

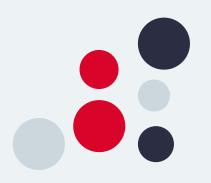


Desarrollo de Software para móviles Proyecto de Cátedra MedOne- Fase II.

Catedrático: ing. Mario Alvarado

GRUPO 03T

Josué David Avelar Ponce	AP172038
Bryan Armando Salinas Sánchez	SS108731
Katherine Dayanna Díaz Zúniga	DZ180675
Luis Felipe Coto Arias	CA180315
Josué Alexander Chávez García	CG172415





Usted es libre de:

- Compartir. Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- Adaptar. Transformar y construir a partir de este material.

Rigiéndose bajo los siguientes términos:

- Atribución. Debe otorgar el crédito de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacer esto de cualquier manera razonable, pero no de una manera que demuestre que su uso está aprobado por el licenciante.
- No comercialización. No debe utilizar este material con fines comerciales.
- Compartir igual. Si crea, remezcla o convierte en base a este material, debe distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia que los materiales originales.

No se posee un complemento para las restricciones, sin embargo, No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Esta licencia no puede revocar las libertades en tanto usted se rija bajo los términos de la misma.

PREFACIO

El siguiente documento tiene como propósito informar, instruir y documentar al usuario acerca del funcionamiento de la aplicación móvil, MedOne. Este incluye el apartado de navegación en el sitio, así como el correcto uso de la misma.

Se recomienda que los usuarios lean este manual antes de iniciar la aplicación para evitar cualquier tipo de inconveniente que pueda ocurrir, como incompatibilidad de software y hardware; al mismo tiempo, se requiere que los usuarios tomen sus propias decisiones para que sus datos estén más seguros.

Contenido

Conocimientos previos	5
Requisitos de Hardware	5
Requisitos de software	5
Guía deUso.	6
 Funcionalidad de la Aplicación 	6
• Login	7
 Modo Administrador 	8
• Modo Cliente	24
 Acerca de y Registro 	32

Conocimientos previos

Uso básico de dispositivos móviles.

Requisitos de hardware

Dispositivo móvil.

Requisitos de software

- Conexión estable a internet o por medio de datos móviles.
- Sistema Operativo 6.0 Marshmallow o posterior.

Guía de uso

Funcionalidad de la aplicación

Al momento inicializar la aplicación se mostrará la pantalla de inicio de sesión.

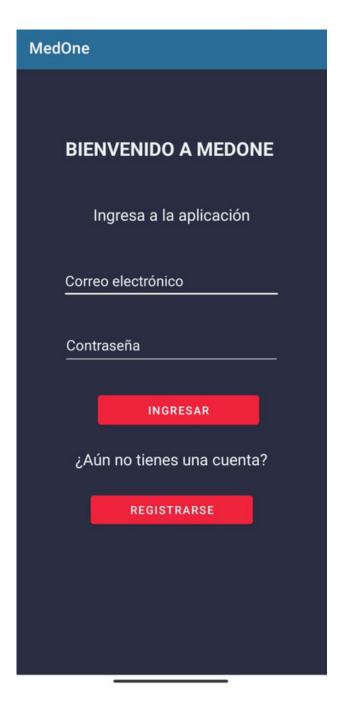


Figura 1: Pantalla inicio de sesion.

Guía de uso

Resgistro

Si no tenemos una cuenta podemos crear una dando clic en el botón "Registrar" el cual nos mostrara la siguiente actividad donde digitaremos nuestro correo y contraseña.

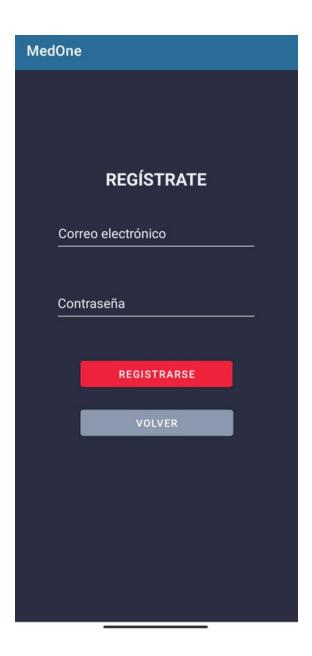
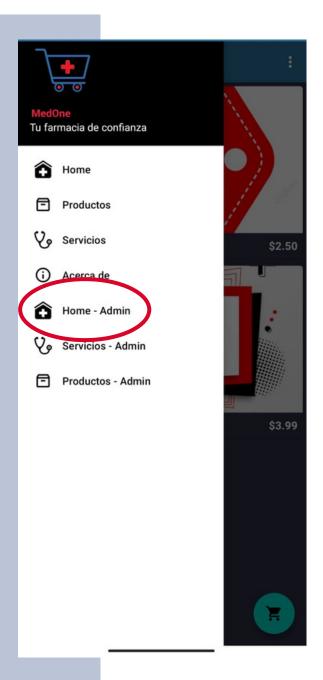


Figura2. Pantalla de registro de cuenta

Vista en modo administrador.

Home - admin

A continuación, se mostrará el Inicio/Home de la aplicación, esta contiene un menú lateral y un menú inferior, ambos con opciones que mejorar la navegación dentro de la aplicación.



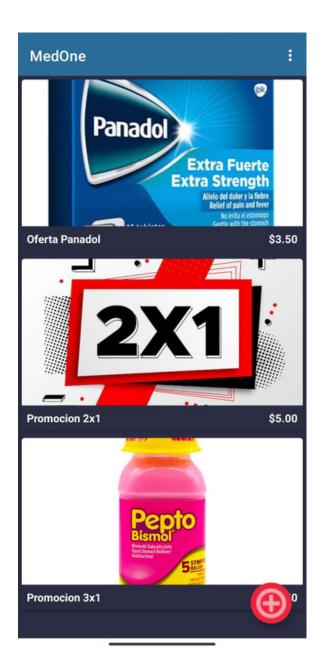


Figura 3 Pantallas de Home Administrador

Pulsando el botón flotando podemos agregar una nueva oferta en el apartado de Home como se ve a continuación

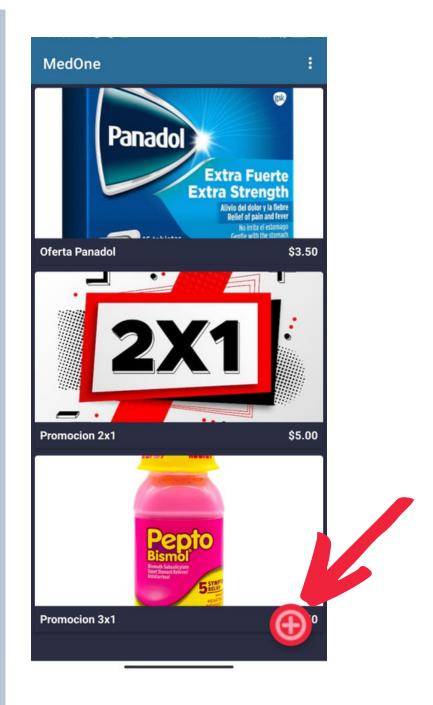


Figura 4 Pantalla Home Administrador

Dentro del apartado para agregar un nuevo evento se muestran los campos que debemos de llenar:

- 1. Primero es el título del evento.
- 2.Continuando con el precio del evento.
- 3.Llenamos con las restricciones aplicadas al evento.
- 4. Después se ingresa un enlace URL de la imagen,
- 5. Después otro enlace URL que nos llevara a la información del evento.
- 6. Por ultimo una pequeña descripción sobre el evento a crear.



Figura 5: Pantalla Registro de nuevo evento en Home

Como se puede observar se ingresó correctamente un nuevo evento en Home

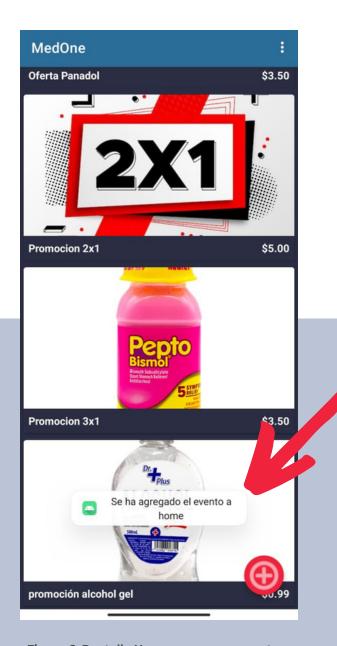


Figura 6: Pantalla Home con nuevo evento

Si pulsamos el evento creado de observaran los detalles que previamente ingresamos y además se observaran dos botones los cueles nos permitirán editar el evento y ver el link con mas información

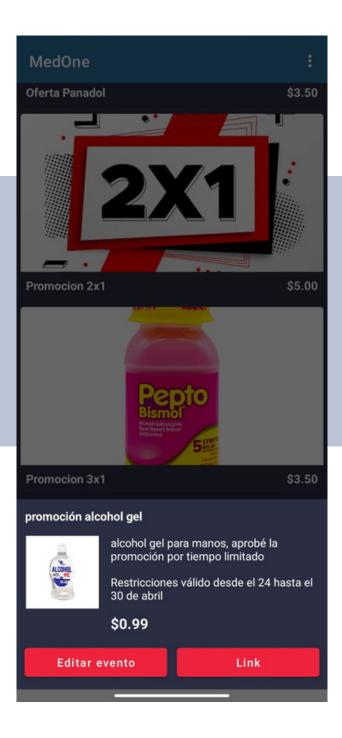


Figura 7: Información de evento

Si pulsamos el botón de editar se nos desplegara otra actividad con la información del evento la cual podremos editar, además nos aparece un nuevo botón el cual nos permite borrar dicho evento

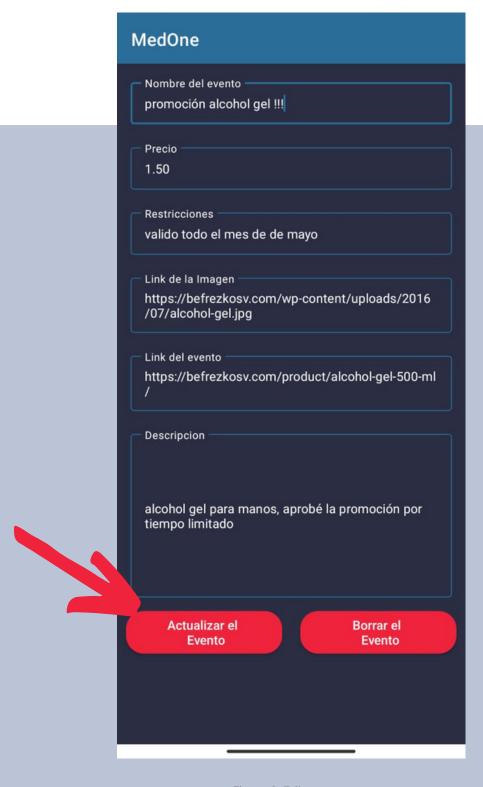


Figura 8: Editar evento

Luego de pulsar el botón podemos observar que si se realizaron correctamente los cambios dentro del evento

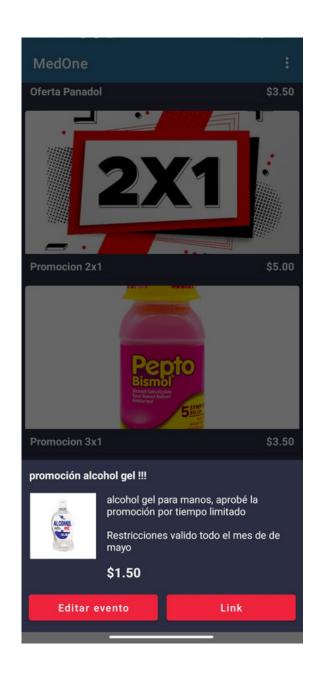


Figura 9: Pantalla Home

Al ingresar al registro del evento podemos eliminarlo pulsando el botón de Borrar elemento y podremos comprobar que se eliminó correctamente el evento



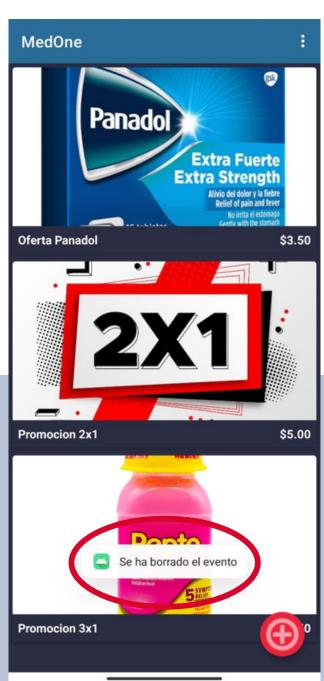


Figura 10: Pantalla eliminar evento

Servicios - Admin

Dentro del apartado de "servicios" se pueden observar los servicios creados por el administrador y que se mostraran para los clientes.

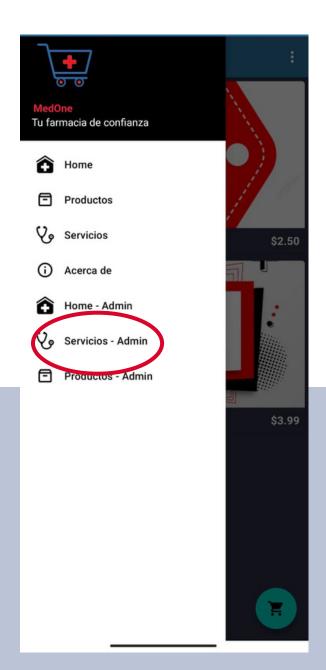




Figura 11: Pantalla Servicios

Nuevamente podemos agregar nuevos servicios pulsando el botón de agregar y llenando los campos correspondientes como lo vimos anteriormente. Así mismo al crear el servicio podemos observarlo en la pestaña correspondiente y pulsándolo podemos ver la información de este .



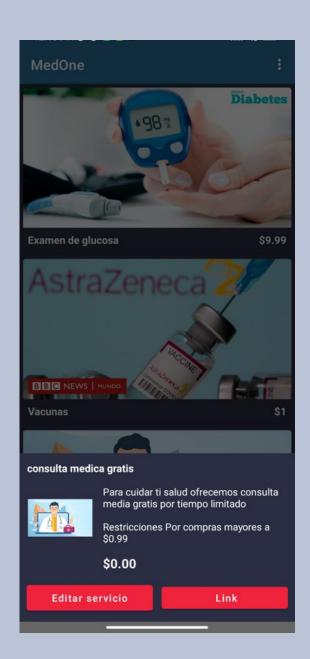


Figura 12: Creación de servicios e información del mismo

Productos - Admin

A continuación, se muestran las pantallas principales correspondientes al apartado de productos, en ella, se presentarán los productos ingresados previamente, así como la posibilidad de agregar otros con la ayuda del botón de agregar que se muestra en la parte inferior de la aplicación.

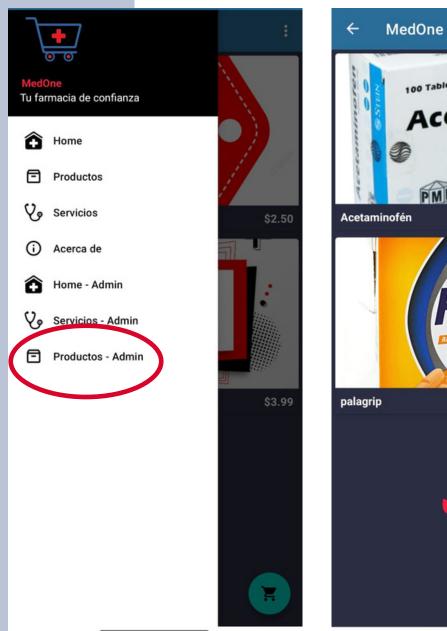




Figura 13: Pantalla para Productos.



Dentro del apartado para agregar un nuevo producto se muestran los campos que debemos de llenar:

- 1. Primero es el nombre del producto.
- 2.Continuando con el precio del producto.
- 3. Llenamos con las restricciones aplicadas al producto.
- 4. Después se ingresa un enlace URL de la imagen,
- 5. Después otro enlace URL que nos llevara a la información del producto.
- 6. Por ultimo una pequeña descripción sobre el producto a crear.
- 7. Por ultimo pulsamos el botón "Agregar producto" para crearlo.

Figura 14. Pantalla creación de producto

Al crear el producto podremos observarlo dentro del mismo apartado de productos, tambien al pulsarlo podremos ver los detalles que colocamos dentro del mismo



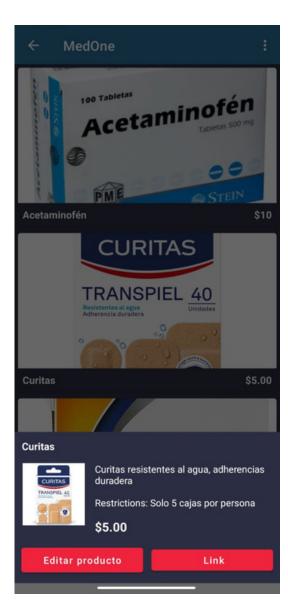


Figura 15. Pantalla Productos e información del mismo

Así mismo podemos editar la información del producto y podremos actualizar los campos que llenamos anteriormente pulsando el botón "Editar", así mismo podremos eliminar dicho producto de la misma forma que eliminamos los servicios pulsando el boton "Borrar producto"

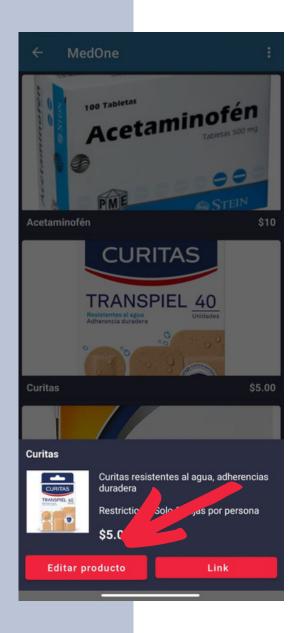




Figura 16. Pantalla para editar productos.

Cuando Actualicemos un producto o lo borremos se nos mostrara un mensaje donde confirmamos que se a actualizado o borrado correctamente el producto. Así mismo si actualizamos podremos pulsar nuevamente el producto pare ver como se actualizaron los cambios





Figura 17. Pantalla Productos.

Vista en modo cliente.

Home Cliente

A continuación, se mostrará el Inicio/Home de la aplicación, esta contiene un menú lateral y un menú inferior, ambos con opciones que mejoran la navegación dentro de la aplicación.

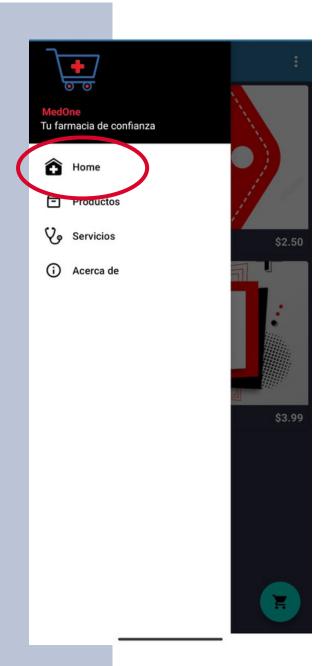




Figura 18 Pantallas de Home.

Servicios - Cliente

Dentro del apartado de "servicios" se pueden observar los servicios que ofrece la farmacia MedOne. Al pulsar un servicio se podrá ver a detalle

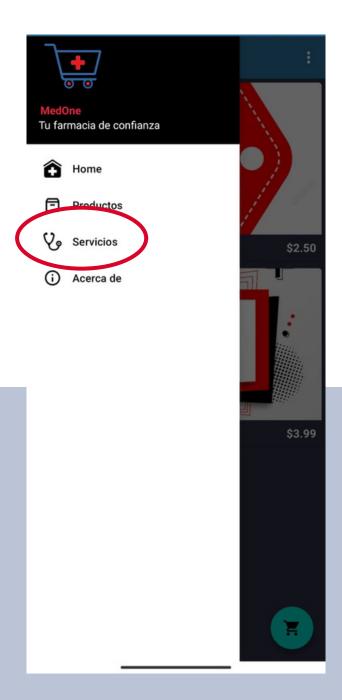
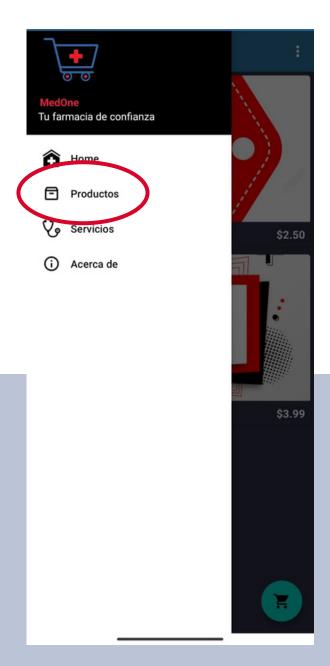




Figura 19: Pantalla Servicios

Productos - Cliente

Dentro del apartado de "Productos" se pueden observar los productos que ofrece la farmacia MedOne. Al pulsar un producto se agregara al carrito de forma automatica



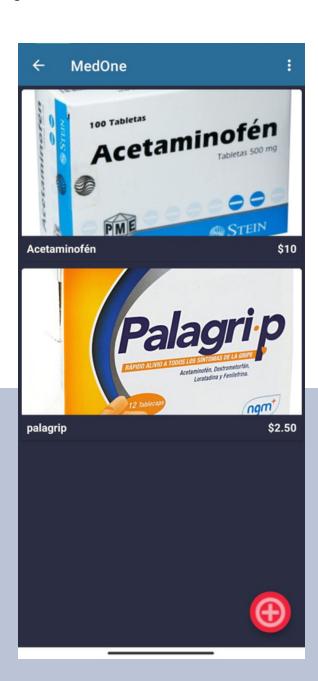


Figura 20. Pantalla Productos

Productos y Carrito - Cliente

Dentro de la pantalla de Productos al seleccionar uno este desplegara la opción de agregarlo al carrito, al oprimir el botón este ya estará agregado en el en el carrito y podremos verlo presionando el icono del carrito

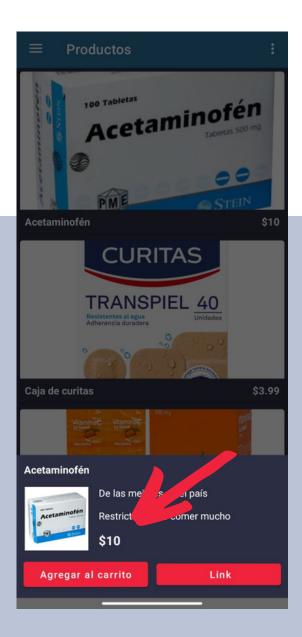


Figura 21. Pantalla de Productos - Carrito



Figura 22. Pantalla Carrito

Si pulsamos el botón del carritos este nos redirigirá a nuestra cesta de compras donde veremos los productos que hayamos escogido, también se observa el precio a pagar y el botón para realizar dicho pago.

En esta pantalla se muestra el monto a pagar de los artículos, se debe hacer una confirmación del pago, y al tocar el botón realizar pago se redireccionará a la API de PayPal que es donde se realizará el pago.



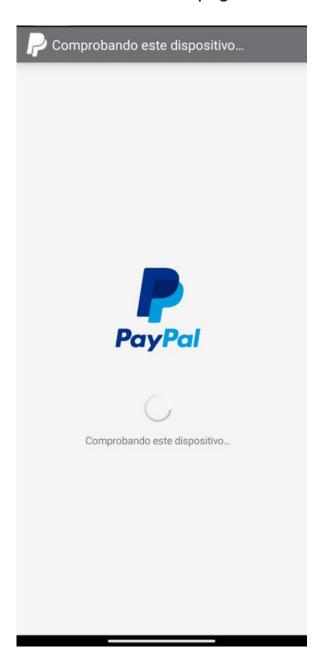


Figura 23. Pantallas del método de pago.

Método de pago

A continuación, se observa como se hará el pago, aquí se ve que se puede observar los diferentes métodos de pago, como el pago con cuenta PayPal o de una sola vez hacer el pago con tarjeta.





Figura 24. Pantallas del método de pago.

Método de pago

Se muestra las pantallas del método de pago por medio de tarjeta, se puede tomar foto directamente de la tarjeta o se puede ingresar manualmente los datos.

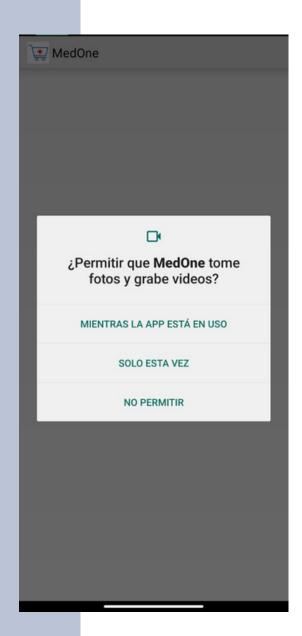




Figura 25 Pasarela de Pago.

Acerca de y Registro de aplicación

En la pantalla de Acerca de, se muestra una pequeña descripción de qué es MedOne, así como los desarrolladores de la aplicación y los derechos de autor de la misma.

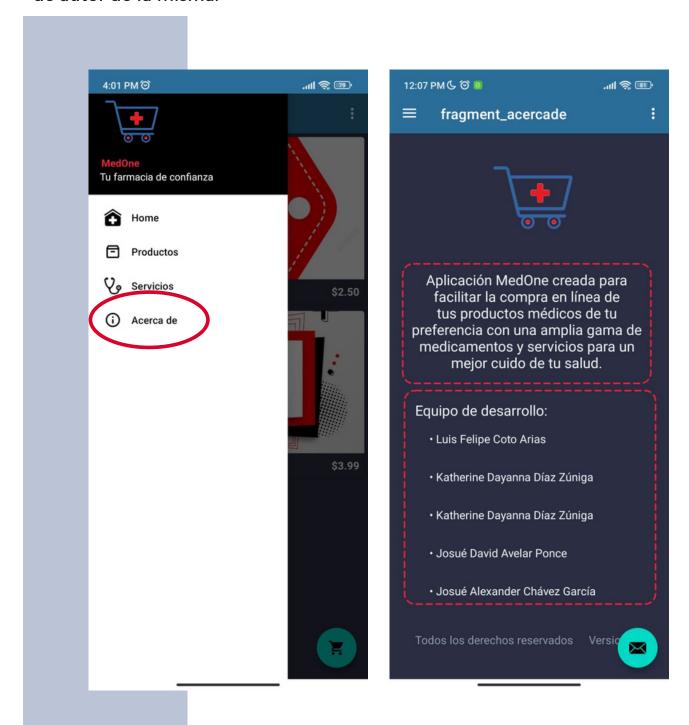


Figura 26. Acerca de.