APPESTADIO. MANUAL DE USUARIO

Diseño de sistemas multimedia. 2013-2014.

Autores: Rubén Martínez Vilar Pablo Marzal Garrigós Fco. Javier Martínez Ruiz

Contenidos

| 1. INTRODUCCIÓN | 3 |
|--------------------------------|----|
| 2. LOGIN Y REGISTRO | 3 |
| 3. EDICIÓN DE DATOS PERSONALES | 5 |
| 4. SECCIÓN DE ENTRADAS | 7 |
| 5. SECCIÓN DE ABONOS | 8 |
| 6. SECCIÓN DE TIENDA | 9 |
| 7. CARRO DE LA COMPRA | 11 |
| 8. FINALIZAR COMPRA | 12 |
| 9. MIS COMPRAS | 14 |

1. INTRODUCCIÓN

AppEstadio es una aplicación capaz de gestionar la venta de productos de la tienda de un estadio de fútbol al igual que sus entradas y sus abonos.

La aplicación es accesible para aquellos clientes que no estén abonados también, pudiendo éstos realizar compras o abonarse.

La finalidad de esta guía es la de ayudar al usuario a entender las distintas secciones y funcionamiento de la aplicación.

2. LOGIN Y REGISTRO

La primera página con la que se encuentra el cliente al iniciar la aplicación es la siguiente:



En el caso de que el cliente no esté registrado deberá rellenar el formulario que se presenta en el apartado de Login.

| Datos obligatorios | | |
|---------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| NIF: | 23456789A | Introduzca el NIF. |
| E-mail: | pablomarzal@msn.com | Introduzca un email correcto. |
| Contraseña: | ••••• | Introduzca una contraseña. |
| Repetir Contraseña: | ••••• | |
| Nombre: | Pablo | Introduzca su nombre. |
| echa de nacimiento: | 07/04/1950 | |
| | Introduzca la fecha de naci | miento |

Si alguno de los campos no cumple con las restricciones que nuestro sistema posee, se le indicará al cliente mediante mensajes de error para que pueda finalizar el registro exitosamente.

Cabe destacar que el cliente podrá visitar el resto de la tienda sin necesidad de estar conectado, pero no podrá efectuar ninguna compra.

3. EDICIÓN DE DATOS PERSONALES

Una vez se haya accedido al sistema, este mostrará su identificador en la parte superior de la cabecera y sustituirá el botón de LOGIN por el de PERFIL, en este apartado podremos modificar nuestros datos personales.





Aparecerán los datos de nuestro perfil y tendremos la posibilidad de modificarlos, como cuestión de seguridad será necesario introducir la contraseña del usuario para que se validen las modificaciones.

Como punto a destacar encontramos el campo de Dirección el cual es un requisito para poder realizar las compras de nuestro carrito, este campo no se introduce en el registro, y se le indicará al usuario cuando desee comprar algo que deberá dirigirse aquí para completar este campo.

También es posible darse de baja desde esta sección al usuario que esté logueado. Mediante el botón **Darme de baja**.

Ahora pasaremos a las distintas secciones de compra que tiene el cliente, que aparecerán por defecto en la página principal.



4. SECCIÓN DE ENTRADAS



En esta sección podremos visualizar las entradas que están a la venta, para obtener más información sobre las entradas solo habrá que pulsar en ellas y se nos abrirá su información detallada.

Con el botón **Continuar compra** nos redirige al carrito para que avancemos en el proceso de compra.



En los detalles se muestra la fecha para el encuentro y nos da la posibilidad de agregar más de una entrada al carrito (para evitar errores por parte del usuario se establece un máximo de 10 unidades en cada agregación). Una vez hayamos elegido cuantas queremos se añadirán al carrito pulsando **Agregar a carrito**, podemos volver a la sección entradas mediante el botón **Volver a entradas**.

5. SECCIÓN DE ABONOS

La sección abonos es prácticamente igual que la de entradas pero con la visualización de estos productos, y sus respectivos detalles.

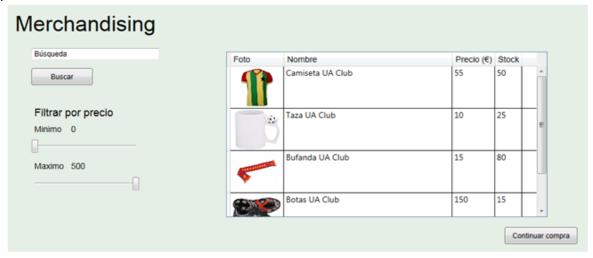
Cabe comentar que en los listados donde aparecen los productos podemos ordenarlos pulsando en la columna deseada. (Nombre, precio...).





6. SECCIÓN DE TIENDA

Cuando entramos en la sección de tienda nos encontramos con la siguiente pantalla, cuyos controles explicaremos a continuación.



BUSQUEDA

Gracias al filtro de búsqueda podemos seleccionar los nombres o mejor dicho (palabras claves) que queramos que aparezcan en el listado de productos.

FILTRO POR PRECIO

Se puede filtrar también los productos que queramos que aparezcan en el listado mediante un rango en su precio, que se selecciona mediante dos sliders.

VER DETALLE PRODUCTO

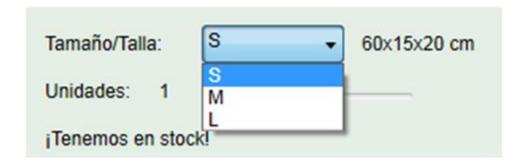
Cuando seleccionamos uno de los productos se nos abre la información detallada de este para que el cliente pueda ver las especificaciones y decidir si desea añadirlo al carrito. Los detalles se muestran de la siguiente forma.



Al igual que en las entradas podemos decidir cuántas unidades queremos de este producto, pero la información mostrada es distinta. Entre esta información encontramos el desplegable de **Tamaño/Talla**.

ESCOGER TALLA

Gracias a este desplegable podemos elegir que talla queremos, las tallas son distintas entre los diferentes objetos (no es lo mismo talla de camiseta que de botas) y para aquellos objetos sin talla se indicará que es de talla única.



7. CARRO DE LA COMPRA

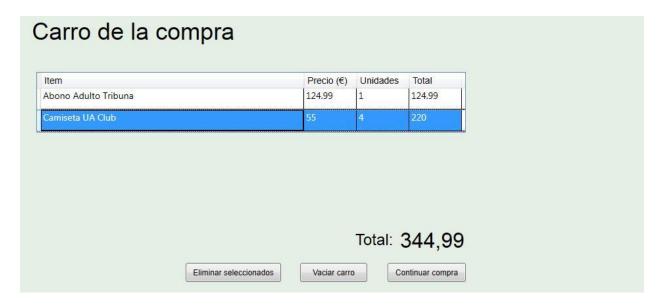
ESCOGER CANTIDAD Y AGREGAR PRODUCTOS AL CARRO

Una vez hemos elegido las características de nuestro producto (talla, color, etc), seleccionamos las unidades y pulsamos el botón *Agregar a carrito*.



Éste nos llevará a la pantalla *Carro de la compra* donde veremos añadido el nuevo producto junto con su precio/unidad, unidades y precio total.

PANTALLA DE CARRO



En esta pantalla podemos eliminar productos seleccionando éstos y pulsando el botón *Eliminar seleccionados*, también variar el carro entero con el botón *Vaciar carro* y, cuando estemos conformes con nuestro pedido, pulsar el botón *Continuar compra* que nos llevará a la pantalla de pago.

Al pinchar sobre los botones *Eliminar seleccionados* y *Vaciar carro* aparece una ventana emergente, como medida de seguridad, que requiere la confirmación del usuario.



8. FINALIZAR COMPRA

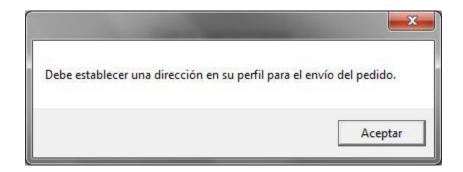
La pantalla *Confirmación compra* aparece al pulsar sobre el botón *Continuar compra* de la pantalla *Carro de la compra*. En ella el usuario introduce los datos de su tarjeta de crédito y el sistema los valida.

DATOS DE TARJETA



NECESARIA DIRECCIÓN

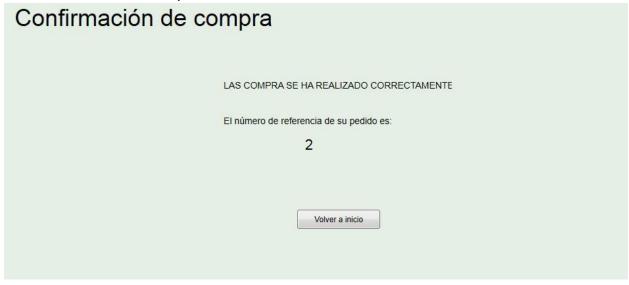
En la captura anterior se aprecia que el usuario no ha añadido todavía su dirección postal en el perfil de usuario. Este dato es imprescindible para realizar una compra, por ello, el sistema no dejará finalizar la compra hasta que no haya indicado dicha dirección. Al pulsar sobre el botón *Finalizar compra* aparece una ventana emergente avisando de este problema:



Una vez el usuario ha introducido la dirección en su perfil, ésta aparecerá en sus datos al realizar la confirmación de la compra y el sistema permitirá que la finalice.



Pulsando sobre Finalizar compra:



9. MIS COMPRAS

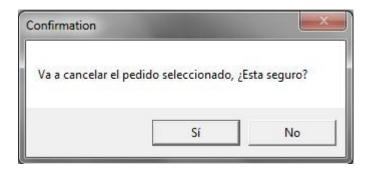
VER PEDIDOS

En esta pantalla podemos los pedidos que hemos realizado, el número de referencia de cada uno, la fecha de pedido, su precio y el estado en el que se encuentran.



CANCELAR PEDIDOS PENDIENTES

Los pedidos en estado *pendiente* pueden ser cancelados por el usuario seleccionandolos y pulsando el botón *Cancelar Pedido*. Antes de cancelar un pedido aparece una ventana emergente que requiere la confirmación del usuario.



Una vez el usuario confirma esta acción, el sistema actualiza el estado del pedido a cancelado.

