INFORME APP

**OBJETIVOS GENERAL**

* Diseñar un prototipo de aplicación capaz de registrar un usuario, mostrar un menú de productos, mostrar información del producto y agregar diferentes ingredientes, además localizar puntos cercanos como su pedido.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

* Diseñar una aplicación cuya función sea vender productos online de comidas
* Implementar una función de menú donde se pueda ver todo el catálogo de los productos
* Implementar una función donde se pueda ver toda la información del producto seleccionado
* Implementar una función donde se pueda agregar una tarjeta de crédito o se seleccione otros medios de pago
* Implementa una función donde se pueda localizar el pedio y localizar el punto más cercano
* Implementar una función donde se pueda registrar de forma fácil y rápida un nuevo usuario
* Implementar una función donde se pueda agregar diferentes ingredientes o adicionar productos

1. Crea una lista con cada una de las funciones específicas que debe tener la aplicación para cumplir a cabalidad las necesidades del cliente.

* Función Login. Esta función es la que pide el acceso a la aplicación, si no esta registrado le indica las opciones que tiene para el registro, contendrá dos botones para registro fácil, uno de Facebook y el otro de Google, si el usuario no quiere registrarse con alguno de ellos tendrá un link para que se registré manualmente.

Cuando el login sea exitoso se enviará al menú.

* Función registro. Esta función nos permite registrar un nuevo usuario siempre y cuando el usuario no se registre por los botones de de Facebook y Google.
* Función menú. Esta función es la encargada de mostrar el menú de todos los productos que el restaurante tenga, cada producto muestra una imagen real del producto, nombre, datos del producto, precio, calificación. Al seleccionar algún producto, nos enviara a la función de información.
* Función de información. Esta función es la encargada de mostrarnos toda la información del producto seleccionado, contiene una imagen real del producto, información costo de envió y minutos aproximados de llegada. Cuanta con una opción de agregar otro pedido igual, la la parte inferior cuanta con los comentarios que a tenido el producto y las calificaciones de cada usuario. Cuenta con 2 botones uno para agregar al carrito y el otro para agregar la cantidad adicional del producto.
* Función compra. Esta función se encarga de darle 3 diferentes opciones, tarjeta de crédito, pago con datafono y pago con efectivo. La opción pago con tarjeta de crédito es la única que se desplegara mostrándole los campos para que ingrese los datos de la tarjeta y así procesar el pago desde la aplicación.
* Función mapa. Esta función esta encargada de mostrar el mapa de Google el cual nos indicara el restaurante mas cercano, o en su defecto en donde se encuentra el pedido.
* Función carrito. Esta función es donde se encuentra todos los productos seleccionados para su pedido, nos indica cual producto y la cantidad, además de un botón que se encargara de enviarnos a la opción de pago.
* Función historial. Esta función nos muestra todos los productos que ya a comprado.
* Función agregar ingredientes. Esta función nos muestra los ingredientes permitidos que se pueden agregar adicional. Nos indica la cantidad que se quiere agregar y en la parte inferior nos indica el costo de cada ingrediente adicional.
* Función de confirmación. Esta función nos indica que el pedido ya va en camino y el tiempo en minutos que tardara en llegar.
* Función programar. Esta función nos permite programar un pedido dándonos la opción de dia y hora, es decir si pasado mañana tengo un evento importante puedo programar un pedido para ese día y hora específicas.
* Función promocione. Esta función nos permite ver las promociones del dia.

1. En un cuadro como el siguiente, define qué tipo de aplicación se debe desarrollar para este caso, indicando 5 argumentos por cada tipo:

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Por qué debe ser una app…? | ¿Por qué no debe ser una app…? |
| La aplicación nos muestra una gran variedad de productos directamente en su celular sin salir de su casa | Evita la experiencia de salir y compartir con diferentes personas o tener diferentes experiencias |
| Por seguridad la app al no ser hibrida es más ágil | La aplicación hibrida disminuye los costos y el tiempo de desarrollo |
| La app evita ataques de inyección sql | La app hibrida puede ser modificada de forma más rápida y sencilla |
| La app puede acceder a odas las funcionalidades del sistema operativo | La para una aplicación de venta online no es necesario tener acceso a todas las funcionalidades del sistema operativo |

1. Identifica los diferentes roles de los usuarios de la App, listando sus funciones específicas en el uso de la aplicación.

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del Rol | Funciones Especificas |
| Comprador | 1. Comprar 2. Compartir 3. Publicar 4. comentar |
| Admin | 1. Actualizar 2. Editar 3. Publicar 4. comprar |

1. Determina qué proveedor de MbaaS va a usar la aplicación, dando 5 argumentos por los cuales hiciste esa elección.

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proveedor | Adobe xd |
| Sitio Web (URL) | www.adobe.com/CreativeCloud |
| Nombre del plan a contratar | Aplicación única $379.680/año |
| Argumento 1 | al ser muy popular en el diseño gráfico y por su gran experiencia |
| Argumento 2 | Los diseños se guardan directamente en la nube de adobe evitando perder nuestro diseño |
| Argumento 3 | La herramienta es intuitiva disminuyendo su complejidad |
| Argumento 4 | Cuenta con diferentes opciones de dispositivos para una mejor interactividad |
| Argumento 5 | Emula la interactividad mostrándonos como se vería la aplicación en el entorno real |

1. Elige los patrones de interacción que estarán en la aplicación y argumenta cada uno de los que incluyas.

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del patrón | Argumento |
| Login | Al ingresar los datos de usuario y haciendo click en el botón ingresar, tendrá acceso a la aplicación. |
| Menu | El menú cargara cada producto, con su información el cual a su vez sera un boton que nos llevara a una función donde podremos ver la información completa del producto. |
| Información | En la información del producto el usuario podrá ver el tiempo que tardara el domicilio, el costo de envió y el precio, podrá indicar cuantos productos del mismo quiere que le envíen, podrá agregar comentarios, calificar el producto, |
| Localizar | El usuario podrá localizar el punto más cercano donde podrá comprar el producto personalmente, también podrá localizar el pedido para verificar si ya esa en camino y así evitar que el usuario lo cancele o llame para verificar el envio. |

1. Realiza al menos 10 prototipos de las vistas de la aplicación, especificando cada uno a qué rol pertenece. Procura que haya navegación dentro de los prototipos para hacer una simulación de cómo será la aplicación una vez desarrollada.









