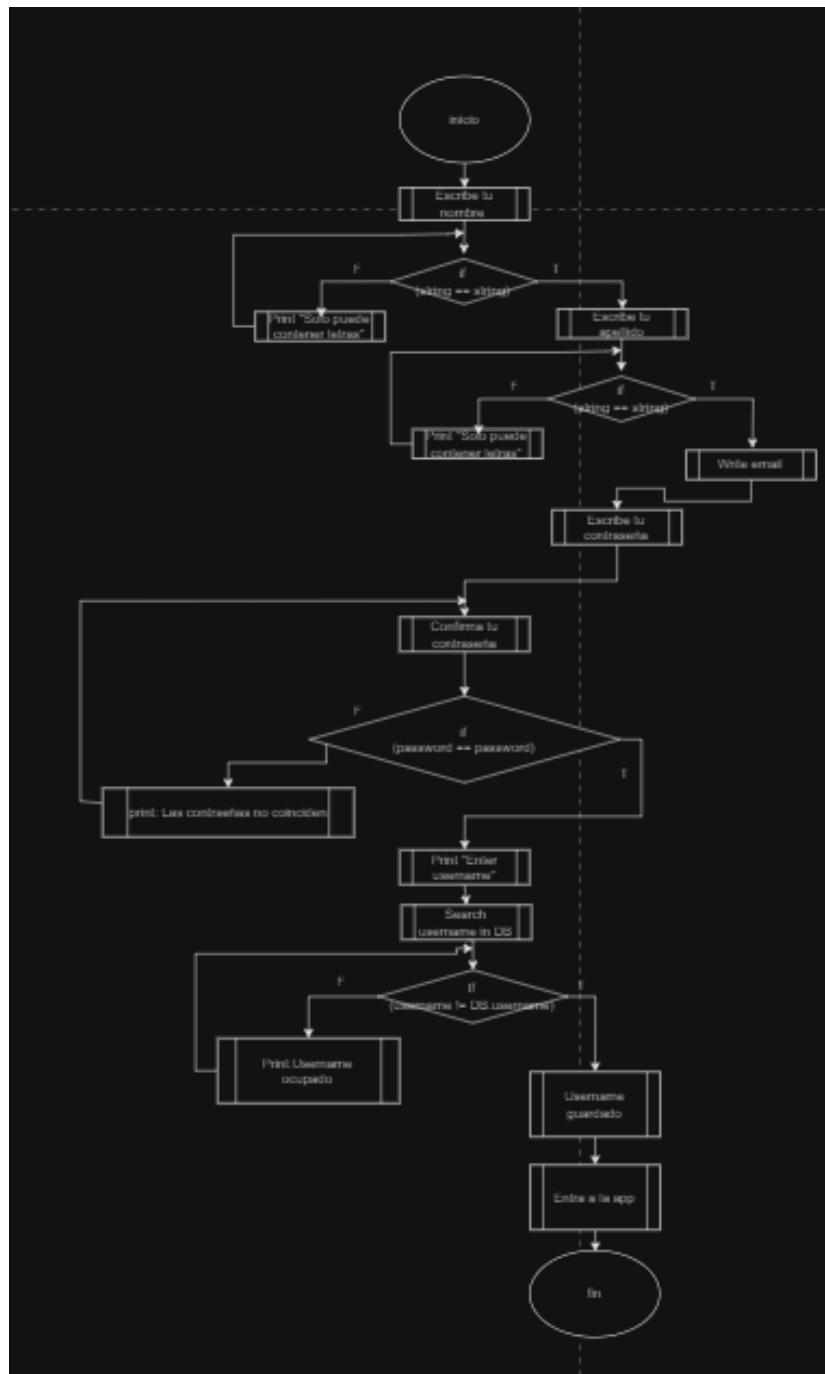


Figura 13: Diagrama de flujo SignUp

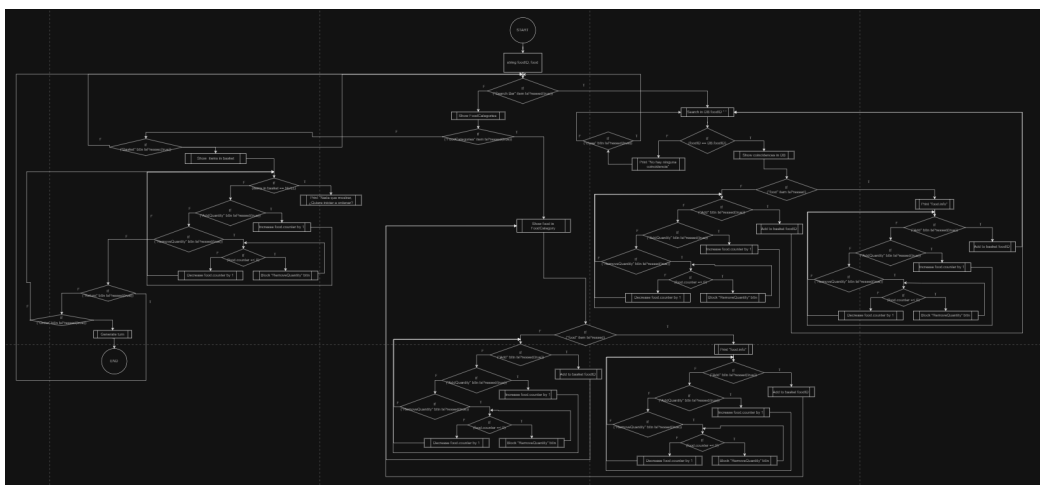


Figura 14: Diagrama de flujo UI

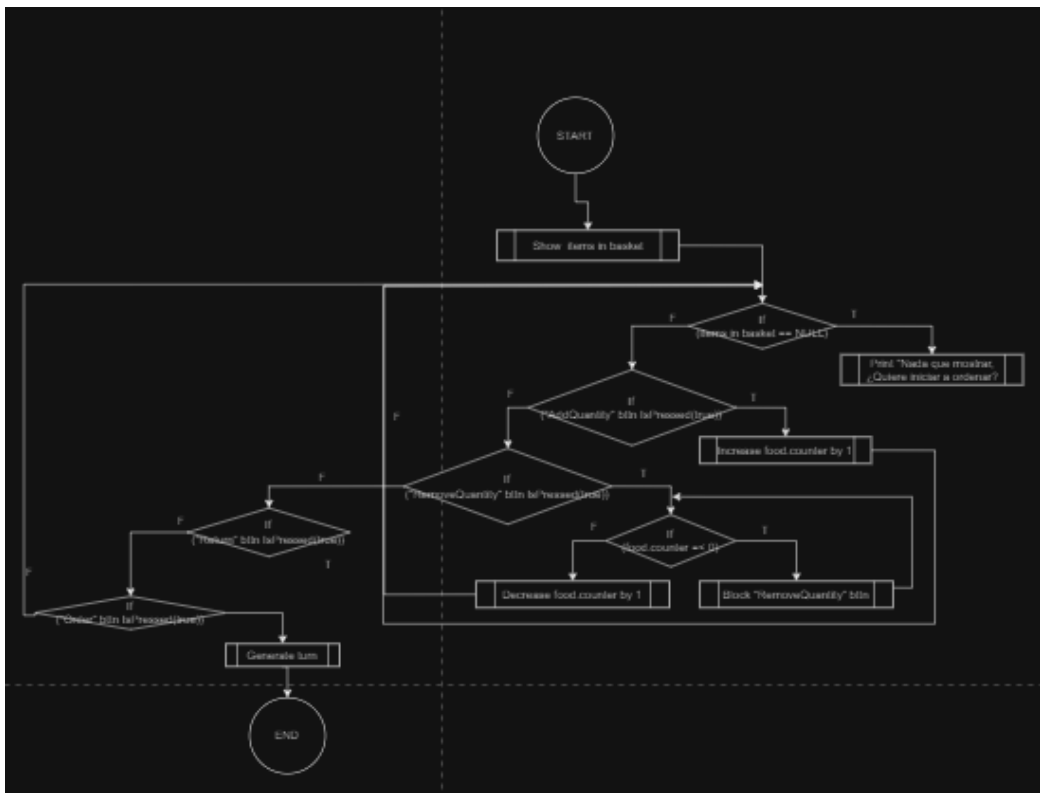


Figura 15: Diagrama de flujo Basket

## 5.5. Diagrama de estados

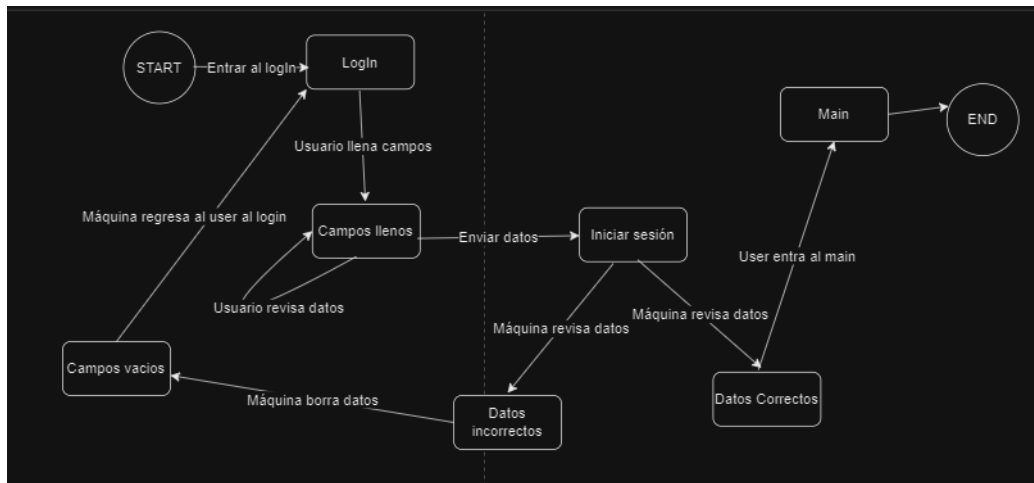


Figura 16: Diagrama de estados

## 6. Propuesta pantalla de sitios

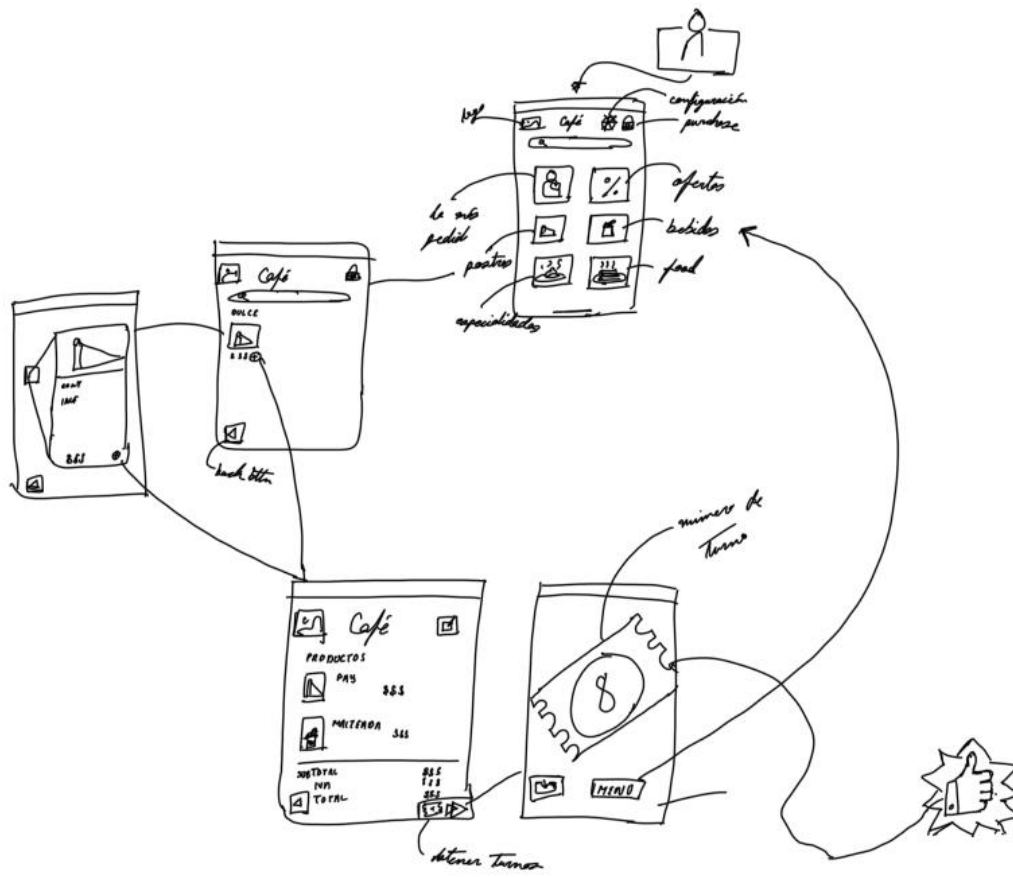


Figura 17: Prototipo de UI

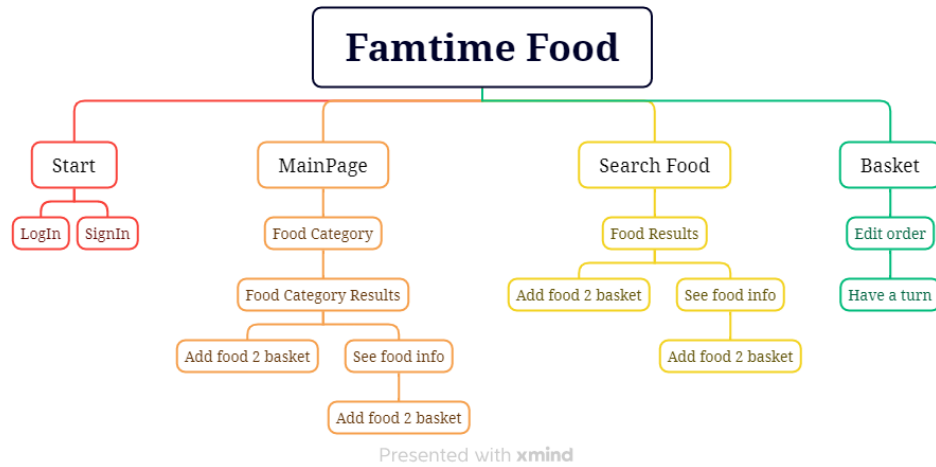


Figura 18: UI-Xmind Version

...

## 7. Manual de identidad

### 7.1. Acerca de la marca

Somos una empresa con experiencia en el desarrollo de software interactivo como videojuegos y apps interactivas, ambas de toda clase de tematica, focalizando aspectos como la experiencia de usuario, creatividad, libertad, luz, oscuridad y arte.

### 7.2. Nombre de la marca



Figura 19: Eclipse

### 7.3. Logo de la aplicacion Famtime Food

El nombre de Famtime Food se refiere a la combinacion de las palabras en ingles family y food, cuyo significado es Tiempo familiar, y la palabra food es solamente par ahedr referencia y mejor enfoque al mercado objetivo.



Figura 20: App Icon

### 7.4. Paletas y arte

TITLE Cherry Swash

Subtittle

Comfortaa

Pantone



#7A4D25



#FBC596



#F99B4B



#7A6049



#C77D3C

Figura 21: Tipografia y paleta de colores de la app

## 7.5. Prototype

El prototipo fue hecho mediante el uso del software de Figma

[Famtime Food Prototype](#)

La funcion de ver mas informacion solo se encuentra representada en el producto "coca-cola light" de la seccion "Lo mas vendido." aunque esta funcion en la aplicacion se encontrara en cada uno de los productos.

Funcion  
ver  
info