# TRABAJO PRÁCTICO DISEÑO DE SISTEMAS

Nombre: Giuliano Destefanis

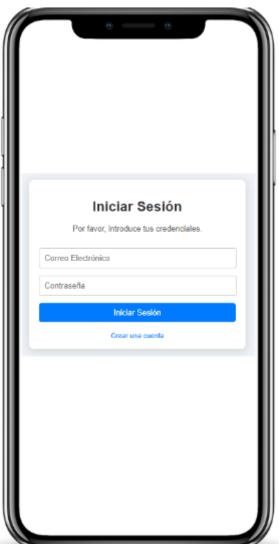
Fecha: 14/11/2024

Docentes: Juan Pablo Ferreyra

Pablo Pioli

## Inicio de sesión

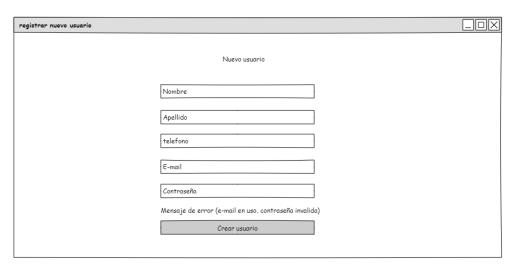




Entrada a la interfaz	Salida (envia al back)
	E-mail: string
	Contraseña: string

Backend devuelve el resultado de la validación. Si el usuario es correcto podrá acceder al sitio, sino se mostrara el error de usuario incorrecto.

#### Registrar usuario

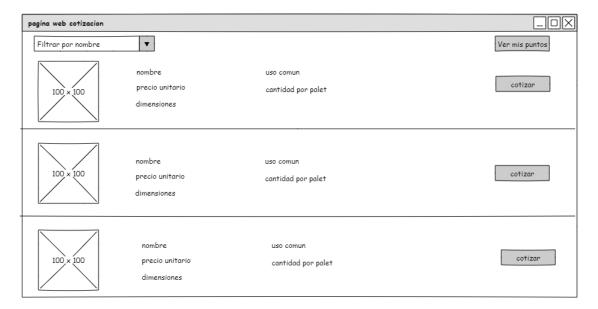


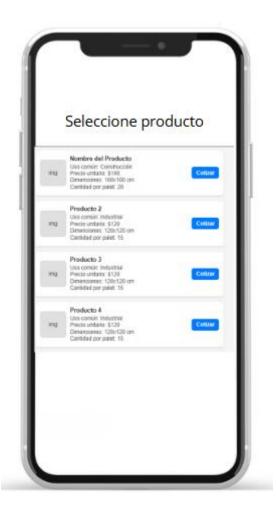


Entrada	Salida
	Nombre: string
	Apellido: string
	Teléfono: string
	E-mail: string
	Contraseña: string

El backend recibirá los datos para crear un nuevo usuario. También validara que el email no se este usando en otro usuario. Si el email se repite mostrara un error de email ya en uso.

## Seleccionar producto a cotizar

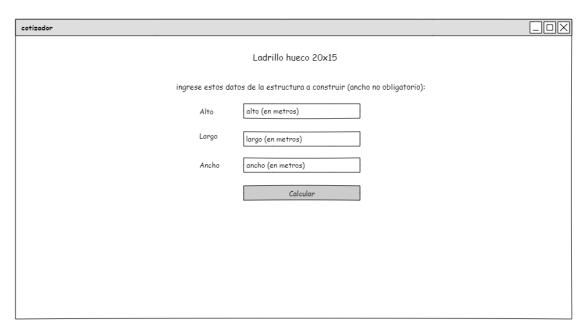




Entrada	Salida
Imagen: string	Id producto: int
Nombre: string	
Precio unitario: string	
Dimensiones: string	
Uso común: string	
Cantidad x pallet: int	

El backend recibirá el id del producto el cual se desea cotizar, esto lo usaremos para mostrar sus características en la próxima interfaz.

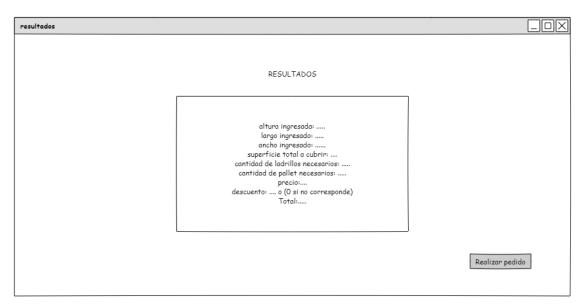
# Ingreso de datos para realizar cotización



Entrada	Salida
Nombre: string	Alto: double
Precio: double	Ancho: double
ld: int	Largo: double
	Id: int

El backend recibe los parámetros cargados por el usuario (alto, largo y ancho) que serán utilizados para hacer los cálculos.

#### Se muestran los resultados

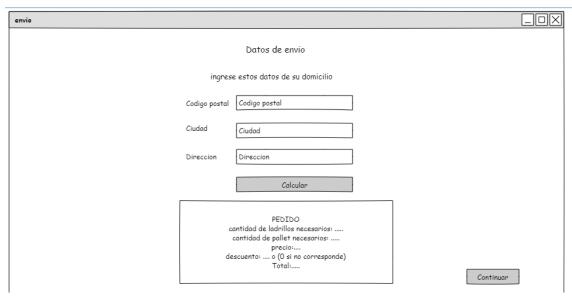




Entrada	Salida
Altura: double	
Largo: double	
Ancho: double	
Área total: double	
Cantidad de ladrillos: int	
Cantidad de pallet: int	
precio: double	
descuento: double	
total: double	

El backend devuelve los resultados de los cálculos. Estos resultados serán utilizados mas adelante

#### Calcular envío

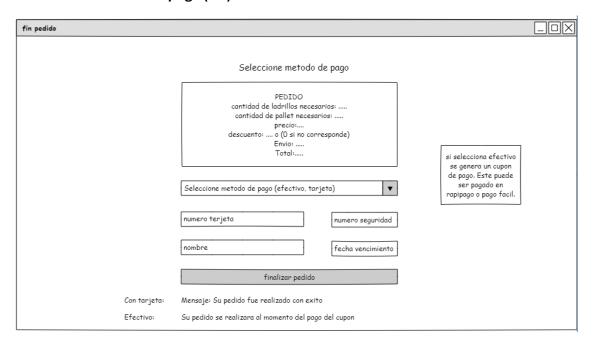




Entrada	salida
Cantidad de ladrillos: int	Código postal: int
Cantidad de pallet: int	Ciudad; string
precio: double	Dirección: string
descuento: double	
total: double	

Backend recibe los datos para el envió del pedido.

#### Seleccionar método de pago (PC)



Entrada	Salida
Cantidad de ladrillos: int	Método de pago: bool
Cantidad de pallet: int	Numero tarjeta: int
precio: double	Nombre: string
descuento: double	Numero seguridad: int
Envió: double	Fecha vencimiento: string
total: double	

Backend recibe los datos para finalizar el pedido, si se selecciona pagar con tarjeta, se procederá con el cobro, en el caso de que haya un error, este se informará con un mensaje. Si todo sale bien, se informa la creación del pedido. Si se selecciona efectivo, se genera el pedido en estado pendiente y un cupón de pago para abonar en Rapipago. Cuando se registre el pago del cupón se informa por email la creación del pedido.

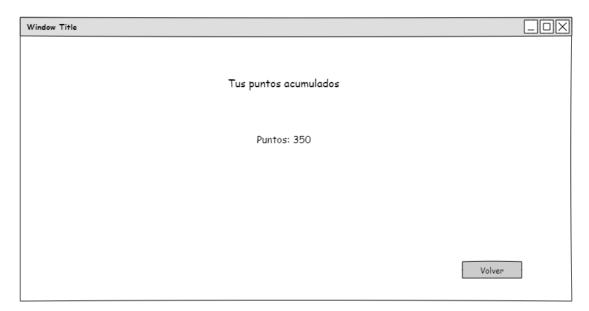
# Página de inicio (móvil)

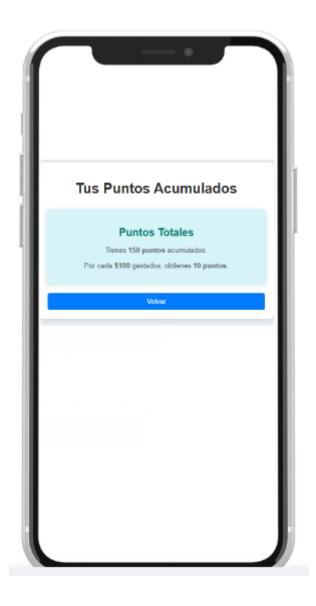


Entrada	Salida

Luego de iniciar sesión se mostrara esta pantalla de inicio.

# Mostrar puntos acumulados

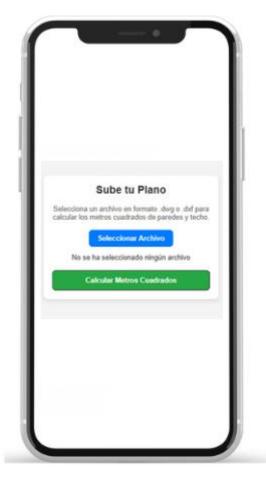




Entrada	Salida
Puntos: int	

Al seleccionar la opción ver puntos de la pantalla principal, no conducirá a esta pantalla en la cual podremos ver cuántos puntos acumulamos.

## Pantalla para subir el plano



Entrada	Salida
	Plano: file

Luego de seleccionar el producto se nos enviara a esta pantalla en la cual debemos subir el plano para que se realice el calculo de metros cuadrados.

# Resumen del pedido (móvil)



Entrada	Salida
Subtotal: double	
Transporte: double	
Descuento: double	
Puntos:int	
Total: double	

Luego de calcular el envío, se mostrara esta pantalla en la cual podemos ver un resumen de nuestra compra.

#### Seleccionar método de pago (móvil)



Aquí se seleccionará el método de pago.

Para gestionar el cobro de la mercadería se enviarán datos de la compra al api de mercado pago que se encargara de la gestión.

Los datos que se enviaran al api son:

- Nombre del producto.
- Cantidad.
- Precio unitario.

Información del comprador:

- Correo electrónico.
- Nombre y apellido (opcional).

Opciones de configuración de pago:

- Métodos de pago aceptados.
- Número máximo de cuotas.

Cuando al api devuelva que el pago se realizo correctamente se procede a actualizar los puntos del usuario.

#### DER de la base de datos.

