# **Revisión y modificaciones del Proyecto con Moriroku**

Participantes: Arturo (ASB), José (ASB/Oyente), Franco (ASB), David (Moriroku) y Heber(Moriroku)

17/Junio/2022

Errores:

* Los errores deben de contener un botón que sea Ok o dependiendo del manejo del error.
* Color: Rojo

Warnings/Advertencia:

* Manejo de warnings
  + Error de Validación de credenciales en warning
  + En segunda oportunidad sale este error: "Error de lectura de datos, favor de hablar a tu jefe inmediato."
* Agregar un botón de Ok
* Color: Amarilla

Pantalla: Lote

Datos para desplegar en dicha pantalla

* Número de lote (Generado Internamente por ahora)
* OT: El usuario la introduce por ahora.
* Cliente: Por ahora el cliente estará fijo, nos proporcionaran el nombre Moriroku.
* Modelo: Nos darán la lista de modelo y se desplegara en forma de lista.
* Fórmula: Nos darán la lista de fórmulas existentes (colores) y se desplegara en forma de lista para su selección.
* Cantidad de piezas
  + Se cambia a un botón el cual nos desplegara un teclado numérico para que el usuario ingrese la cantidad de piezas a pintar.
* Fecha - hora de inicio
* Botones de acciones
  + Next: Se cambia la leyenda a Iniciar
  + Back: Se borra
* Filtro: Cuando se selecciona la formula, se muestra la lista de filtros a usar
* Mostrar Tabla de los componentes de la fórmula seleccionada (Pendiente).

Pantalla: Lista de Componentes (Jarras/Contenedor)

* Lista de componente se pondrá entre paréntesis si se usara una jarra o contenedor para dicho componente.
* Cuando se procede a llenar las jarras no se requiere leer código de barras, pero sí calibrar para cada una.
  + Aquí ya no se tiene error de mezclado, solo que falte o sobre sustancias.
* Cuando se llene el contenedor se utilizará el lector de código, se calibra la báscula y la sustancia a verter es la pintura base.
  + Cuando se valide el vertido de la pintura base le indicara al usuario que vierta las sustancias de las jarras que separo, el sistema solo indicara cuanto se va llenando
  + AL finalizar de verter todo el sistema lanzara un botón para seguir con el batido (30 seg)
  + Saldrá un modal para el ingreso de la temperatura y humedad
* Ya que se haya batido se procede a la validación de viscosidad
  + Salir un modal donde pida al usuario ingresar la viscosidad medida
  + Si existe diferencia con la esperada se desplegará la pantalla de ajuste de viscosidad
  + Sino existe diferencia se manda a la pantalla de impresión de etiqueta.

Pantalla: Ajuste de Viscosidad

* Muestra la tabla de opciones de ajuste, el usuario seleccionara una de las opciones de ajuste.
* Al seleccionar pedirá que retire el contenedor de pintura y que coloque la jarra de la primera sustancia de la opción seleccionada.
* Se continua con un mini proceso de llenado de jarras
* Se vuelve a colocar el contenedor y se le indica que vierta las sustancias.
* Se le vuelve a pedir que bata y verifique viscosidad.

Pantalla/Modal: Impresión

* Información que ira impresa en la etiqueta
  + Número de OT
  + Fecha
  + Hora Inicio/fin
  + Nombre del operador
  + Cantidad de cada sustancia
  + QR Información
    - Número de OT
    - Fecha
    - Hora Inicio/fin
    - Nombre del operador
    - Cantidad de cada sustancia
    - Información de retrabajo
    - Número de lote
    - Información de filtro
  + Etiqueta de si hubo retrabajo
    - RS: cuando hubo retrabajo
    - RN: cuando no hubo retrabajo