

Actividad: Mockups, flujo de trabajo, y base de datos de la aplicación móvil.

Nombre de la aplicación: Easy food.

¿Qué?

Aplicación para comprar comida que haya quedado en los restaurantes.

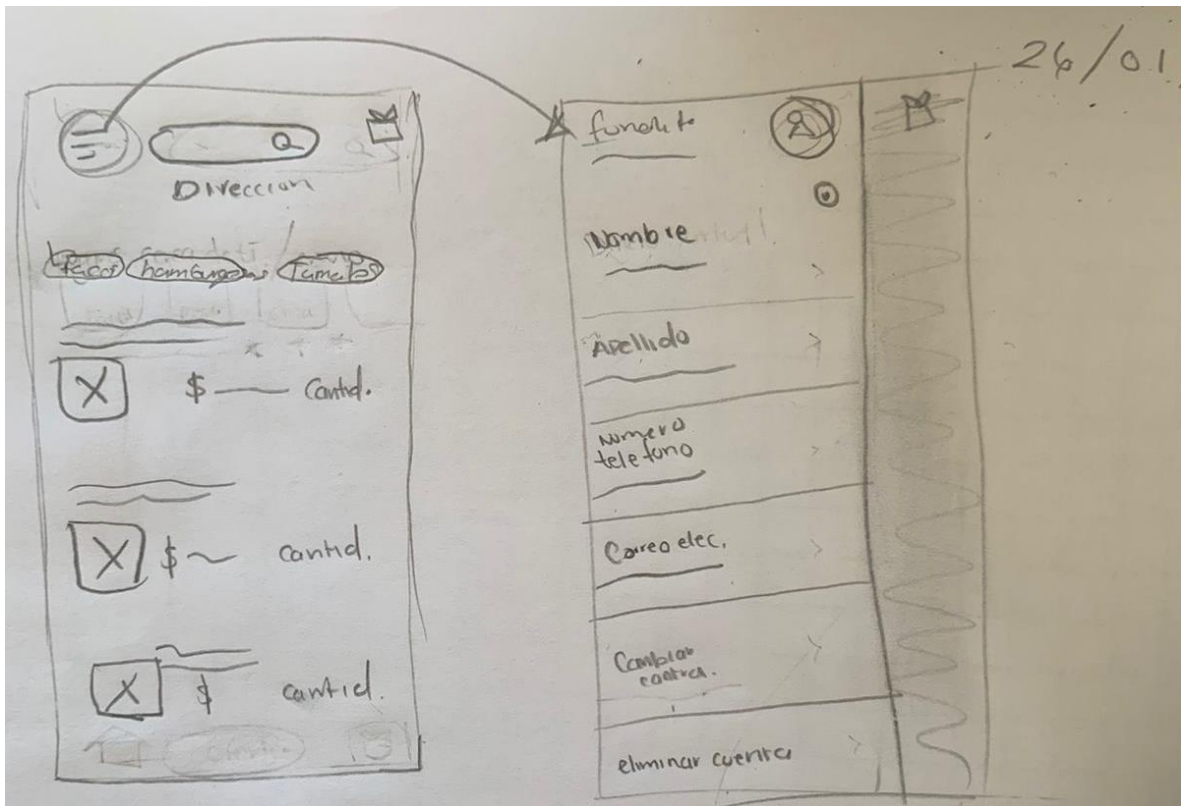
¿Por qué?

Los restaurantes día a día dejan mucha comida la cual se tiene que tirar y genera mucho desperdicio.

¿Para qué?

Las tiendas venden a mitad de precio la comida que se iba desechar.

Mockups.



Flujo de trabajo.

En el presente se mostrará un el flujo de trabajo de una de las pantallas de nuestra aplicación.

En la primera pantalla que es la principal se mostraran tres botones en la parte superior, el primer botón es un botón tipo hamburguesa el cuál se encuentra en la



INTEGRANTES: SOLIS VALDIVIA DANNA VANESSA Y RODRIGUEZ SANCHEZ JOSE ABAD.

parte izquierda superior, en este al dar click nos desplegará un sidenav, llevándonos así a otra pantalla.

El botón central superior es un buscador, en el cuál será de ayuda para buscar un restaurante en específico.

El botón derecho superior es una canasta de compras, lo cual apoyará al usuario al dar click para visualizar los productos agregados a la canasta de compras.

En la parte central superior abajo de los botones antes mencionados mostrará la dirección del usuario, la cual el usuario podrá cambiar si así lo desea.

En la parte de abajo del botón antes mencionado nos mostrara un filtro de tipo de comidas, bebidas.

Por ejemplo: Si el usuario desea tacos, presionara el botón llamado "tacos" el cuál le mostrara únicamente restaurantes que tengan está categoría.

Mostrando en una sección el restaurante, el logo del restaurante, su calificación.

Segunda pantalla.

Al mostrar la sidenav, aparecerá la información del usuario la cual si asi se desea se podrá modificar los apartados serán los siguientes: Nombre, apellidos, numero telefónico, correo electrónico, cambiar contraseña y eliminar cuenta.

Base de datos.

Nombre base de datos: Easy food.

Modo: SQL.

Tablas.

Users.

La tabla users se usará para el registro de nuevos usuarios en la aplicación, los campos serán los siguientes:

name, phone, email address, address, avatar.

Payments.

En esta parte se guardarán los diferentes métodos de pagos que aceptara la aplicación, efectivo, paypal, pago con tarjeta de debito o crédito.

Type_payment, amount.

Products.



INTEGRANTES: SOLIS VALDIVIA DANNA VANESSA Y RODRIGUEZ
SANCHEZ JOSE ABAD.

En la parte de products guardaremos los productos de las diferentes tiendas, esta tabla contara con una llave foránea con shops.

Name_product, quantity, price, description, shops_key.

Shops.

En esta parte guardaremos las tiendas registradas de la aplicación.

Name_shop, description, inventory_products, logo.