



# **GRADO DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA**

## **TRABAJO FIN DE GRADO**

### **APLICACIÓN PARA EL MANTENIMIENTO DE UN BAR**

Autora: Eva M<sup>a</sup> Tallón Fernández

Curso: 2021/2022

## Índice

1. Introducción.....	3
2. Funcionalidad.....	4
2.1 Bar Management.....	4
2.2. Log in y registro.....	4
2.3 Distribución de mesas.....	5
2.4 Comanda.....	6
2.5 Bebidas.....	7
2.7 Administrador.....	8
2.8 Stock.....	9
2.9 Empleados.....	12
3. Herramientas.....	13

## 1. Introducción

El proceso de digitalización es algo inevitable y que, a día de hoy se ha llevado a cabo prácticamente es casi todo el mundo o está en el proceso.

En este proyecto, desarrollo una aplicación para un bar situado en Pedro Ruiz, Granada. Dicho bar, al ser relativamente pequeño, no tiene un sistema digitalizado, por lo que siguen usando papel y bolígrafo para atender mesas.

Como objetivo, la aplicación facilitará y agilizará la gestión de datos, tanto de los empleados como del stock y de las comandas.

Este proyecto se ha desarrollado gracias a los conocimientos aprendidos durante estos dos años de formación, además de los adquiridos gracias a la investigación realizada para el desarrollo de este.

---

## 2. Funcionalidad

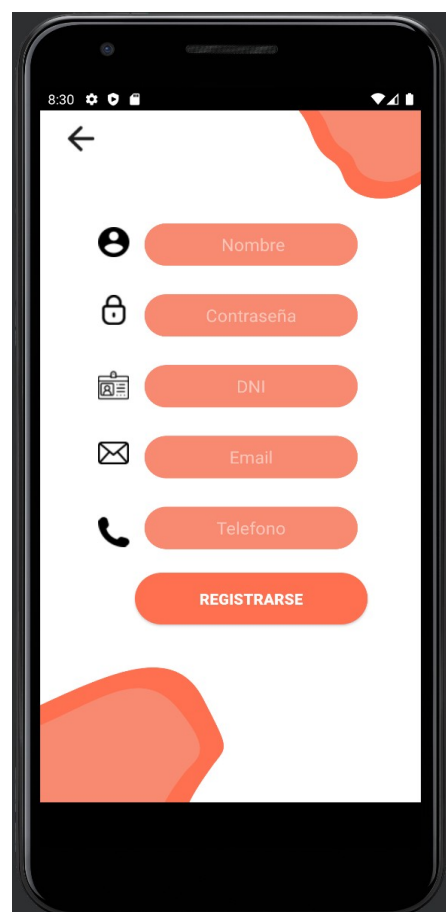
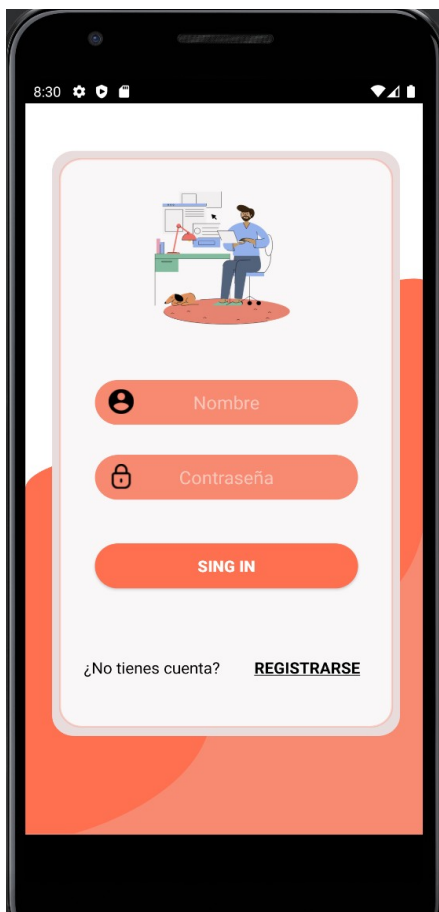
En este apartado explicaré paso por paso las funcionalidades de la aplicación:

### 2.1 Bar Management

Es una aplicación en la cual los camareros podrán atender a los clientes para la toma de comandas, además, de poder acceder al stock restante de los productos y a la información de los empleados.

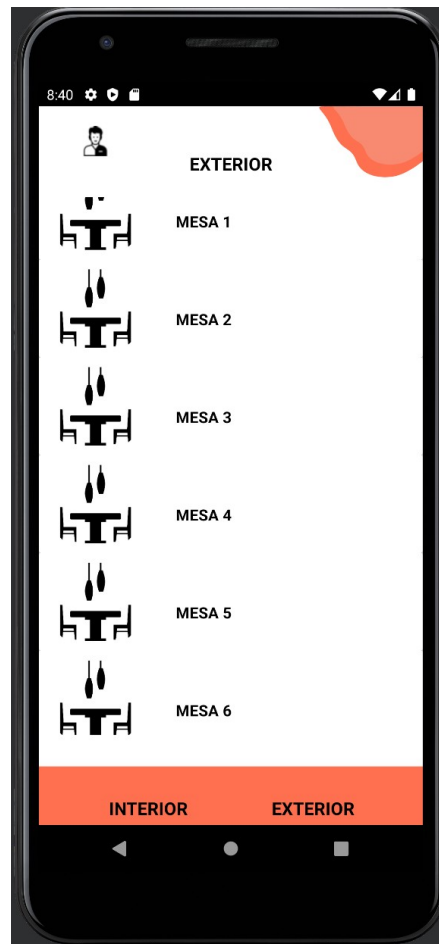
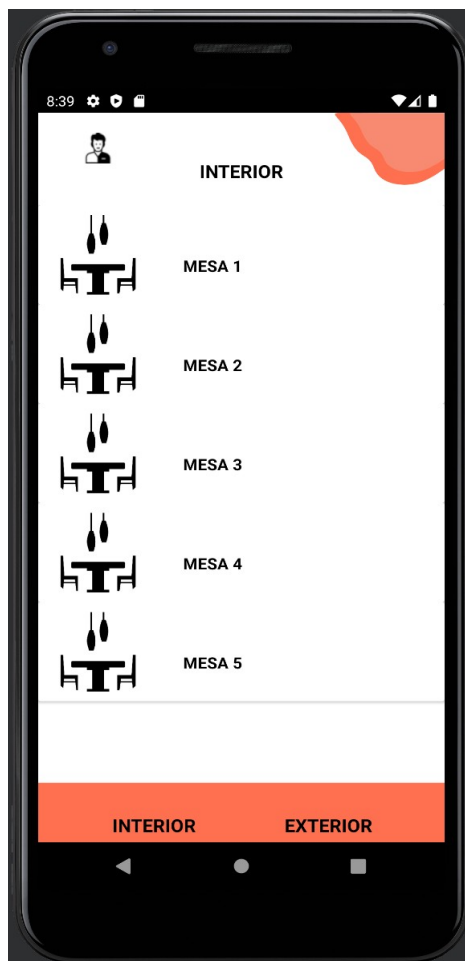
### 2.2. Log in y registro

Donde el usuario podrá iniciar sesión o crearse una cuenta si no está registrado.



## 2.3 Distribución de mesas

Una vez iniciada sesión, podrás ver las mesas de las que dispone el bar divididas en dos zonas: interior (dentro del bar), y exterior (terrazza).

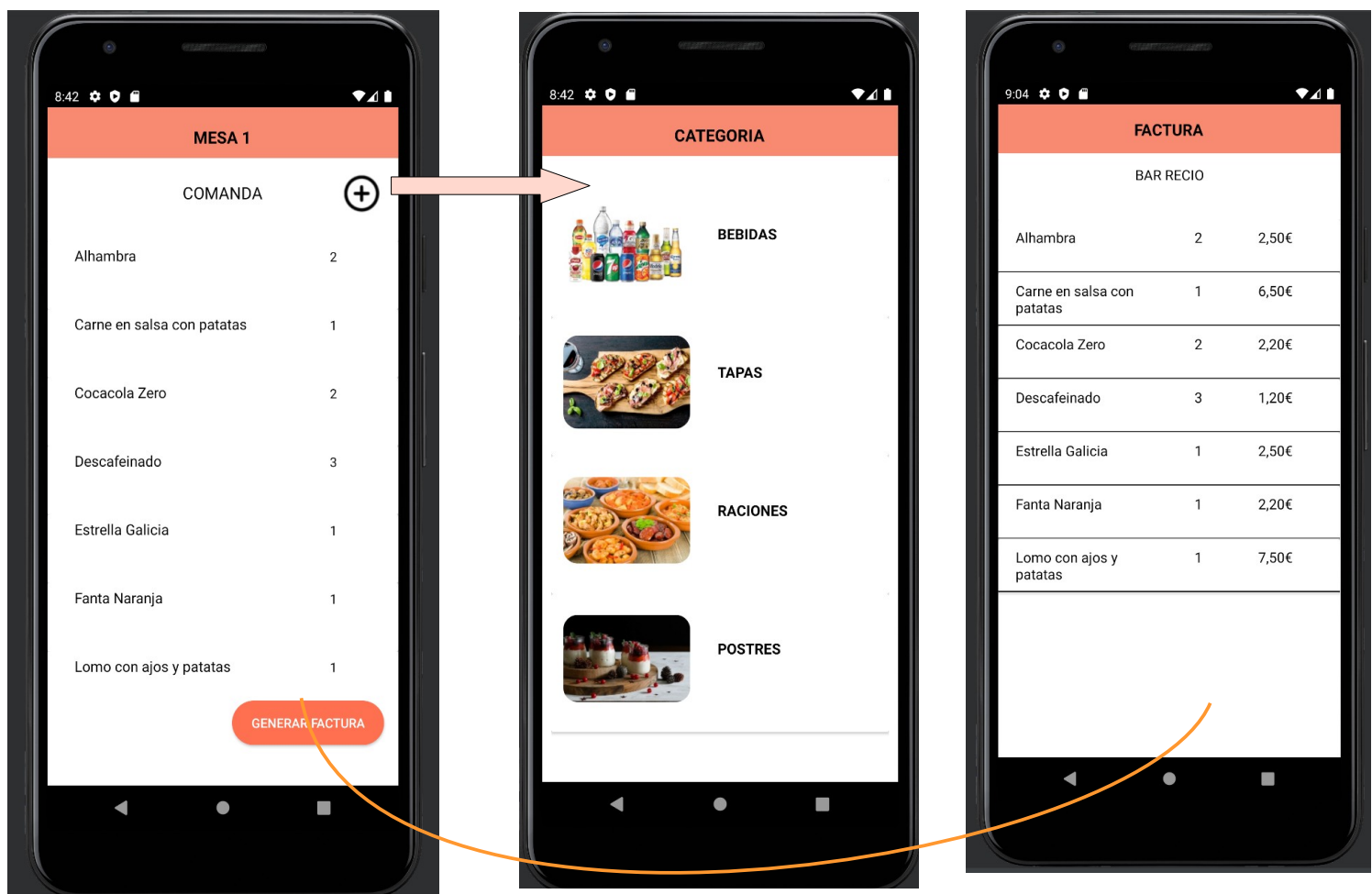


## 2.4 Comanda

Una vez seleccionada una mesa, creará una comanda a donde se le irán añadiendo las ordenes solicitadas por el cliente.

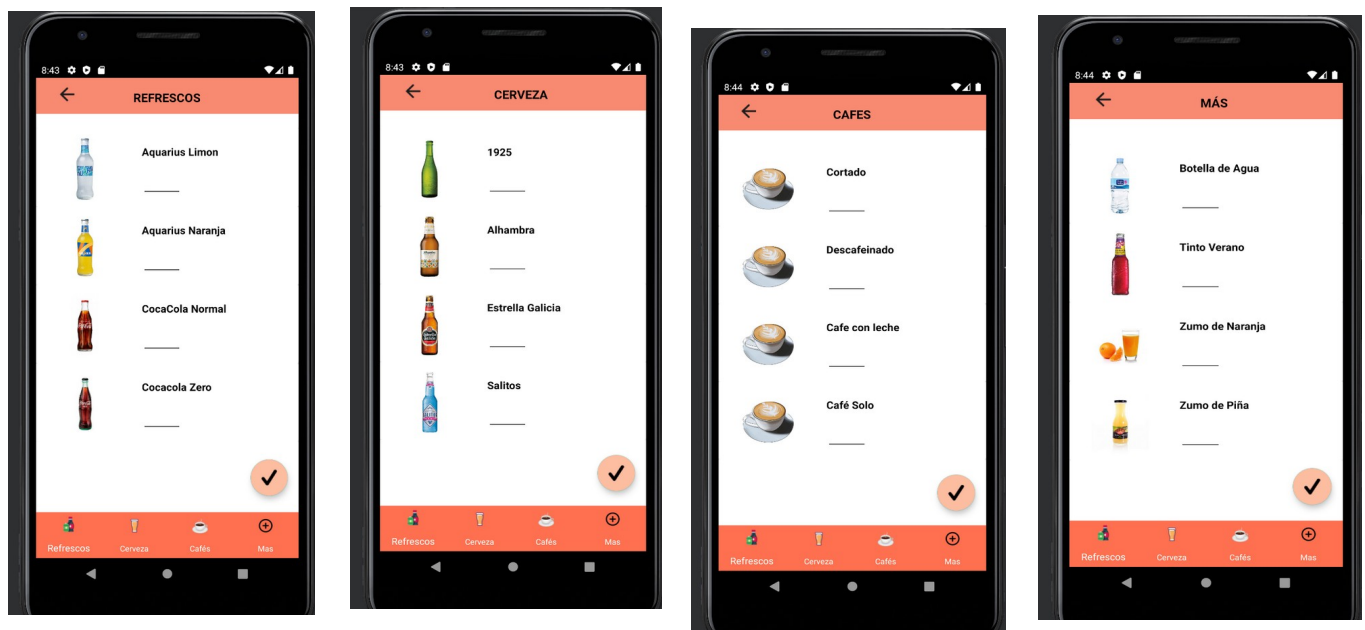
Desde la comanda se podrá:

- Pulsar el botón “+” para ver todas las categorías y elegir lo deseado.
- Borrar ordenes de la comanda.
- Crear factura de esa comanda.

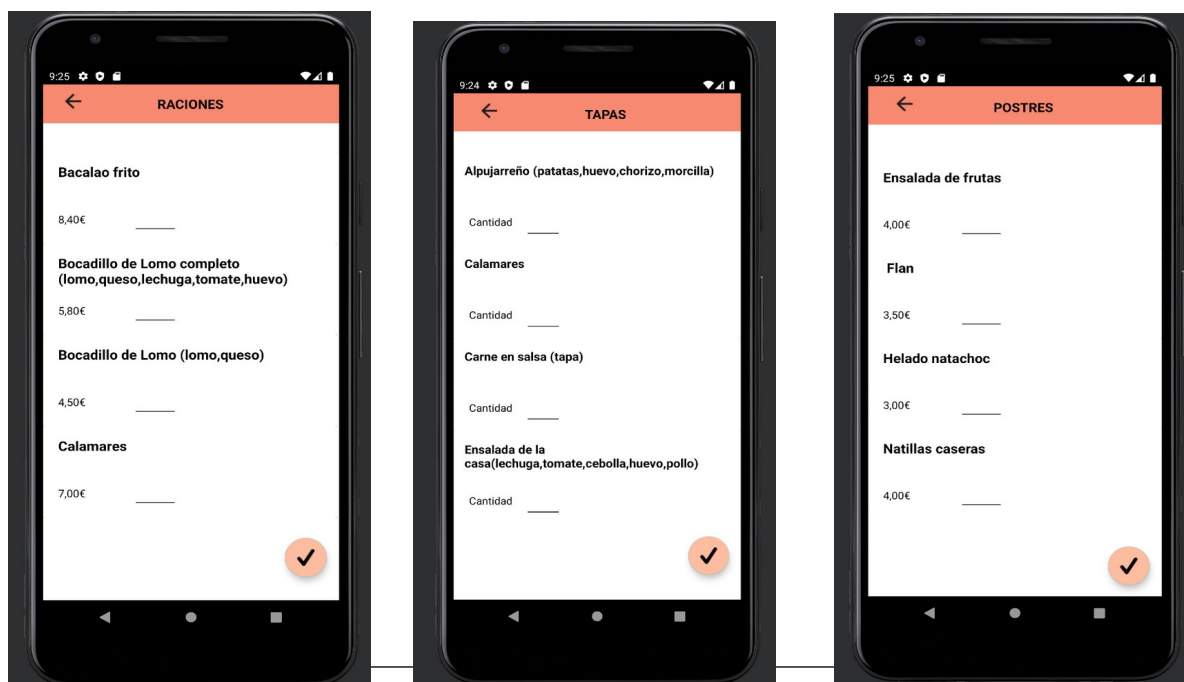


## 2.5 Bebidas

Podrás seleccionar la cantidad requerida de cada bebida, se añadirá a la comanda al pulsar el botón

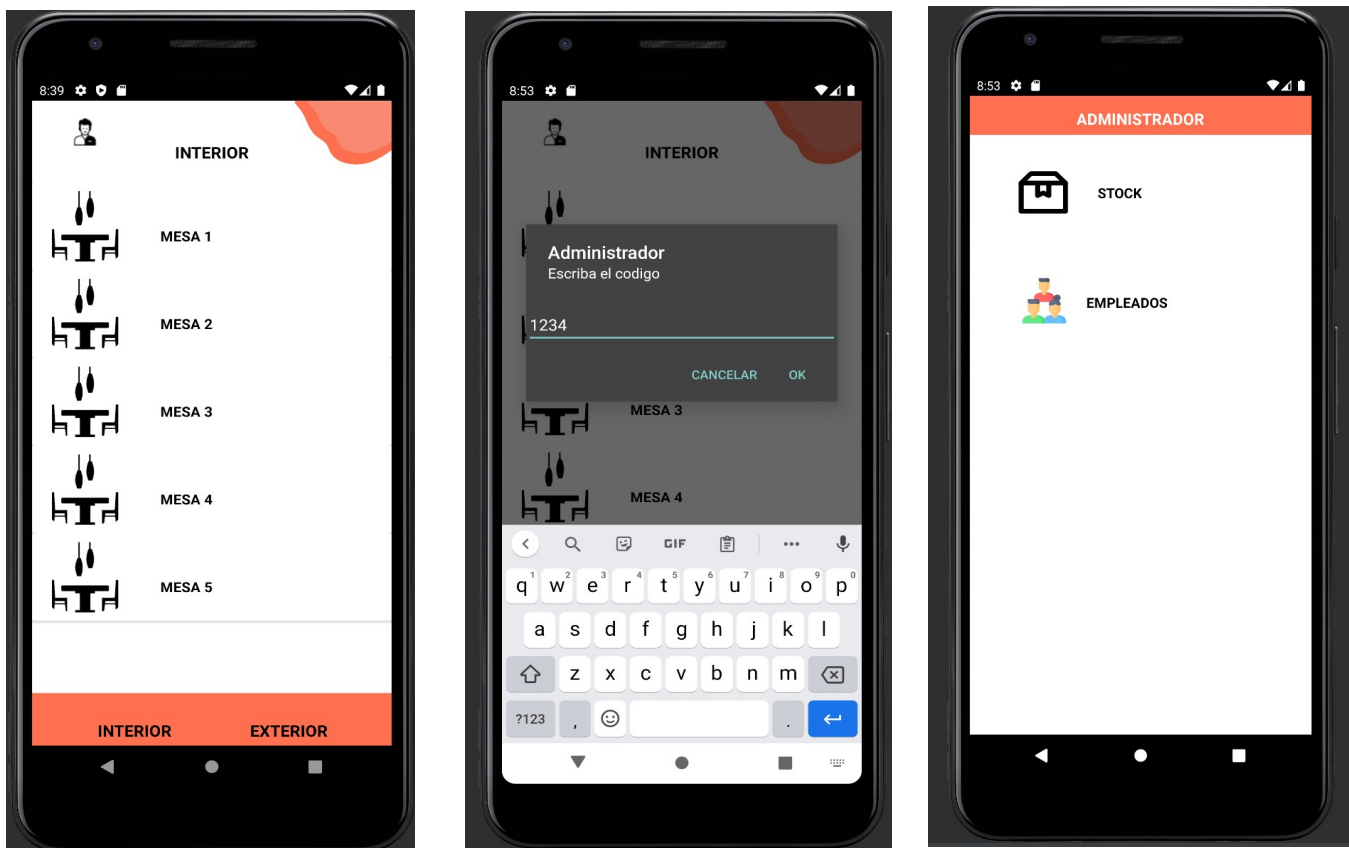


## 2.6 Raciones, tapas, postres.



## 2.7 Administrador

Al pulsar en el botón superior izquierdo e ingresar el código, nos mostrará las opciones que puede ver el administrador: stock y empleados





## 2.8 Stock

Desde esta pantalla podremos, dependiendo de la opción seleccionada, podremos observar el stock restante de las bebidas.



The screenshot shows a mobile application interface with a status bar at the top displaying the time 9:00, a settings icon, a battery icon, and signal strength indicators. Below the status bar is a table with three columns: NOMBRE, FAMILIA, and STOCK. The table lists seven beverages: Aquarius Limon, Aquarius Naranja, CocaCola Normal, Cocacola Zero, Fanta Limon, Fanta Naranja, and Seven up, all belonging to the 'refrescos' family. Below the table is a large white rectangular area. In the bottom right corner of this area, there is a vertical stack of five orange buttons. The top four buttons are grouped together and contain the text 'Refrescos', 'Cervezas', 'Cafes', and 'Más bebidas' respectively. The bottom button is separate and contains the text 'Refrescos'.

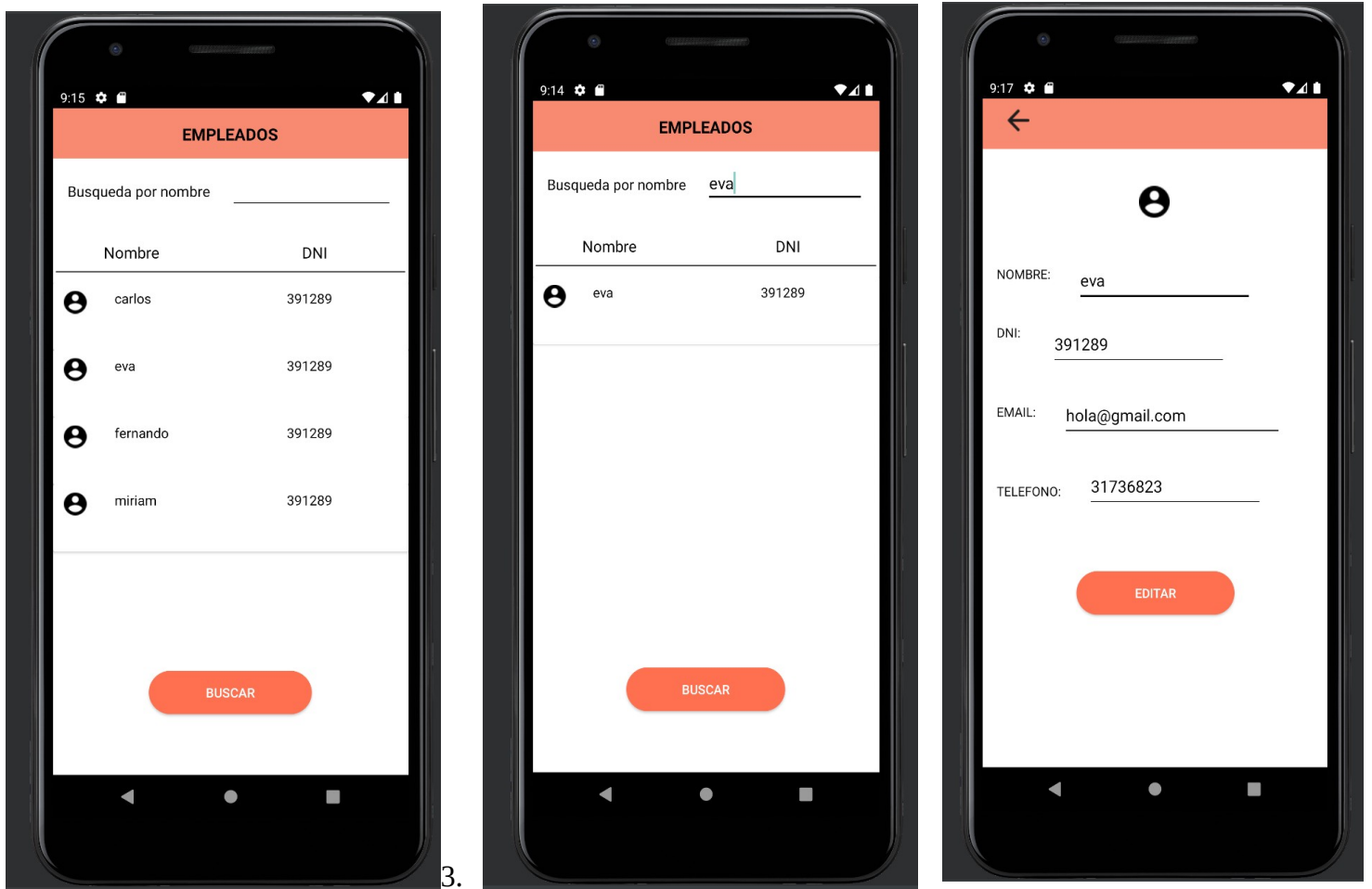
NOMBRE	FAMILIA	STOCK
Aquarius Limon	refrescos	989
Aquarius Naranja	refrescos	200
CocaCola Normal	refrescos	490
Cocacola Zero	refrescos	989
Fanta Limon	refrescos	150
Fanta Naranja	refrescos	148
Seven up	refrescos	84

Refrescos  
Cervezas  
Cafes  
Más bebidas

Refrescos

## 2.9 Empleados

En la parte de empleados, podrás ver un listado de los empleados registrados, buscar un empleado en concreto y editar algún registro de éste.



3.

### 3. Herramientas

- **Android Studio**, versión chipmunk 2021.2.1, librerías utilizadas:  
Navigation Component: facilita la navegación entre fragments  
Glide: para cargar imágenes.  
Dynamic Toast: para personalizar mensajes toast.  
Firebase firestore: para conectar la base de datos con la aplicación y poder hacer uso de ella
- **Sqlite**: sistema de gestión de bases de datos relacional, contenida en una relativamente pequeña biblioteca escrita en C.
- **Firestore Cloud**: es una base de datos de documentos NoSQL que permite almacenar, sincronizar y consultar fácilmente datos en tus apps web y para dispositivos móviles a escala global