



Institut Bernat el Ferrer



Institut Bernat el Ferrer

DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS WEB

Segon Curs

Epic Eats

*Autor: Miquel Fontdevila
Cabestany*

Data d'entrega: 07/01/2026

Curs acadèmic 2025 /2026

Resum

En aquest apartat es fa un resum del document i del projecte per situar al lector que llegirà a continuació (no més de deu línies), pot començar:

Aquest document presenta el resultat del projecte de treball de

Paraules clau

Paraules clau sobre el projecte separades per comes, exemple:

Aplicació, restaurant, model, vista, controlador, usuaris, productes, reserves...

Keywords

El mateix que l'anterior, però aquesta vegada en anglès.

Application, restaurant, model, view, controller, users, products, reservations...

Índex

1 Introducció.....	4
2 Context i motivació del projecte.....	4
2.1 Objectius del projecte.....	4
3 Descripció.....	4
3.1 Resultats esperats.....	4
3.2 Beneficis.....	4
4 Anàlisi.....	4
4.1 Requisits funcionals.....	4
4.2 Requisits no funcionals.....	5
5 Requisits de dades.....	5
5.1 Diagrama de classes.....	5
5.2 Disseny de base de dades.....	5
6 Disseny.....	5
6.1 Definició de l'empresa original.....	5
6.2 Definició de l'empresa de restauració i identificació del target.....	6
6.3 Identificació de la imatge corporativa de l'empresa.....	6
6.3.1 Guia d'estil per la implementació de disseny (moodboard).....	6
6.4 Disseny de la interfície.....	6
6.5 Flux de l'aplicació.....	6
6.6 Disseny del Sistema.....	6
6.7 Tests d'usabilitat i accessibilitat (anàlisi heurístic).....	6
7 Resultat Final.....	6
8 Conclusions.....	6

1 Introducció

El projecte consisteix en simular una aplicació web sobre un restaurant. Intentarem crear una plataforma que no només sigui funcional, sinó que també sigui bonica i coherent sense errors.

2 Context i motivació del projecte

2.1 Objectius del projecte

2.1.1 Objectius generals de producció

- Desenvolupar una aplicació web funcional de restauració.
- Implementar una arquitectura basada en el patró Model–Vista–Controlador (MVC).
- Permetre la gestió de productes, comandes i usuaris.
- Crear un carret de compra completament funcional.
- Integrar un sistema de conversió de monedes mitjançant una API externa.

2.1.2 Objectius d'aprenentatge

Amb aquest projecte es busca adquirir, repassar i practicar els següents conceptes:

- Aprendre el llenguatge de programació PHP.
- Aprendre l'aplicació de conceptes de disseny web.
- Creació d'interfícies web
- Aprendre a analitzar i identificar errors d'UX/UI.
- Aprendre a utilitzar els diferents elements d'HTML i fulls d'estil.
- Implantació de Bootstrap.
- Combinació de PHP amb HTML.
- Creació de codi net i estructurat.
- Creació i utilització de classes PHP.
- Aprendre, comprendre i portar a pràctica els conceptes d'abstracció polimorfisme i classes abstractes.
- Ús i administració de sessions amb PHP.
- Treballar l'ús avançat de cookies.

3 Descripció general del projecte

Epic Eats és una aplicació web de restauració inspirada en la pagina web d'Epic Games. L'aplicació permet als usuaris consultar una carta de productes dividida per categories, afegir productes a un carret de compra i realitzar comandes. A més, disposa d'un sistema d'autenticació d'usuaris i d'un panell d'administració per a la gestió interna.

4 Anàlisi

En el següent apartat es mostrarà l'anàlisi realitzat pel desenvolupament del projecte. En ell es recullen els requisits del sistema, requisits de dades i els requisits no funcionals.

4.1 Requisits funcionals

- **RF01:** Visualitzar la carta completa de productes.
- **RF02:** Filtrar productes per categoria.
- **RF03:** Afegir productes al carret de compra.
- **RF04:** Modificar o eliminar productes del carret.
- **RF05:** Registrar-se i iniciar sessió.
- **RF06:** Realitzar una comanda.
- **RF07:** Visualitzar l'historial de comandes.
- **RF08:** Gestionar productes i ofertes des del panell d'administració.
- **RF09:** Convertir els preus a diferents monedes.

4.2 Requisits no funcionals

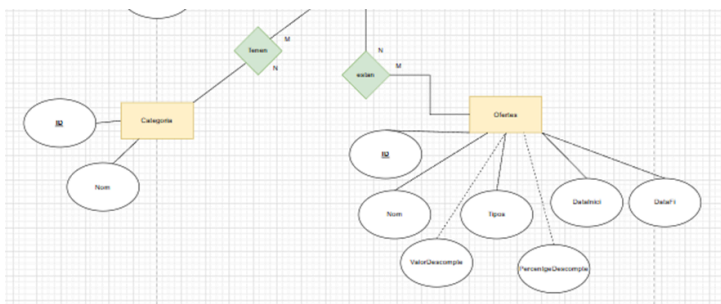
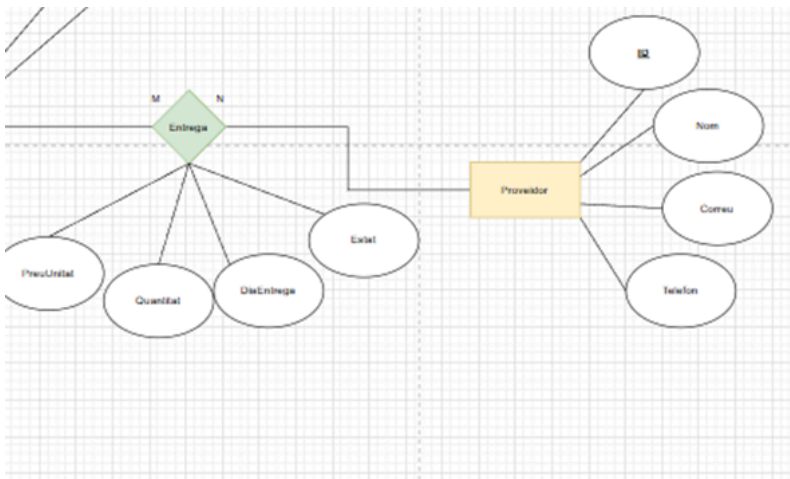
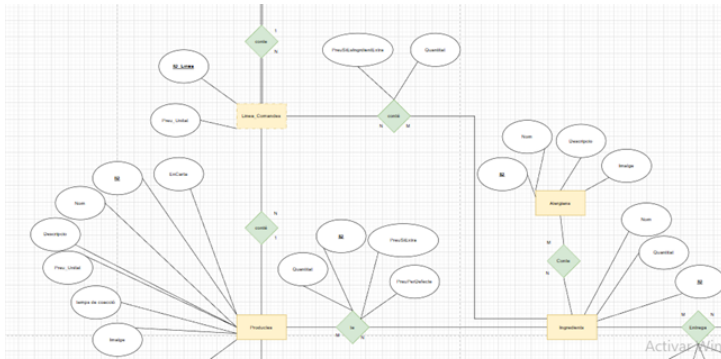
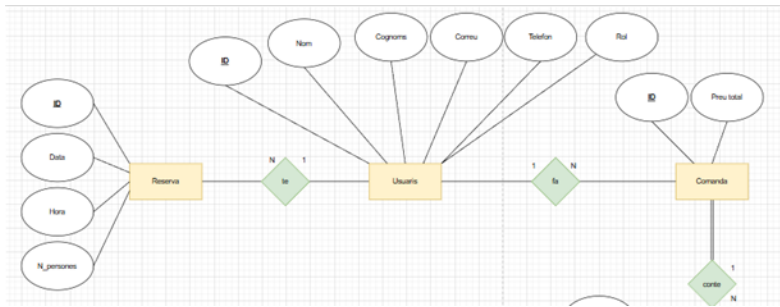
- **RNF01 Fluideza:** *L'aplicació ha de respondre de manera ràpida.*
- **RNF02 Usabilitat:** *Interfície intuïtiva i fàcil d'utilitzar.*
- **RNF03 Seguretat:** *Gestió segura de sessions i contrasenyes.*

5 Requisits de dades

5.1 Diccionari de dades

- Al·lèrgens
- Categoria
- Comanda
- Ingredients
- Linea_comandes
- Ofertes
- Productes
- Proveïdor
- Reserva
- Usuari

5.2 Disseny de base de dades



6 Disseny

Aquesta secció ha d'incloure la informació de:

- Creació d'un **moodboard** que respongui a color, forma, tipografia i composició segons la temàtica base.
- Creació d'un **prototip** de disseny per a escriptori.
- Realització d'un **anàlisi heurístic** amb el target corresponent per valorar l'UX/UI.
- **Correcció del prototip** de disseny.
- Creació **pàgina home**.
- Creació **Pàgina productes o carta** amb tots els productes que es poden afegir.
- Creació **Pàgines de procés de compra** amb els productes afegits i opció de finalitzar compra amb preu i impostos.
- Realització d'un **anàlisi heurístic** amb el target corresponent per valorar l'UX/UI del resultat final.

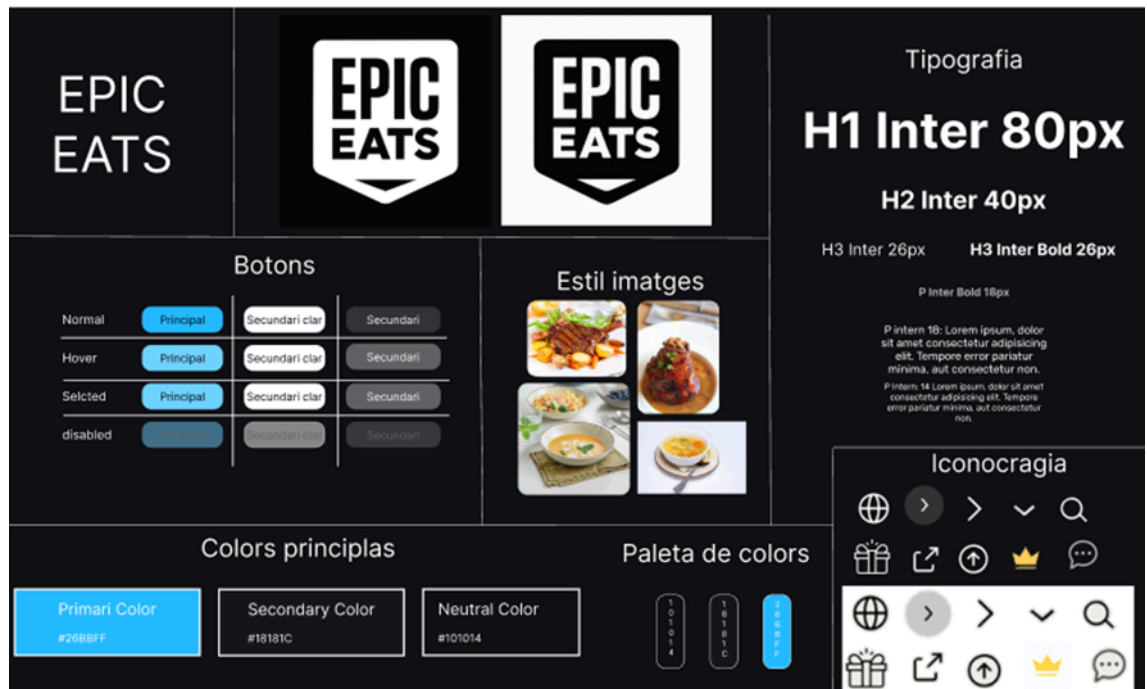
6.1 Definició de l'empresa original

6.2 Definició de l'empresa de restauració i identificació del target

6.3 Identificació de la imatge corporativa de l'empresa



6.3.1 Guia d'estil per la implementació de disseny (moodboard)



6.4 Disseny de la interfície

6.5 Flux de l'aplicació

6.6 Disseny del Sistema

6.7 Tests d'usabilitat i accessibilitat (anàlisi heurístic)

7 Resultat Final

Resultat final de la web amb captures.

8 Conclusions

9 Referències

- [1] Parse. <https://parse.com/docs/android/guide>. [Consulta: 1 de Juny de 2015].
- [2] The Icon Handbook. <http://iconhandbook.co.uk/reference/chart/android/>. [Consulta: 15 de Maig de 2015].
- [3] Displaying Bitmaps Efficiently. <http://developer.android.com/training/displaying-bitmaps/index.html>. [Consulta: 5 de Maig de 2015].