



QRFAST

Manual de Usuario

Versión:1

Fecha: 19/01/2021

1.0.0.15

Queda prohibido cualquier tipo de explotación y, en particular, la reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación, total o parcial, por cualquier medio, de este documento sin el previo consentimiento expreso y por escrito de los desarrolladores de QRFast



	QRFAS Manual de Usuario	ESCOM
--	--	--------------

HOJA DE CONTROL

Organismo	Instituto Politécnico Nacional		
Proyecto	QRFAS		
Entregable	Manual de Usuario		
Autores	Blancas Martinez Mariana Jocelyn, Díaz Matus Ricardo, Hernández Magaña Bryan, Martinez Olivares Vicente Jafet		
Versión/Edición	1.0.0.15	Fecha Versión	20/01/2021
Aprobado por		Fecha Aprobación	DD/MM/AAAA
		Nº Total de Páginas	8

REGISTRO DE CAMBIOS

Versión	Causa del Cambio	Responsable del Cambio	Fecha del Cambio
0100	Versión inicial	Martinez Olivares Vicente Jafet	20/01/2021

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

Nombre y Apellidos



	QRFAST Manual de Usuario	ESCOM
--	---	--------------

ÍNDICE

1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA	4
1.1 Objeto	4
1.2 Alcance.....	4
1.3 Funcionalidad.....	4
2 MAPA DEL SISTEMA	5
2.1 Modelo Lógico	5
2.2 Navegación.....	5
3 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA	6
3.1 Log in.....	6
3.2 Creación de cuenta.....	7
3.3 Menú principal	7
3.4 Cuenta	7
3.5 Lista de compras	7
4 FAQ	7
5 ANEXOS.....	8
6 GLOSARIO	9
7 BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.....	10



	QRFast Manual de Usuario	ESCOM
--	---	--------------

1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

1.1 Objeto

En este documento se describen las funcionalidades básicas del sistema diseñado por los integrantes de este equipo, así como funcionalidad entre otras cosas, dar un conocimiento básico del uso de la aplicación móvil

1.2 Alcance

Para este manual de usuario iremos desde las bases de la aplicación, el modelo lógico, como se navega en ella, instalación, pantallas, preguntas frecuentes.

1.3 Funcionalidad

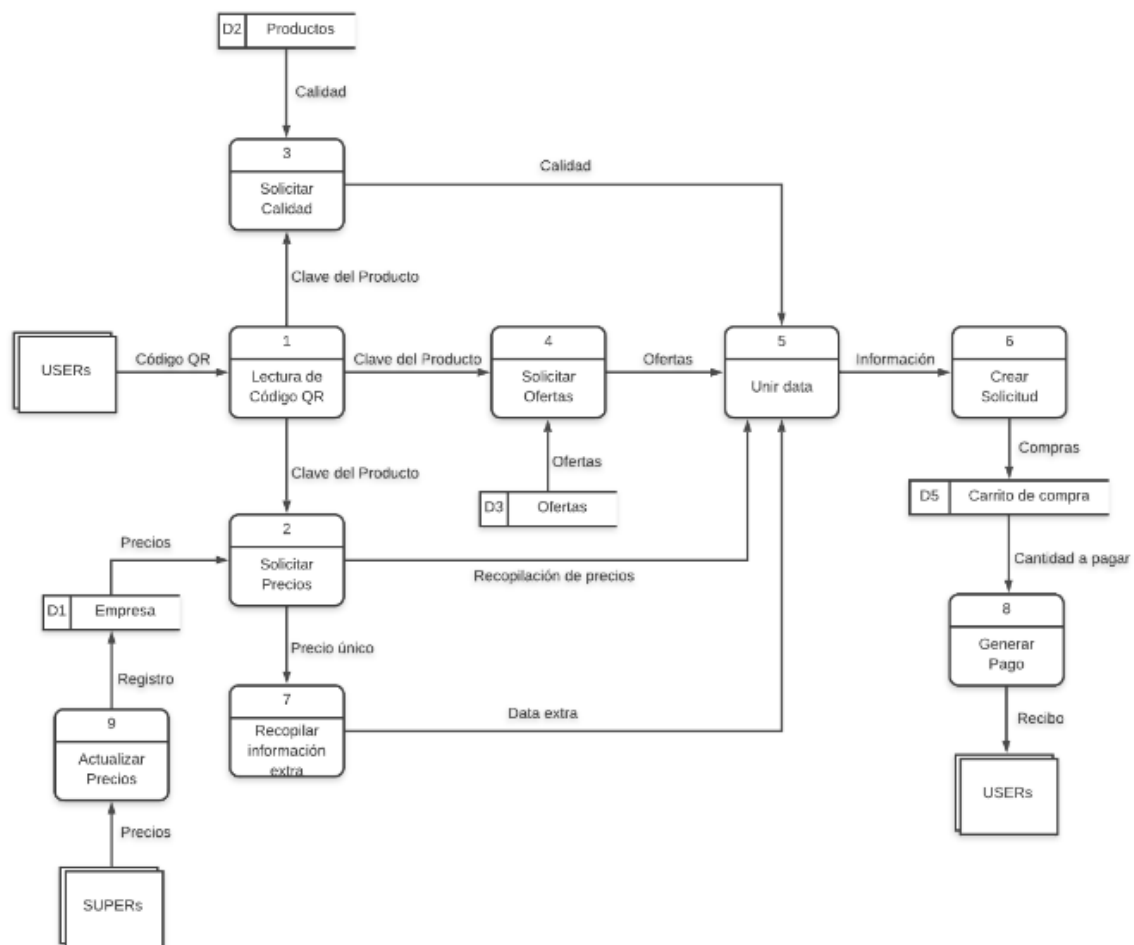
QRFast es una aplicación móvil para reconocimiento de productos mediante código QR, dentro de una sucursal de supermercado que permite llevar un registro de compras durante la visita al establecimiento que al finalizar genera un código de pago que puede ser utilizado para realizar la transacción de la compra en la caja.



	QRFAST Manual de Usuario	ESCOM
--	---	--------------

2 MAPA DEL SISTEMA

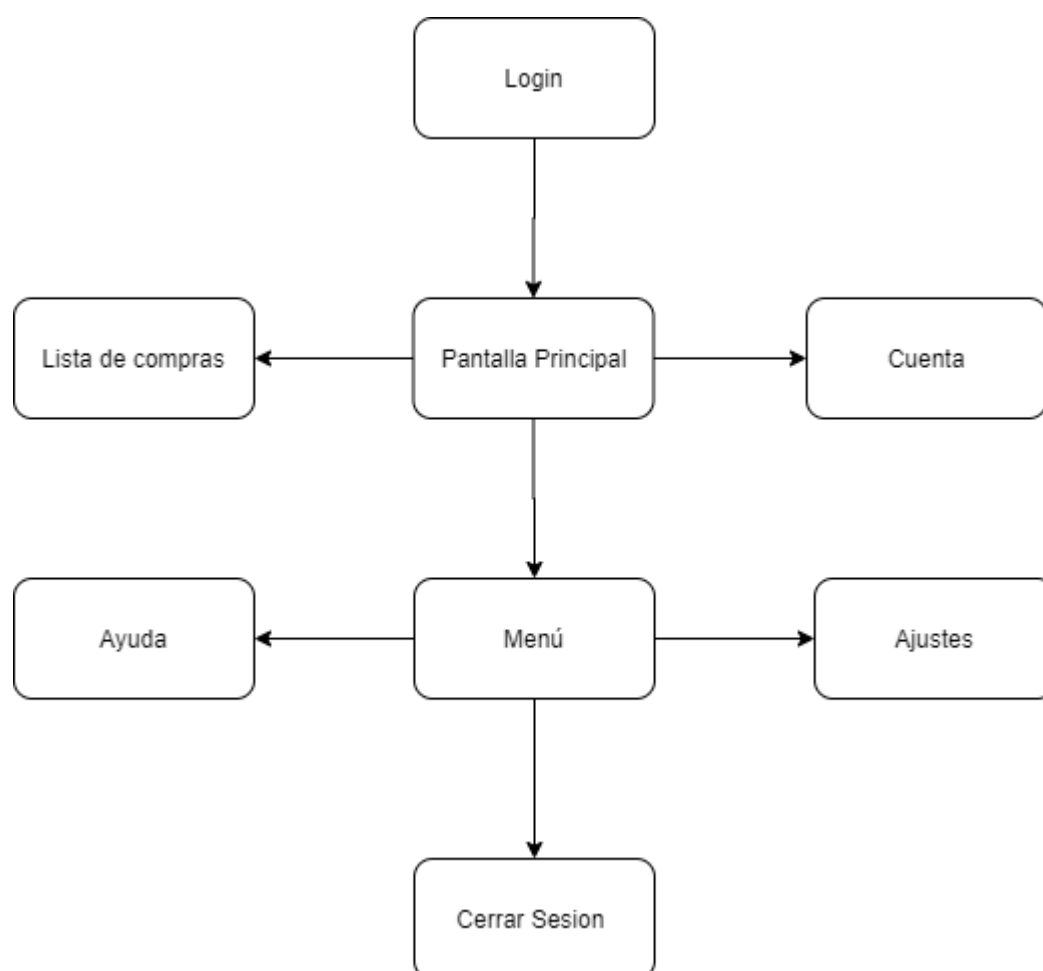
2.1 Modelo Lógico





	QRFAS Manual de Usuario	ESCOM
--	--	--------------

2.2 Navegación





	QRFAS Manual de Usuario	ESCOM
--	--	--------------

3 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

En esta sección se describirá la interfaz gráfica con las principales características de la aplicación. Se deberán exponer las pantallas anteriormente expuestas, así como las dependientes. Hay que ir explicando las distintas pantallas de la aplicación siguiendo los caminos lógicos que el usuario realizaría.

Recoger los distintos subsistemas, definidos en el documento de análisis e ir exponiendo la funcionalidad de forma estructurada.

Para cada pantalla, explicar los mensajes de error que pueden aparecer y las ayudas contextuales

3.1 Log-in

En esta pantalla se encuentran dos campos de un formulario, donde se solicitan los datos del usuario que se proporcionaron al crear la cuenta en caso de que el usuario no cuente con una cuenta dentro de la aplicación también tiene un hipervínculo que lo redirige a la pantalla diseñada para la creación de la cuenta

3.2 Creación de cuenta

En la pantalla se mostrará un recuadro con dos campos que el usuario debe llenar obligatoriamente para tener su cuenta en estos campos se le pediría al usuario un correo electrónico y una contraseña posteriormente se le envía al usuario un correo para verificar la validez de este, estos datos son importantes por que son los que el usuario debe proporcionar para poder acceder a la aplicación

3.3 Menú principal

En esta pantalla se muestra la pantalla principal donde se observan los productos que se tiene en la base de datos en los cuales están para mostrarle al usuario los productos que son más vendidos o que tienen relación a los productos en los que el usuario esté interesado

3.4 Cuenta

En esta pantalla se muestran los datos que el usuario ingreso como es el correo electrónico y contraseña en los cuales se le permite cambiar estos datos para que no se pierda el acceso a la cuenta

3.5 Lista de compras

Pantalla en la que se demuestra la lista de artículos que el usuario va registrando, se puede modificar la cantidad de objetos comprados sin necesidad de escanear cada uno, además de poder dar click en el botón de pagar donde se genera la suma de todos los objetos escaneados y un código qr que se utilizara para pagar lo comprado



QRFAST Manual de Usuario

ESCOM

