

**Aplicación móvil para realizar pedidos a un restaurante**



**Fran Gabarda Ortiz**

**Memoria del proyecto final del ciclo superior de Desarrollo de aplicaciones Multiplataforma**

IES Eduardo Primo Marqués. Curso 2023/24

**Tutor individual:** Francisco Lliso Bisbal

Índice

[1. Introducción. 2](#_Toc161822558)

[2. Estado del arte. 3](#_Toc161822559)

[2.1. Historia 3](#_Toc161822560)

[2.1.1 Inicio de las aplicaciones móviles 3](#_Toc161822561)

[3. Estudio de viabilidad. Método DAFO. 3](#_Toc161822562)

[3.1. Estudio de mercado. 3](#_Toc161822563)

[3.2. Planificación temporal o agenda de trabajo. 3](#_Toc161822564)

[4. Análisis de requisitos. 3](#_Toc161822565)

[5. Diseño. 3](#_Toc161822566)

[6. Codificación. 3](#_Toc161822567)

[6.1. Tecnologías elegidas y su justificación. 3](#_Toc161822568)

[6.2. Documentación interna del código. 4](#_Toc161822569)

[6.3. Manual de usuario. 4](#_Toc161822570)

[7. Despliegue. 4](#_Toc161822571)

[7.1. Diagramas de despliegue. 4](#_Toc161822572)

[7.2. Descripción de la instalación o despliegue. 4](#_Toc161822573)

[8. Herramientas de apoyo. 4](#_Toc161822574)

[9. Control de versiones 4](#_Toc161822575)

[10. Pruebas. 4](#_Toc161822576)

[11. Conclusiones. 4](#_Toc161822577)

[11.1. Conclusiones sobre el trabajo realizado 4](#_Toc161822578)

[11.2. Conclusiones personales 4](#_Toc161822579)

[11.3. Posibles ampliaciones y mejoras 4](#_Toc161822580)

[12. Referencias 4](#_Toc161822581)

[12.1. Bibliografía 4](#_Toc161822582)

[12.2. Direcciones web 4](#_Toc161822583)

[12.3. Artículos, revistas, apuntes, … 4](#_Toc161822584)

# Introducción.

Los restaurantes y negocios que se dedican a la venta de productos de comida cuyos locales se encuentran en el extrarradio de una ciudad o en pueblos donde no llegan servicios como las conocidas plataformas de reparto de comida a domicilio, se encuentran con que deben contratar a sus propios repartidores si quieren ofrecer este servicio de entregas. El objetivo principal de esta aplicación es que los clientes puedan realizar sus pedidos usando su propia cuenta de usuario, de forma que sea mucho más fácil para ambas partes, el restaurante no tiene que atender tantas llamadas telefónicas, y el usuario realiza el pedido de una forma más rápida y detallada.

Con la ayuda de esta aplicación, tan solo tendrías que seguir un simple e intuitivo proceso para seleccionar los productos que quieres recibir. Elige si pagarás con tarjeta o en efectivo, si estás en casa de un amigo o familiar podrás seleccionar una dirección alternativa. Los cocineros tendrán una precisa comanda con todos los detalles que añadas a cada producto, por lo que será mucho más fácil recibir exactamente lo que deseas.

Reducir el tiempo de espera de los clientes, es beneficioso para crear y mantener esa fidelidad que cualquier dueño de un negocio así quiere tener con sus consumidores.

En el caso de un restaurante, para ser más precisos, los objetivos principales son los siguientes:

* Agilizar los pedidos
* Fidelizar a los clientes
* Mejorar la gestión de productos
* Mejorar la atención al cliente

En resumen, esta aplicación representa una solución innovadora para los restaurantes y negocios de comida que operan en áreas donde los servicios de entrega a domicilio son escasos. Al proporcionar una plataforma intuitiva y fácil de usar, se simplifica el proceso de pedido para los clientes, mientras que los propietarios pueden mejorar la eficiencia operativa y la gestión de productos. Además, al enfocarse en la agilización de los pedidos, la fidelización de los clientes y la mejora de la atención al cliente, esta aplicación tiene el potencial de transformar la experiencia de compra de alimentos tanto para los consumidores como para los comerciantes, estableciendo así una base sólida para el crecimiento y la prosperidad en la industria gastronómica.

# Estado del arte.

En este apartado, exploraremos el estado actual del desarrollo de aplicaciones móviles, centrándonos en las tendencias, avances y tecnologías que han moldeado el paisaje de las aplicaciones hasta la fecha.

Comenzaremos explorando la historia y evolución de las aplicaciones móviles, desde sus humildes comienzos hasta su ubicación actual como una fuerza dominante en el mundo digital. Luego, examinaremos las tendencias actuales en el desarrollo de las aplicaciones, incluyendo tecnologías emergentes como la realidad aumentada, la inteligencia artificial y el Internet de las cosas, que están dando forma al futuro de las aplicaciones móviles. Además, analizaremos investigaciones y estudios previos relevantes en el campo del desarrollo, identificando áreas de interés, desafíos y oportunidades para la innovación. Al comprender el estado actual del arte en el desarrollo de aplicaciones móviles estaremos mejor equipados para informar nuestras decisiones de diseño y desarrollo en el desarrollo de nuestra aplicación.

## Historia

La evolución de las aplicaciones móviles ha sido un viaje fascinante que ha transformado la forma en que interactuamos con la tecnología en nuestros dispositivos. En este subapartado exploraremos los hitos clave en la historia de las aplicaciones móviles, desde sus humildes comienzos hasta su ubicación actual como una parte integral de nuestras vidas digitales

### 2.1.1 Inicio de las aplicaciones móviles

A finales de los años 90, surgieron las primeras aplicaciones móviles, que marcaron el inicio de la revolución en la forma en la que interactuamos con nuestros dispositivos móviles. En esta era pionera, los teléfonos móviles comenzaron a ofrecer más que simplemente la capacidad de realizar y recibir llamadas. Las primeras aplicaciones eran simples pero revolucionarias en su funcionalidad, brindando a los usuarios la capacidad de llevar consigo herramientas esenciales y funcionalidades básicas en sus dispositivos, como las agendas, calculadoras, editores de tonos de llamada y juegos simples. Estas aplicaciones ofrecían entretenimiento y productividad en sus dispositivos, y sentaron las bases para el desarrollo futuro de aplicaciones más avanzadas y sofisticadas.

Veamos de una forma un poco más detallada y visual como eran estas primeras aplicaciones:

* Gestión de contactos y direcciones: Las aplicaciones de gestión de contactos permitían a los usuarios almacenar y organizar sus contactos o direcciones en una agenda digital. Esto elimina la necesidad de llevar una libreta física y proporcionaba acceso rápido a la información de contacto de amigos, familiares y conocidos. En la Ilustración 1, se puede observar la interfaz y funcionamiento de la agenda de direcciones del IBM Simon, conocido como el primer smartphone de la historia según la [enciclopedia libre](https://en.wikipedia.org/wiki/IBM_Simon).
* Agendas electrónicas o calendarios: Las agendas electrónicas permitían a los usuarios programar citas, recordatorios y eventos directamente desde sus teléfonos móviles. Esto facilitaba la gestión de horarios y tareas diarias sin la necesidad de llevar una agenda física. Se puede ver en la Ilustración 2 y 3 un ejemplo de la aplicación calendario del Nokia 9000, extraído de su [manual de uso](https://www.manualslib.com/manual/2171526/Nokia-9000.html?page=27).
* Bloc de dibujo: Las pantallas táctiles existen desde antes de la revolución de los dispositivos móviles, IBM aprovechó esta tecnología y consiguió implementar estas pantallas en su Simon, algo que hizo posible tener una aplicación como el bloc de dibujo, destinada para realizar bocetos muy limitados en cuanto a color y tamaño de las líneas, pero funcional. En la Ilustración 4 se observa un extracto del [manual de uso del IBM Simon](https://www.mobilephonemuseum.com/phone-detail/ibm-simon#pdf), en el que se muestra la interfaz la aplicación.



Ilustración



Ilustración



Ilustración



Ilustración

### 2.1.2 Llegada de los juegos móviles

Los juegos móviles han sido una parte integral de la experiencia de los dispositivos desde los primeros días de la telefonía móvil. A medida que la tecnología avanzaba y los dispositivos se volvían más capaces, los juegos experimentaron un auge de popularidad y se convirtieron en una forma de entretenimiento accesible para millones de personas en todo el mundo.

En la década de 1990, los primeros juegos eran simples pero adictivos, diseñados para aprovechar al máximo las limitaciones de hardware de los dispositivos de la época. Uno de los juegos más icónicos de esta época fue Tetris, que debutó en 1984 y se convirtió en uno de los primeros juegos en ser portado a dispositivos móviles. Con su sencilla premisa y su capacidad para mantener a los jugadores enganchados durante horas, Tetris marcó el comienzo de la era de los juegos móviles.

A principio de los 2000 los teléfonos Nokia dominaron el mercado de los dispositivos móviles y trajeron consigo una serie de juegos preinstalados que se convirtieron en clásicos instantáneos. Juegos como Snake, Space Impact y Bounce se convirtieron en los favoritos de los usuarios y ayudaron a popularizar los juegos móviles entre una amplia audiencia. La llegada de la App Store en 2008 y un poco después Google Play, marcó un punto de inflexión en la historia de los juegos móviles, se hablará más en detalle sobre estas plataformas un poco más adelante.

### 2.1.3 Auge en los *markets* de aplicaciones

### 2.1.4 Estado actual de las aplicaciones

# Estudio de viabilidad. Método DAFO.

## Estudio de mercado.

## Planificación temporal o agenda de trabajo.

# Análisis de requisitos.

# Diseño.

# Codificación.

## Tecnologías elegidas y su justificación.

## Documentación interna del código.

## Manual de usuario.

# Despliegue.

## Diagramas de despliegue.

## Descripción de la instalación o despliegue.

# Herramientas de apoyo.

# Control de versiones

Uso de github y referencia a mi repositorio

# Pruebas.

# Conclusiones.

## Conclusiones sobre el trabajo realizado

## Conclusiones personales

## Posibles ampliaciones y mejoras

Sacar una versión de escritorio para los ordenadores del establecimiento

# Referencias

## Bibliografía

## Direcciones web

## Artículos, revistas, apuntes, …