

Shop and Pay app



FEUP

Mobile Computing -2016/2017

Carlos Pereira - 201200678 - ei12078@fe.up.pt
Lívia Araújo - 201702858 - up201702858@fe.up.pt
André Machado - 201202865 - up201202865@fe.up.pt

Índice

Índice	2
1 Especificação	3
1.1 Tecnologias	3
1.2 Arquitetura	3
3 Esquema de dados(?)	4
4 Funcionalidades	4
5 Testes	4
6 Guia de utilização	4
7 Recursos	5
6.1 Software	5

1 Especificação

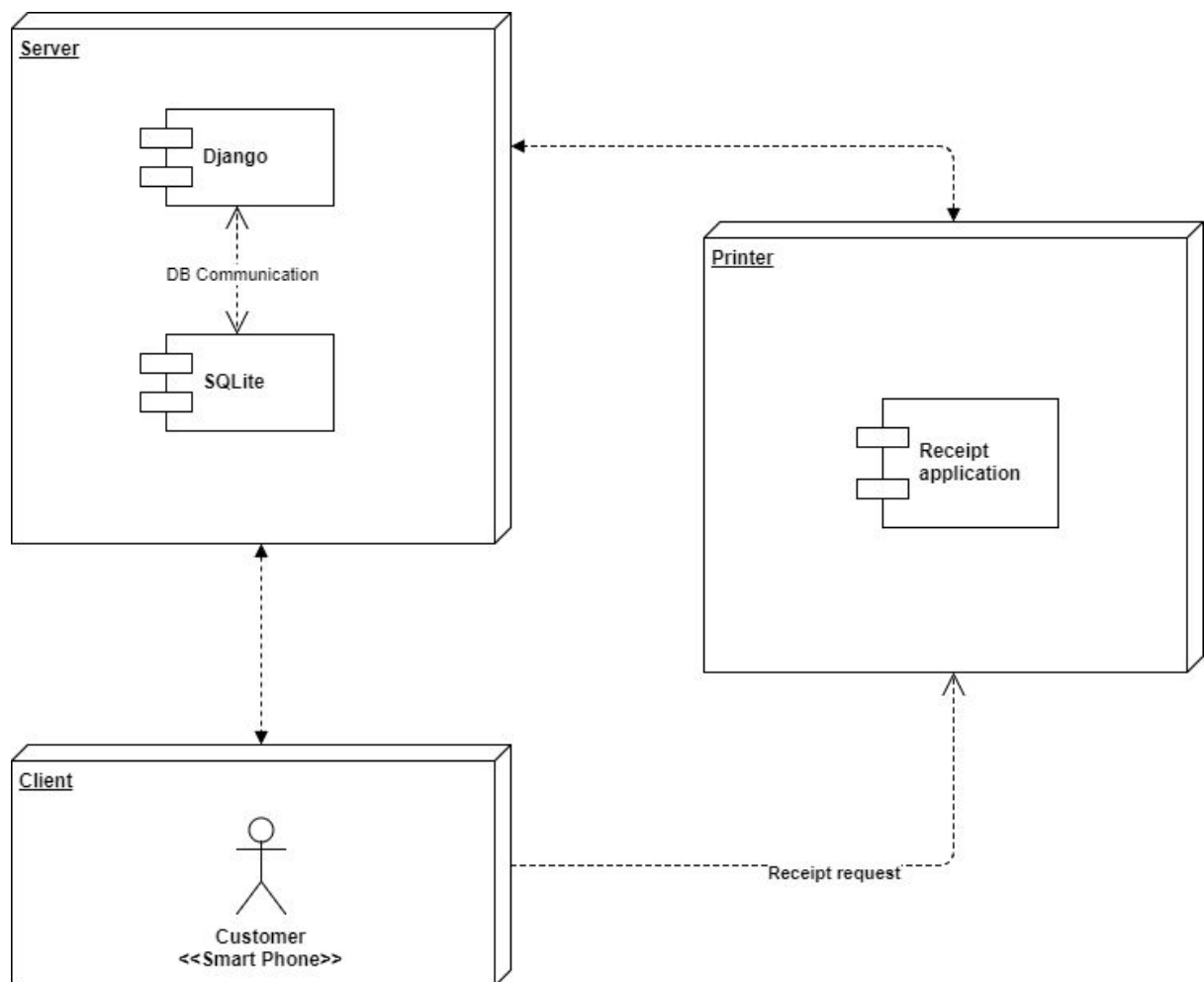
1.1 Tecnologias

Com vista à implementação da proposta de trabalho apresentada foram escolhidas as tecnologias visadas durante as aulas bem como outras frameworks com as quais os membros do grupo já se sentem familiarizados.

As páginas da aplicação foram desenvolvidas nativamente para Android em Java com recurso ao Android Studio e à sua virtualização de dispositivos para o teste da mesma.

O servidor que dá resposta aos pedidos da aplicação foi implementado recorrendo à framework Django, o que permite organizar o servidor para aplicação de forma intuitiva e eficiente.

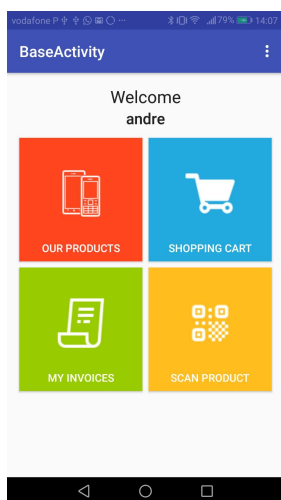
1.2 Arquitetura



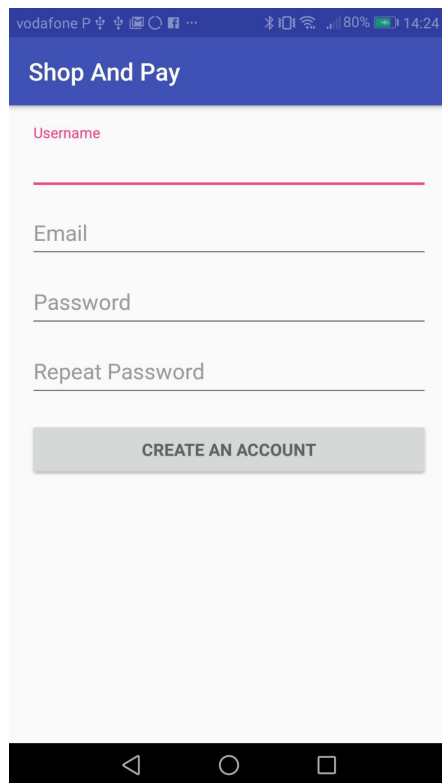
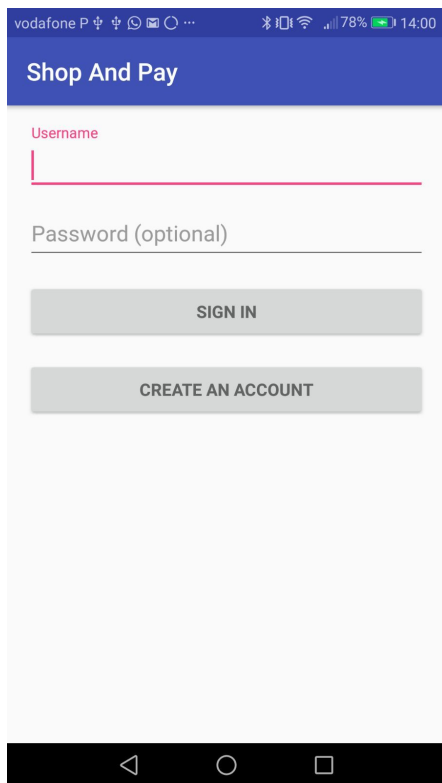
3 Funcionalidades

- Quanto às funcionalidades efetivamente implementadas, estas incluem:
 - Registo e login dos utilizadores com a aplicação fornecida.
 - Leitura dos códigos de barras correspondentes aos produtos que o cliente pretende adicionar ao “carrinho de compras”.
 - Pagamento automático através da interação entre a aplicação do cliente com e o serviço de compras.
 - Pagamento com cartão de crédito.
 - Geração de recibos relativos à compra efetuada.

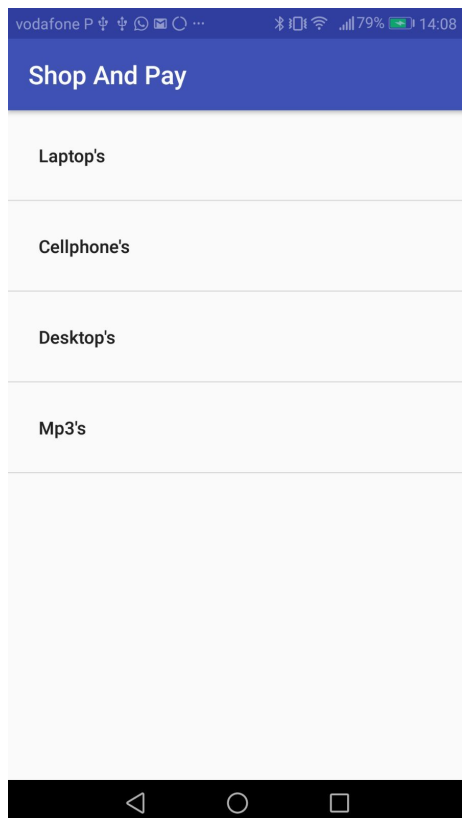
5 Guia de utilização



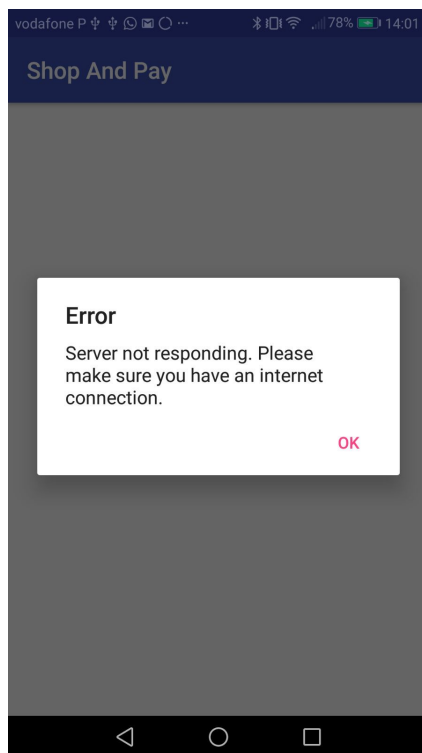
Abertura do aplicativo, nela o cliente poderá escolher qual opção deseja como comprar produtos, ir ao carrinho de compras, fazer o scanner e ver a sua fatura.



Página inicial do aplicativo, nela o cliente irá colocar seu username e a password (Imagem 1) caso se for registrado, caso não seja terá que fazer um novo registro com seus dados (Imagem 2).



Página seguinte do aplicativo, nela você irá encontrar as opções de mercadorias que o aplicativo oferece



Caso não tenha conexão com internet, o aplicativo não funciona consequentemente aparecerá uma mensagem de erro.

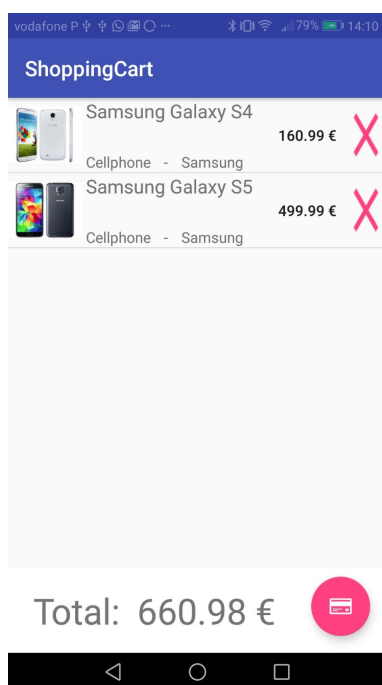
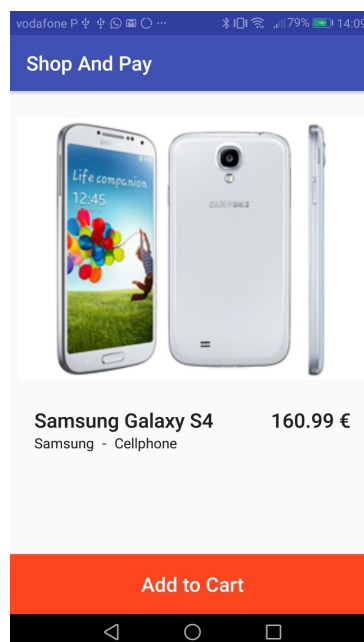
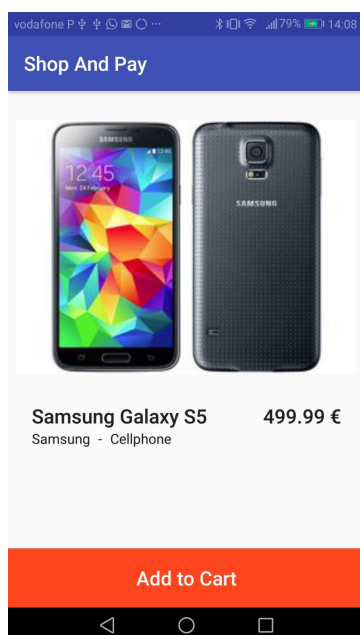
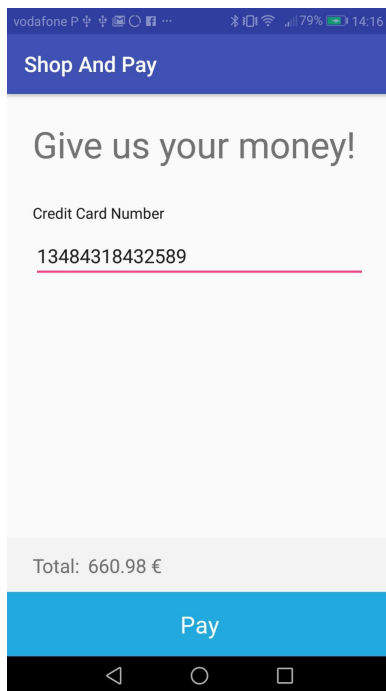
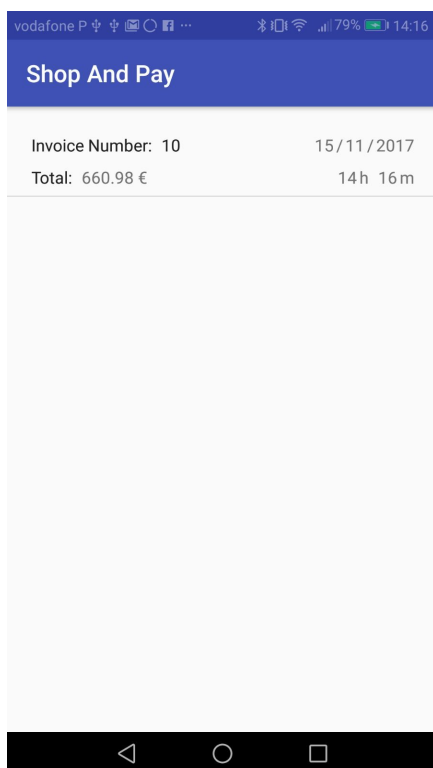


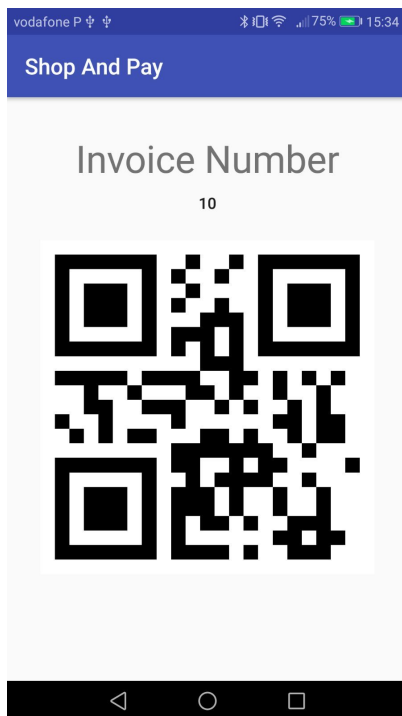
Imagem 1 e 2 mostra os smartphones selecionados para a compra, e na Imagem 3 os preços das mercadorias e o valor total dos produtos para a parte do pagamento.



Na parte do pagamento o cliente coloca os dados do cartão de crédito.



Com o pagamento concluído o cliente recebe os dados da aprovação e as informações da compra.



Scanner do aplicativo para o download.

7 Recursos

6.1 Software

1. Android Studio
2. Django