

DALAMI APP**Mundo del problema (Contexto):**

Se debe desarrollar un aplicativo en donde permita al usuario previamente registrado, solicitar un delicioso batido en casa. Este podrá agregar adicionales a su batido y por último pagar su domicilio por diferentes métodos de pago. Además podrá ver su historial de pedidos y finalmente cerrar la sesión.

a. Requerimientos Funcionales

RF1	
Descripción	El programa debe permitir al usuario registrarse
Entradas	Email, contraseña, número de celular y dirección
Salidas	Ingreso exitoso al home del aplicativo
Precondición	Email, número de celular y dirección válidos (example@email.com , celular 10 dígitos numéricos, dirección Calle XX # XX-XX) (que ninguno de los datos anteriores estén ya registrados)
Postcondición	Un nuevo usuario registrado y logueado

RF2	
Descripción	El programa debe permitir al usuario iniciar sesión
Entradas	Email y contraseña
Salidas	Ingreso exitoso al home del aplicativo
Precondición	El usuario ya debe haberse registrado, para poder iniciar sesión, de lo contrario aparecerá un aviso emergente
Postcondición	Usuario logueado

RF3	
Descripción	El programa debe mostrarle al usuario información acerca de los diferentes batidos disponibles
Entradas	El usuario debe interactuar con las flechas para poder ver los demás batidos
Salidas	Visualización de los diferentes batidos
Precondición	El usuario previamente tuvo que haber iniciado sesión
Postcondición	-

RF4	
Descripción	El usuario podrá elegir entre los 4 batidos disponibles en el aplicativo, 1 de ellos
Entradas	Interacción o clic del usuario con el aplicativo (batido seleccionado)
Salidas	RF5
Precondición	El usuario previamente tuvo que haber iniciado sesión
Postcondición	-

RF5	
Descripción	El programa debe permitirle al usuario añadir adicionales al batido seleccionado y finalmente comprarlo
Entradas	Interacción o clic del usuario con el aplicativo (adicional elegido)
Salidas	Añadir en el resumen la adición que se agregó, con el aumento correspondiente en el precio total del pedido
Precondición	El usuario previamente tuvo que haber seleccionado un batido
Postcondición	

RF6	
Descripción	El programa debe permitir al usuario comprar un batido por medio de un medio de pago (Tarjeta de crédito, débito o efectivo)
Entradas	Tarjeta de crédito, cvv, fecha de expiración
Salidas	Se compra el producto exitosamente
Precondición	Estar logueado y tener un método de pago válido
Postcondición	-

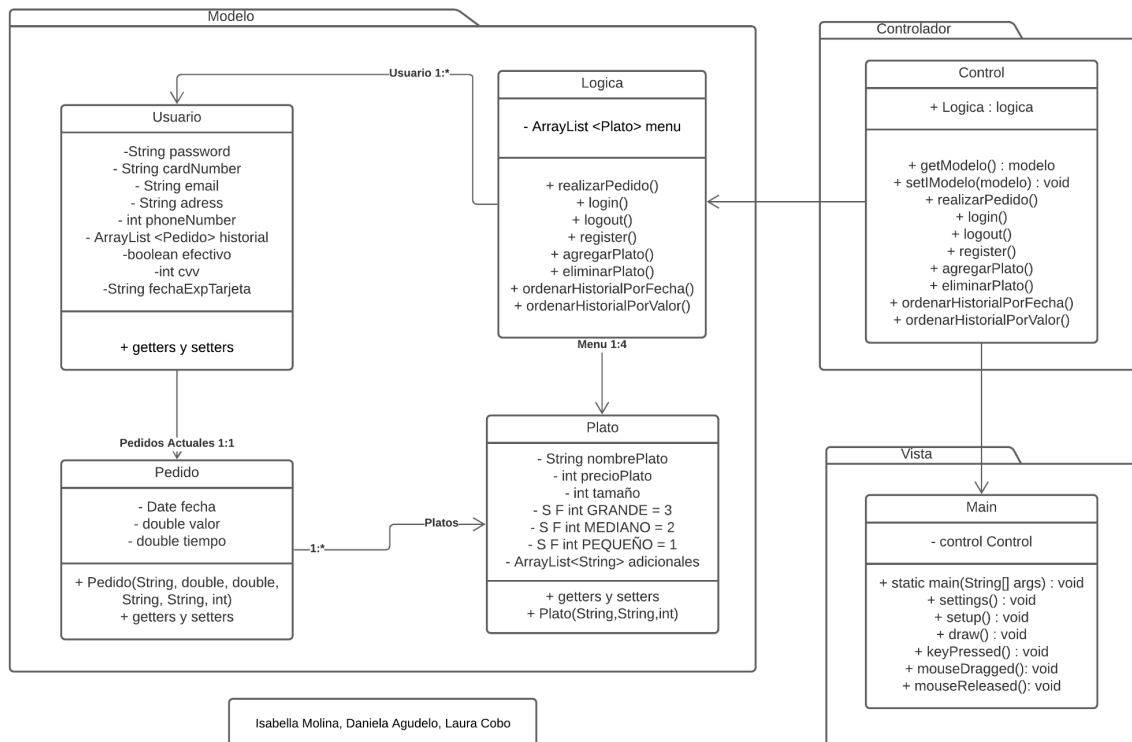
RF7	
Descripción	El programa debe permitirle al usuario visualizar un resumen de la compra ya realizada (el batido que se pidió con sus adicionales correspondientes, el total, y la hora aproximada de entrega)
Entradas	-
Salidas	Visualización del resumen de la compra
Precondición	El usuario tuvo que haber comprado un batido
Postcondición	-

RF8	
Descripción	El programa debe proporcionarle al usuario un menú desplegable para que pueda navegar por el aplicativo (Home, historial de pedidos y cerrar sesión).
Entradas	Interacción o clic del usuario con el aplicativo (Menú)
Salidas	Menú desplegable
Precondición	Estar logueado
Postcondición	-

RF9	
Descripción	El programa debe permitirle al usuario visualizar o tener un registro de los pedidos realizados en esa cuenta, estos se podrán organizar por fecha o por valor.
Entradas	Información guardada o previamente ya registrada por el programa de todos los pedidos realizados en esa cuenta. Interacción o clic del usuario con el aplicativo (Organizar por fecha o valor)
Salidas	Todos los pedidos realizados en esa cuenta organizados o por fecha o por valor, según la interacción o clic del usuario
Precondición	El usuario previamente tuvo que haber hecho algún pedido
Postcondición	

RF10	
Descripción	El programa debe permitirle al usuario cerrar sesión con esa cuenta.
Entradas	Interacción o clic del usuario con el aplicativo (Cerrar sesión)
Salidas	El aplicativo cerrará sesión en esa cuenta, y volverá a la pantalla de login.
Precondición	Estar logueado
Postcondición	-

b. Diagrama de clases



c. Link Behance: <https://www.behance.net/gallery/119086767/Dalami>