

Ingeniería en software

Programación móvil

Ensayo, “Easy Food”

Docente: Fued Alejandro Majul Ramirez

Discentes: José Abad Rodríguez Sánchez

Danna Vanessa Solis Valdivia

Grado: Octavo cuatrimestre

Grupo: A

Índice

Introducción:.....	3
Easy Food:	4
Alcance:.....	4
¿Qué procesos se llevaron?	4
¿Qué se aprendió?	5

Introducción:

En el presente trabajo examinaremos a fondo el funcionamiento y la construcción desde cero de nuestra aplicación, “Easy Food”, veremos por qué y para que, de la misma, abordando temas como que se aprendió, que se hizo, que procesos se llevaron, conclusiones, lecciones aprendidas, Links y referencias.

Easy Food es una aplicación para venta de comida, comida que haya quedado en el día vendiéndose de una manera más económica, para que no pierda el restaurante y el usuario tampoco.

Easy Food:

Easy Food es un proyecto que consiste en el ayudar a los restaurantes vendan la comida que no se vendió en el día y tiene la probabilidad desecharse, vendiéndose en un precio más económica, provocando esto que las personas consigan comida de una manera más sencilla y económica y ayudando a que los restaurantes no tengan perdidas.

Alcance:

El alcance del mismo es que llegue a la mayor comunidad posible tanto en usuarios, como restaurantes, "Easy Food", busca que las personas tengan la oportunidad de conseguir comida de una forma sencilla y económica, facilitándoles de la misma forma el envío de la misma, y que esté disponible para teléfonos Android. Para este proyecto se planea mostrar una pantalla de inicio de sesión, dónde el usuario colocará su nombre y contraseña. Creación de cuenta, dónde el usuario pondrá sus datos en un formulario. Le mostrara su ubicación, los lugares más cerca de él, dependiendo la comida que haya elegido previamente en el filtro, le mostrara el mapa para visualizar donde viene su pedido.

¿Qué procesos se llevaron?

El primer proceso que se llevo fue el diseñar la aplicación en base a requerimientos previamente desarrollados, después se fue el proceso de instalación de flutter junto con capacitaciones para lograr completar satisfactoriamente el proceso del desarrollo de la app, procesos de documentación horas pesimistas y horas optimistas, manual de instalación, modelo de base de datos y manual de usuario, cada documentación fue fundamental para lograr con el fin del proceso de la aplicación.

¿Qué se aprendió?

Las lecciones que aprendimos del proyecto se aprendió el manejo del framework de flutter, dart.js and flutter Flow para el desarrollo de widgets

Link github:

https://github.com/sanchezabad034/easy_food.git