



	BiosPilay – Sistema Administrativo Manual de Usuario	Obligatorio Android 2017
--	---	---------------------------------



Esta aplicación se probó en api 27 y 18.

BiosPilay – Sistema Administrativo

Manual de Usuario

Geronimo Amarillo (5.078.653-5) - Pablo Carmona (5.745.725 - 2), Matias Lopez (4.173.914-3)

Versión: 1

Fecha: 28/12/2017



	BiosPilay – Sistema Administrativo Manual de Usuario	Obligatorio Android 2017
--	---	---------------------------------

1DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA	3
1.1Objeto	3
1.2Alcance	3
1.3Funcionalidad.....	3
2DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA	4
2.1Flujo habitual de funcionamiento.....	4
2.1.1En dispositivo móvil de dimensión normal (teléfono móvil).	4
2.1.1.1Pantalla 1	4
2.1.1.2Pantalla 2	5
2.1.1.3Pantalla 3	7
2.1.1.4Pantalla 4	9
2.1.1.5Pantalla 5	13
2.1.1.6Pantalla 6	14
2.1.2En dispositivo móvil de dimensión mediana o grande (teléfono Tablet o móviles de dimensiones grandes).....	16
2.1.2.1Pantalla 1	16
2.1.2.2Pantalla 2	18
2.1.2.3Pantalla 3	20
2.1.2.4Pantalla 4	22
3GLOSARIO	25



	BiosPilay – Sistema Administrativo Manual de Usuario	Obligatorio Android 2017
--	---	---------------------------------

1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

1.1 Objeto

El objeto de este documento es explicar tanto el funcionamiento de los componentes del sistema como las funcionalidades que se brindan y de que forma lo hacen.

1.2 Alcance

El alcance de este documento son los empleados de la empresa BiosPilay, aquellos que se encarguen del mantenimiento de las obras y sus materiales.

1.3 Funcionalidad

El sistema ofrece las herramientas necesarias para la administración de los materiales en las diferentes obras contratadas por clientes con la empresa BiosPilay, esto es, una sección para el control de materiales en las obras y otra sección para el control de movimientos de estos materiales.



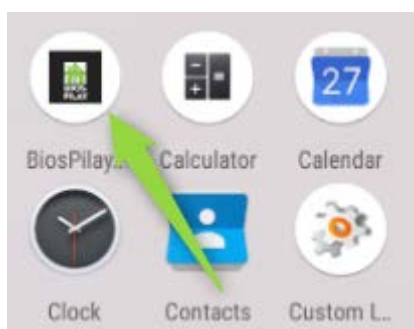
	BiosPilay – Sistema Administrativo Manual de Usuario	Obligatorio Android 2017
--	---	---------------------------------

2 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

2.1 Flujo habitual de funcionamiento

Esta sección es la correspondiente a los pasos previos al manejo de información persistida, es decir, los pasos que el usuario realizara hasta llegar a las secciones en las cuales se maneja información.

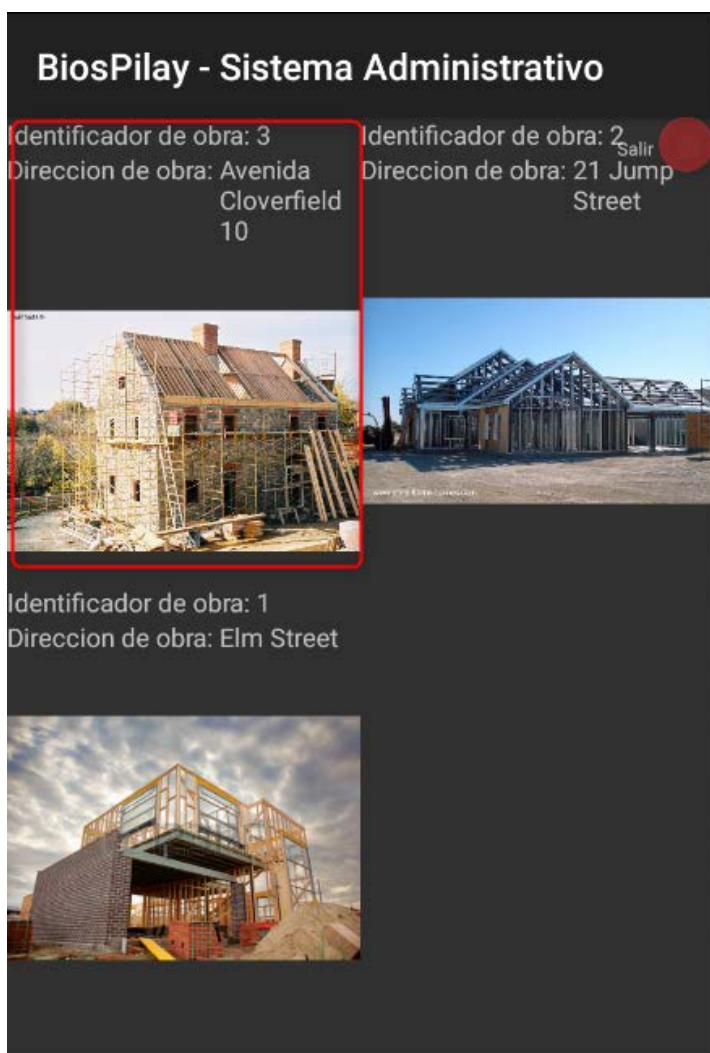
En primer lugar para acceder a la aplicación debemos seleccionar en el menú de aplicaciones de nuestro dispositivo el icono correspondiente al sistema administrativo de BiosPilay.



2.1.1 En dispositivo móvil de dimensión normal (teléfono móvil).

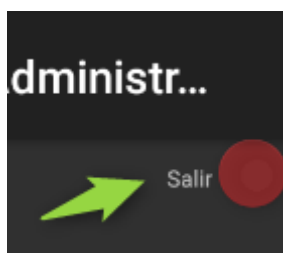
2.1.1.1 Pantalla 1

Una vez seleccionamos el Icono de nuestra aplicación nos aparecerá esta pantalla de inicio.



(Encerrado en rojo un ítem de la grilla que hace referencia a una obra).

En ella podemos ver en una grilla las obras registradas en el sistema y un botón de salir (arriba a la derecha).



Para continuar hacia adelante en el flujo normal de uso de la aplicación debemos seleccionar una obra de la grilla presionando sobre ella.

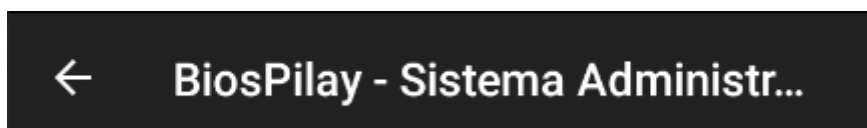
A continuación nos aparecerá esta pantalla.

2.1.1.2 Pantalla 2



En esta pantalla se muestra la información detallada de la obra seleccionada y un botón para ver los materiales que esta obra tiene asignados.

Notar que en la barra superior de la aplicación se encuentra un botón con una flecha con dirección a la izquierda, esta flecha nos permite navegar hacia atrás entre pantallas.



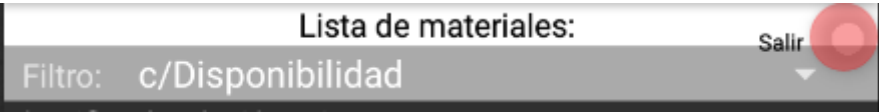
Al presionar el botón de Ir A materiales nos saldrá la siguiente pantalla.

2.1.1.3 Pantalla 3

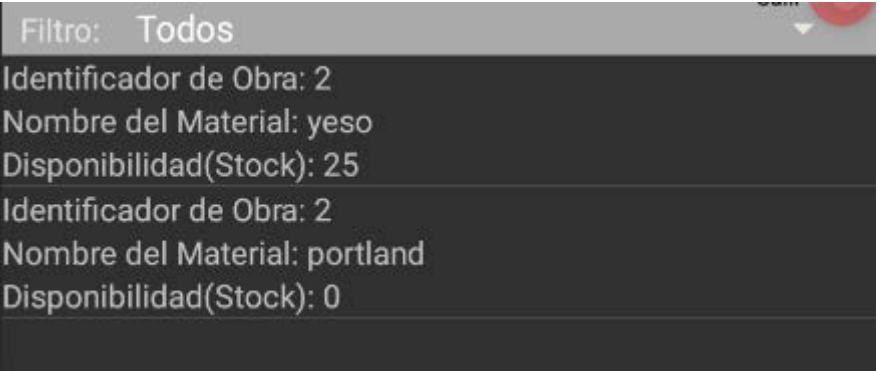
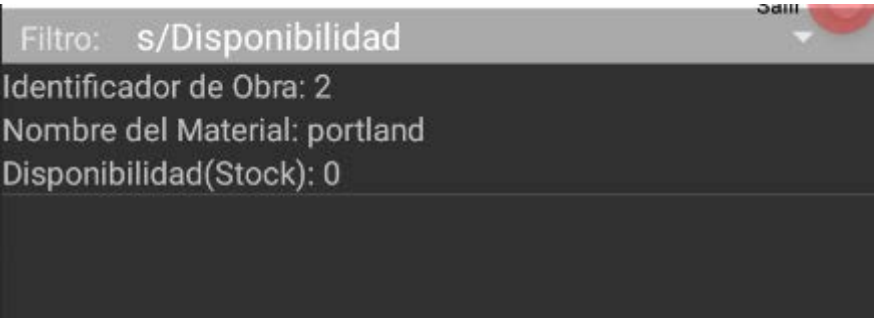


En esta se despliegan en forma de lista los materiales que posee la obra.

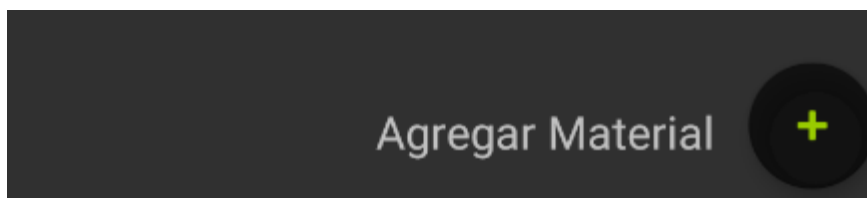
En la parte superior se cuenta con un menú desplegable que permite seleccionar el filtro de listado, pudiendo indicar c/Disponibilidad (Materiales con Stock), s/Disponibilidad (Materiales sin Stock) y Todos.



Al seleccionar una de las opciones, la lista se actualizara y mostrara solo aquellos materiales que cumplan con el requisito.



Si deseamos agregar un material a la lista simplemente debemos presionar sobre el botón flotante con el símbolo “+” que se encuentra en la esquina inferior derecha para dar de alta un material.



Una vez presionamos sobre este botón nos saldrá la siguiente pantalla en el flujo.

2.1.1.4 Pantalla 4



← BiosPilay - Sistema Administr...

Agregar Material a Obra Salir

Avenida Cloverfield 10

1

Ingrese aqui el nombre

Descripcion aqui

Ingrese el stock aqui

2

ELEGIR FECHA

ELEGIR HORA

3

AGREGAR MATERIAL

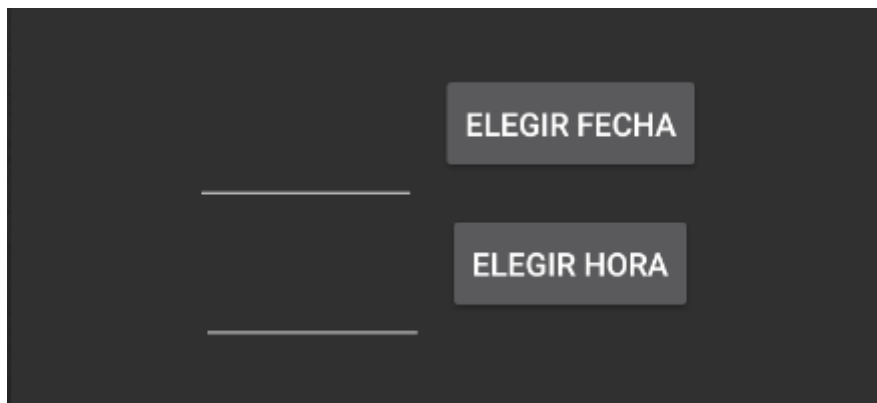


	BiosPilay – Sistema Administrativo Manual de Usuario	Obligatorio Android 2017
--	---	---------------------------------

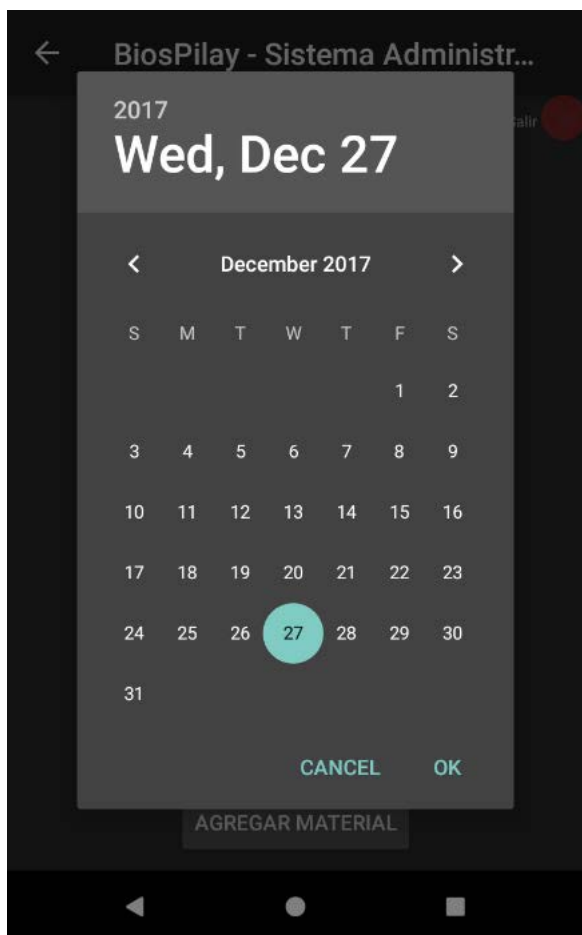
En esta pantalla se nos solicita la información necesaria para registrar un material en el sistema.

En primer lugar encontramos los primeros 3 campos (demarcados en color verde), son cajas de texto en las cuales presionando en sima nos despliega en pantalla el teclado y nos permite el acceso de la información correspondiente (la que se pide en cada uno de ellos).

En segundo lugar demarcado en color rojo tenemos los campos que permiten la selección de la fecha y hora en la cual el material fue registrado en la obra.



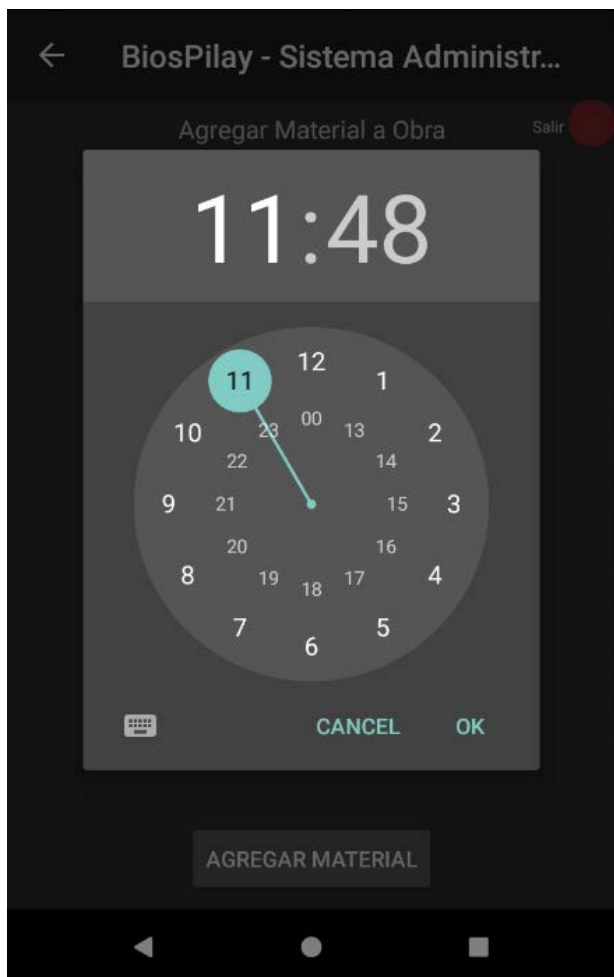
Para trabajar con estos controles, debemos presionar en primera instancia sobre el botón “ELEGIR FECHA”, este botón nos va a mostrar en pantalla un calendario en el cual debemos elegir la fecha.



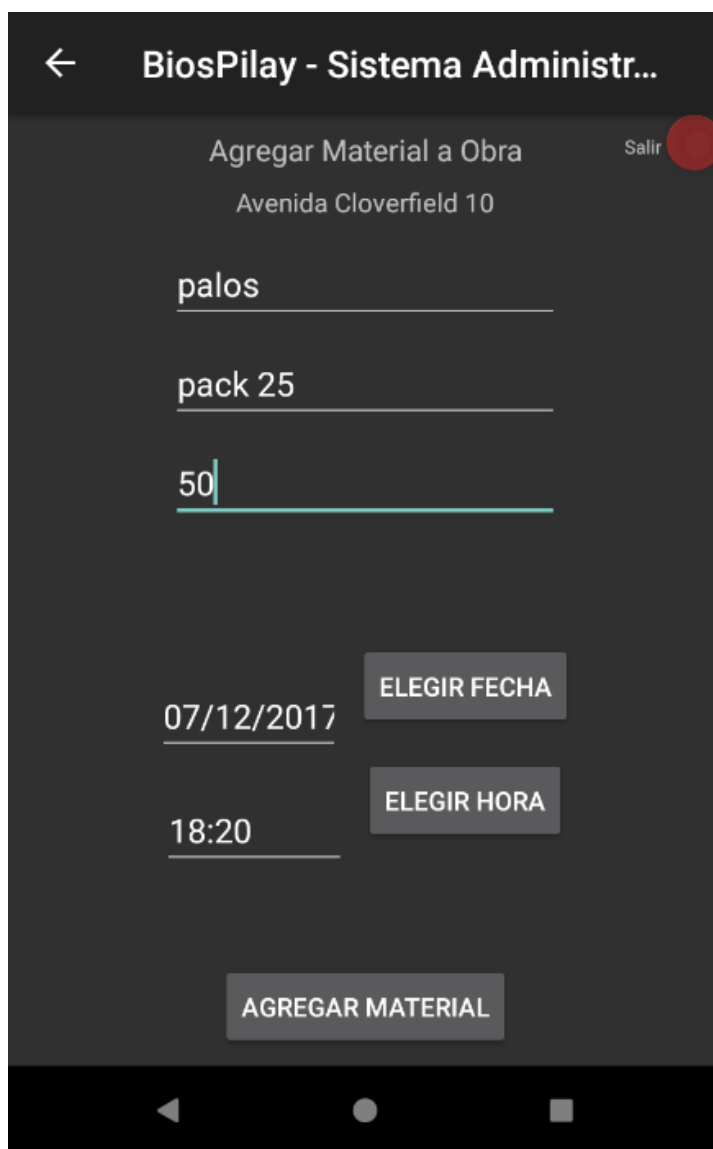


	BiosPilay – Sistema Administrativo Manual de Usuario	Obligatorio Android 2017
--	---	---------------------------------

Una vez elegimos la fecha y damos en ok presionaremos el botón “ELEGIR HORA”, y nos saldrá en pantalla un cuadro en el cual seleccionaremos la hora que corresponda.



Una vez seleccionamos la hora y damos ok, procederemos a presionar sobre el botón de “AGREGAR MATERIAL” (demarcado en color rosado), el cual dará de alta el material en la obra o devolverá error en caso de que algún dato ingresado sea incorrecto u otro error (Los errores se verán en forma de Pop Up o mensaje flotante cuando ocurran).



Si el alta se dio de forma exitosa el sistema nos enviara a la pantalla de listado de materiales (La cual estará actualizada y mostrara todos los materiales incluyendo el recién registrado).

Identificador de Obra: 3
Nombre del Material: palos
Disponibilidad(Stock): 50

Supongamos la situación en la que debemos actualizar el stock de un material por razones naturales del flujo del negocio, en ese caso, una vez estamos en la lista de materiales debemos seleccionar uno (presionando sobre él), esta acción nos llevara a otra pantalla.

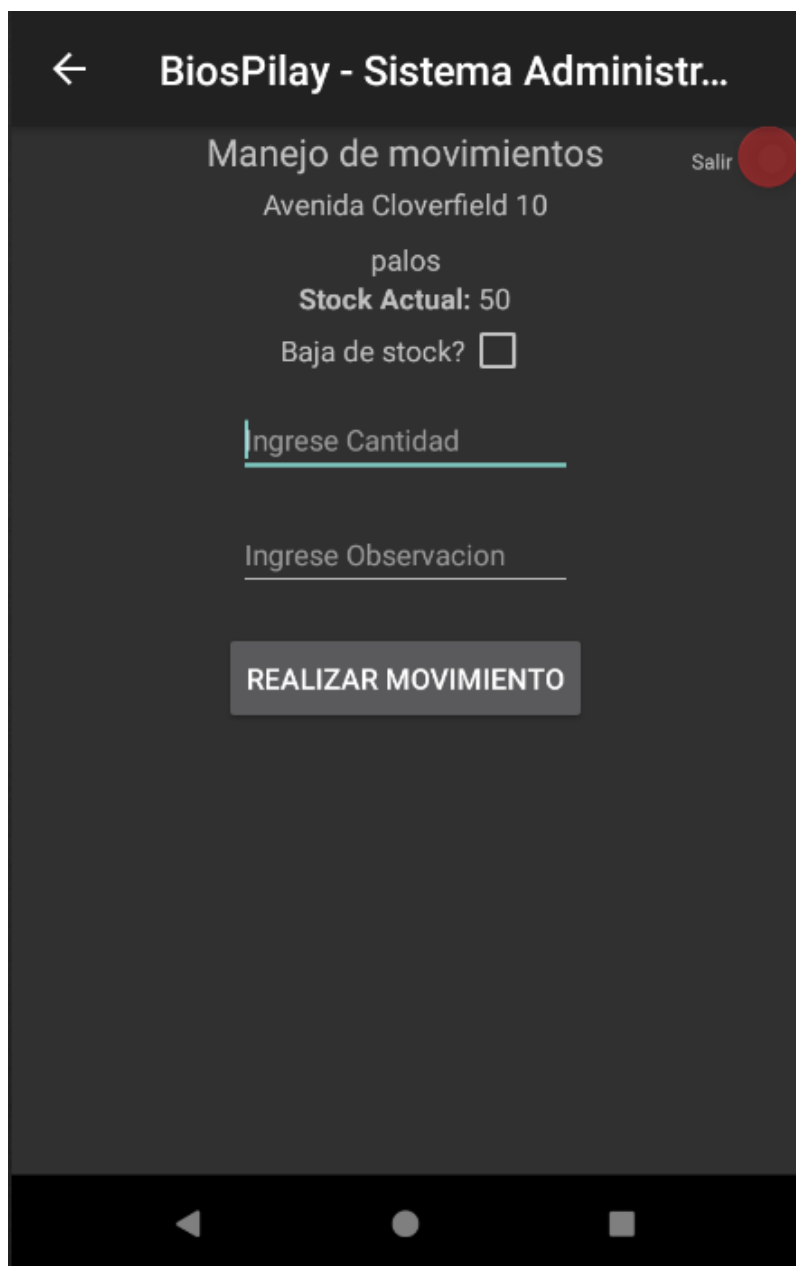
2.1.1.5 Pantalla 5



En esta pantalla podemos ver el detalle de la información del material seleccionado y su lista de movimientos realizados, en este caso, no se realizó ningún movimiento, es decir, no se actualizó el stock en ningún momento.

El flujo normal de uso de esta aplicación implica el control de stock de materiales realizando movimientos. En la esquina inferior derecha de la pantalla nos encontramos con un botón flotante que permite realizar un movimiento. Presionamos sobre él.

2.1.1.6 Pantalla 6



En esta pantalla se nos solicita la información pertinente para el registro de un movimiento en un material, su forma de uso es sencilla.

En primer lugar se nos pide que indiquemos si el movimiento que vamos a realizar es una baja o una alta.

Baja de stock? ☐

Si marcamos esta casilla (presionando sobre ella) le estamos informando al sistema que realizaremos una baja. En caso de dejarla desmarcada estaremos realizando una Alta.

Las siguientes cajas de texto simplemente deben ser rellenas con la información que explícitamente



	BiosPilay – Sistema Administrativo Manual de Usuario	Obligatorio Android 2017
--	---	---------------------------------

se pide. Cabe aclarar que si al momento de dar una baja la cantidad ingresada es mayor al stock disponible se producirá un error y no se podrá realizar esta acción.

Una vez ingresados los datos...

← **BiosPilay - Sistema Administr...**

Manejo de movimientos Sair

Avenida Cloverfield 10

palos

Stock Actual: 50

Baja de stock? ☐

25

utilizado

REALIZAR MOVIMIENTO

Presionamos sobre “REALIZAR MOVIMIENTO”, y en caso de que la información este correcta nos enviara hacia la pantalla de información del material que se selecciono, actualizando la lista de movimientos e incluyendo el movimiento recién registrado.



De esta forma concluye el flujo en un dispositivo móvil de dimensiones normales.

2.1.2 En dispositivo móvil de dimensión mediana o grande (teléfono Tabletas o móviles de dimensiones grandes)

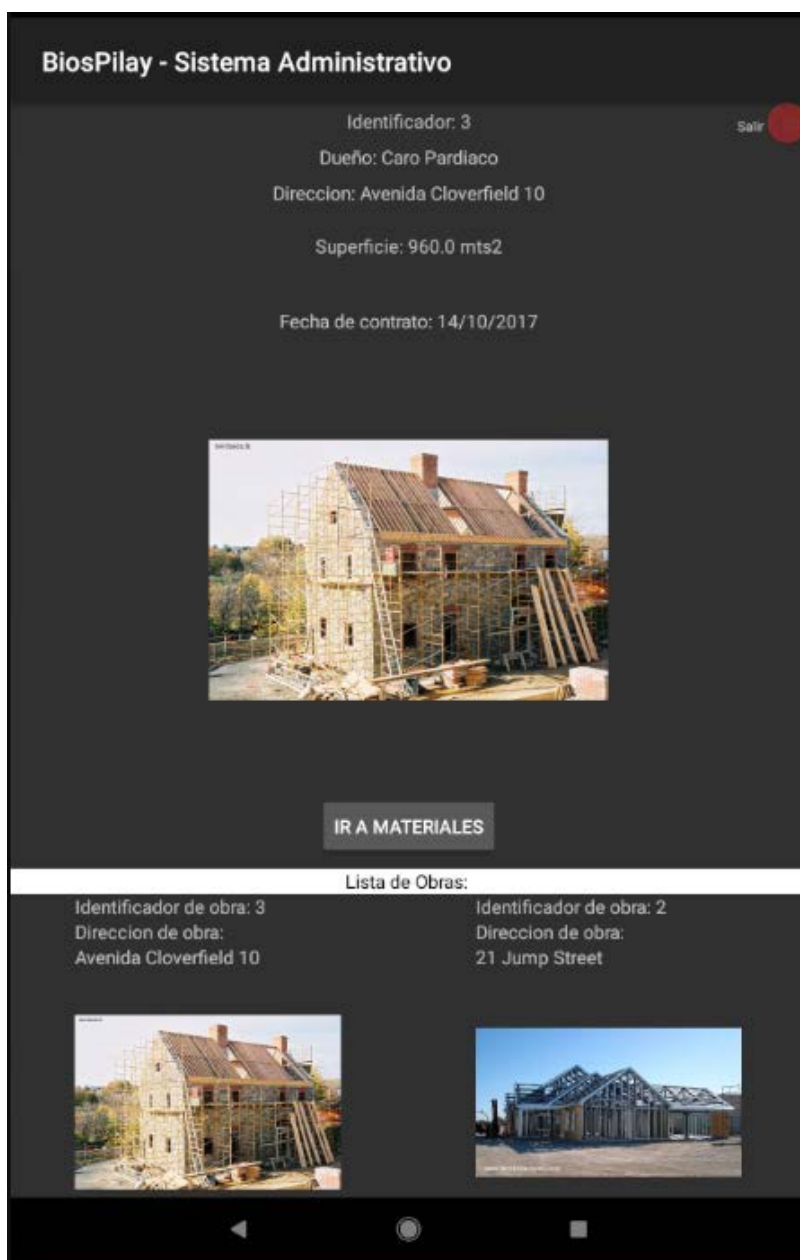
2.1.2.1 Pantalla 1

En esta pantalla se muestra en formato Maestro-Detalle (por un lado la lista y por otro la información), la lista de las obras registradas y un cuadro en el cual se mostrara la información de la obra que se seleccione.



Como podemos observar debajo se encuentra la grilla “scrolleable” de obras y arriba la sección en la cual se mostrara la información de la obra seleccionada.

Al presionar sobre un ítem de la grilla, es decir sobre una obra, se nos desplegara la información en el sector superior de la pantalla (dependiendo de cómo estemos viendo la pantalla también puede verse a la derecha, esto es teniendo la pantalla del dispositivo de lado).



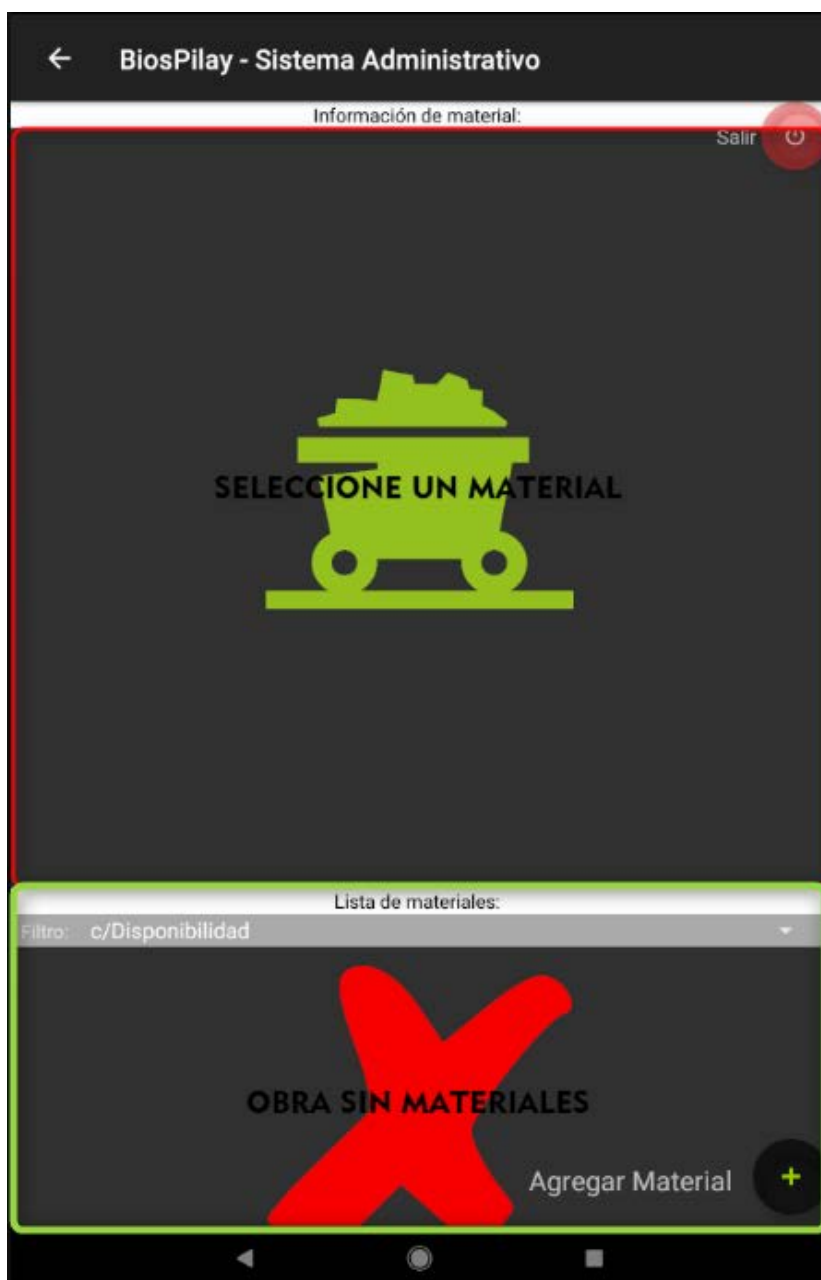
Como podemos ver al igual que en la pantalla 2 de dispositivos móviles de dimensión standard (ir a página 6) se nos muestra la información de la obra seleccionada y se nos permite mediante un botón acceder a los materiales de la misma.

Una vez presionamos sobre el botón de “IR A MATERIALES” nos saldrá la siguiente pantalla.

2.1.2.2 Pantalla 2



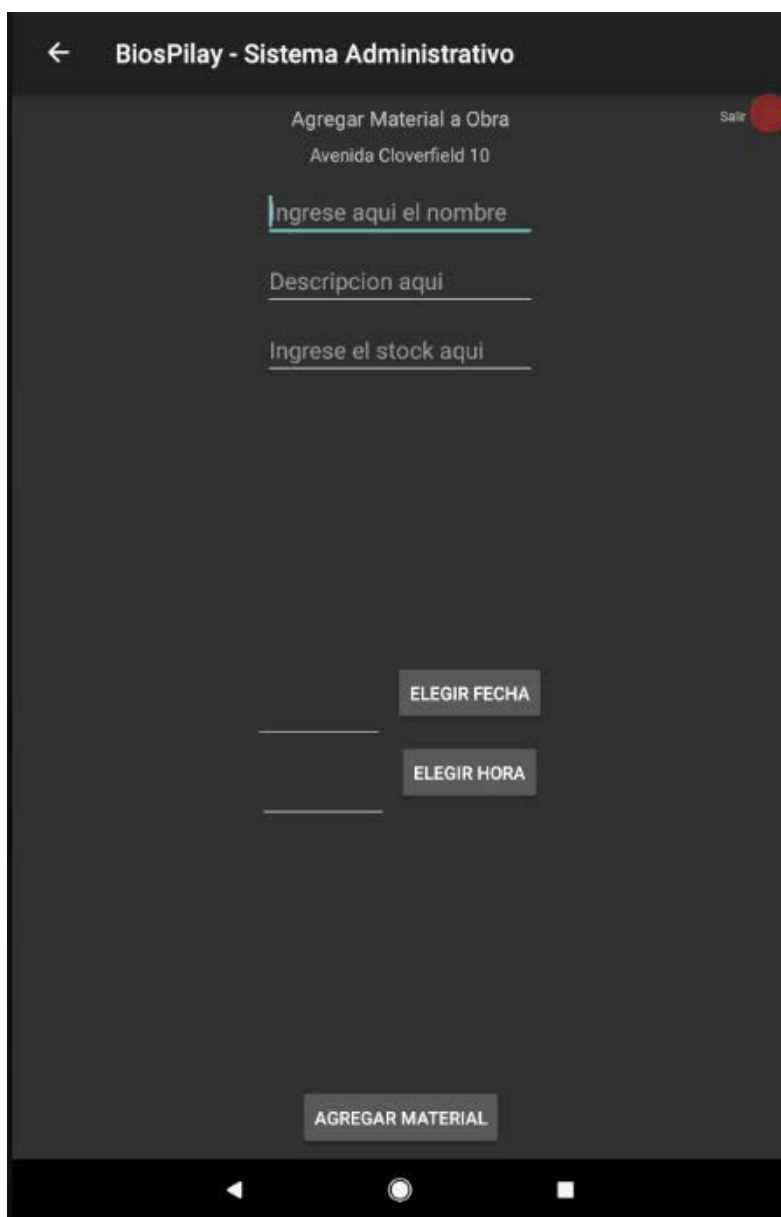
En esta pantalla se nos muestran dos secciones, una inferior en la cual se deberían desplegar los materiales de la obra seleccionada, y una superior en la cual se mostrará la información de la obra que seleccionemos de la sección inferior.



Como se puede observar la parte inferior al igual que en la pantalla 3 de los dispositivos de dimensión standard (ir a pagina 7) tiene un botón flotante en la esquina inferior derecha que permite ingresar un material.

Presionamos sobre él...

2.1.2.3 Pantalla 3



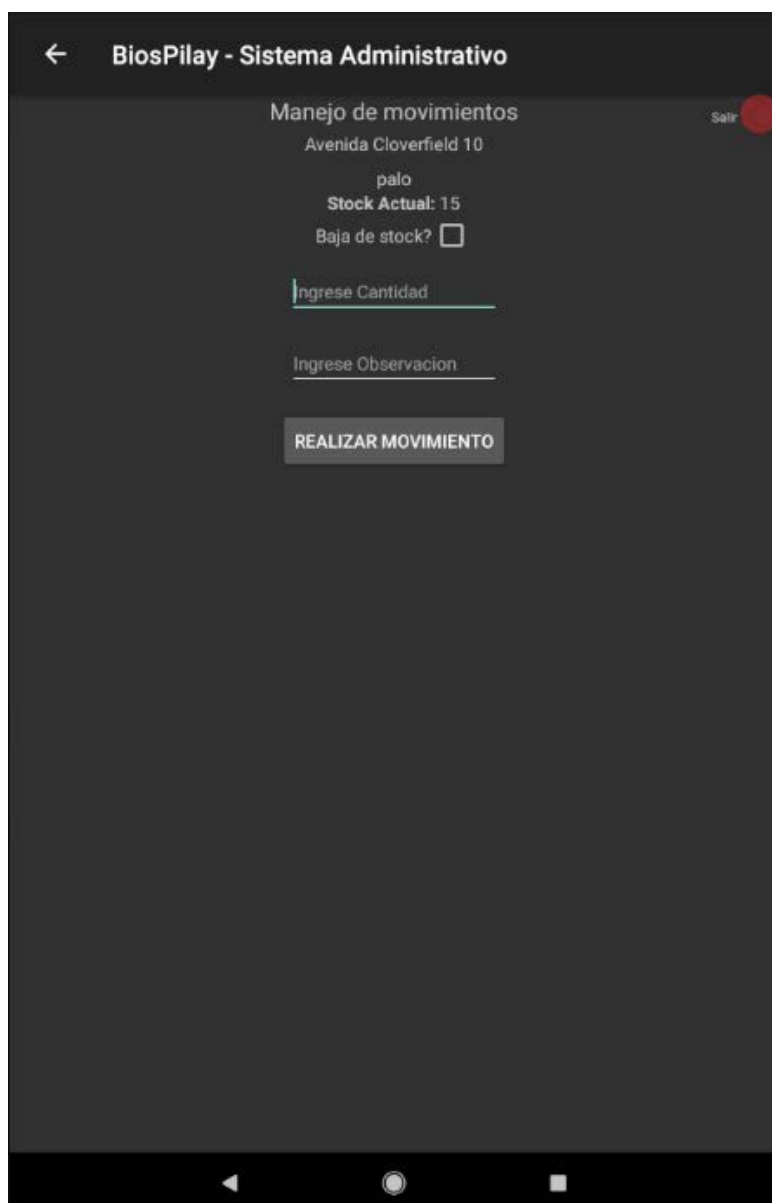
Esta pantalla cumple la misma función y trabaja de la misma forma que la pantalla 4 en dispositivos de dimensión standard (por mas información del funcionamiento de esta pantalla ir a pagina 9), nos permite ingresar los datos del material y darlo de alta presionando sobre “AGREGAR MATERIAL”.

Al dar sobre “AGREGAR MATERIAL” nos llevara a la pantalla del listado de materiales y sus correspondientes movimientos (con la lista actualizada incluyendo el material recién ingresado).



Si deseamos realizar alguna actualización de stock en un material simplemente debemos seleccionar el material de la lista inferior, esto hará que aparezca en la sección superior la información del material y su lista de movimientos (en este caso no hay movimientos porque el material fue recién ingresado), para registrar un movimiento de stock debemos presionar sobre el botón flotante ubicado en la esquina inferior derecha de la sección superior que dice “Agregar Movimiento”. Esto ultimo nos llevara a la siguiente pantalla.

2.1.2.4 Pantalla 4



← **BiosPilay - Sistema Administrativo**

Manejo de movimientos Salir

Avenida Cloverfield 10

palo

Stock Actual: 15

Baja de stock? ☐

Ingrese Cantidad

Ingrese Observacion

REALIZAR MOVIMIENTO

Esta pantalla se comporta igual que la pantalla 6 de los dispositivos de dimensiones standard (por mas información sobre el funcionamiento de esta pantalla ir a página 15). Permite el ingreso de la información necesaria y mediante el botón de “REALIZAR MOVIMIENTO” nos permite registrar ese movimiento en el material seleccionado previamente.



← **BiosPilay - Sistema Administrativo**

Información de material: Sair

Nombre del material: palo

Disponibilidad(Stock): 73

Identificador de Obra: 3


Fecha de ingreso: 20/12/2017 00:00:00

Lista de movimientos realizados:

Cantidad de movimiento: 58

Observacion: gg

Tipo de transaccion: Alta





	BiosPilay – Sistema Administrativo Manual de Usuario	Obligatorio Android 2017
--	---	---------------------------------

3 GLOSARIO

Término	Descripción
Scrolleable	Que se puede deslizar con el dedo.
Botón flotante	Botón que se encuentra por sobre los elementos de una pantalla.
Item	Elemento de una lista o grilla