## Especificación de requerimientos de software

## Interfaces de usuario

*En esta sección se especifican y muestran las diferentes pantallas que componen la aplicación. No se incluyen todas las pantallas, sino solamente las pantallas iniciales, las principales y algunas con especial relevancia.*

|  |
| --- |
| Pantalla de Carga |
| Descripción: |
| Pantalla de carga inicial en la que la aplicación se intenta conectar con el servidor. |
| Precondiciones: |
| El usuario ha abierto la aplicación. |
| Postcondiciones: |
| Éxito: El usuario es dirigido a la pantalla de inicio de sesión.  Fallo: Se muestra un mensaje de error y un botón para reintentar establecer la comunicación con el servidor. |
| Acciones a realizar: |
| Ninguna |

|  |
| --- |
| Pantalla de inicio de sesión |
| Descripción: |
| Pantalla de en la que el usuario ha de identificarse para poder acceder a todas las funcionalidades. |
| Precondiciones: |
| La aplicación se ha conectado con el servidor y ha detectado que no hay ningún usuario identificado. |
| Postcondiciones: |
| Éxito: El usuario es dirigido a la pantalla principal o a la pantalla de registro.  Fallo: Se muestra un mensaje de error y se permanece en esta pantalla. |
| Acciones a realizar: |
| 1: El usuario introduce los datos con los que se registró anteriormente.  2: El usuario accede a la pantalla de registro mediante el botón “Registrarse”. |

|  |
| --- |
| Pantalla de registro |
| Descripción: |
| Pantalla en la que los usuarios pueden crearse una nueva cuenta con la que poder iniciar sesión. |
| Precondiciones: |
| El usuario ha pulsado el botón “Registrarse” en la pantalla de inicio de sesión. |
| Postcondiciones: |
| Éxito: El usuario crea una cuenta satisfactoriamente y es enviado a la pantalla de inicio de sesión.  Fallo: Se muestra un mensaje de error y se permanece en esta pantalla. |
| Acciones a realizar: |
| 1: El usuario puede introducir los datos que aparecen en la pantalla.  2: El usuario puede acceder a los términos y condiciones o a la política de privacidad pulsando los correspondientes iconos.  3: El usuario puede volver a la pantalla de inicio de sesión pulsando el botón “Iniciar sesión”.  4: El usuario puede pulsar el botón de “Registrarse” para crear un nuevo usuario. |

|  |
| --- |
| Pantalla principal “Favores” |
| Descripción: |
| Pantalla principal en la que el usuario puede ver los favores que otra gente haya pedido. |
| Precondiciones: |
| El usuario ha iniciado sesión o ha pulsado el botón “Favores” de la parte inferior en cualquier pantalla en la que este aparezca. |
| Postcondiciones: |
| El usuario accede a los detalles de un favor específico, filtra los favores, accede a otra pantalla principal o accede a la pantalla de compra de “grollies”. |
| Acciones a realizar: |
| 1: El usuario puede seleccionar un favor específico de entre toda la lista.  2: El usuario puede pulsar en cualquiera de los botones de la parte inferior de la pantalla para acceder a las otras pantallas principales.  3: El usuario puede acceder al filtro de favores, donde podrá seleccionar el orden en el que quiere que se le muestren los favores disponibles.  4: El usuario puede acceder a la pantalla de compra de “grollies” pulsando en cualquier parte del recuadro donde aparecen sus “grollies” actuales. |

|  |
| --- |
| Pantalla principal “Mis Favores” |
| Descripción: |
| Pantalla principal en la que el usuario puede ver los favores que haya pedido y pedir más favores. |
| Precondiciones: |
| El usuario ha pulsado el botón “Mis Favores” de la parte inferior en cualquier pantalla en la que este aparezca o ha terminado de pedir un nuevo favor. |
| Postcondiciones: |
| El usuario accede a los detalles de uno de los favores que hay pedido, accede a la pantalla para pedir un nuevo favor, accede a otra pantalla principal o accede a la pantalla de compra de grollies. |
| Acciones a realizar: |
| 1: El usuario puede seleccionar un favor específico de entre toda la lista.  2: El usuario puede pulsar en cualquiera de los botones de la parte inferior de la pantalla para acceder a las otras pantallas principales.  3: El usuario puede pedir un nuevo favor mediante el botón “Pedir un nuevo favor”.  4: El usuario puede acceder a la pantalla de compra de “grollies” pulsando en cualquier parte del recuadro donde aparecen sus “grollies” actuales. |

|  |
| --- |
| Pantalla principal “Mensajes” |
| Descripción: |
| Pantalla principal en la que el usuario puede ver las conversaciones que mantenga con otros usuarios y acceder a ellas. |
| Precondiciones: |
| El usuario ha pulsado el botón “Mensajes” de la parte inferior en cualquier pantalla en la que este aparezca o ha vuelto de una de las conversaciones. |
| Postcondiciones: |
| El usuario accede a una conversación en concreto, accede a otra pantalla principal o accede a la pantalla de compra de “grollies”. |
| Acciones a realizar: |
| 1: El usuario puede seleccionar una conversación concreta de entre toda la lista.  2: El usuario puede pulsar en cualquiera de los botones de la parte inferior de la pantalla para acceder a las otras pantallas principales.  3: El usuario puede buscar una conversación en concreto mediante el botón con forma de lupa de la parte superior derecha.  4: El usuario puede acceder a la pantalla de compra de “grollies” pulsando en cualquier parte del recuadro donde aparecen sus “grollies” actuales. |

|  |
| --- |
| Pantalla principal “Regalos” |
| Descripción: |
| Pantalla principal en la que el usuario puede ver los regalos disponibles y canjear un número determinado de “grollies” por uno de ellos. |
| Precondiciones: |
| El usuario ha pulsado el botón “Regalos” de la parte inferior en cualquier pantalla en la que este aparezca o ha terminado de comprar un regalo. |
| Postcondiciones: |
| El usuario accede a los detalles de un regalo en concreto, a otra pantalla principal o a la pantalla de compra de “grollies”. |
| Acciones a realizar: |
| 1: El usuario puede seleccionar un regalo específico de entre toda la lista.  2: El usuario puede pulsar en cualquiera de los botones de la parte inferior de la pantalla para acceder a las otras pantallas principales.  3: El usuario puede acceder a la pantalla de compra de “grollies” pulsando en cualquier parte del recuadro donde aparecen sus “grollies” actuales. |

|  |
| --- |
| Pantalla principal “Configuración” |
| Descripción: |
| Pantalla principal en la que el usuario puede acceder a su perfil, a los ajustes de notificaciones, a la pantalla de ayuda, a su link de invitación, cambiar el idioma o cerrar sesión. |
| Precondiciones: |
| El usuario ha pulsado el botón “Configuración” de la parte inferior en cualquier pantalla en la que este aparezca o ha vuelto de cualquier pantalla a la que se puede acceder desde esta. |
| Postcondiciones: |
| El usuario accede a una de las opciones detalladas en la descripción o a la pantalla de inicio de sesión si selecciona cerrar sesión. |
| Acciones a realizar: |
| 1: El usuario puede acceder a su perfil para editarlo.  2: El usuario puede modificar los ajustes de notificaciones de la aplicación.  4: El usuario puede acceder a la pantalla de ayuda.  5: El usuario puede invitar a un amigo o conocido mediante un enlace de descarga.  6: El usuario puede cambiar el idioma de la aplicación.  7: El usuario puede cerrar sesión, lo que le llevará a la pantalla de inicio de sesión.  8: El usuario puede acceder a la pantalla de compra de “grollies” pulsando en cualquier parte del recuadro donde aparecen sus “grollies” actuales. |

|  |
| --- |
| Pantalla “Pedir nuevo favor” |
| Descripción: |
| Pantalla en la que el usuario puede pedir un nuevo favor especificando el nombre del favor, su descripción, lugar y la fecha límite para realizarlo y la recompensa, así como realizar especificaciones adicionales como adjuntar fotos o añadir el lugar donde se debe entregar el favor. |
| Precondiciones: |
| El usuario ha pulsado el botón “Pedir nuevo favor” que se encuentra en la pantalla “Mis favores”. |
| Postcondiciones: |
| El usuario pide un nuevo favor o vuelve a la pantalla “Mis favores”. También puede ser que el usuario no tenga suficientes “grollies” como para pedir el favor o no haya completado todos los campos imprescindibles, lo que mostrará un mensaje de error y permanecerá en esta pantalla. |
| Acciones a realizar: |
| 1: El usuario puede completar los diferentes datos sobre el favor que quiere pedir.  2: El usuario puede buscar en un mapa las ubicaciones relacionadas con el favor a pedir pulsando en los botones con forma de mapa.  4: El usuario puede volver a la pantalla “Mis favores” pulsando el botón de la flecha que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla.  5: El usuario puede adjuntar fotos que haga con la cámara del móvil o importe de la galería.  6: El usuario puede pedir el favor pulsando el botón “Pedir nuevo favor”.  7: El usuario puede acceder a la pantalla de compra de “grollies” pulsando en cualquier parte del recuadro donde aparecen sus “grollies” actuales. |