

MANUAL DE USUARIOS

Proyecto final de grado – 2ºDAM – Hungry Hero

Daniel Gutiérrez Baena

ÍNDICE

OBJETIVOS DE HUNGRY HERO.....	3
MANUAL USUARIO.....	5
1. Ventana de Iniciar sesión.....	6
2. Ventana de Registrarse.....	7
3. Ventana de Inicio.....	8
4. Ventana para realizar un pedido/Selección de familia.....	9
5. Ventana de Productos.....	10
6. Ventana información pedidos.....	14
7. Ventana información detallada de un pedido.....	15
8. Notificación.....	16
9. Ventana de cesta.....	17
10. Ventana preferencias.....	18
MANUAL EMPRESA.....	19
1. Ventana de inicio.....	20
2. Ventana modificar sugerencias.....	21
3. Ventana pedidos.....	22
4. Ventana de pedidos.....	23
5. Ventana de filtros por fecha.....	24
6. Ventana info pedido.....	25
7. Ventana productos.....	26
8. Ventana de modificación de productos.....	27
9. Ventana de subir producto.....	28
10. Ventana de preferencias.....	29
DIAGRAMA DE LA BASE DE DATOS.....	30
TECNOLOGÍAS USADAS.....	31
Herramientas usadas para programar.....	32
Entorno de desarrollo (IDE).....	32
Emulador.....	32
Versión del framework y de java.....	33
Aplicación usada para el backend: Firebase.....	34
Firestore Database.....	34
Cloud Messaging.....	34
Storage.....	35
Authentication.....	35
Ayudas en programación.....	36
ChatGPT.....	36
Logo de la aplicación.....	37
Dall – E.....	37

OBJETIVOS DE HUNGRY HERO

En el mundo actual, donde las grandes cadenas comerciales y las empresas multinacionales dominan el panorama empresarial, los pequeños locales luchan día a día por sobrevivir. Son esos negocios familiares, las tiendas acogedoras y los restaurantes con encanto los que le dan vida y personalidad a nuestras comunidades. Su presencia es invaluable, pero también enfrentan grandes desafíos para competir en un mercado cada vez más exigente y digitalizado.

Ha sido este entendimiento profundo de la importancia de los pequeños locales lo que me ha impulsado a crear una aplicación que busca agilizar y optimizar su trabajo diario. Desde lo más profundo de mi ser, siento un genuino deseo de ayudar a estos empresarios a prosperar y mantener vivas sus pasiones y sueños.

La idea de desarrollar una aplicación de pedidos de comida y gestión surgió cuando me encontré con diversos propietarios de pequeños restaurantes que, a pesar de su delicioso menú y excelente servicio, luchaban por atraer a nuevos clientes y mantener su negocio a flote. Sus voces, llenas de frustración y desesperanza, resonaron en mi corazón y se convirtieron en el motor que impulsó mi determinación.

Cada línea de código que he escrito, cada noche en vela y cada obstáculo superado, ha sido con el objetivo de simplificar y mejorar la forma en que estos locales operan. Quiero brindarles una herramienta que no solo les permita recibir pedidos de manera eficiente, sino que también les ofrezca una plataforma de gestión intuitiva y completa.

Mi objetivo no se limita a crear una aplicación funcional; mi objetivo es empoderar a los pequeños locales y mostrarles que tienen el potencial de competir en el mundo digital. Quiero que se sientan respaldados y capacitados para destacar entre la multitud, para que puedan ofrecer a sus clientes una experiencia excepcional que los haga regresar una y otra vez.

Al crear esta aplicación, mi deseo no es simplemente obtener reconocimiento o ganancias. Se trata de devolver algo a la comunidad, de contribuir a un ecosistema empresarial más equitativo y justo. Cada pequeño local que logre prosperar gracias a mi aplicación será una victoria personal y una confirmación de que mi esfuerzo ha valido la pena.

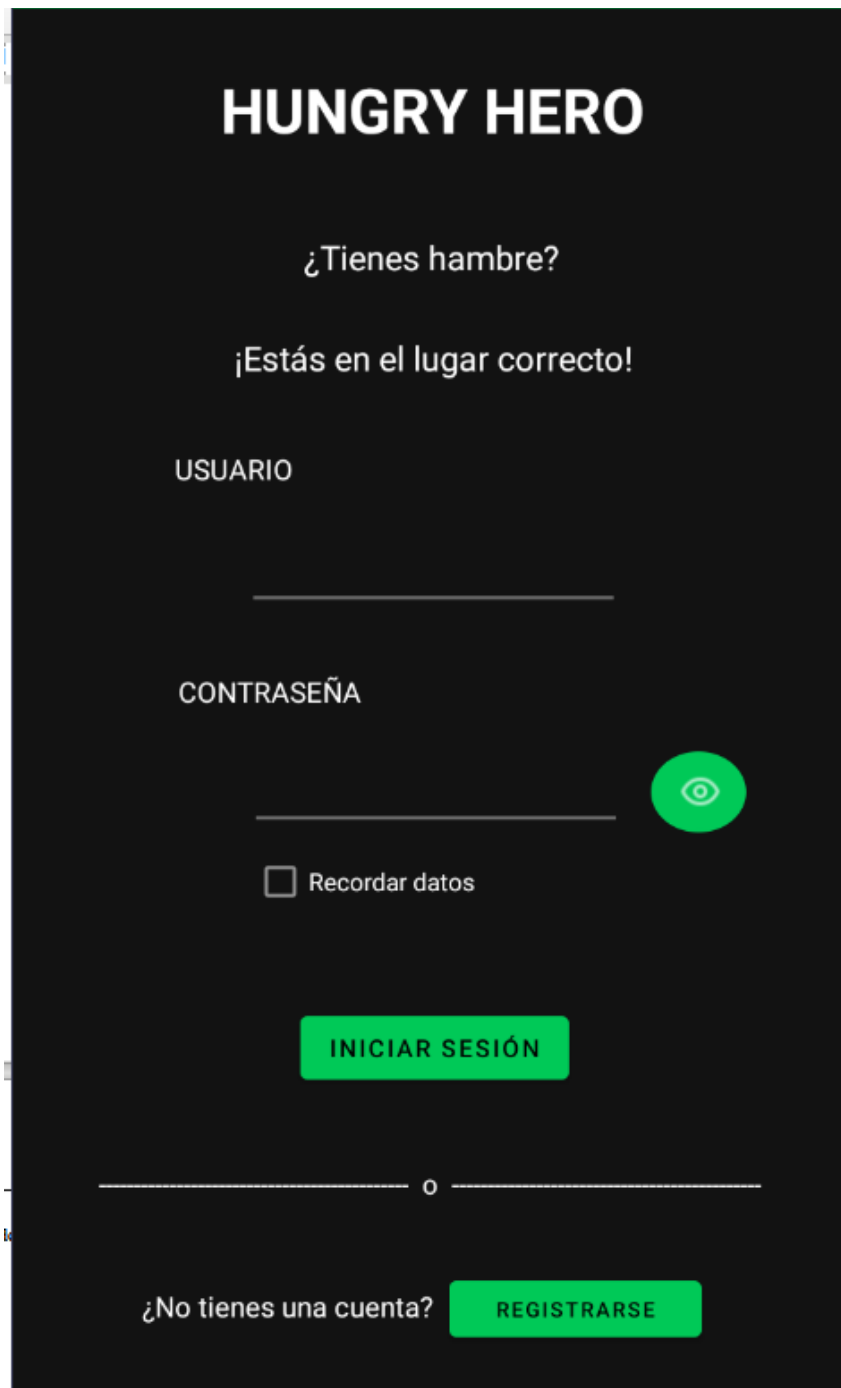
Me comprometo a estar al lado de estos empresarios en cada paso del camino, brindándoles soporte continuo y actualizaciones constantes para satisfacer sus necesidades cambiantes. Mi mayor recompensa será ver cómo sus negocios crecen y florecen, cómo se convierten en pilares de sus comunidades y cómo su pasión y dedicación se ven recompensadas.

Así que, desde lo más profundo de mi corazón, quiero que los pequeños locales sepan que no están solos. Estoy aquí para ayudarles, para darles las herramientas que necesitan para triunfar y para mostrar al mundo el valor que aportan. Juntos, podemos construir un futuro en el que los pequeños negocios sean apreciados, protegidos y celebrados.

MANUAL USUARIO

1. Ventana de Iniciar sesión

Los usuarios tendrán que iniciar sesión, con un usuario existente, hay un botón de un ojo, para ver la contraseña y una casilla para recordar los datos, sino tienen una cuenta deberán registrarse.



The image shows a login form for 'HUNGRY HERO' on a dark background. The form includes a title 'HUNGRY HERO', a greeting '¿Tienes hambre?', a location confirmation '¡Estás en el lugar correcto!', and input fields for 'USUARIO' and 'CONTRASEÑA'. A green eye icon is next to the password field. Below the password field is a checkbox labeled 'Recordar datos'. A green 'INICIAR SESIÓN' button is centered below the inputs. A horizontal line with a small circle in the middle separates the login section from the registration section. At the bottom, it says '¿No tienes una cuenta?' followed by a green 'REGISTRARSE' button.

HUNGRY HERO

¿Tienes hambre?

¡Estás en el lugar correcto!

USUARIO

CONTRASEÑA

☐ Recordar datos

INICIAR SESIÓN

¿No tienes una cuenta? **REGISTRARSE**

2. Ventana de Registrarse

Los usuarios tendrán que escribir un usuario y contraseña obligados, el teléfono es opcional, sino escriben ningún teléfono, se registrará al usuario de manera normal, si se escribe un teléfono, se abrirá automáticamente una ventana en el navegador comprobando que no eres un robot (esta opción se puede quitar pagando 25€), cuando compruebe que no eres un robot, automáticamente, sin tener que hacer NADA, saltará la ventana para pedirte el código del SMS, si introduces el SMS correcto, se te registrará con el teléfono. Cabe destacar que la funcionalidad de teléfono no funciona con emuladores.

The image displays two screenshots of the 'HUNGRY HERO' registration interface. Both screens have a dark background with white text.

Left Screenshot: Shows the 'Ventana de Registro' (Registration Window) with the following fields and labels:

- USUARIO**: Username input field.
- CONTRASEÑA**: Password input field.
- REPETIR CONTRASEÑA**: Repeat password input field.
- TELÉFONO (opcional)**: Optional phone number input field.
- A small note below the phone field: 'se abrirá una ventana para comprobar que no eres un robot' (a window will open to check if you are not a robot).
- A grey button labeled **REGISTRARSE** (Register).

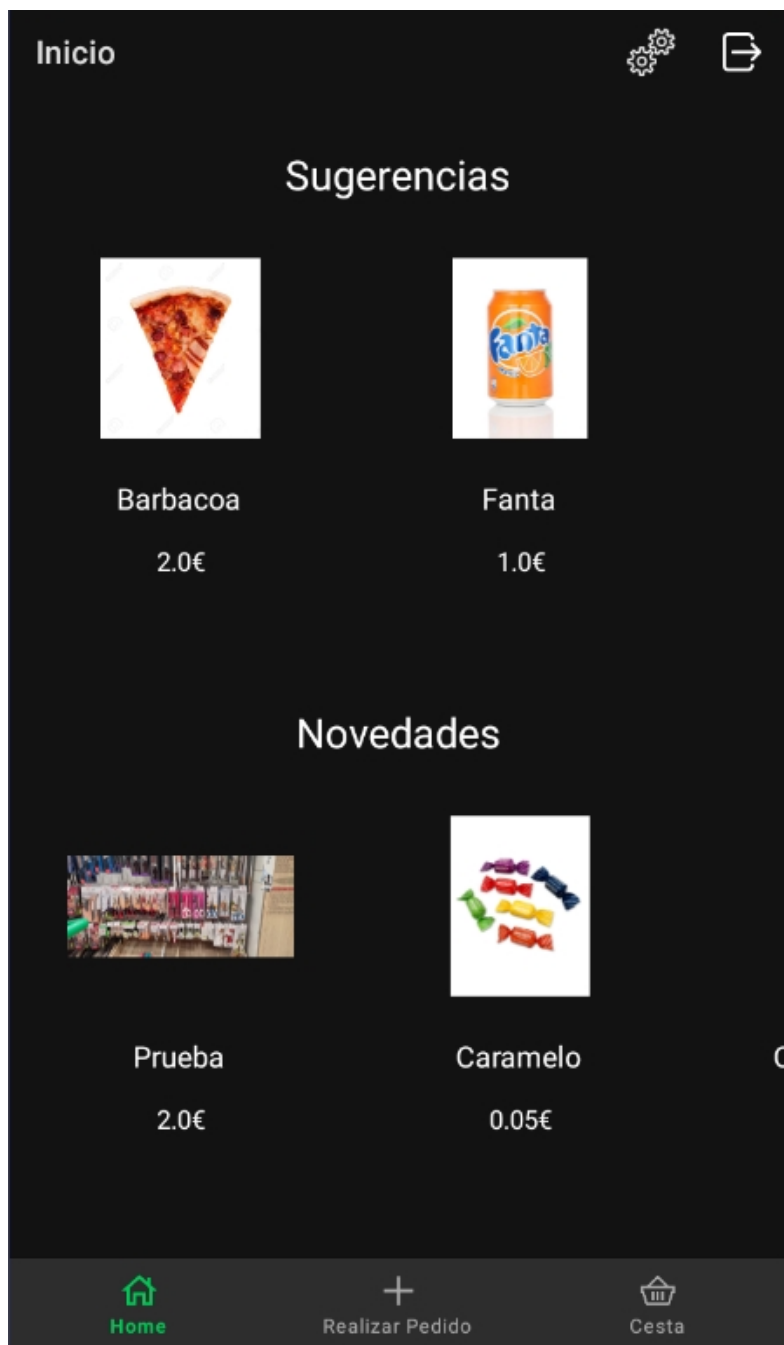
Right Screenshot: Shows the same registration form with sample data entered. A modal window titled 'Confirmar número' (Confirm number) is overlaid, asking for the 'Código' (Code) for the phone number. The modal has a text input field and two buttons: 'NO' and 'SI' (Yes).

The background form on the right shows the following state:

- USUARIO**: prueba1111
- CONTRASEÑA**: (partially visible)
- TELÉFONO (opcional)**: 653653122
- The same note and **REGISTRARSE** button are present.

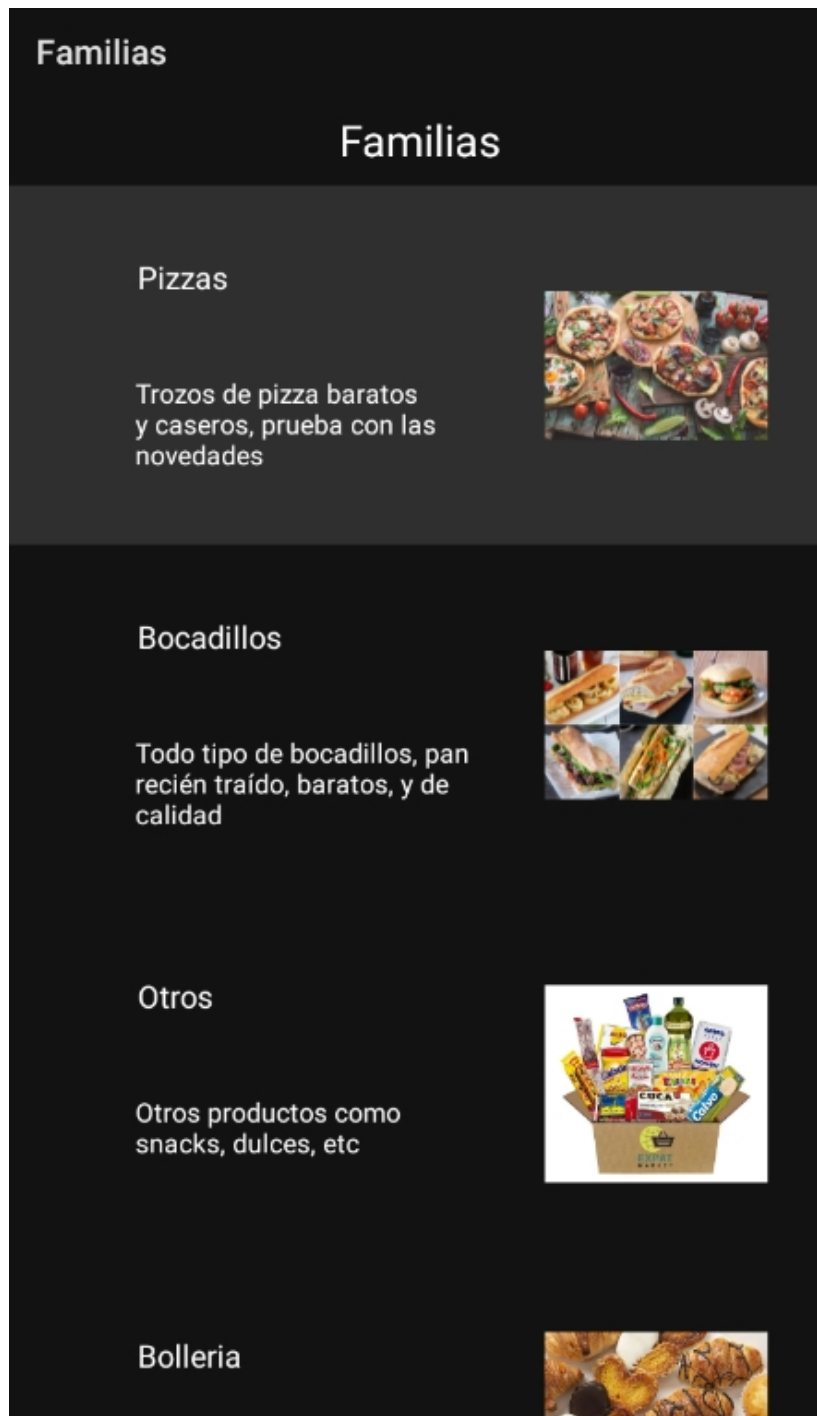
3. Ventana de Inicio

Desde esta ventana los usuarios pueden ir a muchos sitios, nada más iniciar sesión se encuentran con una ventana de sugerencias, novedades y top ventas por si el usuario esta indeciso, esto puede ayudar mucho, botón de ajustes para cambiar el tema de la aplicación, botón para cerrar sesión, botón para realizar un pedido, botón para ver los pedidos



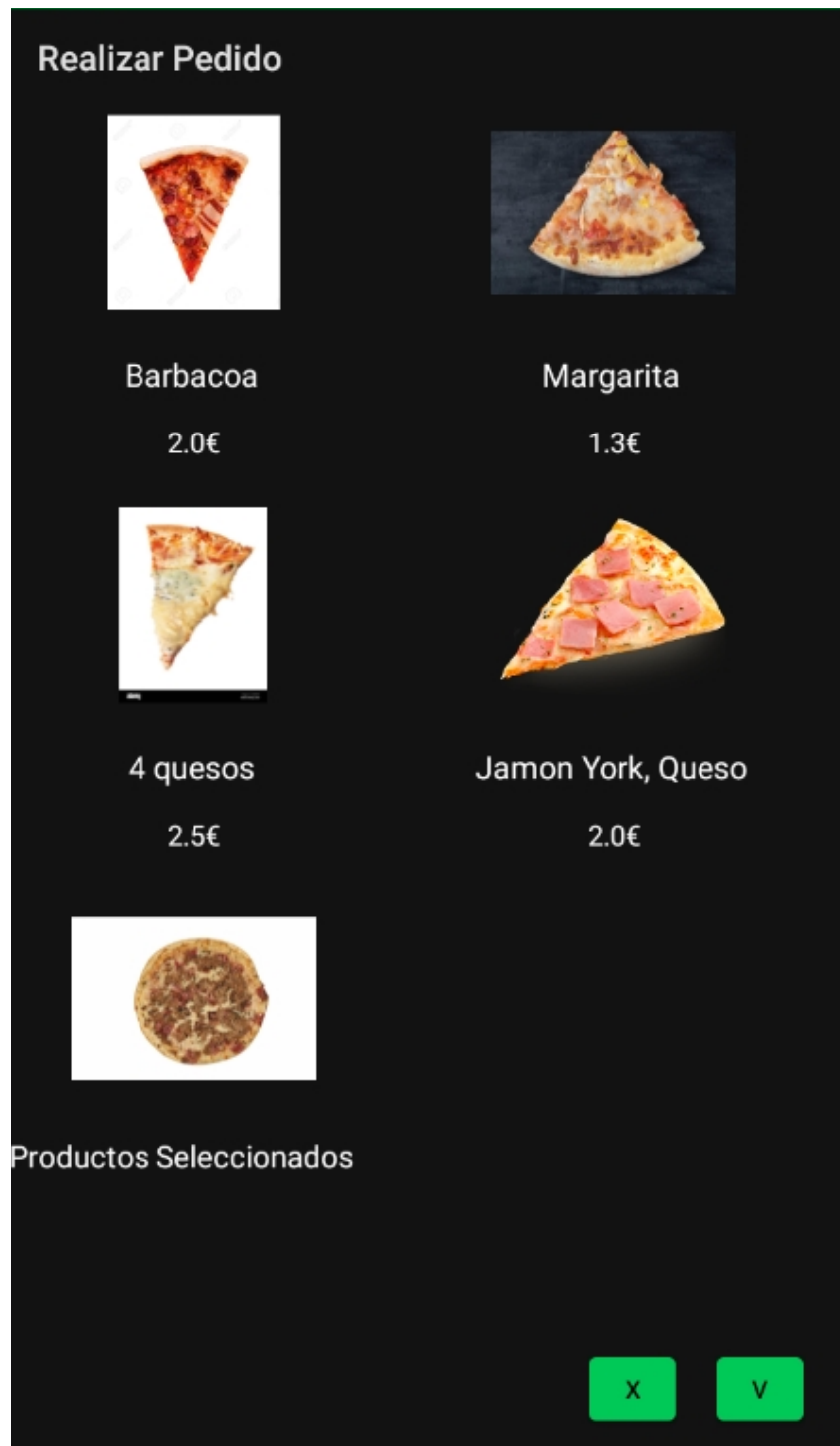
4. Ventana para realizar un pedido/Selección de familia

El usuario tendrá que elegir la familia a la cual pertenecen los productos, este diseño hace fácil encontrar los productos.



5. Ventana de Productos

Cuando seleccione una familia, le aparecerá una pantalla como la siguiente



Al pulsar en uno de los pedidos saldrá lo siguiente:

-Para elegir cuantos quiere de ese producto.

-Añadir una nota por si quiere que ese producto no lleve cierto ingrediente

Realizar Pedido

Seleccione la cantidad

Cantidad

- 0 +

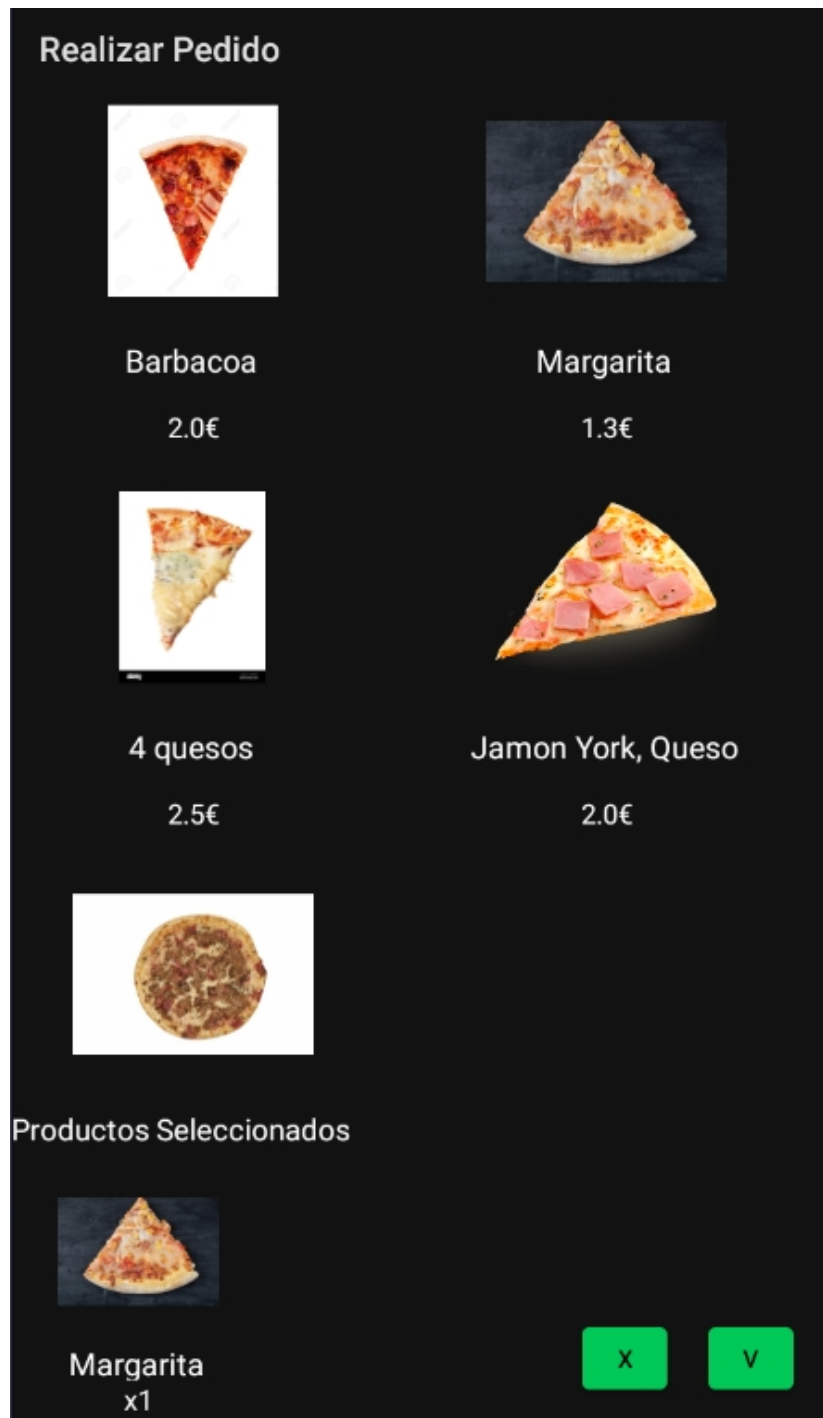
Nota

CANCEL ACCEPT

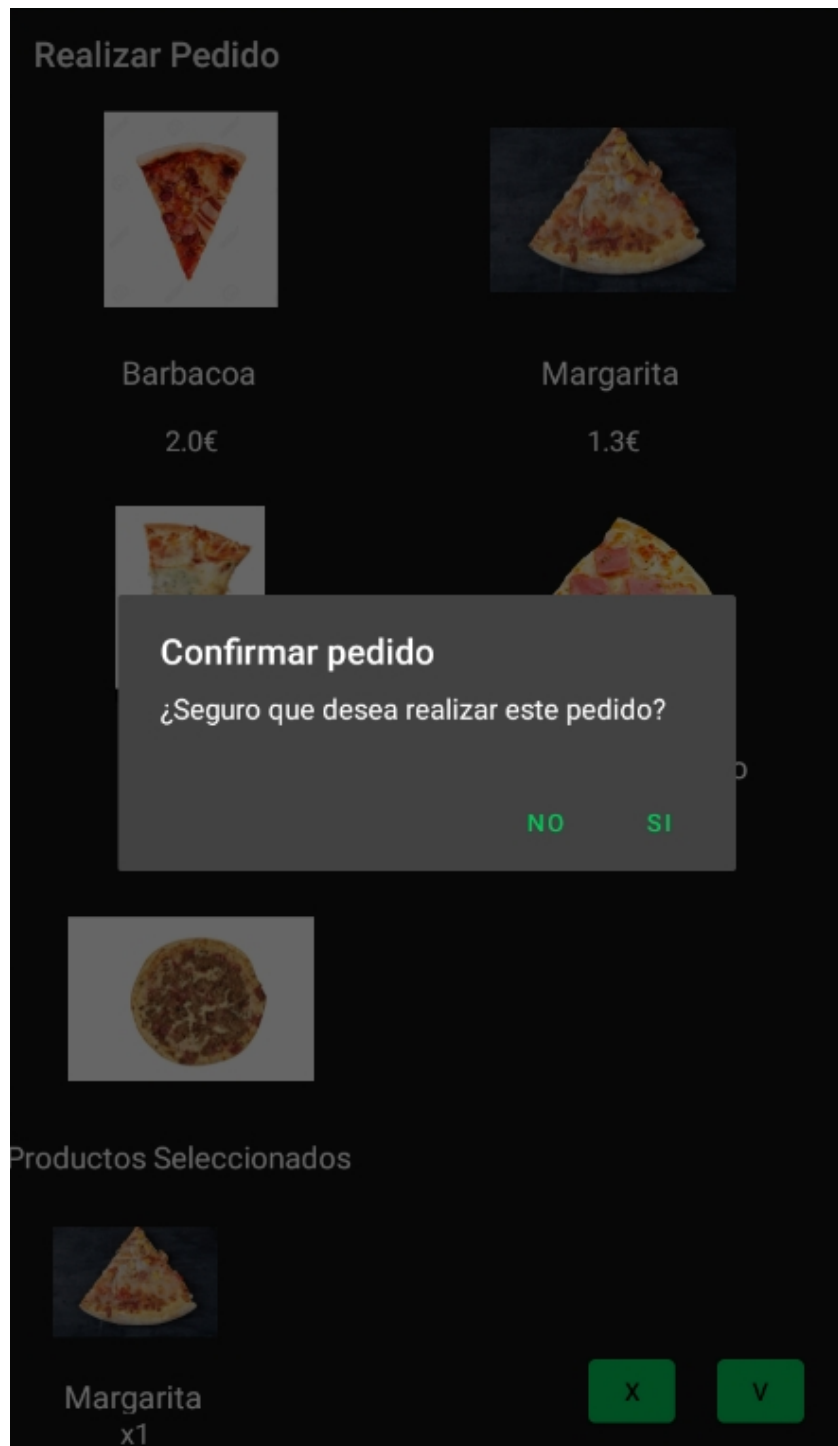
Productos Seleccionados

X V

Al pulsar el botón de aceptar, el producto se nos añadirá a nuestra lista de productos seleccionados, desde aquí, si lo deja pulsado, podrá eliminarlo, y además puede volver hacia atrás para seleccionar de otras familias que no se perderán los productos que ya tiene seleccionados.

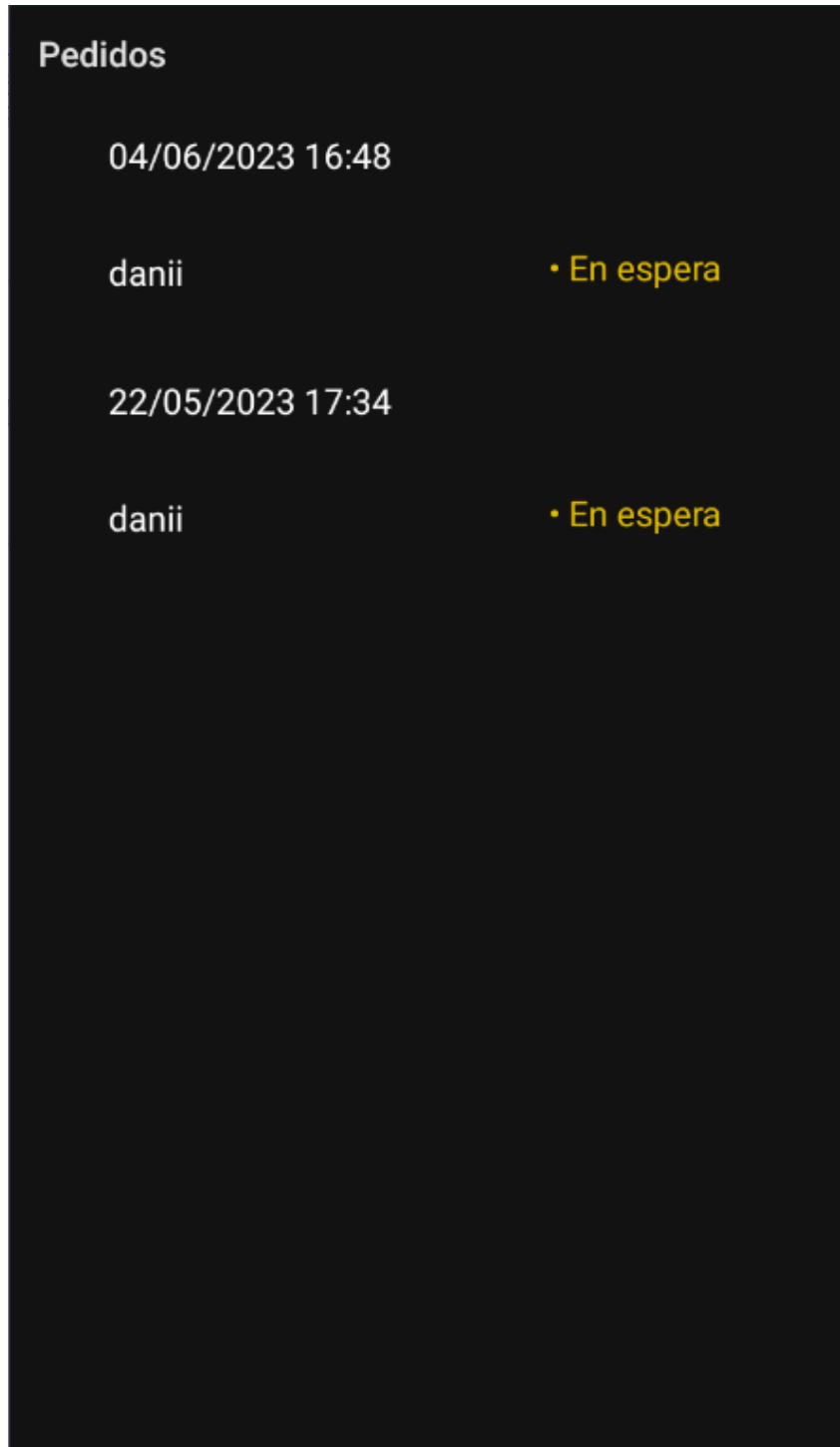


Cuándo le de al botón de confirmar, se le preguntará si de verdad quiere realizar el pedido:



6. Ventana información pedidos

Al pulsar el botón de si, le mandará una notificación al dueño de la aplicación y nos llevará a la ventana de los pedidos que tenemos en espera, es decir, estos pedidos se están haciendo:




7. Ventana información detallada de un pedido

Al pinchar en uno de ellos, se podrá ver una vista maestro detalle, con toda la información del pedido, al pinchar en botón de cancelar pedido, este se eliminará de la base de datos y se cancelará.

Detalles del pedido

ID	JjR2R9RMX3WcO5dLif72		
HORA	04/06/2023 16:48		
USUARIO	danii	• En espera	

PRODUCTOS



Margarita
x1

TOTAL

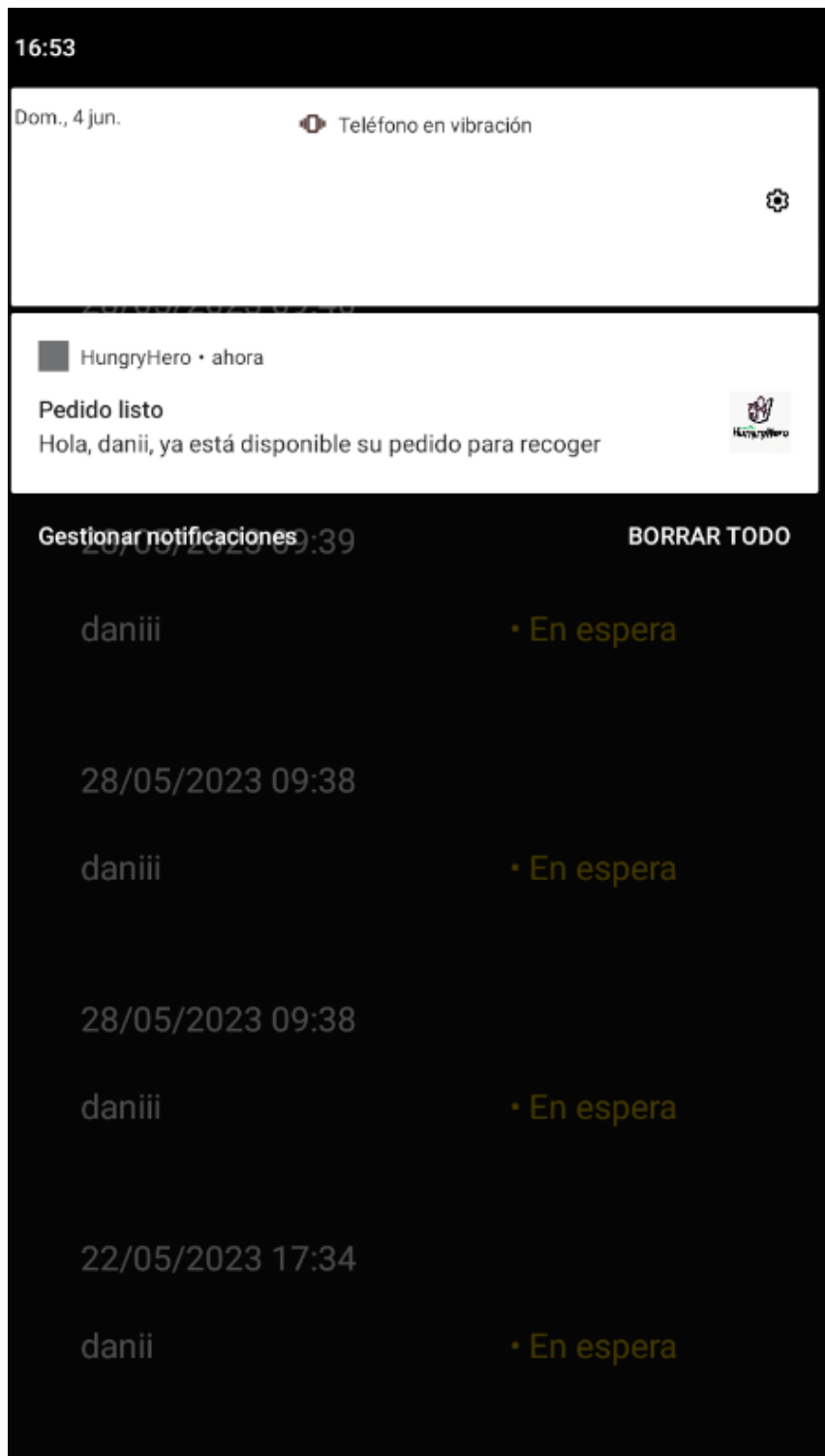
1.3€

CANCELAR
PEDIDO

CONFIRMAR

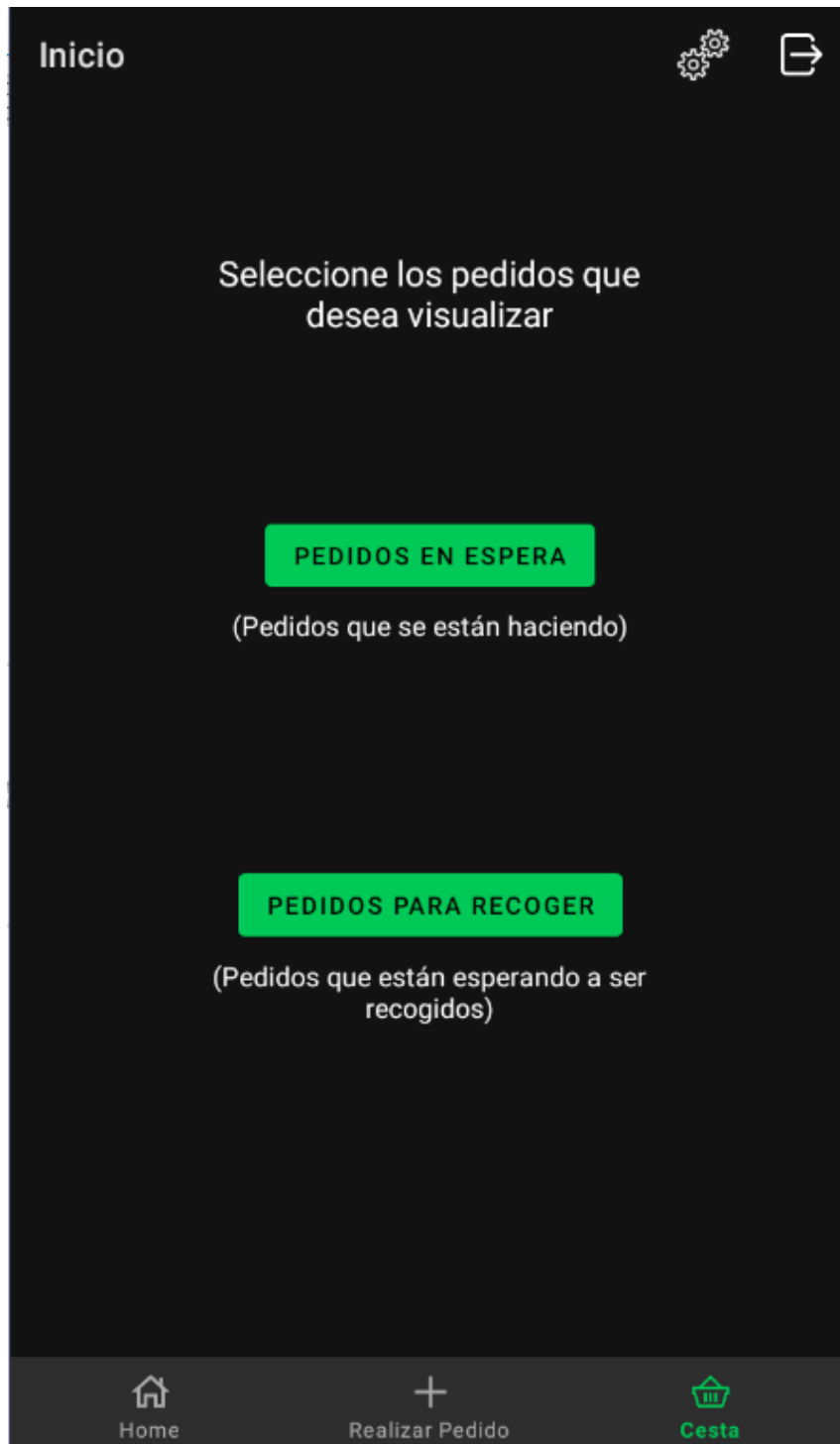
8. Notificación

Cuando la empresa ya ha realizado un pedido, se nos notificará para que podamos ir a recogerlo



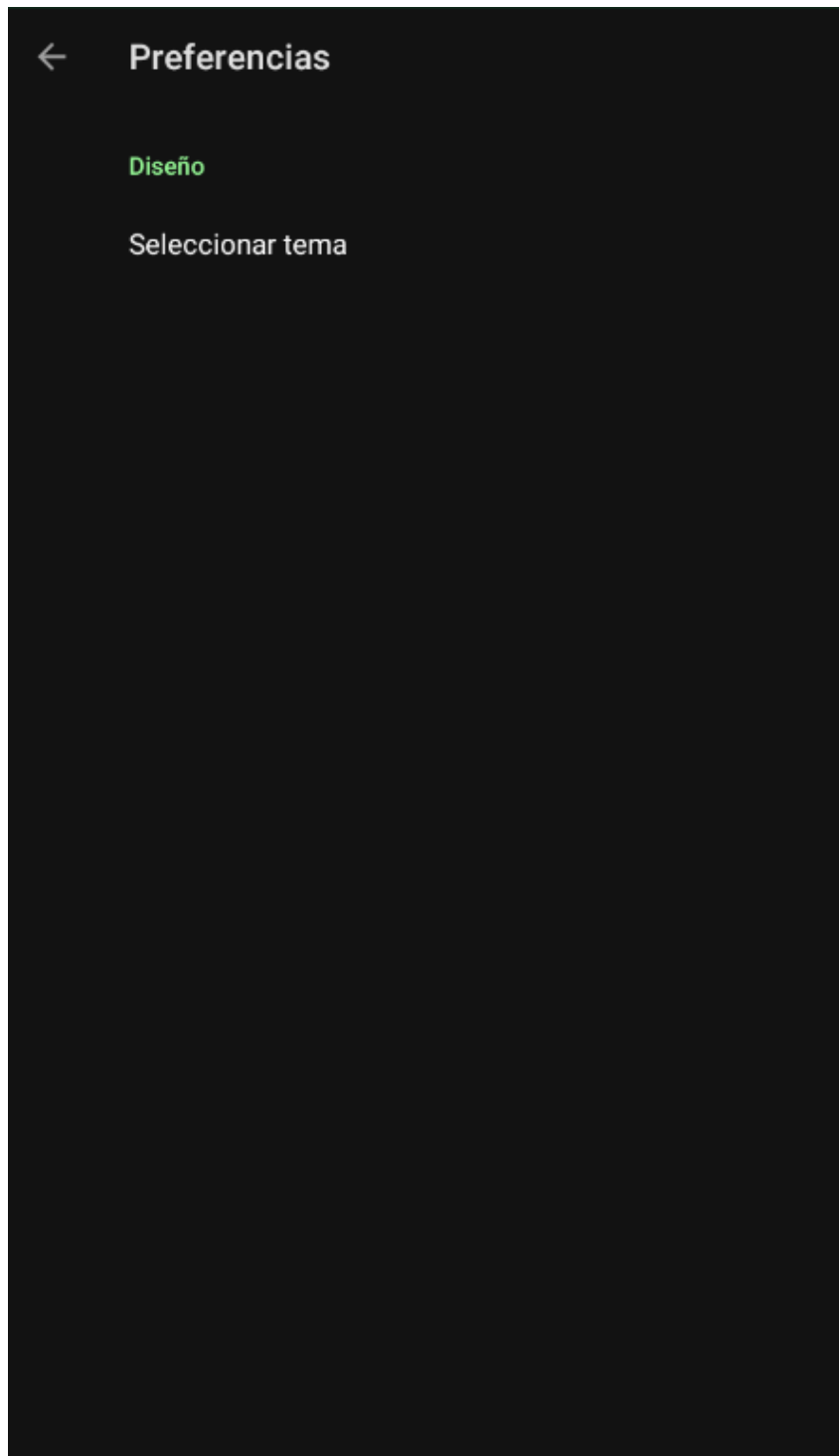
9. Ventana de cesta

Al pinchar en el botón cesta, nos aparecerá para ver que pedidos deseamos ver, si los que están haciéndose o los que ya están listos para recoger, al pinchar en la notificación también nos llevará a esta última opción.



10. Ventana preferencias

Desde esta ventana se podrá cambiar el tema a claro u oscuro.



MANUAL EMPRESA

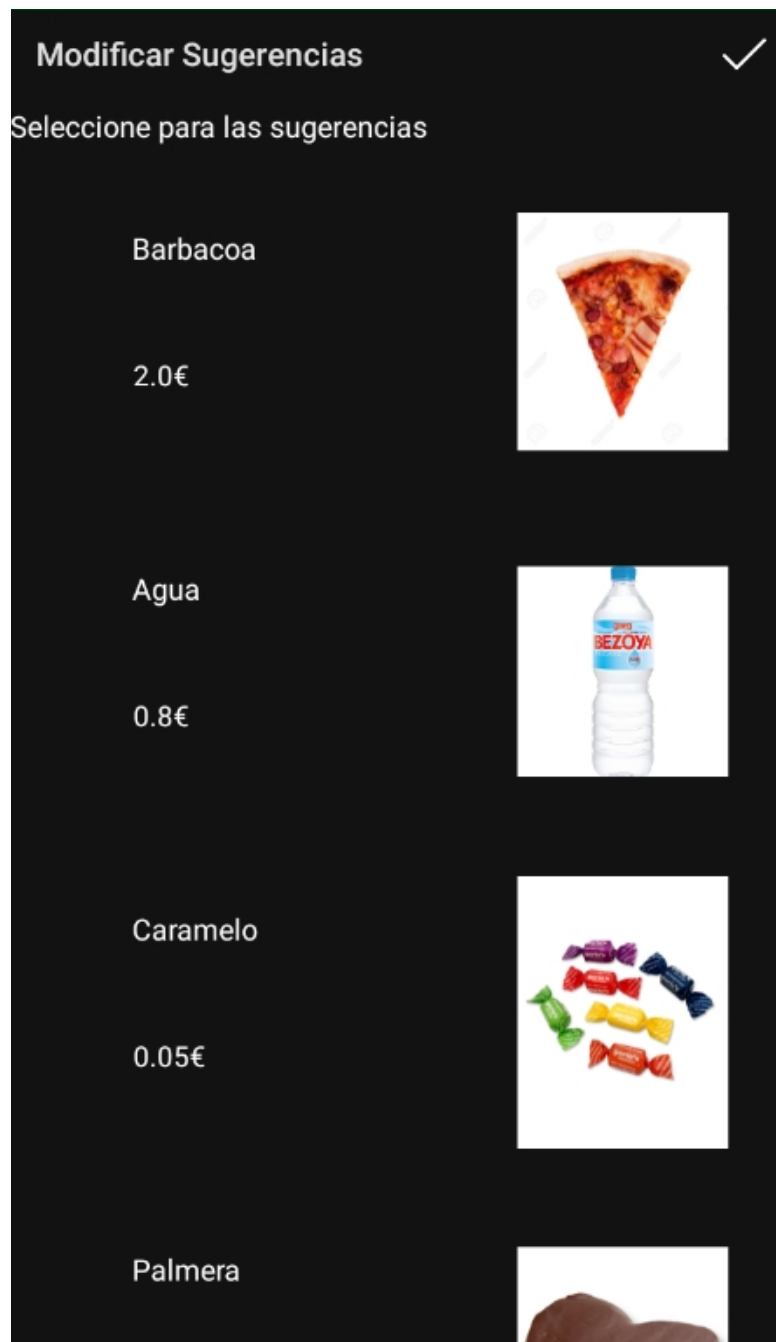
1.Ventana de inicio

Desde esta ventana el usuario, controlará toda la app de los usuarios, con una interfaz sencilla.



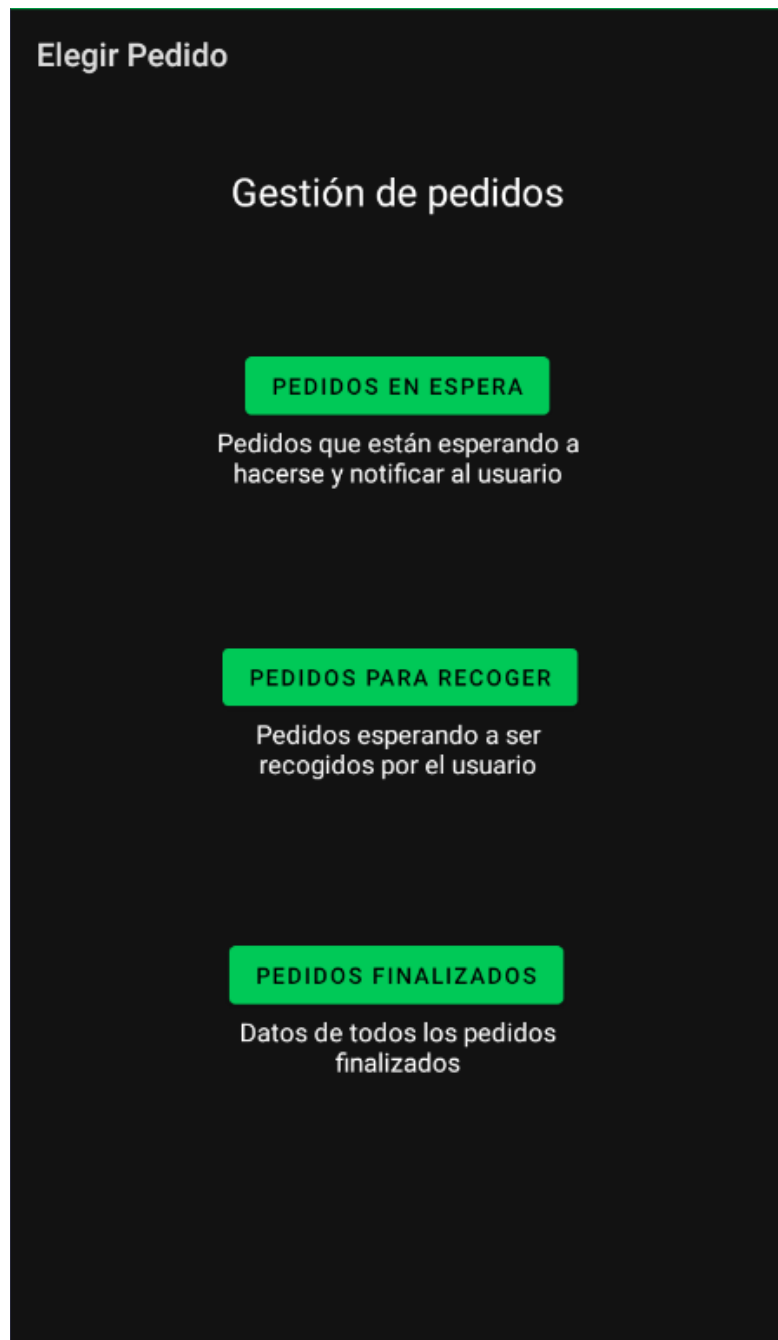
2. Ventana modificar sugerencias

Desde esta ventana el usuario puede elegir los productos que quiere que aparezcan en la app de los usuarios, cuando los tenga seleccionados le dará al botón de confirmar y se actualizarán.



3. Ventana pedidos

Desde esta ventana podrá ver, los pedidos que están esperando a ser hechos, los que están esperando a ser recogidos y los finalizados



4. Ventana de pedidos

Desde esta ventana se pueden filtrar usuarios o al pinchar en el botón de filtros, buscar por fechas, también al pinchar en uno de los pedidos, tendremos más información de este.

Pedidos	
Introduzca aquí el id del usuario	
28/05/2023 09:40	
daniiii	• En espera
28/05/2023 09:39	
daniiii	• En espera
28/05/2023 09:38	
daniiii	• En espera
28/05/2023 09:38	
daniiii	• En espera
22/05/2023 17:34	
danii	• En espera

5. Ventana de filtros por fecha

Desde esta ventana se filtran los pedidos entre dos fechas

Filtros

SELECCIONE RANGO DE FECHAS

Fecha Inicio:

<

Junio de 2023

>

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Fecha Fin:

<

Junio de 2023

>

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

V


6. Ventana info pedido

Desde esta ventana se puede ver la información del pedido, al darle a confirmar, se le mandará una notificación al usuario de que su pedido está listo y por lo tanto, pasará a pedidos listos para recoger, el botón cancelar, eliminará el pedido de la base de datos.

Detalles

ID	HRcoNDyon4eyjj9k1Vxo		
HORA	28/05/2023 09:40		
USUARIO	danii	• En espera	

PRODUCTOS

	
Barbacoa x1	Margarita x1

TOTAL

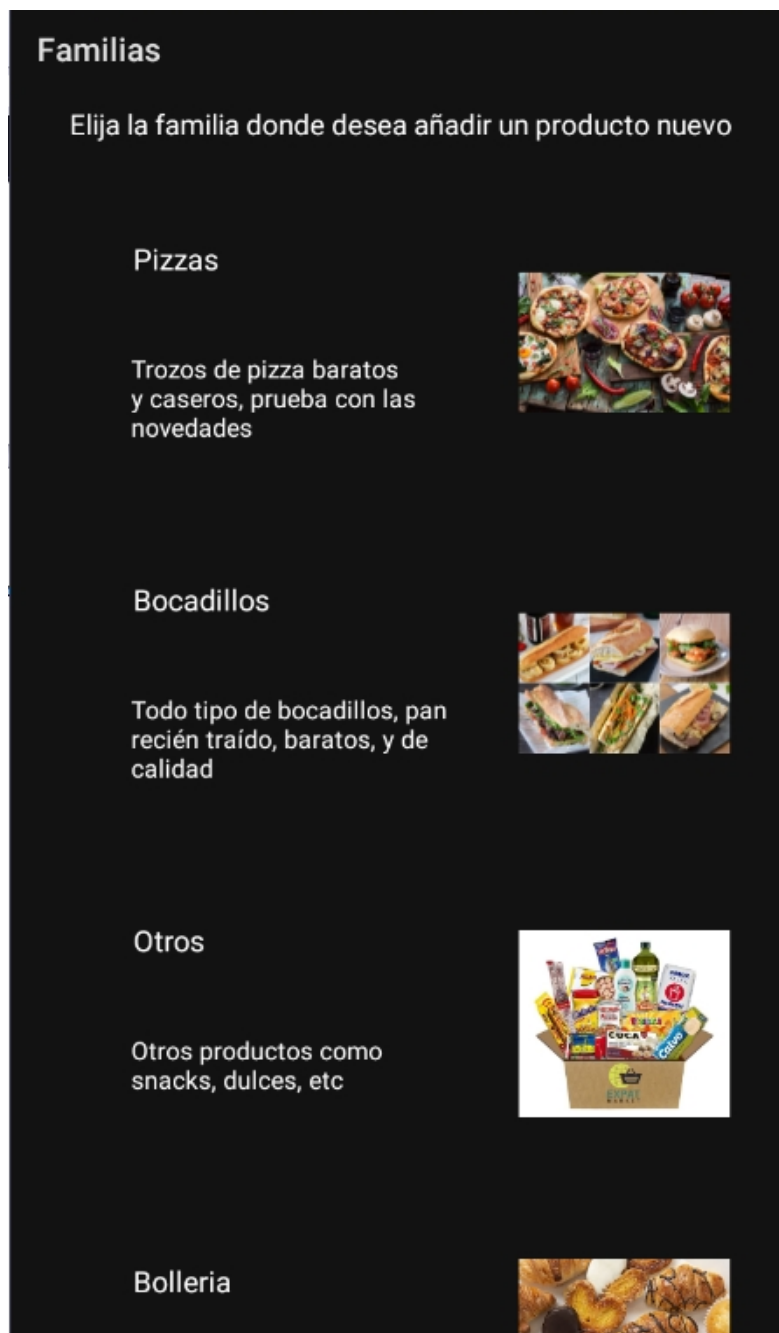
3.3€

CANCELAR PEDIDO

CONFIRMAR

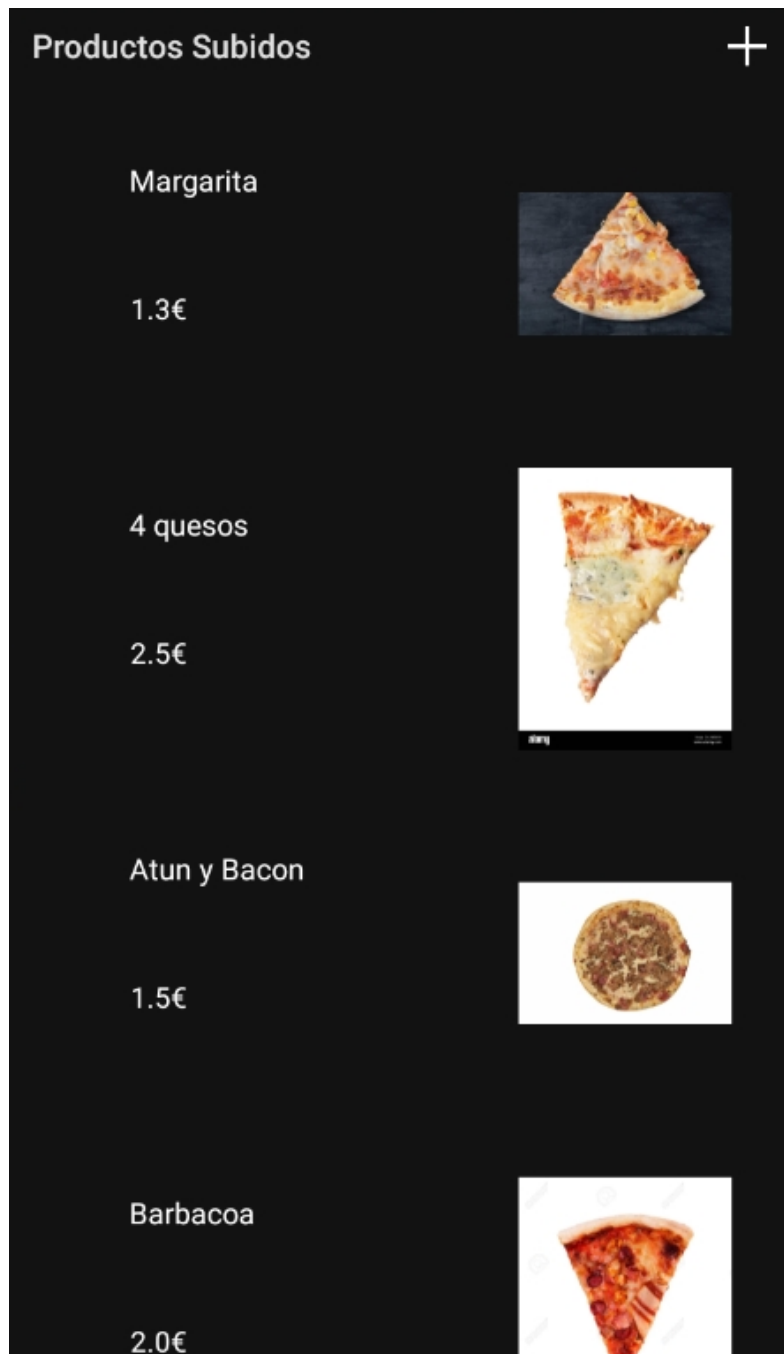
7. Ventana productos

Desde esta ventana habrá que elegir la familia, para modificar los productos que nos interese(añadir o eliminar).



8. Ventana de modificación de productos

Desde esta ventana, al dejar pulsado un producto, podremos eliminarlo, al darle al botón + podremos añadir uno nuevo, también veremos todos los productos asociados a esa familia, obviamente.



9. Ventana de subir producto

Desde esta ventana podremos subir un producto nuevo a la familia seleccionada, se podrá subir sin imagen, pero no se recomienda, ya que es menos atractivo que uno con imagen. Al darle a seleccionar se abrirá la galería para seleccionar la imagen que nos interese.

Subir Producto

Nombre

Precio

Imagen

SELECCIONAR

X **V**

10. Ventana de preferencias

Desde esta ventana se podrá cambiar el tema a claro u oscuro.

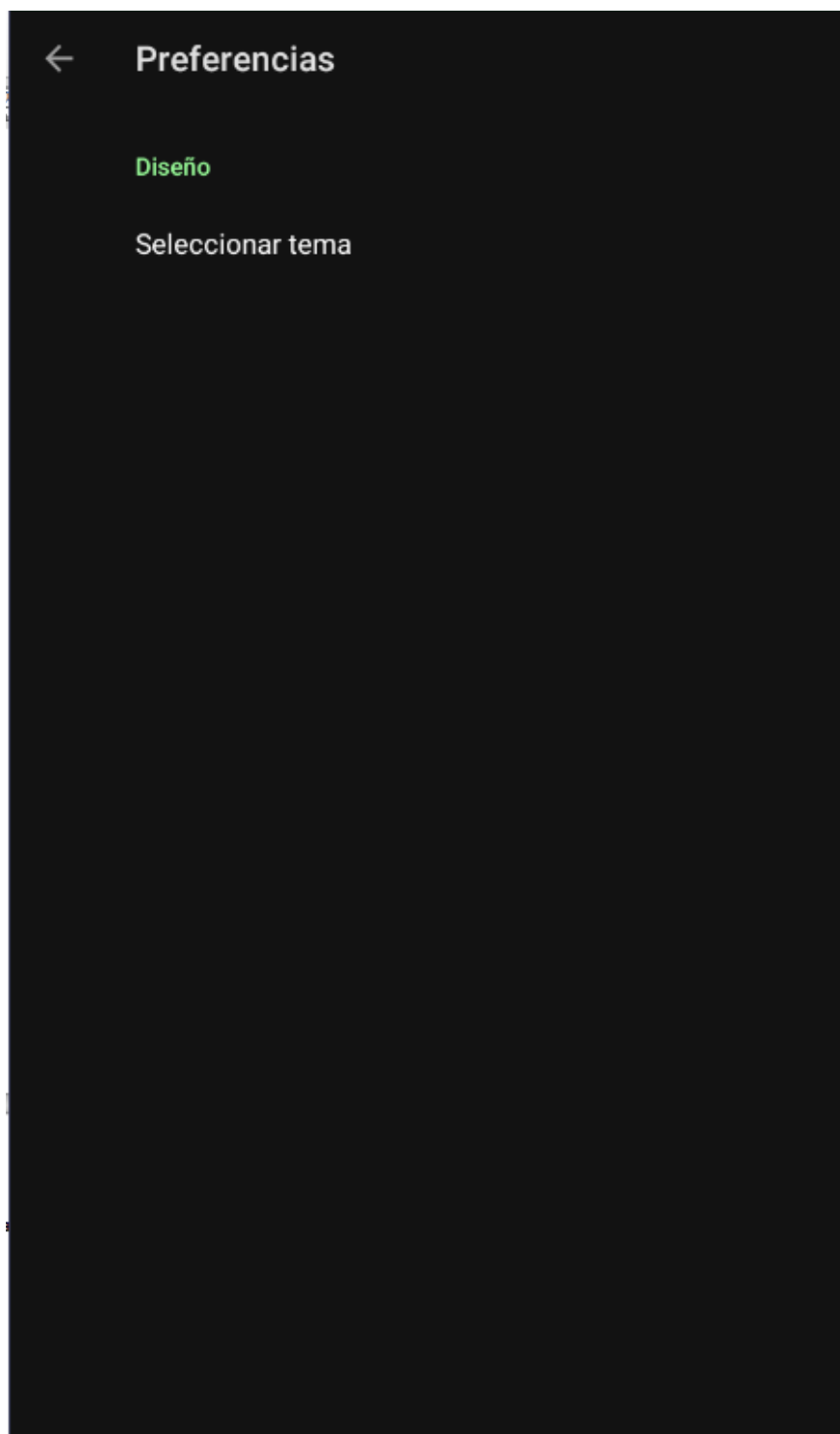
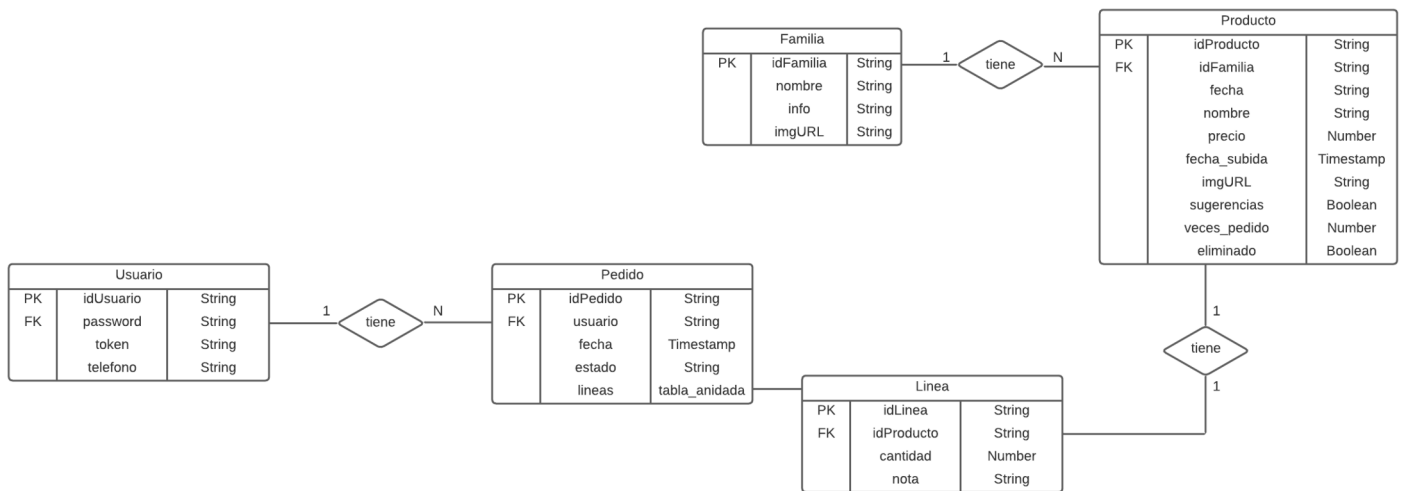


DIAGRAMA DE LA BASE DE DATOS

Para mi aplicación he decidido usar Firebase – Firestore.

Firestore es una base de datos NoSQL en tiempo real orientada a documentos, diseñada para aplicaciones móviles y web. Proporciona una forma sencilla de almacenar y sincronizar datos en tiempo real, lo que la hace especialmente adecuada para aplicaciones que requieren actualizaciones en tiempo real y colaboración en tiempo real.



Tenemos una tabla familias, donde una familia tiene muchos productos.

Tenemos una tabla usuarios, donde un usuario tiene muchos pedidos, y cada pedido, tiene una tabla anidada de líneas, esta hace referencia al producto que contiene.

TECNOLOGÍAS USADAS

Herramientas usadas para programar

Entorno de desarrollo (IDE)

Android Studio - version: Dolphin 2021.3.1

Android Studio es un entorno de desarrollo integrado (IDE) especializado en la creación de aplicaciones para dispositivos Android. Proporciona herramientas avanzadas, como un editor de código, depurador y emulador, para facilitar el proceso de desarrollo. Con Android Studio, los programadores pueden crear y probar aplicaciones de manera eficiente, brindando una experiencia de usuario de calidad en el entorno Android.



Emulador

Bluestack 5 - version Pie 64

BlueStacks 5 es un emulador de Android para PC que permite ejecutar aplicaciones y juegos móviles en una computadora. Ofrece una experiencia de usuario optimizada, con mejoras en el rendimiento y la compatibilidad de juegos. BlueStacks 5 permite a los usuarios disfrutar de aplicaciones Android en una pantalla más grande y con soporte para teclado y mouse, brindando una experiencia similar a la de un teléfono inteligente.

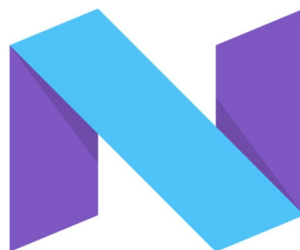


Versión del framework y de java

He decidido utilizar Java JDK 11 como lenguaje de programación para mi proyecto en Android Studio debido a sus múltiples ventajas. JDK 11 ofrece una amplia gama de bibliotecas y APIs que facilitan el desarrollo de aplicaciones móviles robustas y escalables. Además, esta versión incluye mejoras significativas en rendimiento, seguridad y manejo de memoria, lo que garantiza un software estable y eficiente.

En cuanto a las versiones de Android, he elegido cuidadosamente las siguientes configuraciones: la versión mínima del SDK es 24 (Android 7.0) y la versión de destino del SDK es 33 (Android 13.0). Esta elección me permite aprovechar las características y funcionalidades introducidas en versiones posteriores de Android, al tiempo que aseguro la compatibilidad con una amplia base de dispositivos. Al apuntar a la versión 13.0, puedo aprovechar las últimas mejoras y características del ecosistema de Android, proporcionando una experiencia de usuario moderna y optimizada.

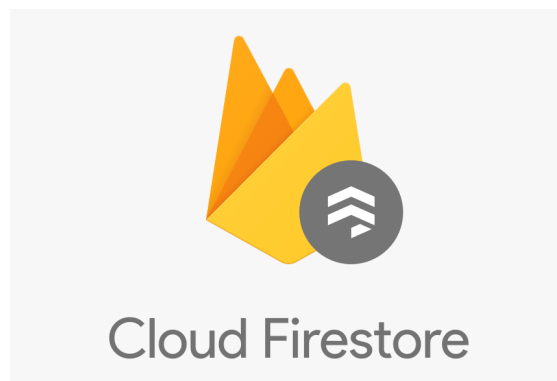
En resumen, el uso de Java JDK 11 y las versiones específicas del SDK de Android seleccionadas me brindan las herramientas necesarias para desarrollar una aplicación móvil de calidad, con un rendimiento sólido y compatibilidad amplia con dispositivos Android actuales.



Aplicación usada para el backend: Firebase

Firestore Database

Firebase Database es una base de datos en tiempo real y en la nube ofrecida por Firebase, una plataforma de desarrollo de aplicaciones de Google. He elegido Firebase Database por su capacidad para sincronizar y almacenar datos en tiempo real, lo que permite actualizaciones instantáneas en múltiples dispositivos. Además, Firebase Database ofrece una fácil integración con otras herramientas de Firebase, como la autenticación de usuarios y el análisis de datos.



Cloud Messaging

Firebase Cloud Messaging (FCM) es un servicio de mensajería en la nube de Firestore, una base de datos de Firebase. He elegido FCM porque permite enviar notificaciones en tiempo real entre dispositivos de forma eficiente y confiable. Esta tecnología simplifica el envío de notificaciones push a través de una interfaz fácil de usar, lo que mejora la comunicación y la interactividad con los usuarios de mi aplicación móvil.



Storage

Firebase Storage es un servicio de almacenamiento en la nube proporcionado por Firebase. He elegido Firebase Storage porque me permite guardar y gestionar fácilmente imágenes u otros archivos multimedia en conjunto con Firebase Firestore Database. Esto ofrece la ventaja de tener una solución integrada para almacenar y recuperar imágenes en mi aplicación móvil, asegurando un acceso rápido y confiable a los recursos multimedia.



Authentication

Firebase Authentication es un servicio de autenticación de usuarios ofrecido por Firebase. He elegido Firebase Authentication debido a su capacidad para confirmar números de teléfono enviando SMS. Esta tecnología permite una autenticación segura y conveniente, verificando la identidad del usuario a través del número de teléfono y proporcionando una experiencia fluida para la verificación de SMS en mi aplicación móvil.



Ayudas en programación

ChatGPT

Decidí utilizar ChatGPT para recibir asistencia en la programación de mi aplicación de Android con Java debido a su potencia como modelo de lenguaje generativo avanzado. Con ChatGPT, pude obtener sugerencias, soluciones y orientación en la escritura de código. Al describir claramente mis necesidades de programación, ChatGPT generó fragmentos de código relevantes que me ofrecieron ideas valiosas y me ayudaron a superar desafíos técnicos. Esta tecnología fue especialmente útil cuando buscaba optimizar algoritmos, explorar diferentes enfoques o encontrar soluciones alternativas. Al utilizar ChatGPT como apoyo en mi desarrollo de aplicaciones de Android, pude acelerar mi proceso de programación y aumentar mi productividad como desarrollador. Gracias a su capacidad para brindar respuestas rápidas y precisas, ChatGPT me permitió abordar problemas de manera más eficiente y obtener resultados más rápidamente. En definitiva, ChatGPT se convirtió en una herramienta invaluable que me ahorró tiempo y esfuerzo en el proceso de desarrollo de mi aplicación de Android.



ChatGPT

Logo de la aplicación

Dall – E

He elegido utilizar DALL·E de OpenAI para generar el logo de mi aplicación de Android debido a su capacidad para crear imágenes de forma creativa y personalizada. DALL·E utiliza técnicas de generación de imágenes basadas en inteligencia artificial para producir resultados visuales sorprendentes. Al proporcionar una descripción o concepto del logo que deseaba, DALL·E pudo generar una imagen única y adaptada a mis necesidades específicas. Esta tecnología me permitió ahorrar tiempo y recursos al no tener que contratar a un diseñador gráfico o crear el logo manualmente. Con DALL·E, pude obtener un logo visualmente atractivo y personalizado para mi aplicación de Android de manera rápida y eficiente. Este es el logo que me generó:



Como vemos no está perfectamente optimizada, ya que el nombre que yo le di fue

HungryHero, pero con un poco de GIMP, la dejé así:

