

ANÁLISIS LABORATORIO GRUPAL I

Brief

Para este laboratorio ustedes como Diseñadores de Medios Interactivos, deberán crear el aplicativo para poder solicitar a domicilio los platos de un restaurante. El aplicativo solo permite solicitar domicilios a usuarios registrados. El aplicativo debe mostrar al menos 4 tipos de plato diferentes, una vez seleccionado el plato el usuario debe poder agregar adicionales como: papas y bebida bebidas agrandas, postre adicional, doble queso la hamburguesa, entre otras adiciones que corresponda a la naturaleza del restaurante.

Finalmente el usuario debería poder pagar su orden a través del aplicativo y este darle un feedback si el pago se pudo realizar o no. Si el pago es exitoso deberá llevarlo a una pantalla de resumen con lo que se compró y en cuanto tiempo llega su pedido.

El aplicativo le permite ver al usuario los pedidos históricos que ha realizado hasta la fecha, la lista de pedidos realizados podrá ser ordenado por valor del pedido y fecha del pedido. Finalmente el usuario podrá cerrar sesión.

Contexto

Crear un aplicativo de domicilio de un restaurante el cual podrá ser utilizado únicamente por usuarios registrados. Se le presentará la opción de cuatro platos al usuario con sus respectivos adicionales, luego se pasará a una pantalla para realizar el pago (con su confirmación) y por último, el resumen del pedido. Otras interacciones que se pueden realizar son el ordenamiento del historial de pedidos y el cierre de sesión.

Entidades

1. Main
2. Intro Screen
3. Login Screen
4. Sign Up Screen
5. Home Screen
6. Dish
 - a. Dish One Screen
 - b. Dish Two Screen
 - c. Dish Three Screen
 - d. Dish Four Screen
7. Payment Screen
8. Feedback Screen
9. User Screen

Requerimientos funcionales

RF1	
Descripción	El programa debe tener una pantalla inicial con dos botones, uno de login y otro de sign up.
Entradas	Archivo en formato jpg o png (pantalla inicial).
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes e inicializar el programa.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF2	
Descripción	El programa cambia de pantalla al presionar "Sign up", esta tendrá 2 campos para ingresar usuario, contraseña, correo y número de celular
Entradas	Click sobre botón
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	-

RF3	
Descripción	El programa debe reconocer los datos del usuario al ingresar a la aplicación.
Entradas	Información del usuario.
Salidas	-
Precondición	Entradas para la información.
Postcondición	Ingreso a la aplicación.

RF4	
Descripción	El programa debe tener al menos 4 tipos de plato.
Entradas	Archivo en formato jpg o png (home screen).
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes e inicializar el programa
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF5	
Descripción	El programa permite agregar adiciones a cada plato.
Entradas	Archivo en formato jpg o png (home screen).
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes e inicializar el programa
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF6	
Descripción	El programa muestra pantalla de check out, con el botón de pago.
Entradas	Archivo en formato jpg o png (home screen).
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF7	
Descripción	El programa muestra pantalla de pago, con dos botones, efectivo o tarjeta.
Entradas	Selección botón de pago
Salidas	Pantalla pago
Precondición	Deben existir las imágenes.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF8	
Descripción	El programa debe mostrar un feedback que le avise al usuario si su pago se realizó con éxito o no.
Entradas	Archivo en formato jpg o png (home screen).
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF9	
Descripción	El programa debe mostrar una pantalla con el historial de compras, con las posibilidad de filtrar por valor y fecha.
Entradas	Archivo en formato jpg o png (home screen).
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

RF10	
Descripción	El programa debe organizar las compras por fecha
Entradas	Selección filtro fecha
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	Historial organizado por fecha

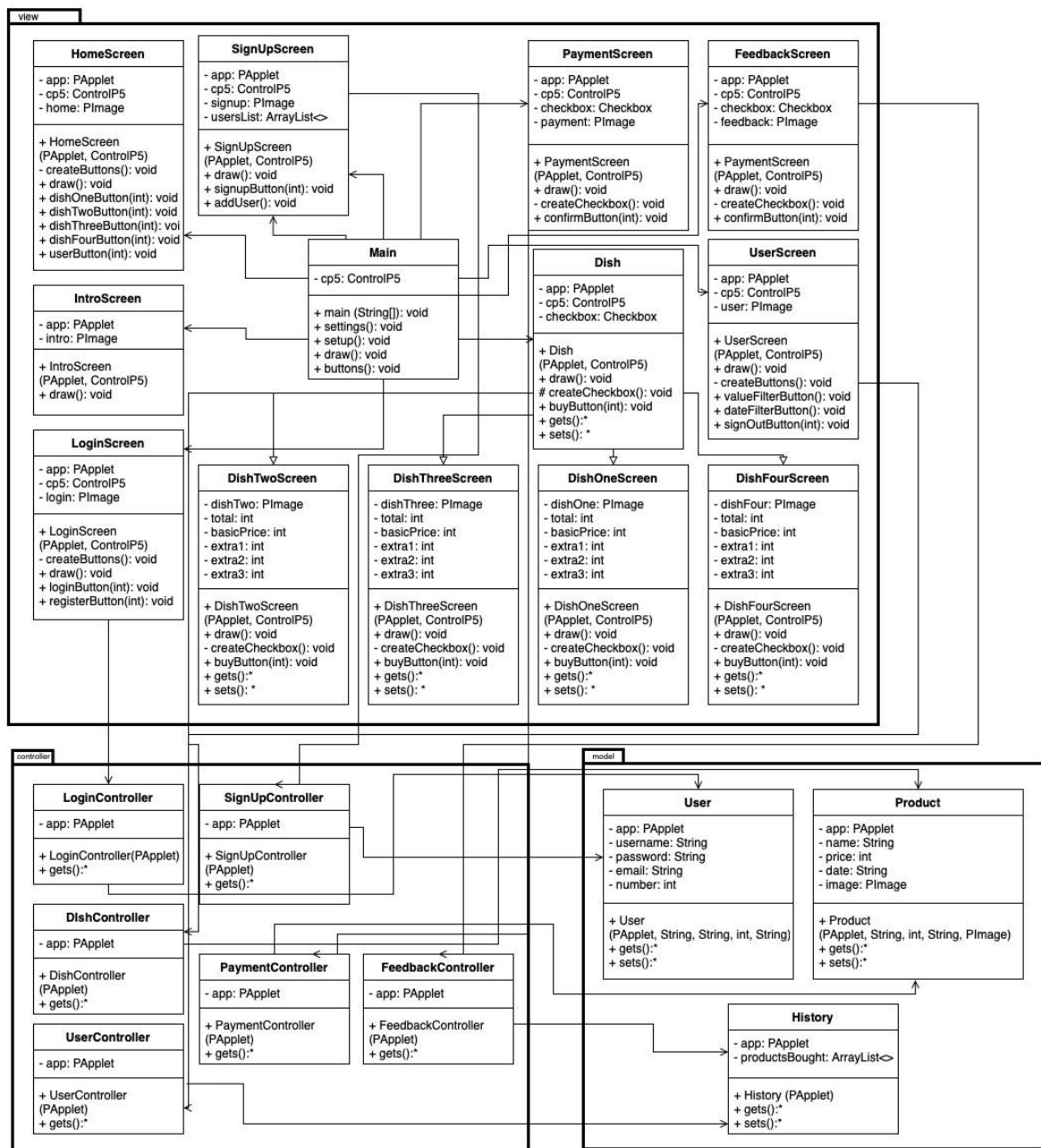
RF11	
Descripción	El programa debe organizar las compras por valor
Entradas	Selección filtro valor
Salidas	-
Precondición	-
Postcondición	Historial organizado por valor

RF12	
Descripción	El programa debe permitir al usuario cerrar sesión.
Entradas	Archivo en formato jpg o png (home screen).
Salidas	-
Precondición	Deben existir las imágenes.
Postcondición	Mostrar imágenes en la pantalla.

Requerimientos No funcionales

- El programa debe ser hecho en Java.
- El programa debe usar Control P5.
- El programa debe ser funcional.
- El programa debe ser intuitivo para el usuario

Diagrama de clases



Behance

<https://www.behance.net/gallery/119618949/LA-FARFALLA-FOOD-DELIVERY-APP>