

**Universidad Latina de Costa Rica Sede Pérez Zeledón**

**Programación I para Tecnologías de Información**

**Avance Proyecto Final**

**Título:**

**Interfaz Administrativa para el Restaurante Hummus**

**Estudiantes:**

**Mauricio Jiménez Agüero**

**Brenda Santamaría Zárate**

**Alonso Villalobos León**

**I Cuatrimestre 2020**

### Introducción

En el presente documento comprende, el desarrollo de un programa de sistema que sirva de ayuda en la gestión de un restaurante. La plataforma de programación para desarrollar el software ofertará unos servicios a los clientes interesados.

Se muestra la situación actual de la gestión de pedidos en los restaurantes. Además, realiza la selección, reserva de una mesa y herramientas de desarrollo.

Muestra en base a la metodología seleccionada se procede a la especificación de requerimientos, se realiza un análisis y diseño del sistema para la gestión de pedidos, donde se definen y priorizan las historias de usuario, se planifican las entradas. Se definen las conclusiones y recomendación obtenidas a lo largo del desarrollo del proyecto.

Con la ayuda del lenguaje de programación Java se puede desarrollar el proyecto específico que permite implementar los procedimientos y procesos como su administración, producto, clientes y orden.

Para poder lograr el objetivo hemos realizado el programa de tal forma que se facilite la utilización del sistema evitando que los datos proporcionados no sean procesados de la misma manera en que van llegando.

En conclusión, hemos obtenido un sistema que cumple con los objetivos propuestos. Este sistema obtiene los parámetros deseados: rapidez, fiabilidad, disponibilidad y seguridad que ayudaran al proyecto a tener un sistema de ventas que cumpla los requerimientos que se necesitan.

### Descripción del problema

El Restaurante Hummus requiere el diseño de un programa informático que facilite la administración operativa del mismo. Se solicita que el software sea capaz de agregar, leer o modificar la Lista de Empleados, la lista de Clientes Favoritos, el Menú de Productos y el control de Órdenes, incluyendo el cálculo de ingresos en tiempo real. Cabe mencionar que cada uno de estos elementos debe almacenar los atributos pertinentes a su clase,

Debe contar con una interfaz fácil de utilizar, con opciones que permitan ejecutar las operaciones mencionadas anteriormente de manera sencilla. En otras palabras, un menú en consola de comandos que permita al usuario seleccionar qué desea ver o modificar de acuerdo con su clase: Empleados, Clientes, Menú, Órdenes y/o la información del mismo Restaurante. Las listas de estos objetos deben contener los atributos pertinentes como Nombres, Teléfonos, Precios, Descripciones, así como editar o calcular estos atributos de una manera efectiva.

### Solución Propuesta

La propuesta consiste en codificar un programa en Java que defina las diferentes clases que lo conforman. Esas clases son Empleado, Cliente, Producto, Orden y la clase principal Restaurante. Cada una de estas clases debe contener internamente atributos como Nombre, Descripción, Precio, Teléfono. Además, cada clase debe poseer funciones para leer o modificar estos valores.

Una vez definidas las clases y sus métodos, se utilizará un programa principal capaz de imprimir un menú en la línea de comandos que permita interactuar con el cliente, cuando introduzca la opción de los elementos que desee verificar.

También el programa debe ser capaz de manejar listas independientes con objetos que son instancias de las clases antes mencionadas. De esta manera se puede manipular y conservar toda la información ingresada al sistema.

Más detalles de los atributos y métodos propuestos en el siguiente diagrama UML.

Herramientas por utilizar: lenguaje de programación Java y la interfaz de desarrollo NetBeans IDE.

### Diagrama UML

