

# Go4Me

## 3. Requisitos

Alejandro Megías Mata,  
Alejandro Garau Madrigal,  
Jesús Parejo Aliaga,  
Raúl Morales Perujo,  
Pedro Gallego Vela,  
Mario Garcés Martín,  
Manuel Veredas Galdeano.

**V 1.0**

<b>Requisitos</b>	<b>2</b>
Requisitos funcionales	2
Requisito no funcional	2

# Requisitos

## Requisitos funcionales

- **(01)** La aplicación te permite encontrar usuarios cercanos, dispuestos a hacer recados y ordenados de mayor a menor valoración y cercanía
- **(02)** La aplicación te permitirá añadir filtros de búsqueda por distancia y valoración
- **(03)** Método de valoraciones de otros usuarios
- **(04)** La aplicación tendrá usuarios premium, igual que el usuario básico pero no tendrá anuncios, no tendrá que pagar la tasa, pero tendrá que pagar una suscripción mensual y tendrá una estrellita de verificación en el perfil
- **(05)** La aplicación tendrá usuarios básicos que podrán utilizar la aplicación por completo aunque tendrán anuncios y tendrán que pagar una tasa
- **(06)** La aplicación tendrá chat para contactar con otros usuarios
- **(07)** La aplicación pedirá al usuario que hace el recado un tiempo máximo para entregar el pedido al domicilio del otro usuario
- **(08)** El pedido no se entrega en el tiempo establecido y se devuelve el dinero
- **(09)** La aplicación devolverá el dinero en caso de que haya transcurrido el tiempo máximo entre el pago del producto y la entrega del pedido
- **(10)** La aplicación verificará la entrega siempre y cuando ambos usuarios la hayan verificado antes
- **(11)** La aplicación tendrá anuncios publicitarios que se mostrarán a los usuarios básicos

## Requisito no funcional

- **(12)** Realizar pagos a través de paypal
- **(13)** Realizar pagos en físico
- **(14)** El servidor estará escrito en Java y usará Spring Boot
- **(15)** El tiempo transcurrido entre el pago del producto y la entrega del mismo no deberá superar el tiempo establecido por el usuario que realiza el recado
- **(16)** La aplicación no verificará la entrega una vez transcurrido el tiempo máximo establecido por ambos usuarios