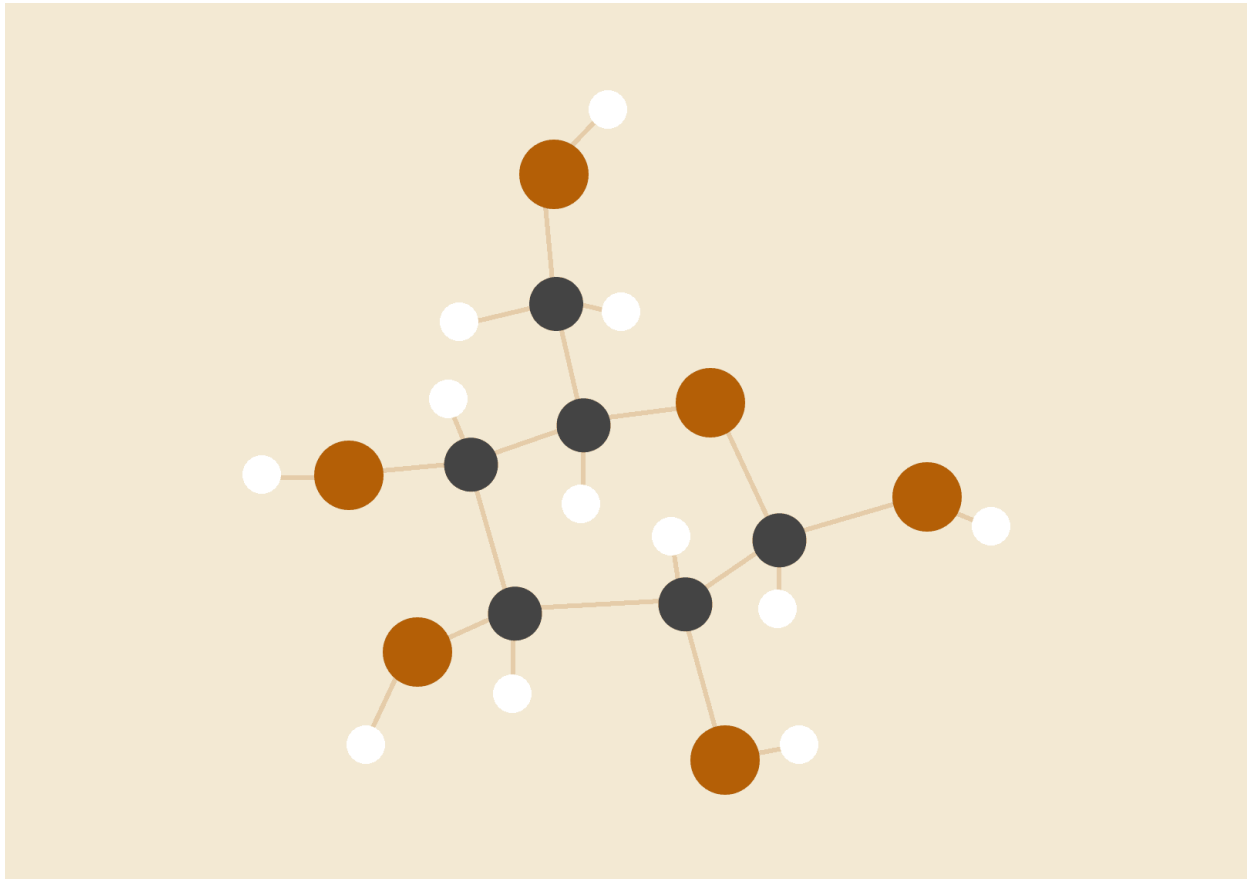


Boceto De Pantalla

Programación para Móviles I

Fued Alejandro Majul Ramirez



Rivera Francisco Javier

Alvarez Esqueda Yasser Francisco

10/02/2023

ISW 8.º A

Información de Control	
Nombre del Requerimiento:	UniFood
Nombre del Analista Funcional:	Alvarez Esqueda Yasser Francisco Rivera Javier

Login

Uso de la Pantalla.

Título:	Login
Propósito:	Acceder a la aplicación con una cuenta registrada
Reglas de Negocio:	Dependiendo de la cuenta registrada, podrá acceder como alumno o trabajador de la cafetería.
Menú al que pertenece	Pantalla principal

Datos requeridos en la Pantalla.

The image shows a mobile application login screen for 'UniFood'. At the top is a logo with 'Uni' in orange and 'Food' in green, with two gear icons between the words. Below the logo are two text input fields: 'Matrícula' and 'Contraseña'. Below these fields is a button labeled 'Ingresar'. At the bottom, there is a link that says '¿No tienes una cuenta? ¡Regístrate!'. Red numbers 1 through 5 are placed next to the logo, the two input fields, the 'Ingresar' button, and the registration link respectively.

1. Logo de la aplicación: No interactivo

2. Campo de texto (Matrícula): Para agregar usuario con matrícula.

3. Campo de texto (Contraseña): Para agregar la contraseña, de tipo contraseña para hacerlo confidencial.

4. Botón “Ingresar”: Al presionarlo se validará la información de los campos de texto, de existir el usuario, se abrirá la pantalla de inicio, de lo contrario marcará que las credenciales son incorrectas.

5. Botón “¡Regístrate!”: Al presionarlo mostrará la pantalla de “Registro”.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Logo de la aplicación	IG	N/A	N/A	No interactivo	
2	Campo de texto (Matrícula)	I	10	Entrada	Debe ser único y de caracteres numéricos	Campo obligatorio
3	Campo de texto (Contraseña)	V	20	Entrada	Debe ser de tipo password y de caracteres alfanuméricos	Campo obligatorio
4	Botón “Ingresar”	B	N/A	Entrada	Enviar los datos de los campos anteriores	
5	Botón “¡Regístrate!”	B	N/A	Entrada	Te redirigirá a la pantalla “Registro”	

Nomenclatura					
IG = Imagen	I = Int	V= Varchar	B = Button		

Registro

Uso de la Pantalla.

Título:	Registro
Propósito:	Agregar nuevas credenciales para ser un usuario registrado
Reglas de Negocio:	El registro tomará añadirá al usuario nuevo con valores predeterminados de usuario normal.
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Registro

Datos requeridos en la Pantalla.

The screenshot shows the registration interface for UniFood 1. At the top is the logo 'UniFood 1.' in orange and green. Below it is a user profile icon placeholder with a pencil icon, labeled '2.'. Underneath are four text input fields: 'Matrícula' (labeled '3.'), 'Nombre' (labeled '4.'), 'Contraseña' (labeled '5.'), and 'Correo Electrónico' (labeled '6.'). At the bottom are two buttons: 'Cancelar' (labeled '7.') and 'Regístrate' (labeled '8.').

1. Logo de la aplicación: Regresa a la pantalla de Login

2. Cambiar imagen de usuario: Para agregar una imagen de usuario o dejar por defecto la predeterminada.

3. Campo de texto (Matrícula): Para agregar la matrícula a registrar.

4. Campo de texto (Nombre): Para agregar el nombre a registrar.

5. Campo de texto (Contraseña): Para agregar la contraseña, de tipo contraseña para hacerlo confidencial.

6. Campo de texto (Correo electrónico): Para agregar el correo electrónico a registrar.

7. Botón “Cancelar”: Al presionarlo volverá a la página principal.

8. Botón “Regístrate”: Al presionarlo validará la información de los campos, y se añadirá el nuevo usuario, redirigiendo a la pantalla de “Login”.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Logo de la aplicación	IG	N/A	Entrada	Te redirigirá a la pantalla “Login”	
2	Imagen de usuario	B	N/A	Entrada	De no cambiar la imagen se guarda una predeterminada	Campo no obligatorio
3	Campo de texto (Matrícula)	I	10	Entrada	Debe ser único y de caracteres numéricos	Campo obligatorio
4	Campo de texto (Nombre)	V	60	Entrada	Contiene solo caracteres alfabéticos	Campo obligatorio
5	Campo de texto (Contraseña)	V	20	Entrada	Debe ser de tipo password y de caracteres alfanuméricos	Campo obligatorio
6	Campo de texto (Correo electrónico)	V	50	Entrada	Debe ser tipo email y de caracteres alfanuméricos	Campo obligatorio
7	Botón “Cancelar”	B	N/A	Entrada	Enviar los datos de los campos anteriores.	
8	Botón “Regístrate”	B	N/A	Entrada	Te redirigirá a la pantalla “Registro”	

Nomenclatura					
IG = Imagen	B = Button	I = Int	V= Varchar		

Navbar / Footer Alumnos

Uso de la Pantalla.

Título:	Navbar / Footer Alumnos
Propósito:	Navegar a los distintos apartados de la aplicación
Reglas de Negocio:	Dependiendo del icono presionado redireccionará a una página u otra
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Navbar / Footer

Datos requeridos en la Pantalla.



1. Icono de perfil: Al presionarlo mostrará la pantalla de “Perfil”.

2. Logo de la aplicación: No interactivo

3. Icono de carrito: Al presionarlo mostrará la pantalla de “Carrito”.

4. Icono de inicio: Al presionarlo mostrará la pantalla de “Inicio”.

5. Icono de menú: Al presionarlo mostrará la pantalla de “Menú”.

5. Icono de pedidos: Al presionarlo mostrará la pantalla de “Pedidos”.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Icono de perfil	IC	N/A	Entrada	Te redirigirá a la pantalla “Perfil”	
2	Logo de la aplicación	IG	N/A	N/A	No interactivo	
3	Icono de carrito	IC	N/A	Entrada	Te redirigirá a la pantalla “Carrito”	
4	Icono de inicio	IC	N/A	Entrada	Te redirigirá a la pantalla “Inicio”	
5	Icono de menú	IC	N/A	Entrada	Te redirigirá a la pantalla “Menú”	
6	Icono de pedidos	IC	N/A	Entrada	Te redirigirá a la pantalla “Pedidos”	

Nomenclatura					
IC = Icono	IG = Imagen				

Perfil Alumnos / Cafetería

Uso de la Pantalla.

Título:	Perfil Alumnos/ Cafetería
Propósito:	Modificar los datos del perfil de usuario
Reglas de Negocio:	Dependiendo del campo presionado se podrá modificar el campo en concreto
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Navbar > Perfil

Datos requeridos en la Pantalla.



1. Cambiar imagen de usuario: Para agregar una imagen de usuario.

2. Campo de texto (Matrícula): Para ver la matrícula a editar.

3. Botón de editar: Para editar el campo de texto al que pertenece.

4. Campo de texto (Nombre): Para ver el nombre a editar.

5. Campo de texto (Contraseña): Para ver la contraseña (está no se verá explícitamente) a editar.

6. Campo de texto (Correo electrónico): Para ver el correo electrónico a editar.

7. Botón “Cancelar”: Para regresar los valores de los campos a su estado inicial.

8. Botón de “Guardar”: Para validar y guardar los cambios realizados.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Imagen de usuario	B	N/A	Entrada	Se guarda la nueva imagen y se elimina la anterior	
2	Campo de texto (Matrícula)	I	10	Entrada	Debe ser único y de caracteres numéricos	Campo obligatorio
3	Botón de editar	B	N/A	Entrada	Te permite editar el campo que selecciones	
4	Campo de texto (Nombre)	V	60	Entrada	Contiene solo caracteres alfabéticos	Campo obligatorio
5	Campo de texto (Contraseña)	V	20	Entrada	Debe ser de tipo password y de caracteres alfanuméricos	Campo obligatorio
6	Campo de texto (Correo electrónico)	V	50	Entrada	Debe ser tipo email y de caracteres alfanuméricos	Campo obligatorio
7	Botón "Cancelar"	B	N/A	Entrada	Regresa los valores a su estado inicial	
8	Botón "Guardar"	B	N/A	Entrada	Valida los cambios y los guarda	

Nomenclatura					
B = Button	I = Int	V= Varchar			

Carrito Alumnos

Uso de la Pantalla.

Título:	Carrito Alumnos
Propósito:	Administrar los productos agregados y realizar el pedido
Reglas de Negocio:	Se irán acumulando los productos que se hayan agregado desde Menú - Extra hasta comprarlos.
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Navbar > Carrito

Datos requeridos en la Pantalla.



- 1. Campo de texto (Nombre):** Se verá el nombre del producto.
- 2. Campo de texto (Descripción):** Se verá la descripción del producto.
- 3. Campo de texto (Precio):** Se verá el precio individual del producto.
- 4. Imagen del producto:** Se verá la imagen agregada del producto.
- 5. Botón “Menos”:** Para quitar un producto del mismo tipo al carrito.
- 6. Campo de texto (No. de productos):** Se verá la cantidad agregada de productos.
- 7. Botón “Más”:** Para agregar un producto del mismo tipo al carrito.
- 8. Campo de texto (Precio total):** Se verá el precio total de los productos agregados.
- 9. Botón “Ordenar”:** Para enviar el pedido a la Cafetería, incluyendo algunos datos personales para la entrega.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Campo de texto (Nombre)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del producto	
2	Campo de texto (Descripción)	V	50	Entrada	Contiene la descripción del producto	
3	Campo de texto (Precio)	F	10	Entrada	Contiene el precio del producto	
4	Imagen del producto	IG	N/A	Entrada	Contiene la imagen del producto	
5	Botón "Menos"	B	N/A	Entrada	Permite disminuir los productos a comprar	
6	Campo de texto (No. de productos)	I	10	Entrada	Contiene los productos a comprar del mismo tipo	
7	Botón "Más"	B	N/A	Entrada	Permite aumentar los productos a comprar	
8	Campo de texto (Precio total)	F	10	Entrada	Contiene la sumatoria de todos los productos a comprar	
9	Botón "Ordenar"	B	N/A	Entrada	Valida los datos y los guarda en pedidos	

Nomenclatura					
V= Varchar	F = Float	IG = Image	B =Button	I = Int	

Inicio Alumnos

Uso de la Pantalla.

Título:	Inicio Alumnos
Propósito:	Ver una vista general de las compras hechas en la semana o mes
Reglas de Negocio:	Se verán los productos más adquiridos y el total gastado en esa semana o mes
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Footer > Inicio

Datos requeridos en la Pantalla.



1. Campo de texto (No. de productos): Se verá el número de productos comprados en esa semana o mes.

2. Campo de texto (Producto): Se verán los 4 productos más comprados en esa semana o mes.

3. Campo de texto (Gasto total): Se verá el gasto realizado en esa semana o mes.

(La gráfica es de muestra, puede no estar implementada desde un inicio)

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Campo de texto (No. de productos)	I	10	Entrada	Contiene el número de productos comprados en esa semana o mes	
2	Campo de texto (Producto)	V	30	Entrada	Contiene el nombre de los productos más comprados en esa semana o mes	
3	Campo de texto (Gasto total)	F	10	Entrada	Contiene la sumatoria de todos los productos comprados en esa semana o mes	

Nomenclatura					
I = Int	V= Varchar	F = Float			

Menú Alumnos

Uso de la Pantalla.

Título:	Menú Alumnos
Propósito:	Ver los productos disponibles e interactuar con ellos
Reglas de Negocio:	Se dividen los productos en alimentos y bebidas, la lista crece cada que se agreguen más productos
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Footer > Menú

Datos requeridos en la Pantalla.



1. Botón de comida: Para desplazar la vista al área de comida.

2. Botón de bebidas: Para desplazar la vista al área de bebidas.

3. Campo de texto (Nombre): Se verá el nombre del producto.

4. Campo de texto (Descripción): Se verá la descripción del producto.

5. Campo de texto (Precio): Se verá el precio individual del producto.

6. Imagen del producto: Se verá la imagen agregada del producto.

7. Card del producto: Para abrir un modal con las opciones para agregarlo al carrito.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Botón de comida	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de comida	
2	Botón de bebidas	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de bebidas	
3	Campo de texto (Nombre)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del producto	
4	Campo de texto (Descripción)	V	50	Entrada	Contiene la descripción del producto	
5	Campo de texto (Precio)	F	10	Entrada	Contiene el precio del producto	
6	Imagen del producto	IG	N/A	Entrada	Contiene la imagen del producto	
7	Card del producto	B	N/A	Salida	Abre un modal con más datos del producto.	

Nomenclatura					
B = Button	V= Varchar	F = Float	IG = Image		

Pedidos Alumnos

Uso de la Pantalla.

Título:	Pedidos Alumnos
Propósito:	Ver los pedidos realizados y filtrarlos por año y mes
Reglas de Negocio:	Se verán todos los pedidos que el alumno ha realizado, con la posibilidad de filtrarlos por año y mes
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Footer > Pedidos

Datos requeridos en la Pantalla.

1. Botón “Año”: Para elegir el año de los pedidos a ver dentro de un menú desplegable.

2. Botón “Mes”: Para elegir el mes de los pedidos a ver dentro de un menú desplegable.

3. Campo de texto (Nombre del alumno): Se verá el nombre del alumno.

4. Campo de texto (Fecha): Se verá el día, mes y año que se realizó el pedido.

5. Campo de texto (No. de orden): Se verá el número de orden del pedido.

6. Campo de texto (Hora): Se verá la hora y el minuto en que se realizó el pedido.

7. Campo de texto (Nombre del producto): Se verá el nombre del producto.

8. Campo de texto (Cantidad): Se verá el número de productos que se ordenan.

9. Campo de texto (Precio total): Se verá el precio total del pedido.

10. Card del producto: Para abrir un acordeón con toda la información del pedido.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Botón “Año”	B	N/A	Salida	Abre un menú desplegable para elegir el año	Solo se verán las cards del año elegido
2	Botón “Mes”	B	N/A	Salida	Abre un menú desplegable para elegir el mes	Solo se verán las cards del mes elegido
3	Campo de texto (Nombre del alumno)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del alumno que realizó el pedido	
4	Campo de texto (Fecha)	D	N/A	Entrada	Contiene la fecha (día, mes y año) que se realizó el pedido	
5	Campo de texto (No. de orden)	V	15	Entrada	Contiene el número de orden del pedido	
6	Campo de texto (Hora)	D	N/A	Entrada	Contiene la hora y el minuto que se realizó el pedido	
7	Campo de texto (Nombre del producto)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del producto	
8	Campo de texto (Cantidad)	I	10	Entrada	Contiene la cantidad de productos del mismo tipo	
9	Campo de texto (Precio total)	F	10	Entrada	Contiene el precio total del pedido	
10	Card del producto	B	N/A	Salida	Abre un acordeón con más datos del producto.	

Nomenclatura					
B = Button	V= Varchar	D = Date	I = Int	F = Float	

Menú extra Alumnos

Uso de la Pantalla.

Título:	Menú extra Alumnos
Propósito:	Ver las variaciones de un producto y agregarlas al carrito
Reglas de Negocio:	Se verán todas las variaciones que tenga el producto, con la posibilidad de agregar al carrito y ver el precio total
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Footer > Menu > Card del producto > Menú extra

Datos requeridos en la Pantalla.



- Campo fuera:** Regresa a la vista del menú.
- Campo de texto (Nombre):** Se verá el nombre del producto.
- Campo de texto (Descripción):** Se verá la descripción del producto.
- Campo de texto (Precio):** Se verá el precio individual del producto.
- Campo de texto (Variación):** Se verá el nombre de la variación del producto.
- Botón “Agregar al carrito”:** Enviará el pedido al carrito.
- Imagen del producto:** Se verá la imagen agregada del producto.
- Botón “Menos”:** Para quitar un producto.
- Campo de texto (No. de productos):** Se verá la cantidad agregada de productos.
- Botón “Más”:** Para agregar un producto.
- Campo de texto (Precio total):** Se verá el precio total de los productos agregados.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Campo fuera	X	N/A	Salida	Te regresa a la pantalla de menú	
2	Campo de texto (Nombre)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del producto	
3	Campo de texto (Descripción)	V	50	Entrada	Contiene la descripción del producto	
4	Campo de texto (Precio)	F	10	Entrada	Contiene el precio del producto	
5	Imagen del producto	IG	N/A	Entrada	Contiene la imagen del producto	
6	Botón “Agregar al carrito”	B	N/A	Entrada	Permite agregar productos al carrito	
7	Imagen del producto	IG	N/A	Entrada	Contiene la imagen del producto	
8	Botón “Menos”	B	N/A	Entrada	Permite disminuir los productos a comprar	
9	Campo de texto (No. de productos)	I	10	Entrada	Contiene los productos a comprar del mismo tipo	
10	Botón “Más”	B	N/A	Entrada	Permite aumentar los productos a comprar	
11	Campo de texto (Precio total)	F	10	Entrada	Contiene la sumatoria de todos los productos a comprar	

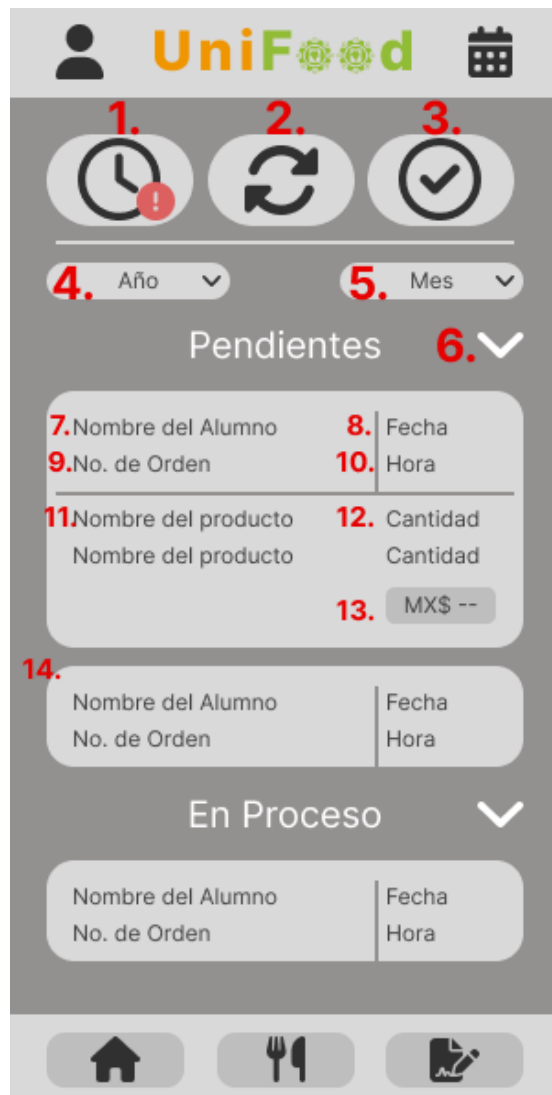
Nomenclatura					
X = Fuera	V= Varchar	F = Float	IG = Image	B = Button	I = Int

Calendario Cafetería

Uso de la Pantalla.

Título:	Calendario Cafetería
Propósito:	Ver los pedidos que fueron realizados y filtrarlos
Reglas de Negocio:	Se verán todos los pedidos que se han realizado, con la posibilidad de filtrarlos por año, mes y estado del producto
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Navbar > Calendario

Datos requeridos en la Pantalla.



1. Botón de pendiente: Para desplazar la vista al área de los pedidos pendientes.

2. Botón de en proceso: Para desplazar la vista al área de los pedidos en proceso.

3. Botón de listo: Para desplazar la vista al área de los pedidos listos.

4. Botón “Año”: Para elegir el año de los pedidos a ver dentro de un menú desplegable.

5. Botón “Mes”: Para elegir el mes de los pedidos a ver dentro de un menú desplegable.

6. Botón de sección: Para abrir y cerrar un acordeón con los pedidos de esa sección.

7. Campo de texto (Nombre del alumno): Se verá el nombre del alumno.

8. Campo de texto (Fecha): Se verá el día, mes y año que se realizó el pedido.

9. Campo de texto (No. de orden): Se verá el número de orden del pedido.

10. Campo de texto (Hora): Se verá la hora y el minuto en que se realizó el pedido.

11. Campo de texto (Nombre del producto): Se verá el nombre del producto.

12. Campo de texto (Cantidad): Se verá el número de productos que se ordenan.

13. Campo de texto (Precio total): Se verá el precio total del pedido.

14. Card del producto: Para abrir un acordeón con toda la información del pedido.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Botón de pendiente	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de pendiente	Solo se verán las cards del año elegido
2	Botón de en proceso	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de en proceso	
3	Botón de listo	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de listo	
4	Botón “Año”	B	N/A	Salida	Abre un menú desplegable para elegir el año	Solo se verán las cards del año elegido
5	Botón “Mes”	B	N/A	Salida	Abre un menú desplegable para elegir el mes	Solo se verán las cards del mes elegido
6	Botón de sección	B	N/A	Salida	Muestra u oculta los pedidos de su sección	Solo oculta los pedidos dentro de su sección
7	Campo de texto (Nombre del alumno)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del alumno que realizó el pedido	
8	Campo de texto (Fecha)	D	N/A	Entrada	Contiene la fecha (día, mes y año) que se realizó el pedido	
9	Campo de texto (No. de orden)	V	15	Entrada	Contiene el número de orden del pedido	
10	Campo de texto (Hora)	D	N/A	Entrada	Contiene la hora y el minuto que se realizó el pedido	
11	Campo de texto (Nombre del producto)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del producto	

12	Campo de texto (Cantidad)	I	10	Entrada	Contiene la cantidad de productos del mismo tipo	
13	Campo de texto (Precio total)	F	10	Entrada	Contiene el precio total del pedido	
14	Card del producto	B	N/A	Salida	Abre un acordeón con más datos del producto.	

Nomenclatura					
B = Button	V= Varchar	D = Date	I = Int	F = Float	

Inicio Cafetería

Uso de la Pantalla.

Título:	Inicio Cafetería
Propósito:	Ver una vista general de las ventas hechas en la semana o mes
Reglas de Negocio:	Se verán los productos más vendidos y el total vendido en esa semana o mes
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Footer > Inicio

Datos requeridos en la Pantalla.



1. Campo de texto (No. de productos): Se verá el número de productos vendidos en esa semana o mes.

2. Campo de texto (Producto): Se verán los 4 productos más vendidos en esa semana o mes.

3. Campo de texto (Ventas total): Se verán las ventas realizadas en esa semana o mes.

(La gráfica es de muestra, puede no estar implementada desde un inicio)

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Campo de texto (No. de productos)	I	10	Entrada	Contiene el número de productos vendidos en esa semana o mes	
2	Campo de texto (Producto)	V	30	Entrada	Contiene el nombre de los productos más vendidos en esa semana o mes	
3	Campo de texto (Gasto total)	F	10	Entrada	Contiene la sumatoria de todos los productos vendidos en esa semana o mes	

Nomenclatura					
I = Int	V= Varchar	F = Float			

CRUD Productos Cafetería

Uso de la Pantalla.

Título:	CRUD Productos Cafetería
Propósito:	Crear, ver, editar y eliminar los productos en la cafetería
Reglas de Negocio:	Se dividen los productos en alimentos y bebidas, la lista crece cada que se agreguen más productos, y estos pueden ser editados o eliminados.
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Footer > CRUD Productos Cafetería

Datos requeridos en la Pantalla.



1. Botón de comida: Para desplazar la vista al área de comida.

2. Botón de bebidas: Para desplazar la vista al área de bebidas.

3. Botón de agregar producto: Para agregar un nuevo producto a la sección.

4. Campo de texto (Nombre): Se verá el nombre del producto.

5. Campo de texto (Descripción): Se verá la descripción del producto.

6. Campo de texto (Precio): Se verá el precio individual del producto.

7. Botón de editar: Para editar el campo de texto al que pertenece.

8. Imagen del producto: Se verá la imagen agregada del producto.

9. Botón de eliminar: Para eliminar el producto.

10. Botón “Disponible”: Para etiquetar el producto como disponible.

11. Botón “agotado”: Para etiquetar el producto como agotado.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Botón de comida	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de comida	
2	Botón de bebidas	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de bebidas	
3	Botón de agregar producto	B	N/A	Salida	Añade un producto en la sección que corresponde	
4	Campo de texto (Nombre)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del producto	
5	Campo de texto (Descripción)	V	50	Entrada	Contiene la descripción del producto	
6	Campo de texto (Precio)	F	10	Entrada	Contiene el precio del producto	
7	Botón de editar	B	N/A	Entrada	Te permite editar el campo que selecciones	
8	Imagen del producto	IG	N/A	Entrada	Contiene la imagen del producto	
9	Botón de eliminar	B	N/A	Salida	Te permite eliminar el producto que selecciones	
10	Botón "Disponible"	B	N/A	Entrada	Etiqueta el producto como disponible	El alumno podrá comprarlo
11	Botón "Agotado"	B	N/A	Entrada	Etiqueta el producto como agotado	El alumno no podrá comprarlo

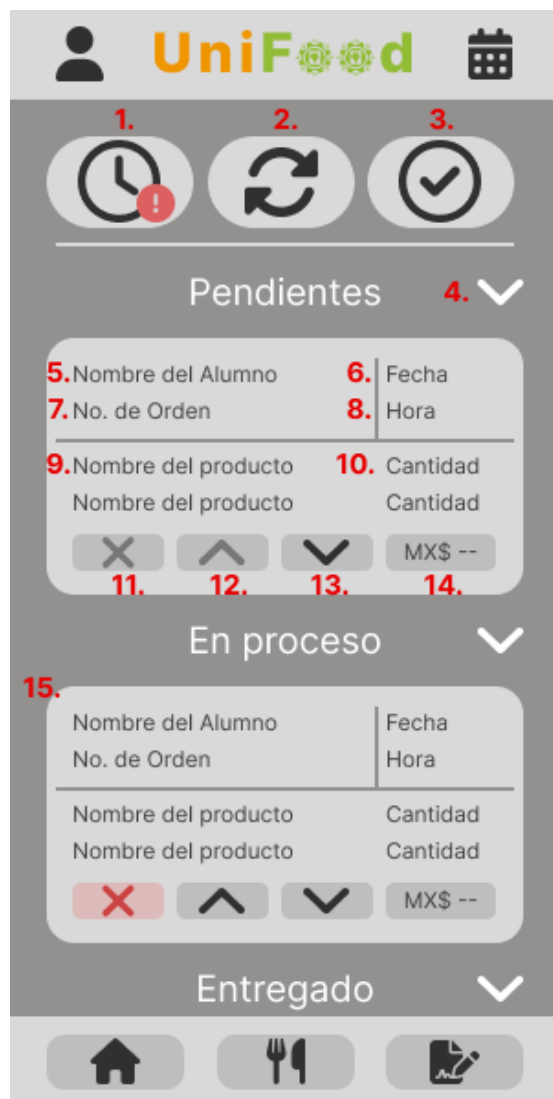
Nomenclatura					
B = Button	V= Varchar	F = Float	IG = Image		

Pedidos Cafetería

Uso de la Pantalla.

Título:	Pedidos Cafetería
Propósito:	Ver los pedidos que fueron realizados e interactuar con ellos
Reglas de Negocio:	Se verán todos los pedidos que se han realizado, con la posibilidad de pasarlos de una fase a otra, o incluso reportar el pedido.
Menú al que pertenece	Pantalla principal > Footer > Pedidos

Datos requeridos en la Pantalla.



1. Botón de pendiente: Para desplazar la vista al área de los pedidos pendientes.

2. Botón de en proceso: Para desplazar la vista al área de los pedidos en proceso.

3. Botón de listo: Para desplazar la vista al área de los pedidos listos.

4. Botón de sección: Para abrir y cerrar un acordeón con los pedidos de esa sección.

5. Campo de texto (Nombre del alumno): Se verá el nombre del alumno.

6. Campo de texto (Fecha): Se verá el día, mes y año que se realizó el pedido.

7. Campo de texto (No. de orden): Se verá el número de orden del pedido.

8. Campo de texto (Hora): Se verá la hora y el minuto en que se realizó el pedido.

9. Campo de texto (Nombre del producto): Se verá el nombre del producto.

10. Campo de texto (Cantidad): Se verá el número de productos que se ordenan.

11. Botón de reportar: Reporta el pedido.

12. Botón de regresar: Para regresar el pedido a la sección anterior.

13. Botón de avanzar: Para pasar el pedido a la siguiente sección.

14. Campo de texto (Precio total): Se verá el precio total del pedido.

15. Card del producto: Para abrir un acordeón con toda la información del pedido.

Descripción de datos de la Pantalla.

#	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
1	Botón de pendiente	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de pendiente	Solo se verán las cards del año elegido
2	Botón de en proceso	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de en proceso	
3	Botón de listo	B	N/A	Salida	Desplaza la vista al área de listo	
4	Botón de Sección	B	N/A	Salida	Muestra u oculta los pedidos de su sección	Solo oculta los pedidos dentro de su sección
5	Campo de texto (Nombre del alumno)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del alumno que realizó el pedido	
6	Campo de texto (Fecha)	D	N/A	Entrada	Contiene la fecha (día, mes y año) que se realizó el pedido	
7	Campo de texto (No. de orden)	V	15	Entrada	Contiene el número de orden del pedido	
8	Campo de texto (Hora)	D	N/A	Entrada	Contiene la hora y el minuto que se realizó el pedido	
9	Campo de texto (Nombre del producto)	V	30	Entrada	Contiene el nombre del producto	
10	Campo de texto (Cantidad)	I	10	Entrada	Contiene la cantidad de productos del mismo tipo	
11	Botón de reportar	B	N/A	Entrada	Reporta el pedido	El pedido se hace de color rojizo y solo se puede

						usar en la segunda etapa
12	Botón de regresar	B	N/A	Salida	Regresa el pedido a la etapa anterior	No se puede usar en la primer etapa
13	Botón de avanzar	B	N/A	Salida	Hace avanzar el pedido a la siguiente etapa	No se puede usar en la última etapa
14	Campo de texto (Precio total)	F	10	Entrada	Contiene el precio total del pedido	
15	Card del producto	B	N/A	Salida	Abre un acordeón con más datos del producto.	

Nomenclatura					
B = Button	V= Varchar	D = Date	I = Int	F = Float	