

# UNIVERSIDAD DON BOSCO



**FACULTA DE INGENIERIA**

**ESCUELA DE COMPUTACIÓN**

**CICLO 1 - 2022**

**DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MÓVILES**

**GRUPO: 03T**

**PROYECTO DE CÁTEDRA: TO GO UDB (Con nuevo nombre RapiFood SV)**

**DOCENTE: ING. MARIO ALVARADO**

<b>CARNET</b>	<b>APELLIDOS/NOMBRES</b>
PR180654	PINEDA RAMOS, JONATHAN EDGARDO
MV140138	MELGAR VÁSQUEZ, HAYDEE MARGARITA
VM132140	VELÁSQUEZ MENDOZA, GIOVANNY JOSUÉ
RM140115	RODRÍGUEZ MADRID, JOSUÉ ADALBERTO

## **Introducción**

En la actualidad debido a la crisis generada por la pandemia de COVID-19, se han creado en mayor número las aplicaciones orientadas a los establecimientos de comida y compra de alimentos en línea. Impulsados por estas circunstancias, hemos decidido orientar nuestro proyecto al ámbito de un restaurante en la realización de sus pedidos u órdenes.

La aplicación RapiFood SV permitirá a sus usuarios realizar ordenes o pedidos a un restaurante y a la vez realizar de una manera más fácil el pago. Elevando así la experiencia del usuario al facilitar grandemente el proceso y contribuir a la bioseguridad evitando el contacto innecesario entre las personas a la hora de realizar un pedido.

To Go UDB será una aplicación para móviles. La tecnología que permitirá dicho desarrollo serán el uso de APIS para el frontend y para el backend utilizaremos el lenguaje de Java, mientras utilizaremos Firebase para nuestra base de datos. Además, se hará uso de distintas herramientas como GitHub para ayudar a organizar el proyecto, el desarrollo e implementación de todas sus fases.

## **Objetivos generales y específicos:**

### **Objetivos generales:**

Crear un software de aplicación móvil que ayude a gestionar de manera mas factible nuestra vida cotidiana.

Dentro de nuestros objetivos generales tenemos el desarrollar una aplicación móvil para un restaurante.

### **Objetivos específicos:**

Recopilar la información necesaria para los requerimientos de nuestro software para el desarrollo de nuestra aplicación para el buen funcionamiento de este.

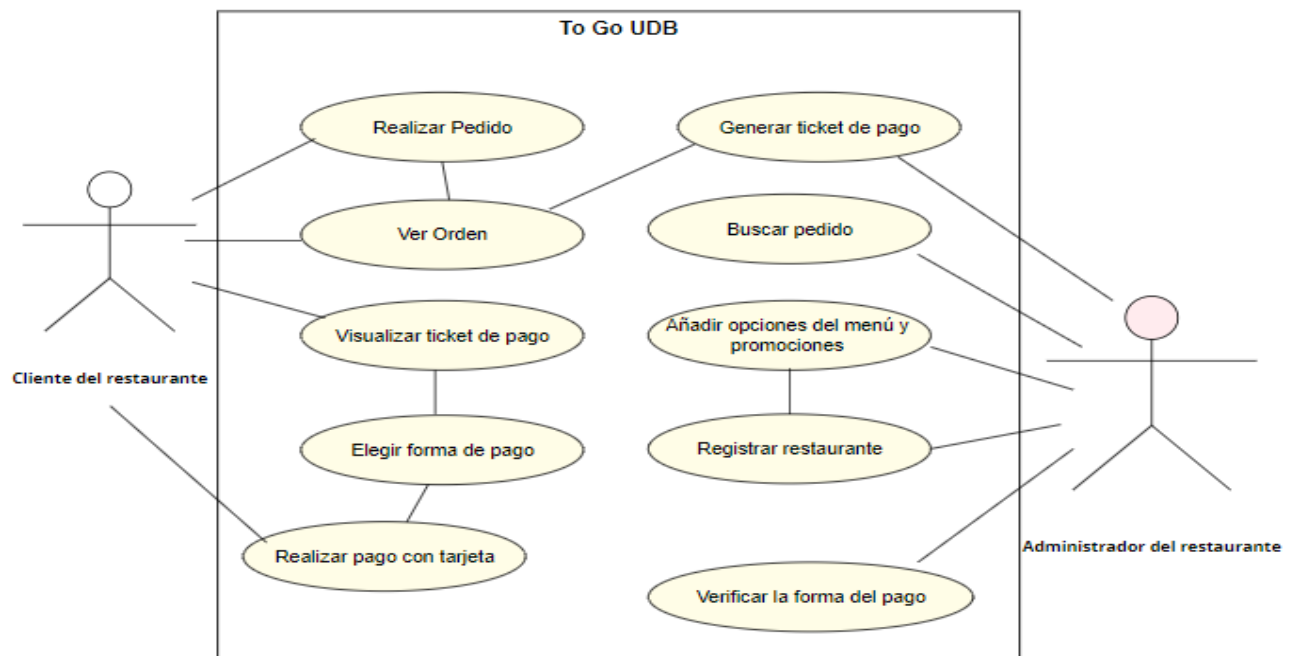
Diseñar una interfaz interactiva para una aplicación móvil que facilite el uso en la vida cotidiana en el manejo de el tiempo y el cuidado de la salud de las personar facilitando la forma de realizar sus pedidos u ordenes en un restaurante.

Codificar nuestra aplicación haciendo uso de buenas prácticas, utilizando las herramientas en los lenguajes de programación haciendo uso de Apis y base de datos, adaptándolas a las necesidades solicitadas de nuestro usuario.

## Descripción del proyecto:

Esta aplicación estará orientada a un restaurante que tenga un sistema digital de órdenes o pedidos que haga uso de una maravillosa experiencia interactiva de los usuarios al poder visualizar los menús digitales, realizar sus órdenes y además poder realizar sus pagos en línea.

Se tiene 2 tipos de usuario: Administrador del restaurante y el Cliente, estos tienen diferentes formas de manejo de la aplicación:



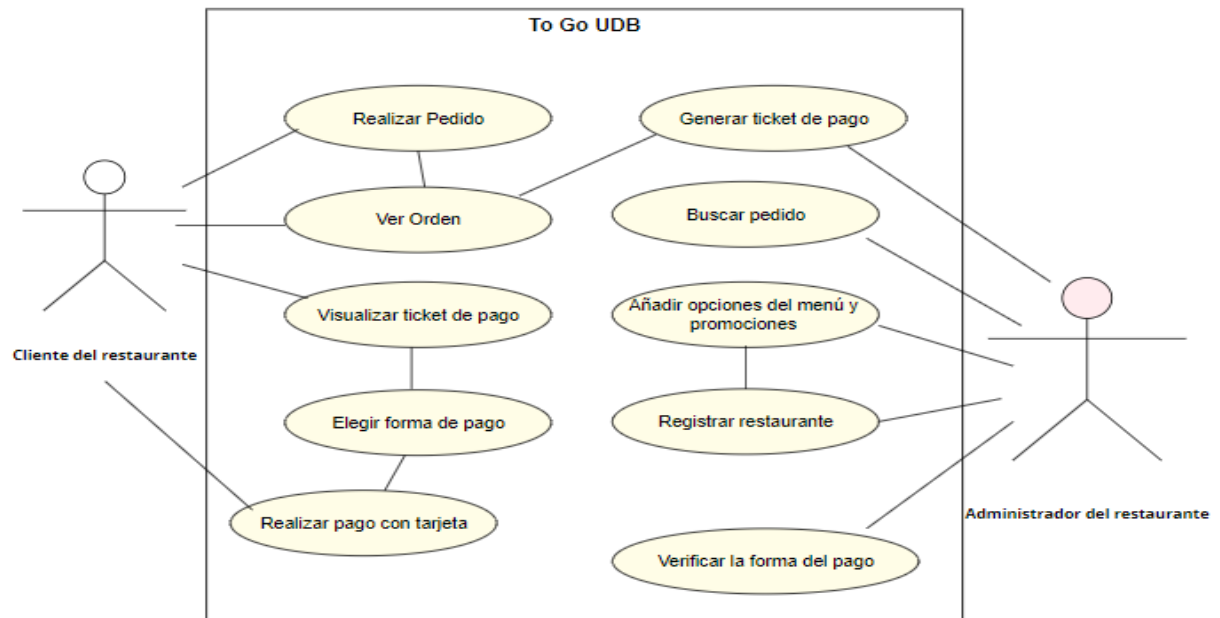
El usuario (administrador) podrá registrar su restaurante con su ubicación, añadir los diferentes platillos que ofrece su menú, así como también añadir promociones que tengan. Llevará un control de las ordenes o pedidos que se han realizado y la verificación de si ya se ha despachado o aun está en proceso de cocina, además de contar con un control de su base de datos para llevar un control de las ventas realizadas y la generación del ticket a los clientes.

El usuario (cliente) puede registrarse en la aplicación a través del login que se almacenará en nuestra base de datos, que nos servirá para tener los datos del cliente de quien nos realiza el pedido, tendrá una apreciación del menú que se le ofrece con ciertas promociones, podrá realizar una orden o pedido y posteriormente verificar su orden, y luego elegir su forma de pago si será a través de tarjeta de crédito o pago en efectivo al momento de la entrega.

## HERRAMIENTAS A UTILIZAR:

1. BACKEND Y FRONTEND: JAVA Y APIS
2. VERSIONADOR: GITHUB
3. IDE Y SIMULADORES: ANDROID STUDIO
4. MOCKUPS: FIGMA

## DIAGRAMA DE CASOS DE USOS:



## DIAGRAMA ENTIDAD RELACION(ER):

