

# **Nom del Projecte: Droid del frac**

**Alumnes: Jessica Perea, Antonio Riquelme y David Llorca**

## **Descripció bàsica:**

Aplicación de gestión de eventos y gastos derivados de éstos, donde el creador del evento gestiona y propone a los usuarios participantes los gastos que conlleva dicho evento, siendo notificados por la propia aplicación de manera automática.

## **Anàlisi funcional:**

Existirán dos tipos de usuarios. El usuario administrador será el encargado de crear y gestionar el evento. El resto de usuarios (en adelante participantes) serán invitados a participar en el evento.

Los eventos pasarán por dos estados. Un primer estado donde únicamente el administrador podrá añadir participantes y gastos y un segundo estado en el cual se procederá a realizar los pagos.

Un usuario crea un evento, donde se mostrará la información básica como la descripción, fecha, lugar, etc. Una vez creado el evento se podrán agregar participantes a éste, y notificarles la invitación, actualizaciones y recordatorios de pago.

El administrador añadirá la cantidad total del gasto y repartirá la cantidad automáticamente en partes iguales.

Al crear el evento su estado será "Añadiendo gastos", esto significa que los participantes notificarán al administrador los gastos que han realizado y que hay que añadir al total a repartir. El administrador recibirá solicitudes de gastos y deberá validarlas o rechazarlas.

Una vez hayan concluido todos los gastos en dicho evento se procederá al reparto de pagos y a la notificación a los participantes de la cantidad que deben abonar y demás detalles (fecha límite, etc.). El administrador cambiará el estado del evento a "Esperando pagos" y ya no se podrá modificar la cantidad total con nuevos gastos. La aplicación notificará al administrador sobre los pagos que se vayan realizando.

Una vez se haya saldado la deuda el evento se dará por finalizado.

Ejemplo:

1. Teo crea un nuevo evento. La descripción del evento será : “Teo se va de barbacoa”
2. Teo añade participantes al evento.
3. Teo añade al total 100 €. Importe de la carne.
4. María ha comprado 20€ de cerveza. Envía la solicitud a Teo con su gasto.
5. Teo valida el gasto y suma el importe de cervezas al total, 120€.
6. Una vez no se producen más gastos y se considera que ya se ha comprado todo lo necesario, Teo cambia el estado del evento a “Esperando pagos”.
7. María y los demás participantes van realizando sus pagos y Teo es notificado por cada uno de ellos.
8. Todos los pagos se han realizado con éxito y todos los participantes han gastado la misma cantidad de dinero en la barbacoa.
9. Teo cierra el evento.

## **Anàlisi no funcional:**

Android, Server, SQL, Git, Eclipse,

API Facebook, API Google+, API PayPal, API Google Wallet

## **Extras:**

- Gestión de permisos. Poner restricciones y dar permisos a los participantes a la hora de administrar un evento.
- Repartición de gastos manualmente. En ciertos supuestos en que el gasto no sea equitativo entre los participantes, el administrador podrá modificar las cantidades a pagar.
- Programar alertas y notificaciones recordatorias e informativas para los participantes.
- Añadir fotos y comentarios al evento.
- Login con Facebook o Gmail y gestión de los usuarios
- Enviar solicitud de cobro a participantes que no dispongan de la aplicación.
- Desarrollar en otros idiomas.
- Web promocional.
- Versión web de la aplicación.