



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE PACHUCA

DOCUMENTACIÓN

APLICACION MOVIL

PRESENTA:

VELÁZQUEZ PÉREZ SERGIO JESÚS
GRANADA TEODORO JOSÉ ANTONIO
HERNANDEZ RAMIREZ DORA ANELLY

INGENIERÍA DE SOFTWARE

DIRIJIDO POR: ING. KEVIN EMMANUEL JARAMILLO LIEVANO

Índice general

1. Introducción	4
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Objetivo general	4
1.3. Objetivos específicos	4
2. Justificación	5
2.1. ¿Por qué una Aplicación móvil?	5
2.2. ¿Dónde se aplicará?	5
3. Marco teórico	6
3.1. Java	6
3.2. Herramientas utilizadas	6
3.3. android	6
3.4. Sql lite	6
3.5. material design	6
3.6. GIT	6
3.7. UML	6
3.8. Mock up	6
4. metodologia	7
4.1. Analisis	7
4.1.1. Requisitos funcionales	7
4.1.2. Requisitos no funcionales	7
4.2. diseño	8
4.2.1. Diagrama casos de uso	8
4.2.2. mockup	9
4.2.3. diagrama de actividades	10
4.2.4. diagrama de secuencias	11

Índice de figuras

4.1. diagrama casos de uso	8
4.2. mockoup	9
4.3. mockoup	9
4.4. mockoup	10
4.5. diagrama de actividades	10
4.6. diagrama de secuencias	11

Capítulo 1

Introducción

1.1. Planteamiento del problema

En un restaurante surge la necesidad de hacer reservaciones de una manera más tecnológica y rápida ya que últimamente ha tenido un problema con la administración de mesas reservadas.

Otra necesidad del restaurante es que no ha tenido el impacto que desearía tener por lo que necesita dar a conocer sus platillos y promociones para así atraer a más personas al restaurante.

Se propone realizar una aplicación móvil donde el usuario pueda hacer una reservación de una mesa para así poder agilizar el proceso de reservar y que sea de una manera más fácil y rápida para el usuario.

1.2. Objetivo general

Desarrollar una aplicación móvil que permita a los clientes reservar mesas del restaurante y realizar pedidos de comida a domicilio para contribuir al crecimiento del negocio y brindar a sus clientes una forma de adquirir sus platillos sin la necesidad de trasladarse al restaurante.

1.3. Objetivos específicos

- Crear una web service para el desarrollo de la aplicación.
- Conectar la aplicación a una base de datos para el manejo de información
- Desarrollar una interfaz donde el usuario pueda ver promociones sin necesidad de registrarse para que el usuario tenga una visión de lo que es el restaurante.

Capítulo 2

Justificación

2.1. ¿Por qué una Aplicación móvil?

El restaurante sabe que mucha gente trabaja o tiene muy poco tiempo para ir a el restaurante para comer, lo más importante para el restaurante son sus clientes, por esa razón el restaurante necesita que el cliente pueda pedir comida a domicilio o a su trabajo. Una forma rápida y muy eficiente en que los clientes del restaurante puedan reservar una mesa o pedir comida a domicilio es a partir de una aplicación móvil en Android ya que la mayoría de los clientes del restaurante cuenta con un dispositivo móvil.

2.2. ¿Dónde se aplicará?

La aplicación se puede implementar en restaurantes que cuenten con la opción de apartar mesas a sus clientes y que ofrezcan servicio a domicilio.

Capítulo 3

Marco teórico

3.1. Herramientas utilizadas

3.1.1. Java

3.1.2. android

Es un sistema operativo que permite la creación y ejecución de aplicaciones móviles. Basado en Linux y una API que permite la aplicación de creaciones utilizando el lenguaje JAVA

3.1.3. Sql lite

SQLite es un motor de base de datos muy popular en la actualidad por ofrecer características tan interesantes como su pequeño tamaño, no necesita servidor, precisar para configuración, ser transaccional y por supuesto ser código libre.

3.1.4. material design

Son pautas para el diseño de aplicaciones móviles.

3.1.5. GIT

Es un software de control de versiones diseñado por Linux, pensado en la eficiencia y la confiabilidad de mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando estas tienen un gran número de archivos de código fuente.

3.1.6. UML

3.1.7. Mock up

Los Mockup son fotomontajes que permiten a los diseñadores mostrar al cliente como quedaran sus diseños

Capítulo 4

metodologia

4.1. Analisis

4.1.1. Requisitos funcionales

- 1.-El sistema permitirá visualizar a todos los usuarios los precios y promociones de los platillos del restaurante in la necesidad de loguearse en la aplicación.
- 2.-El sistema permitirá solo a los usuarios registrados la autorización de poder reservar una mesa hasta un día antes.
- 3.-el sistema permitirá solo a los usuarios registrados la autorización de poder hacer pedidos a domicilio.

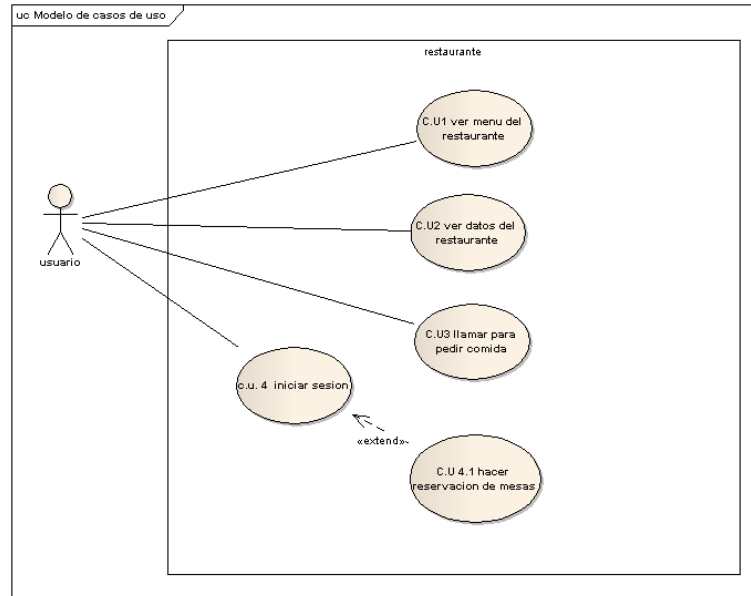
4.1.2. Requisitos no funcionales

- 1.-La aplicación debe ser capaz de proporcionar mensajes de error a los usuarios
- 2.- El sistema no revelara a sus operadores otros datos personales de los clientes..
- 3.-La aplicación debe tener una interfaz basada en material design

4.2. diseño

4.2.1. Diagrama casos de uso

Figura 4.1: diagrama casos de uso



4.2.2. mockup

Figura 4.2: mockup

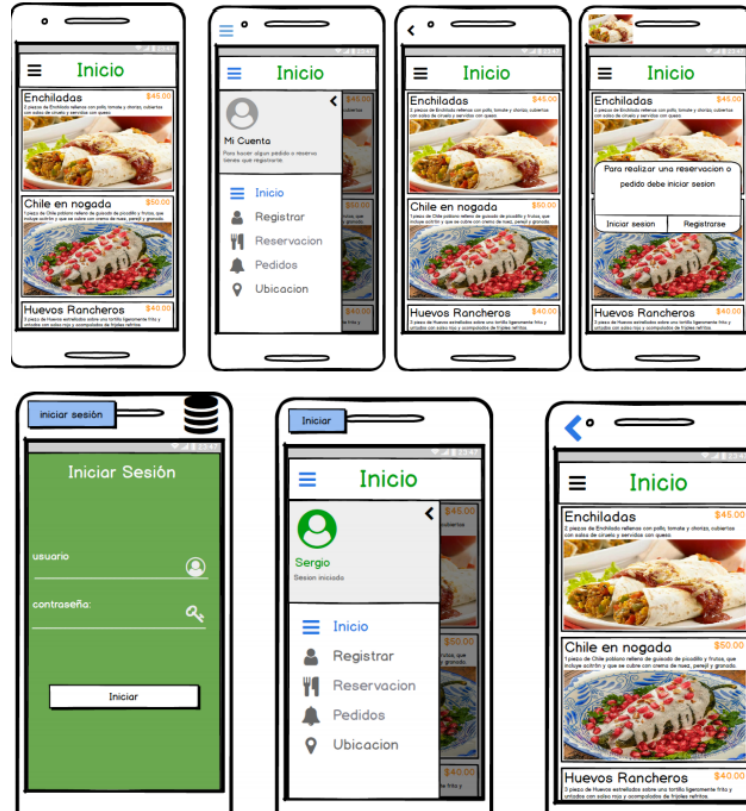


Figura 4.3: mockup

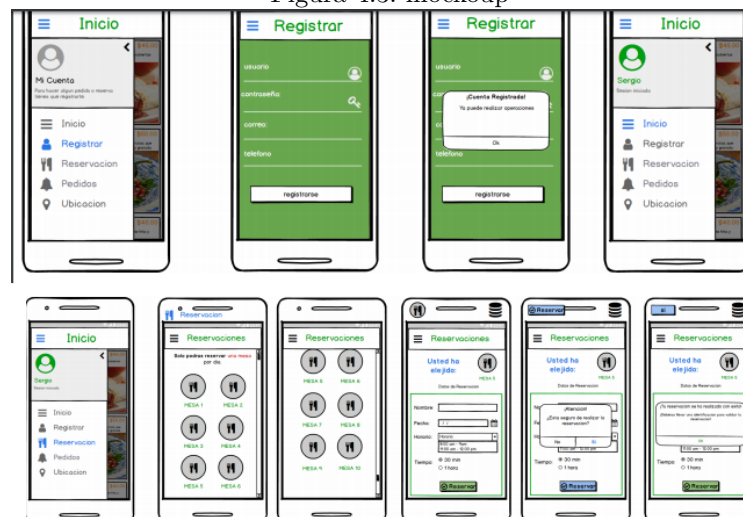
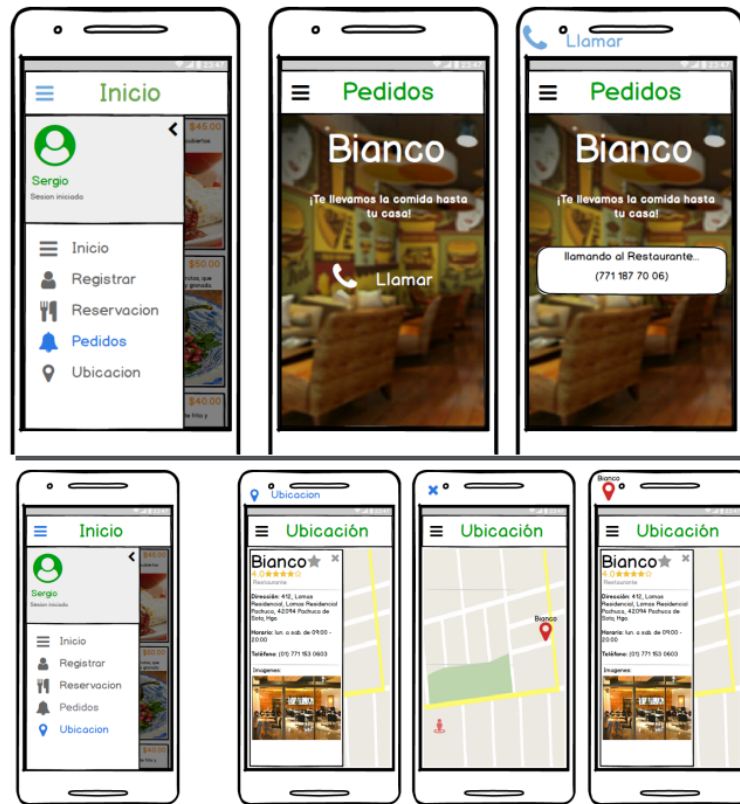
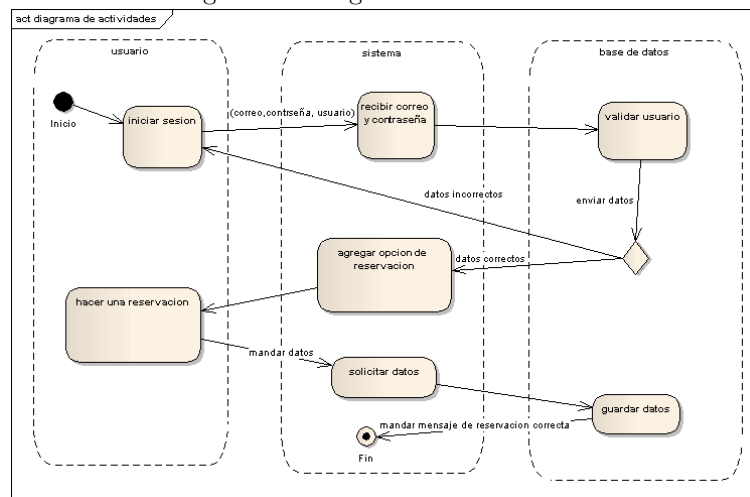


Figura 4.4: mockoup



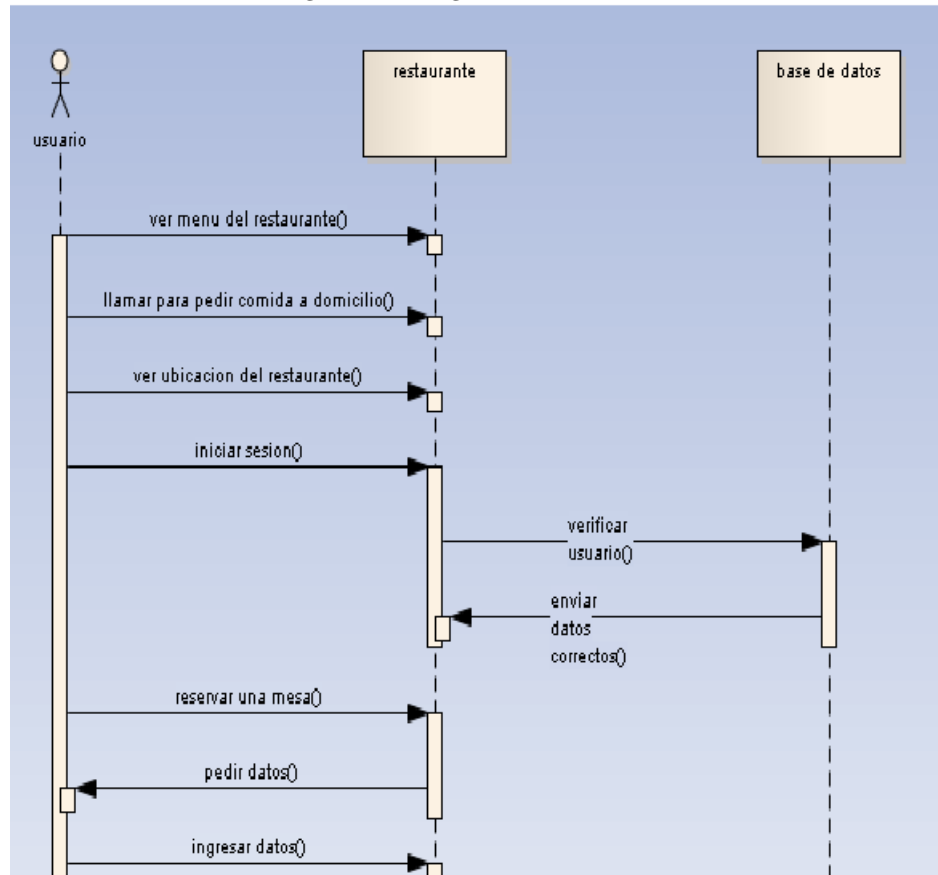
4.2.3. diagrama de actividades

Figura 4.5: diagrama de actividades



4.2.4. diagrama de secuencias

Figura 4.6: diagrama de secuencias



4.3. programación