

Foodie Android app

Manual de usuario

Pérez Ondarts, Flavio
Morelli, José
Cotarelo, Rodrigo
Trucco, Guido

Taller de Programación II

8 de diciembre de 2019

Índice

1. Requisitos	3
2. Autenticación	3
2.1. Registro del usuario	4
2.2. Inicio de sesión	6
3. Usuario	7
3.1. Realización de un pedido	7
3.1.1. Selección de tienda	7
3.1.2. Armado del pedido	8
3.1.3. Confirmación del pedido	8
3.1.4. Mapa de deliveries	9
3.2. Realizar favores	11
3.3. Mis pedidos	12
4. Delivery	14
4.1. Navegación principal	14
4.2. Realización de un pedido	14
4.2.1. Ofertas	14
4.2.2. Pedido actual	16
4.3. Pedidos realizados	17

1. Requisitos

Para poder ejecutar la aplicación y experimentar un funcionamiento correcto de la misma, el dispositivo del usuario debe contar con:

1. Sistema operativo Android con API Level 24 o superior. Esto es equivalente a tener una versión de Android 7.0 (Nougat) o más reciente.
2. Conexión a internet. En caso de caída de la conexión o interrupciones transitorias del servicio, es probable que surjan errores que generen el fallo de la aplicación. En esos casos esperar que la conexión se reestablezca y reiniciar la aplicación.
3. Servicio de localización. La aplicación le requerirá al usuario que otorgue permisos para utilizar el servicio de GPS del dispositivo. Para un correcto funcionamiento de la aplicación el usuario debe otorgar el permiso y mantener encendido el servicio de GPS a lo largo de la ejecución de la app.
4. Acceso a la cámara del dispositivo, en caso de quienes deseen utilizar la aplicación como “Deliveries”.

2. Autenticación

Al ejecutar la aplicación, el usuario se encontrará con la pantalla inicial de la misma. Esta pantalla ofrece a los usuarios ingresar en la app mediante su usuario (correo electrónico registrado) y contraseña, o mediante una cuenta de Google. Si el usuario aún no registró su cuenta de Google en la App, no debe seleccionar esta opción todavía, ya que su cuenta quedaría bloqueada para un registro posterior, requiriendo un desbloqueo manual.

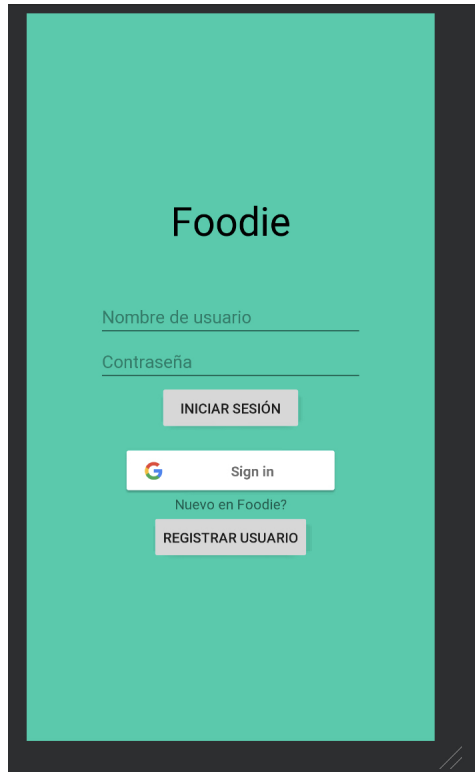


Figura 1: Pantalla inicial

2.1. Registro del usuario

La pantalla inicial de la aplicación nos ofrece la opción de registrar un nuevo usuario en la app para quienes aún no lo hayan hecho.

En esta pantalla los usuarios pueden ingresar su nombre completo (no hay restricciones en el formato de este campo), su correo electrónico y su contraseña. De no cumplir el formato válido para el correo y la contraseña, la aplicación le informará al usuario del problema.

El usuario también tiene la posibilidad de registrarse mediante su cuenta de Google. En dicho caso, no hará falta ingresar el nombre completo, ya que será obtenido de la cuenta de Google. Además, esto le permitirá al usuario prescindir de una contraseña ya que posteriormente le permitirá autenticarse a través de esta cuenta.

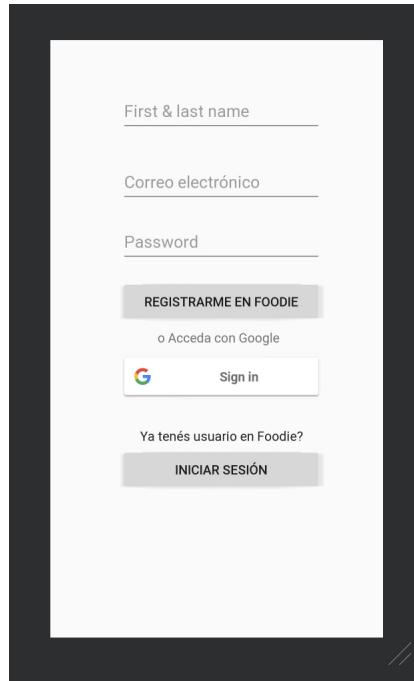
The image shows a registration screen for an app called 'Foodie'. It features a dark grey border around a white central area. At the top, there are three input fields: 'First & last name', 'Correo electrónico', and 'Password'. Below these is a grey button labeled 'REGISTRARME EN FOODIE'. Underneath the button is the text 'o Acceda con Google'. Below that is a white button with the Google logo and the text 'Sign in'. At the bottom, there is a link 'Ya tenés usuario en Foodie?' and a grey button labeled 'INICIAR SESIÓN'.

Figura 2: Pantalla de registro

Una vez completados estos datos, se lleva al usuario a la pantalla de ingreso de datos de cuenta y perfil.

De haber elegido la opción de registro a través de cuenta de Google, la aplicación obtendrá los datos del usuario disponibles de la misma para completar algunos campos de la cuenta/perfil.

El usuario debe elegir de forma obligatoria un rol de usuario (Usuario o Delivery), y completar los datos de teléfono y medios de pago. En caso de que el usuario seleccione la opción de Delivery, el usuario también deberá tener una foto de perfil, que podrá tomar con la cámara del dispositivo.

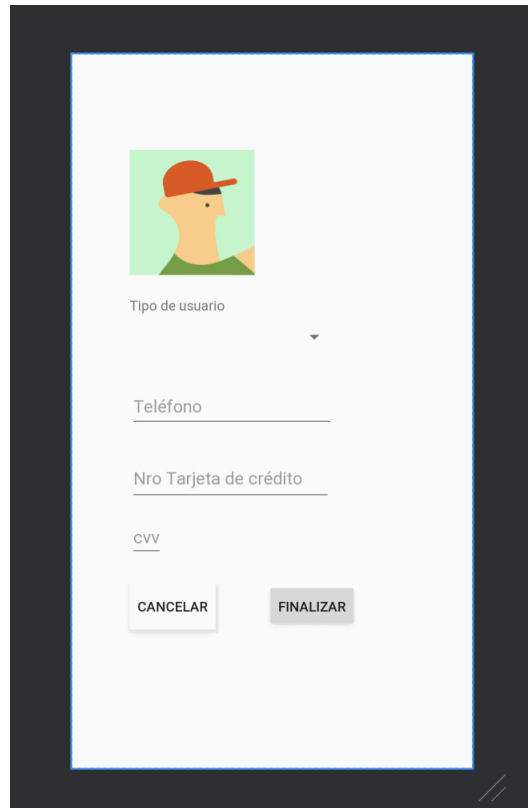
A screenshot of a mobile application's registration screen. At the top, there is a stylized profile icon of a person with an orange cap and a green shirt. Below the icon is a dropdown menu labeled 'Tipo de usuario'. Underneath the dropdown are four text input fields: 'Teléfono', 'Nro Tarjeta de crédito', and 'CVV'. At the bottom of the form are two buttons: 'CANCELAR' and 'FINALIZAR'. The entire form is enclosed in a white rectangular frame with a thin blue border, set against a dark gray background.

Figura 3: Ingreso de datos de cuenta

Una vez completados los datos, el usuario debe seleccionar la opción “Finalizar” y esperar la confirmación de la creación del usuario, que lo conducirá nuevamente a la pantalla inicial.

2.2. Inicio de sesión

Este paso sólo debe llevarse adelante una vez realizado exitosamente el anterior. Quienes se hayan registrado utilizando correo y contraseña deberán ingresarlos e iniciar sesión. Quiénes hayan hecho el registro con cuenta de Google, pueden seleccionar la opción de ingresar mediante la misma. Si el dispositivo ya se encuentra sincronizado con la cuenta, la selección de esta opción no debería requerirle al usuario el ingreso de más datos. En caso contrario, se le pedirá al usuario que elija nuevamente la cuenta de Google con la que realizó el registro e ingrese a la misma.

Un inicio de sesión exitoso conducirá al usuario a la pantalla principal de la aplicación, en el contexto del rol que hallan elegido cumplir.

3. Usuario

3.1. Realización de un pedido

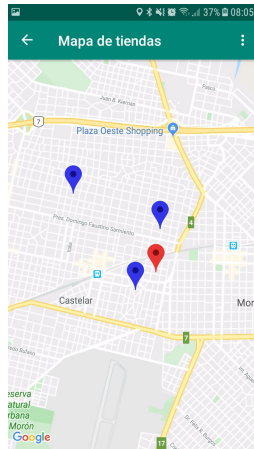
3.1.1. Selección de tienda

La pantalla principal del usuario le mostrará las posibles tiendas en las que el usuario puede realizar pedidos, ordenándolas en base a su calificación.



Figura 4: Pantalla principal usuario

En caso de que el usuario desee escoger una tienda en función de su posición geográfica, puede seleccionar “Ver Mapa”, que lo llevará a un mapa interactivo donde podrá seleccionar una tienda cercana (marcadores azules) y comenzar un pedido.



(a) Mapa de tiendas



(b) Tienda seleccionada en mapa

3.1.2. Armado del pedido

Una vez seleccionada una tienda, el usuario podrá ver el menú de la misma y armar su pedido.

El usuario puede determinar la cantidad que desee de cada producto, y podrá observar la composición de su pedido a medida que lo va armando.

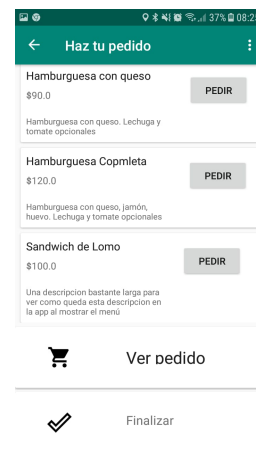
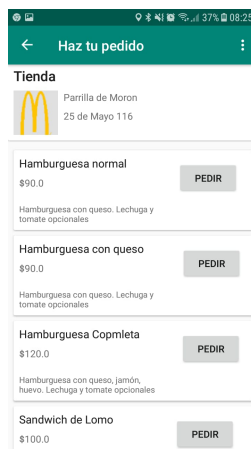


Figura 6: Menú y armado del pedido

3.1.3. Confirmación del pedido

Una vez armado el pedido y seleccionada su finalización, se le pedirá al usuario que confirme el pedido indicando el medio de pago del envío.

En caso de seleccionar la opción “Efectivo”, el pedido del usuario podrá ser entregado por usuarios con rol “Delivery”, y el precio del envío dependerá de la ubicación de estos usuarios y su reputación, entre otras cosas.

En caso de seleccionar la opción “Puntos”, el usuario podrá seleccionar entre otros usuarios con el mismo rol, y ofrecerles una cantidad de puntos que el usuario considere adecuada por el envío.

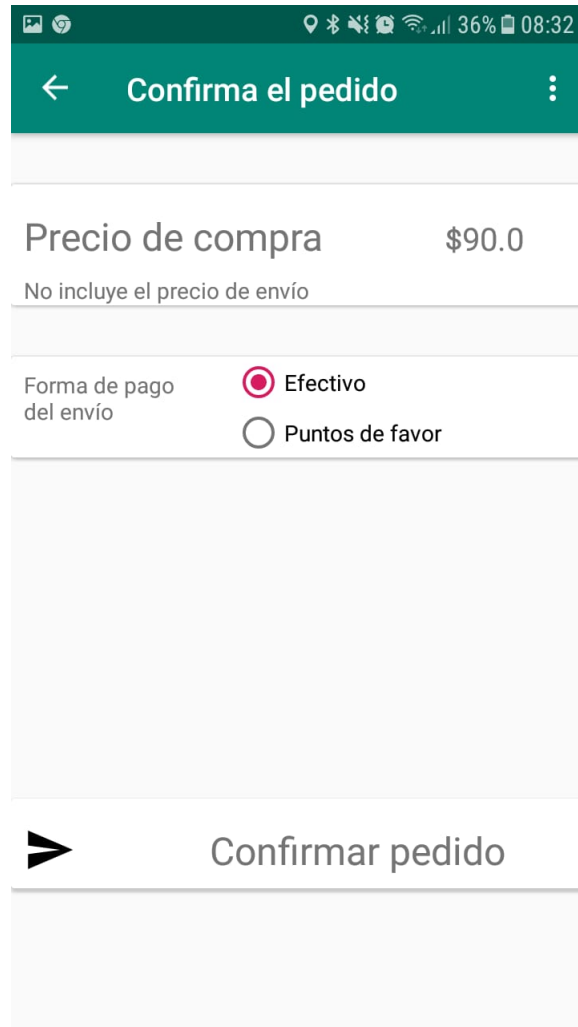


Figura 7: Confirmación de pedido

3.1.4. Mapa de deliveries

Una vez confirmado el pedido, al usuario se le hará presente un mapa con los usuarios disponibles (de rol “Delivery” o “Usuario” según la opción de envío elegida) entre los que el usuario podrá elegir para ofrecerles que entreguen su pedido. La aplicación solo mostrará una fracción de los usuarios disponibles en ese momento, y priorizará mostrar aquellos que se encuentren más cercanos a la tienda involucrada en el pedido.

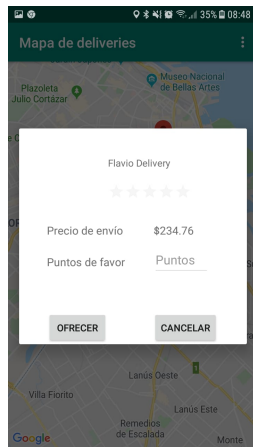
La salida de este mapa sin haber concretado la selección de un delivery, implicará la cancelación del pedido.

Es posible que en ese momento no haya usuarios disponibles cercanos a la tienda, en ese caso la aplicación ofrecerá la opción al usuario de quedarse esperando que aparezca algún delivery disponible, o salir del mapa para intentar más tarde (en este caso el usuario deberá realizar nuevamente el proceso de armado de pedido).

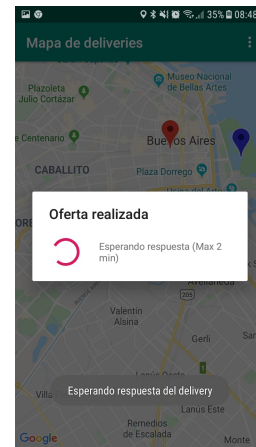


Figura 8: Map de deliveries

Una vez seleccionado un delivery, se le puede realizar la oferta. Esta acción no es cancelable, y el usuario deberá esperar que la oferta finalice antes de poder realizar otra. El usuario a quién se le ofrece la posibilidad de enviar el pedido tendrá 2 minutos para aceptar o rechazar la oferta. Excedido este tiempo la misma se cancelará de forma automática.



(a) Usuario seleccionado del mapa



(b) Espera de la respuesta del delivery

Si la oferta es rechazada, el usuario podrá elegir otro usuario del mapa (o repetir el mismo) hasta encontrar uno que la acepte. En caso de que la oferta haya sido aceptada, la aplicación volverá nuevamente a la pantalla inicial del usuario, donde podrá comenzar un nuevo pedido.

3.2. Realizar favores

Si el usuario desea realizar pedidos por puntos de favor, puede dirigirse mediante el menú lateral hacia la pantalla “Realizar favores”.

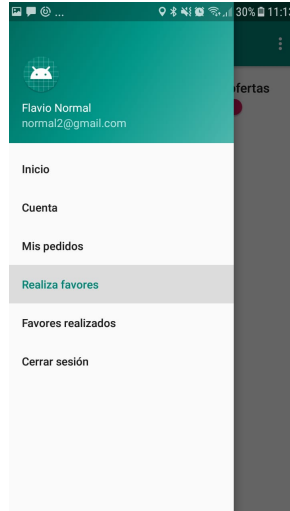


Figura 10: Menú lateral

Estando en la sección de favores, el usuario puede decidir si quiere o no recibir ofertas encendiendo o apagando el switch “Escuchar ofertas”.

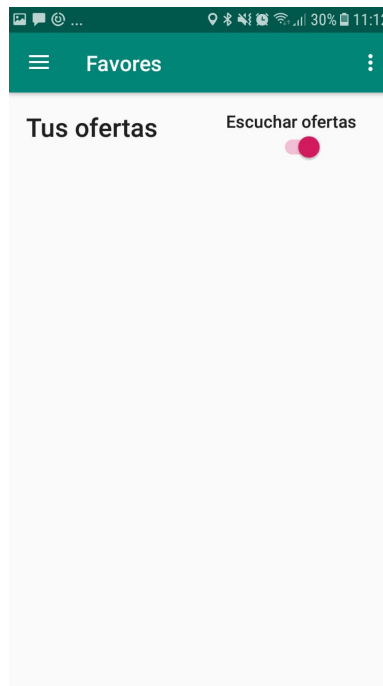


Figura 11: Escuchar ofertas de pedidos por puntos de favor

Para la realización de favores, el proceso de aceptar/rechazar entregas. Realizar pedidos,

comunicarse con el otro usuario, etc, es idéntico al proceso que involucra a los envíos “normales” y usuarios de rol Delivery, con la única diferencia que la remuneración para el usuario por entregar el pedido será en puntos de favor, que podrá observar agregados en su cuenta una vez finalizado el pedido. Por esta razón, se obviará la explicación paso por paso de este proceso.

3.3. Mis pedidos

Para navegar a esta sección el usuario debe llegar seleccionar del menu lateral la opción “Mis pedidos”.

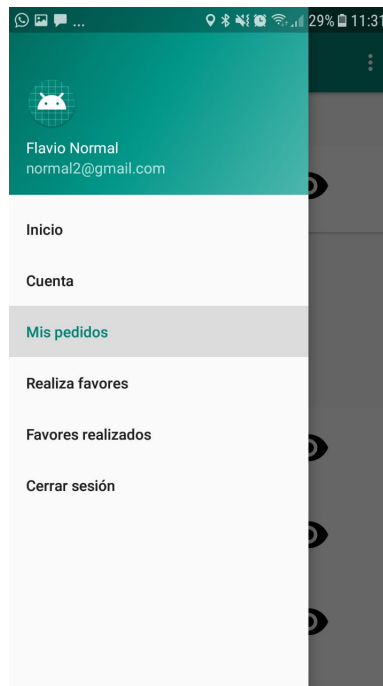


Figura 12: Menu lateral: Mis pedidos

En esta pantalla el usuario podrá ver tanto los pedidos anteriores que haya realizado, como los pedidos actuales, que se encuentren en camino.

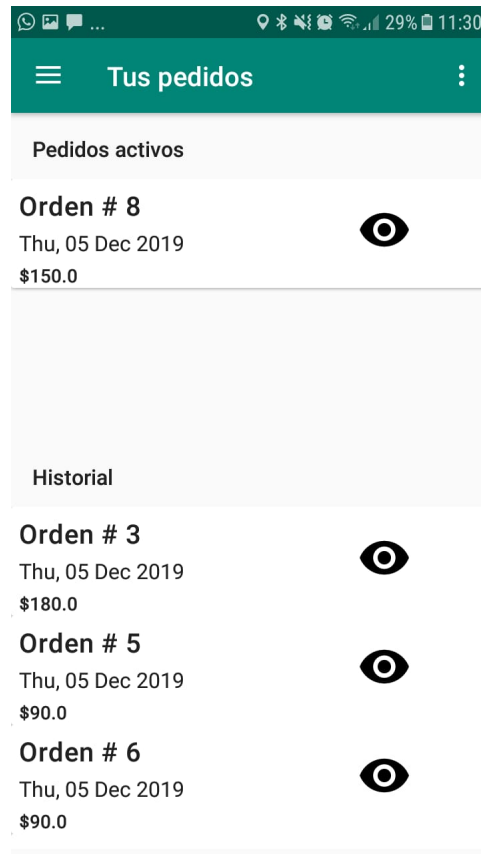
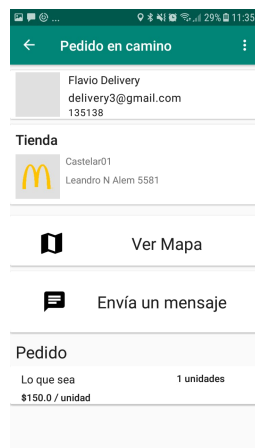
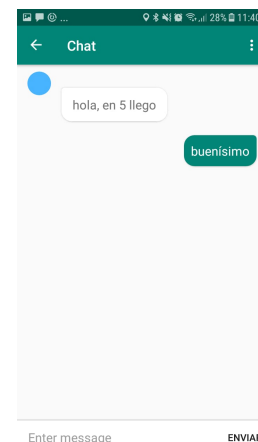


Figura 13: Mis pedidos

Al seleccionar un pedido activo, el usuario podrá ver su detalle, podrá consultar la ubicación del delivery y comunicarse con él via mensajes directos.



(a) Pedido en camino



(b) Chat con delivery

Por otro lado, si se selecciona un pedido que ya fue finalizado, el usuario tiene la posibilidad de revisar sus detalles y además de dejar una puntuación tanto para el usuario que entregó el pedido como para la tienda.

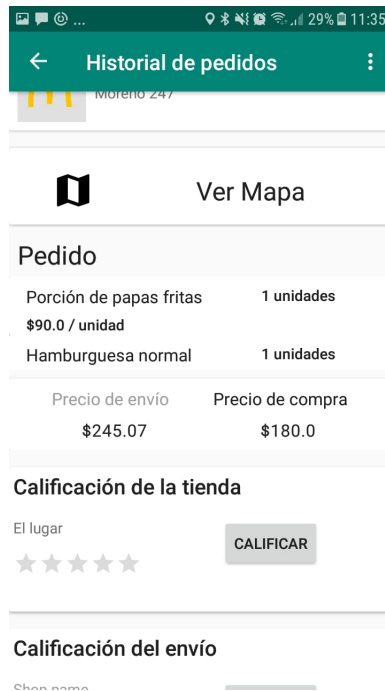


Figura 15: Pedido terminado - Calificaciones

4. Delivery

4.1. Navegación principal

Una vez que un usuario inicia sesión como Delivery, el mismo tiene la posibilidad de navegar en la app

4.2. Realización de un pedido

4.2.1. Ofertas

Cuando el usuario de rol delivery no se encuentra realizando un pedido, se le presenta una pantalla principal donde le aparecerán las ofertas que reciba de otros usuarios, indicando a primera vista la ganancia que implicaría entregar el pedido y el tiempo que resta de validez de la oferta.

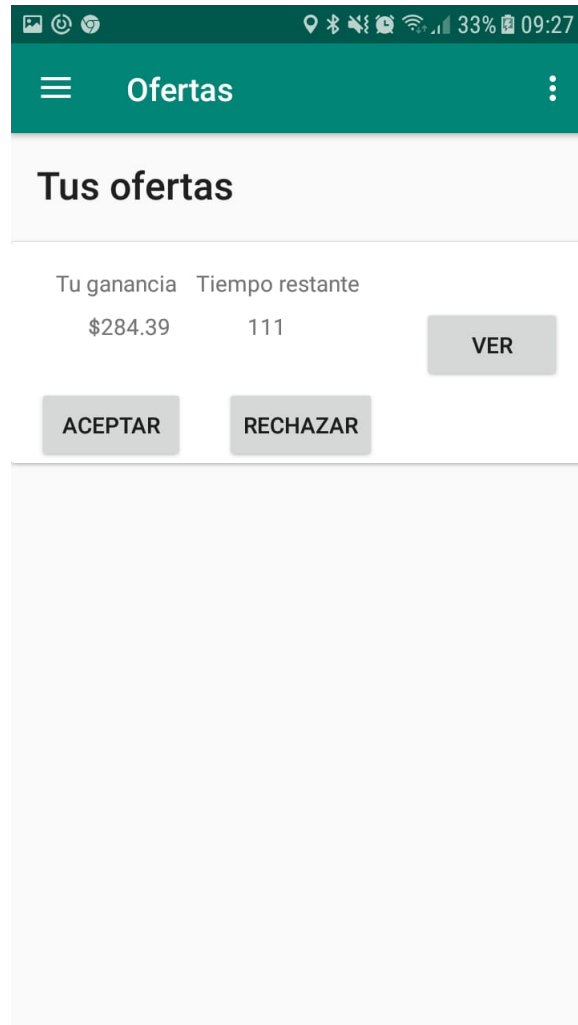
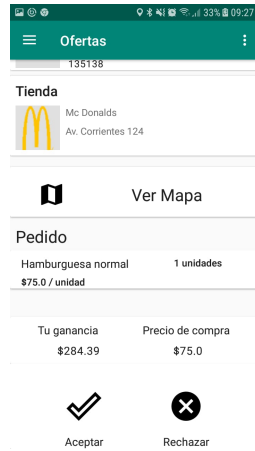
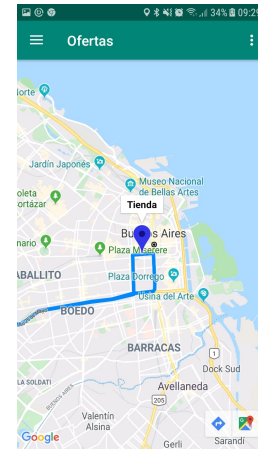


Figura 16: Ofertas

Si un usuario desea ver más en detalle el contenido de la oferta puede seleccionar la opción “ver“. Esa opción lo llevará a una pantalla con detalles del pedido, incluyendo la posibilidad de ver un mapa con el recorrido desde la ubicación del delivery hasta el punto de entrega, pasando por la tienda.



(a) Detalle de la oferta de un pedido



(b) Recorrido del pedido

Rechazar la oferta conducirá al usuario a la pantalla principal nuevamente, donde podrá seguir esperando nuevas ofertas.

En caso contrario, se le mostrará al usuario el contexto adecuado a la oferta que acaba de aceptar.

4.2.2. Pedido actual

Si el usuario decide aceptar la oferta, desde el momento en que la acepta hasta el momento en que da por concretada la entrega, se le mostrará como pantalla principal el contexto del pedido con el que está trabajando. Este contexto le permitirá ver información del usuario, la tienda, el recorrido y el contenido del pedido. Además, durante el contexto del pedido, se le permitirá mantener una conversación con el usuario que recibirá el pedido mediante mensajes directos.

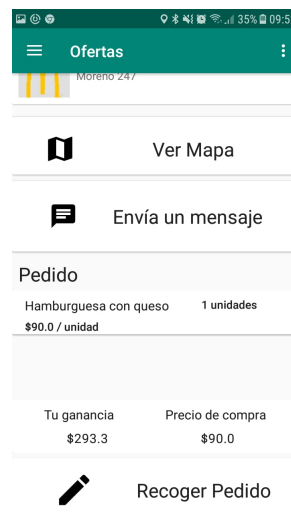


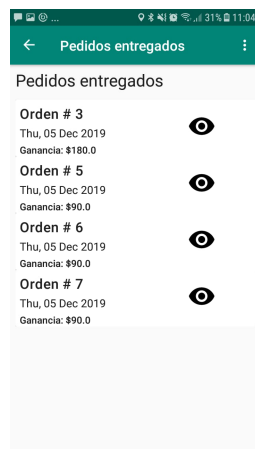
Figura 18: Pedido actual

Puede verse sobre el margen inferior un botón para indicar al usuario que esta esperando el pedido, que su pedido fue recogido de la tienda. Esto notificará al usuario de la situación.

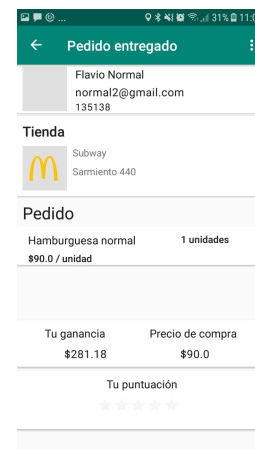
Una vez recogida la compra de la tienda, aparecerá sobre el margen inferior un botón para indicar la finalización de la entrega. Al seleccionar esta opción, la aplicación vuelve a su forma inicial, recibiendo las ofertas para realizar nuevos pedidos. Al finalizar el envío, se le suma la paga del mismo al balance del usuario.

4.3. Pedidos realizados

Al seleccionar del menu lateral la opción pedidos entregados. El usuario puede ver el listado de los pedidos que haya entregado hasta el momento. Al ingresar a uno de ellos puede volver a revisar los detalles del envío, y además ver la calificación que recibió por parte del otro usuario.



(a) Pedidos entregados



(b) Detalle de pedido entregado