

Proyecto Final

WebApp Murrieta Ranch

Ingeniería de Software 2

Jhonathan chicaiza herrera (2215286)

Jonathan Lopez Londono



 Murrieta Ranch

Mesero: Jhonathan

Nombre : _____
Mesa : _____

Perros solos : _____

Combos : _____

Bebidas : _____

Total : _____

Enviar

QR Nequi: 3217456496

 Murrieta Ranch

Cocina: Jhonathan

Nombre : 8
Mesa : 8

Perros solos : _____

Combos : 2

Bebidas : _____

Total : 40,000

Nombre : 3
Mesa : 3

Perros solos : 1

Combos : 3

Bebidas : _____

Total : 75,000



Requisitos del sistema

1. Requisitos funcionales

1. Registro de usuarios con diferentes roles(jefe, mesero, cocina)
2. inicio de sesión de los diferentes usuarios(jefe, mesero, cocina)
3. El jefe podrá visualizar las ventas del dia
4. El mesero puede registrar pedidos desde el celular
5. El sistema envía notificaciones por vía WhatsApp cuando hay poca cantidad de un producto
6. Los pedidos modifican automáticamente el inventario
7. Los pedidos modifican automáticamente el inventario

2. Requisitos no funcionales

1. Seguridad: Autenticación con token para el jefe
2. Usabilidad: Interfaz simple y clara para cada perfil
3. Portabilidad: Accesible desde dispositivos móviles y escritorio
4. Requerimiento: La respuesta del sistema no debe superar los 2 segundos en operaciones
5. Escalabilidad: La base de datos y el backend permite crecimiento futuro

Arquitectura del sistema

La arquitectura será basada en MVC, el frontend estará desacoplado del backend, la comunicación se realizará mediante API REST, el backend será en node.js y Express, con una base de datos en MongoDB y un despliegue en vercel para el backend y en Netlife en el frontend

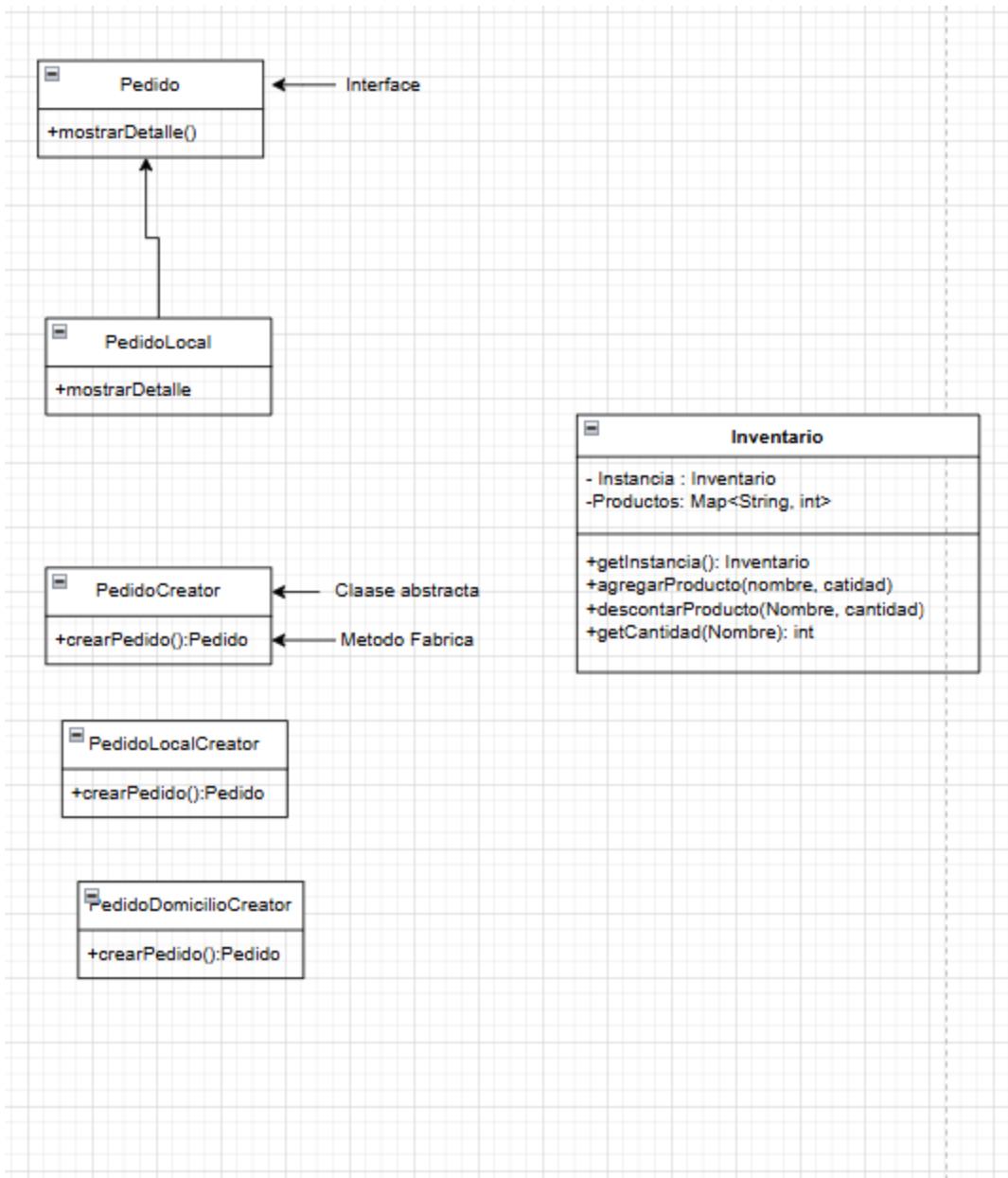
Modelo de Base de datos

Colecciones: usuario, producto, inventario, pedidos, notificaciones

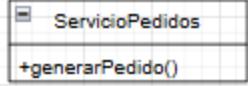
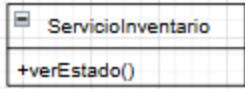
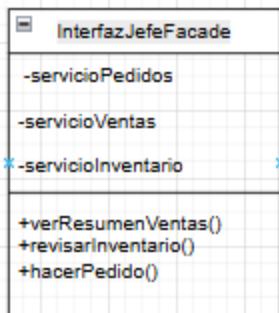
Diagramas UML

Diagrama de clases:

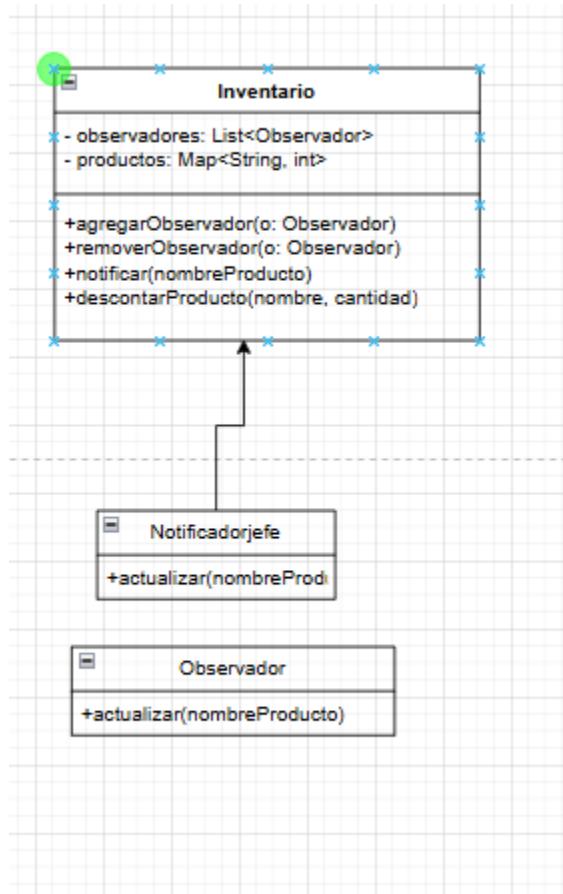
2 Patrones creacionales(Método Factory y singleton)

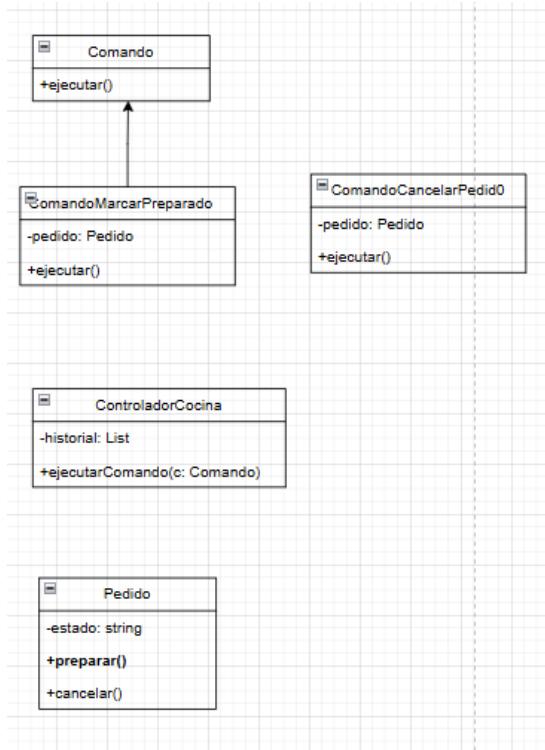


2 Patrones estructurales(Fachada y adaptador)



2 Patrones Comportamiento(Observador y comando)





1 Antipatrón: (Objeto Dios)



Diagrama de componentes

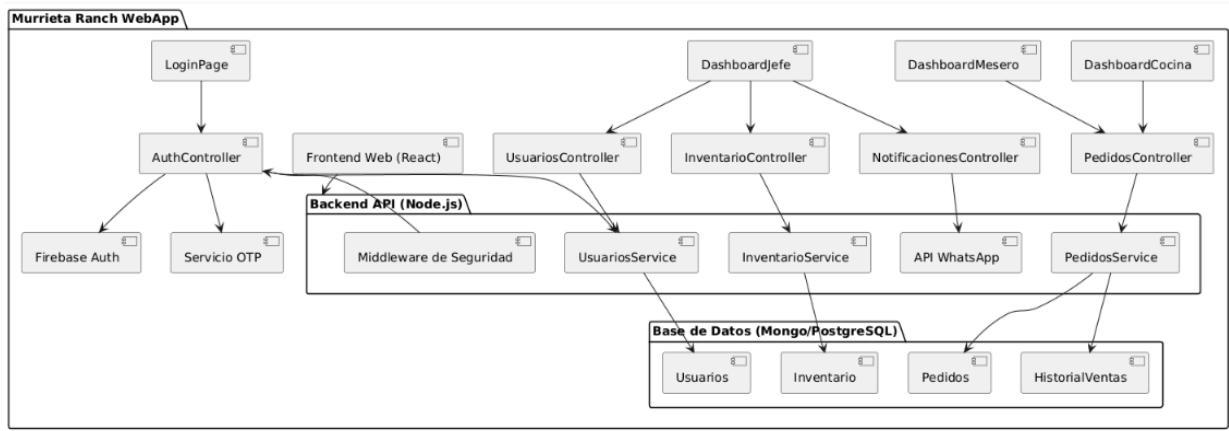


Diagrama de casos de uso

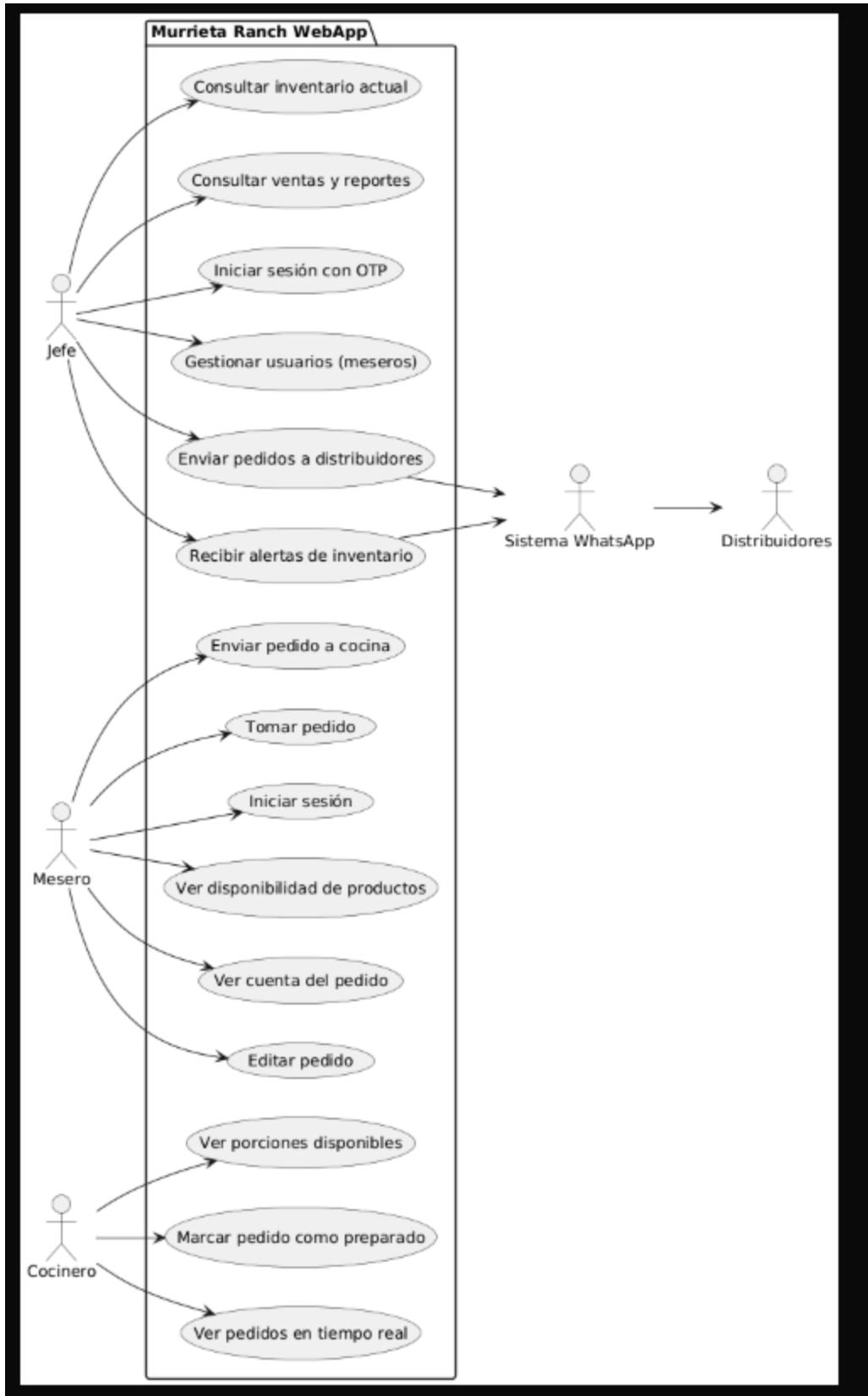


Diagrama de secuencia

