



Buy 'N Pay

Prototipo de Desarrollo de Aplicación

Desarrollo de Sistemas Orientados a Objetos

TRABAJO GRUPAL 2022



Buy 'N Pay



De qué se trata. Objetivos

La app fue desarrollada con el propósito inicial de convertirse en un interlocutor entre los comerciantes y los potenciales clientes del rubro gastronómico.

La idea central de Buy 'N Pay es aprovechar la comida antes de que pase a ser desechable. Es una idea que es conveniente para ambas partes, es decir, el comerciante evita tirar a la basura su comida caducada (o que ya no esta apta para la venta), y el cliente se beneficia al obtener un descuento en su compra, ya que obtendrá el mismo producto por una fracción del precio habitual.



Interfaces

Las opciones de compra entre las que el usuario podrá elegir en la aplicación dependerán de qué y cuántos comercios decidan asociarse a la app:



- Cada comercio (en este caso, para el desarrollador “comercio” será el cliente, aunque figure como comercio), será quien gestionará los productos a vender con sus respectivos descuentos y existencias día por día. Actualizándolos en la app, con su interfaz personalizada para tal fin.

Comercio

Nombre del Comercio

Tipo de Comercio

Direccion

Telefono

Email

Contraseña

CREAR CUENTA

- En tanto lo referido a los usuarios de la aplicación (que serían los consumidores de nuestros clientes), serán quienes descarguen la app en sus dispositivos móviles Android y, posteriormente, al usar la aplicación encontrarán una pantalla de *login* en la que deberá elegir si se quiere crear una cuenta de Comercio o de Cliente.

Seleccione el Tipo de Cuenta que desea crear

COMERCIO

CLIENTE

Cliente

Nombre

Apellido

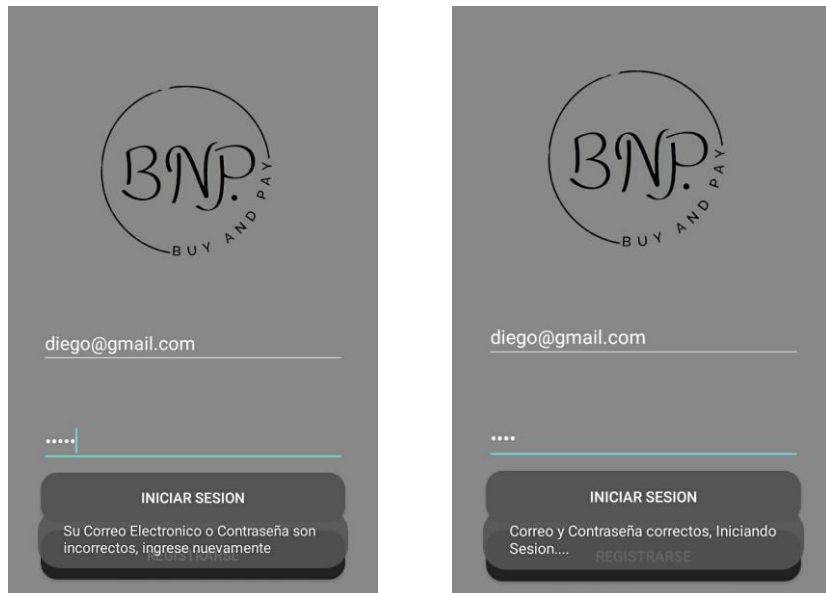
Email

Contraseña

CREAR CUENTA



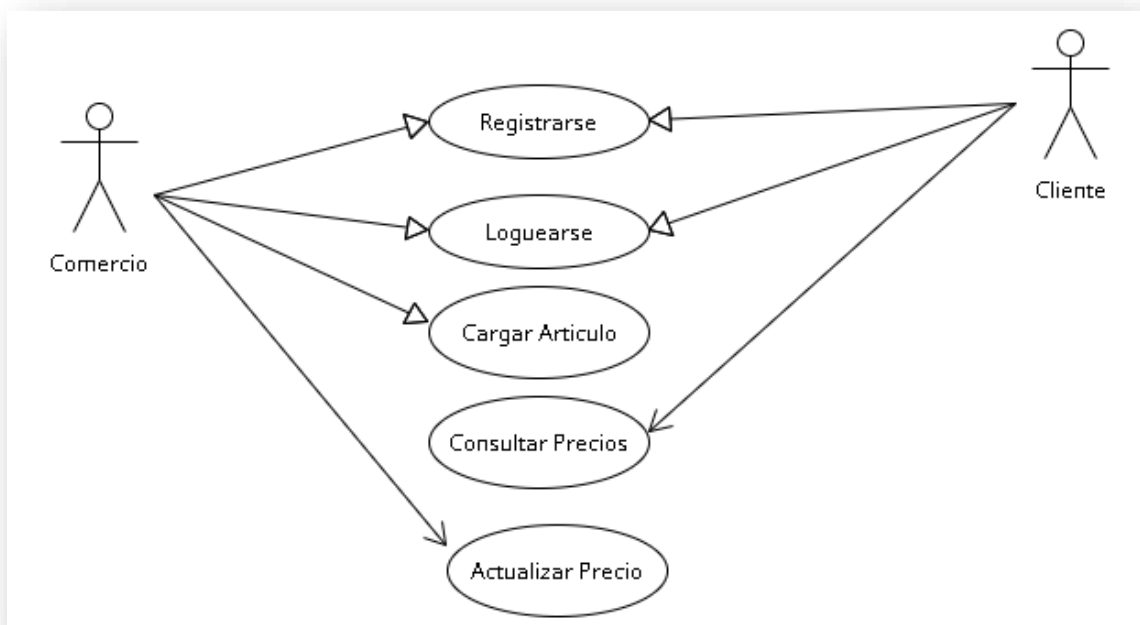
- Al registrarse cada persona hay un feedback de parte de la aplicación. En la cual el sistema responde por afirmativo o por negativo si el mismo fue exitoso o erróneo.



Cada una de estas cuentas está pensada para cubrir funciones específicas en cada caso de uso. Es por ello, que cada uno de los actores (cliente y usuario) van a ver una aplicación distinta. Todo esto marcado por la regla de negocios que se maneja desde el diseño del código.

La tecnología elegida para desarrollar la aplicación fue Android Studio, en una API compatible con el 99% de los dispositivos móviles actuales.

Diagramas de caso de uso:



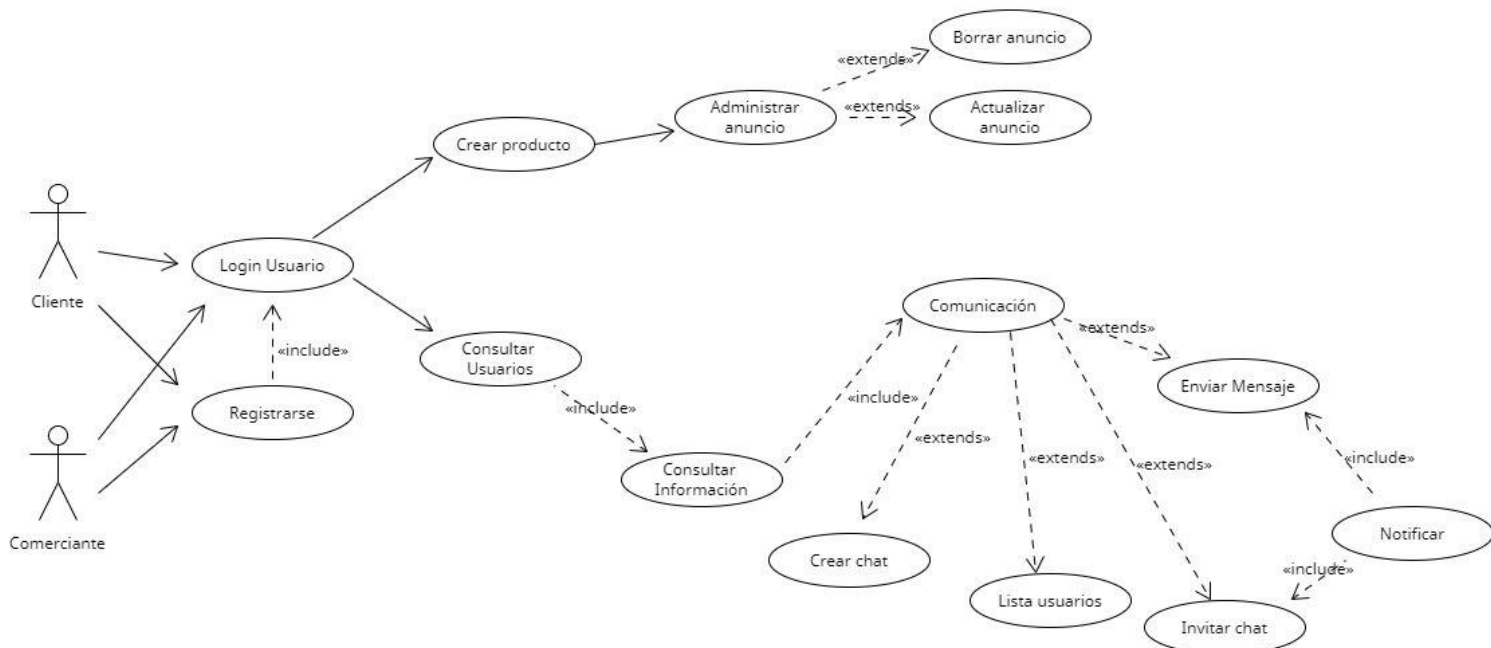
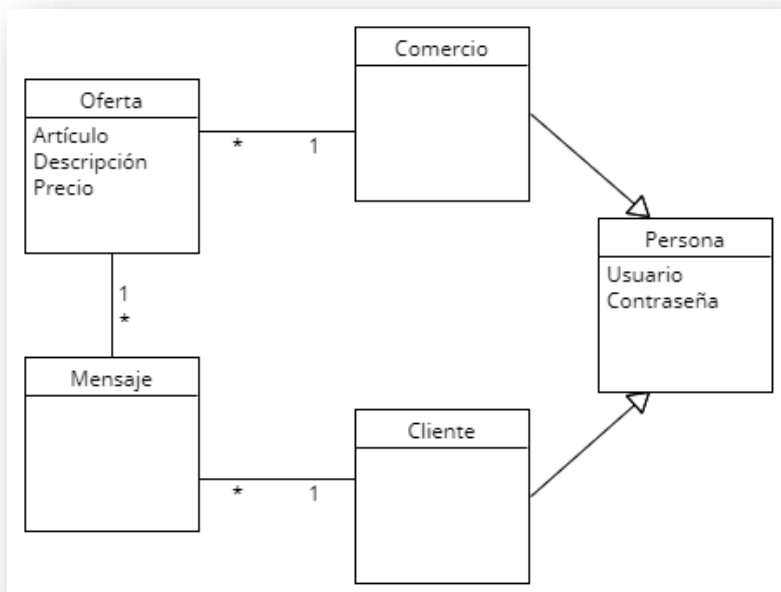


Diagrama de clase:



Diseño visual

En la primera versión de esta aplicación se pretendió lanzar un proyecto cuyo diseño este caracterizado por una gama de colores sobrios, en la gama de los grises. Esta característica no es aleatoria, creemos que el protagonismo se lo debe ganar cada uno de los comerciantes y sus productos en venta, llevarse el



lugar estelar. Sin embargo, prevemos lanzar una versión 2.0, con un diseño diferente para ofrecer distintos skins de la app y ver cuál gusta más a priori.

Nuestra visión

Nosotros documentamos. Es tan importante entender el código como también entender cómo se llegó a ese código. La documentación es importante para entregar un código de calidad. Ya que muchas veces el desarrollador se topa con situaciones de impacto en las reglas de negocio, que si modifican el código de la app deberían quedar documentados para facilitar el trabajo del equipo que a posteriori se encargue del proyecto (sea este el mismo, o no).

Si una tarea o una historia de usuario no tiene test, puede estar acabada y eso sería un gran problema.

Tener documentación desactualizada sale caro en un proyecto, porque no se puede depender de que si se transmite de boca a boca el aprendizaje dentro del equipo o no se habló del tema.. Tiene que estar documentado en un repositorio. Si no se documenta no se es buen desarrollador.

Las próximas versiones y futuras modificaciones serán documentadas, como partes de las buenas prácticas, aprehendidas en esta carrera. Queremos ser buenos profesionales y crear código de calidad.

Equipo de desarrollo:

- Campos, Tomás
- Andrade, Florencia
- Fernández, Jimena
- Montes, Maximiliano