

Instituto Tecnológico de Costa Rica
Sede Cartago
Escuela de Ingeniería en Computación
Curso IC-5701: Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Proyecto 1: Restaurantes

Elaborado por:

Arlem Gabriel Brenes Aguilar - 201123291

Luis Alejandro José Garita - 2016094679

Fabián Antonio Piedra Herrera - 2016089883

Profesor del curso:

Andrei Fuentes Leiva

2019

Semestre I

Índice

Índice	1
Wireframe	2
Pantalla de inicio	2
Pantalla de registro	2
Pantalla de recuperar contraseña	2
Pantalla de mapa	3
Pantalla de registrar restaurante	3
Pantalla de lista de restaurantes	3
Pantalla de búsqueda	4
Pantalla de información restaurante	4
Pantalla de comentarios restaurante	4
Pantalla de información	5
Prototipo	6
Aplicación	6
Backoffice	9
Diagrama de la base de datos	13
Descripción de web services	13
Interacción con Facebook	14

Wireframe

En esta sección se presenta el wireframe de la aplicación móvil, este es una demostración sencilla de lo que será la interfaz de usuario. Esto sirvió para identificar requisitos del proyecto y diseñar vagamente la interfaz.

Pantalla de inicio

Desde esta pantalla se pueden acceder a otras tres pantallas. Si se le da al botón *Entrar*, y las credenciales son correctas, se ingresará al menú principal de la aplicación (**Pantalla de mapa**). Si se presiona el botón *Entrar con Facebook*, se le lleva a una pantalla donde Facebook le pide las credenciales, luego de esto lo llevan al menú principal de la aplicación (**Pantalla de mapa**). Si se oprime *registrarse* se accederá a la **Pantalla de registrarse**. Si se oprimiera el botón de *¿Olvidaste la contraseña?* se entrará a la **Pantalla de registrarse**.

Pantalla de registro

Desde esta pantalla solo hay dos interacciones. Si oprime el botón de *Cambiar imagen* se abrirá la galería del teléfono para cargar una imagen. Y, si presiona el botón *Siguiente*, y todos los campos están completados correctamente, se volverá a la **Pantalla de inicio**.

Pantalla de recuperar contraseña

Desde esta pantalla, solo hay una interacción que es oprimir el botón *Siguiente*, si es oprimido se vuelve a la ventana **Pantalla de inicio**.

¡Bienvenido!

Usuario

Contraseña

Entrar

Entrar con Facebook

Registrarse

¿Olvidaste la contraseña?

Registro

Cambiar imagen

Usuario

Contraseña

Confirmar contraseña

Correo

Siguiente

Recuperar Contraseña

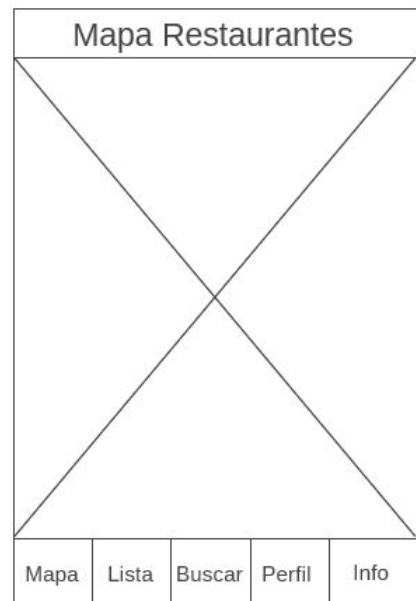
Usuario

Correo

Siguiente

Pantalla de mapa

Esta pantalla forma parte del menú principal. Todas las pantallas del menú principal, pueden ir desde el menú inferior a la **Pantalla de mapa**, a la **Pantalla de lista**, a la **Pantalla de búsqueda**, a la **Pantalla de perfil** y a la **Pantalla de información**. Además si se oprime en cualquier punto del mapa, se abrirá un cuadro de diálogo que preguntará si desea registrar un restaurante en esa ubicación. Si la respuesta es sí, accederá a la **Pantalla de registrar restaurante**.



Pantalla de registrar restaurante

Desde esta pantalla se pueden hacer dos interacciones. Primero, si oprime el botón de *Cambiar imagen* se abrirá la galería del teléfono para cargar una imagen. Y segundo, si oprime el botón *Registrar*, agregara el restaurante y, volverá a la **Pantalla de Mapa**.

Pantalla de lista de restaurantes

Esta pantalla forma parte del menú principal, asumiendo lo que esto implica (Véase **Pantalla de Mapa**). Además si oprime cualquier elemento de la lista, se abrirá la **Pantalla de información restaurante**.

Lista Restaurantes				
	[Nombre]	[#]☆		▲ ▼
	[Distancia]	[Precio]		
	[Nombre]	[#]☆		
	[Distancia]	[Precio]		
	[Nombre]	[#]☆		
	[Distancia]	[Precio]		
	[Nombre]	[#]☆		
	[Distancia]	[Precio]		
	[Nombre]	[#]☆		
	[Distancia]	[Precio]		
Mapa	Lista	Buscar	Perfil	Info

Pantalla de búsqueda

Esta pantalla forma parte del menú principal, asumiendo lo que esto implica (Véase **Pantalla de Mapa**). Además, si oprime el botón de *búsqueda* (Identificado como la flecha ➤) esto abrirá la **Pantalla de información restaurante**.

Busqueda				
<input type="text" value="[[Busqueda]]"/> ➤				
Opciones:				
Rango: [rango]				
Costo: [Costo]				
Cant. estrellas: [Cantidad]				
Tipo de comida: <input type="text"/>				
Mapa	Lista	Buscar	Perfil	Info

Pantalla de información restaurante

Esta pantalla forma parte del menú principal, asumiendo lo que esto implica (Véase **Pantalla de Mapa**). Esta pantalla tiene dos funcionalidades: primero, si oprime el botón de *Agregar imagen* se abrirá la galería del teléfono para cargar una imagen; segundo, si le da al botón de *Ver mapa* se abre la **Pantalla de mapa** con la ubicación del restaurante.

Detalle Restaurante				
Información		Comentarios		
<input type="text" value="[Nombre Restaurante]"/>				
Calificación: [#]★				
Precio: [precio]				
Tipo de comida: [tipo de comida]				
Horario:				
Correo: [correo]				
Telefono: [telefono]				
Mapa	Lista	Buscar	Perfil	Info

Pantalla de comentarios restaurante

Esta pantalla forma parte del menú principal, asumiendo lo que esto implica (Véase **Pantalla de Mapa**). Esta pantalla solo tiene una funcionalidad, si se le da al botón de *enviar* (Identificado como la flecha ➤) se enviará el mensaje escrito.

Detalle Restaurante				
Información		Comentarios		
<input type="text"/>				
➤				
Mapa	Lista	Buscar	Perfil	Info

Pantalla de información

Esta pantalla forma parte del menú principal, asumiendo lo que esto implica (Véase **Pantalla de Mapa**). Desde esta pantalla solo se podrá ver la información de los desarrolladores y la aplicación.

Acerca de				
Versión 1.0 Desarrolladores: Arlem Brenes Aguilar Alejandro Garita Cruz Fabián Piedra Herrera				
Mapa	Lista	Buscar	Perfil	Info

Prototipo

En esta sección se presentarán los prototipos de la aplicación para dispositivos móviles y del backoffice. Estos representarán la interfaz de usuario para ambas aplicaciones. El prototipo sirvió para poder determinar ciertas necesidades gráficas que podría tener alguna de las aplicaciones.

Nótese que puede haber diferencias entre el Wireframe, el prototipo y el producto final, esto por cuestiones de toma de decisiones sobre el diseño, o dificultades que se puedan encontrar a la hora de trabajar.

Aplicación

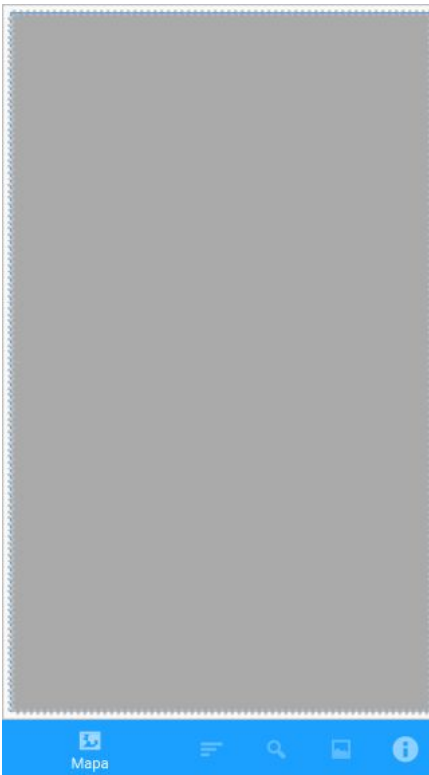
The image displays two mobile application prototypes side-by-side. The left prototype is a login screen titled '¡Bienvenido!' (Welcome!). It features input fields for 'Correo' (Email) and 'Contraseña' (Password), followed by an 'INGRESAR' (Login) button. Below this is a 'Continue with Facebook' button. At the bottom, there are two buttons: 'REGISTRARSE' (Sign Up) and 'RECUPERAR CONTRASEÑA' (Reset Password). The right prototype is a registration screen titled 'Registro' (Registration). It includes a profile picture placeholder with a 'CAMBIAR IMAGEN' (Change Image) button. Below are input fields for 'Usuario' (Username), 'Contraseña' (Password), 'Confirmar Contraseña' (Confirm Password), and 'Correo' (Email). A 'REGISTRAR' (Register) button is positioned at the bottom.

Recuperar Contraseña

Usuario

Correo

SIGUIENTE



Mapa

Lista de Restaurantes

Item 1
Sub Item 1

Perfil de usuario



Nombre: _Nombre_

Correo: _Correo_

Mapa

Mapa



CAMBIAR IMAGEN

Nombre restaurante

Costo: Barato

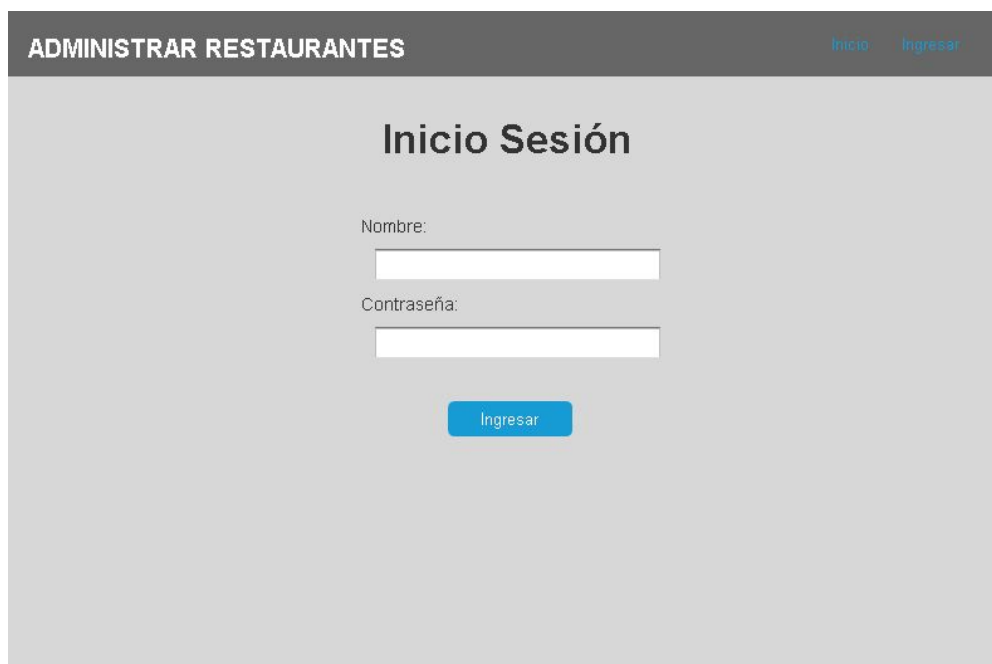
Tipos de comida:

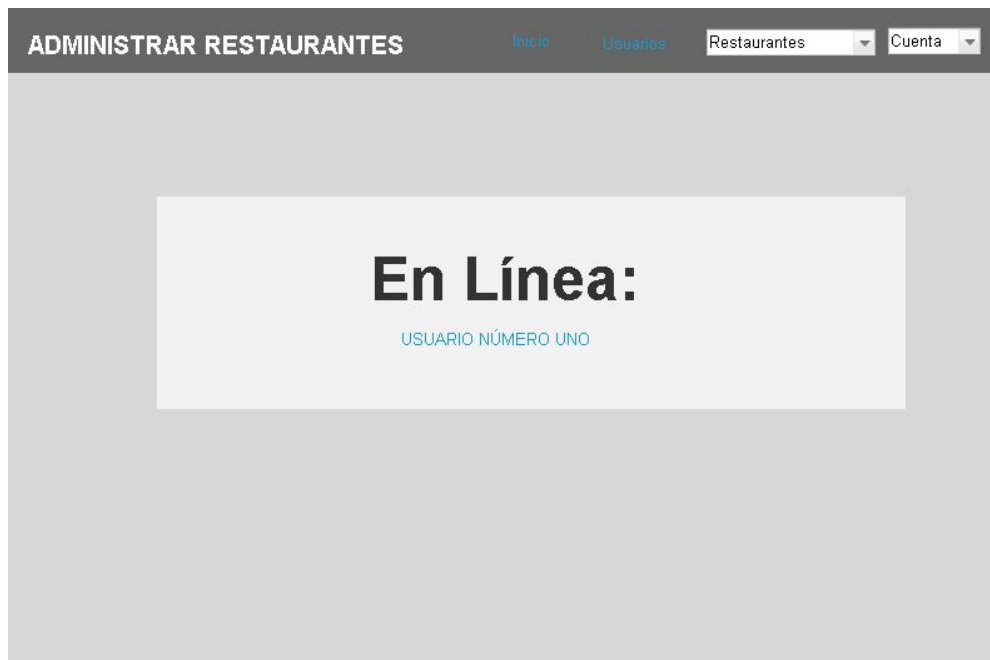
Correo:

Telefono:

Horario:

Backoffice





ADMINISTRAR RESTAURANTES

[Inicio](#)[Usuarios](#)

Restaurantes

Cuenta

Nuevo Restaurante

Nombre:

Email:

Ubicación

Contacto

Precio

Tipo Comida:

Aceptar

ADMINISTRAR RESTAURANTES

[Inicio](#)[Usuarios](#)

Restaurantes

Cuenta

Restaurantes Registrados

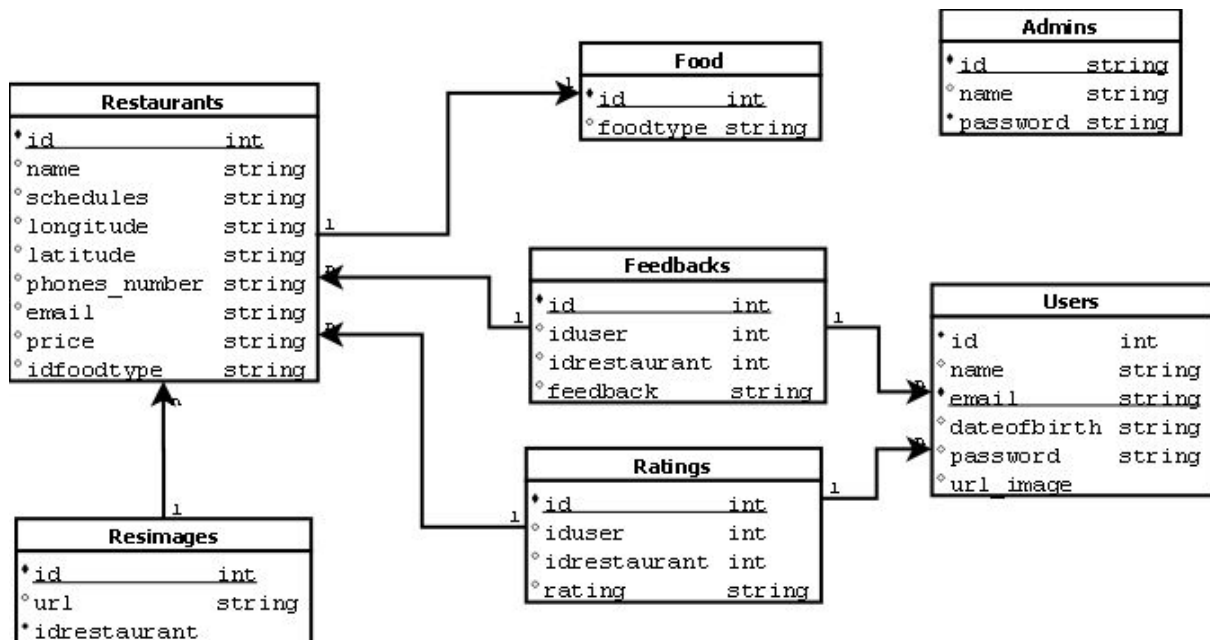
←1...2...3→

RESTAURANTE NÚMERO UNO			
correo@ejemplo.com			
ubicación			
horarios			
contacto			
precio			
tipo comida	Mostrar	Editar	Eliminar

RESTAURANTE NÚMERO UNO			
correo@ejemplo.com			
ubicación			
horarios			
contacto			
precio			
tipo comida	Mostrar	Editar	Eliminar

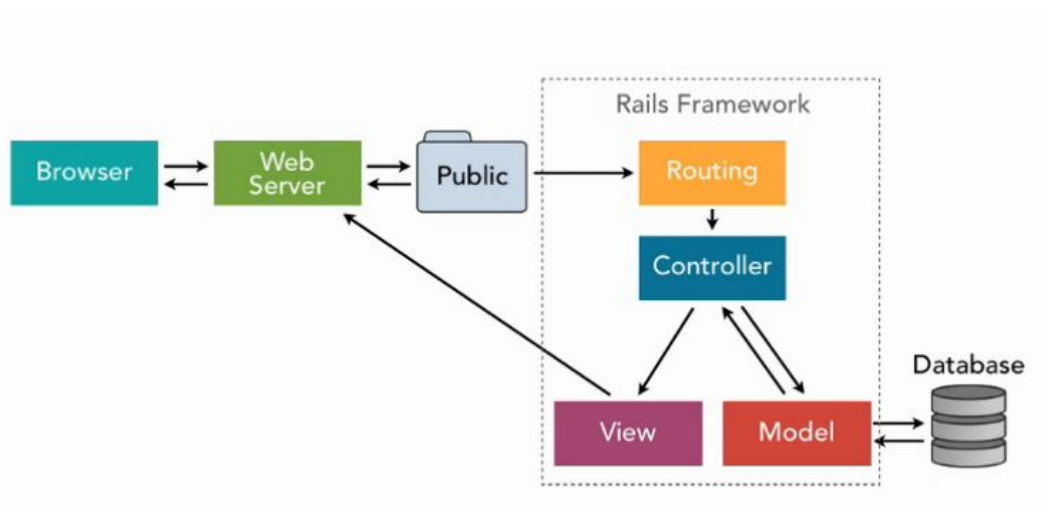


Diagrama de la base de datos



Descripción de web services

- Backend: Realizado con Ruby and Rails y heroku
- Request: Se realizaron POST, GET, DELETE, UPDATE request haciendo uso de envío de JSON, usando el método HTTP.
- Url: <https://shrouded-savannah-17544.herokuapp.com/>
- Arquitectura Rails:



Interacción con Facebook

La interacción con Facebook se hizo con ayuda de Facebook for Developers, más específicamente la sección dedicada al Inicio de sesión con Facebook (<https://developers.facebook.com/docs/facebook-login>) que brinda una guía y las herramientas necesarias para implementar el inicio de sesión mediante la aplicación.

The screenshot shows the Facebook for Developers console interface. At the top, there's a header with 'facebook for developers' and 'Documentos'. Below this, a navigation bar shows 'Restaurantes' and the app ID 'IDENTIFICADOR DE LA APP: 2649377325134101'. The main content area is titled 'Inicio de sesión con Facebook' and is divided into tabs for 'iOS', 'Android' (selected), 'Web', and 'Otra'. A list of 10 steps is displayed for the Android setup process:

1. Descargar el SDK de Facebook para Android
2. Importar el SDK de Facebook
3. Informarnos sobre tu proyecto de Android
4. Agregar los hashes de clave de desarrollo y activación
5. Activar el inicio de sesión único en tu aplicación
6. Editar tus recursos y tu manifiesto
7. Registrar eventos de la aplicación
8. Agregar el botón "Iniciar sesión con Facebook"
9. Registrar una devolución de llamada
10. Comprobar el estado del inicio de sesión

On the left side, there's a sidebar menu with options like 'Panel', 'Configuración', 'Roles', 'Alertas', 'Revisión de la app', 'PRODUCTOS', 'Inicio de sesión con Facebook', 'Configuración', 'Inicio rápido', 'Analytics', 'Webhooks', and 'Registro de actividad'.

El servicio, permite llevar el control de las aplicaciones que lleven implementada la funcionalidad de inicio de sesión con Facebook, como se puede ver en la imagen, la misma herramienta, guía clara y concisamente el proceso para implementar la utilidad.

Para poder utilizar la herramienta se debe tener una cuenta de Facebook, con esta misma cuenta se puede acceder a un perfil de Facebook for Developers.