



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

CÓMPUTO MÓVIL

EVALUACIÓN 3: DETALLE DE FLUJO DE PANTALLAS APP

FLORES GONZÁLEZ JESÚS EDUARDO

HERNÁNDEZ FONTES ALDO

ORANTES DUARTE LUIS ALFONSO

SANDOVAL LARA LESLY MAYTE

Semestre 2022-1

Grupo 2

Profesor: Marduk Perez de Lara Dominguez



DETALLE DE FLUJO DE PANTALLAS DE APP: FOOD DETECTIVE

INTRODUCCIÓN

El presente documento busca describir y brindar la información necesaria, para el entendimiento del flujo de pantallas de la aplicación, esto es necesario debido a que cuando pase al área de diseño final no olviden hacer ninguna de la pantallas mostradas, así como para el área de desarrollo pues con este wireframe prodran realizar la programación adecuada, para obtener una mejor interacción y experiencia de usuario logrando de esta forma el éxito de la aplicación.

Esta fase es de suma importancia debido a que en ella pueden detectarse errores que se habían propuesto para el desarrollo de la app así como garantizar que todo dentro de la app vaya a funcionar correctamente, además sirve como documentación de todo el flujo de la app para futuros desarrolladores, diseñadores y probatorios de desarrollo de este proyecto

DESARROLLO

Pantallas de primer inicio

En las pantallas de escaneo podemos saber que al iniciar por primera vez la aplicación nos solicitará dar permisos para acceder a la cámara, dando dos opciones una que es cancelar y lleva a otro mensaje que se mencionan enseguida y el otro es aceptar seguido de esto la aplicación detectará si se cuenta con conexión a internet y en caso de no ser de esta forma mostrará en pantalla la falta de este mismo

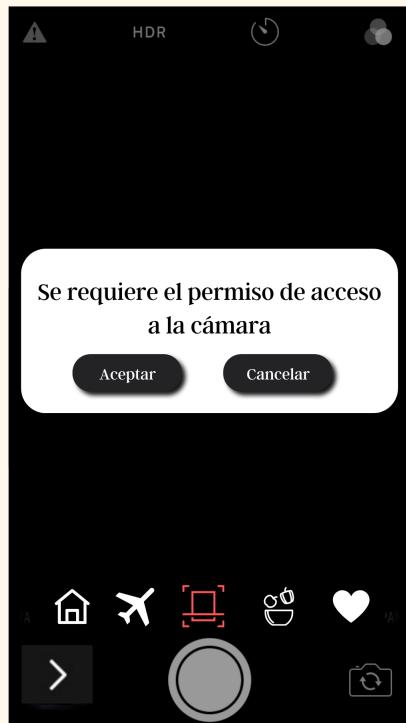


Figura N. Pantalla de cuando se solicita el acceso a la cámara

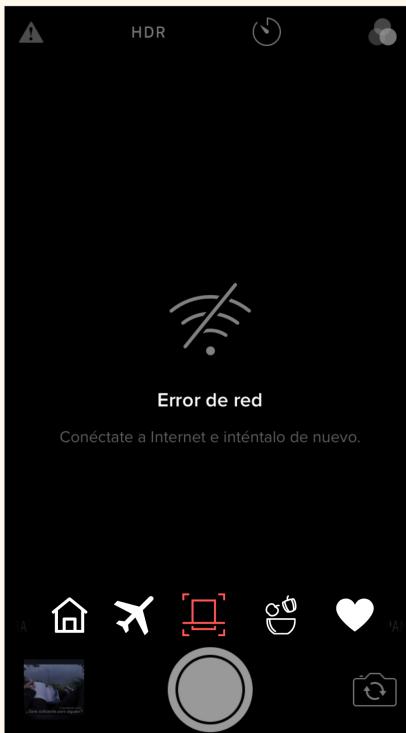


Figura N. Pantalla en caso de que el dispositivo no cuente con una conexión a internet

Pantallas de acceso a la cámara

En caso de que se de cancelar nos llevará a una opción donde únicamente se puede ir a configuración del teléfono para activar los permisos correspondientes, esta pantalla existe porque el uso de la aplicación sería imposible sin los permisos de cámara

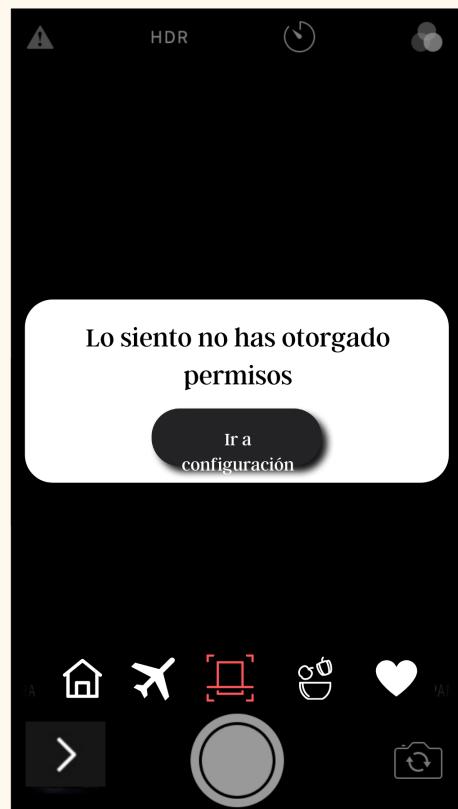


Figura N. Pantalla que solicita el permiso en caso de haber dado cancelar

Pantallas de escanéo

En esta opción se muestra la cámara y los distintos botones, el de inicio, el de viajes,el de recetas y el de favoritos, estos botones al ser presionados redirigen a los apartados correspondientes que serán explicados a continuación.



Figura N. Pantalla de escaneo una vez que los permisos de cámara fueron otorgados

En esta ventana pueden suceder dos cosas que la comida sea detectada y nos lleve consecuentemente a la receta en apartado recetas o que no se pueda detectar en el proceso y para esto existen también sus casos adecuados



Figura N Pantalla de proceso correcto



Figura N . Pantalla de que se está llevando el proceso



Figura N. No se detectó comida o no se encontró resultado

Pantallas de resultado

Una vez que el usuario ha escaneado un platillo y el procesamiento de la aplicación dio resultados positivos se despliega la pantalla con el nombre del platillo, la imagen que se escaneó, la calificación global del platillo y tres botones los cuales contienen la leyenda *ver receta*, *calificar* e *ingredientes*, un corazón el cual sirve para indicar si la receta o platillo te gusta para almacenarlo en la lista de favoritos, también cuenta con un botón para compartir el platillo en redes sociales. Además tiene un botón de regreso el cual regresa a la pantalla anterior que en este caso es la pantalla de escaneo.



Figura N. Pantalla después del escaneo donde se muestra el resultado

Si se presiona el botón de ver receta se desplaza a una pantalla la cual contiene un botón de regresar el cual regresa a la pantalla previamente mencionada, un botón de compartir, el nombre de la receta o platillo, el botón en forma de corazón para almacenar la receta en favoritos, la foto del platillo, y un cuadro de texto en donde se contiene la receta y los ingredientes del platillo.

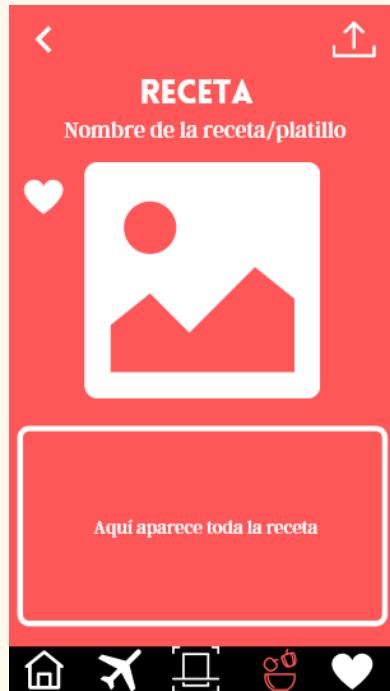


Figura N. Pantalla donde se visualiza la receta

En cada pantalla dentro de esta sección se encuentra una barra inferior la cual contiene diferentes iconos los cuales nos desplazan a diferentes pantallas o secciones dentro de la aplicación, es decir, el icono en forma de casa dirige al usuario al inicio de la aplicación, el icono en forma de avión dirige a la pantalla de navegación para descubrir nuevos platillos, el icono de escanear dirige a la pantalla de escaneo para analizar un platillo y obtener su receta, el icono de un plato con dos frutas dirige a la última receta escaneada y, finalmente, el icono de corazón dirige a la lista de favoritos.

Pantallas de compartir

Una vez que el usuario presiona el botón de compartir desde otra pantalla que lo contenga se le desplegará un pantallas emergente dando opciones al usuario de las principales redes sociales donde compartirá el contenido esto varía dependiendo de qué aplicaciones de este índole para compartir tenga instaladas en su dispositivo móvil, la opción de compartir por otro medio abrirá la venta de compartir del sistema operativo mostrando muchas más opciones como mensaje de apple en caso de estar abriendo la app en este dispositivo. Mientras los demás botones por ser una pantalla emergente se encontrarán deshabilitados.



Figura N. Pantalla cuando presionaron el botón de compartir

Para la siguiente pantalla lo que observaremos una vez que ya se seleccionó la aplicación donde se compartirá, es un área de texto con una hashtag de la aplicación el cual el usuario puede retirar si lo desea y poner incluso más texto el cual aparecerá en su compartido en la distinta red social, el ícono de imagen superior hace alusión a la imagen de la red social por la cual se está compartiendo mientras que el ícono de imagen de la parte inferior hace alusión a la foto tomada por el usuario del platillo que escaneo con nuestra aplicación, es importante mencionar que el usuario tiene dos formas de cancelar la operación la primera y la más intuitiva es pulsando el botón cancelar, mientras que la segunda es pulsando el botón de regresar aunque este último lo que hará es mandarnos a la ventana anterior donde se mostraban las redes sociales donde se puede compartir en caso de que nos hayamos equivocado claro.

También se encuentran habilitados los botones del menú inferior, dichos botones nos permitirán los siguiente, el botón de la casa o home nos mandará a la pantalla de inicio de nuestra aplicación, el botón del avión a la opción de viajar por el mundo para conocer otros platillos, el botón de escaneo el cual se encuentra en el medio de ese menú nos mandara a la sección donde se habilita la cámara y el proceso de tomar una nueva foto para escanear un platillo, la opción del tazón permite ir a la última receta escaneada y por último el corazon nos mandará directamente a nuestra lista de recetas/platillos favoritos que hemos escaneado y guardado en esa sección previamente.



Figura N. Pantalla después de seleccionar medio por el cual compartir

Pantalla de ingredientes

La siguiente pantalla se despliega cuando el usuario desde la pantalla de receta es decir después del escaneo presione el botón de ingredientes, donde verá el nombre del producto y una imagen de este con alguna marca por ejemplo si un ingrediente es leche podría salirle de alguna marca que está haciendo campaña publicitaria en la app y después podrá si lo desea picar el botón de comprar que lo mandara fuera de nuestra app a su navegador a un sitio web donde pueda comprar dicho producto.

También se encuentran habilitados los botones del menú inferior, dichos botones nos permitirán lo siguiente, el botón de la casa o home nos mandará a la pantalla de inicio de nuestra aplicación, el botón del avión a la opción de viajar por el mundo para conocer otros platillos, el botón de escaneo el cual se encuentra en el medio de ese menú nos mandará a la sección donde se habilita la cámara y el proceso de tomar una nueva foto para escanear un platillo, la opción del tazón permite ir a la última receta escaneada y por último el corazón nos mandará directamente a nuestra lista de recetas/platillos favoritos que hemos escaneado y guardado en esa sección previamente.



Figura N. Pantalla después de seleccionar medio por el cual compartir

Pantallas de valoración

Tras que el usuario haya escaneado un platillo mediante la cámara y se despliega la receta, al pulsar sobre el botón que tiene la leyenda “Calificar” se desplazará al usuario a una pantalla única para valorar el platillo tal y como se muestra en la imagen siguiente.



Figura N. Valorar una receta

La pantalla se compone de un botón de retroceso para que se regrese a la pantalla en donde se muestran las acciones a realizar sobre la receta ya escaneada. Posteriormente se muestra el nombre del platillo y una imagen de este. Debajo de la imagen se encuentra la leyenda *Toca para calificar*: que se encuentra asociado a un par de estrellas de color amarillo, debido a que se tienen estas estrellas un gesto asociado a ellas es mantener presionada una estrella y desplazar el dedo hacia la derecha para disminuir el número de estrellas o hacia la izquierda para aumentar el número de estrellas (mínimo 1, máximo 5). Por debajo de esta calificación se encuentra un recuadro de texto en donde el usuario podrá escribir acerca del platillo que acaba de escanear siendo un máximo de 150 caracteres. Finalmente se tiene un botón con la leyenda *Publicar* el cual, como su nombre lo indica, permite publicar la opinión y la calificación que el usuario le ha dado al platillo.

En caso de que el usuario no haya puesto un comentario u opinión acerca del platillo, o le haya asignado una calificación mediante las estrellas y realice la acción de publicar, se desplegará un mensaje en una ventana emergente el cuál indica que se debe de opinar acerca del platillo antes de publicarlo. Como dato adicional, al desplegarse ésta ventana emergente, los botones como regresar, publicar y el desplazamiento dentro de las diferentes secciones de la aplicación serán bloqueados hasta que el usuario presione sobre el botón de *aceptar* localizado dentro de dicha ventana emergente. Para un mayor entendimiento de lo anterior, se tiene la imagen siguiente.



Figura N. Pantalla de valoración, mensaje en caso de no escribir o calificar una receta

Por otra parte, en caso de que el usuario haya calificado la receta y haya escrito un comentario acerca de la misma, tras pulsar el botón de *publicar* se tendrá acceso al promedio del platillo así como los comentarios acerca del mismo, tal y como se muestra en la imagen siguiente.



Figura N. Pantalla de valoración, opiniones y promedio general del platillo

En cada pantalla dentro de esta sección se encuentra una barra inferior la cual contiene diferentes iconos los cuales nos desplazan a diferentes pantallas o secciones dentro de la aplicación, es decir, el ícono en forma de casa dirige al usuario al inicio de la aplicación, el ícono en forma de avión dirige a la pantalla de navegación para descubrir nuevos plátanos, el ícono de escanear dirige a la pantalla de escaneo para analizar un plátano y obtener su receta, el ícono de un plato con dos frutas dirige a la última receta escaneada y, finalmente, el ícono de corazón dirige a la lista de favoritos.

Pantallas de favoritos

Tras que el usuario ha escaneado un plátano mediante la cámara y se despliega la receta, al pulsar sobre el corazón blanco este se volverá azul lo cual nos indicará que se ha almacenado en la lista de favoritos, tal como se muestra en la imagen siguiente



Figura N. Agregar un plátano a favoritos

Una vez que la receta se haya guardado en nuestra lista de favoritos, el usuario podrá buscarla y ver de nuevo la receta cuando lo necesite presionando el botón con el ícono del corazón desde cualquier otra pantalla de la aplicación, la cual tendrá un aspecto como el siguiente.

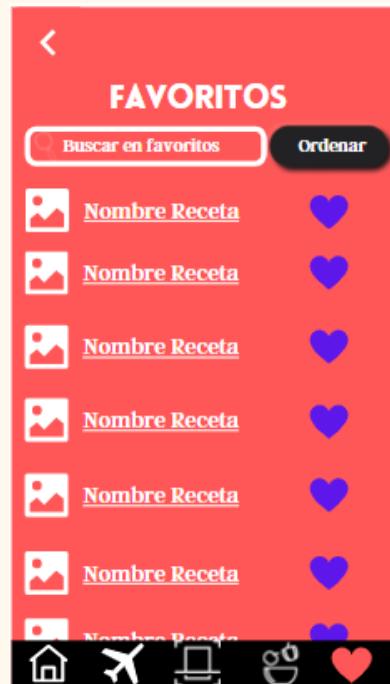


Figura N. Lista de recetas favoritas.

Una vez en esta pantalla el usuario podrá hacer diversas acciones, como regresar con el botón superior izquierdo o buscar una receta con la caja de texto que contiene la leyenda *Buscar favoritos*, en donde después de teclear alguna parte del nombre de la receta o platillo, esta se verá como única opción dentro de la pantalla, como se muestra a continuación.

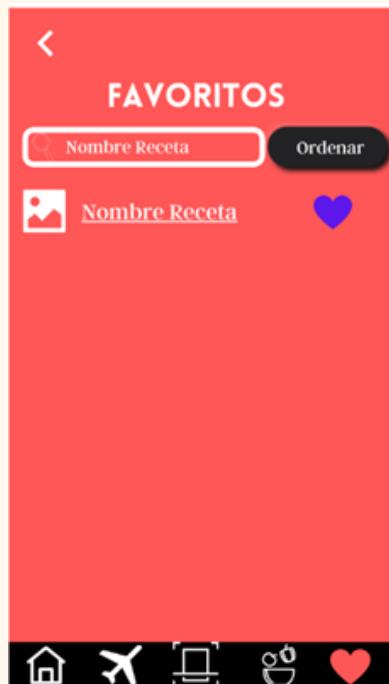


Figura N. Receta buscada.

Además de lo anterior mencionado, la lista de todas las recetas se puede ordenar de dos maneras: por orden alfabético o dependiendo de la fecha en la que se agregan, teniendo como primera opción la última receta que se agregó (por defecto la lista estará ordenada por agregados recientemente) este cambio se verá de forma “permanente” hasta que el usuario decida hacer una modificación en el orden,. Lo anterior se hará con el botón superior derecho que desplegará una ventana emergente con las opciones ya mencionadas como se muestra a continuación.

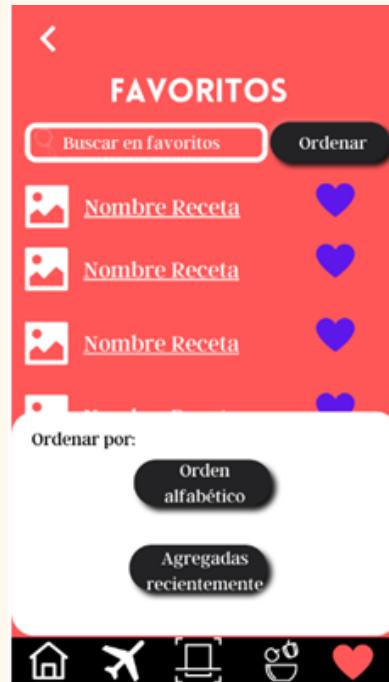


Figura N. Ventana Emergente para ordenar.

Una vez que el usuario haya cambiado el orden o dejado como estaba por defecto, podrá acceder a las recetas presionando su el nombre de cada una de ellas (solo puede acceder a una receta a la vez) esta acción llevará al usuario a la pantalla presentada al principio de esta sección, la cual muestra la receta con un corazón pintado de morado.

Además de las acciones ya mencionadas, el usuario podrá eliminar de su lista de favoritos las recetas que él desee, esta acción podrá ser efectuada de dos formas:

1. Desde la pantalla que muestra la receta, presionando el corazón (el cual se volverá de color blanco). Una vez que se presione este ícono, la aplicación lanzará una ventana emergente confirmando o cancelando la acción, si es que esta se confirma, el corazón será de color blanco y saldrá de los favoritos, en el caso contrario . La ventana emergente, se verá de la siguiente forma:



Figura N. Ventana Emergente de confirmación.

2. Desde la pantalla principal de favoritos podremos eliminar recetas de nuestra lista presionando (al igual que la opción pasada) el corazón morado, el cual mostrará una ventana emergente parecida a la pasada en donde podremos confirmar o cancelar dicha acción. En caso de que se confirme, la pantalla será la de favoritos pero con la receta eliminada y en el caso contrario, no habrá ningún cambio.

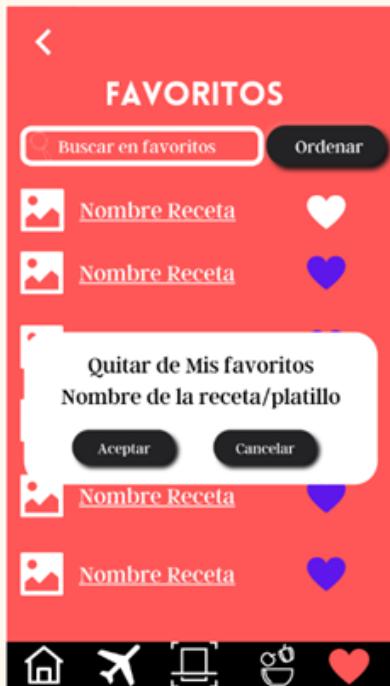


Figura N. Ventana Emergente de confirmación 2.

CONCLUSIONES

A lo largo del desarrollo de este (proyecto basándonos desde la propuesta del mismo), hemos aprendido y aplicado diversos temas con respecto a la organización formal de lo que es empezar a desarrollar una aplicación, ya que debemos de tomar diversos factores en cuenta como lo es el tipo sistema operativo en el que esta podrá ser descargada, colores de la interfaz para que esta sea llamativa sin estar saturada, contener un flujo detallado para el usuario, además de entendible y con poco texto para que pueda ser rentable.

Dentro de esta etapa del análisis del flujo de nuestra aplicación nos enfrentamos con ciertas limitantes al momento de planear en equipo el flujo, ya que a pesar de tener una idea concreta desde la etapa pasada, tomó tiempo el decidir cómo es que el usuario navegará a través de su dispositivo y cuál sería el sistema operativo a manejar. Posterior a esa decisión el siguiente reto a enfrentar fueron los botones y ventanas emergentes que se proponen dentro de la aplicación ya que nuestro objetivo siempre fue el de hacer completamente entendible la aplicación por medio de iconos; basándonos en aplicaciones ya establecidas en las tiendas dentro de los sistemas operativos que tienen gran alcance y público diverso.

Finalmente, después de las etapas que hemos pasado hasta el momento, hemos adquirido una visión más profunda de lo que concierne la planeación y desarrollo de una aplicación, ya que la mayoría de nosotros solo nos concentramos en aprender la sintaxis del lenguaje que podríamos usar en el código final para esta fuese funcional. Asimismo, lo que se pudo observar a lo largo de este documento y del diagrama de flujo fue comentado y aprendido durante las clases de teoría, donde se nos indicaron los pasos a seguir y aspectos a considerar para lograr culminar esta etapa de manera exitosa cumpliendo nuestro objetivo (mencionado en el párrafo anterior).