Análisis del Diseño

# AgroFinder

Elaborado Por:

David Alberto Pat Cituk

Jorge Guadalupe Poot Carrillo

Braulio Adrián Sarmiento Altonar

Esteban Vargas Alonso

# Escenario Principal

El siguiente escenario, es el escenario detallado de la primera entrega del proyecto

1. Daniel descarga la aplicación desde la Play Store
2. Entra a la pantalla principal de la aplicación luego de que cargue
3. Elige entrar como invitado, sin crear una cuenta
4. Acepta las condiciones de uso y da los permisos para usar las funciones de ubicación en su celular
5. La aplicación detecta que Daniel tiene puesto el modo oscuro en su celular, por consiguiente, se cambia al tema oscuro
6. Una vez dentro de la aplicación explora las secciones de frutas.
7. Comienza a buscar y agrega dos productos que necesitaba.
8. Busca “Naranjas y Plátanos” y agrega dos productos mas
9. Una vez que agregó todo lo que necesitaba a su carrito, procedió a realizar la compra con un solo clic
10. La aplicación muestra un mapa indicando el mejor lugar en donde podría comprar todo al menor precio posible y a la mejor cercanía asi como otras sugerencias de lugares cercanos con el mismo producto, pero con precios similares o más baratos.

# Lista de pasos

1. Visualizar
2. Esperar a que la aplicación cargue
3. Visualizar
4. Pensar en ingresar como invitado
5. Mover dedo y dar clic a ingresar como invitado
6. Visualizar mensaje de permisos
7. Pensar en que opción elegir
8. Presionar la opción de permitir
9. Esperar a que la aplicación cargue
10. Visualizar página principal
11. Mover dedo y elegir la sección de frutas
12. Esperar a que la pagina cambie
13. Visualizar la sección de frutas
14. Mover el dedo y elegir el producto a agregar
15. Pensar que otra fruta elegir
16. Elegir la fruta
17. Mover y elegir la barra de búsqueda
18. Pensar que buscar
19. Escribir “naranjas y plátanos”
20. Visualizar cambio de la pagina
21. Mover y elegir el producto a agregar
22. Pensar en el producto que elegir
23. Visualizar el producto
24. Mover y elegir el producto a agregar
25. Visualizar la flecha para completar compra
26. Elegir la flecha para completar compra
27. Esperar a que la aplicación cargue
28. Visualizar el resultado de la tienda

# Escenario KML en CogTool

Tabla

Descripción generada automáticamente

Diagrama

Descripción generada automáticamente