**PROYECTO 2.** ¿Cómo se va a llamar nuestra app?

**Objetivo:** Aplicación para manejar las órdenes/entregas de comida a domicilio basadas en menús diarios o semanales.

**Pantallas requeridas:**

1. HOME? – vamos a tener una pantalla de HOME?
2. Pantalla de registro – en esta pantalla se va a requerir la información del usuario. *Para efectos del Producto Mínimo Viable y durante la fase inicial de desarrollo vamos a tener un único usuario, en fases posteriores vamos a tener usuarios múltiples.*

* Usuario
* Teléfono
* E-mail
* Dirección de entrega (hasta 3 ubicaciones)

\*\*¿vamos a requerir autenticación con contraseña?

1. Pantalla con los menús disponibles – en esta pantalla se van a mostrar las opciones de comida a elegir por el usuario.
2. Pantalla con la confirmación de la orden – una vez elegido el o los menús una pantalla que despliegue el pedido que se hizo (menú + cantidad + pago)
3. Pantalla con el perfil del usuario – en esta pantalla se va a permitir editar la información que el usuario proporcionó inicialmente.
4. End Point del Administrador desde donde se van a actualizar los menús del día.

**Bases de datos** – *tablas y estructuras por definir*

1. Base de datos con los usuarios registrados.
2. Base de datos con los platillos disponibles. Cada platillo se asigna a una o varias categorías. Costos?

**Mapeo inicial de la funcionalidad de la aplicación –** funcionalidad sujeta a cambios de acuerdo con el desarrollo del proyecto.

**FUNCIÓN REGISTRO**

1. El usuario ingresa los datos requeridos en el formulario de la pantalla de registro.
2. Si todos los datos son válidos, hace click en un botón *Submit* para que el registro se complete.
3. Los datos ingresados por el usuario se almacenan en una base de datos.

**FUNCIÓN PEDIDO**

1. El usuario visualiza el menú del día disponible.
2. El usuario elige el menú que desea ordenar a través de un click.
3. El usuario ingresa la cantidad deseada por cada menú.
4. El usuario visualiza la confirmación de su pedido.
5. El usuario puede realizar cambios en su orden, pero no puede tener más de una orden abierta hasta que no se haya entregado su primer pedido.

SKETCH INICIAL







