

PROYECTO FASTBURGER

1. Login

Al iniciar la aplicación se lanza la ventana de Login, donde, si no se está registrado, se pulsaría sobre la etiqueta número 1. (Ver siguiente fotografía)

La segunda etiqueta lanza una ventana para recuperar la contraseña. (Punto 3)

Los números 3 y 4 funcionan exactamente de la misma forma, permitiendo así el acceso a la aplicación tanto pulsando Enter al introducir la contraseña o dando click sobre «Entrar».

Tras realizar cualquiera de las dos acciones anteriores, se busca el usuario o el email introducido en la base de datos, cargándolo para así poder comprobar la contraseña y dar acceso al sistema. En el caso de no haber coincidencia alguna con el email o usuario, aparecería la etiqueta nº 5.

Si es correcto el primer campo, se procede a encriptar la contraseña y compararla con la guardada en la base de datos, si no se diera coincidencia, se mostraría la etiqueta nº 6. En el caso de que algún campo estuviera vacío, se cambiaría el color de fondo del campo de texto a rojo.

Si el usuario que accede a la aplicación no hubiera validado su cuenta, se lanzaría la ventana del punto 4.

Una vez comprobado que el usuario y contraseña son correctos, y que la cuenta está validada, para los usuarios se lanzaría la ventana del punto 5, para los administradores, la 6.

2. Creación/Modificación de usuario

(Si se accede para modificar el usuario, los campos se rellenan automáticamente)

1. Nombre.

Mientras se escribe sobre el campo de texto, se comprueba que solo se introduce letras. En el caso de introducir otro tipo de carácter, se marca la correspondiente X.

2. DNI.

En cada carácter introducido se comprueba que lo que se está introduciendo es un DNI, se marcaría la

X de lo contrario. (Si se ha entrado para modificar el usuario, este campo no podría ser editado)

3. Fecha de nacimiento.

Date picker que como mínimo acepta la edad de 16 años el día en el que se está creando el usuario.

4. Email.

Al igual que los anteriores, en cada carácter se evalúa si es un email válido «...@gmail.com», de lo contrario, el icono X se mostraría.

5. Tipo de usuario.

-El primer tipo de usuario es el visitante, el cual se encuentra seleccionado por defecto, haciendo que el campo donde se encuentran el punto 6 y 7 no sea visible. Este tipo de usuario solo tendrá acceso al historial de pedidos, su propio perfil y los productos, al igual que el cliente, solo que no tendrá la posibilidad de efectuar ningún pedido.

-El segundo tipo es el cliente, al cual se le pide que introduzca todos los datos que se muestran en pantalla. Es el usuario completo, que tiene acceso a los mismos módulos que el usuario, pero con posibilidad de comprar.

6. Saldo.

La cantidad de dinero que el usuario puede utilizar para sus compras. En el caso de no introducirse exclusivamente caracteres numéricos, se marcaría con la X.

7. Telefono.

El teléfono del usuario.

8. Avatar.

Esta etiqueta abre un File Upload donde puede seleccionar una imagen de su ordenador y colocarla como su avatar. Dicha imagen se almacena dentro del programa renombrándola con una cadena aleatoria. En caso de no introducir ninguna imagen, se le asigna una por defecto.

9. Limpiar.

Vacía la información de todos los campos de la ventana.

10. Guardar.

Vuelve a comprobar todos los campos de la ventana, por si se ha dado un error, rellena el campo de edad automáticamente calculándolo con la fecha de nacimiento. Recoge la fecha actual para marcar que día se ha creado la cuenta y, si ninguna de la X está visible, crea el usuario y lo guarda en la base de datos.

Si se ha entrado a esta ventana desde el Login, tras avisar de que se ha enviado un email al correo registrado con la información de la cuenta, se vuelve al Login.

En otro caso, se mostraría la etiqueta confirmando que se ha creado o modificado correctamente el usuario.

11. Volver.

Si el usuario es de tipo administrados, vuelve al paginador de usuarios.

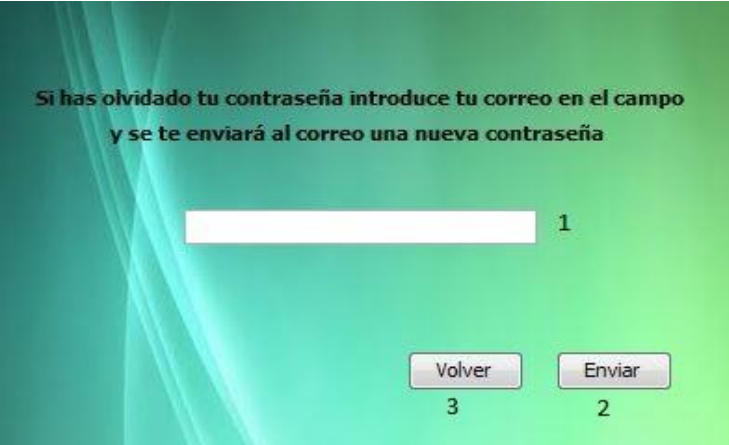
Si es de tipo user o cliente, vuelve al menú principal.

Si se entra desde la opción «Registrarse», vuelve al Login.

12. Barra de opciones.

Esta barra es común en todas las ventanas, desde ella se puede cambiar la configuración de la aplicación, guardar los datos en Xml, Json y Txt, o acceder a la ventana About.

3. Recuperar contraseña.



1. Campo de email. 2. Enviar.

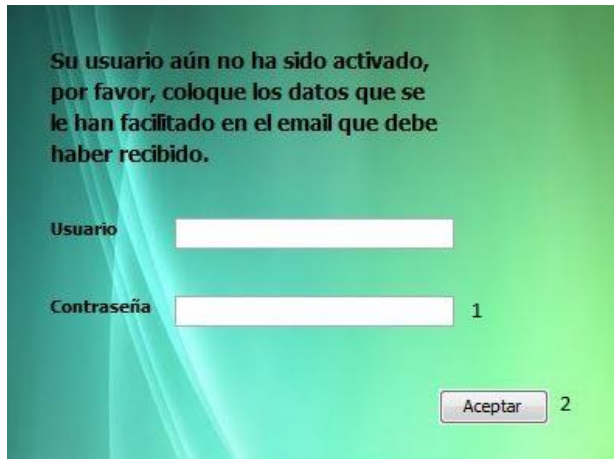
Ambos campos tienen la misma función, se valida que lo introducido en el campo es un email, y una vez hecho esto, se busca el email en la base de datos.

Si existe coincidencia, se crea una nueva contraseña que se envía al correo introducido, después se encripta y se sustituye por la contraseña anterior.

3. Volver.

Devuelve a la ventana Login.

4. Activar cuenta.



Su usuario aún no ha sido activado, por favor, coloque los datos que se le han facilitado en el email que debe haber recibido.

Usuario

Contraseña 1

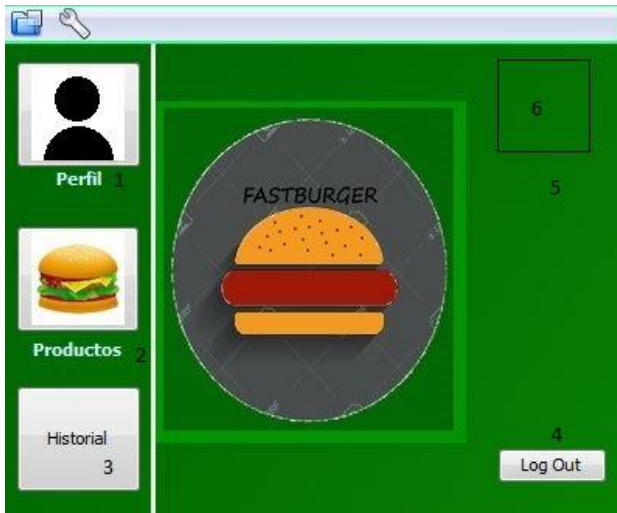
Aceptar 2

1. Contraseña.
2. Aceptar.

Tras la creación del usuario, se recibe un email automático en la cuenta de correo introducida con la información de dicho usuario, entre las cuales se encuentra en nombre de usuario generado por el programa (**email** @ gmail.com).

Se verifica que la información introducida en ambos campos es correcta y se activa la cuenta (Estado=1). Redirecciona automáticamente al menú principal.

5. Menú principal (usuario).



1. Perfil.

Este botón lanza la ventana mostrada en el punto 2, rellenándola con la información del usuario activo en la aplicación.

2. Productos.

Lanza el paginador de productos donde consultar los artículos existentes y realizar pedidos. (Ver punto 8)

3. Historial.

Lanza la ventana del paginador del punto 10, donde se encuentra todos los pedidos realizado por el usuario.

4. Log Out.

Devuelve a la ventana del Login cerrando la sesión actual.

5. Nombre.

Muestra en nombre del usuario actual y, si se pulsa sobre ella, abre la ventana de modificación de perfil.

6. Avatar.

Esta etiqueta abre un File Upload donde puede seleccionar una imagen de su ordenador y colocarla como su avatar. Dicha imagen se almacena dentro del programa renombrándola con una cadena aleatoria.

6. Menú principal (administrador).



1. Usuarios.

Lanza el paginador de usuarios, donde se encuentra toda la información de las cuentas registradas en la aplicación. Solo se puede acceder a esa ventana como administrador.

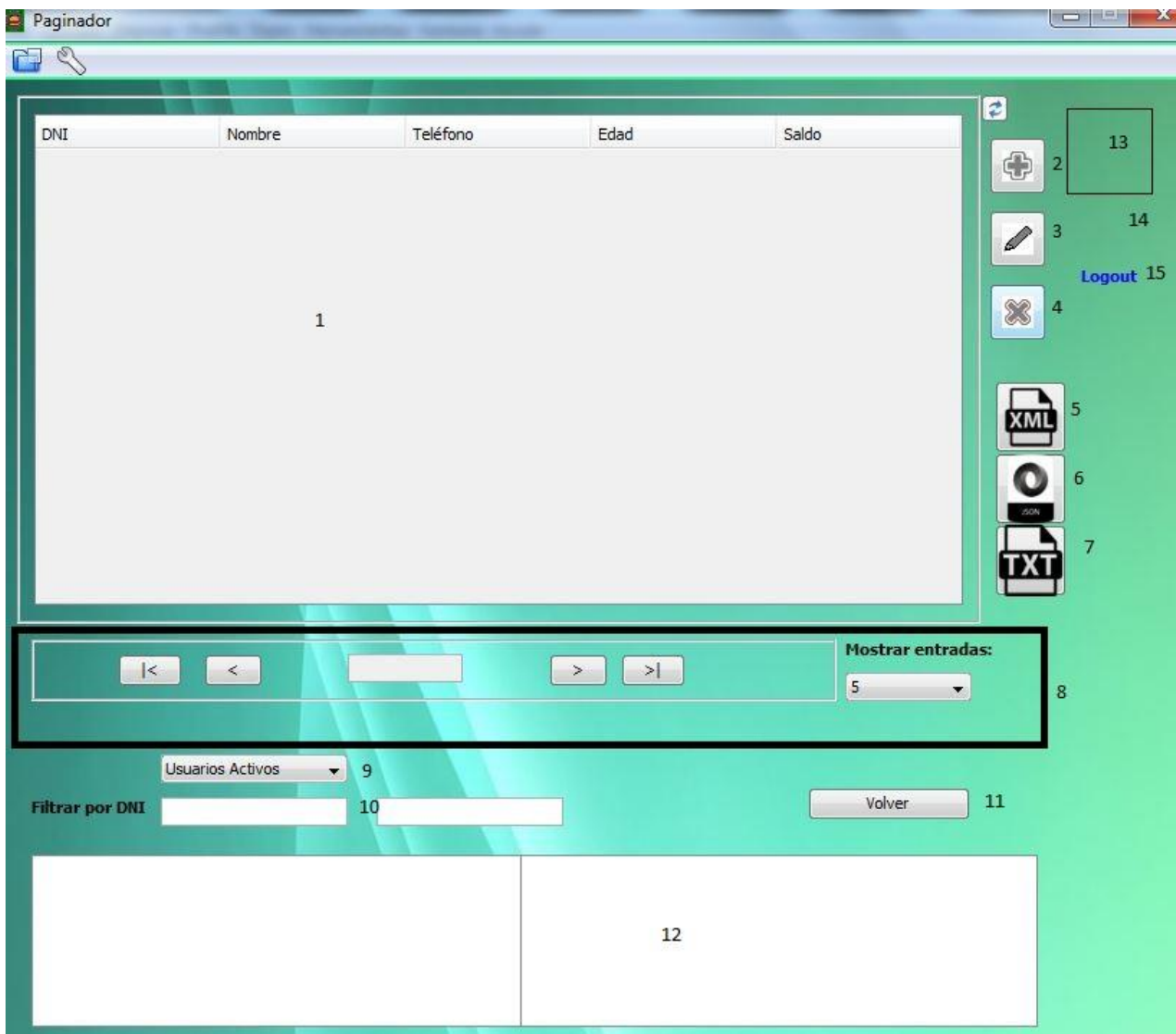
2. Productos.

Lanza el paginador de productos, al igual que el resto de usuarios, solo que permitiendo que cree, modifique o elimine artículos.

3. Pedidos.

Lanza el paginador de pedidos con la información de los pedidos de todos los usuarios.

7. Paginador de usuarios.(solo Admin)



1. Pagar.

Tabla donde se encontrará los datos de los usuarios. Al hacer click sobre una de las filas, se muestra los datos del usuario seleccionado en el n° 12. Con este seleccionado, se puede acceder a los botones laterales para modificarlo o eliminarlo.

2. Crear.

Lanza la ventana del punto 2 para crear un nuevo usuario.

3. Modificar.

Con un usuario seleccionado en la tabla n°1, abre la ventana del punto 2 para modificarlo.

4. Eliminar.

Con un usuario seleccionado en la tabla nº1, abre un diálogo de confirmación para eliminar dicho usuario.

5. XML.

Guarda la información de los usuarios en un archivo XML en el ordenador del usuario de la aplicación.

6. JSON.

Guarda la información de los usuarios en un archivo JSON en el ordenador del usuario de la aplicación.

7. TXT.

Guarda la información de los usuarios en un archivo TXT en el ordenador del usuario de la aplicación.

8. Cuadro de control.

Todas las opciones para controlar como se pagina los datos de la tabla.

9. Consultas preparadas.

Procedimientos almacenados para dar cierta información. Por ejemplo: «Usuarios Activos», lo que nos diría el número de usuarios que han activado su cuenta.

10. Filtrador.

Filtra los usuarios de la tabla por DNI, mostrando al lado el número de coincidencias.

11. Volver.

Devuelve al menú principal de administrador.

12. Info.

Muestra toda la información del usuario seleccionado.

13. Avatar.

Esta etiqueta abre un File Upload donde puede seleccionar una imagen de su ordenador y colocarla como su avatar. Dicha imagen se almacena dentro del programa renombrándola con una cadena aleatoria.

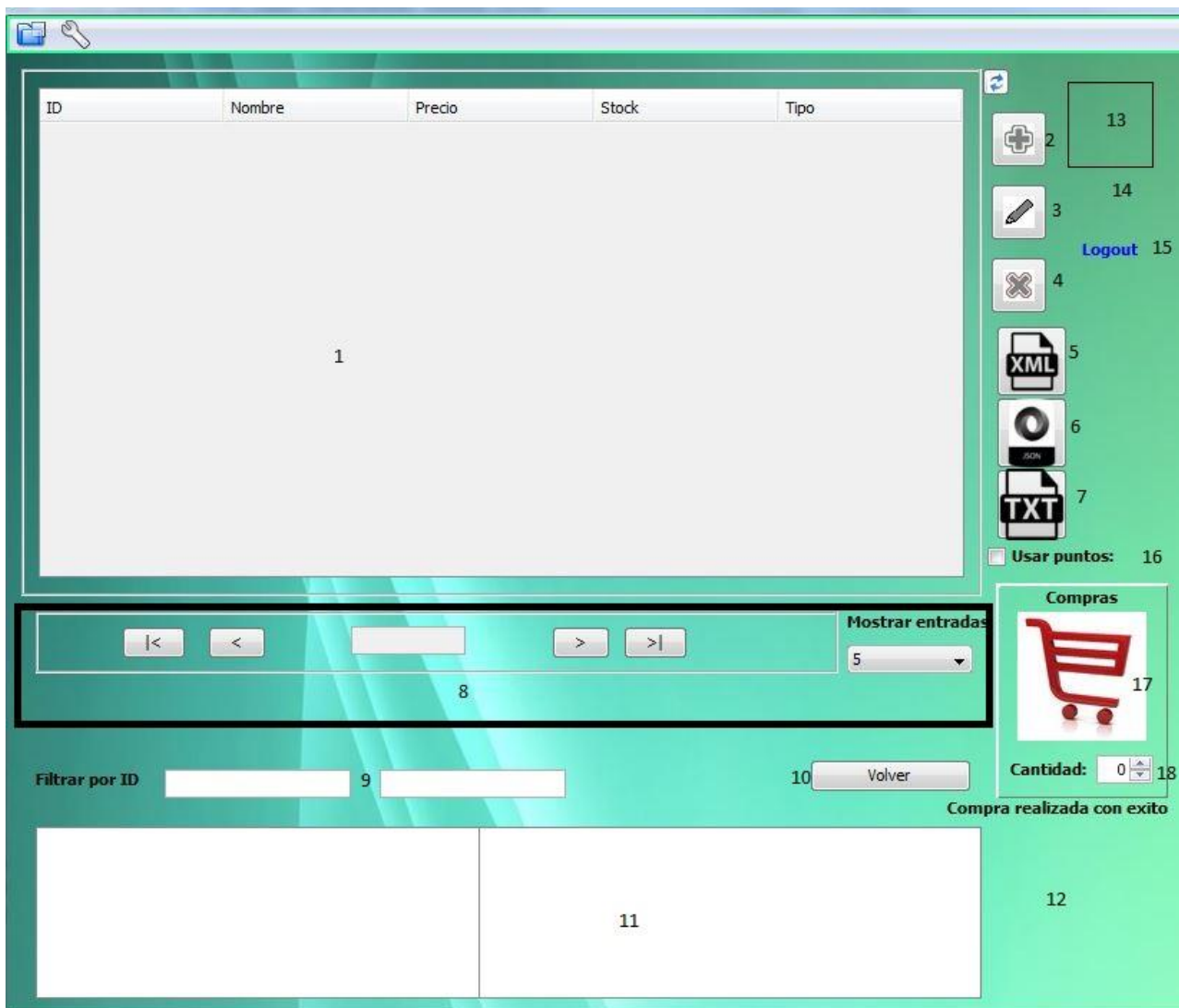
14. Nombre.

Muestra en nombre del usuario actual y, si se pulsa sobre ella, abre la ventana de modificación de perfil.

15. Log Out.

Devuelve a la ventana del Login cerrando la sesión actual.

8. Paginador de productos.



1. Pager.

Tabla donde se encontrará los datos de los productos. Al hacer click sobre una de las filas, se muestra los datos del producto seleccionado en el nº 11. Con este seleccionado, se puede acceder a los botones laterales para modificarlo o eliminarlo.

2. Crear.

Lanza la ventana del punto 2 para crear un nuevo producto. (Acesible si se es administrador)

3. Modificar.

Con un producto seleccionado en la tabla nº1, abre la ventana del punto 2 para modificarlo.
(Acesible si se es administrador)

4. Eliminar.

Con un producto seleccionado en la tabla nº1, abre un diálogo de confirmación para eliminar dicho producto. (Acesible si se es administrador)

5. XML.

Guarda la información de los productos en un archivo XML en el ordenador del usuario de la aplicación.

6. JSON.

Guarda la información de los productos en un archivo JSON en el ordenador del usuario de la aplicación.

7. TXT.

Guarda la información de los productos en un archivo TXT en el ordenador del usuario de la aplicación.

8. Cuadro de control.

Todas las opciones para controlar como se pagina los datos de la tabla.

9. Filtrador.

Filtra los productos de la tabla por ID, mostrando al lado el número de coincidencias.

10. Volver.

Devuelve al menú principal de usuario o administrador.

11. Info.

Muestra toda la información del producto seleccionado.

12. Imagen de producto.

Muestra la imagen del producto seleccionado

13. Avatar.

Esta etiqueta abre un File Upload donde puede seleccionar una imagen de su ordenador y colocarla como su avatar. Dicha imagen se almacena dentro del programa renombrándola con una cadena aleatoria.

14. Nombre.

Muestra en nombre del usuario actual y, si se pulsa sobre ella, abre la ventana de modificación de perfil.

15. Log Out.

Devuelve a la ventana del Login cerrando la sesión actual.

16. Puntos.

Solo visible si se tiene puntos almacenados. Seleccionar la casilla si se quiere utilizar el descuento en el momento de la compra. Los puntos se consiguen en cada compra efectuada.

17. Comprar.

Si se tiene seleccionada la cantidad en el nº siguiente, lanza una ventana de confirmación para efectuar la compra. Si se acepta dicho diálogo, se procederá a la compra enviando la factura de la misma al correo del usuario cliente.

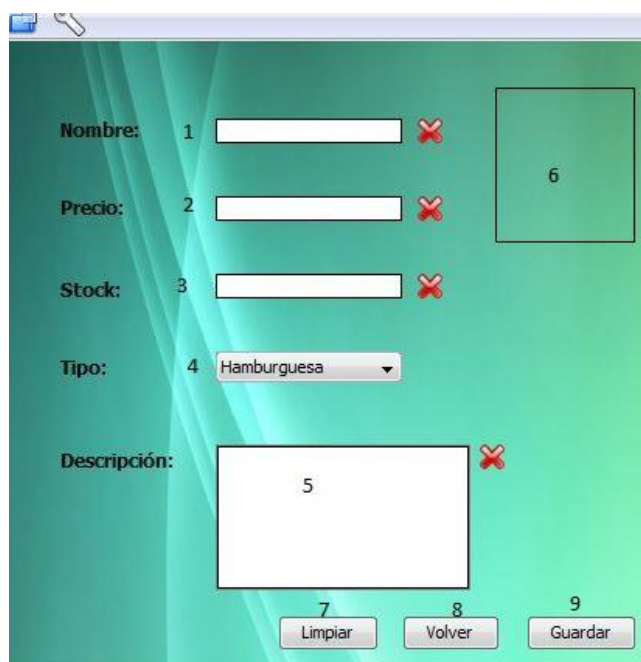
(No visible para los usuarios visitantes)

18. Cantidad.

Seleccionador de cantidad del producto que se desea adquirir. Se encuentra limitado por el stock existente.

(No visible para los usuarios visitantes)

9. Creación/Modificación de producto(solo administrador)



1. Nombre.

Mientras se escribe sobre el campo de texto, se comprueba que solo se introduce letras. En el caso de introducir otro tipo de carácter, se marca la correspondiente X.

2. Precio.

La cantidad de dinero que cuesta el producto por unidad. En el caso de no introducirse exclusivamente caracteres numéricos, se marcaría con la X.

3. Stock.

La cantidad de productos que hay en inventario.

4. Tipo.

Selector de tipo de producto que se desea introducir.

5. Descripción.

Campo donde se introduce la información adicional del producto, así como los ingredientes o anotaciones especiales.

6. Imagen.

Esta etiqueta abre un File Upload donde puede seleccionar una imagen de su ordenador y colocarla como foto del producto. Dicha imagen se almacena dentro del programa renombrándola con una cadena aleatoria.

7. Limpiar.

Vacía la información de todos los campos de la ventana.

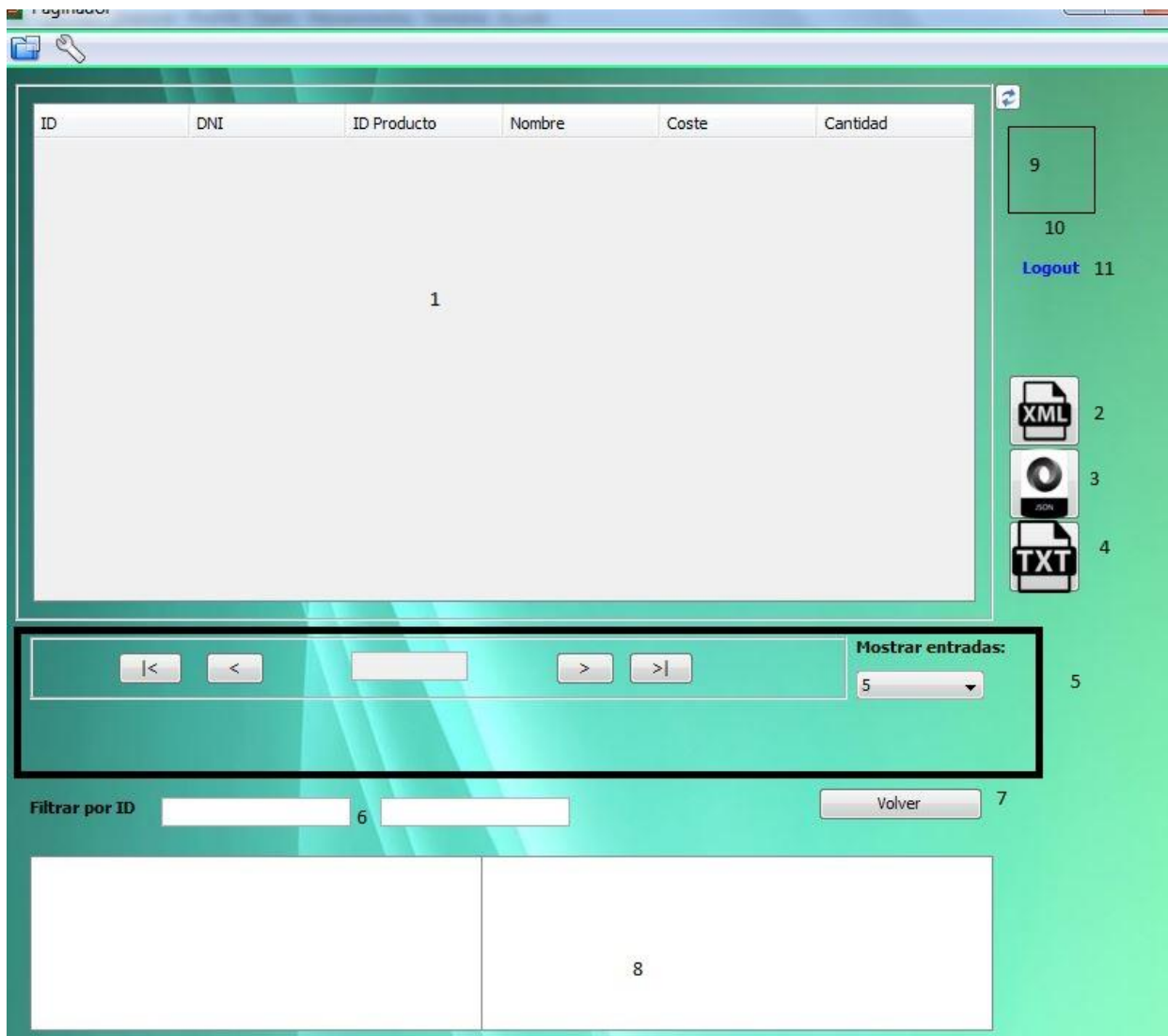
8. Volver.

Vuelve al paginador de productos.

9. Guardar.

Vuelve a comprobar todos los campos de la ventana, por si se ha dado un error. Si ninguna X está visible, crea o modifica el producto y lo guarda en la base de datos.

10. Historial de pedidos.



1. Pager.

Tabla donde se encontrará los datos de los pedidos (si se es usuario, se mostrarán los propios, en el caso de los administradores, todos los realizados). Al hacer click sobre una de las filas, se muestra los datos del pedido seleccionado en el nº 11.

2. XML.

Guarda la información de los pedidos en un archivo XML en el ordenador del usuario de la aplicación.

3. JSON.

Guarda la información de los pedidos en un archivo JSON en el ordenador del usuario de la aplicación.

4. TXT.

Guarda la información de los pedidos en un archivo TXT en el ordenador del usuario de la aplicación.

5. Cuadro de control.

Todas las opciones para controlar como se pagina los datos de la tabla.

6. Filtrador.

Filtra los pedidos de la tabla por ID, mostrando al lado el número de coincidencias.

7. Volver.

Devuelve al menú principal de usuario o administrador.

8. Info.

Muestra toda la información del pedidos seleccionado.

9. Avatar.

Esta etiqueta abre un File Upload donde puede seleccionar una imagen de su ordenador y colocarla como su avatar. Dicha imagen se almacena dentro del programa renombrándola con una cadena aleatoria.

10. Nombre.

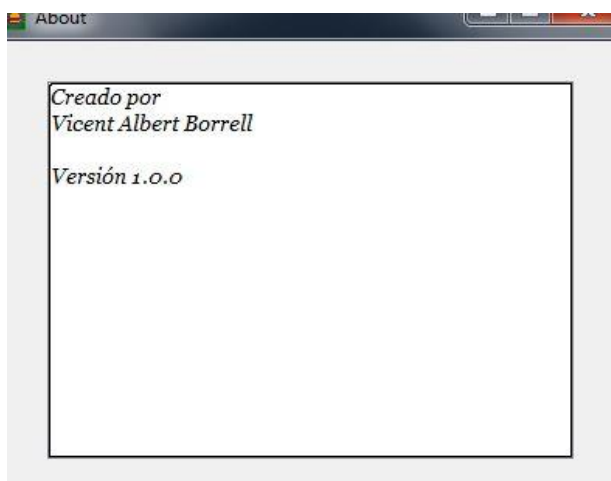
Muestra en nombre del usuario actual y, si se pulsa sobre ella, abre la ventana de modificación de perfil.

11. Log Out.

Devuelve a la ventana del Login cerrando la sesión actual.

11. About.

Ventana de información de la aplicación, donde se colocan los créditos y la versión en la que se encuentra.



INDICE

- 1. Login**
- 2. Creación / Modificación de usuario**
- 3. Recuperar Contraseña**
- 4. Verificar Cuenta**
- 5. Menú principal (usuario)**
- 6. Menú principal (administrador)**
- 7. Paginador de usuarios (administrador)**
- 8. Paginador de productos**
- 9. Creación / Modificación de productos**
- 10. Historial de pedidos**
- 11. About**