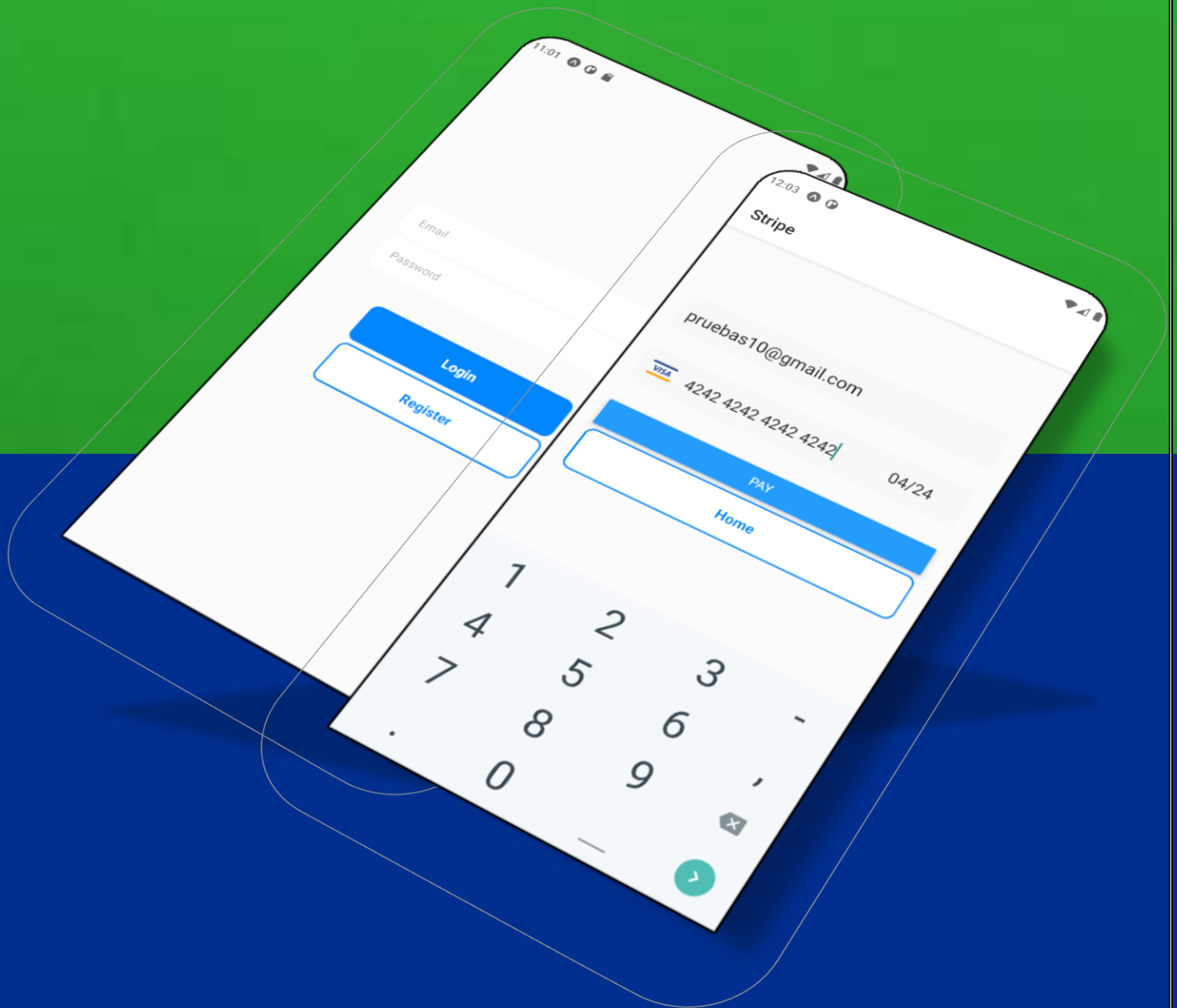


APLICACIÓN CON REACT NATIVE UTILIZANDO FIREBASE Y STRIPE



DOCUMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN



Quaxar de México S.A de C.V.

Residente:

RODRIGUEZ GOMEZ EDSON

IT Manager:

FRANK REYES MARTINEZ

CEO:

Erick M. Ovalle

PROYECTO:

**DESARROLLO DE APLICACIÓN CON REACT NATIVE
UTILIZANDO LAS TECNOLOGIAS DE FIREBASE Y
STRIPE**

Contenido

Propósito.....	1
Alcance	1
Tecnologías utilizadas	2
Requerimientos funcionales.....	2
Requerimientos no funcionales	3
Diagrama de casos de uso	4
Diagrama de clases	5
Diagrama de componentes.....	6
Diagrama de despliegue	7
Diagramas de actividad.....	8
Diagramas de secuencia.....	13
Diagramas de comunicación	16
Pantallas de la aplicación	19
Pantalla de Login (Inicio de sesión)	19
Pantalla de Registro	20
Pantalla de Home (Inicio)	20
Pantalla de Stripe.....	21

Propósito

El presente software se crea con el fin de llevar un control de compras y ventas para un proveedor, al momento de que un cliente hace la compra de productos por medio de Stripe, estos le llegan al proveedor como una solicitud para satisfacer la necesidad de compra de un cliente. Esta aplicación está pensada para que pueda ser utilizada para cualquier usuario con el fin de comprar productos en línea de manera cómoda.

Alcance

El sistema se desarrollará con el fin de aprender a desarrollar aplicaciones con otras tecnologías, lenguajes de programación e implementar plataformas y frameworks. La aplicación de React Native está desarrollado con el lenguaje de programación JavaScript, este implementa las tecnologías de Firebase y Stripe. Firebase es utilizado para registrar usuarios con un correo y contraseña y así al registrar un usuario, poder iniciar sesión. El framework de Stripe es un servicio de pagos en línea utilizada en algunas páginas o aplicaciones de compras y tiendas en línea, en ella registras los datos de tu tarjeta de crédito o débito para facilitarte los pagos.

Tecnologías utilizadas

React Native

Firebase (Login)

Stripe (Apis)

Git con GitHub

Requerimientos funcionales

La aplicación cuenta con la función de Iniciar Sesión (Login) con algún usuario ya registrado en Firebase.

La aplicación cuenta con un botón para registrarse ingresando un correo y contraseña.

La aplicación cuenta un botón de cerrar sesión en la pantalla principal de inicio.

La aplicación cuenta con un botón para hacer un pago con Stripe (No funciona).

La aplicación cuenta con un botón de pagar cuando el usuario elija un producto e ingrese los datos de su tarjeta de crédito o débito (No funciona).

Requerimientos no funcionales

El lenguaje de programación utilizado fue JavaScript.

Se desarrolló con el entorno de React Native.

Se instaló el entorno de ejecución de node.js.

Se instalaron muchos paquetes y dependencias para funcionalidades internas del sistema.

Se desarrolló la aplicación con la plataforma de fuente abierta Expo.

Se desarrolló la aplicación con el editor de código fuente de Visual Studio Code.

La aplicación se ejecuta con buena velocidad de procesamiento de datos.

La aplicación cuenta con interfaces graficas muy simples.

Se implementó una plataforma de apoyo de desarrollo para registrar usuarios llamado Firebase.

Se implementó un framework para el servicio de pagos en línea llamado Stripe.

Se utilizó Android Studio para ejecutar un dispositivo virtual de Android.

Ocupación de RAAM de menos de 500 MB.

La aplicación está escrita en el idioma Español Latino.

Compatible solo con el sistema operativo Android.

Diagrama de casos de uso

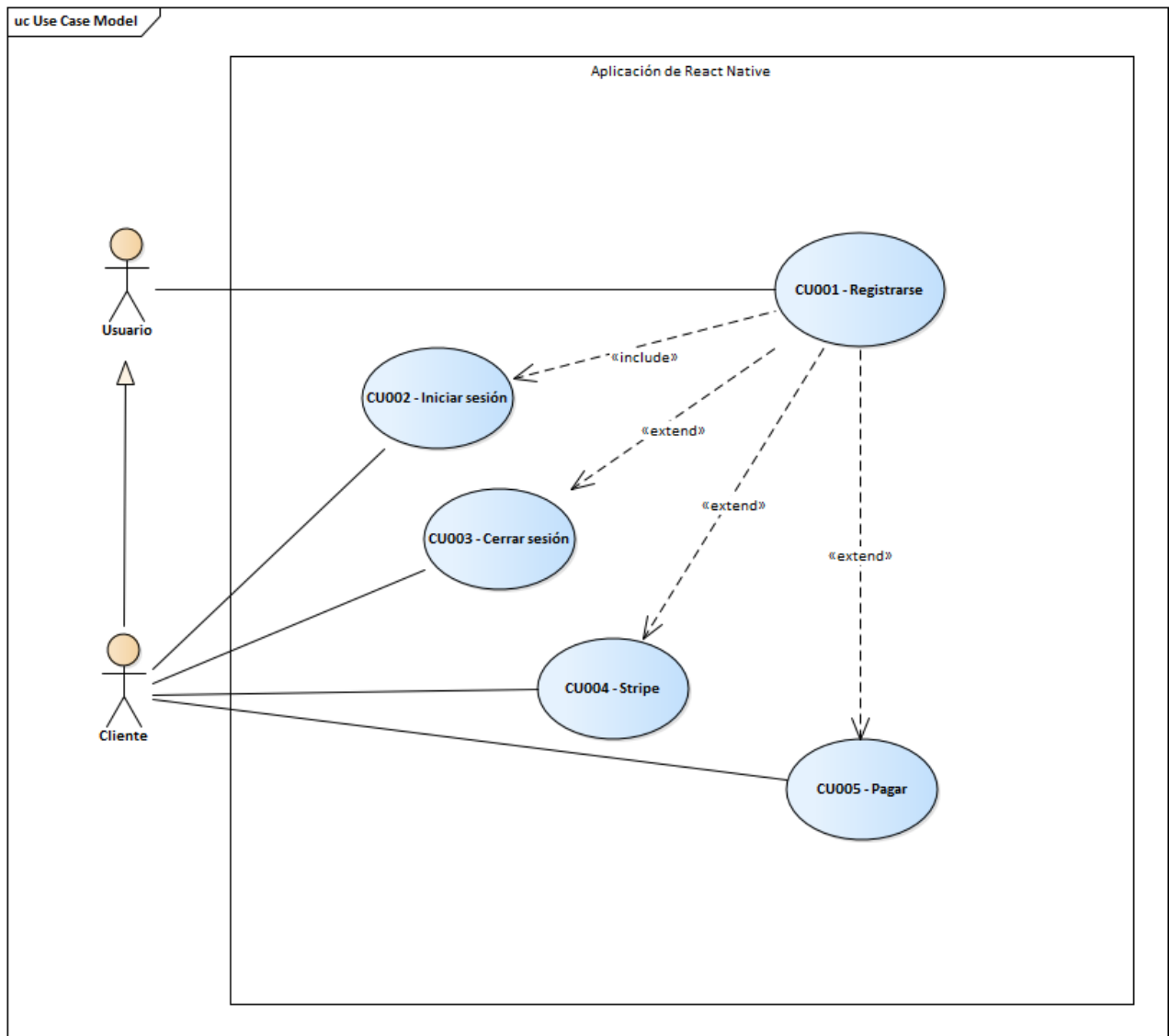


Diagrama de clases

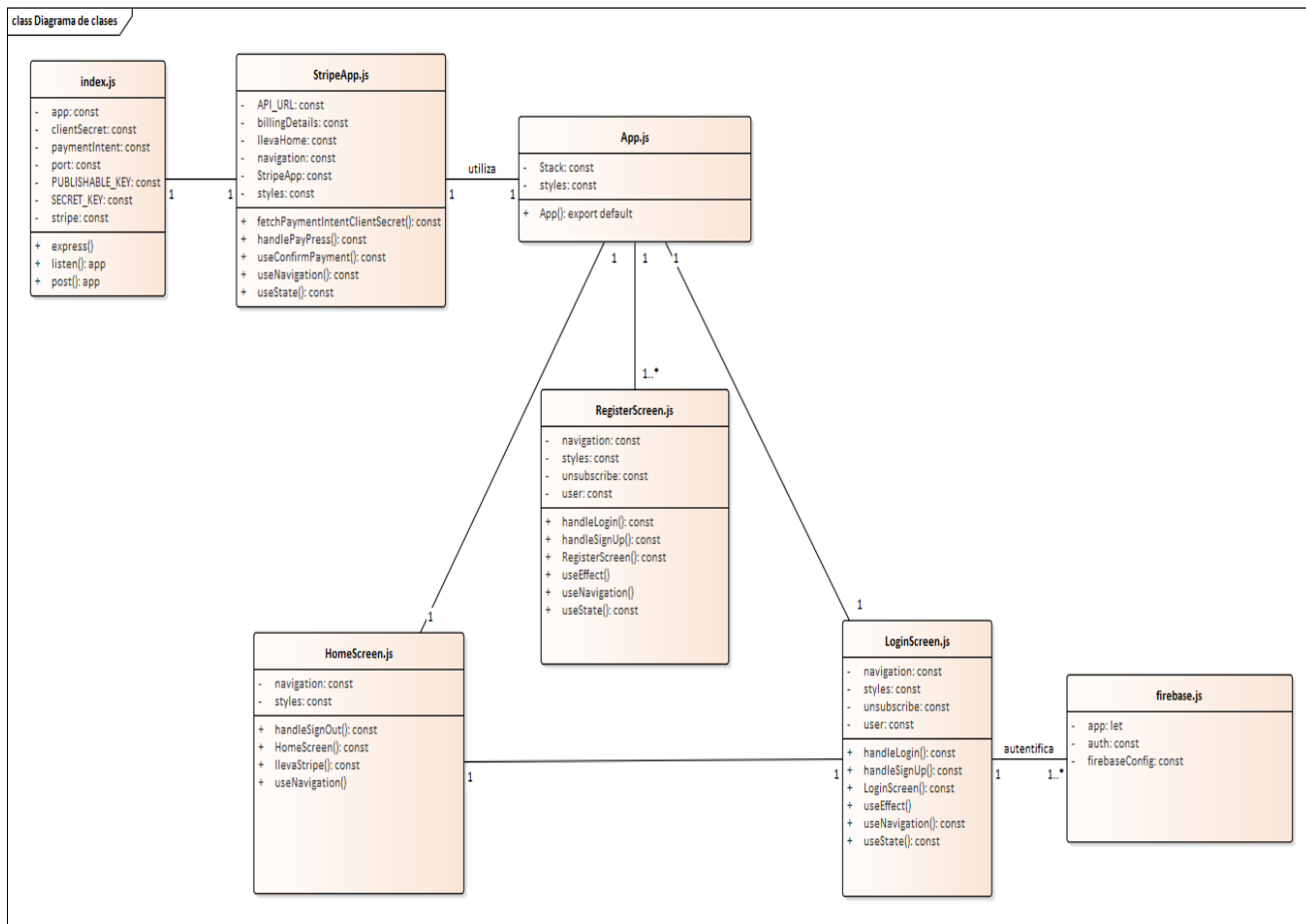


Diagrama de componentes

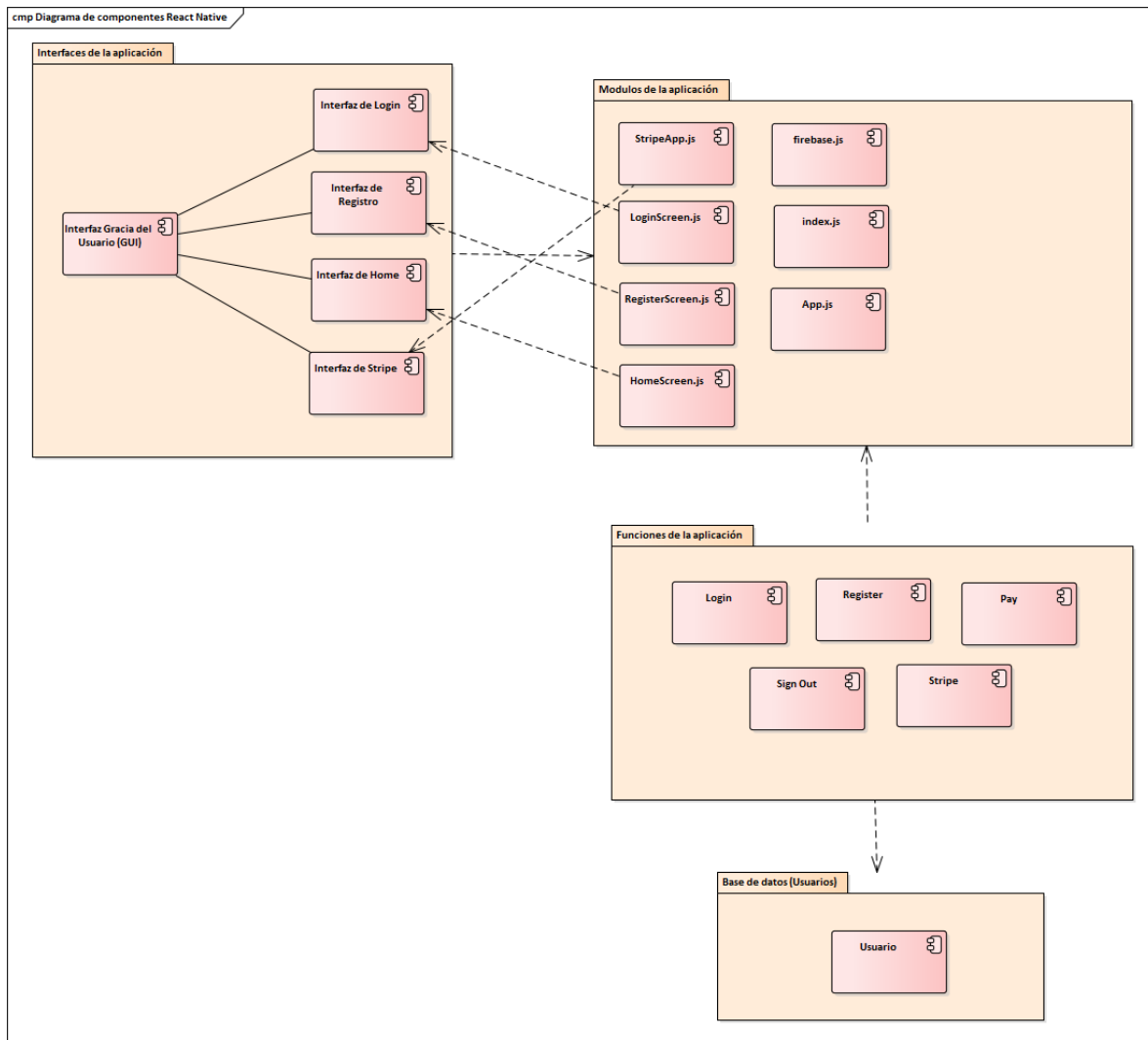
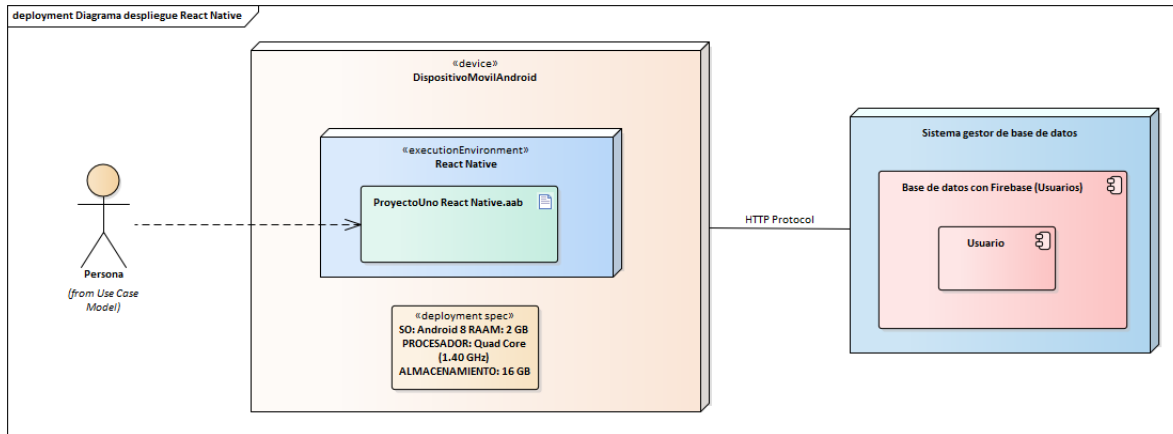
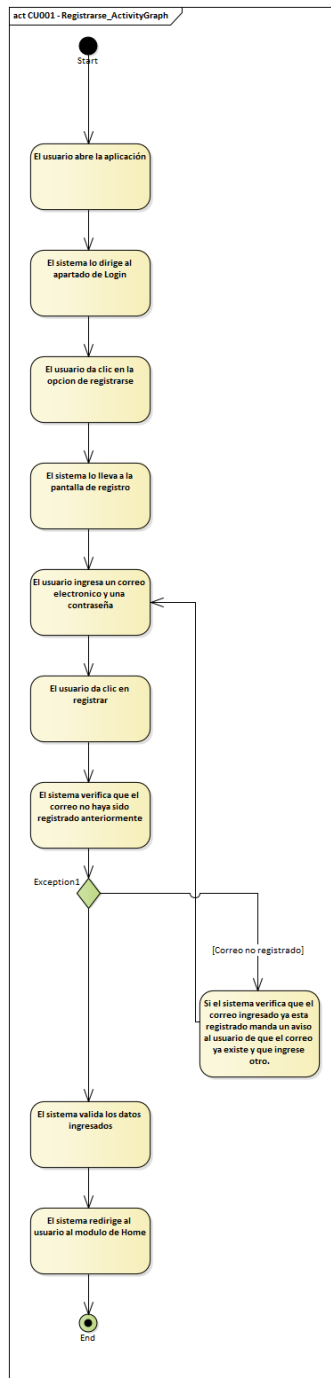


Diagrama de despliegue

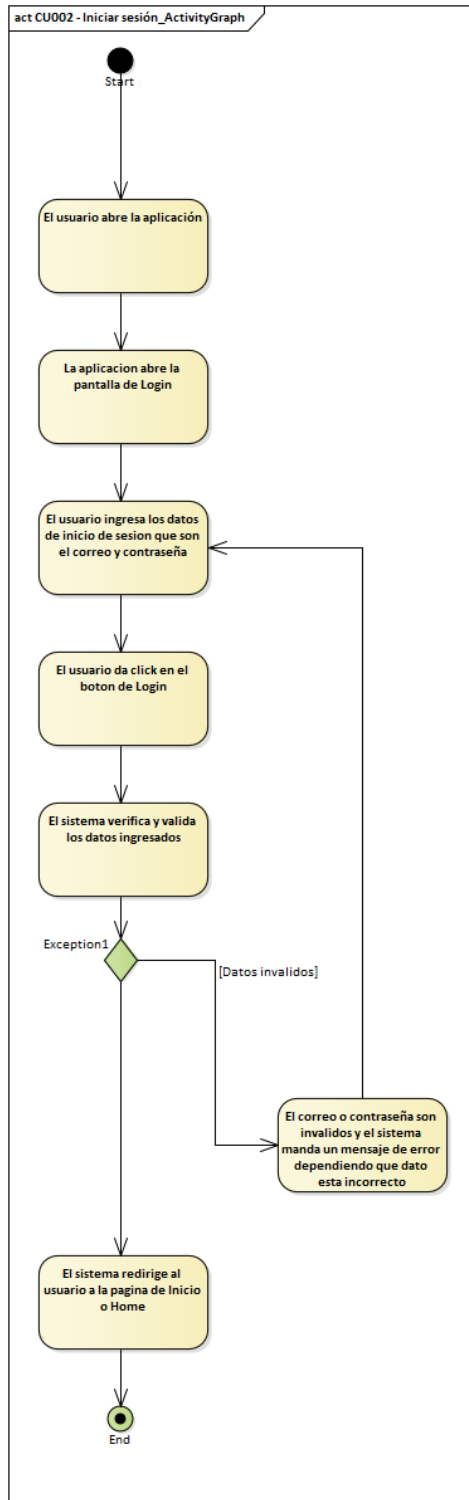


Diagramas de actividad

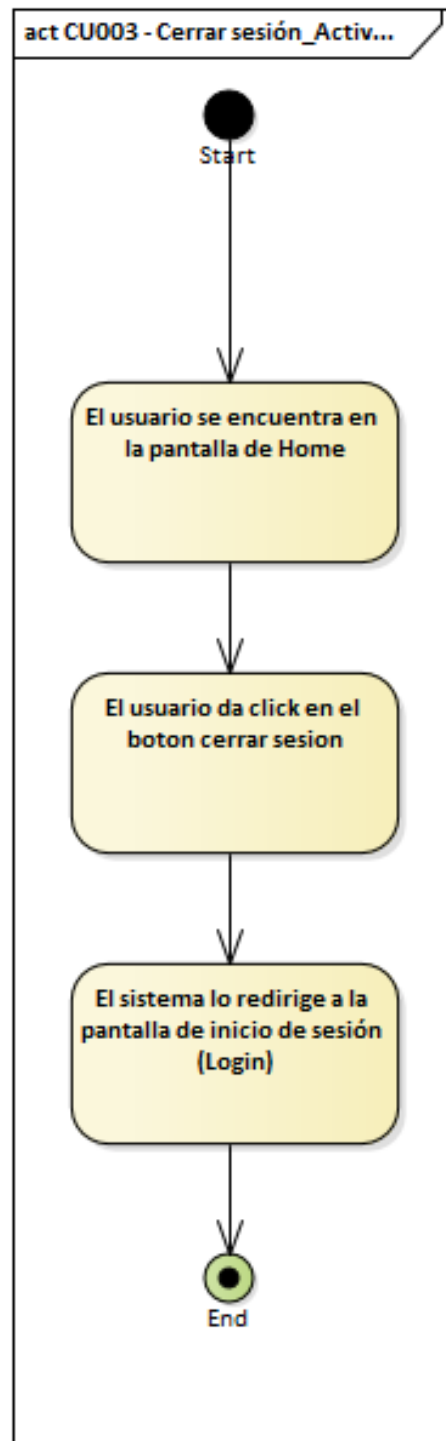
CU001 - Registrarse



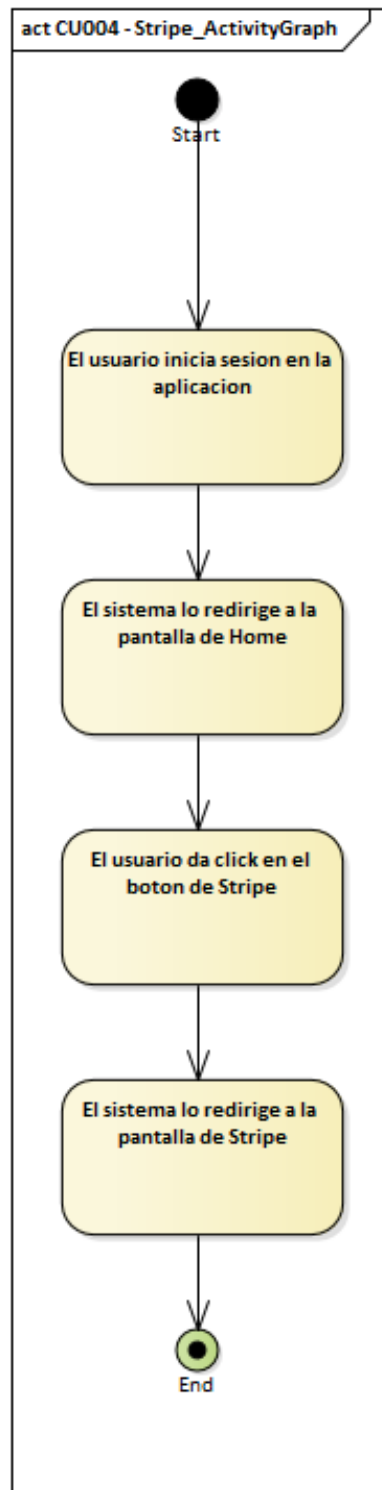
CU002 – Iniciar sesión



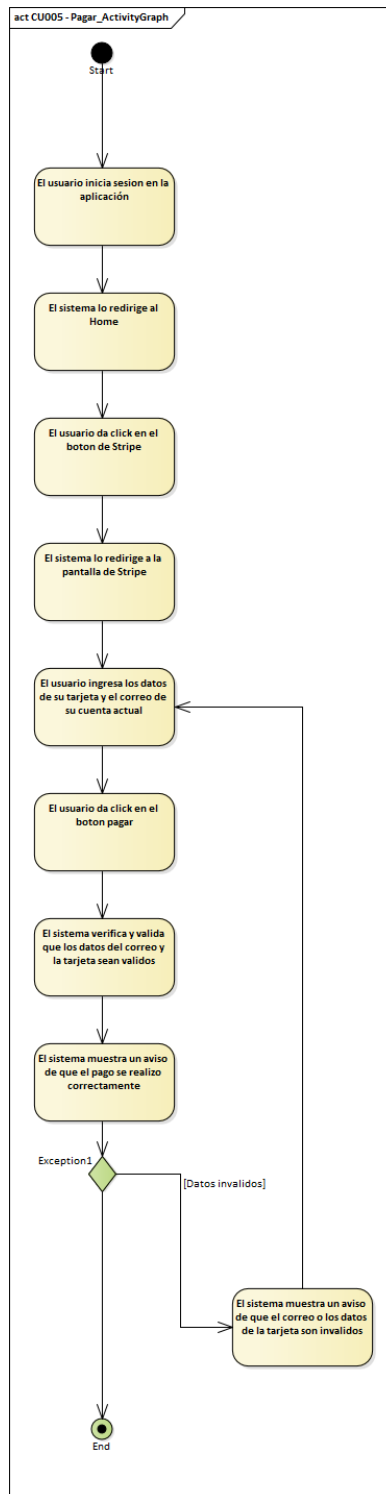
CU003 – Cerrar sesión



CU004 – Stripe

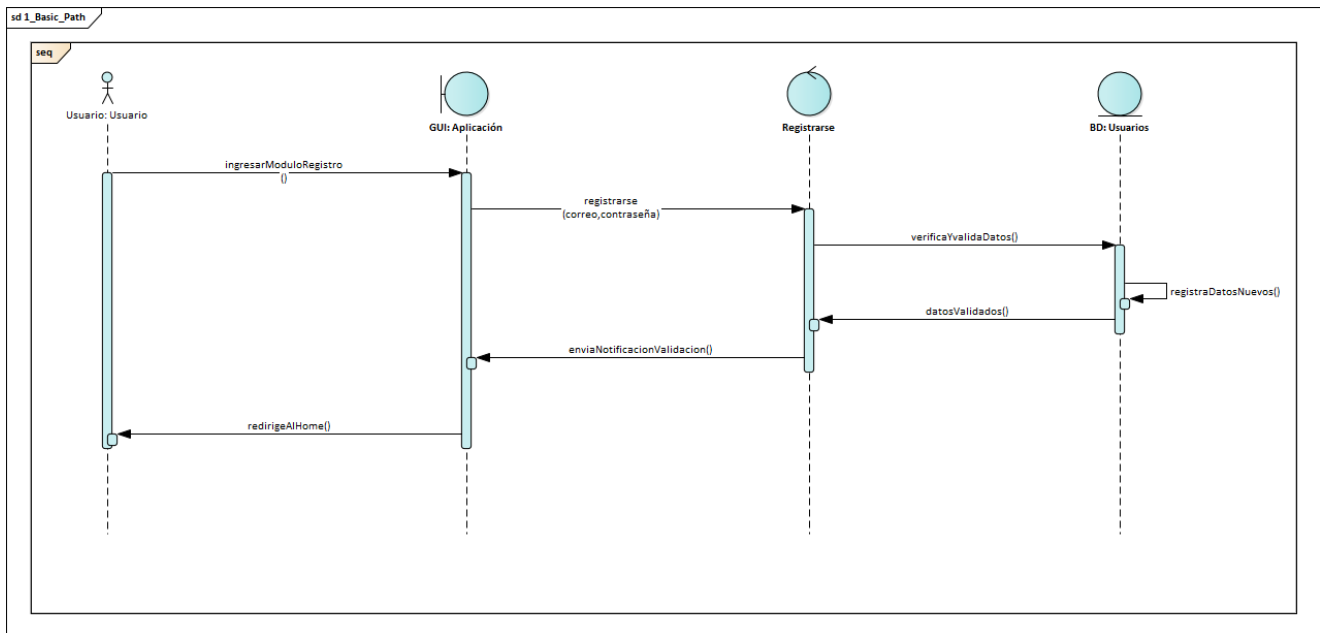


CU005 – Pagar

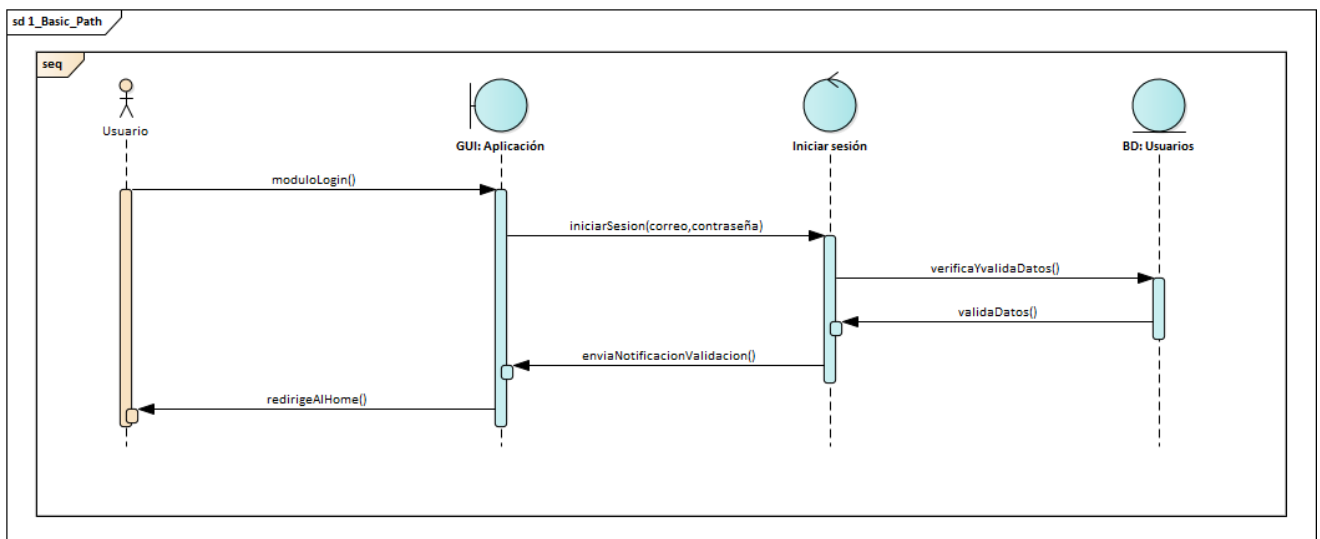


Diagramas de secuencia

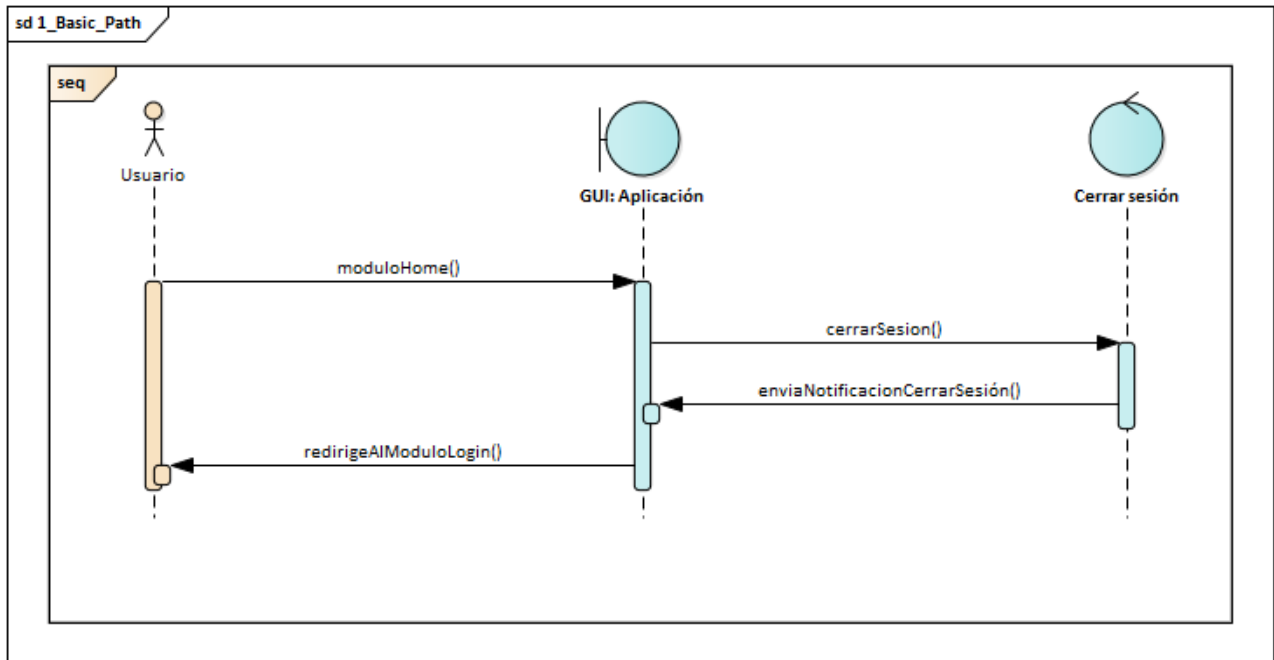
CU001 - Registrarse



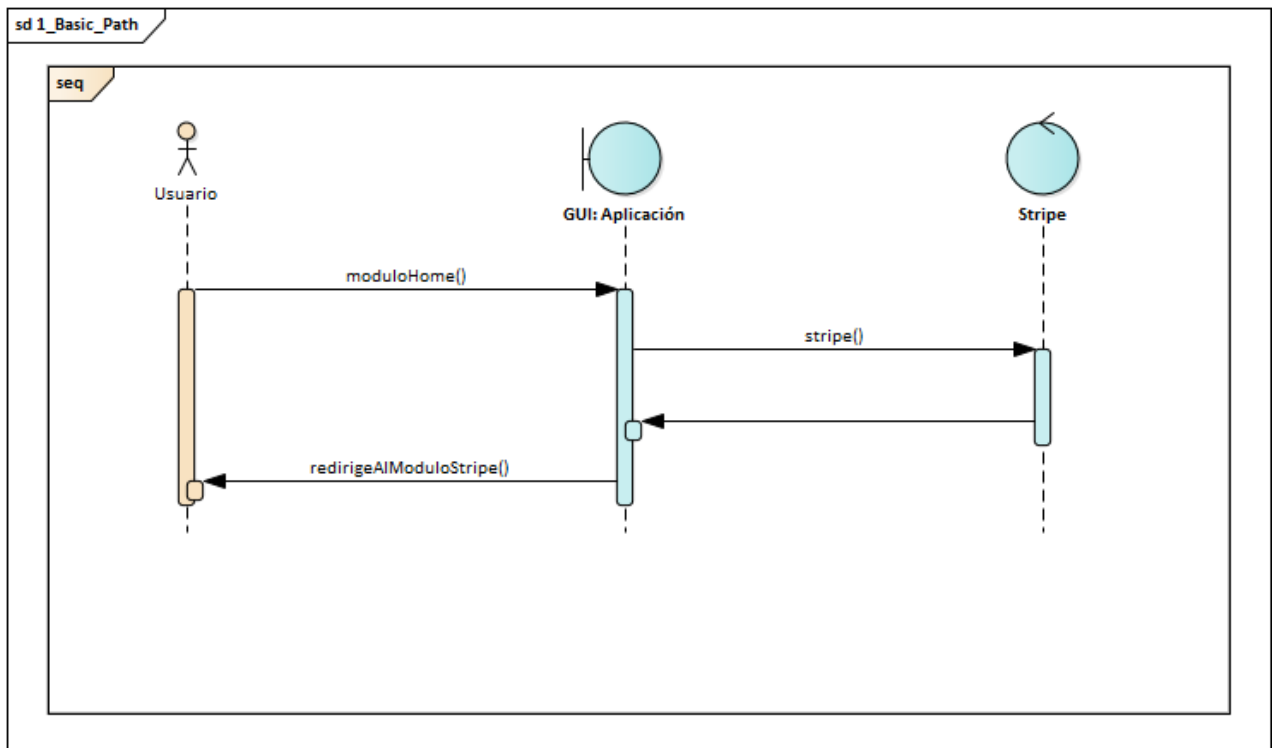
CU002 – Iniciar sesión



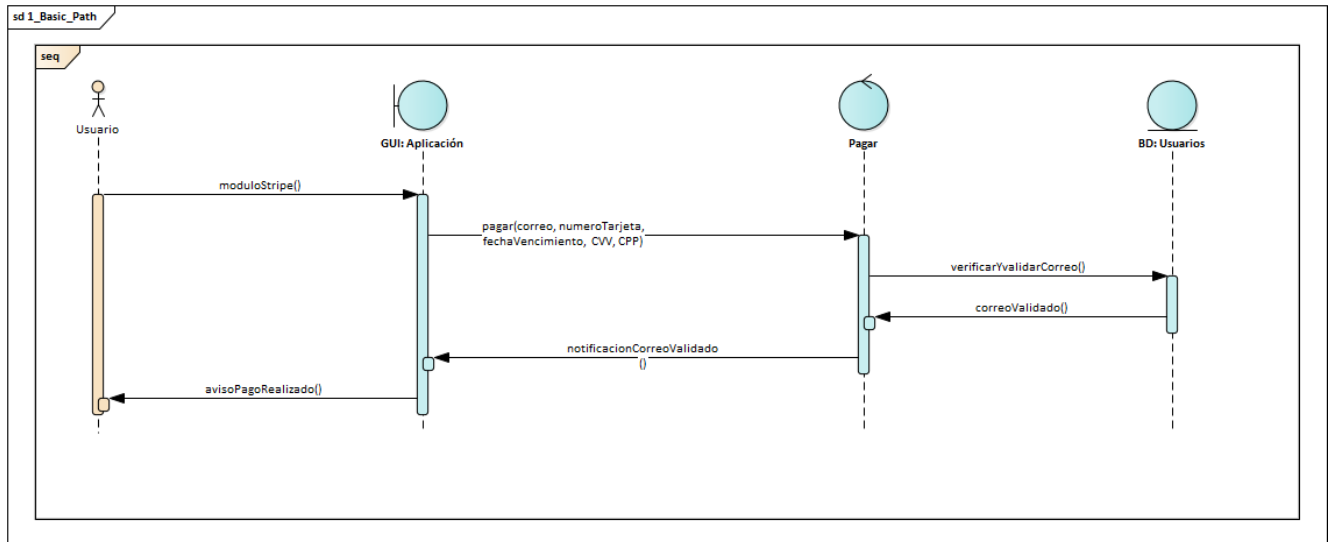
CU003 – Cerrar sesión



CU004 – Stripe

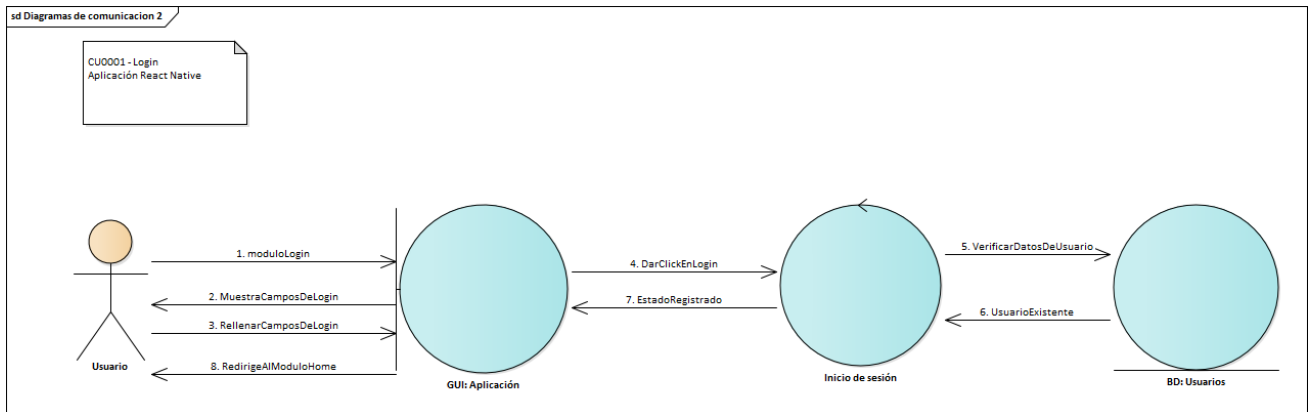


CU005 – Pagar

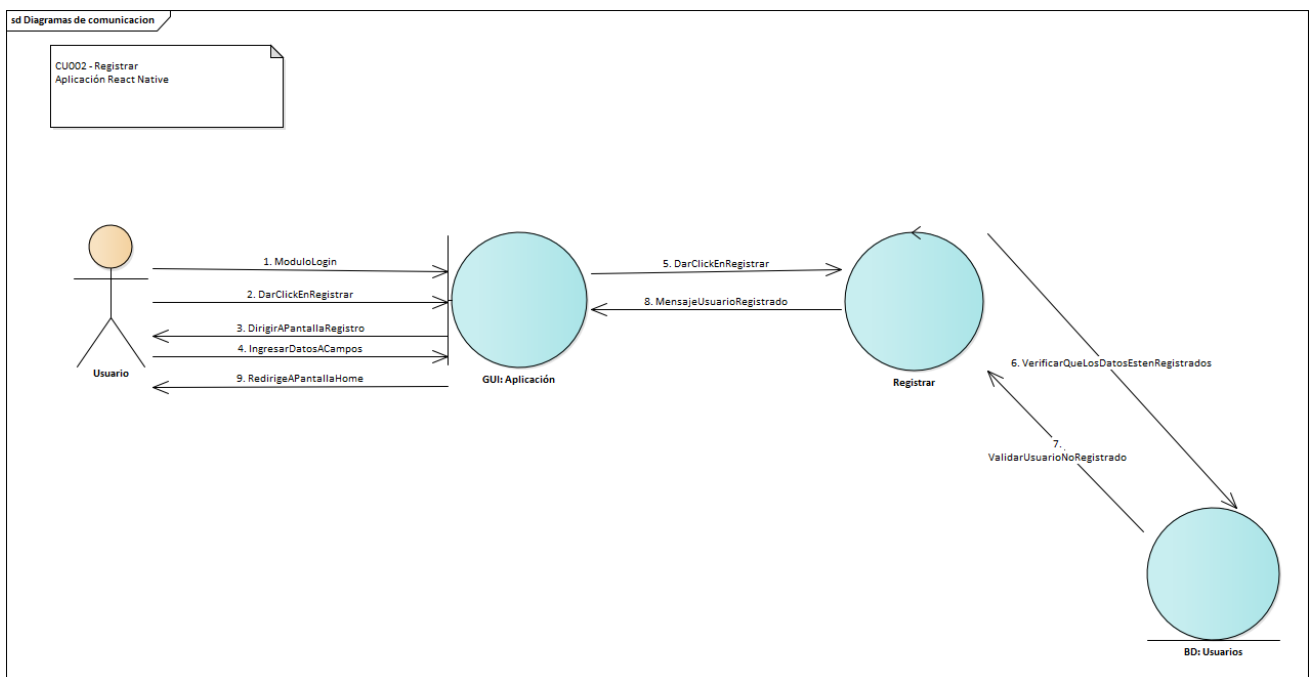


Diagramas de comunicación

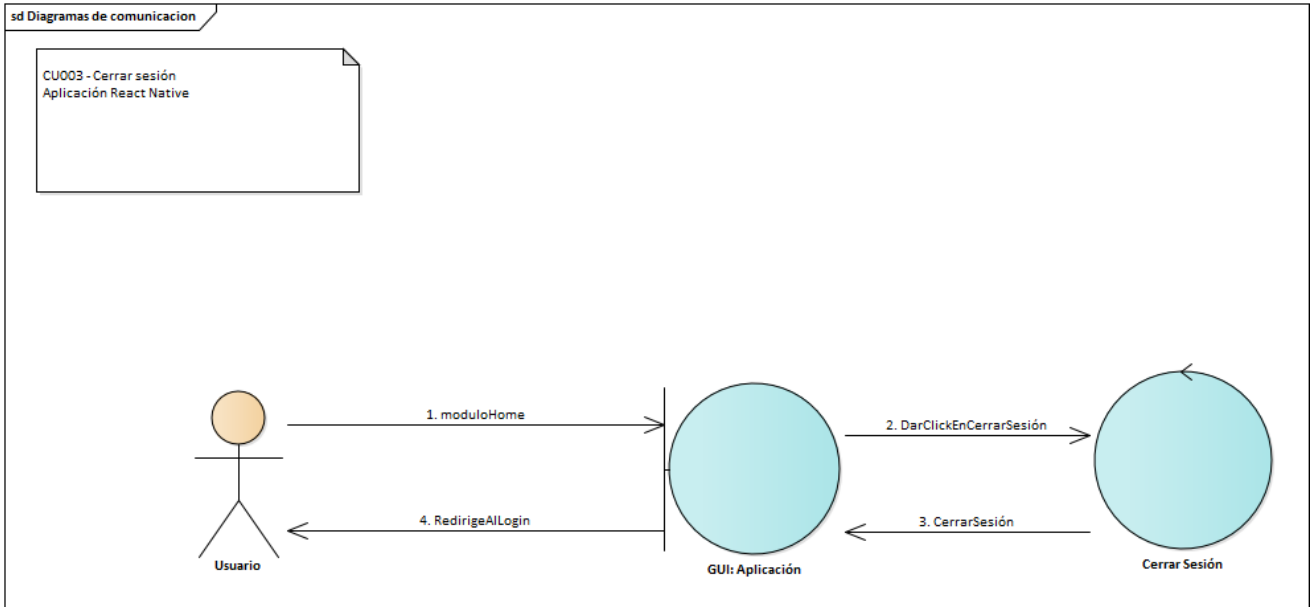
CU001 - Registrarse



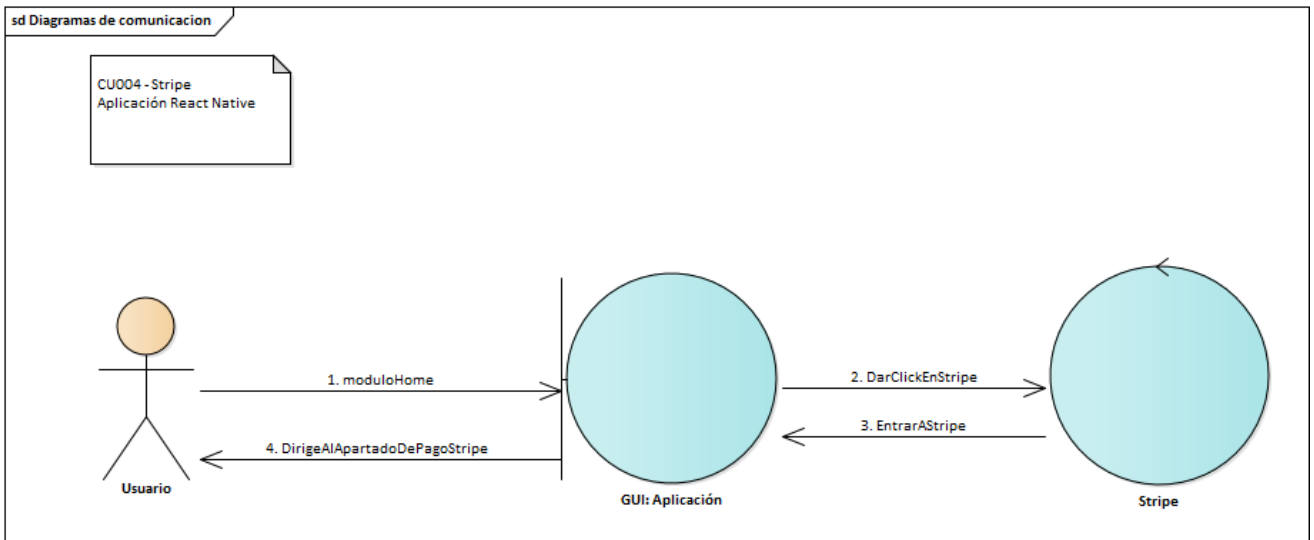
CU002 – Iniciar sesión



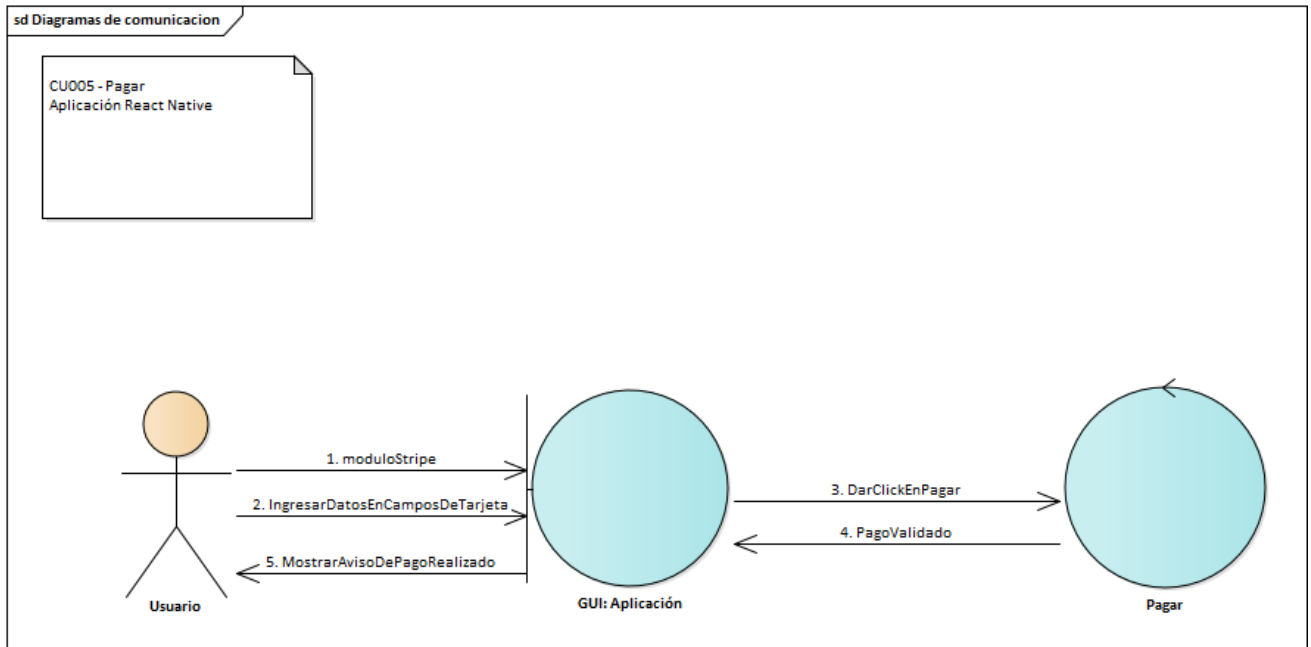
CU003 – Cerrar sesión



CU004 – Stripe



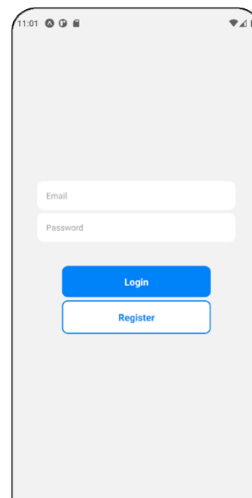
CU005 – Pagar



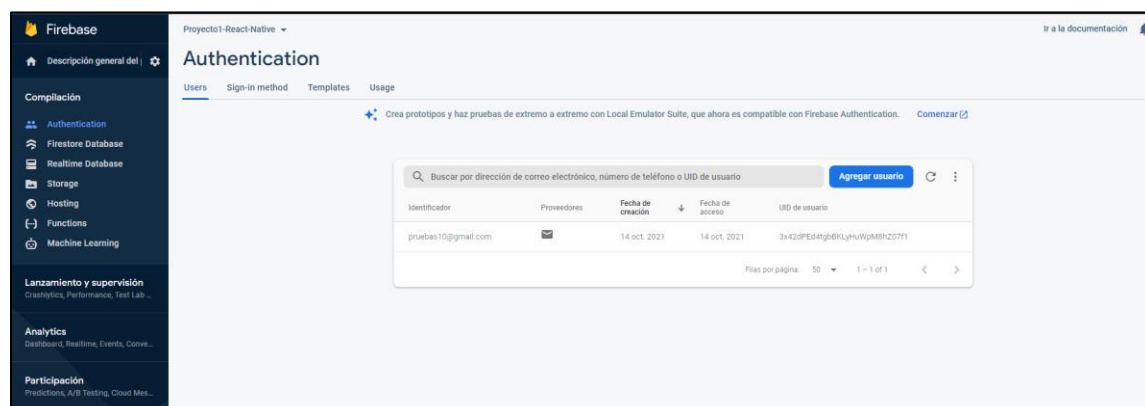
Pantallas de la aplicación

Pantalla de Login (Inicio de sesión)

La primera imagen que nos muestra la aplicación al abrirla es la del Login o Inicio de sesión, para realizar un inicio de sesión debemos tener una cuenta o usuario como prefieras denominarlo registrado, si no estás registrado entonces no podrás ingresar a la pantalla principal de la aplicación.

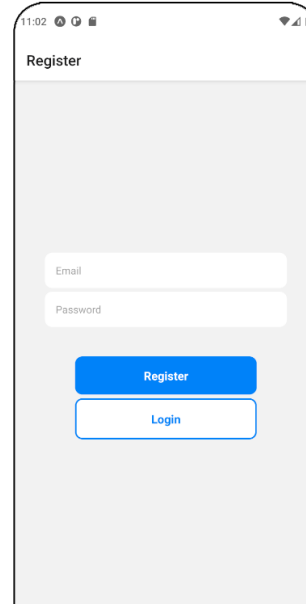


Para registrar los datos de los usuarios se utilizó la plataforma de Firebase para gestionar las cuentas creadas, guardando así el correo y la contraseña además de otros datos que se registran automáticamente cuando se crea un nuevo registro.



Pantalla de Registro

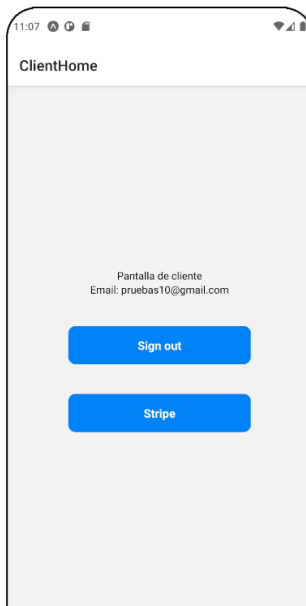
Cuando pulsamos el botón de “Register” desde la pantalla de Login nos aparece el módulo de registro donde podemos crear un nuevo usuario para utilizar la aplicación, en este caso nos pide solamente dos datos, un correo electrónico válido y una contraseña de un tamaño mínimo de 6 caracteres ya sean números, letras o símbolos.



The image shows a mobile app screen titled "Register". It features two input fields: "Email" and "Password". Below these fields are two buttons: a blue "Register" button and a white "Login" button with a blue border. The status bar at the top shows the time as 11:02 and various icons.

Pantalla de Home (Inicio)

Cuando iniciamos sesión con una cuenta válida, la aplicación nos redirige al módulo de Home o Pantalla de inicio donde podemos utilizar cualquier función para realizar alguna acción como cerrar sesión o ir al módulo de Stripe para hacer pagos.



The image shows a mobile app screen titled "ClientHome". It displays the text "Pantalla de cliente" and "Email: pruebas10@gmail.com". Below this text are two blue buttons: "Sign out" and "Stripe". The status bar at the top shows the time as 11:07 and various icons.

Pantalla de Stripe

La pantalla de Stripe nos muestra varios campos de texto que debemos rellenar cuando queramos hacer algún pago sobre la compra de un producto, por ejemplo. Los campos que nos pide son el correo electrónico, el cual debe ser el mismo con el que se registró la cuenta y los datos de una tarjeta ya sea de crédito o de débito, los campos que solicita para los datos de la tarjeta son el número de la tarjeta, fecha de vencimiento, CVV y código postal.

En esta pantalla tenemos dos botones que son pagar y el home, con el botón de pagar se realiza lo que es un pago según los datos ingresados y claramente deben ser correctos para ser válido y el de home nos sirve para regresar a la pantalla principal de la aplicación.

