

PRESENTACIÓN TÉCNICA

ALEJANDRO HERNÁNDEZ Y DC

Andro  Z



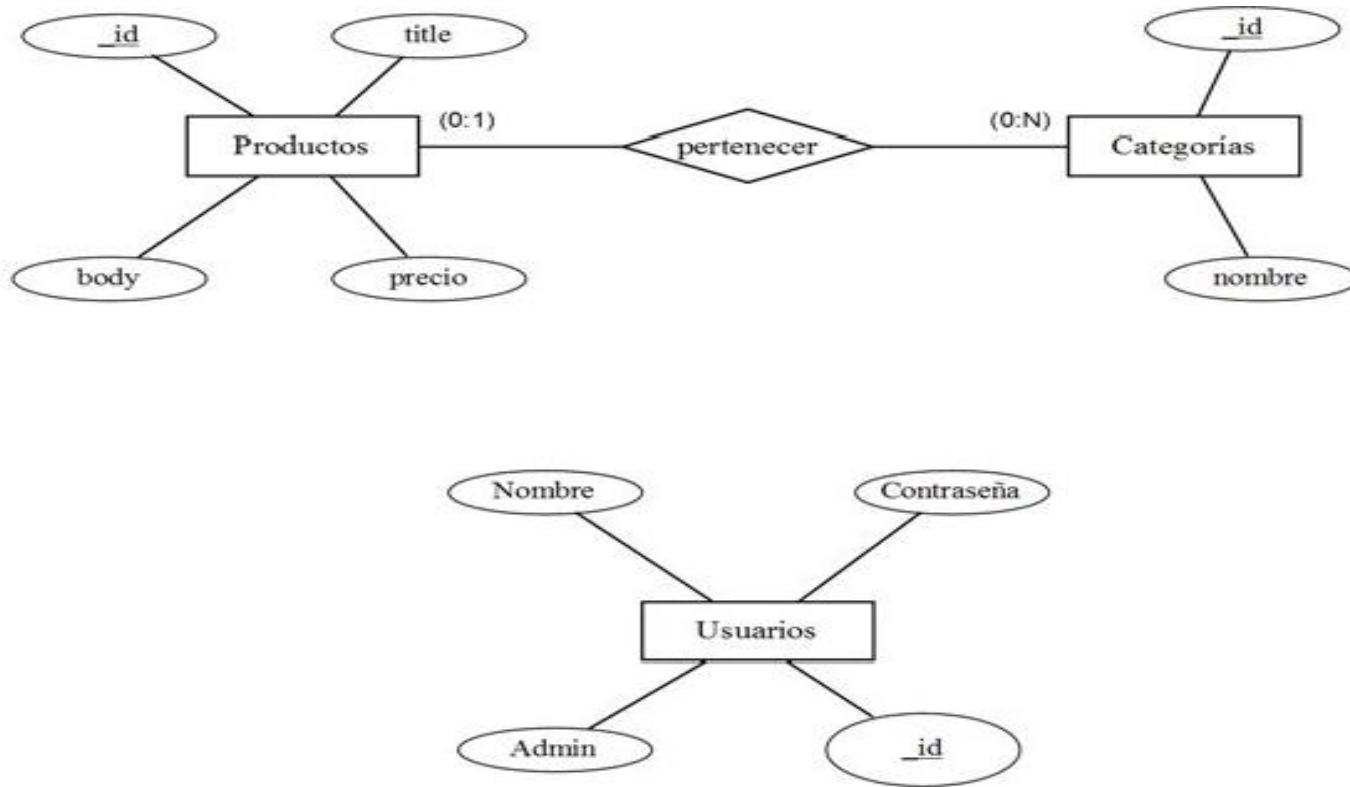
Papa Brava

INTRODUCCIÓN

Siguiendo un esquema de divide y vencerás, hemos localizado las diferentes partes del proyecto para implementarlas por separado y aislar su comportamiento respecto a las otras clases



BASE DE DATOS



ESTRUCTURA APLICACIÓN

Hemos dividido la aplicación en 4 Módulos:

- Módulo gestión catálogo
- Módulo venta
- Módulo pedidos
- Módulo usuarios

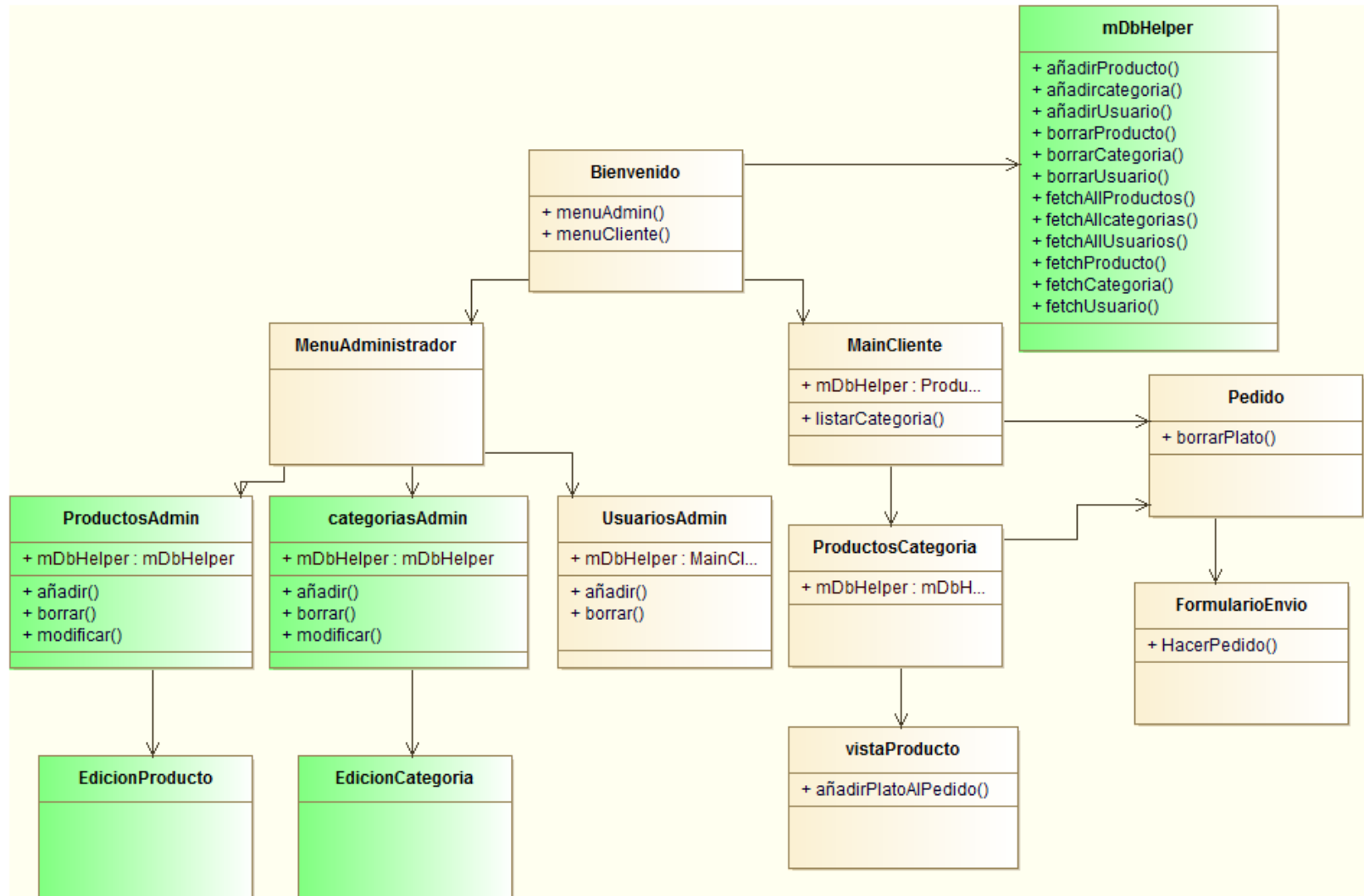


MÓDULO GESTIÓN CATÁLOGO

- Crea, modifica y borra productos y categorías.
- Mantiene conexión con la base de datos.
- Visionado mediante ListActivities.
- Edición mediante formularios (edición producto, edición categoría).



MÓDULO GESTIÓN CATÁLOGO

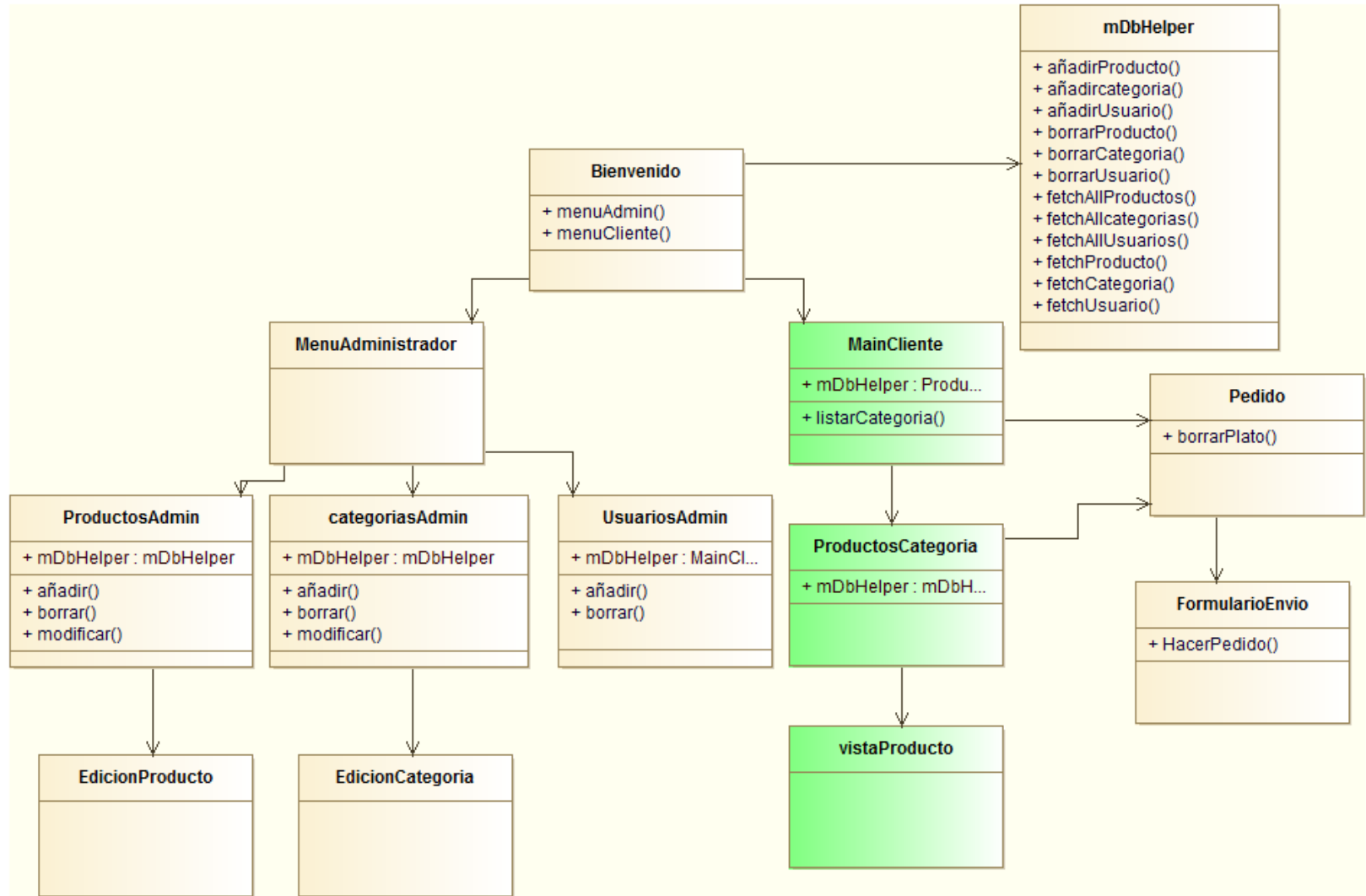


MÓDULO VENTAS

- Muestra las categorías y los productos para la realización de pedidos de los usuarios.
- Los productos están organizados por categorías.
- Permite la visualización de los detalles de un solo producto.



MÓDULO VENTAS

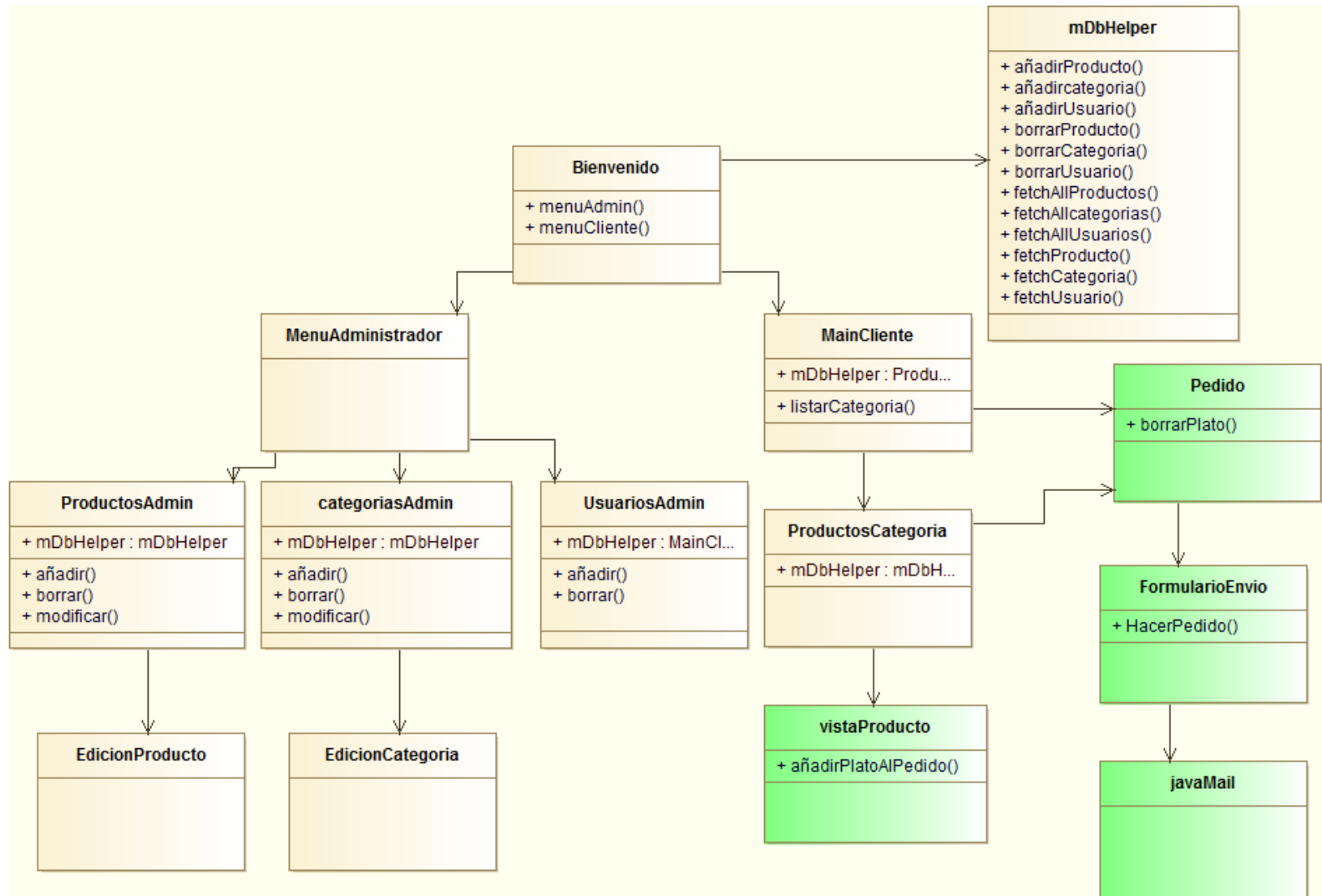


MÓDULO PEDIDOS

- Gestiona los pedidos de los clientes.
- Almacena el pedido en local mediante un vector de platos.
- Permite eliminar platos del pedido.
- Mediante un formulario recibimos los datos del cliente para completar un pedido que enviaremos por mail mediante la clase JavaMail.



MÓDULO PEDIDOS

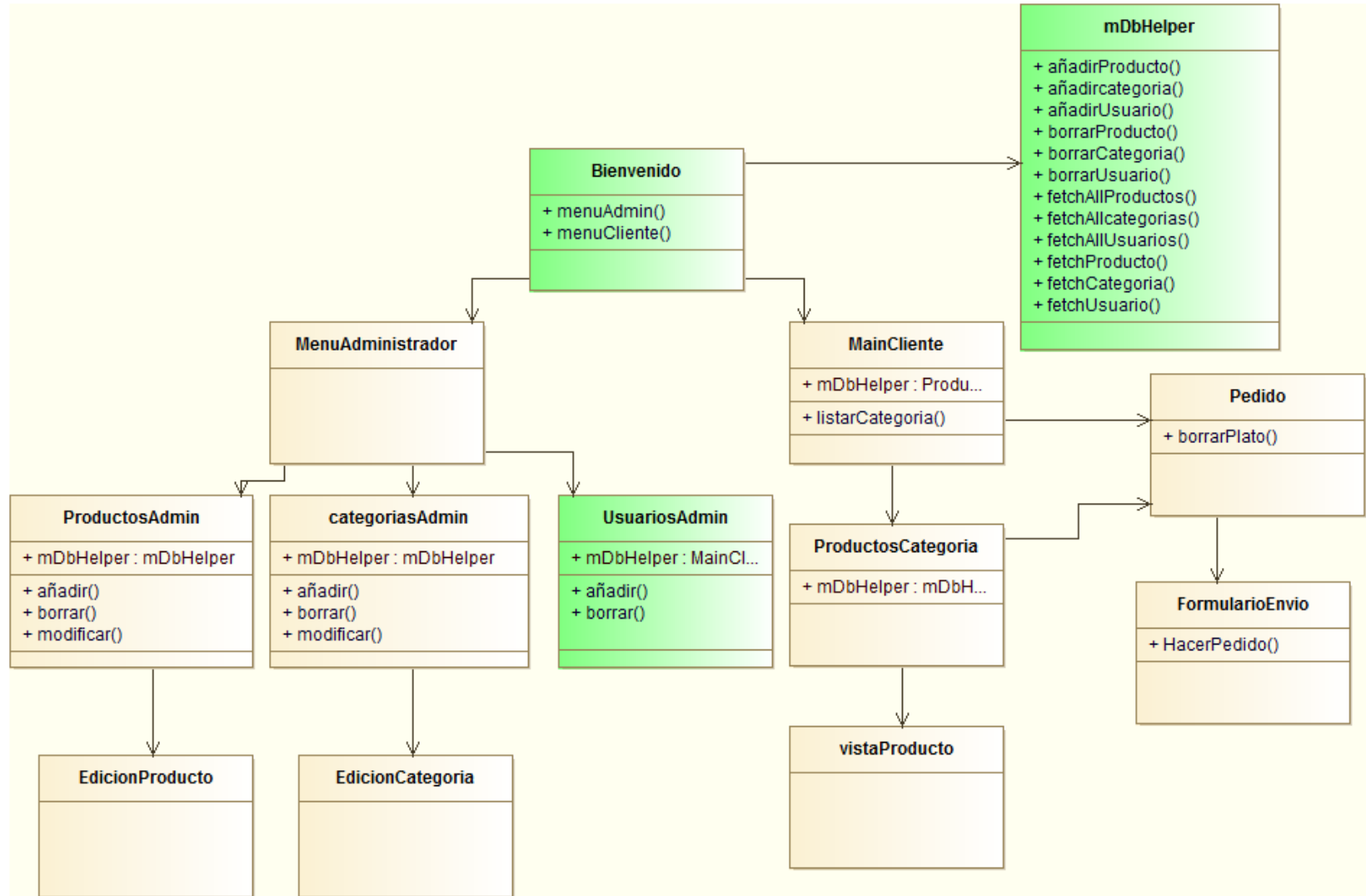


MÓDULO USUARIOS

- Gestiona los usuarios de la aplicación.
- Estos usuarios se almacenan en la base de datos.
- Permite añadir y borrar los usuarios.
- Distingue entre administrador y cliente.



MÓDULO USUARIOS



¿PREGUNTAS?



Gracias por su atención



Papa Brava