**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID**

**ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS**

**MÁSTER EN SOFTWARE CRAFTSMANSHIP**



**PROYECTO FIN DE MÁSTER**

*Implementación de una aplicación de pedidas para un restaurante*

*Sergio Sánchez Ruiz*

*Carlos Vega García*

*Tutor: Luis Fernández Muñoz*

*19/03/2020*

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID**

**ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS**

**Contenido**

1. Introducción (descripción del proyecto)

El proyecto consiste en el análisis, diseño, implementación y pruebas de una aplicación para la gestión de pedidos de un restaurante.

1. Objetivos
   1. General: El objetivo general es el desarrollo de la aplicación para la gestión de pedidos de un restaurante. Un usuario será capaz a través de una app móvil de registrarse en la mesa del restaurante donde va a comer y a través de la misma realizará el pedido de su comida.

Este pedido se recibirá en cocina y será preparado. Además, el usuario será capaz de ver el estado del pedido en su aplicación

* 1. Específicos

<?>

1. Metodología

Usaremos la metodología RUP durante las diferentes fases del proyecto.

1. Bibliografía

<?>