

Cusqueña

ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Proyecto	Mesa Roja
Desarrollado por	André Aspajo
Fecha	25/09/2014
Actualización	-
Versión	1
Código documento	CUSQUENA_ERS_APP_MESA_ROJA_25092014 _v1
Fecha Lanzamiento	06/10/2014
Fecha en QA	02/10/2014

1. Objetivos

Leads

2. Características generales

No	Características
1.	<p>El App será validado en los siguientes navegadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Chrome última versión · Firefox última versión versión · IE versión 8 en adelante · Safari última versión
2.	<ul style="list-style-type: none"> · Usuarios identificados: cliente habitual · Tipo: App de Facebook · Requiere base de datos: Sí · CMS: No
3	<p>Permisos para el App</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lista de amigos - Publicar en el muro del usuario - Etiquetar amigos

3. Funcionalidad

items	Flujo del App de facebook
Ítem 1	Página de Fan, No Fan
R.F 1.1	+ Validar si el usuario le dio me gusta a la fan page de Cerveza Cusqueña - Si es fan visualizar la sección de inicio - Sino mostrar una página sugiriendo que se haga fan.
Ítem 2	Funcionalidades generales
R.F 2.1	Optimizar el tiempo de carga de los elementos y validar usando: http://developAers.google.com/speed/pagespeed/insights/
R.F 2.2	<p><u>Transiciones entre secciones</u></p> <p>Se entiende como sección al contenido que se encontrará por encima del fondo de la mesa (todo lo que está dentro de la capa con transparencia negra).</p> <p>Las secciones se cargaran en la misma página (no debe recargarse la página)</p> <p>Se deben de mostrar y ocultar con un efecto cortina</p> <p>Referencia del efecto cortina como se abre y cierra un video en el siguiente enlace: http://www.incakola.com.pe/</p>
R.F 2.3	<p><u>Transición del fondo</u></p> <p>El fondo que contiene la mesa de deslizará de derecha a izquierda conforme se avance en el flujo.</p> <p>Considerar que una parte de este fondo deberá tener contenedores donde se reemplazarán imágenes (ver ítem R.F.6.3)</p> <p>A continuación se listan las secciones donde ocurren estas transiciones:</p> <p>Deslizamiento 1</p> <p>Entre la sección de inicio y la sección de registro</p>

	<p>Deslizamiento 2 :</p> <p>Entre la sección de registro y el inicio de la sección “Mesa roja”</p> <p>Deslizamiento 3</p> <p>Entre el último flujo del juego y la sección final</p>
R.F 2.3	<p><u>Alternar transiciones R.F.2.2 y R.F. 2.3</u></p> <p>En algunas secciones las transiciones de la R.F.2.1 y R.F. 2.2 coincidirán, para estos casos el programador evaluará el orden de inicio de las transiciones durante el desarrollo.</p>
R.F 2.4	<p><u>Modales</u></p> <p>Todos los modales se abrirán por encima de la App hasta la separación blanca de 3 pixeles de alto que tiene con los textos de legales que incluye el texto de “TOMAR BEBIDAS ALCOHÓLICAS EN EXCESO ES DAÑINO”.</p> <p>El modal contiene un botón para cerrarlo.</p> <p>El modal se abrirá y cerrará con un efecto cortina.</p> <p>Referencia del efecto cortina como se abre y cierra un video en el siguiente enlace:</p> <p>Ver diseño de términos y condiciones.</p>
Ítem 3	Elementos Presentes en todas las secciones
R.F 3.1	<p><u>Botón ¿Qué gano?</u></p> <p>Al hacer click en este botón se abrirá con un efecto cortina una página a full screen, con los premios que usuario podría ganar.</p>
R.F 3.2	<p><u>Legales</u></p> <p>Texto e imagen que aparece en la parte inferior del App</p>

Ítem 4	Sección inicio
R.F 4.1	<p><u>Botón Participar</u></p> <p>Al hacer click sobre este botón el App realizará el siguiente flujo:</p> <p>Se validará si el usuario ha concedido permisos a la aplicación:</p> <p>Si la aplicación tiene permisos</p> <p>Continuar en el ítem 5 “Sección Registro”</p> <p>Si la aplicación no tiene permisos</p> <p>Se le solicitarán los permisos mediante el API de Facebook</p> <p>Continuar en el ítem R.F 4.2</p>
R.F 4.2	<p><u>Permisos</u></p> <p>Se validaran si el usuario ha aceptado los permisos:</p> <p>Si acepta conceder permisos</p> <p>Continuar en el ítem 5 “Sección Registro”</p> <p>Si no acepta conceder permisos</p> <p>Permanecer en la sección inicio</p>
Ítem 5	Sección registro
R.F 5.1	<p><u>Elementos del formulario</u></p> <p>Cuenta con los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombres - Apellido Paterno - Apellido Materno - Fecha de nacimiento (día, mes y año) DD/MM/YYYY - DNI - Correo electrónico - Celular - Acepto Términos y condiciones (abrirá un modal) - Acepto Recibir notificaciones por email y SMS

	No se autocompletará datos con el API de Facebook.
R.F 5.2	<p><u>Validaciones antes de enviar el formulario</u></p> <p>Se validará los campos del formulario en función al Anexo 1</p> <p>Validar si la fecha de nacimiento le pertenece a un mayor de edad</p> <p>Si es mayor de edad</p> <p>Validar los términos y condiciones</p> <p>Si ha aceptado los términos y condiciones</p> <p>No validar como obligatorio el checkbox de “Recibir notificaciones”</p> <p>Continuar en el ítem R.F 5.3</p> <p>Si no ha aceptado los términos y condiciones</p> <p>El checkbox se debe marcar en rojo y colocar el mensaje “Debe aceptar los términos y condiciones.”</p> <p>Si no es mayor de edad</p> <p>Mostrar mensaje “Debes ser mayor de edad para participar de la campaña”</p>
R.F 5.3	<p><u>Validaciones después de enviar el formulario</u></p> <p>Validar si el DNI se encuentra registrado en la base de datos de usuarios de la Marca Cusqueña.</p> <p>Si el DNI se encuentra registrado</p> <p>Continuar en el ítem R.F. 5.4</p> <p>Si el DNI no se encuentra registrado</p> <p>Continuar en el ítem R.F. 5.7</p>
R.F 5.4	<p><u>Validar fecha de nacimiento</u></p>

	<p>Validar si la fecha de nacimiento le pertenece al ingresado</p> <p>Si la fecha de nacimiento es correcta</p> <p>Continuar en el ítem R.F. 5.5</p> <p>Si la fecha de nacimiento es incorrecta</p> <p>Mostrar mensaje de error “La fecha de nacimiento no coincide con el DNI ingresado”</p>
R.F 5.5	<p><u>Validación del registro en la campaña OktoberFest</u></p> <p>Validamos si el usuario está registrado en la campaña</p> <p>Si está registrado en la campaña</p> <p>Mostrar mensaje de error “El DNI ingresado ya se encuentra participando”</p> <p>Si no está registrado en la campaña</p> <p>Continuar en el ítem R.F. 5.6</p>
R.F 5.7	<p><u>Guardar datos del usuario</u></p> <p>Guardar los datos el usuario en la base de datos de usuarios de la Marca Cusqueña</p> <p>Cargar la imagen de perfil de Facebook del usuario logeado en el primer recuadro de la mesa, esta imagen luego se verá en deslizamiento. (R.F 3.2).</p> <p>La imagen a cargar será de 90px x 90px</p> <p>Continuar en el ítem 6</p>
Ítem 6	Sección Mesa Roja
R.F 6.1	<p><u>Inicio de la sección:</u></p> <p>Se deslizará el fondo (R.F 3.2)</p> <p>Se visualizará la imagen de perfil de Facebook del usuario logeado en el primer casillero superior de la mesa.</p>

R.F 6.2	<p><u>Botón Elegir</u></p> <p>Cuando el usuario haga click sobre este botón elegir, el App realizará el siguiente flujo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se cerrará toda la capa que contiene el botón elegir - Se habilitaran 7 botones con el signo más (+) , uno por cada casillero vacío (no incluye el casillero de la foto de perfil de usuario) - Aparecerá el botón “Un paso más” deshabilitado
R.F 6.3	<p><u>Consideraciones de la selección de amigos</u></p> <p>Existirán 7 casilleros donde el usuario seleccionará la foto de un amigo.</p> <p>Los amigos se seleccionaran uno por uno.</p> <p>Para seleccionar otro amigo el usuario tendrá que hacer click en algún botón más (+) o botón eliminar (-) que se encuentre disponible en el fondo de la mesa.</p>
R.F 6.4	<p><u>Botón más (+)</u></p> <p>Al hacer click sobre este botón se abrirá la ventana para seleccionar un amigo</p>
R.F 6.5	<p><u>Botón eliminar (x)</u></p> <p>Se eliminará la foto del amigo que encuentra junto a este botón</p> <p>Se reemplazará el icono del botón eliminar (x) con el botón más (+)</p> <p>El amigo eliminado anteriormente debería aparecer en el selector de amigos.</p> <p>Si el botón “Un paso más” está habilitado, debería deshabilitarse.</p>
R.F 6.6	<p><u>Ventana Selector de amigos</u></p> <p>Cada vez que se habrá esta ventana se considerará lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los amigos seleccionados anteriormente no deberían aparecer. • Cuando un usuario selecciona un amigo, se cargará la imagen de perfil del amigo en el casillero seleccionado • Solo se puede seleccionar como máximo un amigo. • Se validará si el usuario ha completado los 7 amigos seleccionados en la mesa, si se diera este caso continuar en el ítem R.F 6.7

R.F 6.7	Se habilitará el botón “Un paso más”
R.F 6.8	<p><u>Botón “Un paso más”</u></p> <p>Al hacer click en este botón , el App realizara el siguiente flujo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ocultar los botones para eliminar imágenes (botón “x”) • Ocultar el botón “Un paso más” • Mostrar botón “Listo” en estado deshabilitado • Mostrar botón “Atrás” en estado habilitado • Mostrar formulario para ingresar el nombre de la mesa
R.F 6.9	<p><u>Formulario nombre de la mesa</u></p> <p>El campo “¿Cómo llamamos a tu mesa?” cuenta con las siguientes consideraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El valor por defecto del campo es vacío. • Mínimo de caracteres 3. • Máximo de caracteres 30. <p>Si el usuario ha ingresado un texto menor a 3 aparecer el mensaje de error “Debe ingresar mínimo 3 caracteres”</p> <p>Si el usuario ha ingresado un texto mayor o igual a 3 dígitos se debe habilitar el botón “Listo”.</p>
R.F 6.10	<p><u>Botón Regresar</u></p> <p>Al hacer click en este botón , el App realizara el siguiente flujo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regresa a la página “un paso más” dejando sin efectos las acciones realizadas en el formulario nombre de la mesa.
R.F 6.11	<p><u>Botón Listo</u></p> <p>Al hacer click en este botón , el App realizara el siguiente flujo:</p> <p>Registrar al usuario en la Campaña OktoberFest Mesa Roja, incluir la fecha y hora de registro.</p> <p>Se creará una imagen de la mesa roja con las fotos de los amigos seleccionados.</p>

	<p>Se grabará la imagen en una carpeta del servidor y se guardará el nombre de la imagen en un registro asociado al usuario.</p> <p>Se publicará un post con la imagen generada mencionando a los amigos seleccionados.</p>
Ítem 7	Sección Ya estas participando
R.F 7.1	<p>Se deslizará el fondo (R.F 3.2)</p> <p>Las cuerdas tendrán un efecto de caída.</p> <p>Se mostrará el nombre de la mesa ingresado en el formulario nombre de la mesa</p>
R.F 7.2	<p><u>Botón comparte la mesa</u></p> <p>Se abrirá un Shared Dialog box para compartir el App “Cusqueña mesa roja”</p> <p>Se compartirá el siguiente contenido</p> <p>Titulo Facebook : (por definir)</p> <p>Subtitulo Facebook: (por definir)</p> <p>Descripción Facebook: (por definir)</p> <p>Imagen Facebook: (por definir)</p>

Anexo 1: Validaciones y formatos de los campos utilizados

Campo	Descripción	Requerido	Longitud Mín	Longitud Máx	Caracteres Especiales	Mensajes
Nombre	Campo de texto	Si	2	80	Tildes , eñe y diéresis	Mensaje campo error o vacío: El dato que ingresaste es incorrecto o inválido., borde del campo cambia de color.
Apellido Paterno	Campo de texto	Si	2	80	Tildes , eñe y diéresis	Mensaje campo error o vacío: El dato que ingresaste es incorrecto o inválido., borde del campo cambia de color.
Apellido Materno	Campo de texto	Si	2	80	Tildes , eñe y diéresis	Mensaje campo error o vacío: El dato que ingresaste es incorrecto o inválido, borde del campo cambia de color.
Fecha de nacimiento	Campo de texto por cada uno mes (días año)	Si	-	-	Formato de fecha (DD/MM/AAAA)	Mensaje campo error o vacío: El dato que ingresaste es incorrecto o inválido, borde del campo cambia de color
Correo Electrónico	Campo de texto,	Si	-	-	Guion (-)	Mensaje campo error o

	formato de correo				Subguión (_) Punto (.) y @	vació: El dato que ingresaste es incorrecto o inválido, borde del campo cambia de color
Celular	Solo números	Si	9	9		Mensaje campo error o vació: El dato que ingresaste es incorrecto o inválido, borde del campo cambia de color..