



# CASA NOBLE

Alejandro- Antonio- Emily- David- Alberto

INTERFACES 13-02-2025



DESCRIPCION: Este es un proyecto grupal el cual el cual esta hecho en colaboración entre:

Alejandro Grajales, Antonio Barahona, Emily Mora, David Braseró y Alberto Rodríguez.

El proyecto simula una aplicación de un menú de restaurante

El objetivo de este manual es que se sepa cuáles son las características de nuestro programa y su uso tanto en su funcionalidad como en su lógica de código

REQUISITOS: Si eres programador tener en cuenta que este programa esta basado en java 23 junto con javafx para una interfaz mas intuitiva y “Bonita”, si eres un usuario que solo usara la aplicación deberas tener el instalador de nuestra app y podras ejecutarla sin problema 😊

USO: Esta aplicación tiene como objetivo ser un menú de un restaurante intuitivo y bonito

Para poder usarlo tendrá que registrarse en la pantalla principal y una vez registrado se podrán seleccionar elementos de nuestras secciones “Primeros, Segundos, Tapas, Bebidas y postres” y una vez que se seleccionan estos se puede pasar a la zona de el carrito en donde estará el resumen del pedido al completo, este proyecto esta conectado a una base de datos que esta dividida en tablas, las cuales son usadas en nuestros diferente menús, el inicio de sesión consta de 2 partes una para un usuario ya creado y otra para crear un nuevo usuario que dependiendo de la contraseña que se introduzca podrá ser administrador o usuario normal

Si deseas personalizar el programa a tu gusto cambiando colores, imágenes y más, podrás hacerlo desde los ficheros FXML los cuales contienen los diseños de nuestro programa tanto colores como imágenes, el código lo encontraras dividido en secciones llamados controladores, los controladores contienen la lógica que regirán en los archivos FXML y una clase menú, la cual tiene toda la lógica del menú

PROBLEMAS COMUNES:

El problema más común es el inicio de sesión, si tienes algún problema sobre este podrás leer las excepciones que te salen al introducir mal un campo

Si quieres ver la documentación de nuestro proyecto la encontraras toda en el siguiente enlace o en el programa estará la clase llamada “documentacion” la cual es un ejecutable que al pinchar sobre un botón tendrás la documentación al completo

Gracias por leer esto 😊