

MANUAL DE USUARIO SOFTCURB



MANUAL DE USUARIO PARA SOFTCURB

1. Descripción del Proyecto:

El proyecto "SoftCurb" es una aplicación móvil diseñada para proporcionar una experiencia eficiente y cómoda a los usuarios que desean acceder a los servicios de la reconocida cadena de comida rápida llamada "Curb". Esta aplicación presenta funcionalidades clave que facilitan la exploración, selección y compra rápida y sencilla de productos. Al mismo tiempo, ofrece a la organización de "Curb" una plataforma para gestionar su inventario y las solicitudes de pedidos. SoftCurb crea una conexión eficaz entre los clientes y la gestión interna del negocio, mejorando la experiencia de compra y optimizando los procesos operativos de la cadena de comida rápida "Curb".

2. Funcionalidades del Software o Proyecto:

Login:

La aplicación ofrece una funcionalidad de inicio de sesión para los usuarios, permitiéndoles acceder de manera segura a su cuenta personal, lo que garantiza una experiencia personalizada y segura al realizar pedidos y utilizar las funciones disponibles en SoftCurb.

Mostrar Productos:

La aplicación móvil permite a los usuarios visualizar una amplia gama de productos ofrecidos por el local de comidas rápidas "Curb". Desde platos principales hasta bebidas y postres, los usuarios pueden explorar y ver detalladamente los productos disponibles.

Inventario para la Organización:

La aplicación proporciona acceso al inventario actualizado, lo que ayuda a la organización y gestión interna de "Curb". Permite a los administradores controlar y actualizar los productos disponibles para su venta, manteniendo un inventario en tiempo real.

Carrito de Compras:

Ofrece a los usuarios la posibilidad de seleccionar productos, agregarlos al carrito de compras y, posteriormente, realizar un pedido. Esta funcionalidad les permite construir su pedido de manera personalizada.

Envío de Pedidos a la Página Web del Administrador:

Una vez que el usuario ha completado su pedido, la aplicación envía la información a la sección de órdenes en la página web del administrador de "Curb". Esto asegura que la solicitud del cliente sea procesada por el personal interno encargado de gestionar y preparar los pedidos.

3. Requisitos del Sistema:

Para utilizar el proyecto de la aplicación móvil SoftCurb, los usuarios necesitarían lo siguiente:

Dispositivos Móviles Compatibles: Se requiere un smartphone o tablet que sea compatible con la aplicación. SoftCurb debe ser compatible con sistemas operativos móviles como iOS o Android para que los usuarios puedan descargar e instalar la aplicación en sus dispositivos.

Espacio de Almacenamiento Suficiente: Los dispositivos deben tener espacio de almacenamiento suficiente para descargar e instalar la aplicación sin problemas, así como para almacenar datos locales, como preferencias de usuario y caché.

Conexión a Internet: La aplicación requiere una conexión a internet, ya sea a través de datos móviles o una conexión Wi-Fi. Para mostrar los productos, realizar pedidos y enviar información al sistema web del administrador, se necesita una conexión estable para acceder a los servidores y la base de datos.

Versión de Software Compatible: El sistema operativo del dispositivo móvil debe ser compatible con la versión de la aplicación. Los usuarios deberían asegurarse de que sus dispositivos estén actualizados para que funcionen correctamente con SoftCurb.

En resumen, los usuarios necesitarían un dispositivo móvil compatible con la capacidad de instalar la aplicación, suficiente espacio de almacenamiento, acceso a una conexión a internet estable y la versión actualizada del sistema operativo compatible con la aplicación para poder acceder y utilizar todas las funcionalidades ofrecidas por SoftCurb.

4. Instrucciones de Uso:

4.1 Login de la aplicación

Paso 1: Pantalla de Inicio de Sesión: El usuario accede a la pantalla de inicio de sesión, donde se le solicita ingresar su correo electrónico y contraseña previamente registrados.

Paso 2: Verificación de Credenciales: La aplicación verifica las credenciales ingresadas comparándolas con la información almacenada en la base de datos. Se asegura de que el correo electrónico y la contraseña sean correctos para el acceso.

Paso 3: Autenticación Exitosa: Si las credenciales son válidas, el usuario accede a la aplicación y se le redirige a su perfil o a la pantalla principal.



4.2 Sign in de la aplicación

Paso 1: Pantalla de Registro: En la pantalla de registro, el usuario ingresa un correo electrónico y una contraseña nuevos, que serán asociados a su cuenta en la aplicación.

Paso 2: Validación de Información: La aplicación verifica que el correo electrónico sea único y válido, y que la contraseña cumpla con los requisitos de seguridad establecidos (longitud, caracteres especiales, etc.).

Paso 3: Creación de Cuenta: Una vez que la información es validada, se registra el nuevo usuario en la base de datos y se crea la cuenta, permitiéndole el acceso a la aplicación con las credenciales proporcionadas.



4.3 Pantalla principal de la aplicación

Al acceder a la aplicación CURB, en la parte superior, se mostrará un mensaje de bienvenida tanto para el administrador como para los trabajadores. En la parte inferior de la pantalla, se presentarán cuatro opciones principales: MIS PRODUCTOS, INVENTARIO, CONTABILIDAD y ÓRDENES. Además, en el lateral izquierdo, estará disponible un menú desplegable que incluirá la opción de 'Cerrar Sesión'.



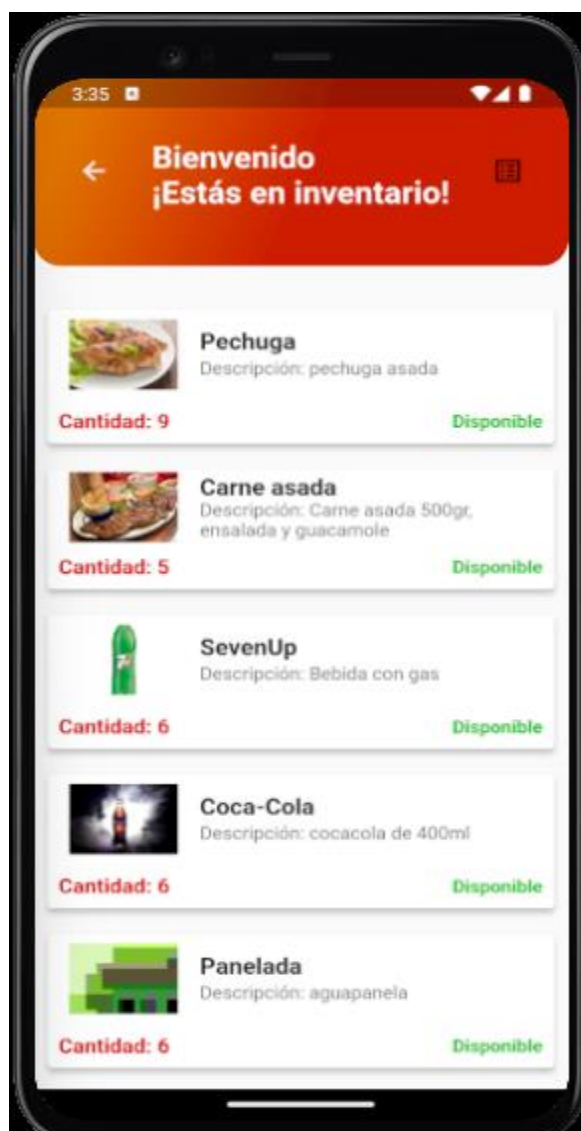
4.4 Mis productos

La sección "Mis Productos" de la aplicación muestra cuadros o tarjetas con imágenes y títulos de los productos disponibles, organizados por categorías para facilitar la visualización y selección. Cada tarjeta identifica la categoría a la que pertenece el producto para que los trabajadores y dueños del local puedan explorar y seleccionar los artículos de manera eficiente. Asimismo, en cada tarjeta se dispone de una función que permite agregar el producto seleccionado al carrito de compras, brindando a los trabajadores y dueños una forma rápida de gestionar las compras dentro de la aplicación.



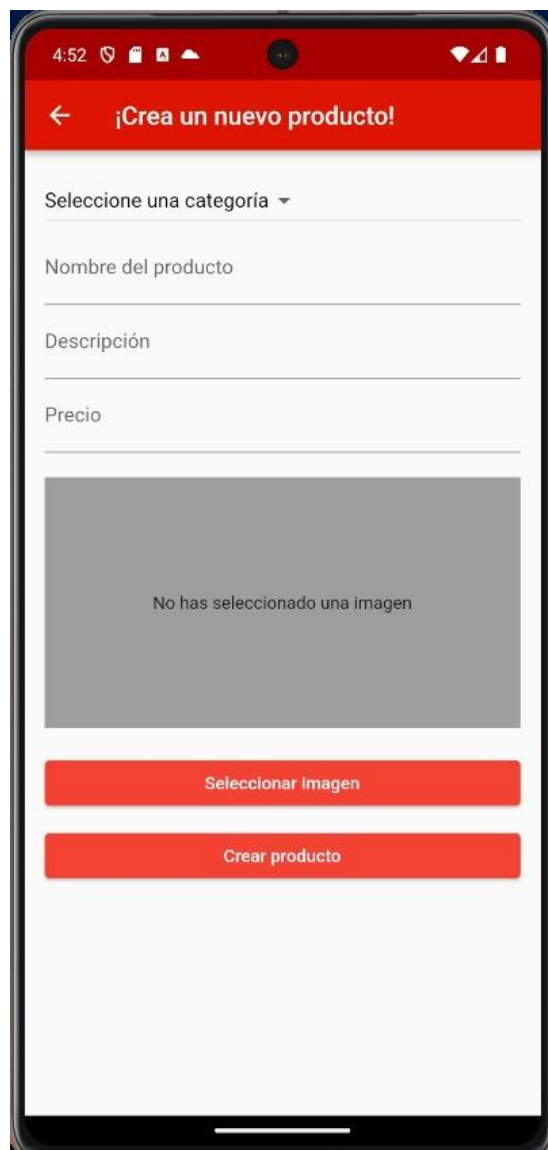
4.5 Inventario

La sección "Inventario" de la aplicación móvil ofrece una visión detallada de los productos almacenados. Cada tarjeta en esta sección muestra imágenes, cantidades disponibles, descripciones y la disponibilidad actual de los productos. Los trabajadores del negocio pueden rápidamente identificar y gestionar el stock, además de agregar más cantidad de productos directamente desde la misma aplicación, lo que agiliza la gestión del inventario. Esta funcionalidad, combinada con la organización por categorías, facilita una experiencia eficiente para la selección, seguimiento y actualización de productos en el inventario.



4.6 Adición de producto

En la sección "Mis Productos", se facilita a los usuarios la adición de nuevos elementos a través de un formulario intuitivo. Este formulario permite la elección de la categoría a la que pertenece el producto, la introducción del nombre del artículo, una descripción detallada y la especificación del precio correspondiente. Al completar este proceso, los usuarios añaden el nuevo producto a la lista existente en la aplicación, lo que les permite mantener actualizado el inventario con información relevante y detallada sobre cada artículo ofrecido.



The screenshot shows a mobile application interface for adding a new product. The top status bar displays the time 4:52 and various system icons. Below the status bar is a red header with a back arrow and the text "¡Crea un nuevo producto!". The main form area is white and contains the following elements:

- A dropdown menu labeled "Seleccione una categoría" with a downward arrow.
- A text input field labeled "Nombre del producto".
- A text input field labeled "Descripción".
- A text input field labeled "Precio".
- A large gray rectangular area with the text "No has seleccionado una imagen".
- A red button labeled "Seleccionar imagen".
- A red button labeled "Crear producto".

4.7 Ordenes

En la sección "Órdenes" de la aplicación, se presenta un catálogo visual con imágenes de los productos disponibles, junto con su nombre y precio. Los usuarios pueden seleccionar los artículos deseados directamente desde esta visualización, añadiéndolos al carrito de compras. Esta funcionalidad les permite una interacción intuitiva, ya que pueden ver visualmente los productos, identificarlos por nombre y conocer su precio al momento de realizar la selección para su compra.



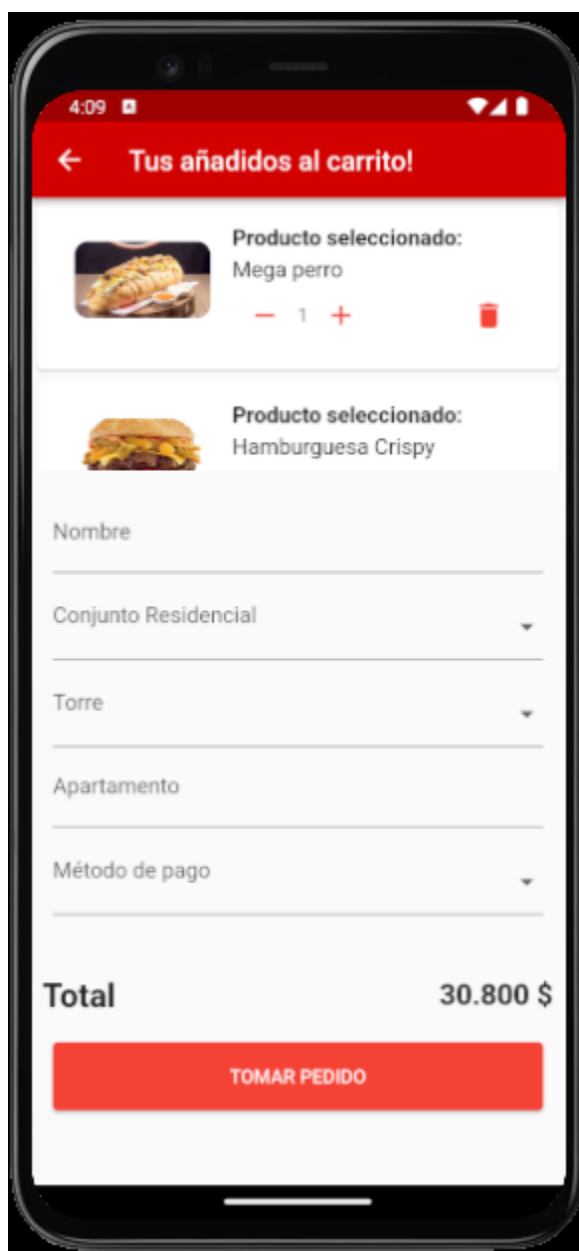
4.8 Ordenes

En la sección "Órdenes" de la aplicación, una vez seleccionados los productos deseados, se presentarán en gris para indicar su elección. En la parte superior, donde se ubica el carrito de compras, se visualizará la cantidad de productos seleccionados. Esta funcionalidad permite a los usuarios identificar claramente los artículos elegidos y les ofrece una referencia visual rápida en el carrito sobre la cantidad de productos que están a punto de comprar.



4.9 Carrito de compras

En la sección "Órdenes" de la aplicación, tras la selección de productos por parte de los trabajadores del local y al hacer clic en el carrito de compras, se abre una nueva página. Aquí, se visualizan los productos elegidos con imágenes y cantidades, acompañados de iconos para añadir o reducir unidades y un símbolo de basura para eliminar productos. Debajo, hay un formulario obligatorio donde los trabajadores deben ingresar los datos de la ubicación de envío. Esta función permite a los trabajadores revisar, modificar y proporcionar información crucial antes de finalizar la compra.



5. Resolución de Problemas:

La resolución de problemas en el proyecto "SoftCurb" podría centrarse en aspectos como la optimización del proceso de pedidos, la mejora de la interfaz de usuario para una navegación más intuitiva o la implementación de una mejor gestión del inventario.

Algunas áreas de enfoque para mejorar la experiencia podrían incluir la identificación y corrección de posibles retrasos en la realización de pedidos, la actualización de la aplicación para mejorar su rendimiento y agilizar el proceso de selección y compra de productos, así como la implementación de herramientas que permitan un control más eficiente del inventario y una gestión de pedidos más fluida para los trabajadores y dueños del local. Este enfoque permitirá una experiencia más satisfactoria para los usuarios, así como un funcionamiento más eficiente de la cadena de comida rápida "Curb".

6. Ejemplos o Casos de Uso:

Encargo de Productos:

Usuario: Juan, un domiciliario del local "Curb".

Acción: Juan inicia sesión en SoftCurb, explora el menú de productos para encargar unos productos solicitados por el cliente, visualiza las opciones de bebidas y postres. Agrega un plato principal, una bebida y un postre al carrito de compras y procede a realizar el pedido para que lo preparen en la cocina.

Administración de Inventario:

Usuario: María, gerente del local "Curb".

Acción: María accede a la sección de administración en SoftCurb, verifica el inventario de productos disponibles, actualiza la cantidad de platos disponibles para la venta y agrega un nuevo producto al catálogo, como una nueva bebida especial.

Realización de Pedidos:

Usuario: Ana, una camarera del local "Curb".

Acción: Ana selecciona diferentes platos del menú, los agrega al carrito de compras y realiza un pedido. Posteriormente, verifica el estado del pedido a través de la sección de órdenes, donde puede ver que su solicitud ha sido aceptada y está en proceso de preparación.

Recepción de Pedidos por el Administrador:

Usuario: Roberto, el dueño del local "Curb".

Acción: Roberto recibe la notificación de un nuevo pedido a través de SoftCurb. Accede a la sección de órdenes, revisa la solicitud, la acepta y asigna a un empleado para preparar los platos solicitados por el cliente.

Estos casos de uso ilustran cómo diferentes tipos de usuarios, ya sean clientes o administradores, interactúan con la aplicación SoftCurb para realizar acciones específicas, como explorar productos, administrar inventario, realizar pedidos y gestionar las solicitudes entrantes.

7. FAQ (Preguntas Frecuentes):

¿Qué ofrece SoftCurb a los usuarios de "Curb"?

SoftCurb proporciona a los usuarios la capacidad de explorar y seleccionar productos ofrecidos por "Curb", permitiendo una compra rápida y sencilla a través de la aplicación.

¿Puedo realizar pedidos a través de la aplicación?

Sí, puedes construir y realizar tus pedidos utilizando la función de carrito de compras de SoftCurb. Una vez completado, el pedido se envía a la página web del administrador de "Curb" para su procesamiento.

¿Los pedidos realizados a través de SoftCurb son seguros?

Sí, la aplicación asegura la seguridad de tus datos y transacciones durante la realización de pedidos. Utiliza tecnologías seguras para proteger la información del usuario.

¿Puedo ver el inventario actualizado de "Curb" a través de SoftCurb?

Sí, SoftCurb proporciona acceso al inventario actualizado de "Curb". Los administradores pueden controlar y actualizar los productos disponibles para su venta en tiempo real.

¿Qué sucede si experimento problemas de conexión?

Si experimentas problemas de conexión, SoftCurb ofrece un modo offline limitado que te permite explorar información básica de productos. Cuando la conexión mejora, podrás acceder a todas las funcionalidades.

¿Hay soporte disponible para resolver problemas o consultas?

Sí, SoftCurb tiene una sección de ayuda con preguntas frecuentes y un formulario de contacto para consultas adicionales. Además, se puede acceder a un chat en vivo para asistencia inmediata.

¿Cómo se actualiza el inventario en la aplicación?

El inventario se actualiza automáticamente cada vez que se realiza un pedido. Además, los administradores tienen acceso a una interfaz para actualizar manualmente el inventario en caso de cambios internos.

8. Datos de Contacto o Soporte

Datos de Contacto

Nombre del Propietario: Julio César Barrera Niño

Dirección del Local: Puerta Dorada, Coralina

Horarios de Atención:

Lunes a Viernes: 6:00 PM - 12:00 PM (Horario local)

Correo Electrónico: zharickdonado848@gmail.com

CASO DE USO 001

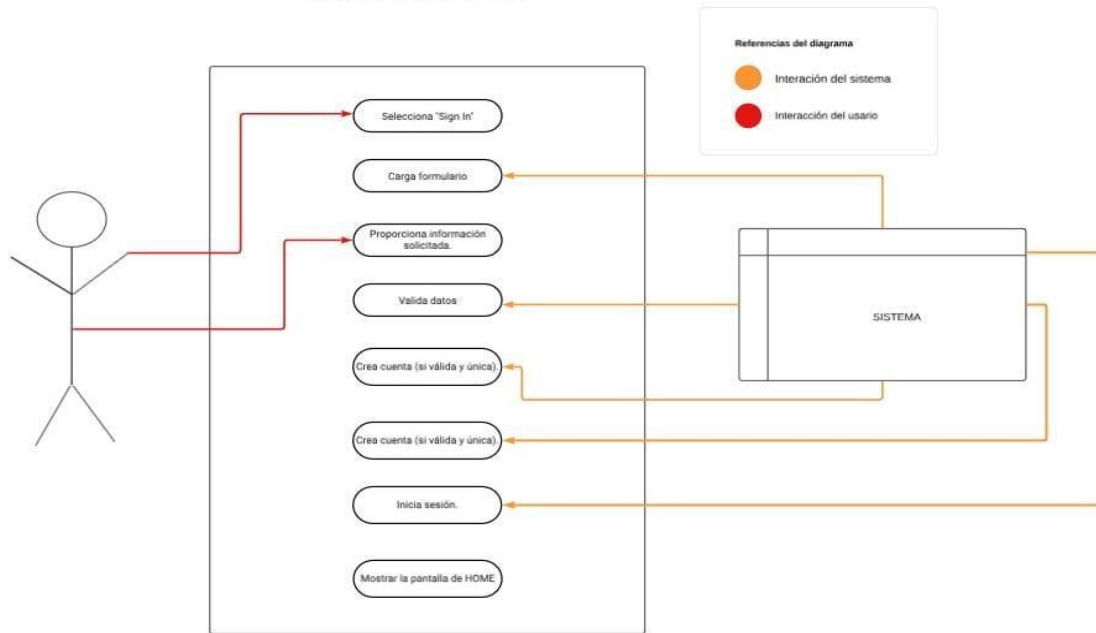
CASO DE USO 001 LOGIN



CASO DE USO 001	LOGIN (INICIAR SESIÓN)	
Descripción	Este caso de uso permite al administrador de la aplicación iniciar sesión en su cuenta.	
Precondición	1.	La aplicación está instalada y en funcionamiento.
	2.	El usuario administrador ya tiene una cuenta registrada en la aplicación.
Secuencia Normal	1.	El administrador selecciona la opción "Login" en la pantalla de inicio.
	2.	La aplicación muestra un formulario de inicio de sesión que solicita el nombre de usuario (o correo electrónico) y la contraseña.
	3.	El administrador proporciona su nombre de usuario (o correo electrónico) y contraseña.
	4.	La aplicación verifica las credenciales ingresadas con los datos almacenados en la base de datos de usuarios.
	5.	Si las credenciales son correctas y coinciden con la cuenta del administrador, el administrador accede a su cuenta y puede utilizar las funciones de administración de la aplicación.
	6.	La aplicación muestra la pantalla principal o el panel de administración.
Excepciones	1.	Si las credenciales son incorrectas, la aplicación puede mostrar un mensaje de error y permitir al administrador volver a intentar el inicio de sesión.
	2.	Si se perdió la conexión a internet muestra carga una ventana de error
Postcondición	El administrador ha iniciado sesión en su cuenta y tiene acceso a las funciones de administración de la aplicación.	

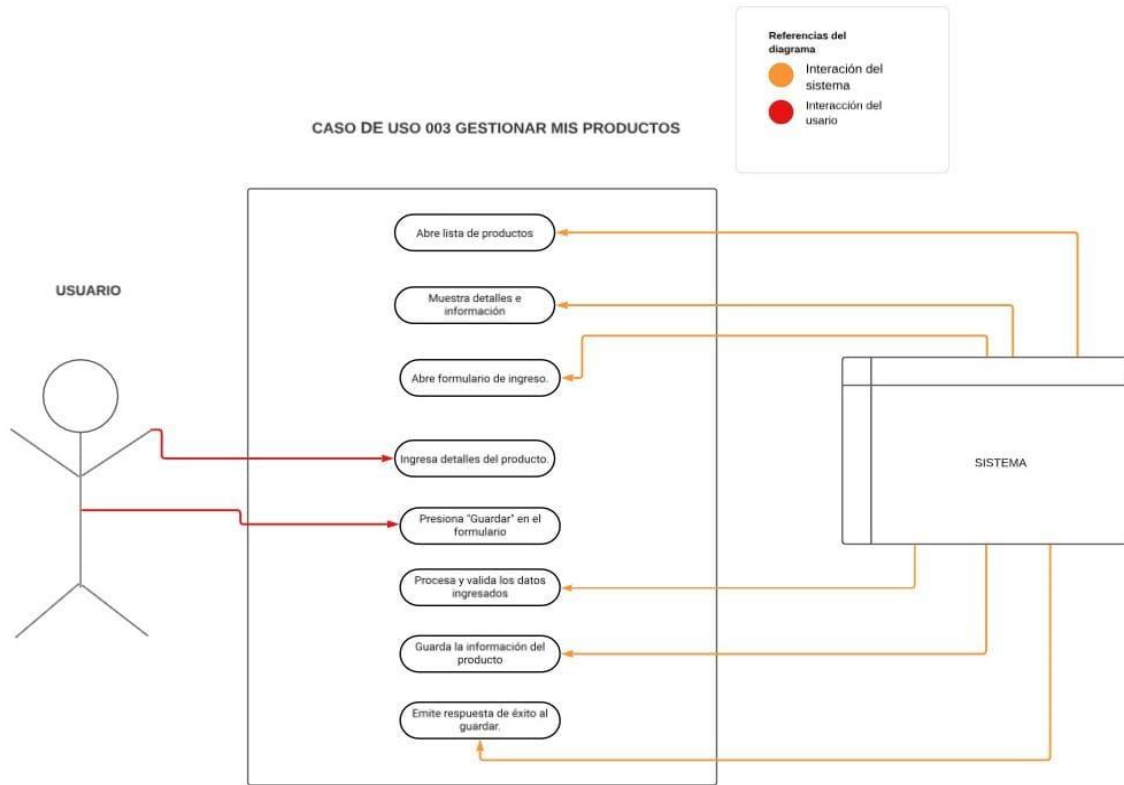
CASO DE USO 002

CASO DE USO 002 SIGN IN



CASO DE USO 002	SIGN IN (REGISTRARSE) PARA EL ADMIN (OPCIONAL)															
Descripción	Este caso de uso permite al administrador de la aplicación crear una cuenta de administrador. Esto es útil si necesitas agregar más administradores en el futuro.															
Precondición	<table><tr><td>1.</td><td>La aplicación está instalada y en funcionamiento.</td></tr><tr><td>2.</td><td>Actualmente, solo existe una cuenta de administrador o ninguna en la aplicación.</td></tr></table>		1.	La aplicación está instalada y en funcionamiento.	2.	Actualmente, solo existe una cuenta de administrador o ninguna en la aplicación.										
1.	La aplicación está instalada y en funcionamiento.															
2.	Actualmente, solo existe una cuenta de administrador o ninguna en la aplicación.															
Secuencia Normal	<table><tr><td>1.</td><td>El administrador selecciona la opción "Sign In" en la pantalla de inicio.</td></tr><tr><td>2.</td><td>La aplicación muestra un formulario de registro que solicita información personal, como nombre, correo electrónico, y contraseña.</td></tr><tr><td>3.</td><td>El administrador proporciona la información requerida en el formulario.</td></tr><tr><td>4.</td><td>La aplicación valida la información ingresada, incluyendo la verificación de que el correo electrónico sea único y otros requisitos de seguridad.</td></tr><tr><td>5.</td><td>Si la información es válida y no existe una cuenta de administrador con el mismo correo electrónico, la aplicación crea una nueva cuenta de administrador.</td></tr><tr><td>6.</td><td>La aplicación inicia sesión automáticamente al administrador en la cuenta recién creada.</td></tr><tr><td>7.</td><td>La aplicación muestra la pantalla principal o el panel de administración.</td></tr></table>		1.	El administrador selecciona la opción "Sign In" en la pantalla de inicio.	2.	La aplicación muestra un formulario de registro que solicita información personal, como nombre, correo electrónico, y contraseña.	3.	El administrador proporciona la información requerida en el formulario.	4.	La aplicación valida la información ingresada, incluyendo la verificación de que el correo electrónico sea único y otros requisitos de seguridad.	5.	Si la información es válida y no existe una cuenta de administrador con el mismo correo electrónico, la aplicación crea una nueva cuenta de administrador.	6.	La aplicación inicia sesión automáticamente al administrador en la cuenta recién creada.	7.	La aplicación muestra la pantalla principal o el panel de administración.
1.	El administrador selecciona la opción "Sign In" en la pantalla de inicio.															
2.	La aplicación muestra un formulario de registro que solicita información personal, como nombre, correo electrónico, y contraseña.															
3.	El administrador proporciona la información requerida en el formulario.															
4.	La aplicación valida la información ingresada, incluyendo la verificación de que el correo electrónico sea único y otros requisitos de seguridad.															
5.	Si la información es válida y no existe una cuenta de administrador con el mismo correo electrónico, la aplicación crea una nueva cuenta de administrador.															
6.	La aplicación inicia sesión automáticamente al administrador en la cuenta recién creada.															
7.	La aplicación muestra la pantalla principal o el panel de administración.															
Excepciones	<table><tr><td>1.</td><td>Si la información proporcionada no es válida o no cumple con los requisitos (por ejemplo, una dirección de correo electrónico inválida), la aplicación debe mostrar un mensaje de error y permitir al administrador corregir la información.</td></tr><tr><td>2.</td><td>Si se perdió la conexión a internet muestra carga una ventana de error</td></tr></table>		1.	Si la información proporcionada no es válida o no cumple con los requisitos (por ejemplo, una dirección de correo electrónico inválida), la aplicación debe mostrar un mensaje de error y permitir al administrador corregir la información.	2.	Si se perdió la conexión a internet muestra carga una ventana de error										
1.	Si la información proporcionada no es válida o no cumple con los requisitos (por ejemplo, una dirección de correo electrónico inválida), la aplicación debe mostrar un mensaje de error y permitir al administrador corregir la información.															
2.	Si se perdió la conexión a internet muestra carga una ventana de error															
Postcondición	El administrador ha creado una nueva cuenta de administrador y ha iniciado sesión en la aplicación.															

CASO DE USO 003



CASO DE USO 003	GESTIONAR PRODUCTOS (MIS PRODUCTOS)	
Descripción	Este caso de uso describe cómo los usuarios gestionan sus productos en la sección "Mis Productos" de la aplicación.	
Precondición	1.	El usuario ha iniciado sesión en la aplicación y ha accedido a la sección "Mis Productos".
	2.	La aplicación ha cargado correctamente la lista de productos existentes.
Secuencia Normal	1.	El usuario observa la lista de productos existentes en la sección "Mis Productos".
	2.	El usuario puede visualizar los detalles e información relevante del producto
	3.	El usuario puede agregar nuevo producto
	4.	El sistema visualiza respuesta al usuario cuando el producto es creado con éxito.
	5.	El sistema visualiza respuesta al usuario cuando emite un error al momento de crear un producto.
Excepciones	1.	Falla con la Conexión de Red
Postcondición	El usuario ha gestionado sus productos	

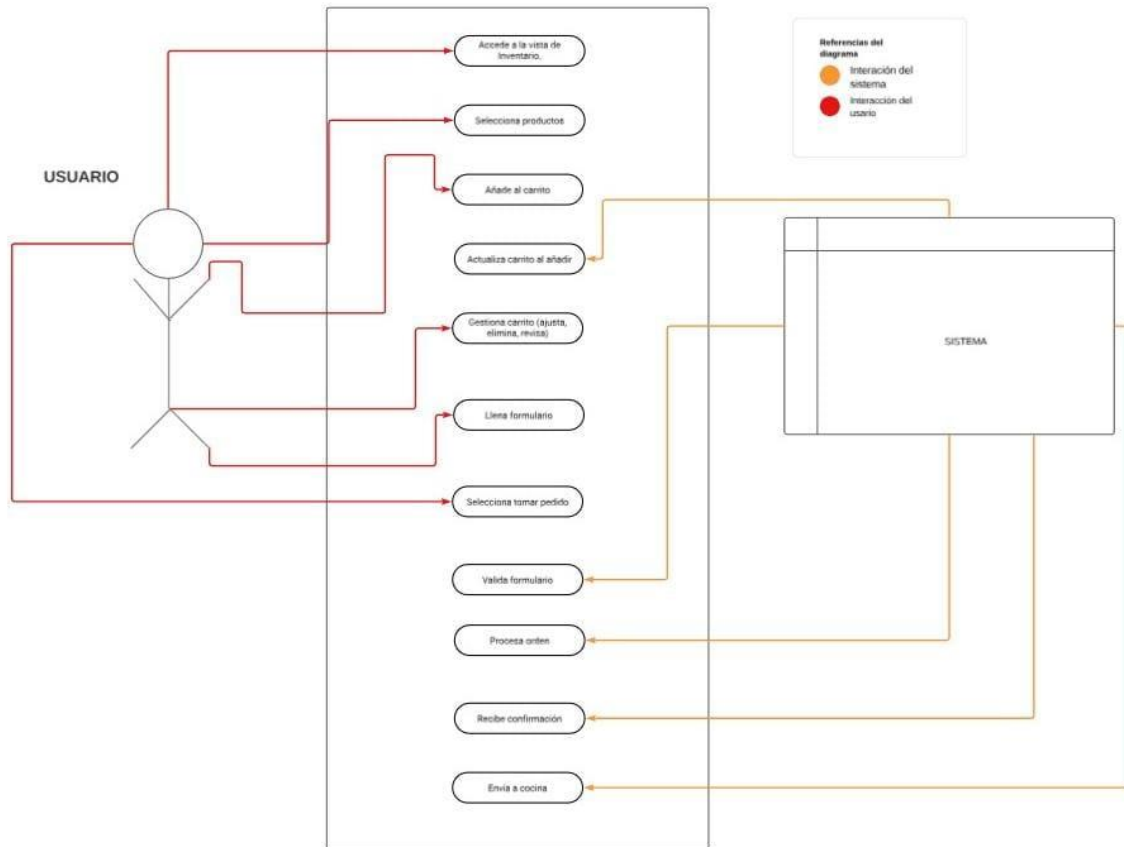
CASO DE USO 004



CASO DE USO 004	GESTION DE INVENTARIO	
Descripción	Este caso de uso describe la funcionalidad de la vista de Inventario en un aplicativo móvil, proporcionando información detallada sobre productos, cantidades disponibles y su disponibilidad.	
Precondición	1.	El usuario ha iniciado sesión en la aplicación y se encuentra en la vista de inventario.
Secuencia Normal	1.	El usuario accede a la vista de Inventario desde la pantalla principal.
	2.	En la pantalla de Inventario, se presenta una lista de productos con información detallada, incluyendo el nombre del producto, la cantidad disponible y el estado de disponibilidad.
	3.	Para cada producto, se indica claramente si está disponible o no.
	4.	El usuario puede desplazarse por la lista para revisar todos los productos y sus respectivas cantidades.
Excepciones	1.	Si se perdió la conexión a internet muestra carga una ventana de error
Postcondición	La información del inventario se ha actualizado según las modificaciones realizadas por el usuario	

CASO DE USO 005

CASO DE USO 005 - TOMA DE PEDIDO (CARRITO DE COMPRA)



CASO DE USO 005	TOMA DE PEDIDOS (CARRITO DE COMPRAS)			
Descripción	Este caso de uso describe el flujo de interacción en la vista de Toma de Pedidos, incluyendo la adición de productos al carrito, gestión del carrito, validación de campos, y el proceso de envío de la orden a cocina.			
Precondición	<table><tr><td>1.</td><td>El usuario ha iniciado sesión en la aplicación y se encuentra en la pantalla de toma de pedidos</td></tr></table>		1.	El usuario ha iniciado sesión en la aplicación y se encuentra en la pantalla de toma de pedidos
1.	El usuario ha iniciado sesión en la aplicación y se encuentra en la pantalla de toma de pedidos			
Secuencia Normal	1.	El usuario accede a la vista de Toma de Pedidos desde el home.		
	2.	En la pantalla inicial, se muestra una lista de productos con un botón "Añadir al Carrito" junto a cada uno.		
	3.	El usuario selecciona un producto y toca el botón "Añadir al Carrito".		
	4.	El botón se actualiza a "Añadido al Carrito", y el contador de productos en el carrito se incrementa.		
	5.	Al tocar el contador del carrito, el usuario es dirigido a la vista detallada del carrito.		
	6.	En la vista del carrito, el usuario puede ajustar la cantidad de productos, borrar elementos y revisar la lista.		
	7.	Después de gestionar el carrito, el usuario completa un formulario de validación de campos para la orden.		
	8.	Al tocar el botón "Enviar a Cocina", la aplicación verifica la validez del formulario.		
	9.	Si la validación es exitosa, se genera la orden, se muestra un mensaje de confirmación y se reinicia el contador del carrito a cero.		
	10.	En caso de error en la validación, se muestra un mensaje de error indicando los campos que requieren atención.		
	12.	Si el usuario decide eliminar todos los elementos del carrito en la vista de toma de pedidos, se le redirige a la pantalla inicial para realizar nuevas selecciones.		
	13.	La aplicación muestra la pantalla principal o el panel de administración.		

Excepciones		
	1.	Si la validación del formulario falla, se resalta el error y se muestra un mensaje indicando que algunos campos no son válidos.
	2.	Si hay un problema en la comunicación con el servidor al enviar la orden, se muestra un mensaje de error informando al usuario que la orden no pudo ser procesada.
Postcondición	La orden se ha creado correctamente y ha sido enviada a la cocina.	