

Documentación de diseño: “Proyecto CarWash”

El proyecto consistirá en el desarrollo de una aplicación para solicitar servicios de limpieza parcial o completa de vehículos así como la posibilidad de realizarlos buscando un beneficio económico

La aplicación estará dividida en 2 bloques, los clientes que quieran utilizar la app para solicitar servicios (De aquí en adelante llamados “Clientes”) y las personas que quieran realizar servicios de limpieza (De aquí en adelante llamados “Washers”)

La aplicación se desarrollará con código híbrido buscando así la multiplataformidad, es decir, la aplicación está pensada para funcionar tanto para iOS (Apple) como para Android (Google, Samsung y derivados).

Se descartan las opciones de utilizar entornos de desarrollo como Ionic por utilizar hibridaciones automáticas o frameworks no deseados. Se desestima la opción de utilizar así entornos de desarrollo puramente nativos como pueden ser; Android Studio o Apple Studio ya que duplicaría la cantidad de recursos y trabajos destinados al desarrollo de la aplicación.

Las opciones que se barajan para desarrollar esta aplicación son:

Lenguajes de programación:

- C++
- C#
- C
- Java
- JavaScript
- Lavarel
- Python
- MySQL
- XMAL

Entornos de desarrollo:

- Visual Studio y sus extensiones
 - .Net
 - Xamarin Forms
 - Code
 - GitHub
 - (...)
- React Native
 - Expo
 - Node
 - (..)
- Se contemplan entornos de desarrollo que usen los lenguajes de programación citados anteriormente, siempre y cuando estos sean aprobados previamente por ambas partes.

El proceso de desarrollo se llevará acabo de la siguiente manera:

Se fragmentará la aplicación en “Módulos” para tener un mayor control tanto del tiempo de desarrollo como de los recursos que se invierte en este.

Los módulos se desarrollarán en lo que se conoce como sprints, cada sprint tendrá una serie de hitos que se deben cumplir para el correcto progreso del proyecto.

Lo que conlleva cada módulo, y lo que se desarrolla en cada uno de los sprints de explicar más adelante.

. **TODO** el código se alojará en una base de datos común para que las dos partes que realizan el proyecto puedan tener una vía de comunicación en cuanto a la validación del código se refiere.

The screenshot displays a web interface with two main sections: 'Users' and 'Databases'. The 'Users' section contains a table with columns 'Username' and 'Password'. It lists two users: 'doadmin' with a 'show' button and 'developmentTeam' with a 'hide' button. Each row has a 'More' link with a dropdown arrow. Below the table is an 'Add new user' form with a text input field, a blue asterisk icon, and a 'Save' button. The 'Databases' section contains a table with a 'Name' column, listing 'GMIDB' and 'defaultdb', each with a 'More' link and dropdown arrow. Below this is an 'Add new database' form with a text input field, a blue asterisk icon, and a 'Save' button.

La documentación adjuntada anteriormente es la información para acceder a la base de datos.

Acceso al Droplet (donde alojareis todo el backend, web, etc.)

IP Address: 157.230.138.64

Username: root

Password: 201950c2a405e53de43fd7565222d92019

Puerto: 22100

Acceso a la Base de Datos PostgreSQL alojada en DO *Cito textualmente*

Para conectar, se tendrá que utilizar una string similar a esta:

[*postgresql://developmentTeam:mjleq7xgit7svqud@gmidb-do-user-2790822-0.db.ondigitalocean.com:25060/defaultdb?sslmode=require*](postgresql://developmentTeam:mjleq7xgit7svqud@gmidb-do-user-2790822-0.db.ondigitalocean.com:25060/defaultdb?sslmode=require)

El motivo por el cual se deberá trabajar de esta manera es porque para que un módulo se considere finalizado debe pasar por una validación trifásica:

Validación Interna (ClimbsMedia): La empresa desarrolladora validara el módulo desarrollado cumple con la calidad y especificaciones necesarias para avanzar en el proceso de validación.

Validación Externa (Ecoders): La empresa proveedora del proyecto tendrá que validar que el módulo cumple con las especificaciones establecidas en la documentación de diseño; si este módulo no las cumpliera, la empresa desarrolladora (ClimbsMedia) se encargaría de re-desarrollar estas especificaciones.

Validación Final (Cliente): El cliente tendrá que dar el visto bueno y asegurar que se han cumplido todas las funcionalidades de este módulo.

Una vez un módulo haya pasado por la validación completa se comenzará a desarrollar el siguiente modulo.

El proyecto consta de 7 módulos citados a continuación a niveles genéricos:

- Sprint 1 --- Maquetación FrontEnd
 - Resultado: Obtener dos versiones de la App, tanto para iOS (TestFlight) como para Android (apk) que poder probar en un terminal

Es necesaria la aprobación de cliente para finalizar este Sprint

- Sprint 2 --- Desarrollo de CRUD y Funciones de Accounting
 - Resultado: Finalizar la integración con BackEnd
 - Finalización de las siguientes secciones:
 - Logged as :
 - Washer
 - Cliente

Es necesaria la aprobación de cliente para finalizar este Sprint

- Sprint 3 --- Ampliación de CRUD y trabajo con API's
 - Publicacion de servicios
 - Recepcion y realización del proceso de servicio
 - Calculo de rutas
 - History de servicios

Es necesaria la aprobación de cliente para finalizar este Sprint

- Sprint 4 --- Finalizacion de CRUD y transferencias
 - My Wallet (Washer)
 - My Team
 - Request Material
 - Tips for Washers

Es necesaria la aprobación de cliente para finalizar este Sprint

- Sprint 5 --- AlphaRelease + Fixing + Publicacion en TestFlight

Es necesaria la aprobación de cliente para finalizar este Sprint

- Sprint 6 --- BetaRelease + Fixing + Publicacion en TestFlight

Es necesaria la aprobación de cliente para finalizar este Sprint

- Sprint Final --- Final Release + Publicacion Markets

Es necesaria la aprobación de cliente para finalizar este Sprint

Cada Sprint tendrá un presupuesto de desarrollo de **3 SEMANAS** teniendo en cuenta en este tiempo el proceso de validación por el que tienen que pasar los módulos explicado anteriormente.

Se presupone que el desarrollo conllevara problemas de desarrollo no previsibles, (bugs, roturas de usabilidad, sobrecargo de data base, ...), para ello se contemplan los 3 últimos sprints; si durante el desarrollo surgieran estos problemas si llegase a un consenso entre ClimbsMedia y Ecoders para decidir si arreglar ese problema en el propio sprint o dejarlo para su solventación en los sprints de relase.

Las cuentas de desarrollo con las que se subirá la aplicación tanto a “Apple Store “como a “Google play “las proporcionaran Ecoders o el propio cliente, poniendo a disposición del proyecto las cuentas de desarrollo propias de ClimbsMedia.

El proyecto no tendrá la viabilidad de ser publicado en **NINGUN** market hasta que la aplicación entera al final del ultimo sprint pase por el proceso de validación dando por buena a aplicación a nivel global.

La diferencia entre esta última especificación y el “*Sprint Final* “se encuentra en que el sprint final podrá contemplar la aprobación de errores arreglados, mientras que la última aplicación no se podrá llevar a cabo hasta que todos los errores sean fixeados.

Una vez concluidas todas las especificaciones a niveles generales de proyecto; se comienza con el briefing técnico del proyecto.

Splash Screens

La aplicación comienza con una pantalla de carga y la diferencia de una pantalla en estático ya que una pantalla en estático es una pantalla que se sitúa antes de cualquier pantalla y a la que se le asocia un tiempo de muestra, para que tras ese tiempo se desencadene el evento y salte la pantalla que vaya a continuación.

Mientras que la pantalla de carga viene predefinida en los entornos de desarrollo como la pantalla que se muestra mientras la aplicación recibe el paquete de datos de la propia base de datos (esta pantalla de carga suele ser blanca).

A lo que se hace referencia es que esta pantalla se definirá como la pantalla de carga y mientras esta carga los datos almacenados se mostrara esta pantalla.

Una vez cargados esos datos se le mostrara al usuario una pantalla en base a el estado en que se encuentre (Ver “Estados “ para mas información).

La tipografía y la gama cromática se deberá mantener en toda la aplicación, incluyendo la pantalla antes descrita.



Consecucion de pantallas On-boarding

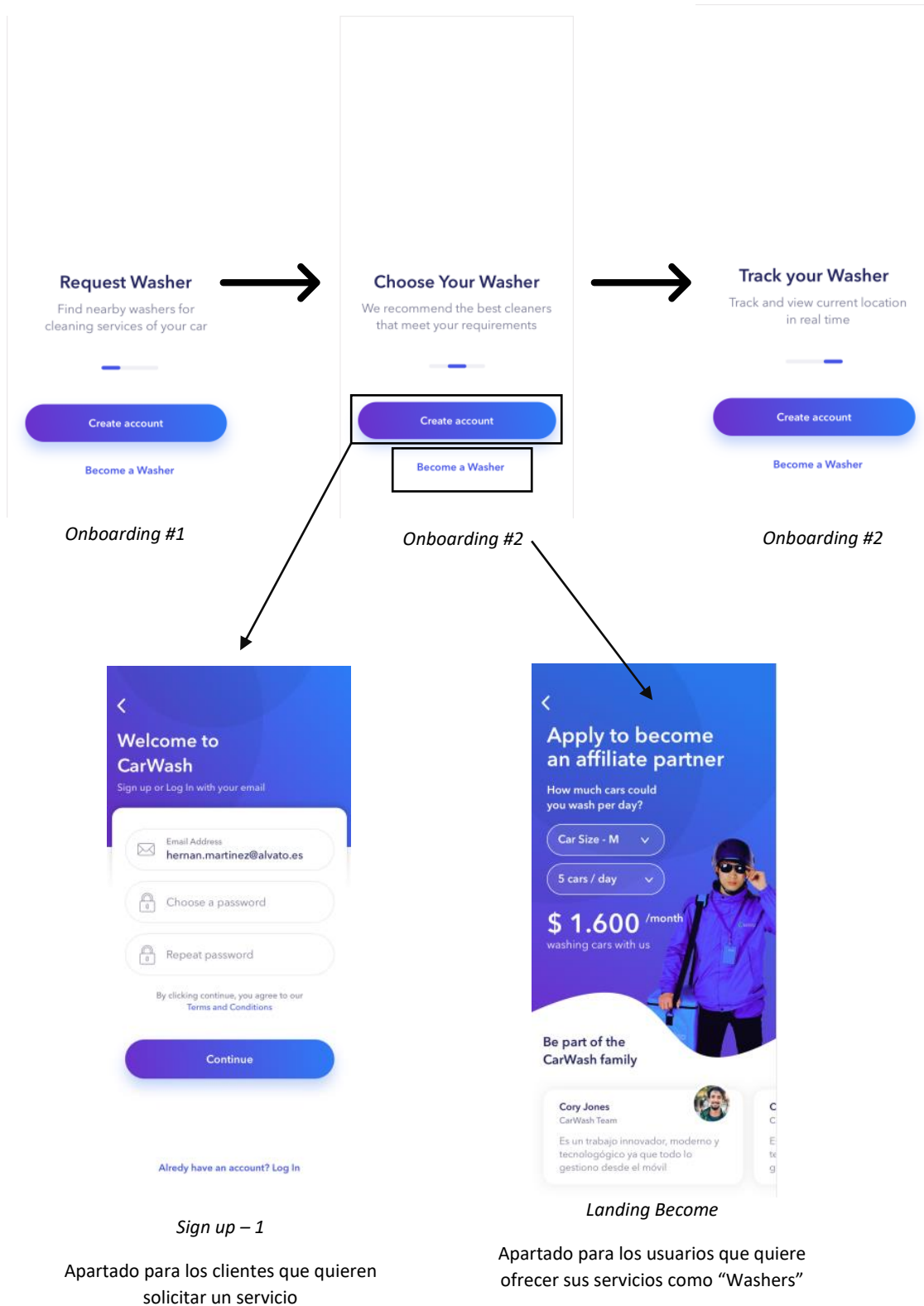
Tras cargar la aplicación, se comienza con una consecución de pantallas llamadas Onboarding las cuales tiene como función explicar a modo de “tutorial” el funcionamiento de la aplicación y las prestaciones que esta ofrece.

Esta consecución es el inicio de la bipartición que sufre la aplicación ya que hay dos roles claramente diferenciados:

- A. **Usuario “Cliente”:** Uno de los dos objetivos que busca la aplicación es ofrecer a sus usuarios una amplia gama de servicios relacionados con el lavado de vehículos, por ello el tipo (A) de la aplicación son estos clientes que buscan comprar esos servicios.
- B. **Usuario “Washer”:** El otro objetivo que busca la aplicación es proporcionar una manera de que las personas que quieran ofrecer estos servicios de lavado puedan realizarlo de una manera mas rápida, sencilla y eficaz además de verse recompensados si realizasen siempre un buen servicio.

Por ello la aplicación se divide en la parte que ofrece servicios a los clientes y la parte que busca realizar los servicios demandados.

La consecución de On-boarding se compone de 3 pantallas , desde cualquiera de estas 3 pantallas el usuario puede acceder a la parte que desee.
La navegación entre estas pantallas se realiza con un “slash” lateral .



Se diferencian los dos tipos de registro ya que no se requieren los mismos datos para ambos.

Comenzaremos por el apartado de registro de un usuario que quiere ser cliente y el apartado de un usuario que quiere convertirse en “Washer” se explicara más adelante .

El registro de un usuario se divide en dos tipos de información :

1. **Información de perfil** : En este bloque se incorpora todo lo que hace referencia a la persona física sobre la que se vinculara el perfil, por ello los datos que recojan en este apartado son de carácter personal y solo serán públicos datos concretos. (Explicado mas adelante)
2. **Información de vehículo** : Bloque en el que se incorporara toda la información referente al vehículo que ira asociado a la cuenta. Esta información es publica para casos concretos de contratación de servicio (Explicado más adelante)

Sign up – 1

El registro es una consecución de pantallas que comienza con “Sign up – 1”, en la cual se piden los primeros datos del registros , también es la pantalla de entrada a otros caminos del registro (Explicado más adelante)
Los datos requeridos en esta pantalla son los siguientes:

- 1.1. **Email Address**: Apartado para que el usuario rellene con su dirección de correo electrónico , esta será la primera de las 2 credenciales que el usuario tendrá para entrar con su cuenta una vez se haya registrado.
- 1.2. **Choose password** : Apartado para que el usuario escriba su contraseña, esta será la segunda de las 2 credenciales que el usuario usara para entrar en la aplicación una vez haya completado su registro.
- 1.3. **Repeat password**: Apartado para que el usuario vuelva a escribir su contraseña, este bloque y el bloque 1.2 deben ser coincidentes , en caso de que no lo sean al usuario se le mostrara el siguiente mensaje (Aun por pintar)

1.1

1.2

1.2

Sign up – 1

Una vez el usuario rellene los tres campos establecidos (campos OBLIGATORIOS) si pulsa el botón de “Continue” se le llevara a la siguiente pantalla. En caso de que el usuario pulse el botón de “Continue” y los campos no este completados , al usuario le saltara el siguiente mensaje (Aun por pintar)

Sign up – 2

Segunda pantalla de la consecución de pantallas que componen el apartado de registro , esta pantalla tiene como funcionalidad la recogida de datos reales y personales del usuario.

La información que se muestra es la siguiente :

1.4. **Perfil photo:** Espacio para que el usuario pueda elegir la foto que quiera tener de perfil , este bloque despliega un menú nativo de elección de fotografía. Esta imagen es de carácter PÚBLICO.

1.5. **Full name :** Apartado para que el usuario rellene con su nombre real , este apartado contempla tanto “Nombre” como “Apellido”. Esta informacion es de carácter PUBLICO.

1.6. **Phone number :** Este apartado se utilizara para que el usuario escriba su numero telefónico , a este numero se le enviara un código en la siguiente pantalla. Esta información es de carácter PUBLICO y exclusivamente NUMERICO.
Tiene dos apartados de heredación descendente:

1.6.1. **Prefijo :** El numero telefónico tiene que llevar un prefijo internacional como se muestra en el ejemplo , esta información alimenta el segundo valor de la siguiente manera

1.6.2. **Icono bandera :** Este apartado extraerá la información de el bloque 1.6.1 para mostrar la bandera del país al que corresponda ese prefijo. En caso de que el prefijo no exista o no corresponda a un país que posea un icono de bandera, este espacio se dejara vacio.

The screenshot shows a mobile app interface for creating a profile. At the top, there's a blue header with a back arrow and the text 'Create your profile'. Below this is a profile picture placeholder (labeled 1.4) showing a person's face. Underneath the photo is a text input field for 'Full Name' containing 'Hernán Martínez' (labeled 1.5). Below the name field is a phone number input field (labeled 1.6) containing '0034 666 584 612'. To the left of the number is a small phone icon (labeled 1.6.1) and to the right is a Spanish flag icon (labeled 1.6.2). A large black curved arrow points from the phone number field down to the 'Continue' button. At the bottom, there is a blue 'Continue' button (labeled 1.6) and the text 'Sign up – 2' below it.

Una vez el usuario rellene los tres campos establecidos (campos OBLIGATORIOS) si pulsa el botón de “Continue” se le llevara a la siguiente pantalla. En caso de que el usuario pulse el botón de “Continue” y los campos no este completados , al usuario le saltara el siguiente mensaje (Aun por pintar)

Sign up – 3

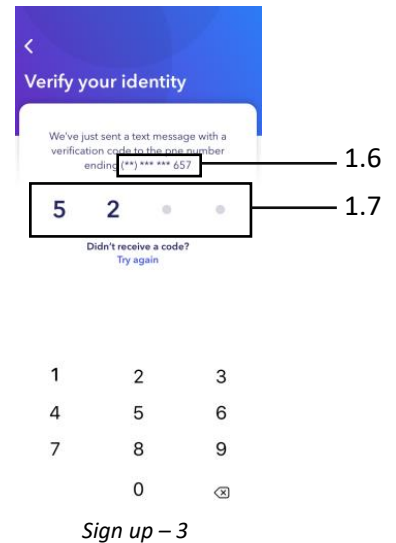
Entramos en la ultima pantalla de la consecución de pantallas del área de registro , una vez finalizada esta pantalla , usuario habrá completado los datos comprendidos en el apartado :

1. Información de perfil

Esta pantalla busca la verificación del numero de teléfono proporcionado por el usuario en la siguiente pantalla.

La información que se muestra en esta pantalla es la siguiente :

- 1.6. **Number ending** : En este bloque se mostraran los 3 ultimos dígitos del numero guardado en el 1.6 de la pantalla anterior, a ese numero se enviara el código de confirmación.
- 1.7. **Code** : Bloque para que el usuario escriba el código recibido en su teléfono , si este es correcto , salta a la siguiente pantalla de manera automática, en caso de que sea incorrecto , se le mostrara el siguiente mensaje (Aun por pintar)
Esta información es de carácter NUMERICO.



Search make and model

Una vez concluido el relleno de los datos de perfil del usuario , damos comienzo a la consecución de pantallas para el relleno de los datos de vehiculo.

2. Información de vehículo :

Esta consecución busca tener un perfil completo del vehiculo que estará vinculado a la cuenta en cuestión.

La información que se muestra en la primera pantalla tiene caracter hereditivo descendente y es la siguiente :

- 2.1. **Choose mark** : Bloque para que el usuario escoja el modelo del vehiculo (Se estudia la opción de incorporar un selector de marcas de vehículos para ayudar tanto en la UX del usuario como en el filtrado de la BD)
- 2.2. **Carrusel model** : Carrusel en que se muestran todos los modelos que existen en la base de datos para el resultado establecido en la 2.1 .(Esta visualización es exclusiva de iOS , en el sistema operativo Android tendrá otro aspecto grafico)
- 2.3. **Choose model** : El usuario parara el desplazamiento del carrusel en el modelo del coche que desee seleccionar. Una vez el carrusel tiene seleccionado un modelo , si el usuario clickea encima , la aplicación saltara a la siguiente pantalla.



Car details - step 1

Una vez escogido el tipo de vehiculo que tendrá el perfil asignado, se comienza con la personalización de ese vehiculo , completando los detalles requeridos. Esto comienza en esta pantalla y esta muestra la siguiente información:

2.3. **Mark and model** : Apartado donde se muestra el tipo de vehiculo que ha sido seleccionado en la pantalla anterior.

2.4. **License** : Bloque para que el usuario escriba la matricula identificativa del vehiculo.

2.5. **Exterior photos** : Fotografias del exterior de coche tomadas desde varios angulos. Estas se componen de :

2.5.1. **Front** : Fotografia del vehiculo tomada desde una una posición frontal

2.5.2. **Side** : Fotografia del vehiculo tomada desde un lateral, como es representativo no es necesario ambos lados

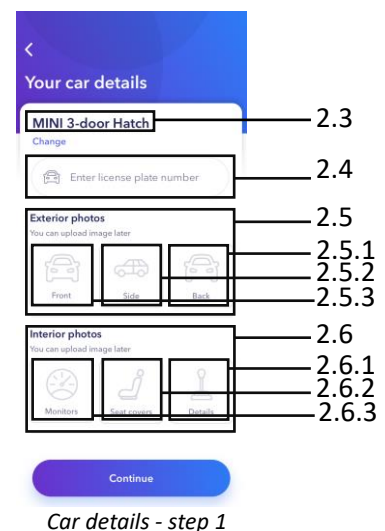
2.5.3. **Back**: Fotografia del vehiculo tomada desde una posición trasera

2.6. **Interior photos** : Fotografias del interior del coche tomadas de partes concretas de este. Es componen de :

2.6.1. **Monitors** : Fotografia del “salpicadero” de vehiculo , donde se encuentran el velocímetro , pantallas táctiles,...

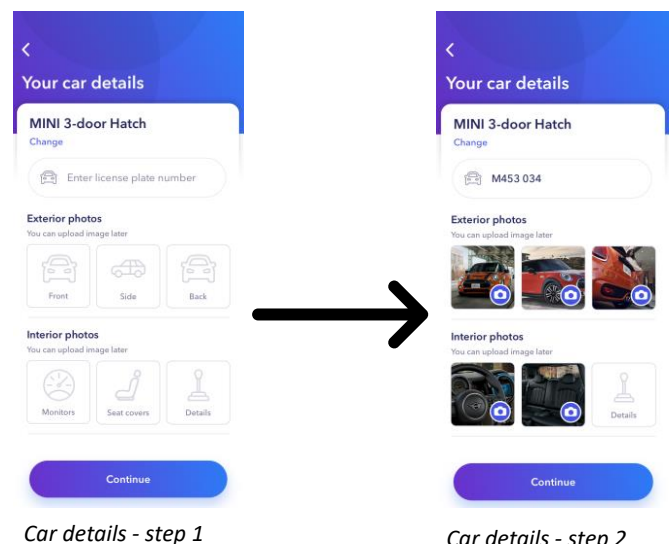
2.6.1.1. **Seat covers** : Fotografia de los asientos del vehiculo , se busca poder apreciar la tapideria de este por si necesitase de un cuidado especial.

2.6.2. **Details** : Apartado para incorporar fotografías de alguna parte especial que no se encuentre comprendida dentro de los valores predifinidos por defecto.



Car details - step 2

Una vez que el usuario incorpore todas las fotografías del vehiculo, esta pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Car details – location

Para concluir el perfil de vehículo entramos en la ultima pantalla de la consecucion la cual busca guardar datos sobre la geolocalización del perfil.

La información que muestra es la siguiente:

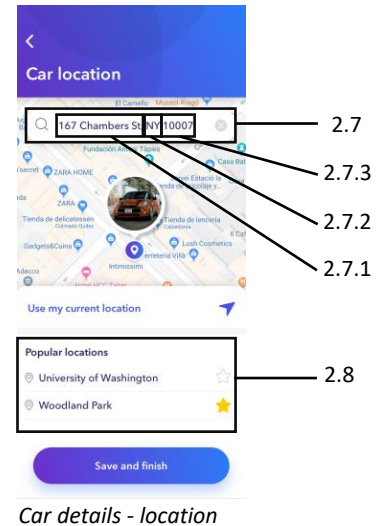
2.7. **Location** : Localizacion de vehiculo en ese momento , esta información viene establecida por 3 variables :

2.7.1. **Calle** : Muestra la calle y el numero en la que se encuentra

2.7.2. **Ciudad** : Muestra la ciudad con nomenclatura abreviada

2.7.3. **Codigo postal** : Muestra el C.P donde se encuentra

2.8. **Popular location** : La aplicación también muestra las localizaciones mas usadas o guardadas para un acceso rápido.



Al rellenar esta información se concluiría con el apartado de registro ya que nuestro usuario tiene un perfil completo con sus datos personales y un perfil del vehículo con una descripción detalla de sus componentes tanto exteriores como interiores.

A continuacion se explicaran los demás caminos que el usuario podría haber escogido desde la primera pantalla hasta este punto.

Sign up – 1

Esta pantalla que vimos al comienzo tiene dos salidas , la cual una de ellas se subdivide en dos (Ver diagrama de flujo)

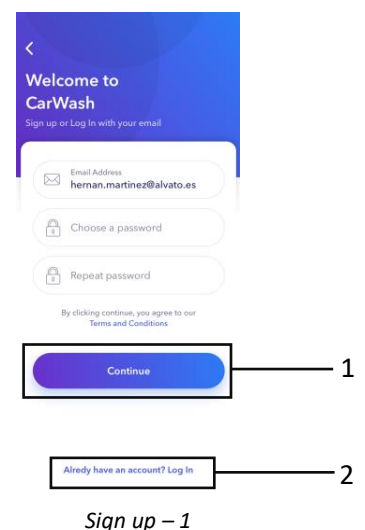
1. Registro

2. Account

2.1. Log In

2.2. Forgot password

Se acaba de explicar el primer camino (1 : Registro) , por ello se explicara a continuación el funcionamiento del segundo camino (2 : Account).



Login

Si el usuario ya tiene cuenta en “CarWash” y quiere acceder a esta sin volver a registrarse tiene dos maneras de acceder :

2.1. **Login** : Pantalla de inicio para los usuario que ya poseen su cuenta , esta pantalla tiene 2 credenciales :

2.1.1. **Email Address**: Dato proporcionado por el usuario en su registro
(1º Credencial – ver : 1.1)

2.1.2. **Password**: Dato proporcionado por el usuario en su registro
(2º Credencial – ver : 1.2)

En caso de que el usuario tenga cuenta, pero, no recuerde su contraseña, puede acceder a la pantalla de *Forgot password* desde esta pantalla.

2.2. **Reset password**: Pantalla desde la cual el usuario puede recuperar su contraseña proporcionando los siguientes datos:

2.2.1. **Email Address**: Dato proporcionado por el usuario en su registro (1º Credencial – ver: 1.1)

Las dos pantallas no tienen la misma salida (Ver diagrama de flujo). Con esto queda concluido el apartado de registro del : Usuario “Cliente” (A) con todas las variables posibles

Request Washer - Step 1

Una vez el usuario accede a su cuenta , ya sea registrándose o haciendo login , la primera pantalla que se le muestra es *Request Washer - Step 1*. Esta pantalla tiene como objetivo ofrecer al usuario los diferentes tipos de servicios que ofrece la app.

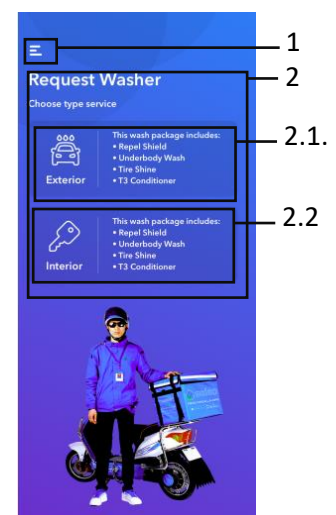
1. **Menu** : Centro de operaciones de la aplicación para el usuario, en este apartado tiene todas las funcionalidades que ofrece la app.

2. **Request Washer** : Servicios que ofrece la aplicación , este es el atractivo de la aplicación; se diferencian en dos:

2.1. Exterior : Limpieza exterior del vehiculo

2.2. Interior : Limpieza interior del vehiculo

Estos servicios se pueden solicitar de manera conjunta



Login

Menu

El icono hamburguesa aparece visible en el header de la aplicación (Ver pantallas que no lo incorporar), este icono despliega un scroll lateral (izquierda a derecha) desde el que se puede acceder a cualquier parte de la aplicación. Las vinculaciones entre icono – pantalla son las siguientes:

1. **Menu** : Centro de operaciones de la aplicación para el usuario, en este apartado tiene todas las funcionalidades que ofrece la app.

- 1.1. **Icon : Profile Photo**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de *Edit profile*, ese bloque lo componen los 2 elementos , lo que significa que los 2 bloques tienen la funcionalidad de hipervínculo.

- 1.2. **Icon : Request Washer**

Icono que vincula el menú con la pestaña de *Request Washer - Step 1*. Tanto el icono como el texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

- 1.3. **Icon : History**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de *My History*, Tanto el icono como el texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

- 1.4. **Icon : Notifications**

Icono que vincula el menú con la pestaña de *Notifications*. El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

- 1.5. **Icon : Invite Friends**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de *Invite Friends*, El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

- 1.6. **Icon : Settings**

Icono que vincula el menú con la pestaña de *Settings*. El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

- 1.7. **Become a Washer**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de *Landing Become*, El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

- 1.8. **Terms & Conditions**

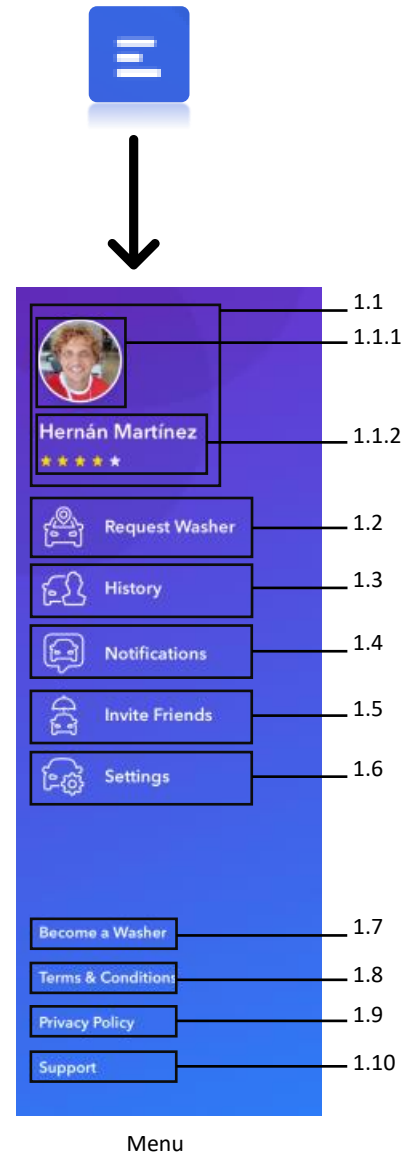
Icono que vincula el menú con la pestaña de (Aun por pintar) . El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

- 1.9. **Privacy**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de (Aun por pintar) .El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

- 1.10. **Support**

Icono que vincula el menú con la pestaña de (Aun por pintar) .Tanto el icono como el texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.



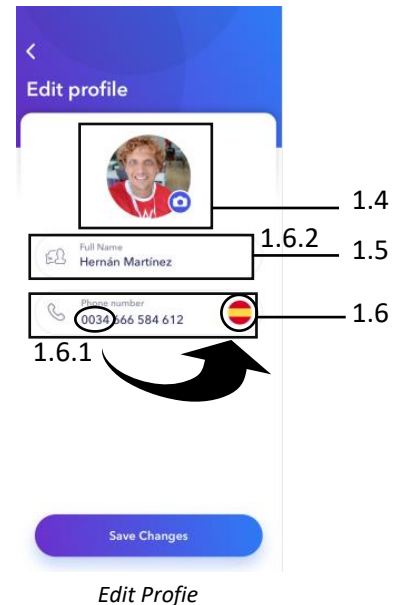
A continuación se explicara en detalle cada una de las pantallas a las que vinculan los iconos del menú.

Edit profile :

Esta pestaña tiene como objetivo ofrecer al usuario la posibilidad de modificar los datos que proporciono a la aplicación cuando realizo el registro.

Los datos modificables son estos:

- 1.4. **Perfil photo:** Espacio para que el usuario pueda elegir
- 1.5. la foto que quiera tener de perfil , este bloque despliega un menú nativo de elección de fotografía
- 1.6. **Full name :** Apartado para que el usuario rellene con su nombre real , este apartado contempla tanto “Nombre” como “Apellido”. Esta informacion es de carácter PUBLICO.
- 1.7. **Phone number :** Este apartado se utilizara para que el usuario escriba su numero telefónico , a este numero se le enviara un código en la siguiente pantalla. Esta información es de carácter PUBLICO y exclusivamente NUMERICO.
Tiene dos apartados de heredación descendente:



1.7.1. **Prefijo :** El numero telefónico tiene que llevar un prefijo internacional como se muestra en el ejemplo , esta información alimenta el segundo valor de la siguiente manera

1.7.2. **Icono bandera :** Este apartado extraerá la información del bloque 1.6.1 para mostrar la bandera del país al que corresponda ese prefijo. En caso de que el prefijo no exista o no corresponda a un país que posea un icono de bandera, este espacio se dejara vacio.

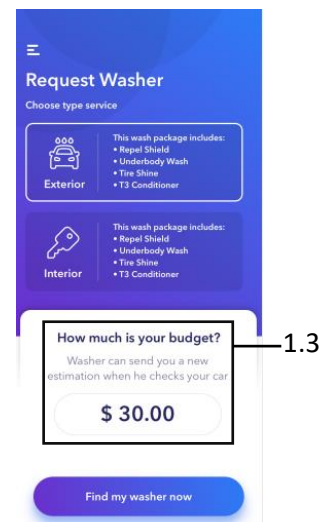
Request Washer - Step 1 and 2

Desde el menú se puede acceder a la pantalla principal de la vista de cliente , esta pantalla es la primera de una consecución de pantallas predispuesta para que un cliente pueda solicitar un servicio. La información que muestra es la siguiente :

- 1.1. **Exterior :** Opción que conlleva un lavado de la parte exterior de vehiculo.
 - 1.2. **Interior :** Opción que conlleva un lavado de la parte interior del vehiculo.
- (El usuario puede seleccionar ambos servicios)
- 1.3. **Budget :** Una vez el usuario selecciona los servicios que desea, debe elegir el presupuesto del que dispone.



Request Washer - Step 1

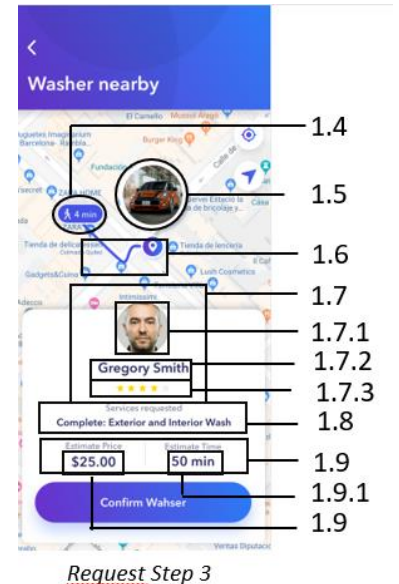


Request Washer - Step 2

Request Step 3 - 4

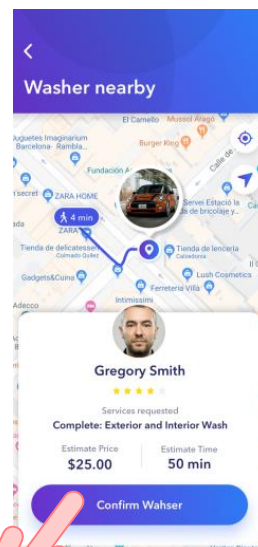
Una vez seleccionado los datos sobre el servicio que el cliente desea y el presupuesto que quiere gastar , se le vincula a la tercera pantalla de la consecución que le muestra donde esta el Washer mas cercano a su ubicación para que este elija. La información que se muestra en esta pantalla es la siguiente :

- 1.4. **Distacia del Washer :** Distancia a la que esta el Washer del lugar donde esta aparcado el vehiculo y el tiempo que tarda en llegar a este.
- 1.5. **Imagen vehiculo :** Imagen del aspecto del vehiculo
- 1.6. **Ruta :** Ruta mas cercana entre el Washer y el vehiculo
- 1.7. **Informacion del Washer :**
 - 1.7.1. **Foto :** Fotografia del Washer
 - 1.7.2. **Nombre:** Nombre del Washer
 - 1.7.3. **Valoracion:** Valoracion en estrellas (1 – 5) del Washer
- 1.8. **Servicios :** Servicio o servicios que solicita el cliente
- 1.9. **Informacion adicional :**
 - 1.9.1. **Estimate price:** Precio estimado del servicio
 - 1.9.2. **Estimate time:** Tiempo estimado hasta la finalización del servicio.

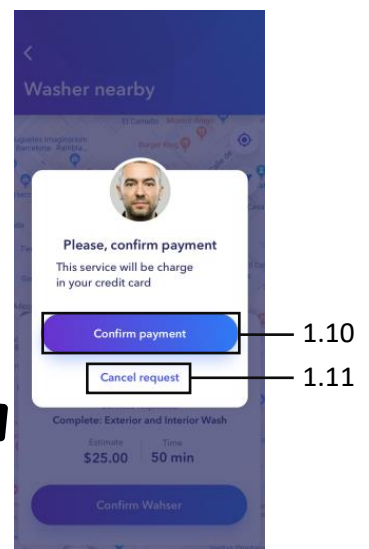


Si el cliente esta conforme con esta información mostrada , puede pulsar el botón de *confirm Washer* para solicitar este servicio, esta acción provocaría el salto de un pop-up de confirmación de servicio

- 1.10. **Confirm payment:** Boton para confirmar que el cliente desea el servicio que ha seleccionado, tras la acción de aceptación no se realizaría el pago ,el cobro seria realizado después del servicio
- 1.11. **Cancel request:** Opción por la cual el usuario puede cancelar el servicio en este punto , esta pantalla redireccionaria a la pantalla principal (Ver diagrama de flujo)



Request Step 3



Request Step 4

Este es el punto de no retorno , ya que una vez el usuario confirme el pago, el servicio queda oficialmente realizado y se podría en acción el proceso de realización de este mismo lo que conlleva que no se pueda cancelar el servicio llegado a este punto. Con esto quedaría concluido el bloque de solicitud de servicios , por lo que al confirmar el pago , se comenzaría con la consecución de realización de servicio.

Request Step 5

La realización del servicio es una consecución de pantallas dividida entre acción – pago – valoración; la primera de estas pantallas es un cardview a modo de resumen para que el usuario pueda ver en que paso en tiempo real esta el servicio. La información que se muestra en esta pantalla es la siguiente:

1.12. Información del Washer :

- 1.12.1. **Foto** : Fotografía del Washer
- 1.12.2. **Nombre**: Nombre del Washer
- 1.12.3. **Valoración**: Valoración en estrellas (1 – 5) del Washer

(Esta información es semejante a 1.7)

1.13. **Chat**: Icono de chat que vincula al cliente a un chat en tiempo real con el Washer. (Explicado mas adelante)

1.14. **Llamada** : Icono que permite al usuario llamar al Washer

1.15. **A - Información de vehículo**: Información sobre :

- Que vehículo es?
- Donde esta?
- Como llego?

(Esta información es semejante a 1.4 – 1.5 – 1.6)

1.15. **B – Información del vehículo** : Información sobre:

- 1.15.1. **Nivel de suciedad**: Información para que el Washer sepa el estado del vehículo , el tiempo y los productos que va a requerir el servicio
- 1.15.2. **Estimación de precio**: Una aproximación del precio que se va a pagar por el servicio
- 1.15.3. **Tiempo**: Tiempo estimado de realización de servicio

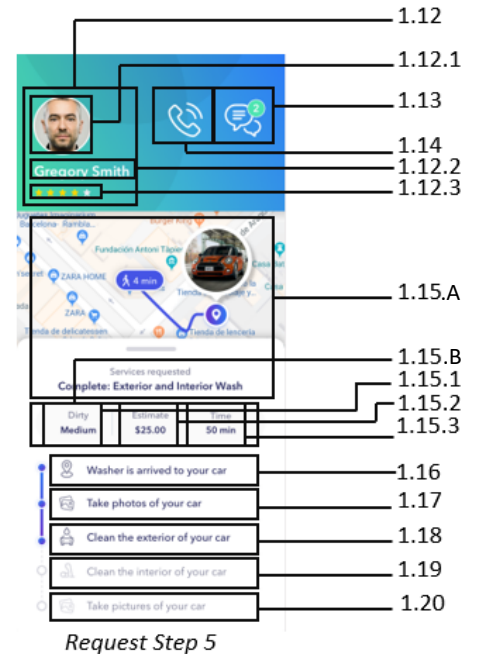
1.16. **Estado 1** : El Washer a llegado al vehículo

1.17. **Estado 2** : Fotografías realizadas por el cliente del vehículo antes del servicio

1.18. **Estado 3** : Limpieza exterior de vehículo finalizada

1.19. **Estado 4** : Limpieza interior del vehículo finalizada

1.20. **Estado 5** : Fotografías realizadas por el cliente del vehículo despues del servicio

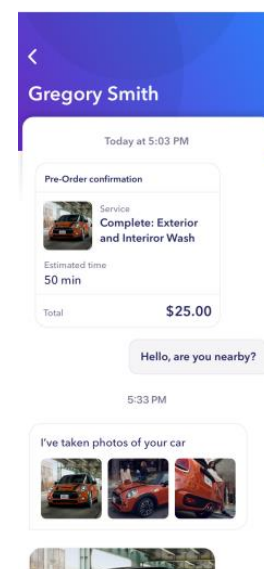


Chat With Washer

Chat de la aplicación a la que pueden acceder tanto el cliente como el Washer, el objetivo de esta pestaña es que ambas partes puedan tener una comunicación rápida y sencilla desde la propia app , sin necesidad de intercambiar datos de contacto.

Desde esta pagina se pueden enviar las imágenes del vehículo que se realizan durante los servicios.

La pagina viene encabezada por un cardview del servicio que ha puesto en contacto a ambas partes.



Chat With Washer

Send tip

Una vez concluidos los estados de realización de servicio , al cliente le aparece la pagina de pago desde la que se va realizar el cobro, la información que se muestra en esta pagina es la siguiente:

1.21. **Informacion del Washer :**

1.21.1. **Foto :** Fotografia del Washer

1.21.2. **Nombre:** Nombre del Washer

1.21.3. **Valoracion:** Valoracion en estrellas (1 – 5)
del Washer

(Esta información es semejante a 1.7 – 1.12)

1.22. **Servicios :** Servicio o servicios que solicita el cliente

1.23. **Informacion adicional :**

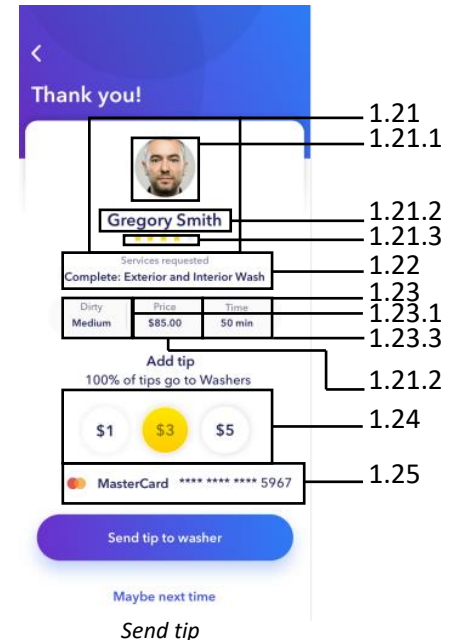
1.23.1. **Estado:** Nivel de suciedad del vehiculo

1.23.2. **Estimate price:** Precio estimado del servicio

1.23.3. **Estimate time:** Tiempo estimado hasta la finalización
del servicio.

1.24. **Add tip :** Apartado para que el cliente pueda proporcionar
propina al Washer en el cobro que se le va a realizar.

1.25. **Tarjeta de crédito :** Tarjeta de crédito / debito donde se
va a realizar el cobro de los servicios



Rating

Para concluir la consecución de valoración y realización del servicio el cliente podrá valorar al Washer que le ha atendido siguiendo unas directrices.

1.26. **Informacion del Washer :**

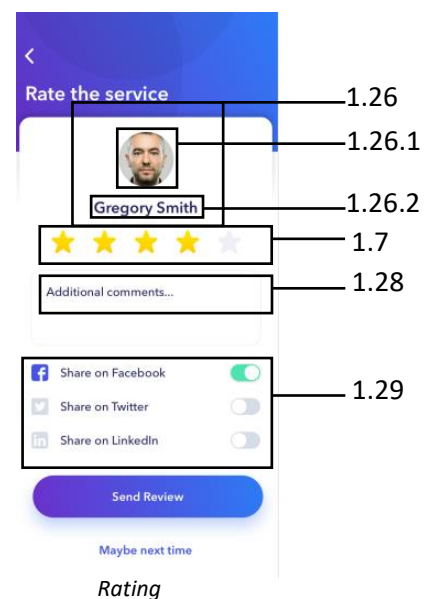
1.26.1. **Foto :** Fotografia del Washer

1.26.2. **Nombre:** Nombre del Washer

1.27. **Valoracion :** Bloque para que el usuario pueda valorar
el servicio de el Washer, este sistema esta basando
en 5 estrellas monoparciales e infragmentables.

1.28. **Comentarios:** Seccion para poder escribir algún
comentario adicional para el Washer, esto se vera
reflejado en su perfil

1.29. **Share:** Apartado para poder compartir por redes
sociales el servicio realizado.

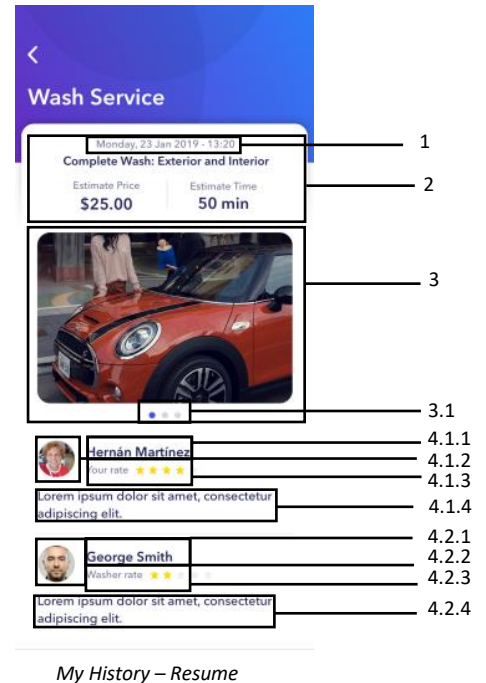


Con esto quedaría concluido la consecución de solicitud y la realización del servicio, una vez
acabado se generaría un cardview del servicio y se almacenaría en la siguiente pantalla.

My History – Resume

Pantalla que hace las veces de resumen de servicio completado. En esta pantalla se puede apreciar la información mas relevante del servicio en cuestión , la información que se aprecia en esta pantalla es la siguiente:

1. **Fecha :** Dia semanal - mensual - mes – año - hora
2. **Informacion adicional :**
 - 2.1. **Estado:** Nivel de suciedad del vehiculo
 - 2.2. **Estimate price:** Precio estimado del servicio
 - 2.3. **Estimate time:** Tiempo estimado hasta la finalización del servicio.
3. **Imagen de vehiculo:** Imágenes del vehiculo después del servicio , este bloque busca como objetivo que el usuario tenga una visualización rápida del resultado del servicio.
 - 3.1. **Slider:** Las imágenes del vehiculo se pueden visualizar con un scroll lateral.
4. **Valoraciones:** Bloque en el que se visualizan las valoraciones tanto del cliente como de Washer
 - 4.1. **Cliente:**
 - 4.1.1. Fotografia del cliente
 - 4.1.2.Nombre
 - 4.1.3.Valoracion en estrellas
 - 4.1.4.Comentario (Si hubiera)
 - 4.2. **Washer:**
 - 4.2.1.Fotografia del Washer
 - 4.2.2.Nombre
 - 4.2.3.Valoracion en estrellas
 - 4.2.4.Comentario (Si hubiera)

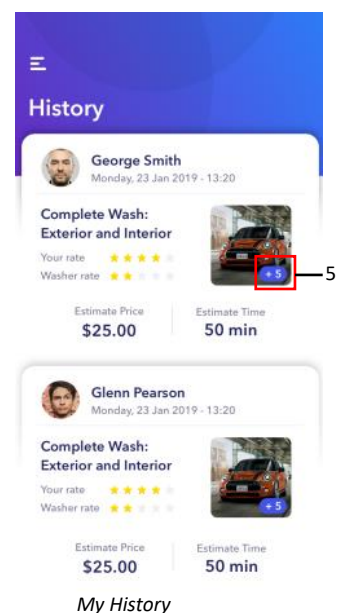


My History

La información que se ve en esta pantalla es la misma que se ve en la pantalla anterior con dos variaciones:

- 3.1. **Slider:** En esta pantalla no se esta disponible el slider de las fotografías del vehiculo, mientras que se ve una sola fotografía y un numero haciendo referencia a la cantidad de estas imágenes que están disponibles (5)
4. **Comentario:** En esta pantalla se eliminan los comentarios que han realizado tanto el cliente como los Washer

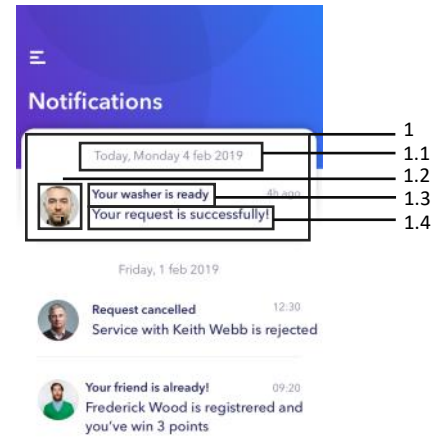
Con estas modificaciones se tiene una visualización mas global de los servicios realizados a través de a aplicación , asi como del resultado de los mismos. Con esta pantalla concluye el proceso de "Request Washer"



Notifications

Pantalla que busca tener un resumen global de toda la actividad que recibe la aplicación, es decir, un pantalla resumen para que el usuario pueda tener controladas todas las novedades. La información que se muestra en esta pantalla es la siguiente:

1. **Cardview:** Las notificaciones vienen segmentadas en fichas de notificación , estas fichas se dividen en:
 - 1.1. **Fecha :** Día semanal - mensual - mes – año - hora
 - 1.2. **Imagen:** Imagen del perfil del usuario que provoca la notificación
 - 1.3. **Titulo:** Informacion breve a modo de titulo que informa sobre que es la notificación
 - 1.4. **Descripcion:** Informacion más detalla de la notificación



Notifications

Invite Friends

Pantalla para compartir la aplicación con tus contactos o redes sociales , el usuario que comparte la aplicación , en caso de que otros usuarios se registren a través de el link de descarga que esta pantalla genera , ganara puntos los cuales son canjeables por servicios gratis , promociones o productos (Aun por detallar). La información que muestra esta pantalla es la siguiente:

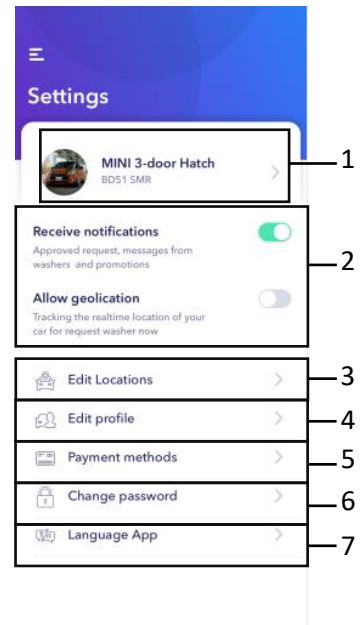


Aun falta por confirmar los puntos ganados , los premios y las vias de comunicación por las que se puede utilizar este botón.

Settings

Panel de ajustes de la aplicación, en esta pantalla se encuentran todos los elementos editables por el usuario de su perfil de vehículo, esta información se obtiene del registro del usuario. La página se subdivide en diferentes secciones las cuales son :

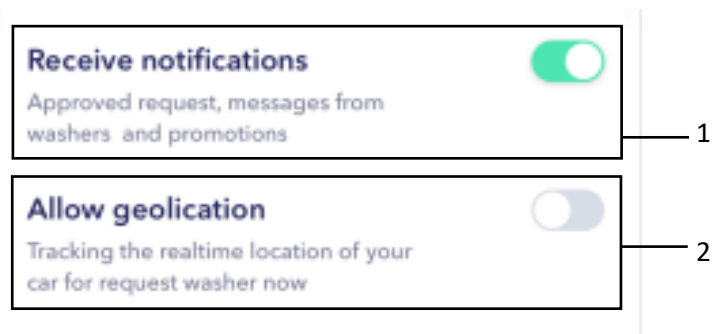
1. **Informacion del vehiculo:** La información que el usuario incorpora en su registro sobre el perfil de vehículo que tiene asociada la cuenta
2. **Selectores :** La aplicación cuenta con dos opciones seleccionables:
 - 2.1. **Receive notifications:** Permitir a la aplicación enviar notificaciones
 - 2.2. **Allow geolocation:** Permitir a la aplicación acceder a la geolocalización.
3. **Edit location:** Información predefinida sobre la localización del vehículo
4. **Edit profile:** Información definida por el usuario en su registro , esta información responde a “perfil de cliente” y tiene las mismas funcionalidades que la página de *edit profile*.
5. **Payment methods:** Página para añadir o modificar los métodos de pago que se contemplan en la aplicación (Información de carácter comprometido)
6. **Change password:** Página que permite al usuario poder modificar su contraseña (2º credencial)
7. **Language app:** Página que permite al usuario seleccionar el idioma en el que quiere que trabaje la aplicación



Selectores:

Los selectores permiten al usuario controlar los permisos que tiene la aplicación respecto con su teléfono móvil , esto significa que cuando el usuario se descargue la aplicación esta le requerirá dos tipos de permisos:

1. Permitir notificaciones
2. Permitir geolocalización



En caso de que fuera necesario tanto incorporar nuevos permisos como nuevos ajustes, esta pantalla sería la indicada para esa aplicación.

Edit car details

Desde esta pantalla se pueden editar las opciones del perfil de vehiculo .

2.3. **Mark and model** : Apartado donde se muestra el tipo de vehiculo que ha sido seleccionado en la pantalla anterior.

2.4. **License** : Bloque para que el usuario escriba la matricula identificativa del vehiculo.

2.5. **Exterior photos** : Fotografias del exterior de coche tomadas desde varios angulos. Estas se componen de :

2.5.1. **Front** : Fotografia del vehiculo tomada desde una una posición frontal

2.5.2. **Side** : Fotografia del vehiculo tomada desde un lateral, como es representativo no es necesario ambos lados

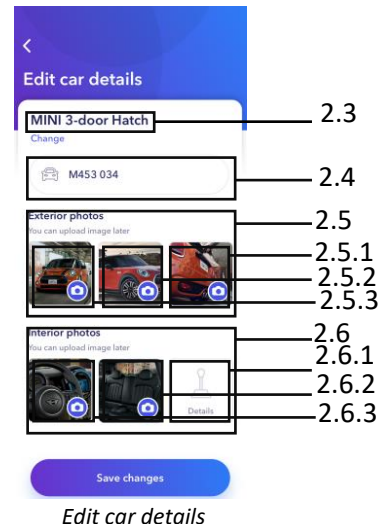
2.5.3. **Back**: Fotografia del vehiculo tomada desde una posición trasera

2.6. **Interior photos** : Fotografias del interior del coche tomadas de partes concretas de este. Es componen de :

2.6.1. **Monitors** : Fotografia del “salpicadero” de vehiculo , donde se encuentran el velocímetro , pantallas táctiles,...

2.6.1.1. **Seat covers** : Fotografia de los asientos del vehiculo , se busca poder aprecia la tapideria de este por si necesitase de un cuidado especial.

2.6.2. **Details** : Apartado para incorporar fotografías de alguna parte especial que no se encuentre comprendida dentro de los valores preddefinidos por defecto.



Edit car locations

Bloque desde donde se pueden modificar las opciones relacionadas con la localizacion :

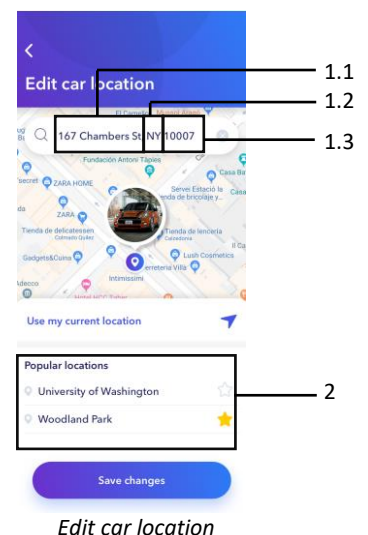
1. **Location** : Localizacion de vehiculo en ese momento , esta información viene establecida por 3 variables :

1.1. **Calle** : Muestra la calle y el numero en la que se encuentra

1.2. **Ciudad** : Muestra la ciudad con nomenclatura abreviada

1.3. **Codigo postal** : Muestra el C.P donde se encuentra

2. **Popular location** : La aplicación también muestra las localizaciones mas usadas o guardadas para un acceso rápido



Add Payment

Página utilizada por el usuario para añadir tarjetas de crédito / débito, estas tarjetas se guardan en el sistema, y cuando el usuario quiera pagar un servicio, podrá seleccionar una de estas para realizar el pago. (Información de carácter comprometido)

1. **Nombre:** Nombre del titular de la tarjeta (No de la cuenta)
2. **Numero de cuenta:** Numeración de la cuenta, esta se divide en 4 valores numéricos de 4 números cada uno, y llevarán un espaciado AUTOMÁTICO entre estos valores:
 - 2.1. Valor 1
 - 2.2. Valor 2
 - 2.3. Valor 3
 - 2.4. Valor 4
3. **Fecha de caducidad:** Fecha de caducidad de la tarjeta, esta se divide en dos valores (mes y año)
4. **Código CVV:** Código de seguridad de la tarjeta de crédito
5. **Selector:** Opción para que el usuario deje marcada esta tarjeta como la tarjeta por defecto que se debe usar cuando este debe abonar un servicio

The screenshot shows the 'Add credit card' form with the following annotations:

- 1: Back arrow
- 2.1: Full Name field (Hernán Martínez)
- 2.2: Credit Card Number field (1689 3719 2711 5967)
- 2.3: Valid date field (03 / 2020)
- 2.4: CVV field (864)
- 3: Default Payment Method toggle switch

Save Changes

Delete payment method

Add payment

Payment Method

La información almacenada en la página anterior, se guarda en esta pantalla a modo de cardviews de las tarjetas guardadas, para que el cliente tenga una visualización eficaz de los métodos de pago que tiene almacenados en el sistema, la información que se almacena en esta pantalla es la siguiente:

1. **Selector:** Tarjeta que esta asignada por el sistema y que fue asignada por el usuario como “tarjeta por defecto” (5)
2. **Tipo de tarjeta:** Los 4 primeros números de una tarjeta de crédito determinan el tipo de tarjeta que es, eso se muestra en este bloque
3. **Valores numéricos:** Los valores numéricos determinados en el apartado 2 del bloque anterior.

- 3.1. Valor 1 : Oculto ****
- 3.2. Valor 2 : Oculto ****
- 3.3. Valor 3 : Oculto ****
- 3.4. Valor 4 : Visible 5967

The screenshot shows the 'Payment methods' screen with the following annotations:

- 1: Default Payment Method toggle switch
- 2: MasterCard logo
- 3.1-3: Visa Credit Card logo
- 3.4: PayPal Account logo

Buttons at the bottom: Add Payment Method, Payment method

Con esta pantalla queda finalizada todas las interacciones que puede tener el cliente en la aplicación

La otra parte de la aplicación consiste en los perfiles de los usuarios que vana realizar estos servicios, es decir , a limpiar los vehículos.

Este perfil esta mas enfocado a una visto sencilla de los servicios que se pueden realizar y mas importante , una visión global de todos los servicios que ha realizado el Washer y cuanto beneficio a obtenido por ello.

Landing Became

La pantalla que hace las veces de bienvenida es la pagina de *Landing Became*, esta pantalla tiene incorporado un simulador para que un usuario pueda saber cuanto podría llegar a ganar en base a la cantidad de servicios que realice. La información que se muestra en esta pantalla es la siguiente:

1. **Simulador** : Un simulador de servicios para saber cuanto puede ganar un Washer, este elemento se compone de :

- 1.1. **Tamaño de vehiculo** : Selector de tamaños de vehículos, es decir , el tamaño de vehículos que querria atender. Los tamaños son los siguientes

- XS
- S
- M
- L
- XL

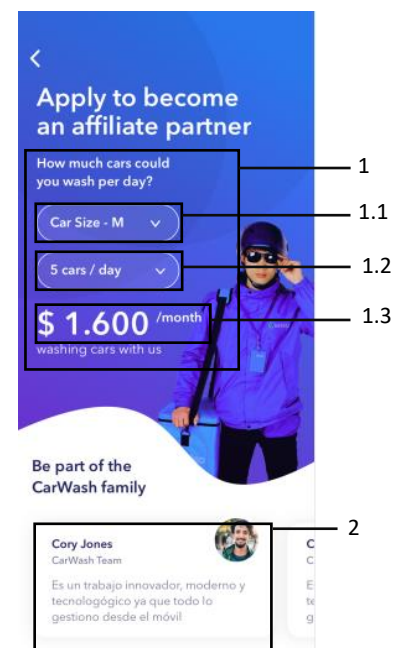
(Esta selección queda bajo confirmación de cliente)

- 1.2. **Dias a trabajar** : Cantidad de vehículos que el usuario querria atender por dia , a mayor cantidad de vehículos , mayor el beneficio por estos.

- 1.3. **Profit** : Beneficio que el Washer conseguiría utilizando la app

(La relación tamaño-cantidad-precio que bajo definición del cliente)

2. **Carview de opinión**: Bloque con comentarios de opinión sobre como es trabajar y ganarse la vida con CarWash , estas funcionan a modo de carrusel de cardviews con un scroll lateral de derecha a izquierda tanto automatico como manual.



Landing became

Form become a washer

El registro de un Washer se difiere del registro de un cliente por los datos requeridos los cuales son los siguientes:

1. **Perfil photo:** Espacio para que el usuario pueda elegir la foto que quiera tener de perfil , este bloque despliega un menú nativo de elección de fotografía. Esta imagen es de carácter PÚBLICO
2. **Email Address:** Apartado para que el usuario rellene con con su dirección de correo electrónico , esta será la primera de las 2 credenciales que el usuario tendrá para entrar con su cuenta una vez se haya registrado.
3. **Phone number :** Este apartado se utilizara para que el usuario escriba su numero telefónico , a este numero se le enviara un código en la siguiente pantalla. Esta información es de carácter PUBLICO y exclusivamente NUMERICO. Tiene dos apartados de heredación descendente:

The screenshot shows the 'Become a Washer' registration form. It includes a back arrow at the top left, the title 'Become a Washer', and a profile picture selection area (1). Below this is a 'Full Name' field with the example 'Hernán Martínez' (2). The 'Phone number' field (3) contains '0034 666 584 612' and a Spanish flag icon. Below the phone number are two password fields: 'Choose a password' (4) and 'Repeat password' (5). At the bottom, there is a link for 'Terms and Conditions' and a blue 'Continue' button.

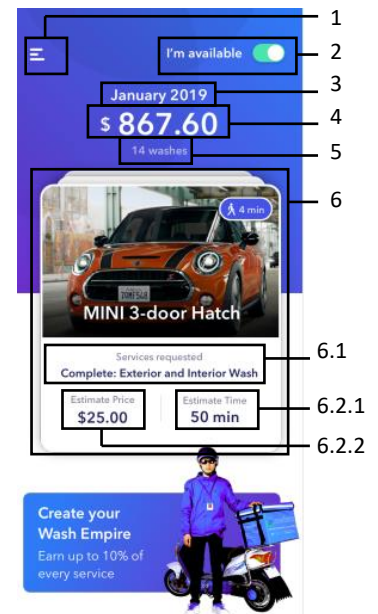
Form become a washer

- 3.1. **Prefijo :** El numero telefónico tiene que llevar un prefijo internacional como se muestra en el ejemplo , esta información alimenta el segundo valor de la siguiente manera:
- 3.2. **Icono bandera :** Este apartado extraerá la información de el bloque 3.1 para mostrar la bandera del país al que corresponda ese prefijo. En caso de que el prefijo no exista o no corresponda a un país que posea un icono de bandera, este espacio se dejara vacio.
4. **Choose password :** Apartado para que el usuario escriba su contraseña, esta será la segunda de las 2 credenciales que el usuario usara para entrar en la aplicación una vez haya completado su registro.
5. **Repeat password:** Apartado para que el usuario vuelva a escribir su contraseña, este bloque y el bloque 4 deben ser coincidentes , en caso de que no lo sean al usuario se le mostrara el siguiente mensaje (Aun por pintar)

Washer – Main

A igual que la pantalla *request a washer – 1* (pantalla principal del bloque usuario : cliente A), esta pantalla es la pagina principal del bloque de usuario : Washer B. El objetivo de esta pantalla es que el Washer tenga una visualización de los servicios que hay disponibles para realizar y que asi pueda escoger. La información que se muestra en esta pantalla es la siguiente:

1. **Menu:** Icono de menú para que el usuario despliegue su menú
2. **Selector :** Swich para mostrarse disponible o no disponible
3. **Mes en curso :** Fecha del mes actual
4. **Profit de este mes :** Beneficio obtenido hasta la fecha desde el comienzo del mes
5. **Servicios realizados:** Servicios realizados este mes
6. **Servicios disponibles :** Servicios que están disponibles para escoger en ese mismo momento, esta carview tiene la siguiente información:
 - 6.1. **Servicios :** Servicio o servicios que solicita el cliente
 - 6.2. **Informacion adicional :**
 - 6.2.1. **Estimate price:** Precio estimado del servicio
 - 6.2.2. **Estimate time:** Tiempo estimado hasta la finalización del servicio

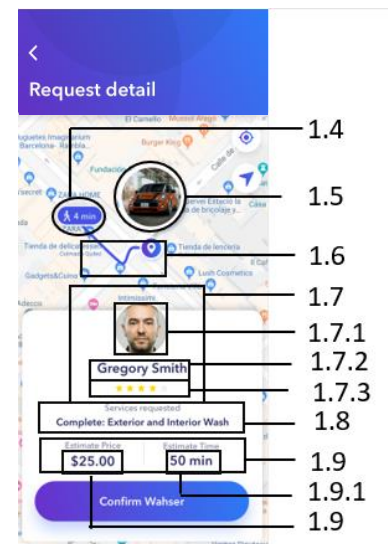


Landing became

Washer - Request Detail

Esta pantalla es una semejante a la pantalla de la vista *Request Step 3*. La información que se muestra en esta pantalla es la siguiente:

- 1.4. **Distacia del Washer :** Distancia a la que esta el Washer del lugar donde esta aparcado el vehiculo y el tiempo que tarda en llegar a este.
- 1.5. **Imagen vehiculo :** Imagen del aspecto del vehiculo
- 1.6. **Ruta :** Ruta mas cercana entre el Washer y el vehiculo
- 1.7. **Informacion del Washer :**
 - 1.7.1. **Foto :** Fotografia del Washer
 - 1.7.2. **Nombre:** Nombre del Washer
 - 1.7.3. **Valoracion:** Valoracion en estrellas (1 – 5) del Washer
- 1.8. **Servicios :** Servicio o servicios que solicita el cliente
- 1.9. **Informacion adicional :**
 - 1.9.1. **Estimate price:** Precio estimado del servicio
 - 1.9.2. **Estimate time:** Tiempo estimado hasta la finalización del servicio.



Washer - Request Detail

Washer - Request Accepted

Si el Washer esta conforme con los detalles del servicio, puede aceptar el servicio y comenzar con la consecución de pantallas las cuales se componen de los pasos a realizar para completar el servicio. La primera pantalla de esta consecución informa a el usuario de :

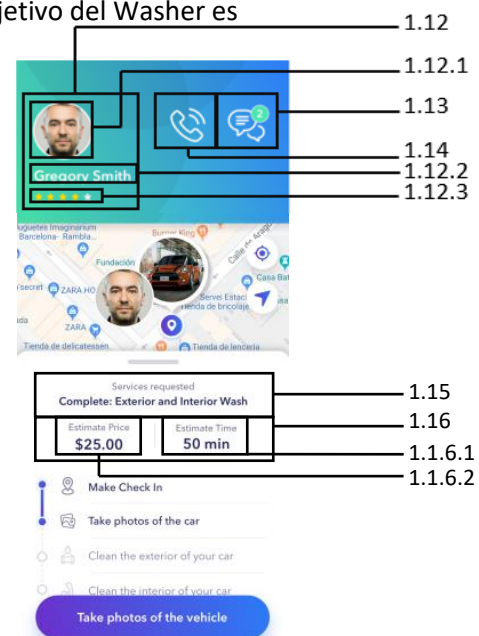
- 1.4. **Situación actual del Washer :** Informa al usuario cual es su localización en tiempo real
- 1.5. **Ruta:** Ruta mas rápida hasta el vehiculo
- 1.6. **Situacion del vehiculo:** Informa al usuario de la localización del vehiculo
- 1.7. **Direccion:** Direccion de la situación del vehiculo
- 1.8. **Fotografias:** Cuando el Washer llegar a la localización del vehiculo, este debe realizar una serie de fotografías de este , para dejar constancia del estado del vehiculo a su llegada.



Washer - Progress - Step 1

Igualmente que el cliente tiene una vista resumen de la situación actual del servicio, el Washer tiene la misma vista aunque varia en cuanto a información, el primer objetivo del Washer es realizar las fotografías del vehiculo:

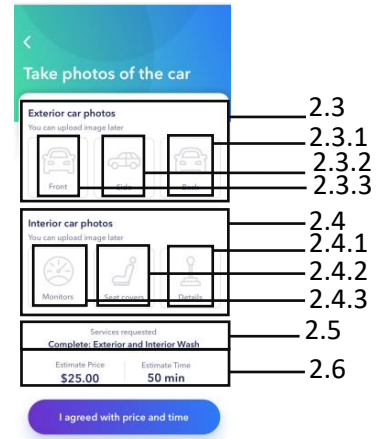
- 1.12. **Informacion del Washer :**
 - 1.12.1. **Foto :** Fotografia del Washer
 - 1.12.2. **Nombre:** Nombre del Washer
 - 1.12.3. **Valoracion:** Valoracion en estrellas (1 – 5) del Washer
(Esta información es semejante a 1.7)
- 1.13. **Chat:** Icono de chat que vincula al cliente a un chat en tiempo real con el Washer. (Explicado mas adelante)
- 1.14. **Llamada :** Icono que permite al usuario llamar al Washer
- 1.15. **Servicios :** Servicio o servicios que solicita el cliente
- 1.16. **Informacion adicional :**
 - 1.16.1. **Estimate price:** Precio estimado del servicio
 - 1.16.2. **Estimate time:** Tiempo estimado hasta la finalización del servicio



Washer - Progress - Step 2

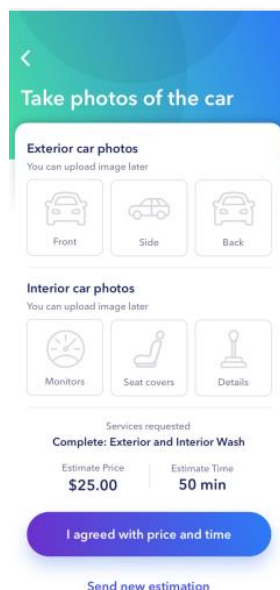
El washer debera realizar una serie de fotografias el vehiculo para tener constancia del estado de este a tu llegada, la información que se muestra en esta pantalla es la

1. **Exterior photos** : Fotografias del exterior de coche tomadas desde varios angulos. Estas se componen de :
 - 1.1. **Front** : Fotografia del vehiculo tomada desde una una posición frontal
 - 1.2. **Side** : Fotografia del vehiculo tomada desde un lateral, como es representativo no es necesario ambos lados
 - 1.3. **Back**: Fotografia del vehiculo tomada desde una posición trasera
2. **Interior photos** : Fotografias del interior del coche tomadas de partes concretas de este. Se componen de :
 - 2.1. **Monitors** : Fotografia del “salpicadero” de vehiculo , donde se encuentran el velocímetro , pantallas táctiles,...
 - 2.2. **Seat covers** : Fotografia de los asientos del vehiculo , se busca poder aprecia la tapideria por si necesitase de un cuidado especial.
 - 2.3. **Details** : Apartado para incorporar fotografías de alguna parte especial que no se encuentre comprendida dentro de los valores preddefinidos por la app.
3. **Servicios** : Servicio o servicios que solicita el cliente
4. **Informacion adicional** :
 - 4.1. **Estimate price**: Precio estimado del servicio
 - 4.2. **Estimate time**: Tiempo estimado hasta la finalización del servicio

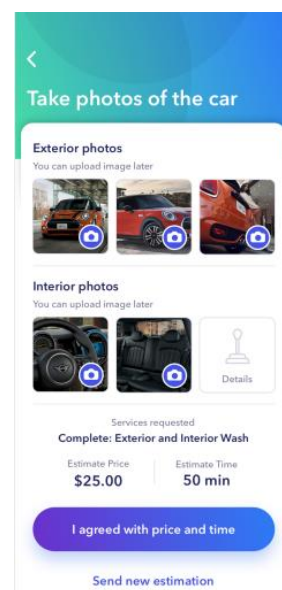


Washer - Progress - Step 2

Una vez el Washer rellene la pagina con las fotografías del vehiculo se mostraría de la siguiente manera:



Washer - Progress - Step 2



Washer - Progress - Step 3

Washer - Progress - Step 3

Una vez el Washer realiza las fotografías, puede realizar una contraoferta por el servicio o aceptar las condiciones que el cliente a determinado , en caso afirmativo de que quiera realizar una contraoferta lo hará basándose en los siguiente valores:

1. **Nuevo Budget :** El Washer puede ofrecer un nuevo presupuesto por el servicio solicitado
2. **Nuevo tiempo:** El Washer puede ofrecer un nuevo tiempo estimado de realización de servicio
3. **Additional comments:** El Washer posee un bloque de texto para que pueda redactar cualquier comentario que desee hacerle al cliente que solicita el servicio

Send new estimation

How much is this service?
Price offer is \$30.00

\$ 00.00

How much is this service?
Time estimation is 50 min

00:00

Additional comments
Why you send an estimation?

Additional comments...

Send job review

Washer - Progress - Step 4

1. **Informacion del Washer :**
 - 1.1. **Foto :** Fotografía del Washer
 - 1.2. **Nombre:** Nombre del Washer
 - 1.3. **Valoracion:** Valoracion en estrellas (1 – 5) del Washer
(Esta información es semejante a 1.7)
2. **Chat:** Icono de chat que vincula al cliente a un chat en tiempo real con el Washer. (Explicado mas adelante)
3. **Llamada :** Icono que permite al usuario llamar al Washer
4. **A - Informacion de vehiculo:** Informacion sobre :
 - Que vehiculo es?
 - Donde esta?
 - Como llevo?

(Esta información es semejante a 1.4 – 1.5 – 1.6)

4. **B - Informacion del vehiculo :** Informacion sobre:
5. **Servicio solicitado**
 - 5.1. **Nivel de suciedad:** Informacion para que el Washer sepa el estado del vehiculo , el tiempo y los productos que va a requerir el servicio
 - 5.2. **Estimacion de precio:** Una aproximación del precio que se va a pagar por el servicio
 - 5.3. **Tiempo:** Tiempo estimado de realización de servicio
6. **Estado 1 :** El Washer a llegado al vehiculo
7. **Estado 2 :** Fotografias realizadas por el cliente del vehiculo antes del servicio
8. **Estado 3 :** Limpieza exterior de vehiculo finalizada

Cancel and accept first estimation

Washer - Progress - Step 3

Hernán Martínez

Services requested

Complete: Exterior and Interior Wash

Dirty Medium \$25.00 50 min

Washer is arrived to your car

Take photos of your car

Clean the exterior of your car

Clean the interior of your car

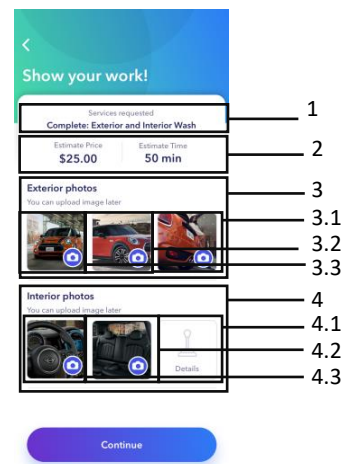
Finish job

Washer - Progress – Step 4

Washer - Progress - Step 4

Una vez finalizado el trabajo , el Washer deberá realizar las fotografías del vehiculo ya limpio, para que el cliente pueda verlo, la información que se muestra en esta pantalla es la siguiente:

1. **Servicio solitudad**
2. **Informacion adicional :**
 - 2.1. **Estimate price:** Precio estimado del servicio
 - 2.2. **Estimate time:** Tiempo estimado hasta la finalización del servicio
3. **Exterior photos :** Fotografías del exterior de coche tomadas desde varios angulos. Estas se componen de :
 - 3.1. **Front :** Fotografía del vehiculo tomada desde una una posición frontal
 - 3.2. **Side :** Fotografía del vehiculo tomada desde un lateral, como es representativo no es necesario ambos lados
 - 3.3. **Back:** Fotografía del vehiculo tomada desde una posición trasera
4. **Interior photos :** Fotografías del interior del coche tomadas de partes concretas de este. Se componen de :
 - 4.1. **Monitors :** Fotografía del “salpicadero” de vehiculo , donde se encuentran el velocímetro , pantallas táctiles,...
 - 4.2. **Seat covers :** Fotografía de los asientos del vehiculo , se busca poder aprecia la tapideria por si necesitase de un cuidado especial.
 - 4.3. **Details :** Apartado para incorporar fotografías de alguna parte especial que no se encuentre comprendida dentro de los valores preddefinidos por la app.

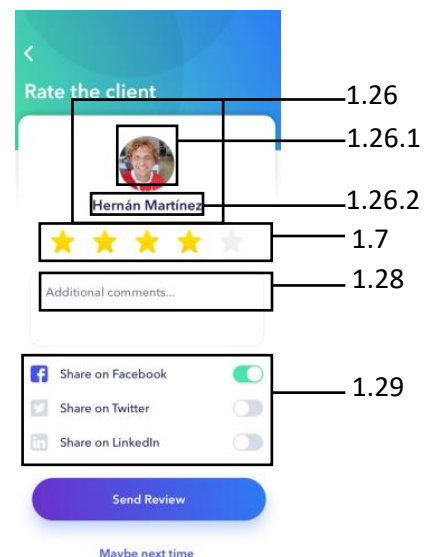


Washer - Progress - Step 4

Rating

Para concluir la realización del servicio el Washer podrá valorar al cliente que le ha solicitado siguiendo unas directrices.

- 1.26. **Informacion del Cliente :**
 - 1.26.1. **Foto :** Fotografía del Cliente
 - 1.26.2. **Nombre:** Nombre del Cliente
- 1.27. **Valoracion :** Bloque para que el usuario pueda valorar el servicio que ha realizado, este sistema esta basando en 5 estrellas monoparciales e infragmentables.
- 1.28. **Comentarios:** Seccion para poder escribir algún comentario adicional para el cliente, esto se vera reflejado en su perfil
- 1.29. **Share:** Apartado para poder compartir por rede

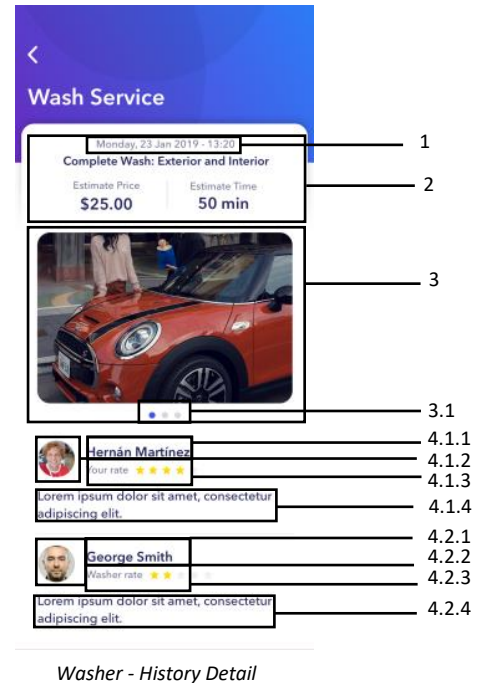


Rating

Washer - History Detail

Pantalla que hace las veces de resumen de servicio completado. En esta pantalla se puede apreciar la información mas relevante del servicio en cuestión , la información que se aprecia en esta pantalla es la siguiente:

1. **Fecha :** Dia semanal - mensual - mes – año - hora
2. **Informacion adicional :**
 - 2.1. **Estado:** Nivel de suciedad del vehiculo
 - 2.2. **Estimate price:** Precio estimado del servicio
 - 2.3. **Estimate time:** Tiempo estimado hasta la finalización del servicio.
3. **Imagen de vehiculo:** Imágenes del vehiculo después del servicio , este bloque busca como objetivo que el usuario tenga una visualización rápida del resultado del servicio.
 - 3.1. **Slider:** Las imágenes del vehiculo se pueden visualizar con un scroll lateral.
4. **Valoraciones:** Bloque en el que se visualizan las valoraciones tanto del cliente como de Washer
 - 4.1. **Cliente:**
 - 4.1.1. Fotografia del cliente
 - 4.1.2.Nombre
 - 4.1.3.Valoracion en estrellas
 - 4.1.4.Comentario (Si hubiera)
 - 4.2. **Washer:**
 - 4.2.1.Fotografia del Washer
 - 4.2.2.Nombre
 - 4.2.3.Valoracion en estrellas



Washer - History Detail

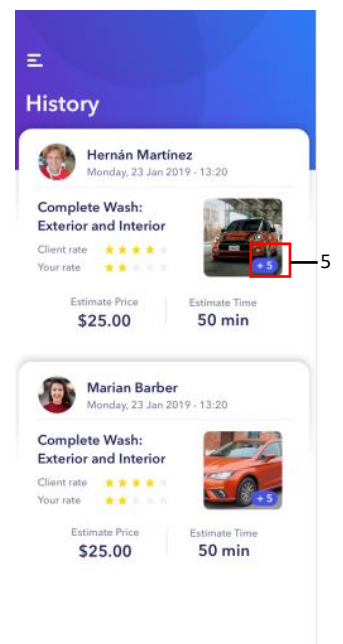
Washer - History

La información que se ve en esta pantalla es la misma que se ve en la pantalla anterior con dos variaciones:

5. **Slider:** En esta pantalla no se esta disponible el slider de las fotografías del vehiculo, mientras que se ve una sola fotografía y un numero haciendo referencia a la cantidad de estas imágenes que están disponibles (5)

Comentario: En esta pantalla se eliminan los comentarios que han realizado tanto el cliente como los Washer

Con estas modificaciones se tiene una visualización mas global de los servicios realizados a través de a aplicación , asi como del resultado de los mismos. Con esta pantalla concluye el proceso de “Washer - Request Detail”



Washer - History

Menu Washer

Al igual que poseía el perfil de usuario : Cliente A, el perfil de usuario : Washer B posee un menú diferente , el cual vincula todas las funcionalidades de su perfil, la información que se muestra en esta pantalla es la siguiente:

1.1. **Icon : Profile Photo**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de *Edit profile*, ese bloque lo componen los 2 elementos , lo que significa que los 2 bloques tienen la funcionalidad de hipervínculo.

1.2. **Icon : Washer - Main**

Icono que vincula el menú con la pestaña de *Washer - Main*. Tanto el icono como el texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

1.3. **Icon : History**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de *My History*, Tanto el icono como el texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

1.4. **Icon : Notifications**

Icono que vincula el menú con la pestaña de *Notifications*. El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

1.5. **Icon : My Wallet**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de *My Wallet*, El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

1.6. **Icon : My Team**

Icono que vincula el menú con la pestaña de *Junior*. El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

1.7. **Request Material**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de *Request Material*, El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

1.8. **Tips for Washers**

Icono que vincula el menú con la pestaña de *Blog*. El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.

1.9. **Settings**

Apartado que vincula el menú con la pestaña de (Aun por pintar) .El texto tiene la funcionalidad del hipervínculo.



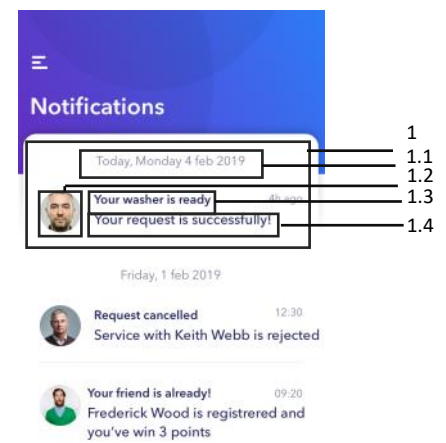
Menu Washer

Notifications

Pantalla que busca tener un resumen global de toda la actividad que recibe la aplicación, es decir, un pantalla resumen para que el usuario pueda tener controladas todas las novedades.

2. **Cardview:** Las notificaciones vienen segmentadas en fichas de notificación , estas fichas se dividen en:

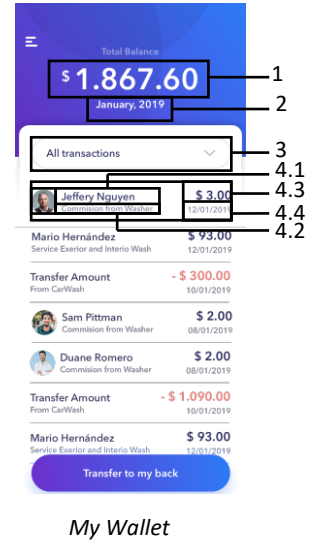
- 2.1. **Fecha :** Día semanal - mensual - mes – año - hora
- 2.2. **Imagen:** Imagen del perfil del usuario que provoca la notificación
- 2.3. **Título:** Información breve a modo de título que informa sobre que es la notificación
- 2.4. **Descripción:** Información más detallada de la notificación



My Wallet

Ya que la aplicación busca ofrecer una fuente de ingresos a las personas que lo deseen , los beneficios que se pueden obtener mediante la aplicación se concentran en la página *My wallet*, en esta pantalla se puede apreciar la siguiente información:

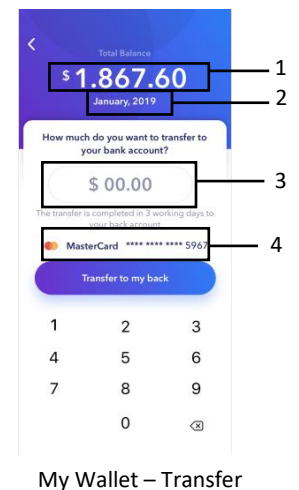
1. **Balance** : Computo global del beneficio que ha sido obtenido (en tiempo real) durante el mes en curso.
2. **Fecha actual** : Mes en curso
3. **Filtros** : Opción de filtros los cuales son :
 - 3.1. (Aun por desarrollar)
4. **Transacciones**: La visualización de las transacciones se divide en:
 - 4.1. Foto de perfil del usuario
 - 4.2. Nombre del usuario
 - 4.3. Asunto de la transacción
 - 4.4. Importe , puede ser:
 - Positiva (Negro)
 - Negativa (Rojo)



My Wallet – Transfer

Desde la propia aplicación un Washer puede hacer una transferencia desde

1. **Balance** : Computo global del beneficio que ha sido obtenido (en tiempo real) durante el mes en curso.
2. **Fecha actual** : Mes en curso
3. **Cantidad** : Cantidad de dinero que el usuario quiere transferir a otra cuenta
4. **Cuenta**: Número de cuenta bancaria a la que se quiere realizar la transferencia

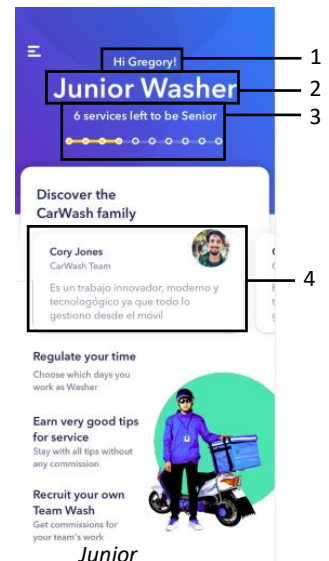


La otra funcionalidad y atractivo que tiene la aplicación de CarWash consiste en la posibilidad de crear un imperio de limpiadores bajo el mando de un solo usuario, esta funcionalidad consiste en la siguiente consecución de pantallas:

Junior

Pantalla que tiene como objetivo mostrar al usuario los requisitos que necesita para convertirse en un perfil senior así como las ventajas de este. (Pendiente de cierre) La información que se muestra en esta pantalla es la siguiente:

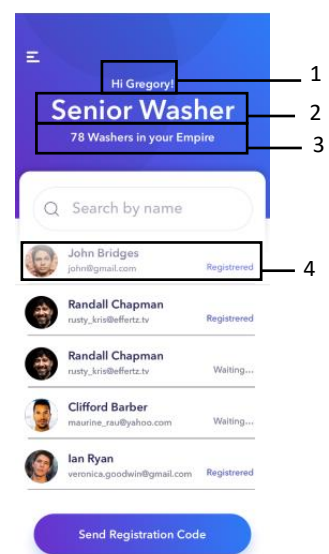
1. **Nombre:** Nombre del usuario
 2. **Tipo de perfil:**
 - Junior
 - Senior
- (El perfil senior puede tener a otros usuarios bajo su mandato)
3. **Servicios restantes :** Cantidad de servicios que tiene que realizar el Washer para convertirse en un perfil senior
 4. **Carview de opinión:** Tarjetas a modo de publicidad sobre la aplicación.



Senior

Una vez el usuario realiza los servicios necesarios, se convierte en un perfil senior, por que puede reclutar otros perfiles para trabajar bajo su mando. La información que se muestra en esta pantalla es la siguiente:

1. **Nombre :** Nombre del usuario
 2. **Tipo de perfil :**
 - Junior
 - Senior
- (El perfil senior puede tener a otros usuarios bajo su mandato)
3. **Servicios realizados :** Suma de todos los servicios realizados por los Washers del imperio del usuario
 4. **Perfil :** Perfil de un usuario registrado



Add Team

Pantalla desde la cual el Washer puede enviar un link de registro y descarga, esta acción beneficia al Washer . (Pendiente de cierre)



Request Material

La aplicación ofrece a los Washer la posibilidad de comprar los productos necesarios para la realización de los servicios, estos están catalogados en la siguiente pantalla:

1. **Buscador:** Apartado donde el washer puede buscar un tipo de producto en concreto
2. **Categorías:** Los productos están categorizados en dos valores:
 - 2.1. **For exterior washes:** Productos para una limpieza exterior del vehiculo
 - 2.2. **For interior washes :** Productos para una limpieza interior del vehiculo
3. **Producto:** Cardview de un producto para una rápida visualización de este, las fichas de producto tiene la siguiente información:
 - 3.1. **Imagen del producto**
 - 3.2. **Titulo del producto**

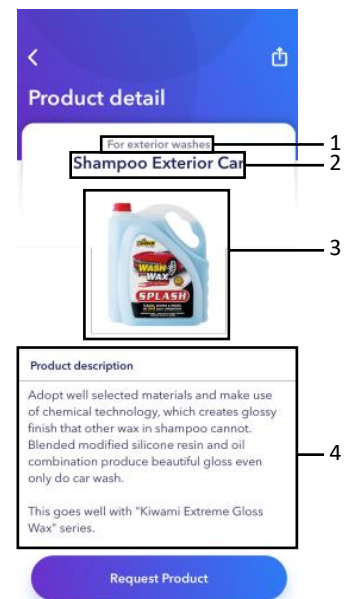


Product detail

Una vez el usuario selecciona un producto , puede ver la descripción del producto , así como solicitarlo. La información mostrada en esta pantalla es la siguiente:

1. **Tipo de producto:** Diferenciando entre :
 - Interior
 - Exterior
2. **Título del producto:** Nombre del producto en detalle
3. **Imagen del producto:** Imagen real del producto
4. **Descripción:** Explicación del producto respondiendo a:
 - Que es?
 - Para que sirve?
 - (...)

Desde esta pantalla se puede solicitar el producto y enviar un link a través de plataformas de comunicación (La manera de realizar esta aun por determinar)



Product detail

