**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 pedidos para un restaurante*

*Sergio Sánchez Ruiz*

*Carlos Vega García*

*Tutor: Luis Fernández Muñoz*

*25/03/2020*

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID**

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

**Contenido**

1. Introducción (descripción del proyecto)

Con el objetivo de llevar a la práctica los conocimientos adquiridos durante la realización del máster en lo referente a las etapas de desarrollo de un proyecto software, el proyecto consiste en requisitar, analizar, diseñar, implementar y probar una aplicación para la gestión de pedidos de un restaurante. Las tecnologías aplicadas para el desarrollo de este proyecto son:

* Java con Spring Boot para el desarrollo de Backend y Frontend de la aplicación.
* Bases de datos para almacenamiento de información.
* Integración de una plataforma de lectura de códigos para la petición sencilla de productos desde la mesa del restaurante.

A través de esta aplicación, el usuario será capaz de registrarse en una mesa del restaurante donde va a comer de una forma sencilla y, a través de la misma, realizará el pedido de su comida. Este pedido será recibido y preparado en cocina mientras se informa del estado al usuario a través de la aplicación. La aplicación se encargará también de la gestión del pago.

1. Objetivos
   1. General: el objetivo general del proyecto consiste en afianzar los conocimientos adquiridos en clase mediante el desarrollo de la aplicación para la gestión de pedidos de un restaurante. De este modo, podrán ser aplicados de una manera más eficiente en un entorno laboral más adelante.
   2. Específicos: en lo referente a los objetivos específicos de este proyecto, se busca una mayor adaptación al proceso de desarrollo de proyectos software para alcanzar una mayor capacidad de estimar tiempos de desarrollo y producir aplicaciones de calidad.
2. Metodología

El proyecto se va a realizar aplicando la metodología de Proceso Unificado de Rational (RUP) de desarrollo de proyectos software. De este modo, se ha organizado con el profesor un calendario basado en 5 iteraciones, de 15 días de duración cada una. En estas iteraciones se llevarán a cabo las diferentes fases de desarrollo con el peso necesario de cada una de ellas en función de la iteración. Tras cada una de estas iteraciones se realizará una reunión de seguimiento con el tutor para revisar lo realizado y establecer nuevos objetivos.

1. Bibliografía

La principal biografía a utilizar para el desarrollo del proyecto serán las diapositivas utilizadas por el tutor en la impartición de las asignaturas relacionadas con la metodología de trabajo RUP. En caso de utilizarse otros soportes como libros o páginas web, se detallarán en el documento final en esta misma sección.