

Programación en Nuevas Tecnologías 1

PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE

BOKOChicken



FERNANDEZ SALATINO, Matias Ariel

Indice

1- Objetivo	3
2- Funcionalidades	3
Listado de funcionalidades:	3
3- Descripción de funcionalidades	4
Cuenta de usuario	4
Panel de control del usuario	4
Informacion de menus	4
Carrito de compras	4

1- Objetivo

La finalidad de este proyecto es presentar una página de restaurante que incluya la funcionalidad de “carrito de compras” la cual permitirá a los usuarios registrados realizar sus pedidos para el envío a domicilio.

2- Funcionalidades

A continuación se definen las funcionalidades de la aplicación. En el orden de prioridad es que deben ser disponibilizados.

Lo más importante es poder crear y administrar las cuentas que los usuarios utilizarán en el juego luego.

Listado de funcionalidades:

1. Cuentas de usuarios

- a. Creación de cuentas de usuario
- b. Log-in usuarios
- c. Recuperar contraseña

2. Panel de control del usuario

- a. Ver resumen de pedidos realizados con anterioridad
- b. Modificar contraseña

3. Información de Menús

- a. Mostrar platillos recomendados
- b. Mostrar “El plato del día”
- c. Mostrar el Menú completo
- d. Mostrar promociones

4. Carrito de compras

- a. Agregar desde la sección de menús los ítems a pedir
- b. Calcular el costo total y ofrecer métodos de pago
- c. Confirmar que el pedido se generó correctamente.

3- Descripción de funcionalidades

Cuenta de usuario

Función de creación de cuenta de usuario que habilite la posibilidad de acceder a la función para crear el pedido.

La creación debe realizarse mediante un formulario el cual pedirá los datos que correspondan (Nombre, Apellido, Email, Dirección, DNI, etc...)

Se validará que el email no se encuentre en uso dentro de la plataforma y también que al confirmar la contraseña estas coincidan.

Al realizar el login, el usuario deberá completar un formulario de ingreso y luego se validará la existencia del mismo, para su posterior ingreso. En caso de no recordar su contraseña, tendrá la opción de recuperarla.

Panel de control del usuario

El usuario tendrá la posibilidad de acceder a un historial de pedidos realizados y la posibilidad de pedir un cambio de contraseña la cual será confirmada vía email.

Informacion de menus

En la pantalla de menús, habrá una primera sección en la cual se mostraran los platos recomendados.

La siguiente sección mostrará un único plato el cual será el plato del día.

Luego estará la sección general que contendrá el resto de los platos.

Cuando el usuario seleccione un plato este podrá o no contener una promoción activa en su descripción.

Carrito de compras

Cada plato tendrá un icono con el cual el usuario podrá escogerlo para agregarlo a su pedido.

Para acceder al pedido, el usuario dispondrá del mismo icono fijado en la esquina superior derecha de la pantalla. Este icono lo hará acceder a una pantalla la cual tendrá el listado de su pedido con el valor de cada producto y el total a pagar. El usuario tendrá que escoger un método de pago.

Por último al confirmar el pedido, el mismo se registrará en el historial del usuario y se mandará una notificación por mail con el resumen del mismo.

