



Documento Propuesta de Proyecto


EasySoft

Capturando sueños, programando realidades

MANUAL DE USUARIO “Antojo Patojo”

EasySoft

Juan Sebastián Montaña Molina
Santiago Alejandro Pérez Solarte
Eduardo Prado Cañar
Paola Alexandra Pino Malez

	Documento Propuesta de Proyecto
	EasySoft <i>Capturando sueños, programando realidades</i>

Historial de revisiones

FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN	AUTOR
12/06/2017	1.0	Documento propuesta de proyecto	Juan Sebastián Montaña Santiago Alejandro Pérez Eduardo Prado Paola Alexandra Pino

Tabla de contenido

1 Introducción.....	3
2 Instrucciones para el usuario.....	3
2.1 Registro en la aplicación.....	3
2.2 Inicio de sesión.....	4
2.3 Nuestras Cocinas.....	5
2.4 Información de un punto de venta.....	6
2.5 Ver platos.....	7
2.6 Categorías.....	8
2.7 Buscar.....	9
2.8 Recomendados.....	11
2.9 Mapa.....	12

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1: Registro.....	4
Ilustración 2: Inicio de sesión 2.....	5
Ilustración 3: Inicio de sesión.....	5
Ilustración 4: Nuestras cocinas.....	6
Ilustración 5: Información punto de venta.....	7
Ilustración 6: Nuestros platos.....	8
Ilustración 7: Categorías.....	9
Ilustración 8: Platos por categorías.....	9
Ilustración 9: Información plato búsqueda.....	10
Ilustración 10: Resultado búsqueda.....	10
Ilustración 11: Información básica de un plato.....	11
Ilustración 12: Recomendaciones.....	12
Ilustración 13: Mapa.....	13

1 Introducción

En este documento se encuentran las especificaciones de las instrucciones que debe ejecutar o seguir los usuarios finales, para así poder usar todos los servicios que la aplicación móvil “Antojo Patojo” brinda.

2 Instrucciones para el usuario

2.1 Registro en la aplicación

El usuario para poder acceder a todas las funcionalidades de la aplicación deberá registrarse, por lo que la aplicación le pedirá la siguiente información: Correo electrónico, contraseña, nombre, sexo y edad. Una vez se haya completado todos los campos el botón agregar que está en la parte inferior se habilitará para poder realizar el registro. En la Ilustración 1 se puede observar la ventana de registro.

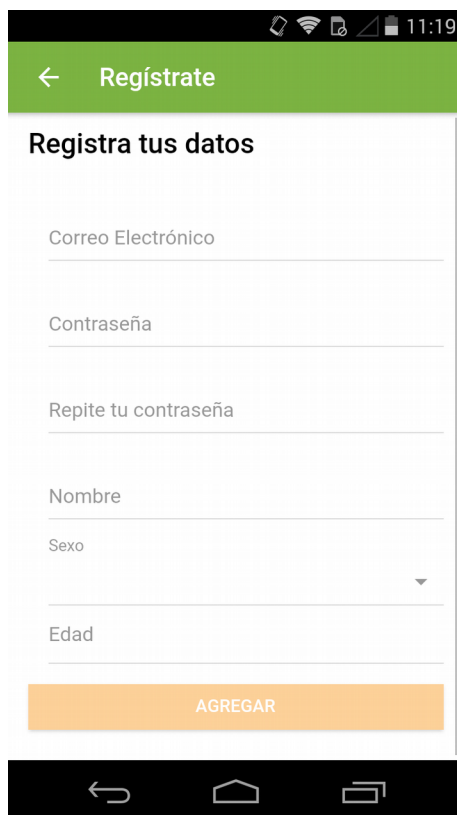



Ilustración 1: Registro

2.2 Inicio de sesión

El usuario para poder ingresar a la aplicación deberá iniciar sesión, donde le pedirá introducir el correo electrónico y la contraseña con la cual se registró en el paso 2.1 Registro. En la Ilustración 2 se puede

	Documento Propuesta de Proyecto
	<p>EasySoft</p> <p><i>Capturando sueños, programando realidades</i></p>

observar el inicio de sesión. Como ejemplo se va a ingresar con el correo saps9529@gmail.com y su respectiva contraseña.

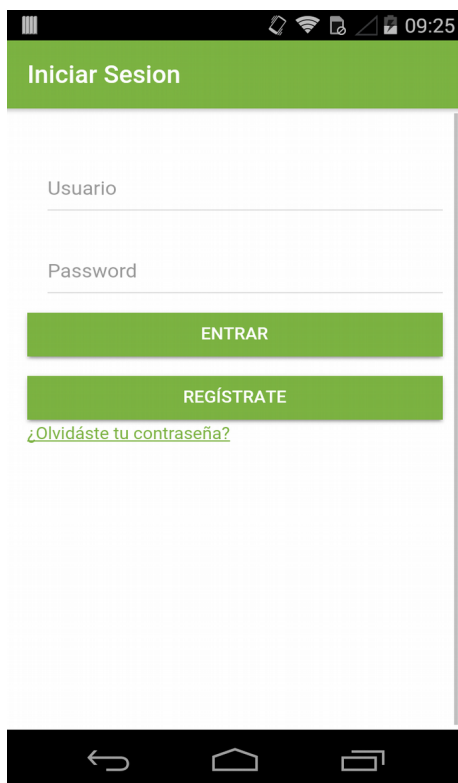


Ilustración 3: Inicio de sesión

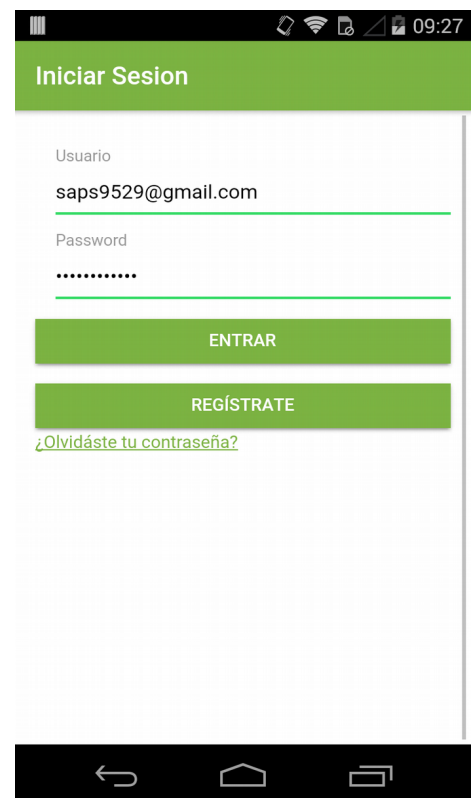



Ilustración 2: Inicio de sesión 2


	<p>Documento Propuesta de Proyecto</p>
	<p>EasySoft</p> <p><i>Capturando sueños, programando realidades</i></p>

2.3 Nuestras Cocinas

Una vez iniciado sesión, como ventana principal se mostrará una lista de todas las cocinas y puntos de venta de la comida tradicional Caucana en la ciudad de Popayán. Como se puede observar en la Ilustración 4, cada elemento de la lista contiene una imagen que simboliza quién es el propietario del punto de venta junto al nombre y una breve frase que caracteriza dicho punto de venta. Si se encuentra en otro lugar de la aplicación, con la barra inferior puede seleccionar Cocinas para llegar a este punto.



Ilustración 4: Nuestras cocinas


	Documento Propuesta de Proyecto
	<p style="text-align: right;">EasySoft</p> <p style="text-align: right;"><i>Capturando sueños, programando realidades</i></p>

2.4 Información de un punto de venta

La información de un punto de venta puede ser vista al seleccionar cualquier elemento de la lista que se encuentra en 2.3 Nuestras Cocinas. Una vez seleccionada se abrirá una ventana con la información básica del punto de venta como lo es: Una imagen con la persona propietaria del punto de venta, con su respectivo nombre y una breve frase que caracteriza dicho punto de venta, además de un párrafo donde menciona una reseña, la dirección y el barrio, así como un botón que nos permita acceder a los platos del punto de venta.



Ilustración 5: Información punto de venta

	Documento Propuesta de Proyecto
	<p style="text-align: right;">EasySoft</p> <p style="text-align: right;"><i>Capturando sueños, programando realidades</i></p>

2.5 Ver platos...

Los platos de un punto de venta pueden ser vistos al seleccionar VER PLATOS... en la sección 2.4 Ver información de un punto de venta. Se mostrará una nueva ventana con una lista de los diferentes platos, además cada elemento contiene una imagen de la apariencia de dicho plato, su nombre, el nombre del punto de venta al que pertenece y la cantidad de me gusta, realizada por otros usuarios.

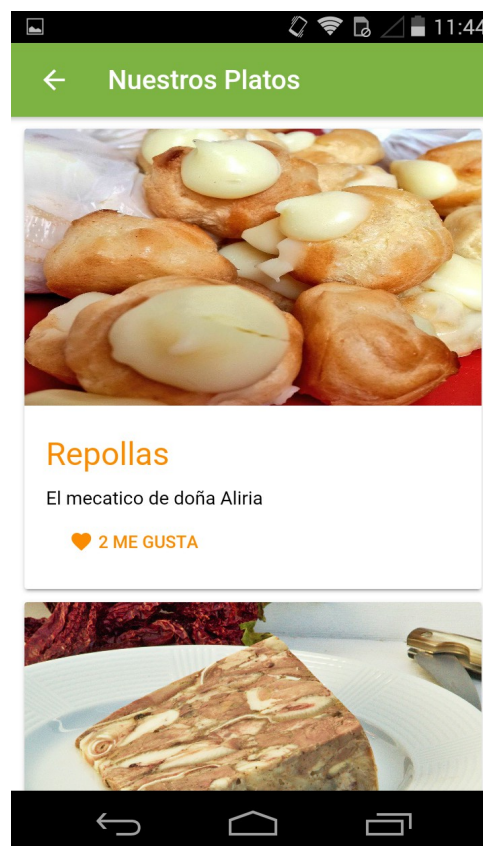



Ilustración 6: Nuestros platos

	<p>Documento Propuesta de Proyecto</p>
	<p>EasySoft</p> <p><i>Capturando sueños, programando realidades</i></p>

2.6 Categorías

Una vez iniciado sesión, el usuario podrá navegar por las funcionalidades principales de la aplicación mediante la barra inferior, para entrar en la sección de categorías basta con seleccionar la opción de Categorías, y le mostrará una lista donde cada elemento contiene una gran variedad de elementos gastronómicos con la misma información desplegada en 2.5 Ver platos....



Ilustración 7: Categorías

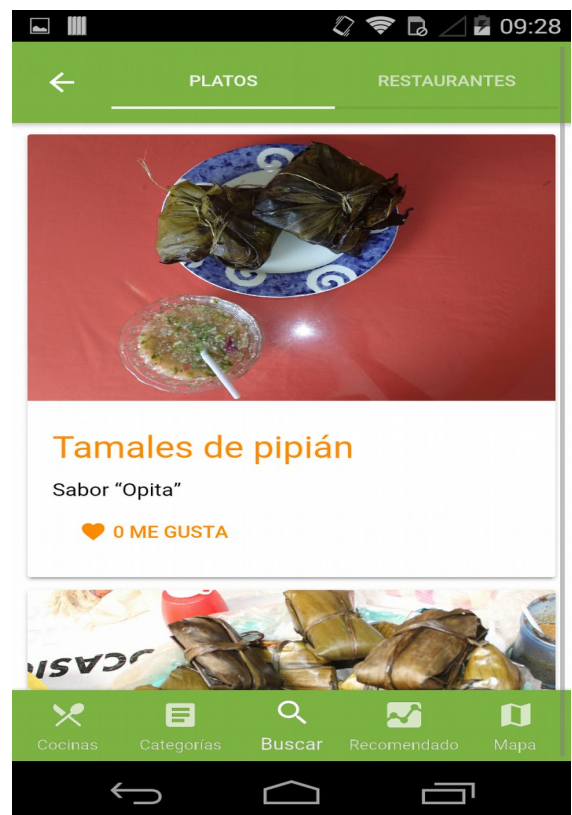


Ilustración 8: Platos por categorías

2.7 Buscar

Una vez iniciado sesión, el usuario podrá navegar por las funcionalidades principales de la aplicación mediante la barra inferior, para poder acceder a esta funcionalidad deberá seleccionar la opción de buscar, la cual tiene una lupa como icono. A continuación se desplegará una ventana donde podrá buscar platos o restaurantes por medio de palabras clave, lo que significa que se hará autocompletado como se puede observar en la Ilustración 9 y si encuentra lo solicitado, podrá seleccionar el resultado y abrirá una nueva ventana para mirar la información del plato.

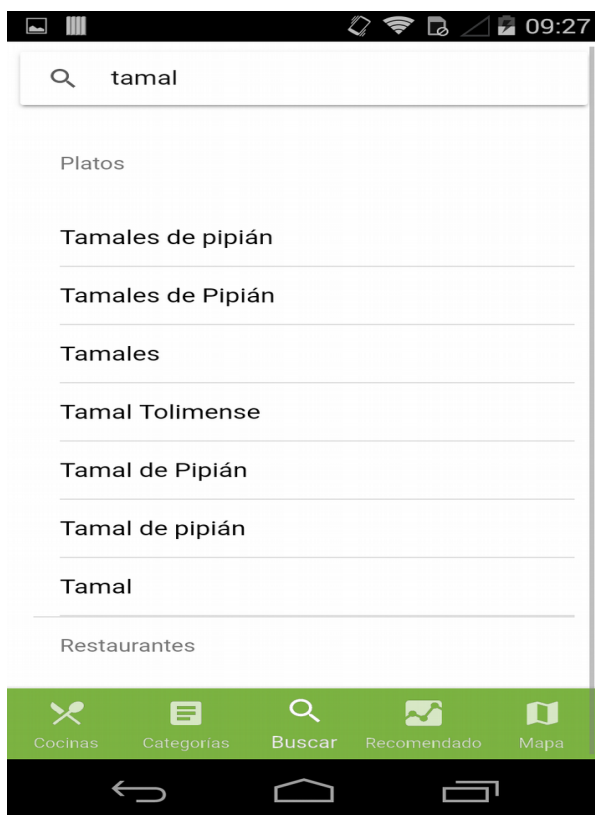


Ilustración 10: Resultado búsqueda



Ilustración 9: Información plato búsqueda



Documento Propuesta de Proyecto

EasySoft

Capturando sueños, programando realidades

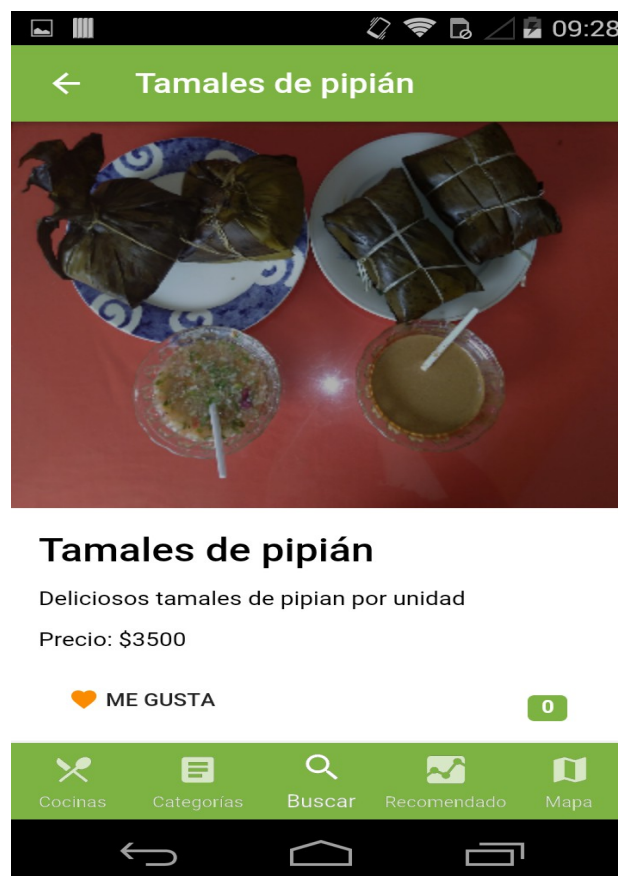



Ilustración 11: Información básica de un plato

	<p>Documento Propuesta de Proyecto</p>
	<p>EasySoft</p> <p><i>Capturando sueños, programando realidades</i></p>

2.8 Recomendados

Una vez iniciado sesión, el usuario podrá navegar por las funcionalidades principales de la aplicación mediante la barra inferior, para poder acceder a esta funcionalidad deberá seleccionar la opción de Recomendado, donde se le desplegará una lista como se puede observar en la Ilustración 12 con los platos que más Me gusta les ha dado los usuarios de la aplicación, además seleccionando uno de dichos platos puede acceder a la información del plato y tendrá un contenido parecido a la Ilustración 11.

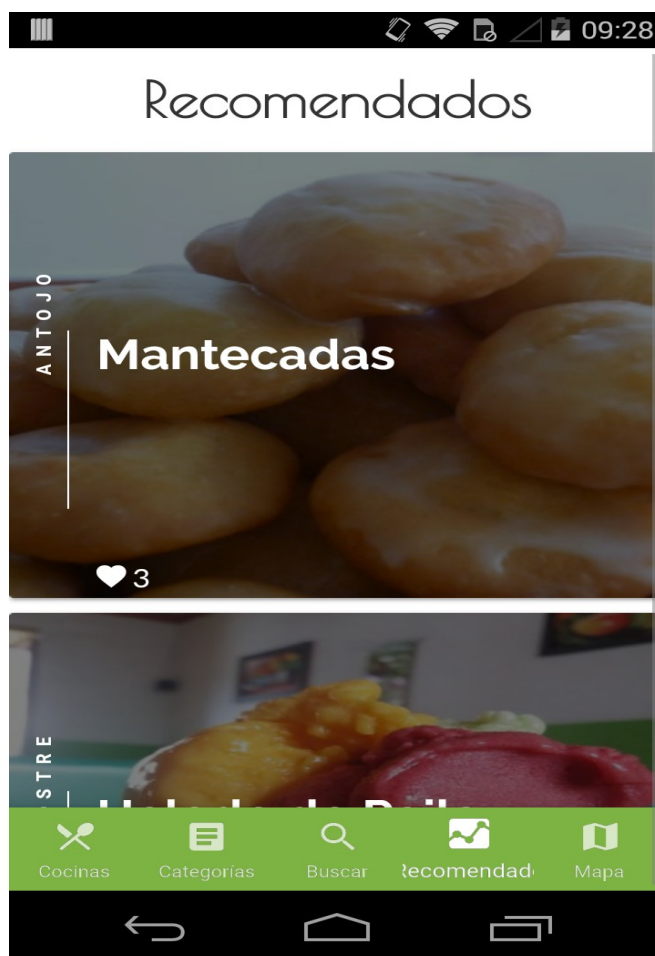


Ilustración 12: Recomendaciones

2.9 Mapa

Una vez iniciado sesión, el usuario podrá navegar por las funcionalidades principales de la aplicación mediante la barra inferior, para poder acceder a esta funcionalidad deberá seleccionar la opción de Mapa. Para poder usar esta opción el usuario deberá activar la ubicación geográfica de su dispositivo par poder interactuar exitosamente. A continuación cargará el mapa de u ubicación actual marcando al usuario con un punto azul y los restaurantes como marcadores rojos con la letra R, además al seleccionar un marcador se abrirá una pequeño recuadro el cual contiene el nombre del punto de venta con su respectiva distancia a la que se encuentra de su posición actual, acompañado de una flecha que permite acceder a la información del punto de venta mostrada en la sección 2.4 Información de un punto de venta.

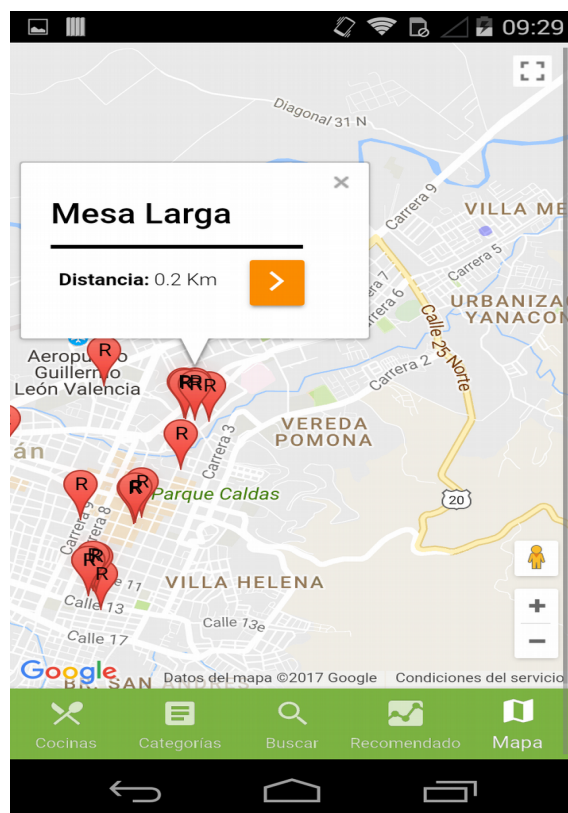


Ilustración 13: Mapa