

Manual tecnico

QUICK-APPETITE APP DE PEDIDOS Y RESERVACIONES



Integrantes

- Gabriel Alejandro Diaz Valencia DV201086
- Brandon Denilson azahar rojas AR172433
- Joel Alexander Flores Hernandez FH190646
- Romeo Alejandro Teos Arevalo TA191376
- Carlos Ricardo López López LL192148

Maestra Karens medrano

Ing en ciencias de la computación

Indice

Objetivos:	3
Objetivos específicos	3
Alcance:	4
Requerimiento Técnicos:.....	4
Lado del Servidor:.....	4
Lado del cliente:	4
Requerimientos mínimos de Software.....	5
En Desarrollo	5
En El cliente:	5
Requerimientos mínimos de hardware :.....	5
Lado del Servidor:.....	5
Lado del cliente:	5

Objetivos:

Quick-Appetite es una app que busca agilizar el proceso de realización y despacho de pedidos para llevar como para comer en mesa

Esto pretende que a través de una app con una interfaz sencilla de hacer se le permita a los comensales realizar sus pedidos o reservas de una manera mas rápida y optima reduciendo el tiempo de espera de cada orden

Objetivos específicos

- Brindar una app fácil de usar
- Agilizar los tiempos de espera para despacho de las ordenes

Alcance:

Este documento esta dirigido a los que serán los futuros administradores quienes una vez desplegada esta App tendrán la tarea de administrar la base de datos que contiene el menú y los pedidos que llegaran

Los conocimientos básicos son manejo de firebase y la api de Google para autenticar los usuarios

A parte de cierto conocimiento en codificación en react native con el framework de Expo

Requerimiento Técnicos:

Lado del Servidor:

Procesador: AMD Ryzen 3

RAM : 16 GB

Disco Duro: 120 GB

Android estudio

Expo instalado

Lado del cliente:

Celular Android pixi 3 en adelante

Requerimientos mínimos de Software

En Desarrollo

- Visual Studio Code o cualquier editor de Código
- Expo – React Native
- Android studio (para el emulador)
- En caso de no poder acceder a esto se puede usar “expo Snack”

En El cliente:

Instalar El APK

Requerimientos mínimos de hardware :

Lado del Servidor:

Procesador: AMD Ryzen 3

RAM : 16 GB

Disco Duro: 120 GB

Android estudio

Expo instalado

Lado del cliente:

Celular Android pixi 3 en adelante

Herramientas usadas en el desarrollo :

- Visual studio Code
- Expo Snack
- FireBase
- Google Autentícate API (Google Cloud)

Instalación :

En caso de estar en entorno de desarrollo una vez clonado el repositorio utilice el comando

“npm install” esto hará que los paquetes instalados en el proyecto se instalen en su instancia pues instala los paquetes que vienen listados en el “packge.json”

También puede exportarlo a “expo snack” si no puede instarlo localmente

Una vez terminado en el lado del cliente solo bastara con instalar la APK