

Laboratorio Grupal 1

Andrés Burgos, Angelica Cruz y esté papu rico Cristian Méndez

Contexto

Crear una aplicación web para la compra de tiquetes de los viajes que ofrece SpaceX (Elon Musk te amo):

- **Viajes Intercontinentales:** Tecnología de lanzamiento de misil para viajar.
Duración: >1 Día **Costo:** \$2.500 USD
- **Viaje 7 días a la luna:** El paquete incluye: Entrenamiento de 6 meses en la NASA. Traje espacial. Comida durante todo el viaje. Habitación completa. Servicio de internet. Servicio de bar.
Duración: 7 Días **Costo:** \$850.000 USD
- **Viajes al planeta Marte:** Se realiza en cierta época del año cuando La Tierra y Marte están más cerca. El paquete incluye: Entrenamiento de 6 meses en la NASA. Traje espacial. Comida durante todo el viaje. Habitación completa. Servicio de internet. Servicio de bar.
Duración: 1 año **Costo:** \$8.000.000 USD

El aplicativo debe tener:

1. Una pantalla de **Login y Registro** con nombre, apellidos, correo, nacionalidad, celular y contraseña.
2. **Un flujo de oferta de servicios y compra de un paquete.** Los paquetes deben tener una descripción acompañada de imágenes y el costo del paquete y duración del mismo. Se debe poder comprar y simular el flujo de la compra a través de tarjeta de crédito.
3. Otra función será **agregar personas a los paquetes ofrecidos por la compañía.** Estas personas deberán registrarse con: nombre, apellido, edad, nacionalidad, correo y celular.
4. Una **pantalla de contactos** donde se verán las personas que viajarán. Se debe poder ordenar y filtrar los registros por cada parámetro descrito anteriormente. De forma natural por el nombre y de forma parcial por los atributos restantes.

Entidades

1. El aplicativo web
2. Pantalla
3. Paquete
4. Persona
 - a. Usuario
 - b. Contacto

Requerimientos funcionales

RF1	
Descripción	El aplicativo debe tener una pantalla inicial con 2 botones. uno para que el usuario se registre y otro para que acceda a su usuario. En la misma pantalla se ven los paquetes disponibles.
Entradas	
Salidas	Pantalla inicial
Precondición	Inicializar el programa
Postcondición	-

RF2	
Descripción	Al presionar la tecla de login, se cambia a una pantalla con una interfaz y campos de texto donde ingresar usuario y contraseña, y un botón continuar
Entradas	Botón login presionado
Salidas	Pantalla de Login
Precondición	-
Postcondición	-

RF3	
Descripción	El usuario debe poder escribir su usuario y contraseña al clicar sobre los campos de texto
Entradas	Click en el campo de texto
Salidas	
Precondición	-
Postcondición	El usuario podrá teclear su nombre o contraseña

RF4	
Descripción	Al teclear el nombre o contraseña, el campo de texto se rellenará
Entradas	teclas presionadas del teclado
Salidas	nombre o contraseña dentro del campo de texto
Precondición	-
Postcondición	-

RF5	
Descripción	Si al presionar continuar, el nombre o la contraseña no existen en el sistema, entonces enviará un mensaje de error
Entradas	Botón continuar presionado
Salidas	mensaje de error

Precondición	El usuario o la contraseña están mal digitado o los campos están vacíos o no existen en el sistema
Postcondición	-

RF6	
Descripción	Al presionar continuar, si el usuario y la contraseña se encuentran en el sistema, la pantalla volverá a la inicial pero con el usuario iniciado.
Entradas	continuar presionado
Salidas	pantalla inicial
Precondición	Usuario y contraseña existentes al interior del sistema
Postcondición	-

RF7	
Descripción	El aplicativo debe permitir registrar a cualquier usuario al presionar el botón de registro
Entradas	Botón de registro presionado
Salidas	La pantalla de registro se muestra
Precondición	-
Postcondición	-

RF8	
Descripción	El usuario debe poder escribir nombre, apellidos, correo, nacionalidad, celular y contraseña al clickear sobre los campos de texto.
Entradas	Click en el campo de texto
Salidas	
Precondición	-
Postcondición	El usuario podrá teclear su nombre, apellidos, correo, nacionalidad, celular y contraseña

RF9	
Descripción	Al teclear el nombre, apellidos, correo, nacionalidad, celular o contraseña, el campo de texto se rellenará
Entradas	teclas presionadas del teclado
Salidas	datos guardados
Precondición	-
Postcondición	Los datos se almacenan en una estructura interna del sistema

RF10	
Descripción	Al presionar el botón de registrar, si están los datos completos, regresará a la pantalla inicial con el nuevo usuario iniciado
Entradas	El botón es presionado

Salidas	La pantalla inicial
Precondición	todos los campos de texto rellenos
Postcondición	-

RF11	
Descripción	Si al presionar Registrar, algún campo de texto no está relleno, entonces enviará un mensaje de error
Entradas	Botón registrar presionado
Salidas	mensaje de error
Precondición	Algún campo de texto se encuentra sin relleno
Postcondición	-

RF12	
Descripción	En la pantalla inicial, aparecerán los paquetes pintados con los datos e imágenes, y 2 botones, uno de ver ofertas y otro de comprar. al presionar comprar se pintará una pantalla con el recibo de los elementos comprados.
Entradas	botón presionado
Salidas	Pantalla con el recibo
Precondición	-
Postcondición	-

RF13	
Descripción	En la pantalla de recibo, abra la opción de seguir comprando o de proseguir con la compra, al presionar el botón de seguir comprando, se devolverá a la pantalla de inicio
Entradas	El botón es presionado
Salidas	pantalla inicial se pinta
Precondición	-
Postcondición	los elementos hasta el momento se guardan en el carrito o en el sistema temporalmente

RF14	
Descripción	Al presionar en el carrito, en la pantalla de inicio, se pintará la pantalla de recibo con las compras hasta el momento
Entradas	El botón es presionado
Salidas	pantalla inicial se pinta
Precondición	-
Postcondición	los elementos hasta el momento se guardan en el carrito o en el sistema temporalmente

RF15	
Descripción	En la pantalla de recibo, abra la opción de seguir comprando o de proseguir con la compra, al presionar el botón de proseguir la compra, se pintara el formulario de compra por tarjeta
Entradas	El botón es presionado
Salidas	pantalla de compra se pinta
Precondición	-
Postcondición	los elementos hasta el momento se guardan en el carrito o en el sistema temporalmente

RF16	
Descripción	En la pantalla de compra, el formulario pedirá titular, número de tarjeta, tipo de tarjeta, código postal, ciudad, país y código de seguridad en los diferentes campos de texto
Entradas	click sobre el campo de texto
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	El usuario podrá teclear la información respectiva de ese campo de texto

RF17	
Descripción	al teclear en un campo de texto, la información se guardará en el sistema
Entradas	El usuario escribe el dato
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	La información digitada se guardará en el sistema en su campo correspondiente

RF18	
Descripción	Al presionar confirmar con la compra, se pintara una pantalla con el total a pagar, y los elementos comprados
Entradas	botón presionado
Salidas	pantalla de total a pagar
Precondición	todos los espacios del formulario llenos
Postcondición	-

RF19	
Descripción	Al presionar confirmar con la compra, si los campos de texto no están llenos o están mal digitados, se muestra un mensaje de error
Entradas	botón presionado
Salidas	mensaje de error
Precondición	los campos de texto no están llenos o están mal digitados

Postcondición	-
---------------	---

RF20	
Descripción	En la pantalla del total a pagar, al presionar finalizar compra, aparecerá un mensaje de compra exitosa y volverá a la pantalla inicial
Entradas	botón presionado
Salidas	pantalla inicial
Precondición	los campos de texto no están llenos o están mal digitados
Postcondición	-

RF21	
Descripción	Debe haber una pantalla de agregar personas, al presionar el botón contactos
Entradas	botón presionado
Salidas	Pantalla de contactos
Precondición	-
Postcondición	-

RF22	
Descripción	La pantalla de contactos debe mostrar las personas dentro del paquete, y 2 botones para agregar o quitar personas, al presionar agregar personas debe abrir un formulario para añadir a la nueva persona
Entradas	botón presionado
Salidas	pantalla formulario contacto
Precondición	-
Postcondición	-

RF23	
Descripción	El usuario debe poder escribir nombre, apellido, edad, nacionalidad, correo y celular del acompañante al clicar sobre los campos de texto.
Entradas	Click en el campo de texto
Salidas	
Precondición	-
Postcondición	El usuario podrá teclear su nombre, apellidos, correo, nacionalidad, celular y contraseña

RF24	
Descripción	Al teclear el nombre, apellidos, correo, nacionalidad, celular o contraseña, el campo de texto se rellenará
Entradas	teclas presionadas del teclado
Salidas	datos guardados
Precondición	-

Postcondición	Los datos se almacenan en una estructura interna del sistema
---------------	--

RF25	
Descripción	En la pantalla formulario de contactos, al presionar guardar, se devolverá a la pantalla de contactos.
Entradas	boton presionado
Salidas	pantalla de contactos
Precondición	todos los campos de texto rellenos y bien rellenos
Postcondición	El contacto nuevo se pintara en la pantalla de contactos

RF26	
Descripción	En la pantalla formulario de contactos, al presionar guardar, si los campos no están rellenos o están mal digitados se envía un mensaje de error
Entradas	boton presionado
Salidas	error mensaje
Precondición	todos los campos de texto no rellenos o mal digitados
Postcondición	-

RF27	
Descripción	En la pantalla formulario de contactos, al presionar quitar personas se debe poder escoger qué personas eliminar del paquete
Entradas	boton presionado
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	El usuario podrá clickear en el contacto a eliminar

RF27	
Descripción	Al clickear sobre el contacto a eliminar, aparecerá un mensaje para confirmar la eliminación del contacto
Entradas	click sobre el contacto
Salidas	Mensaje
Precondición	-
Postcondición	-

RF28	
Descripción	En el mensaje de confirmación de eliminación, si el usuario presiona confirmar regresará a la pantalla de contactos
Entradas	botón presionado
Salidas	-
Precondición	-

Postcondición	En la pantalla de contactos el contacto ya no estará pintado
---------------	--

RF29	
Descripción	En el mensaje de confirmación de eliminación, si el usuario presiona cancelar regresará a la pantalla de contactos
Entradas	botón presionado
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	En la pantalla de contactos el contacto clickeado seguirá en contactos

RF30	
Descripción	En la pantalla de contactos, habrán botones de filtro por cada atributo, al presionar el botón por nombre se ordenarán los contactos por nombre
Entradas	botón presionado
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	los contactos se ordenan por nombre

RF31	
Descripción	Al presionar el botón filtro por apellido se ordenarán los contactos por apellido
Entradas	botón presionado
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	los contactos se ordenan por apellido

RF32	
Descripción	Al presionar el botón filtro por edad se ordenarán los contactos por edad
Entradas	botón presionado
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	los contactos se ordenan por edad

RF33	
Descripción	Al presionar el botón filtro por nacionalidad se ordenarán los contactos por nacionalidad
Entradas	botón presionado
Salidas	-

Precondición	-
Postcondición	los contactos se ordenan por nacionalidad

RF34	
Descripción	Al presionar el botón filtro por correo se ordenarán los contactos por correo
Entradas	botón presionado
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	los contactos se ordenan por correo

RF35	
Descripción	Al presionar el botón filtro por celular se ordenarán los contactos por celular
Entradas	botón presionado
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	los contactos se ordenan por celular

RF36	
Descripción	En todas las pantallas, al presionar en el logo del aplicativo, se regresará a la pantalla inicial.
Entradas	botón presionado
Salidas	Pantalla inicial
Precondición	-
Postcondición	-

Requerimientos no funcionales

El programa debe ser diseñado en lenguaje java o javascript

El programa debe ser intuitivo para el usuario

El programa debe respetar los colores corporativos de la marca.