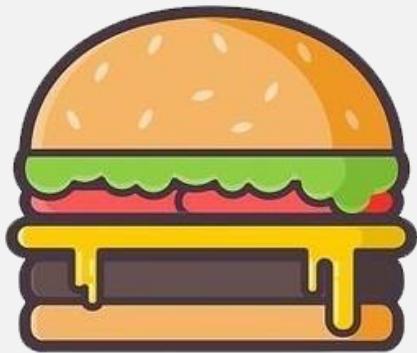


# MANUAL TÉCNICO MCDOUGLAS



*McDouglas*

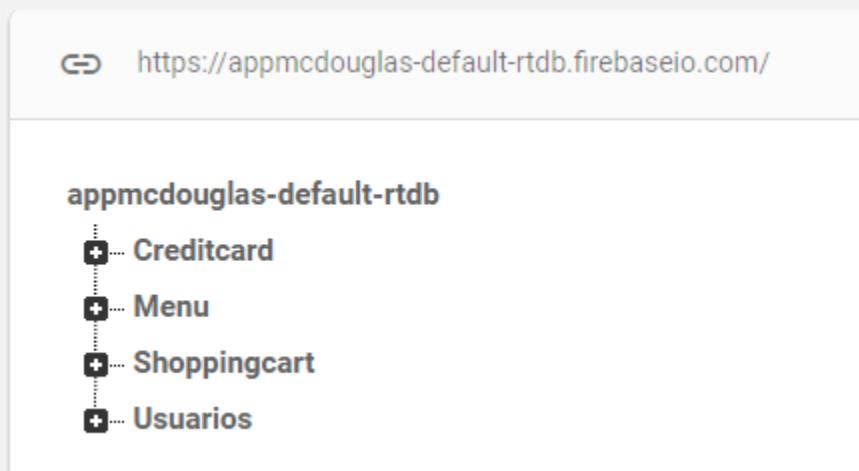
## Contenido

<i>Especificaciones Técnicas</i> .....	2
<i>Estructura del proyecto (Nivel de código)</i> .....	3
<i>Internacionalización (español e inglés)</i> .....	11

## Especificaciones Técnicas

La aplicación McDouglas se realizo utilizando las siguientes tecnologías:

- **Firebase Authentication:** Se utilizo Firebase Authentication para la creación del inicio de sesión, tanto para la autenticación por usuario y contraseña como la autenticación de Google.
- **Firebase Realtime Database:** Se utilizo la base de datos gratuita no relacional que ofrece firebase, la estructura de la base de datos es la siguiente.

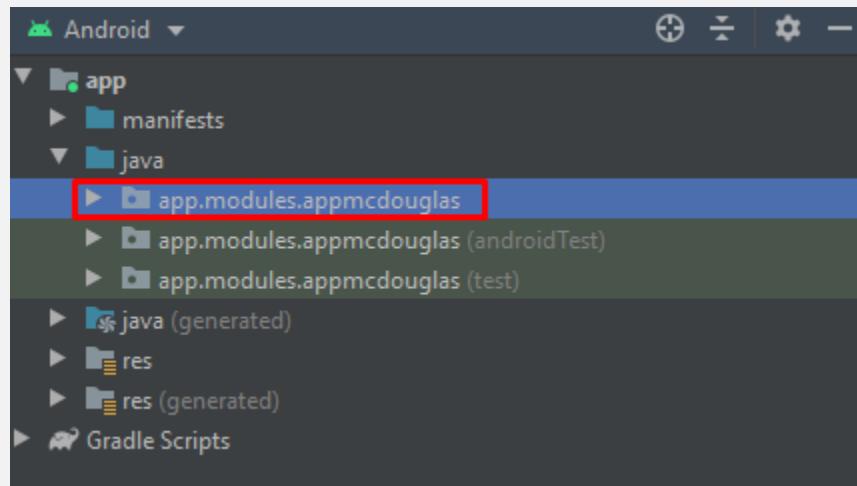


- **Creditcard:** Apartado para guardar método de pago de un usuario en específico, sus campos son “**address, carcode, cardholder, duedate keyuser y numcard**”.
- **Menu:** Apartado donde esta almacenada toda la información de menús de comida del restaurante, esta información obtiene la vista principal de la aplicación cuando se inicia sesión, sus campos son “**category, description, key, name, price, tokenimg**”.
- **Shoppingcart:** Aquí se almacena aquellos productos agregados al carrito de compras por un usuario en específico, con esta información se obtiene el total a comprar, sus campos son “**keyfood, keyuser**”.

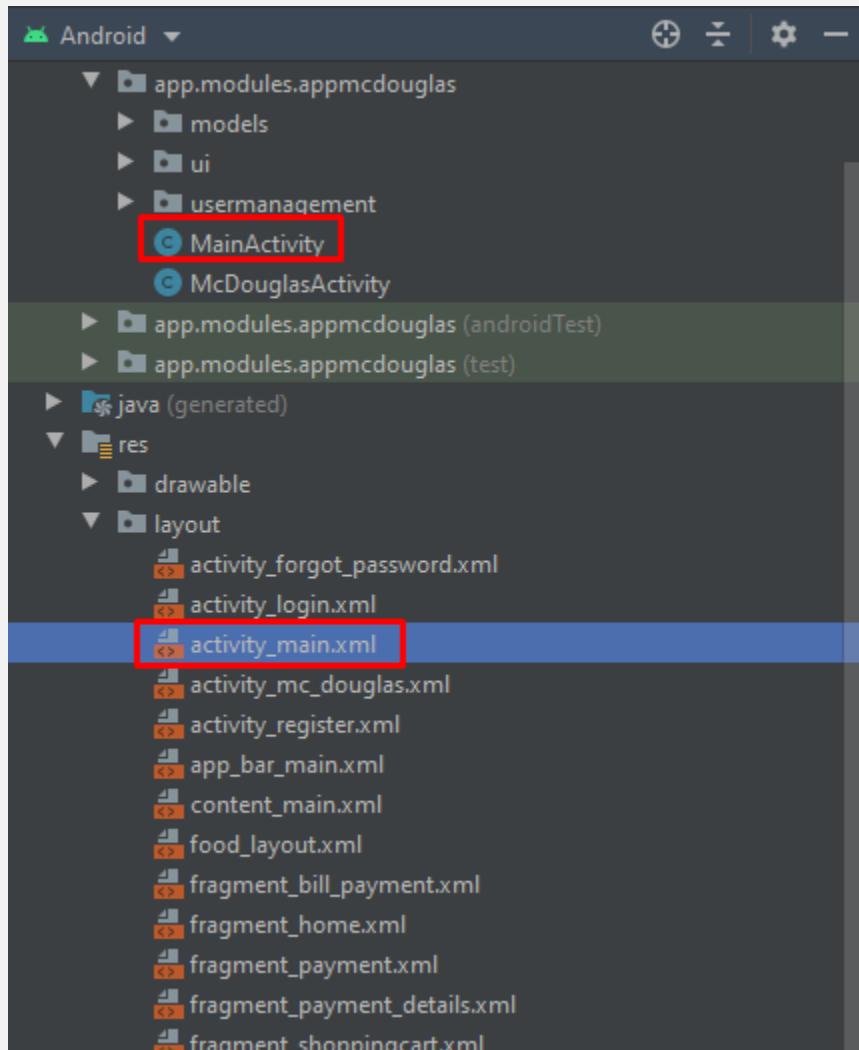
- **Usuarios:** En este apartado se almacena toda la información de un usuario registrado en la aplicación, todos los demás datos dependen de la información del usuario, sus campos son “**email, key, lastname, name**”.
- **Java:** Se utilizo el lenguaje de programación para realizar la aplicación
- **Android Studio:** El desarrollo de esta aplicación se llevó a cabo en Android Studio, se recomienda utilizar este IDE si se desea realizar cambios o mejoras a la aplicación.

## Estructura del proyecto (Nivel de código)

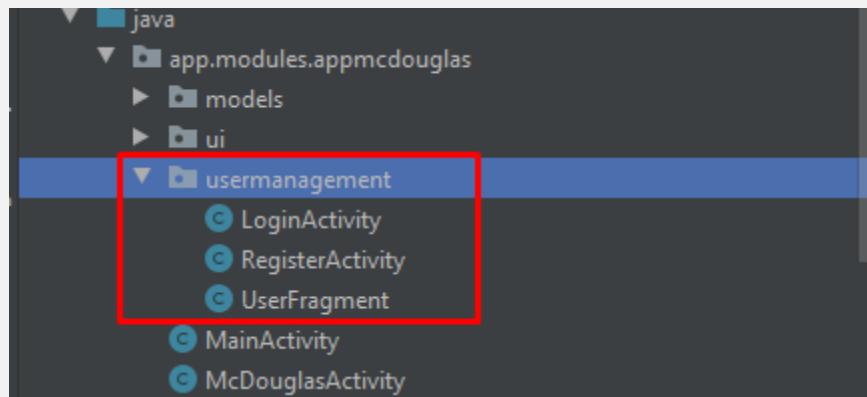
- El paquete del proyecto es “app.modules.appmcdouglas”, en el se encuentra toda las actividades, fragmentos, modelos utilizados para la realización de la aplicación.



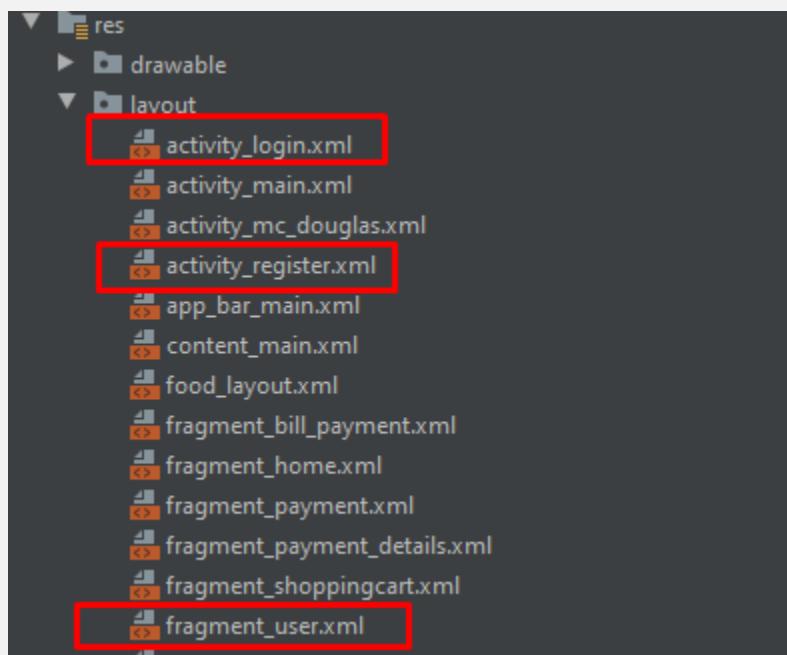
- El archivo llamado “MainActivity” es la actividad utilizada para el splash screen, utiliza el layout “activity\_main”.



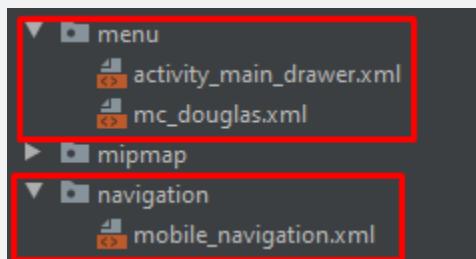
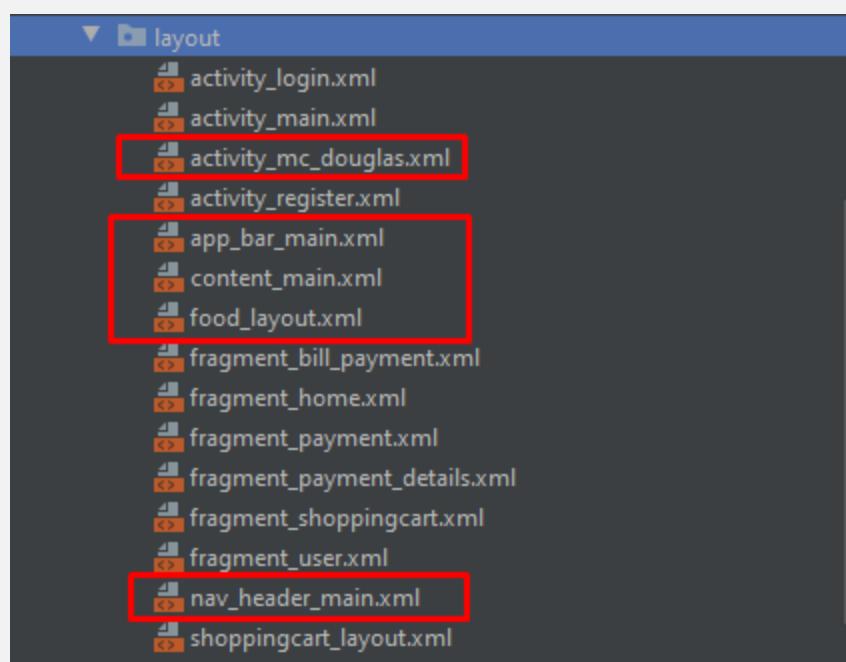
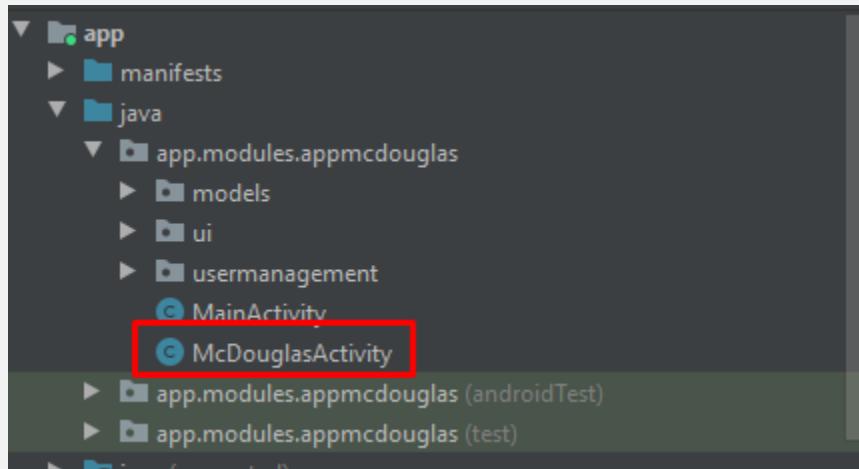
- El paquete “app.modules.appmcdo Douglas.usermanagment” fue donde se crearon las actividades y fragmentos utilizados para lo referente al manejo de la información de usuarios.



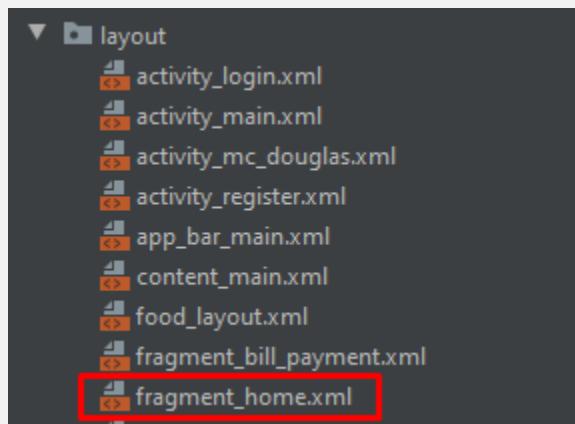
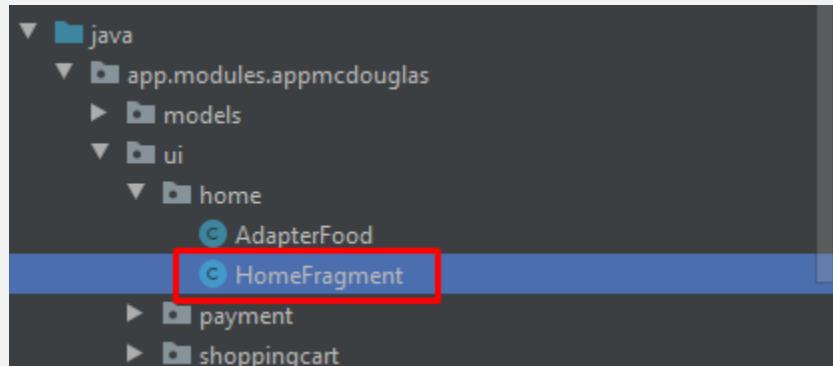
- **LoginActivity:** En esta actividad se encuentra toda la lógica de programación para el funcionamiento del inicio de sesión. Utiliza el layout **activity\_login**.
- **RegisterActivity:** En esta actividad se encuentra toda la lógica de programación para el funcionamiento del registro de cuenta. Utiliza el layout **activity\_register**.
- **UserFragment:** En esta actividad se encuentra toda la lógica de programación para el funcionamiento de modificación de usuario. Utiliza el layout **fragment\_user**.



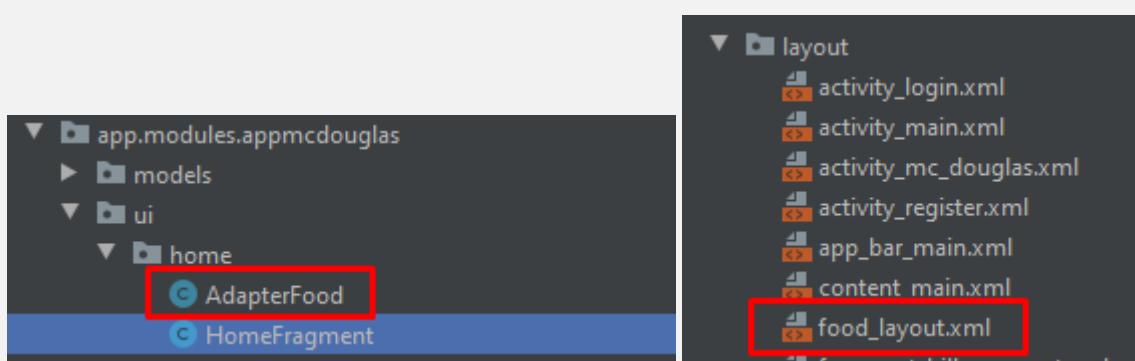
- El proyecto hace uso de una actividad de tipo **Navigation Drawer Activity** que trae por defecto el Android Studio para el manejo de un menú lateral, esta actividad se llama **McDouglas** que se encuentra en el paquete principal y hace el llamado de los diferentes fragment que maneja la aplicación.



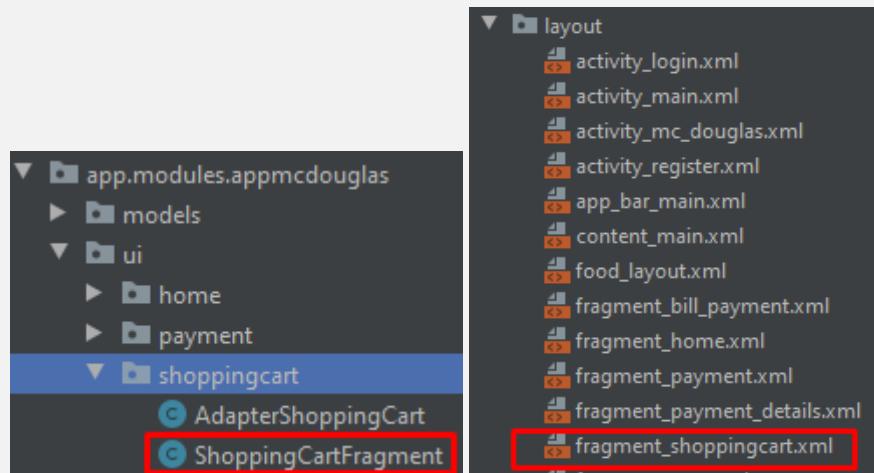
- El mejor de información de la página principal se encuentra en el paquete “**app.modules.appmcdouglas.ui.home**”, específicamente en el archivo **HomeFragment** se encuentra toda la lógica de programación para mostrar el menú de comida al usuario en la página de inicio de la aplicación. El layout que utiliza es **fragment\_home**.



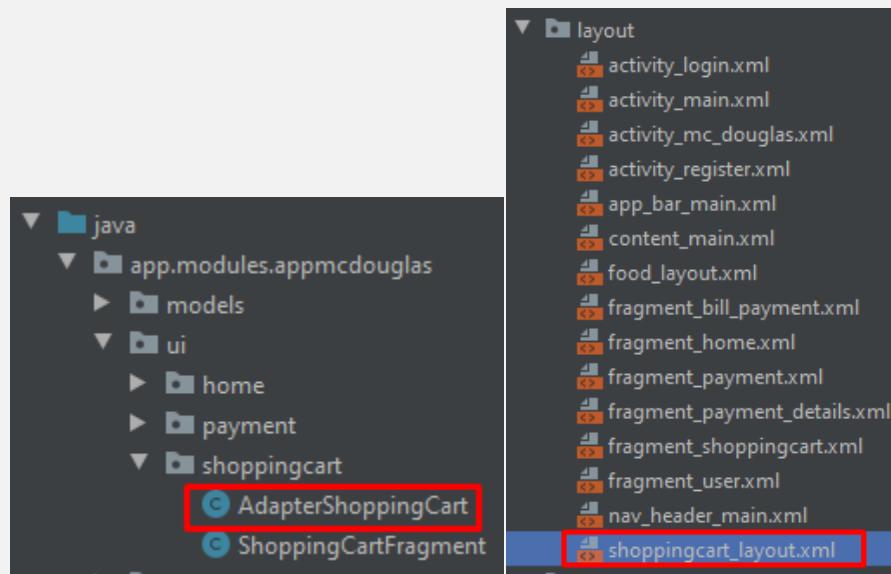
- Cabe recalcar que **fragment\_home** maneja un ListView que se conecta a otro layout y un adaptador llamado desde la **HomeFragment**, esto con el fin de mostrar una lista personalizada, el cuál es cada uno de los menús de comida.



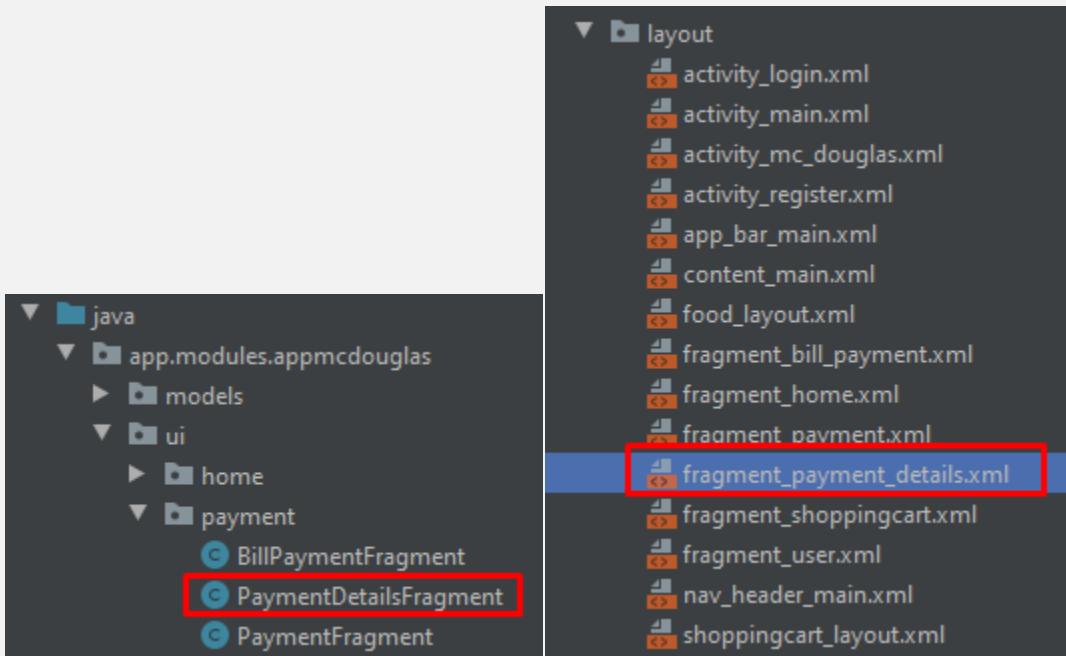
- La funcionalidad de la opción del menú “Carrito de compras” se encuentra en el paquete **“app.modules.appmcdouglas.ui.shoppingcar”**, así como el **home**, el **ShoppingCartFragment** contiene toda la lógica de programación para mostrar el listado de productos a comprar, agregados previamente al carrito. Utiliza el layout **fragment\_shoppingcart**.



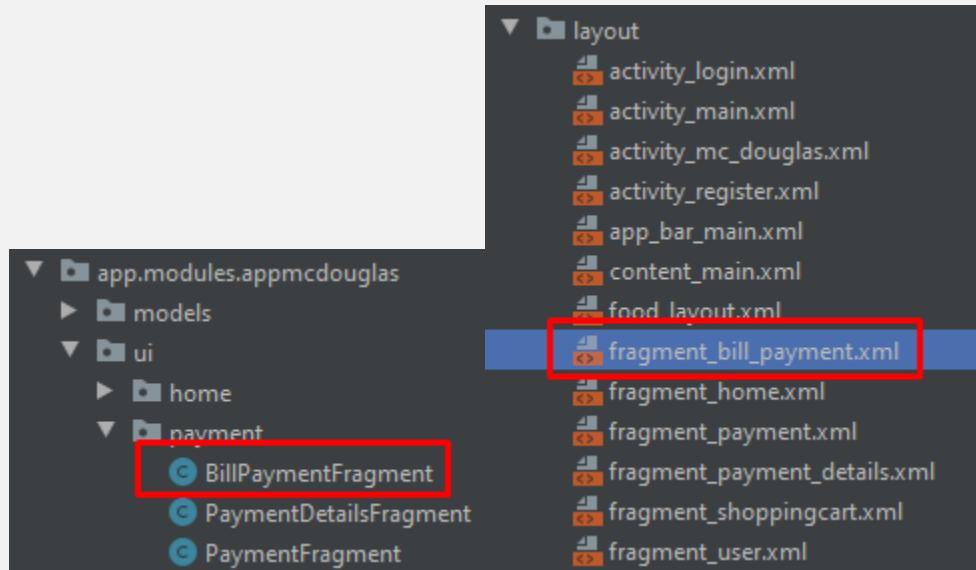
- El carrito de compras también utiliza una lista personalizada llamada desde el layout y el fragment, la lista personalizada tiene un adaptador llamado **AdapterShoppingCart** y un layout llamado **shoppingcart\_layout**.



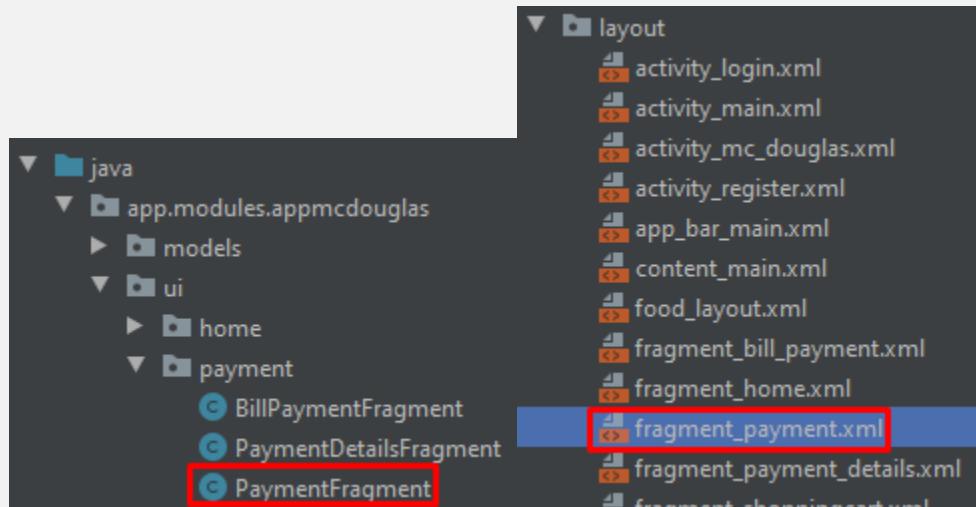
- El pago de los productos agregados al carrito de compras se realiza en el paquete “**app.modules.appmcdouglas.payment**”, en este paquete encontramos los siguientes archivos.
  - **PaymentDetailFragment**: Permite realizar el pago de los productos agregados al carrito de compras, incluye un layout llamado **fragment\_payment\_details** donde se encuentra un formulario para ingresar el método de pago (tarjeta de crédito o débito).



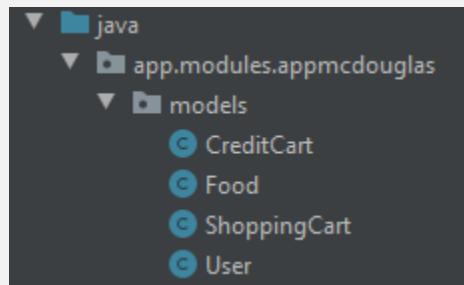
- **BillPaymentFragment:** Imprime la factura del pago realizado después de que los valores del método de pago sean aceptados, utiliza el layout **fragment\_bill\_payment**.



- **PaymentFragment:** Es la opción de menú “Métodos de pago”, permite guardar el método de pago del usuario para que al momento de realizar diversas compras no tenga que estar ingresándolos, utiliza el layout **fragment\_payment**.



- Cada uno de los diferentes módulos utiliza la llamada de modelos u objetos, sobre todo para guardar, modificar, ingresar u eliminar información en la base de datos Firebase, estos modelos se encuentran en el paquete “**app.modules.appmcdooglas.ui.models**”.



## Internacionalización (español e inglés)

La aplicación tiene soporte en dos idiomas, los cuales son español e inglés, toda la internacionalización se encuentra en dos archivos **strings.xml** que se encuentran en la carpeta **res/values/strings** del proyecto.

