



INGENIERÍA INFORMÁTICA

Curso Académico 2024/2025

Trabajo Fin de Grado

APLICACIÓN NATIVA ANDROID PARA
FACILITAR AL USUARIO LA GESTIÓN DE LA
COMPRA DE ALIMENTOS DEL HOGAR,
RECETAS E INVITADOS

Autor : Beatriz Esteban Alcántara

Tutor : Manuel Rubio Sánchez

Trabajo Fin de Grado

Título del Trabajo con Letras Capitales para Sustantivos y Adjetivos

Autor : Nombre del Alumno/a

Tutor : Nombre del Tutor del TFG

La defensa del presente Proyecto Fin de Carrera se realizó el día de
de 20XX, siendo calificada por el siguiente tribunal:

Presidente:

Secretario:

Vocal:

y habiendo obtenido la siguiente calificación:

Calificación:

Fuenlabrada, a de de 20XX

*Dedicado a
mi familia*

Agradecimientos

Agradecer a mis padres, Montserrat y Raúl, y a mi hermana María, por todo su apoyo durante todos estos años.

Resumen

Aquí viene un resumen del proyecto. Ha de constar de tres o cuatro párrafos, donde se presente de manera clara y concisa de qué va el proyecto. Han de quedar respondidas las siguientes preguntas:

- ¿De qué va este proyecto? ¿Cuál es su objetivo principal?
- ¿Cómo se ha realizado? ¿Qué tecnologías están involucradas?
- ¿En qué contexto se ha realizado el proyecto? ¿Es un proyecto dentro de un marco general?

Lo mejor es escribir el resumen al final.

Índice general

1. Introducción y Motivación	1
2. Objetivos	3
3. Tecnologías, Herramientas y Metodologías	5
4. Descripción informática	7
4.1. Requisitos	7
4.2. Arquitectura y Análisis	7
4.3. Diseño e Implementación	7
4.4. Pruebas	8
5. Conclusiones y trabajos futuros	9
Bibliografía	11
A. Manual de usuario	13

Índice de figuras

Capítulo 1

Introducción y Motivación

Contexto en el que se enmarca el proyecto y la justificación del mismo. Este capítulo es muy importante porque permite al lector conocer qué sentido tiene el proyecto, qué ofrece, por qué es relevante su implementación, los objetivos que persigue, etc. Este capítulo debería tener una extensión de entre 4 y 8 páginas.

Capítulo 2

Objetivos

1 página describiendo los objetivos concretos que se pretenden conseguir con el desarrollo del proyecto. Es como la conclusión del capítulo anterior.

Capítulo 3

Tecnologías, Herramientas y Metodologías

Descripción de los lenguajes de programación, entornos de desarrollo, herramientas auxiliares, librerías de terceros, sistemas operativos, navegadores web, etc... utilizados para la realización del proyecto así como la metodología empleada. El grado de profundidad a la hora de explicar cada tecnología dependerá de lo relevante que ha sido para el proyecto y lo conocida que es. Por ejemplo, si se usa el lenguaje de programación Java, no es necesario entrar en tanto detalle que si se usa un lenguaje mucho menos usado como Scala, por ejemplo. Respecto a la metodología, dada la naturaleza de los proyectos, se suele describir una metodología iterativa e incremental en espiral, en la que se van sucediendo reuniones con el profesor que van definiendo el ámbito del proyecto. Este capítulo puede tener una extensión entre 10 y 15 páginas.

Capítulo 4

Descripción informática

Descripción del proyecto realizado. Después de unos párrafos introductorios el capítulo se divide en subcapítulos. (de 25 a 35 páginas)

4.1. Requisitos

Descripción detallada de las funcionalidades que tendría que implementar la aplicación (pues se asume que los requisitos se escriben antes de empezar el desarrollo). Pueden tener forma de historias de usuario o bien ser una lista de requisitos funcionales y no funcionales.

4.2. Arquitectura y Análisis

Descripción de los aspectos de alto nivel de la aplicación. Diagramas de clases de análisis, diagramas de clases de diseño, etc. Se debe incluir la suficiente información para que el lector pueda entender la estructura de alto nivel del software desarrollado. Se pueden incluir diagramas de casos de uso si se considera útil.

4.3. Diseño e Implementación

Descripción de algún aspecto relevante de la implementación que quiera mencionarse. Por ejemplo se podría incluir alguno de los siguientes aspectos: Algoritmo complejo que se haya tenido que desarrollar. Integración entre librerías problemática. Resolución de algún bug que

haya sido especialmente problemático. Focalizar en alguna parte del desarrollo y describirla en más detalle. En esta sección se pueden incluir fragmentos de código fuente. En este apartado se pueden incluir algunas métricas del proyecto (Nº de clases, líneas de código, etc...). También se puede incluir la evolución del repositorio de github (gráfico de commits por día).

4.4. Pruebas

En esta sección se describen las pruebas automáticas que han sido implementadas para el proyecto. Sobre los tests, conviene indicar la cobertura del código. Si no se han implementado pruebas automáticas, deberían haberse implementarse y describirse aquí o tener una buena justificación de por qué no se han implementado.

Capítulo 5

Conclusiones y trabajos futuros

Reflexión sobre el trabajo realizado, qué objetivos se han cumplido y qué aspectos quedan pendientes para una futura ampliación del proyecto. Además se deben incluir unas conclusiones personales indicando lo que ha supuesto para el alumno la realización del trabajo. Entre 2 y 4 páginas.

Bibliografía

Apíndice A

Manual de usuario