

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

DOCENTE: ING. MARIO ALVARADO

CARNET	APELLIDOS/NOMBRES
PR180654	PINEDA RAMOS, JONATHAN EDGARDO
MV14	MELGAR VÁSQUEZ, HAYDEE MARGARITA
VM132140	VELÁSQUEZ MENDOZA, GIOVANNY JOSUÉ
RM140115	RODRÍGUEZ MADRID, JOSUÉ ADALBERTO

Objetivos generales y específicos del proyecto.

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.

Alcances y limitaciones de la aplicación a desarrollar

Alcances:

El proyecto pretende alcanzar:

Obtener un beneficio en el cuidado de la salud de los usuarios tanto del cliente como administrador.

Mejorar de una manera más optimizada los consumos en el tiempo y haciendo uso de los recursos tecnológicos que posee el restaurante para facilitar el control de los pedidos.

Conocer sobre el uso de Apis y la utilización de un nuevo lenguaje de programación.

Limitaciones:

Dentro de las limitaciones que tendremos serán:

No poder recopilar a través de investigaciones la debida información necesaria.

El tener poco conocimiento en el lenguaje de programación que se utilizara o sobre el manejo de las Apis.

El tiempo establecido en la entrega del proyecto o los muy pocos fondos económicos que se poseen para la creación de la aplicación.

Índice

Introducción	5
Descripción	6
Diseño (Mockups)	7
Estudio de Factibilidad (técnica, económica y operativa)	8
Enlaces	12

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.

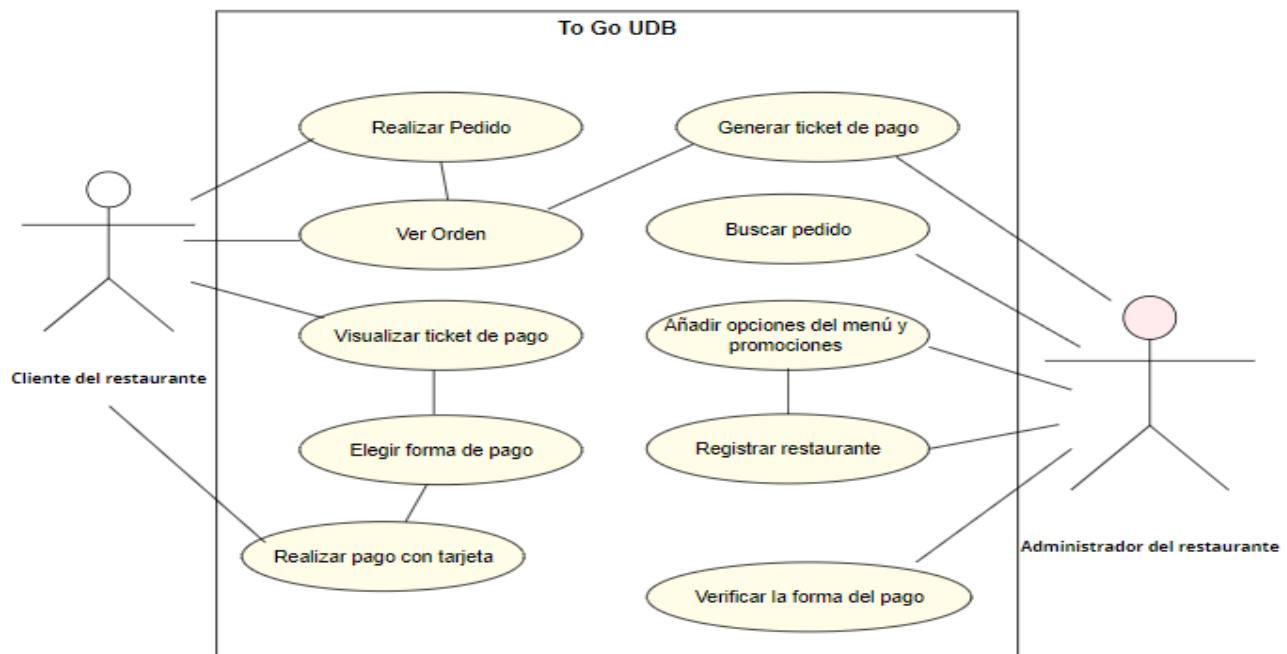
La aplicación To Go UDB permitirá a sus usuarios realizar ordenes o pedidos a un restaurante y a la vez realizar de una manera más fácil el pago. Elevando así la experiencia del usuario al facilitar grandemente el proceso y contribuir a la bioseguridad evitando el contacto innecesario entre las personas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

Descripción del proyecto (motivo de la aplicación, área de aplicación, diferencia con otras aplicaciones similares, problemática que resuelve, etc.)

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:

BACKEND Y FRONTEND: JAVA Y APIS

VERSIONADOR: GITHUB

IDE Y SIMULADORES: ANDROID STUDIO

MOCKUPS: FIGMA

Propuesta de diseño de su aplicación (mockups o bocetos), deberá de explicar brevemente la finalidad de cada pantalla propuesta, recuerde que son bocetos, no significa que así será su aplicación final.

Estudio de factibilidad técnica, económica y operativa del desarrollo e implementación de la aplicación.

URL del repositorio de GitHub (debe de estar con acceso público), adicionalmente cree un cuadro donde se asocie el nombre del integrante del equipo y su usuario correspondiente de GitHub

GitHub:

<https://github.com/josue231011/TogoUDB2022>

Diagrama:

<https://app.moqups.com/AObaTMUVVgoUQ5rYVugOqE8io8evBmu4/view/page/acf519a16>

Figma: