



MANUAL DE USUARIO

CFGS Desarrollo de Aplicaciones
Multiplataforma
Informática y Comunicaciones

<Título del Proyecto>

Tutor individual: <Cristina Silván Pardo>

Tutor colectivo: < Cristina Silván Pardo >

Año: <2024>

Fecha de presentación: (27/5/2024)

Nombre y Apellidos: Iván Martín Gómez
Email: ivan.margom@educa.jcyl.es

**Foto actual
del alumno**

Contenido

1. MANUAL DE USUARIO	3
1.1 PANTALLA DE CARGA.....	3
1.2 PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN	4
1.3 PANTALLA DE REGISTRO	5
1.4 PANTALLA PRINCIPAL/INICIO	6
1.5 PANTALLA DE NUESTRO MENÚ	7
1.6 PANTALLA DE RESERVAS.....	8
1.7 PANTALLA DE NUESTROS PRODUCTOS	11
1.8 PANTALLA DE COMPRA.....	12
1.9 PANTALLA DE PROMOCIONES	15
1.10 PANTALLA DE TÉRMINOS Y CONDICIONES	16
1.11 PANTALLA DE CUENTA.....	17

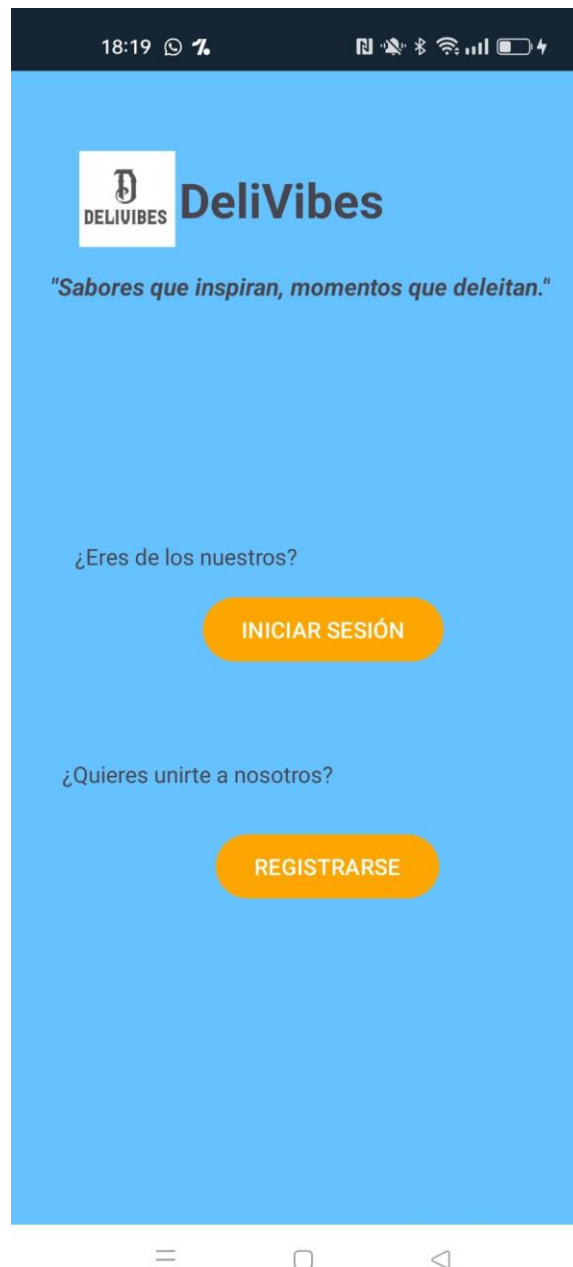
1. MANUAL DE USUARIO

Manual en el que se explican todas las funcionalidades que tiene la aplicación, así mismo se muestran fotos de las pantallas relacionadas con dichas funcionalidades.

1.1 PANTALLA DE CARGA

Pantalla que aparece nada más arrancar la aplicación, en la cual da la bienvenida a la misma.

Dicha pantalla ofrece pulsar dos botones, si se pulsa el botón “iniciar sesión” lleva al usuario a la página para iniciar sesión con sus credenciales, por el contrario, si se pulsa el botón de “registrarse”, se accede a la página de registro, para crear una nueva cuenta.

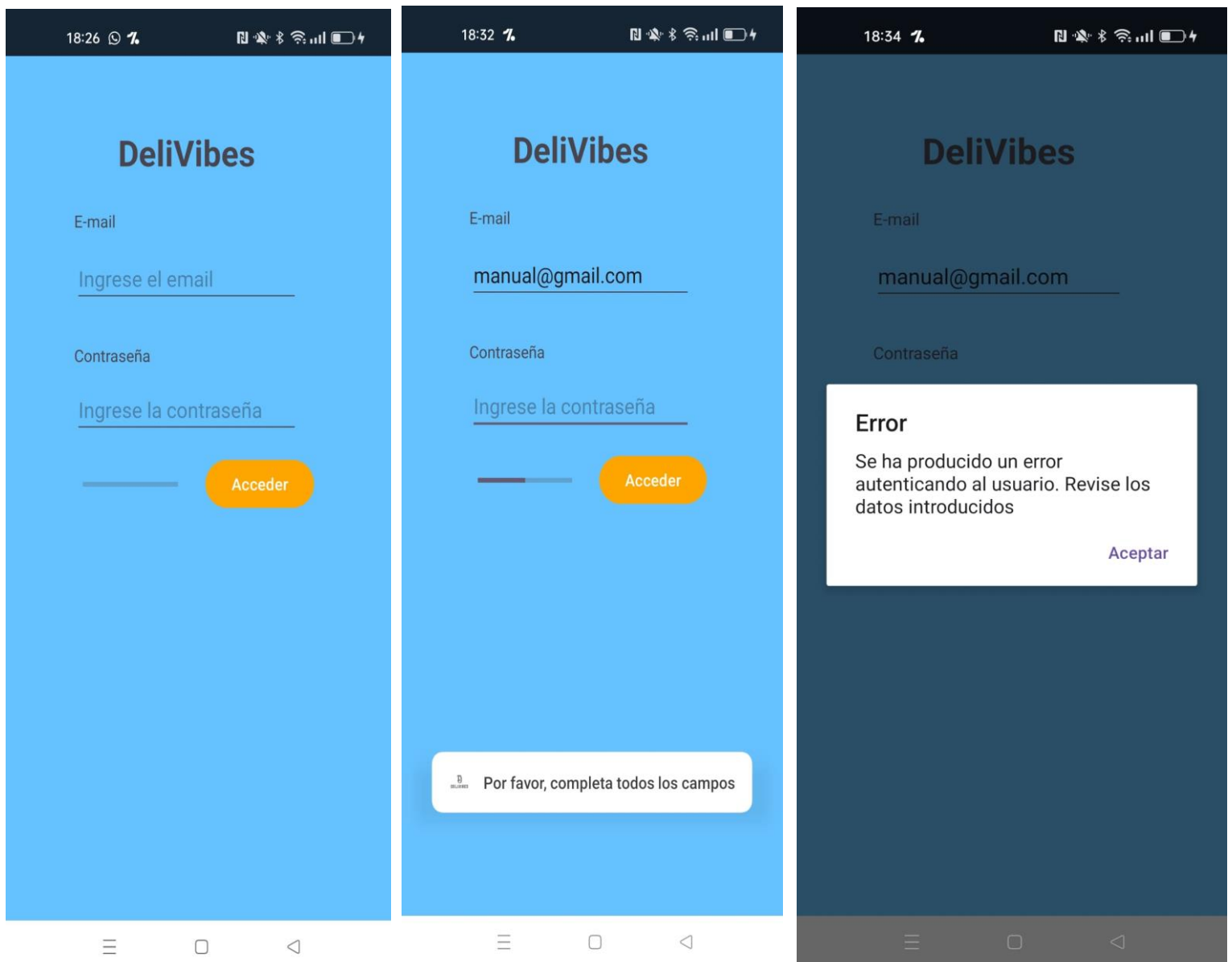


1.2 PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN

Pantalla en la cual se insertan el e-mail y la contraseña propia de cada usuario para el inicio de sesión. Si hay algún campo que no se ha rellenado, muestra un mensaje de error, en el que indica que se tiene que rellenar todos los campos.

Si algún dato es erróneo, se mostrará un mensaje de error en el que nos dirá que hay algún dato que está mal.

Todos estos mensajes se muestran pulsando el botón “acceder”, el cual se encarga de realizar las comprobaciones con los datos insertados. Si la comprobación se ha realizado y los datos son correctos, el usuario accederá al resto de pantallas.

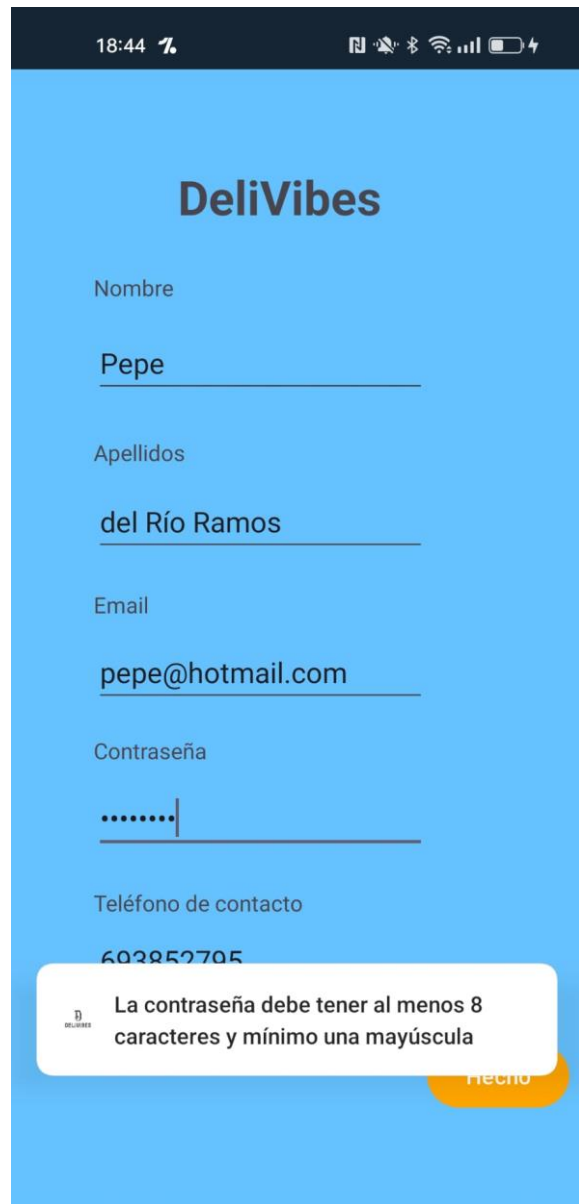
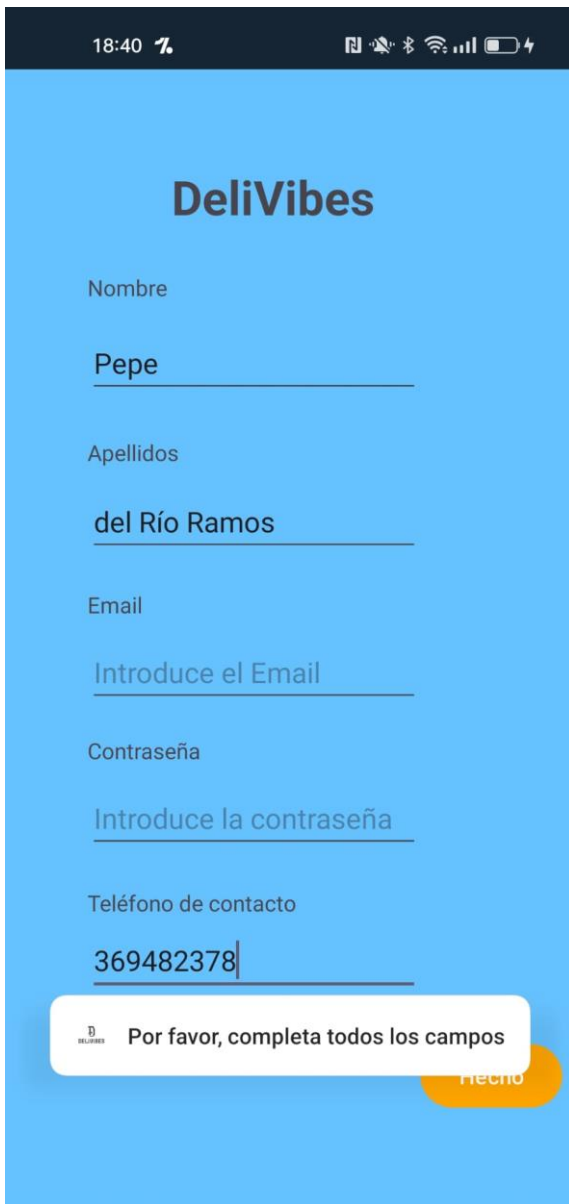


1.3 PANTALLA DE REGISTRO

Pantalla que permite al usuario crearse una cuenta en la aplicación, consta de rellenar todos los campos necesarios. Una vez rellenados todos los campos, se pulsa al botón “hecho”, que comprueba si toda la información es correcta, si es así se creará una cuenta al usuario.

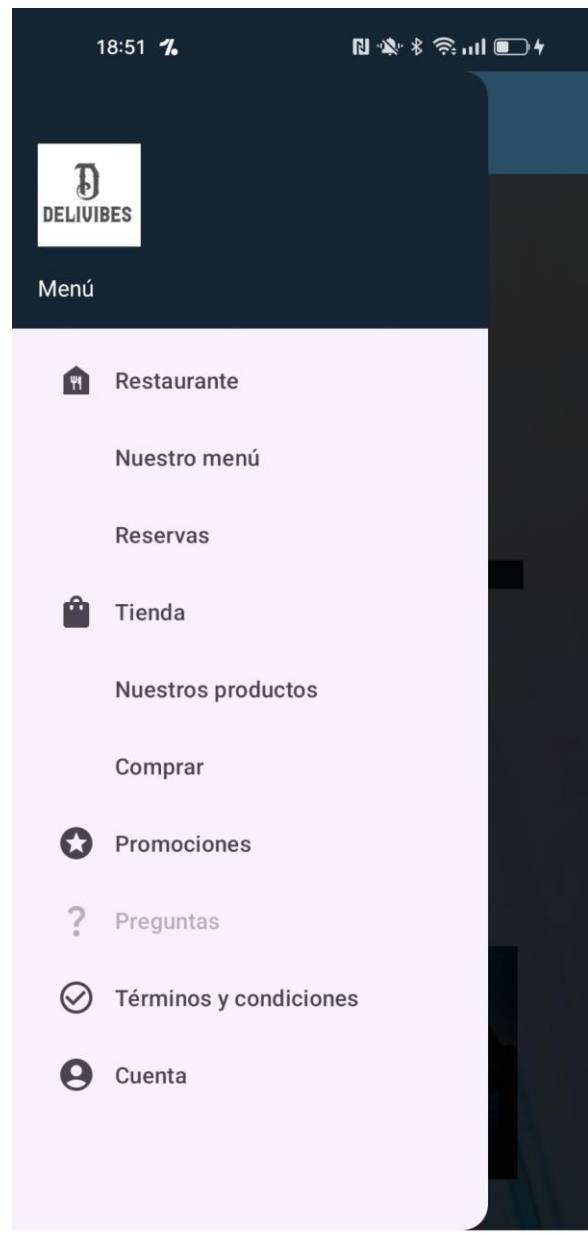
Si no están todos los campos rellenados, mostrará un error diciendo que se debe rellenar todos los campos.

La contraseña es un campo que requiere unos requisitos, por lo que, si no cumple con dichos requisitos, mostrará un error, al igual que el campo e-mail, que requiere que el correo acabe en .com



1.4 PANTALLA PRINCIPAL/INICIO

Pantalla a la que se accede una vez el usuario se ha registrado o iniciado sesión. Esta pantalla nos muestra un pequeño resumen de lo que se puede hacer en la aplicación, como ver el menú, los productos o las promociones, además consta con un menú desplegable en el cual se muestran todas las pantallas a las que se pueden acceder, las cuales son “Nuestro menú”, “Reservas”, “Nuestros productos”, “Compra”, “Promociones”, “Términos y condiciones”, “Cuenta”. Todas las pantallas tienen la posibilidad de ver el menú desplegable y seleccionar la opción deseada.



1.5 PANTALLA DE NUESTRO MENÚ

Pantalla a la que se accede pulsando “Nuestro menú” en el menú desplegable. En esta pantalla, se muestra el menú que actualmente tiene el restaurante, pudiéndose ver el primer plato, segundo y postre. Para ver dichos platos, basta con pulsar el rectángulo naranja, en el que siempre va a aparecer “Primer plato” nada más acceder a la pantalla (por defecto el usuario va a querer ver primero los primeros platos), por lo que si se pulsa dicho rectángulo, aparecerán las opciones de selección de los tres componentes del menú. Se actualizarán las tarjetas en función de la opción seleccionada, excepto el precio que siempre es el mismo se escoja lo que se escoja.



1.6 PANTALLA DE RESERVAS

Pantalla a la que se accede pulsando “Reservas” en el menú desplegable.

En esta pantalla se permite al usuario realizar una reserva en el restaurante, para ello es necesario rellenar todos los campos necesarios, los cuales son nombre de la persona que realiza la reserva, teléfono de contacto y número de personas.

El usuario debe conocer y saber que la hora y el día se guardan en la base de datos con el horario actual, es decir, si el usuario no selecciona una hora y fecha, el programa realizará la reserva para el día y fecha actuales de ese momento.

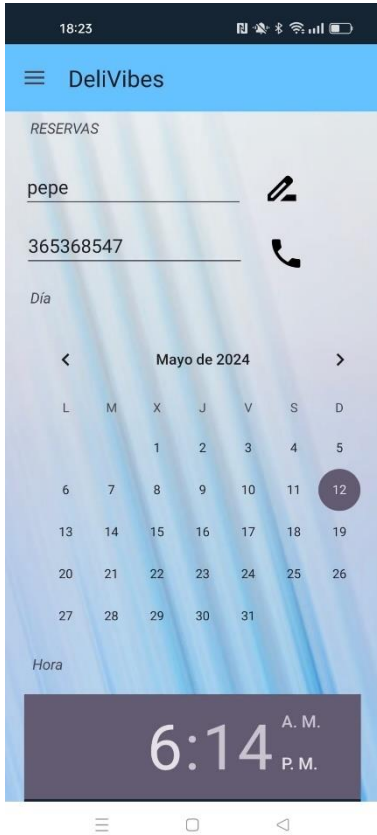
Para realizar la reserva, se debe pulsar al botón de “Reservar”, el cual comprueba dos cosas, la primera de ella es que todos los campos estén rellenos correctamente (si no es así mostrará un mensaje de error), y la segunda es que los datos de la reserva no coincidan con otra reserva, es decir, que el día y la hora no coincidan con otra reserva que tenga esos mismos valores (si esos datos coinciden, mostrará un mensaje de error).

Además, existe otro factor muy importante, sólo se puede realizar la reserva para 1, 2 o 4 personas, por lo que en caso de querer realizar la reserva para un número de personas diferente, mostrará un error. Siguiendo con este campo, el formato es muy explícito, ya que se tiene que escribir el número de personas de una manera concreta para su mejor almacenamiento en la base de datos, lo primero que se debe poner es el número de personas (1,2 o 4), seguido de la palabra “personas”, si el dato introducido no corresponde con el formato impuesto, mostrará un mensaje de error.

En caso de que todo esté correcto, se procederá a realizar la reserva.

Realizar la reserva no es lo único que se puede hacer en la pantalla, existe un campo que pone “Número del mes” y un botón “Ver Reservas”, dichos elementos sirven para ver que reservas hay en un mes, dando así facilidad al usuario para ver si el día y la hora que quiere reservar están disponibles. Si se pulsa el botón sin antes escribir el número del mes, mostrará un mensaje de error. Si se escribe el número del mes puede pasar dos cosas, que se muestren las reservas de dicho mes, o que no muestre ninguna reserva porque en ese mes no se ha realizado ninguna.

Proceso de reserva:



18:23

DeliVibes

RESERVAS

pepe

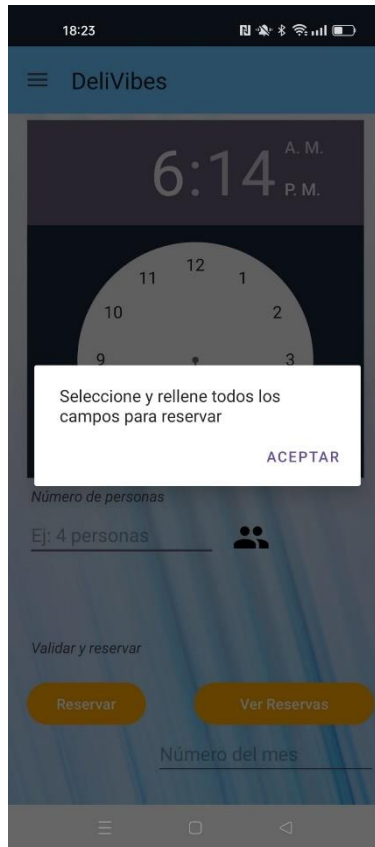
365368547

Día

Mayo de 2024

12

6:14 A. M. P. M.



18:23

DeliVibes

6:14 A. M. P. M.

Seleccione y rellene todos los campos para reservar

ACEPTAR

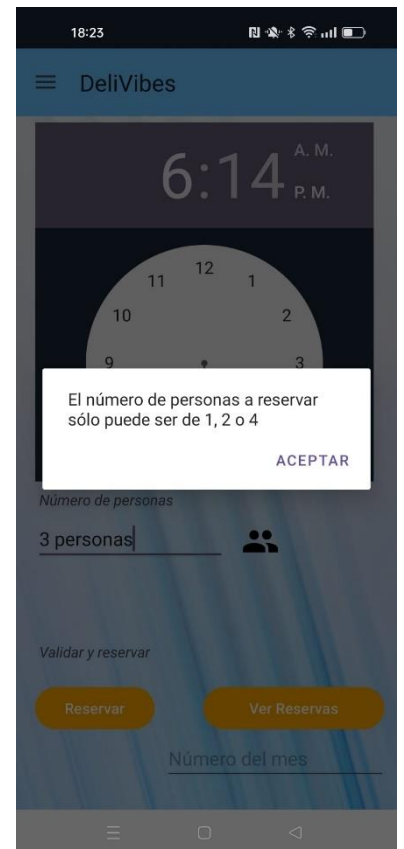
Número de personas

Ej: 4 personas

Validar y reservar

Reservar Ver Reservas

Número del mes



18:23

DeliVibes

6:14 A. M. P. M.

El número de personas a reservar sólo puede ser de 1, 2 o 4

ACEPTAR

Número de personas

3 personas

Validar y reservar

Reservar Ver Reservas

Número del mes



18:24

DeliVibes

6:14 A. M. P. M.

El número de personas a reservar sólo puede ser de 1, 2 o 4

ACEPTAR

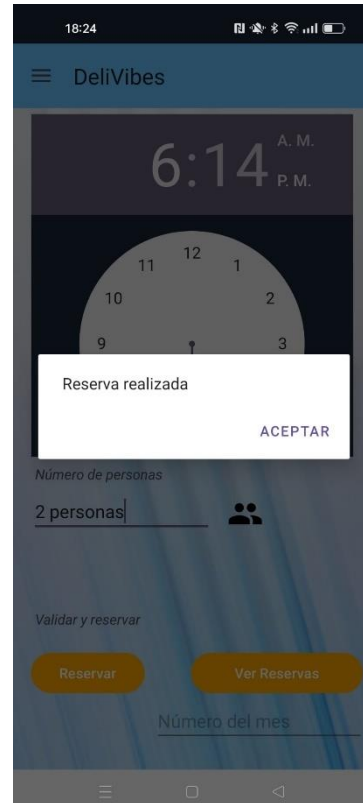
Número de personas

3

Validar y reservar

Reservar Ver Reservas

Número del mes



18:24

DeliVibes

6:14 A. M. P. M.

Reserva realizada

ACEPTAR

Número de personas

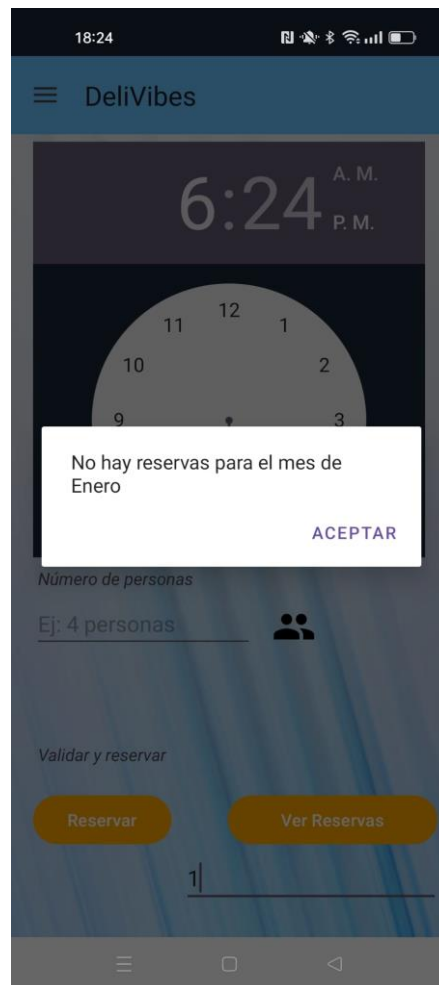
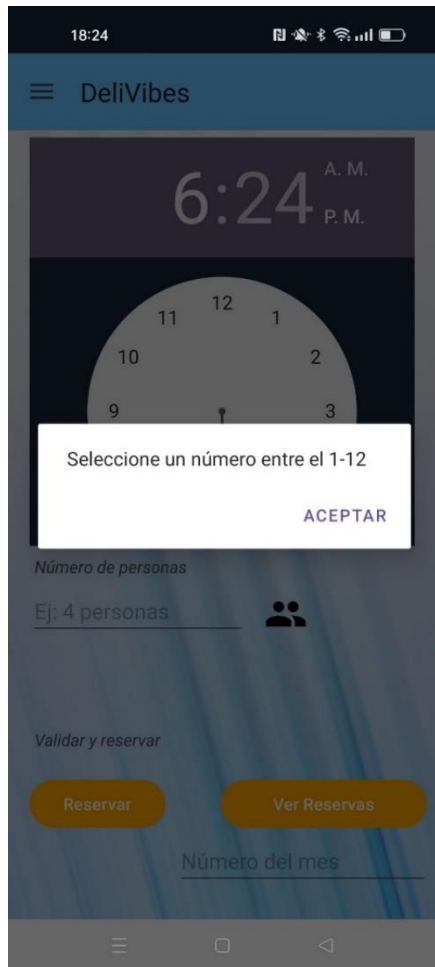
2 personas

Validar y reservar

Reservar Ver Reservas

Número del mes

Proceso de vista de reservas:

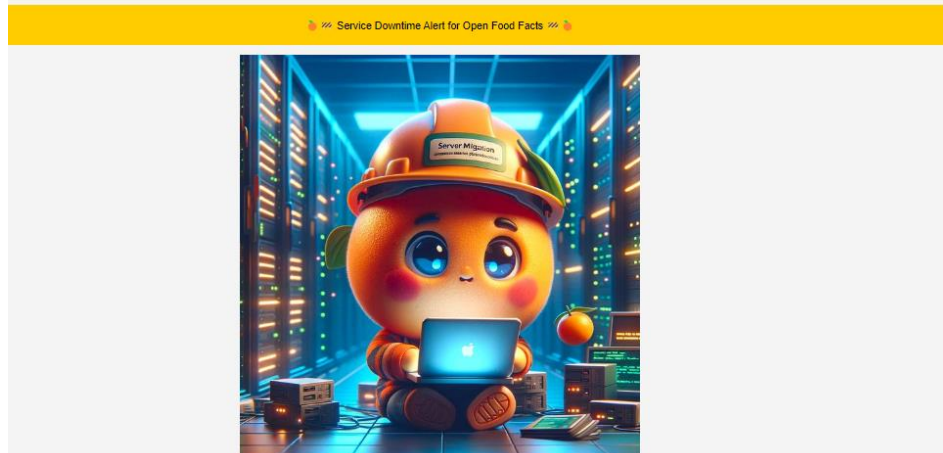


1.7 PANTALLA DE NUESTROS PRODUCTOS

Pantalla a la que se accede pulsando “Nuestros productos” en el menú desplegable. En esta pantalla, se muestran los productos que hay actualmente en la tienda, pudiendo ver los nombres de los mismos y el precio en kg (o en docenas si son huevos).

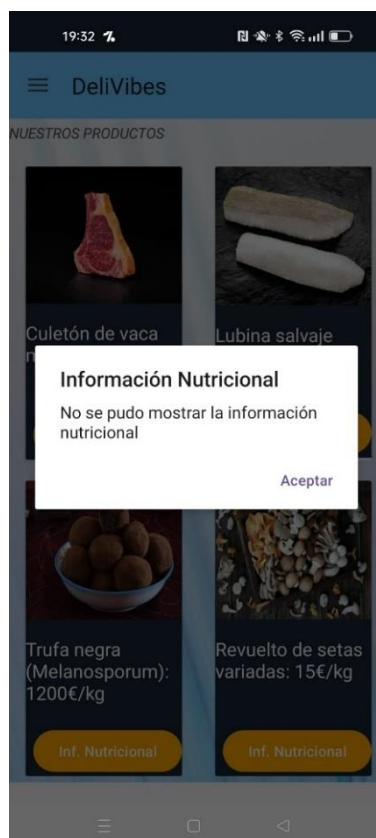
Cada producto consta de un botón “Inf. Nutricional”, en el cual, si se pulsa, se puede ver la información nutricional del producto.

Existe la posibilidad de que la API está en mantenimiento, por lo que no se podrá acceder a la información nutricional y nos dará un error.



Open Food Facts Maintenance

We are currently undergoing a major migration, and our services, including the Web platform, mobile app, API, and Producer Platform, are temporarily unavailable. The downtime is expected to last for approximately 1 hour. We apologize for any inconvenience this may cause and appreciate your understanding as we work to improve our services. Thank you for your patience!



1.8 PANTALLA DE COMPRA

Pantalla a la que se accede pulsando “Comprar” en el menú desplegable.

En esta pantalla, el usuario puede comprar el producto que desee, para ello debe poner el nombre del producto en la barra de búsqueda, a continuación, debe pulsar el botón “Ver”, para que muestre al usuario la cantidad restante de ese producto, después se habilitarán el resto de los campos, (cantidad a comprar, información adicional y dirección).

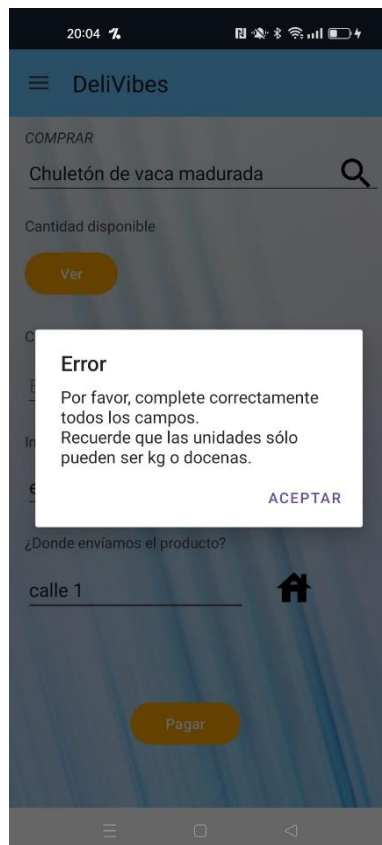
Una vez completado los campos, se debe pulsar el botón “Pagar”, en el cual se comprobará la información añadida. Cabe destacar que, si hay algún campo que no se ha rellenado, se mostrará un mensaje de error, además, como se ha explicado previamente, existen campos que están deshabilitados, para que se vuelvan a activar, se tiene que pulsar el botón “Ver”, el cual muestra la cantidad del producto, se realiza esta técnica para evitar que el usuario compre una cantidad de un producto sin saber la cantidad del mismo.

El campo de cantidad requiere un patrón específico, se debe escribir un total de un número y una palabra, es decir, 2 kg, 3 docenas..., en caso de no ser así mostrará un error debido a un formato incorrecto. Ocurre lo mismo si se escribe una cantidad mayor del producto de la que existe en la tienda, la aplicación mostrará un error diciendo que no hay tanta cantidad de producto.

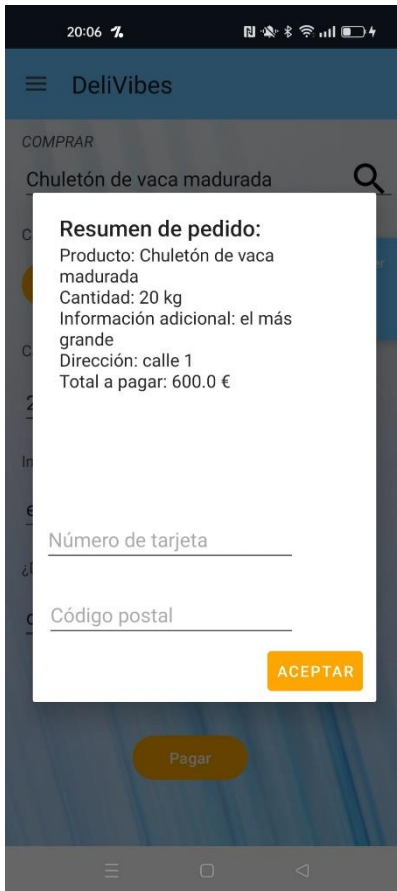
En la parte superior de la pantalla hay un bacadillo, el cual nos recuerda que para que el resto de los campos se deshabiliten debemos pulsar el botón “Ver” con un producto escrito. Dicho bacadillo se puede ocultar pulsando el botón “Ocultar”.

Si al pulsar el botón “Pagar” todo está correctamente, aparecerá un dialog, en el cual mostrará un resumen de lo que se va a pagar, indicando el nombre del producto, la cantidad, la información adicional y la dirección. En dicho dialog debemos rellenar dos campos para efectuar el pago, los cuales son el número de tarjeta y el código postal. Si ambos campos se han rellenado, el pago se realizará con éxito, y la cantidad del producto se actualizará en la base de datos, en caso de no haberse rellenado los dos campos, se mostrará un mensaje de error, diciendo que los campos deben ser rellenados.

Proceso de compra:



Proceso de pago:



20:06

DeliVibes

COMPRAR

Chuletón de vaca madurada

Resumen de pedido:
Producto: Chuletón de vaca madurada
Cantidad: 20 kg
Información adicional: el más grande
Dirección: calle 1
Total a pagar: 600.0 €

Número de tarjeta

Código postal

ACEPTAR

Pagar



20:07

DeliVibes

COMPRAR

Chuletón de vaca madurada

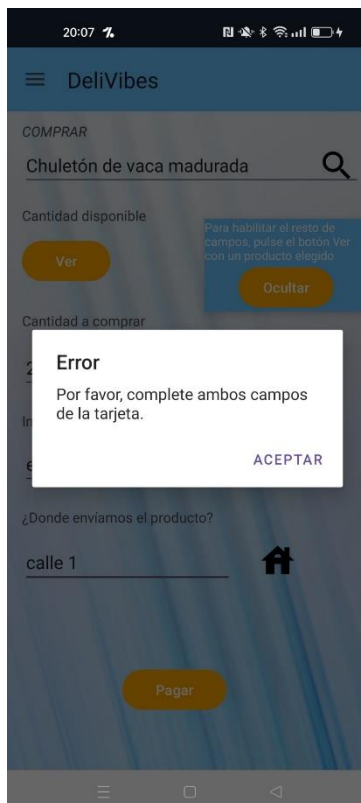
Resumen de pedido:
Producto: Chuletón de vaca madurada
Cantidad: 20 kg
Información adicional: el más grande
Dirección: calle 1
Total a pagar: 600.0 €

1248438944686497

Código postal

ACEPTAR

Pagar



20:07

DeliVibes

COMPRAR

Chuletón de vaca madurada

Cantidad disponible

Ver

Ocultar

Cantidad a comprar

Error
Por favor, complete ambos campos de la tarjeta.

ACEPTAR

¿Donde enviamos el producto?

calle 1

Pagar



20:07

DeliVibes

COMPRAR

Chuletón de vaca madurada

Cantidad disponible

Ver

Ocultar

Cantidad a comprar

Pago
¡Pago realizado con éxito!

ACEPTAR

¿Donde enviamos el producto?

calle 1

Pagar

1.9 PANTALLA DE PROMOCIONES

Pantalla a la que se accede pulsando “Promociones” en el menú desplegable.

En esta pantalla, el usuario puede consultar y leer todas las promociones que ofrece el restaurante, entre ellas se encuentran comidas y cenas para bodas, cumpleaños y Navidad y fin de año. Cada promoción tiene una breve descripción de la misma, en la que se puede leer de qué consta cada una de ellas.

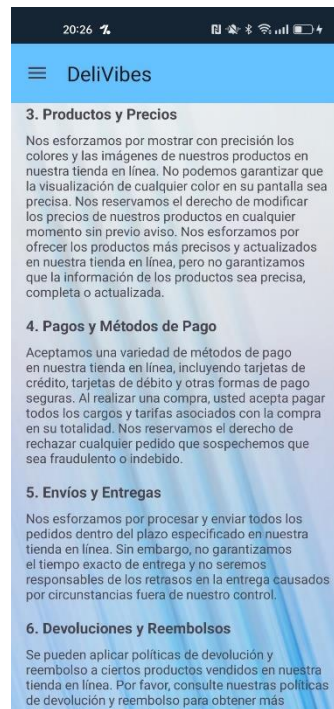
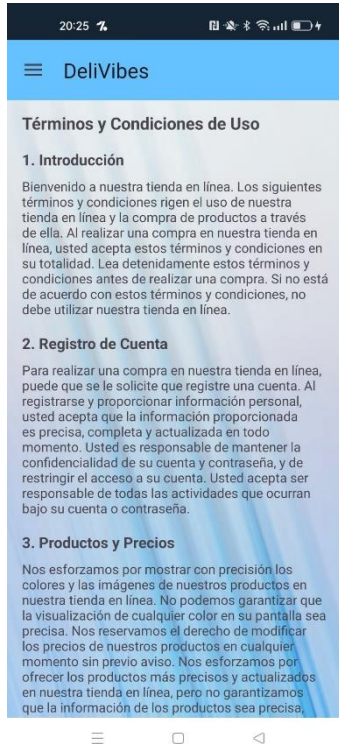
Además, la pantalla cuenta con un bocadillo, el cual indica que para obtener más información, se debe de acceder a atención al cliente en el propio restaurante. Dicho bocadillo se puede ocultar pulsando el botón “Ocultar”.



1.10 PANTALLA DE TÉRMINOS Y CONDICIONES

Pantalla a la que se accede pulsando “Términos y condiciones” en el menú desplegable.

En esta pantalla, el usuario puede leer los términos y las condiciones del restaurante y de la tienda, para de esta manera saber cómo se rigen dichos establecimientos.



1.11 PANTALLA DE CUENTA

Pantalla a la que se accede pulsando “Cuenta” en el menú desplegable.

En esta pantalla, el usuario puede ver sus datos personales, es decir, los datos con los que se registró en la aplicación, los cuales son Email, Contraseña, Nombre, Apellidos y Teléfono.

Además, la pantalla consta de dos botones, el primero es “Salir”, el cual si se pulsa se cierra la sesión actual, volviendo a la pantalla de carga. El segundo botón es “Eliminar cuenta”, el cual si se pulsa nos cierra la sesión actual y vuelve a la pantalla de carga, además nos elimina la cuenta de la base de datos, por lo que no se puede volver a iniciar sesión con esa cuenta.

