

PROYECTO

EASY PIZZA

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN
ÁREA SISTEMAS INFORMÁTICOS**

PRESENTA

CINTHYA VAZQUEZ CABALLERO

LESLY JANNETH BAUTISTA CRUZ

JOSÉ ANTONIO VILLAGRÁN GUTIERREZ

JOSÉ EDUARDO MIGUELES

JOSÉ ALBERTO ANGELES MENDOZA

PROFESOR

JESÚS PANDO BARRÓN

EDEL MESA

TULA DE ALLENDE, HGO., DICIEMBRE DE 2013.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	4
1.1. Planteamiento del Problema.....	4
Objetivo General.....	4
Objetivos Específicos.....	4
1.1.3. Justificación.....	5
1.2. Análisis del Problema.....	5
1.2.1. Requerimientos del Cliente.....	5
1.2.2. Recursos Disponibles.....	5
1.3. Propuesta de Solución.....	6
1.3.3. Limitaciones y Alcances.....	6
1.4. Proceso de Desarrollo.....	7
1.4.1. Plan de Trabajo.....	7
1.4.2 WBS.....	8
1.5. Diseño de la Base de Datos.....	10
1.5.1. Diagrama de Entidad Relación.....	10
1.5.2. Diagrama Relacional.....	10
1.5.3. Desarrollo de la Base de Datos.....	11
1.5.4. Diseño de la Interfaz.....	12
1.6. Prototipo de la Interfaz.....	12

INTRODUCCIÓN

El presente documento se elabora con el objetivo de describir el proceso de desarrollo de la aplicación que mejorará la administración y proceso al realizar un pedido a Easy Pizza, el cual le hará más fácil a las personas manejar con seguridad toda la información almacenada.

Inicialmente se realiza el análisis de la situación administrativa y procesos actuales en la cual se encuentran las pizzerías de Tula de Allende.

Consecutivamente se plasman las iteraciones en las cuales se realizó el análisis adecuado para el desarrollo de la aplicación así como su apropiado diseño.

- En el análisis se realizan los casos de uso, así como la base de datos de la aplicación.
- En la parte de diseño y desarrollo es en donde se realiza el diseño y codificación de la aplicación por cada iteración.

Por último se plasma el manual de usuario de la aplicación realizada así como del hardware utilizado para el desarrollo de la aplicación.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

1.1. Planteamiento del Problema.

Como ya se sabe, las empresas dependen cada vez más de un control estricto de la información y procesos al realizar sus actividades.

Pedir pizzas a domicilio es muy costoso, se tiene que gastar en llamadas telefónicas de larga duración ya que se tiene que realizar el pedido, dar nuestra ubicación.

Entonces nos dimos cuenta que ya contamos con tecnología para hacer esto más fácil y divertido.

A la gente de hoy le emociona lo desconocido y lo innovador que nos pueda ayudar a facilitar nuestras pequeñas tareas.

El arte de pedir pizzas se volverá fácil y divertido sin la necesidad de gastar más en llamadas telefónicas solo tienes que estar conectado a internet y listo.

Objetivo General.

Este proyecto se realiza con el fin de innovar la idea de pedir pizzas, ya que genera costos adicionales al buscar el número telefónico de la pizzería, dar la ubicación y pedido.

Realizar una aplicación para facilitar todo eso solo se tendrá que escoger entre el tipo de pizza, tamaño o ingredientes además se podrá omitir la idea de pedir pizza personalizada ya que también cuenta con un menú de paquetes que puedes seleccionar a tu antojo.

Objetivos Específicos.

- Realizar una Programación de las actividades a realizar del proyecto mediante el diagrama de Gantt.
- Realizar un diseño de la Base de Datos adecuado a los requerimientos del cliente.
- Realizar pruebas, para entregar un sistema funcional y factible para el Usuario.
- Crear un análisis del proyecto para facilitar el proceso de realizar el pedido de pizza.
- Desarrollar un sistema para facilitar y automatizar el proceso de pedir pizza.

1.1.3. Justificación.

Hoy en día casi todo mundo cuenta con un teléfono inteligente que contiene aplicaciones en Windows pone entonces nuestro equipo de trabajo pensó en una idea fantástica de hacer crecer el mercado de las PyMES con una idea fantástica pedir pizza.

Pero como nosotros ya sabemos como pedir pizza, buscar el número en el directorio, marcar al teléfono, preguntas tamaños y formas ingredientes y después de todo esto tienes que responder con datos de tu ubicación donde te irán a dejar la pizza.

Entonces se piensa esto es muy tedioso y laborioso.

Cambiamos esto porque no con una aplicación se solicita todo y al enviarla se enviara tu ubicación sería más fácil y más divertido con un solo clic tendrás una pizzas en 30 minutos.

1.2. Análisis del Problema.

Este proyecto tiene como función constituirse en una aplicación que mejore la calidad del servicio de atención al cliente además de reducir costos adicionales.

Para ello, se creara una aplicación para Windows phone la cual facilitara a los clientes de las pizzerías realizar más fácilmente su pedido desde su hogar ya que tendrá un entorno grafico fácil de usar

1.2.1. Requerimientos del Cliente.

Hacer un sistema de reclutamiento que contenga lo siguiente:

- Registro de pedido
- Que se realice en un entorno vía Móvil
- Que el dueño de la pizzería cuente con una aplicación web la cual manipule todos los movimientos.
- Que cuente con una base de datos
- Que sea funcional

1.2.2. Recursos Disponibles.

- 4 Laptop.
- Red.
- Acceso a Internet.

1.3. Propuesta de Solución.

Desarrollar un proyecto que mejore la calidad del servicio de atención al cliente además de reducir costos adicionales.

Para ello, se creara una aplicación para Windows phone la cual facilitara a los clientes de las pizzerías realizar más fácilmente su pedido desde su hogar ya que tendrá un entorno grafico fácil de usar.

1.3.3. Limitaciones y Alcances.

Limitaciones

- El desarrollo del proyecto se entregará en el periodo de 4 meses.
- El Sistema satisficera las necesidades del cliente.
- Capacitación en Windows Phone.

Alcances

Se desarrollara una aplicación móvil la cual favorecerá a las pizzerías ya que sus clientes tendrán una forma más práctica, fácil y económica para realizar su pedido desde su hogar.

El alcance de la aplicación es el siguiente:

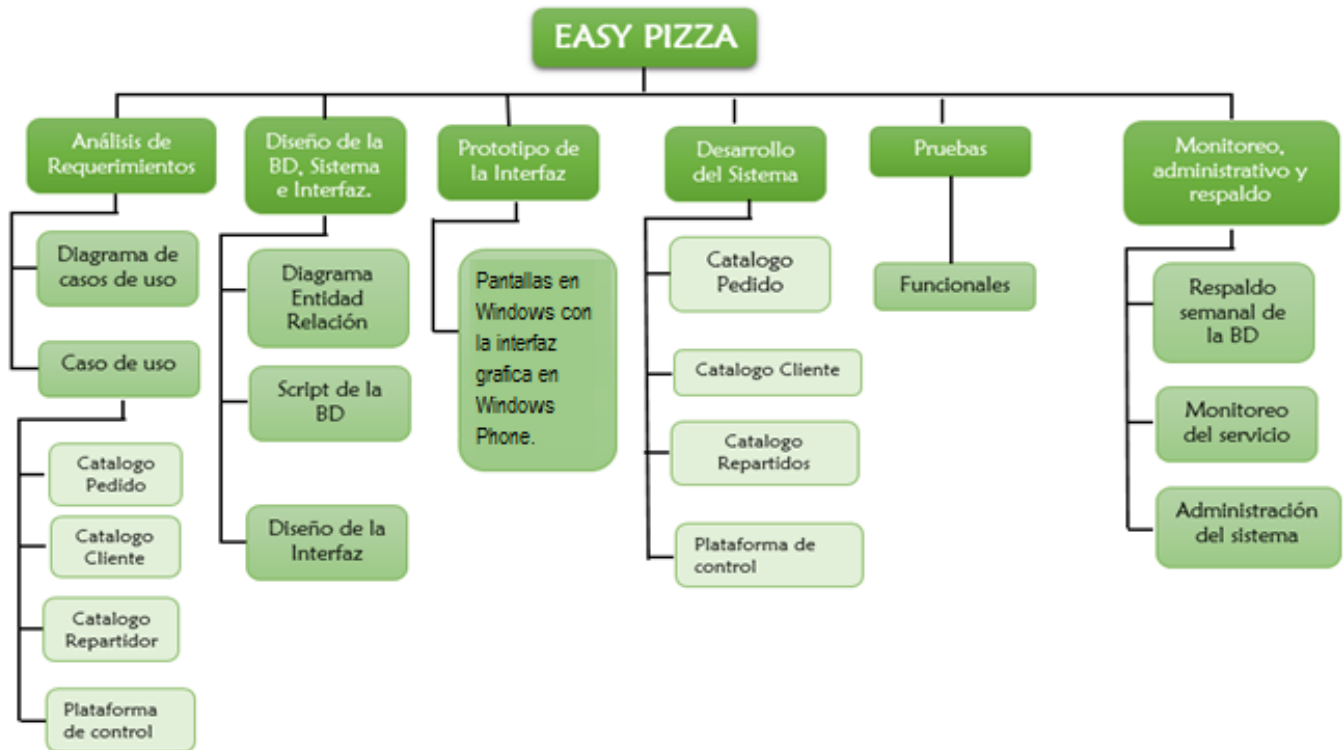
- Crear una aplicación que corra bajo la plataforma de Windows.
- La aplicación tendrá un carrito de compras para realizar su pedido.

1.4. Proceso de Desarrollo.

1.4.1. Plan de Trabajo.

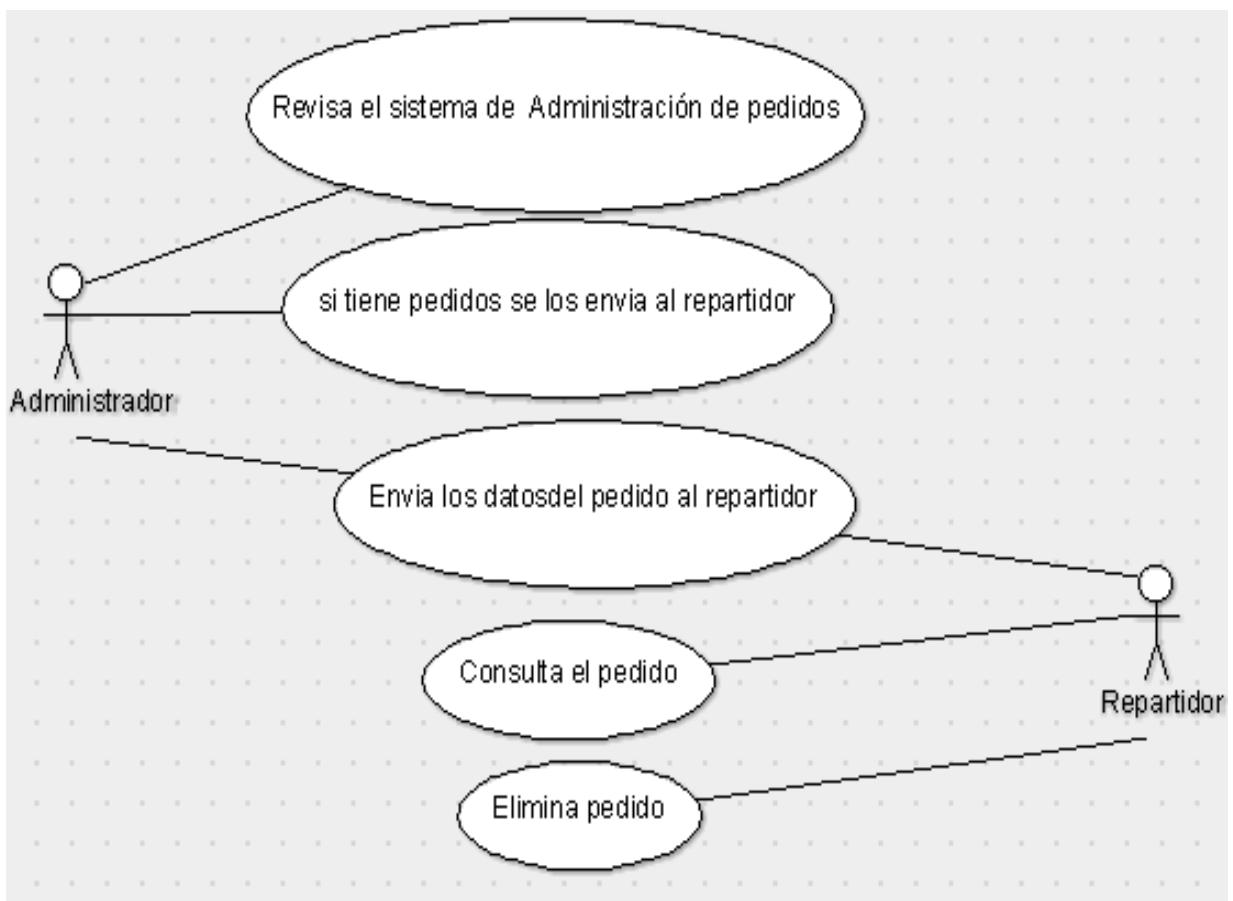
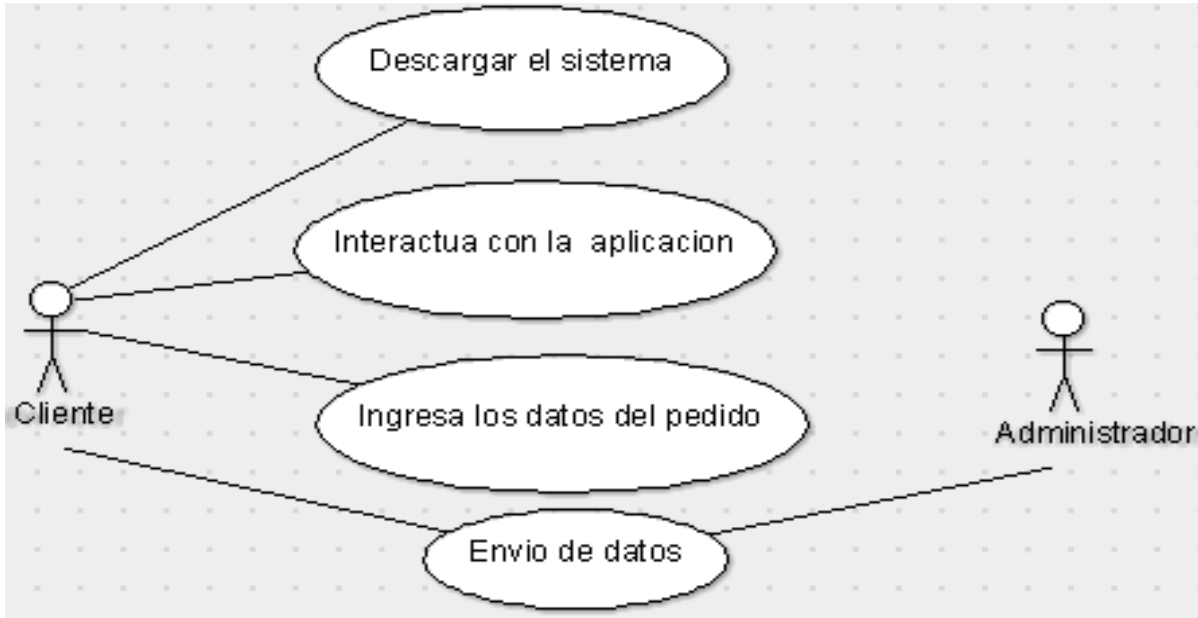
Easy Pizza												
Nombre de tarea	Duracion	Comienzo	Fin	Septiembre			Octubre			Noviembre		
Planeacion y Analisis	14 dias	17/09/2013	01/10/2013									
Analisis de requerimientos	7 dias	17/09/2013	23/09/2013									
Diagramas de casos de uso	7 dias	23/09/2013	01/10/2013									
Revision	0 dias	11/10/2013	11/10/2013									
Diseño de la Base de Datos	17 dias	23/09/2013	10/10/2013									
Diagrama entidad relacion	3 dias	23/09/2013	26/09/2013									
Diagrama relacional	5 dias	27/09/2013	01/10/2013									
Desarrollo de la base de datos	6 dias	02/10/2013	07/10/2013									
Diseño de la interfaz	3 dias	08/10/2013	10/10/2013									
Revision	0 dias	11/10/2013	11/10/2013									
Prototipo de la interfaz	42 dias	12/10/2013	23/11/2013									
Interfaces en eclipse	4 dias	12/10/2013	15/10/2013									
Desarrollo del sistema	14 dias	16/10/2013	30/10/2013									
Conectividad con web service	7 dias	31/10/2013	07/11/2013									
Pruebas	3 dias	08/11/2013	10/11/2013									
Revision	0 dias	11/11/2013	11/11/2013									
Implementar Geolocalizacion	10 dias	12/11/2013	22/11/2013									
Pruebas	4 dias	23/11/2013	28/11/2013									
Revision	0 dias	29/11/2013	29/11/2013									

1.4.2 WBS



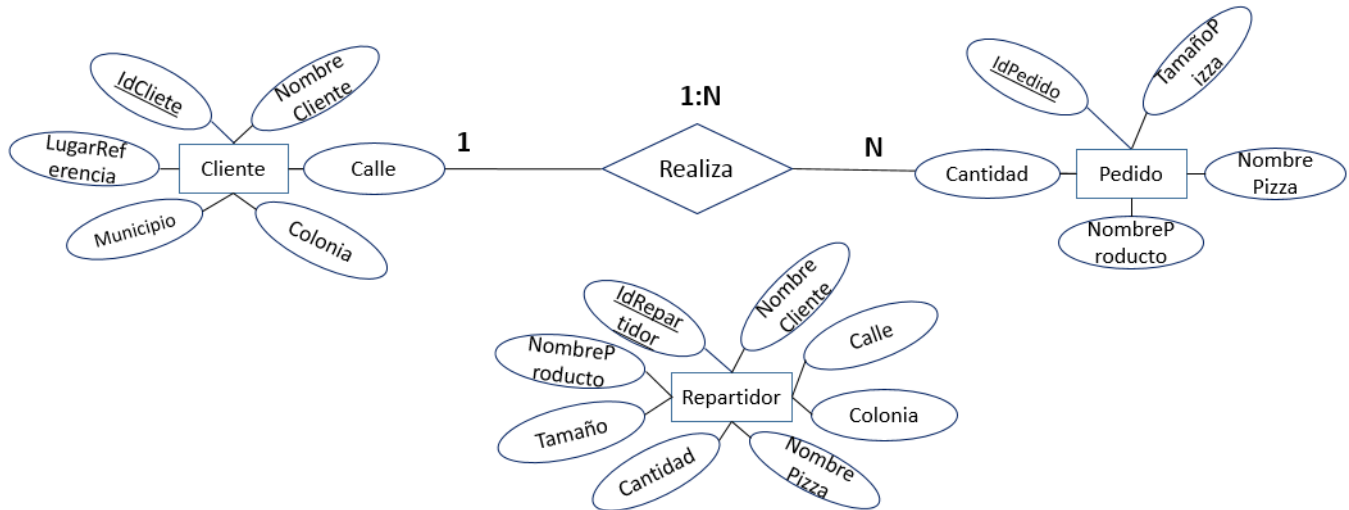
1.4.3. Mapa Mental de involucrados

1.4.4. Diagrama de Casos de Uso

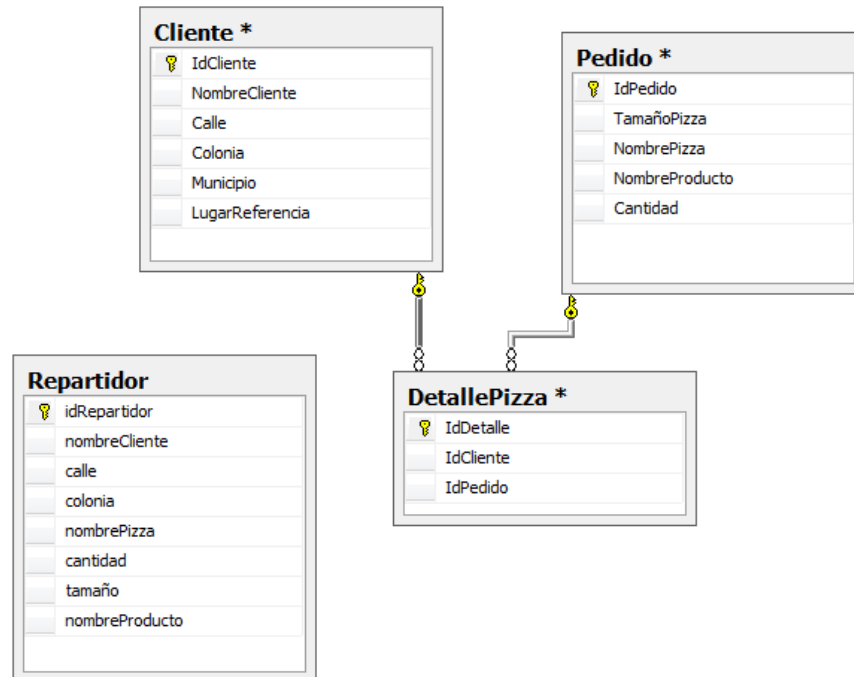


1.5. Diseño de la Base de Datos

1.5.1. Diagrama de Entidad Relación



1.5.2. Diagrama Relacional



1.5.3. Desarrollo de la Base de Datos.

```
CREATE DATABASE PizzaFacil
USE [PizzaFacil]
GO
```

```
CREATE TABLE [dbo].[Repartidor](
    [IdRepartidor] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [NombreCliente] [varchar](50) NOT NULL,
    [Calle] [varchar](50) NOT NULL,
    [Colonia] [varchar](50) NOT NULL,
    [Municipio] [varchar](50) NOT NULL,
    [NombrePizza] [varchar](50) NOT NULL,
    [TamañoPizza] [varchar](50) NOT NULL,
    [NombreProducto] [varchar](50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IdRepartidor] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF,
IGNORE_DUP_KEY = OFF, ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
```

```
CREATE TABLE [dbo].[Cliente](
    [IdCliente] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [NombreCliente] [varchar](50) NOT NULL,
    [Calle] [varchar](50) NOT NULL,
    [Colonia] [varchar](50) NOT NULL,
    [Municipio] [varchar](50) NOT NULL,
    [LugarReferencia] [varchar](50) NOT NULL,
    [TamañoPizza] [varchar](50) NOT NULL,
    [NombrePizza] [varchar](50) NOT NULL,
    [NombreProducto] [varchar](50) NOT NULL,
    [Cantidad] [varchar](50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY CLUSTERED
(
    [IdCliente] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF,
IGNORE_DUP_KEY = OFF, ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI_PADDING OFF
GO
```

1.5.4. Diseño de la Interfaz

1.6. Prototipo de la Interfaz



Cliente

Nombre Cliente

Calle

Colonia

Municipio

Lugar de Referencia

The prototype shows a registration form for a client. It features a background image of a pizza with the word 'PIZZA' written on it. The form includes input fields for Name, Address, Neighborhood, Municipality, and Reference Location. The bottom navigation bar contains a back arrow, the Windows logo, and a search icon.



Pedido

Tamaño Pizza

Nombre Pizza

Nombre Producto

Cantidad

Insertar

The prototype shows an order form. It features a background image of a pizza with the word 'PIZZA' written on it. The form includes input fields for Pizza Size, Pizza Name, Product Name, and Quantity. There is an 'Insertar' (Insert) button at the bottom. The bottom navigation bar contains a back arrow, the Windows logo, and a search icon.