6 de noviembre de 2024

INGENIERÍA DEL SOFTWARE II

INGENIERÍA INFORMÁTICA

JORGE LÓPEZ GÓMEZ MARCO MUÑOZ GARCÍA ISMAEL LÓPEZ MARÍN PABLO VERDÚGUEZ GERVASO



ÍNDICE

1.	DOC	CUMENTACIÓN SPRINT 1	2
	1.1.	CREAR ENTIDADES USUARIO, CLIENTE, REPARTIDOR Y RESTAURANT	E 3
	1.2.	CREAR ENTIDADES CODIGOPOSTAL, ZONA, ZONACODIGOPOSTAL	4
	1.3.	FEATURE REGISTRO	5
	1.4.	INTERFAZ DE REGISTRO	6
2.	DOC	CUMENTACIÓN SPRINT 2	7
	2.1.	REFACTORIZAR REGISTRAR REPARTIDOR	8
	2.2.	INTERFAZ DE GESTIÓN DE RESTAURANTE	9
	2.3.	BUSCAR RESTAURANTE	. 10
	2.4.	MOSTRAR Y SELECCIONAR RESTAURANTE PARA CLIENTE	. 11
	2.5.	MOSTRAR FORMULARIOS PARA INTRODUCIRLOS EN TABLAS	
	2.6.	CREAR REGISTRAR MENÚ	. 13
3.	DOC	CUMENTACIÓN SPRINT 3	. 14
	3.1.	CARRITO CLIENTE CON ÍTEMS	. 16
	3.2.	MARCAR RESTAURANTE COMO FAVORITO	. 17
	3.3.	DIRECCIÓN OBJETO, ASIGNAR DIRECCIÓN A RESTAURANTE Y PEDID 18	OS
	3.4.	ENTIDADES PEDIDOS, PAGO, SERVICIOENTREGA	. 19
	3.5.	USUARIO ANÓNIMO VISUALIZA LOS RESTAURANTES	. 20
	3.6.	REGISTRAR PEDIDOS	. 21
	3.7.	NOTIFICAR REPARTIDOR	. 22
	3.8.	REPARTIDOR ACTUALIZA ESTADOS	23



1. DOCUMENTACIÓN SPRINT 1

Durante este sprint 1 nos hemos centrado en la parte inicial del proyecto. Hemos importado el proyecto desde Visual Paradigm a Visual Studio Code (IDE en el cual estamos trabajando).

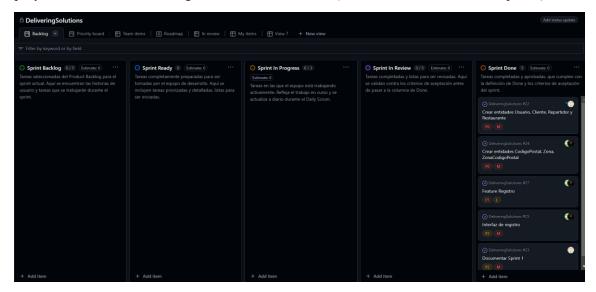


Ilustración 1. Captura completa del Sprint 1.

Como podemos observar en la captura las tareas de las que nos hemos encargado en este sprint son:

- > Crear entidades Usuario, Cliente, Repartidor y Restaurante.
- > Crear entidades CodigoPostal, Zona, ZonaCodigoPostal.
- Añadir la característica de Registro.
- Añadir la interfaz de Registro.
- Por último, documentar este Sprint 1.



1.1. CREAR ENTIDADES USUARIO, CLIENTE, REPARTIDOR Y RESTAURANTE

Esta tarea la hemos clasificado como de alta prioridad y de tamaño medio. Hemos añadido una capa service para la sintaxis SQL inexistente con hibernate para SQ Lite. Al crear las respectivas entidades usando JPA, hemos creado su correspondiente Gestor y DAO para poder darle la funcionalidad en la base de datos y que sea accesible a todas estas entidades (Usuario, Cliente, Repartidor y Restaurante).

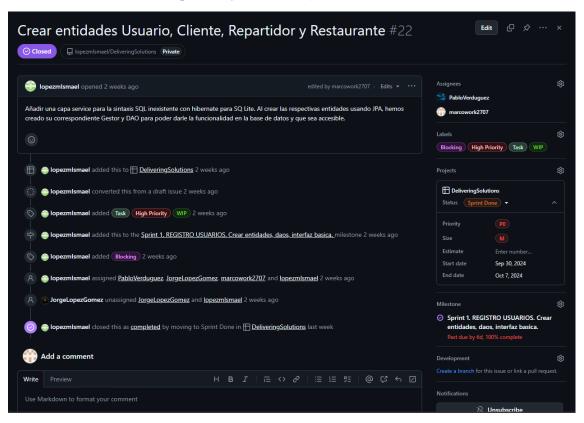


Ilustración 2. Captura de la tarea "Crear entidades Usuario, Cliente, Repartidor y Restaurante".



1.2. CREAR ENTIDADES CODIGOPOSTAL, ZONA, ZONACODIGOPOSTAL

Esta tarea la hemos clasificado como de alta prioridad y de tamaño medio. Hemos añadido una capa service para la sintaxis SQL inexistente con hibernate para SQ Lite. Al crear las respectivas entidades usando JPA, hemos creado su correspondiente Gestor y DAO para poder darle la funcionalidad en la base de datos y que sea accesible a todas estas entidades (CodigoPostal, Zona, ZonaCodigoPostal).

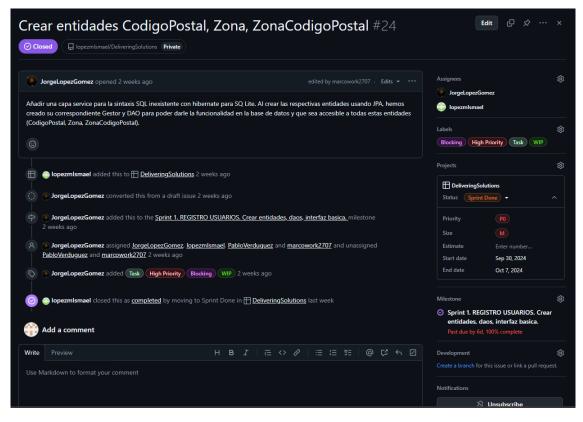


Ilustración 3. Captura de la tarea "Crear entidades CodigoPostal, Zona, ZonaCodigoPostal".



1.3. FEATURE REGISTRO

Esta tarea la hemos clasificado como prioridad media de tamaño grande. Durante esta tarea hemos modulado y desarrollado código para poder registrar cualquier tipo de Usuario ya sea un cliente, un repartidor o un restaurante. Al añadir cualquier usuario se guarda en nuestra base de datos SQ Lite y también podemos verlos en la propia web.

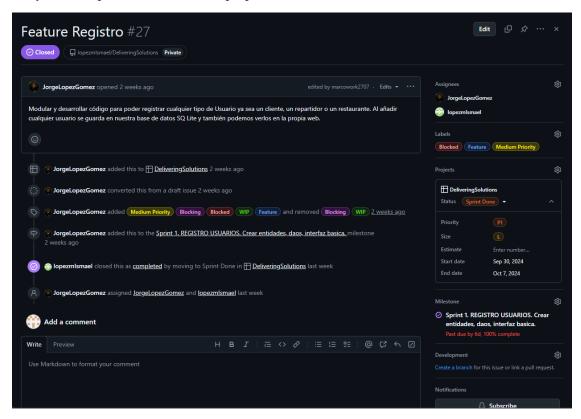


Ilustración 4. Tarea de "Feature Registro".



1.4. INTERFAZ DE REGISTRO

Esta tarea la hemos clasificado de prioridad baja y de tamaño medio. Hemos añadido a través de html la interfaz para registrar cualquier tipo de Usuario. Se registran los usuarios a través de formularios.

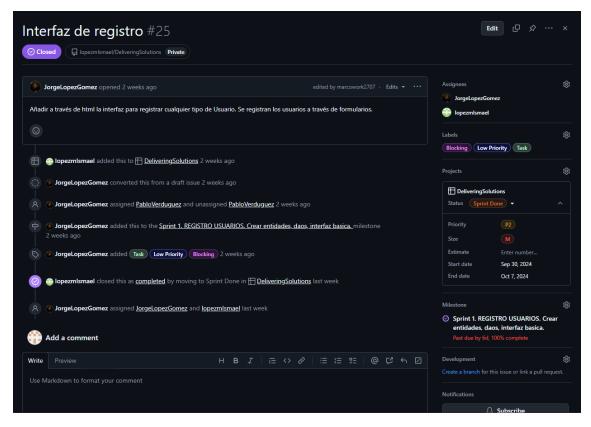


Ilustración 5. Tarea de "Interfaz de Registro".



2. DOCUMENTACIÓN SPRINT 2

Durante este sprint 2 nos hemos centrado en la continuación del proyecto. Nos hemos encargado de todo lo que se relaciona con restaurante, es decir, hemos hecho una interfaz del restaurante, hemos centrado las tablas, también hemos añadido los menús y los ítems además de poder visualizarlos, hemos creado la parte de registrar menú y poder modificarlo.

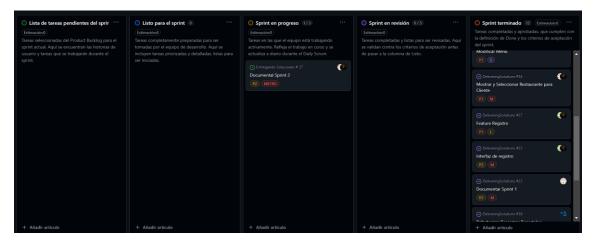


Ilustración 6. Captura completa de Sprint 2 pt1.

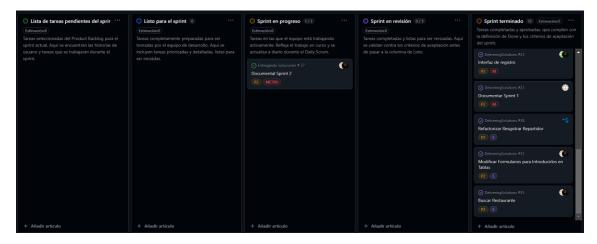


Ilustración 7. Captura completa de Sprint 2 pt2.

Como podemos observar en la captura las tareas de las que nos hemos encargado en este sprint son:

- > Refactorizar Registrar Repartidor.
- > Interfaz de Gestión de Restaurante.
- Buscar Restaurante.
- Mostrar y Seleccionar Restaurante para Cliente.
- Mostrar Formularios para Introducirlos en Tablas.
- Crear Registrar Menú.
- ➤ Por último, documentar este Sprint 2.



2.1. REFACTORIZAR REGISTRAR REPARTIDOR

La tarea "Refactorizar Registrar Repartidor" consiste en realizar una refactorización del módulo encargado de registrar repartidores en el sistema. Esto incluye mejorar la estructura y legibilidad del código, optimizar la lógica existente y garantizar que el proceso de registro siga cumpliendo con los requisitos funcionales. La refactorización debe garantizar que los datos del repartidor se almacenen correctamente en la base de datos y que el flujo de registro sea eficiente y fácil de mantener.



Ilustración 8. Tarea de "Refactorizar Registrar Repartidor".



2.2. INTERFAZ DE GESTIÓN DE RESTAURANTE

La tarea "Interfaz de Gestión de Restaurante" consiste en crear una interfaz de gestión que permita a los administradores de restaurantes gestionar su restaurante dentro del sistema. Esta interfaz debe incluir funcionalidades para actualizar la información del restaurante (nombre, dirección, horarios, tipo de cocina), gestionar el menú (añadir, modificar o eliminar platos), y visualizar métricas relevantes como pedidos recibidos y comentarios de los clientes. La interfaz debe ser intuitiva y accesible solo para usuarios autenticados con rol de administrador de restaurante.

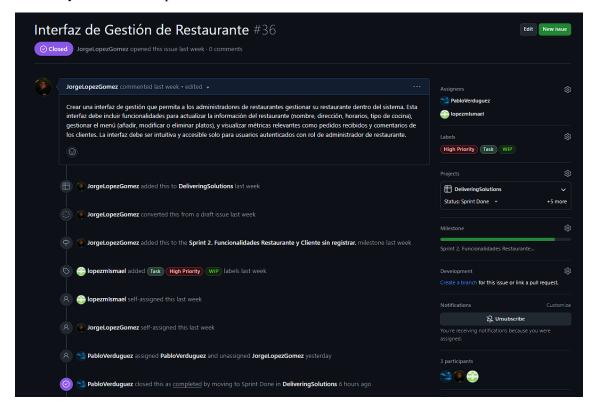


Ilustración 9. Tarea de "Interfaz de Gestión de Restaurante".



2.3. BUSCAR RESTAURANTE

La tarea de "Buscar Restaurante" consiste en desarrollar la funcionalidad que permita a los clientes buscar restaurantes dentro del sistema. Esta tarea incluye la creación de un campo de búsqueda que filtre la lista de restaurantes en tiempo real, permitiendo buscar por nombre y por código postal. El sistema debe mostrar los resultados relevantes (que muestre el menú de ese restaurante y los ítems) y manejar casos en los que no se encuentren coincidencias. Además, la búsqueda debe ser accesible tanto para usuarios registrados como no registrados.

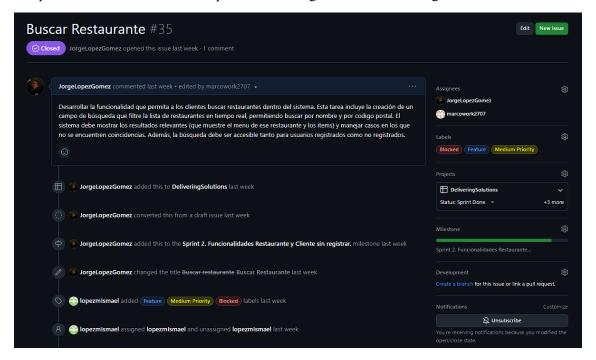


Ilustración 10. Tarea de "Buscar Restaurante".



2.4. MOSTRAR Y SELECCIONAR RESTAURANTE PARA CLIENTE

La tarea de "Mostrar y Seleccionar Restaurante para Cliente" consiste en implementar la funcionalidad que permita a los clientes visualizar una lista de los menús y ítems de esos menús del restaurante seleccionado previamente.

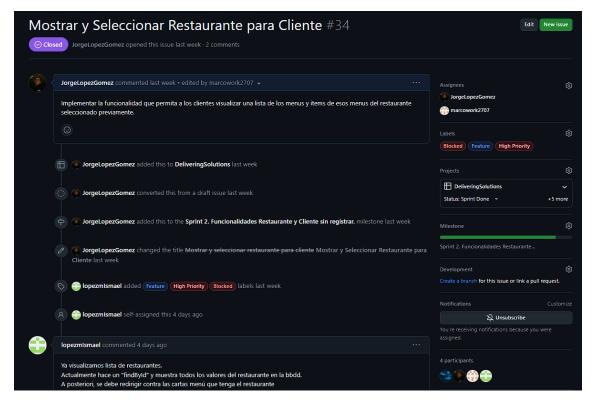


Ilustración 11. Tarea de "Mostrar y Seleccionar Restaurante para Cliente".



2.5. MOSTRAR FORMULARIOS PARA INTRODUCIRLOS EN TABLAS

La tarea de "Mostrar Formularios para Introducirlos en Tablas" consiste en adaptar y modificar los formularios existentes para centrarlos dentro de tablas en formato html de manera que quede perfectamente alineado y no haya diferencia de tamaño ni de longitudes en los campos.

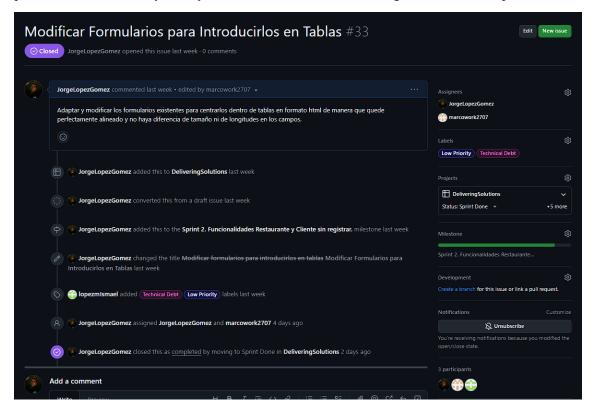


Ilustración 12. Tarea de "Mostrar Formularios para Introducirlos en Tablas".



2.6. CREAR REGISTRAR MENÚ

La tarea de "Crear Registrar Menú" consiste en implementar la funcionalidad que permita a los administradores de restaurantes registrar, editar y eliminar menús dentro del sistema de gestión. Esta tarea incluye el desarrollo de un formulario para ingresar detalles del menú, como el nombre del plato, descripción, precio, y categoría, así como las opciones para actualizar y eliminar los elementos del menú. Además, el menú registrado debe ser almacenado de manera persistente en la base de datos y estar disponible para visualización por los clientes.

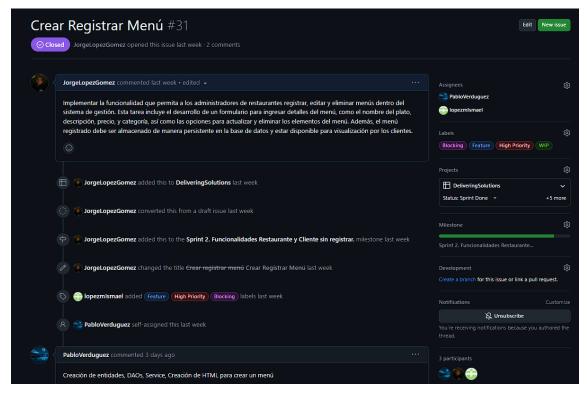


Ilustración 13. Tarea de "Crear Registrar Menú".



3. DOCUMENTACIÓN SPRINT 3

Durante este sprint nos hemos encargado de seguir implementando las funcionalidades básicas al proyecto. Hemos creado las entidades restantes que eran pedido, pago y servicioEntrega para poder posteriormente registrar esos pedidos con sus respectivos pagos y las entregas. Hemos añadido pequeños detalles como poder añadir y eliminar un restaurante como favorito, así como crear un carrito con los ítems que un cliente quiere añadir a su pedido. Además, también pueden ver los restaurantes los usuarios anónimos. Por último, hemos añadido un campo al restaurante que es la dirección.

Algo que puede ocurrir y de hecho nos ha ocurrido a nosotros en el sprint es que no siempre se terminan todas las tareas de un sprint a tiempo de manera que hemos dejado aquellas que no hemos terminado para el próximo y último sprint antes del seguimiento del proyecto. Estas tres tareas son "Registrar pedido", "actualizar estado del repartidor" y "notificar repartidor".

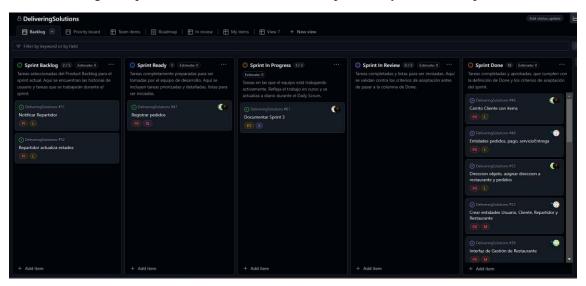


Ilustración 14. Captura completa del Sprint 3 pt1.

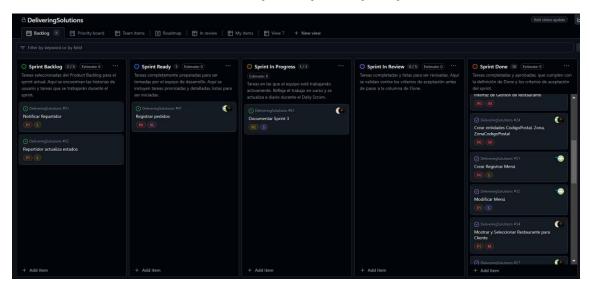


Ilustración 15. Captura completa del Sprint 3 pt2.



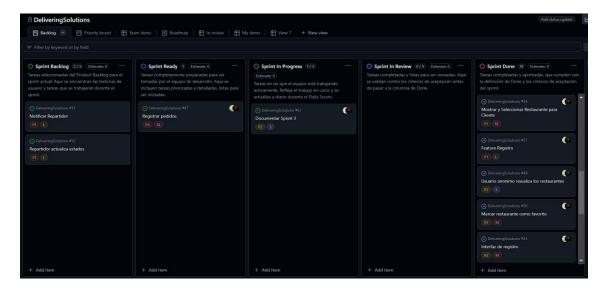


Ilustración 16. Captura completa del Sprint 3 pt3.

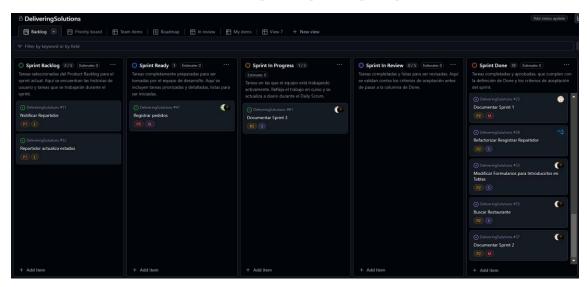


Ilustración 17. Captura completa del Sprint 3 pt4.

Como podemos observar en las capturas, las tareas de las que nos hemos encargado en este sprint son:

- > Carrito cliente con ítems.
- Marcar restaurante como favorito.
- > Dirección objeto, asignar dirección a restaurante y pedido.
- > Entidades pedidos, pago y servicioEntrega.
- Usuario anónimo visualiza los restaurantes.
- Por último, documentar este Sprint 3.



3.1. CARRITO CLIENTE CON ÍTEMS

Implementada la funcionalidad para que un cliente una vez registrado pueda añadir ítems de un menú procedente de un restaurante previamente elegido a un carrito de compra.

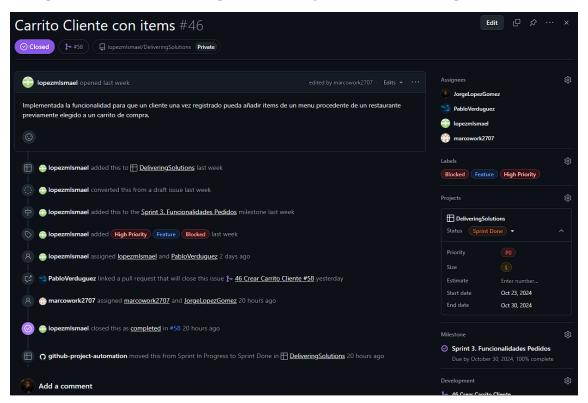


Ilustración 18. Tarea de "Carrito Cliente con Ítems".



3.2. MARCAR RESTAURANTE COMO FAVORITO

Implementar funcionalidad para poder marcar y desmarcar un restaurante como favorito o varios siendo estos únicos para cada cliente registrado.

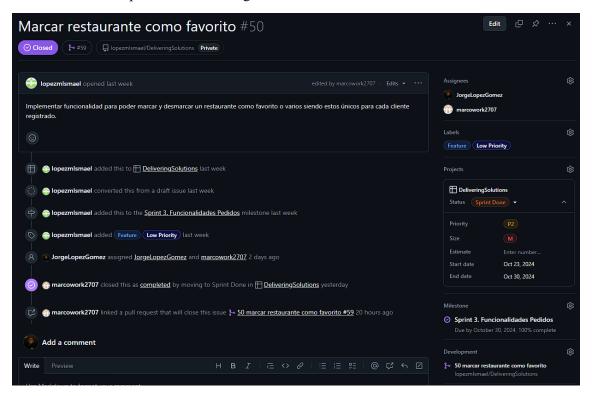


Ilustración 19. Tarea de "Marcar Restaurante como Favorito".



3.3. DIRECCIÓN OBJETO, ASIGNAR DIRECCIÓN A RESTAURANTE Y PEDIDOS

Implementada la funcionalidad de que un restaurante tenga un campo dirección que se registre de manera correcta en la base de datos al registrar un nuevo restaurante

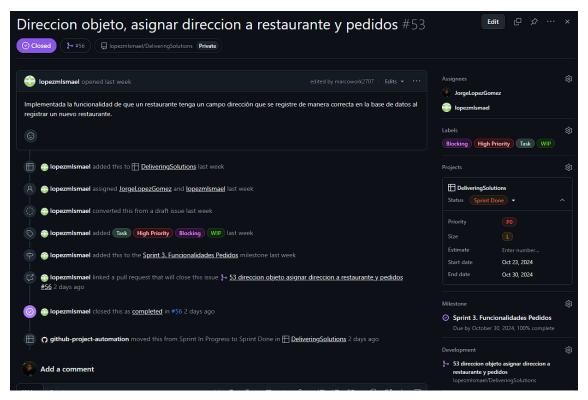


Ilustración 20. Tarea de "Dirección Objeto, Asignar Dirección a Restaurante Y Pedidos".



3.4. ENTIDADES PEDIDOS, PAGO, SERVICIOENTREGA

Añadidas las entidades de pedidos, pago y servicioEntrega incluyendo sus correspondientes services, DAOs y gestores para poder implementar funcionalidad al proyecto a posteriori.

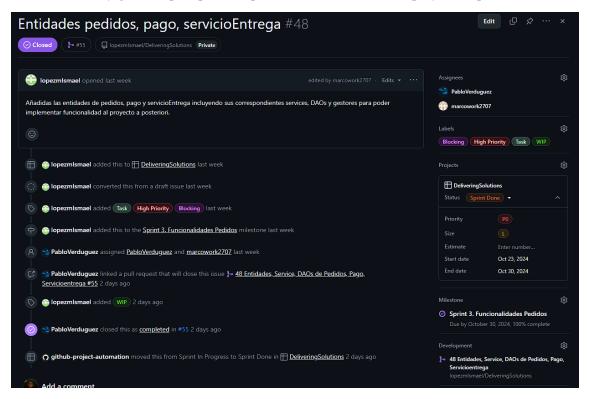


Ilustración 21. Tarea de "Entidades Pedidos, Pago, ServicioEntrega".



3.5. USUARIO ANÓNIMO VISUALIZA LOS RESTAURANTES

Implementada la funcionalidad de que un usuario sin necesidad de estar registrado pueda visualizar los restaurantes que hay disponibles, así como ver sus menús y sus items. El usuario anónimo no puede hacer nada relacionado con la base de datos como añadir un restaurante a favoritos o realizar un pedido, simplemente visualizar.

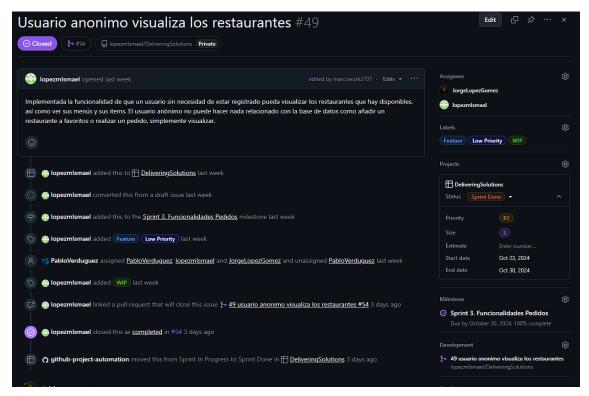


Ilustración 22. Tarea de "Usuario Anónimo Visualiza los Restaurantes".



3.6. REGISTRAR PEDIDOS

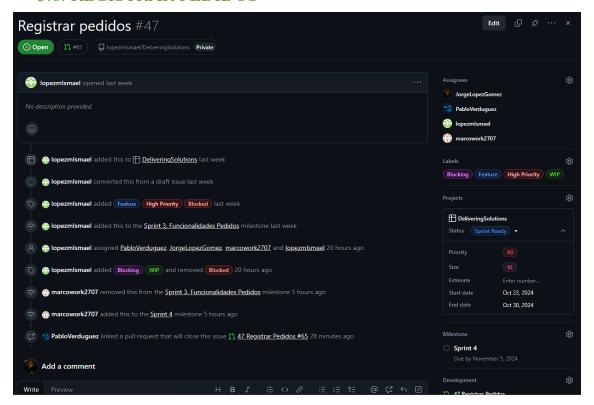


Ilustración 23. Tarea de "Registrar Pedidos".



3.7. NOTIFICAR REPARTIDOR

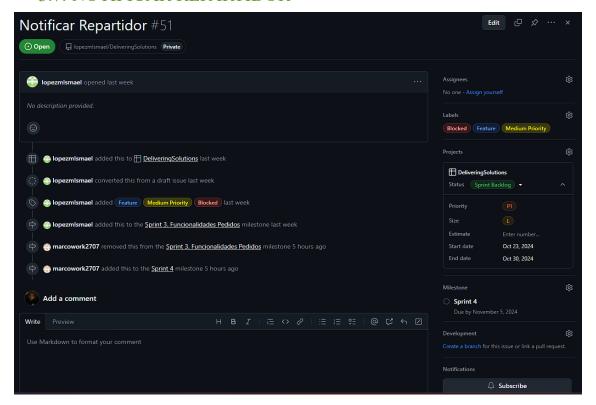


Ilustración 24. Tarea de "Notificar Repartidor".



3.8. REPARTIDOR ACTUALIZA ESTADOS

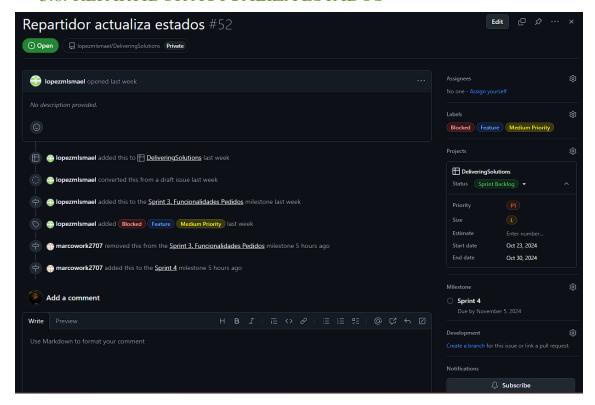


Ilustración 25. Tarea de "Repartidor Actualiza Estados".