

FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE COMPUTACIÓN

Asignatura:

Desarrollo de Software Para Móviles DSM104

CICLO ACADÉMICO:

01-2024

Título:

“Desafío 2”

Docente:

Ing. Carlos Castro

Presentado por:

Nombre	Carnet
Erika Abigail Acuña Melara	AM200230
Anthony Eduardo Ortega Cruz	OC200384

Enlace a Video:

https://drive.google.com/file/d/1bie8y-0aP0qNjqm_EPmBOxyPJcGBIEVK/view?usp=sharing

Enlace a Repositorio:

<https://github.com/AbigaailAcuna/Desafio2DSM>

El Salvador, 13 de marzo del 2024.

Pantallas de la solución

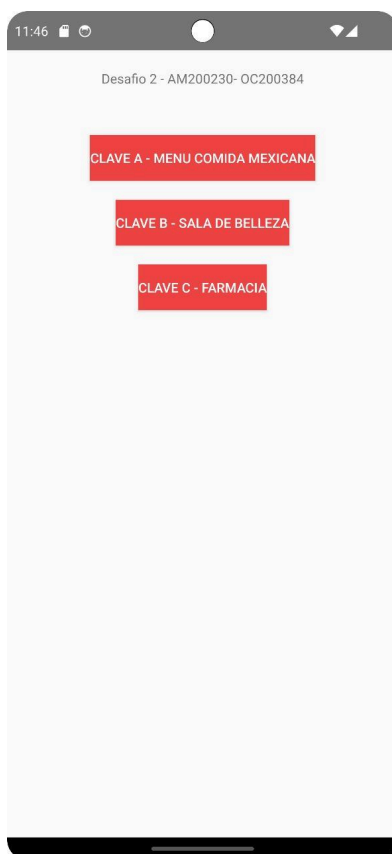
- **Ícono de la aplicación**



- **Nombre de la aplicación**

“Sabor Mexicano”

- **Menú general**



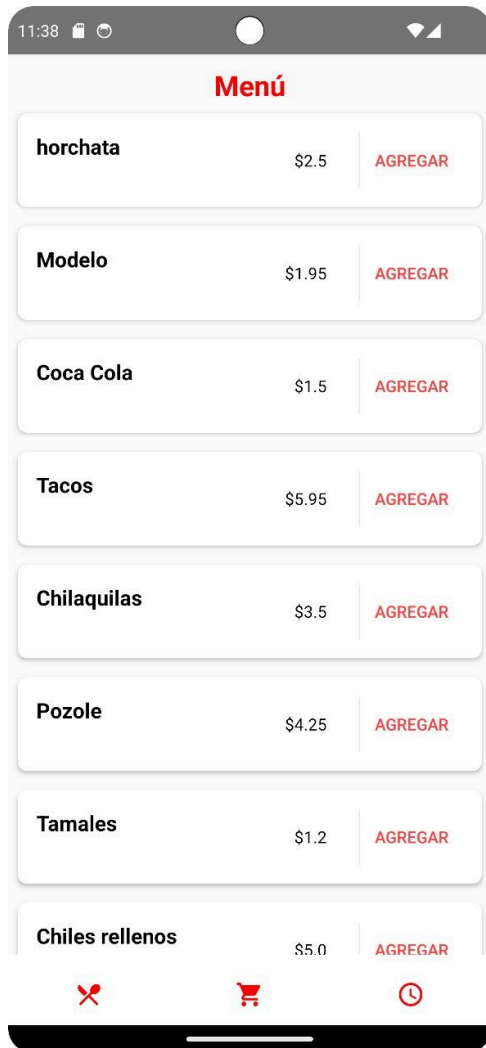
Al ejecutar la aplicación, nos encontramos con un menú general, el cual presenta las tres posibles claves para la resolución del desafío, en este caso la solución seleccionada es la **Clave A - Menú de Comida Mexicana**.

- **Splash Screen**



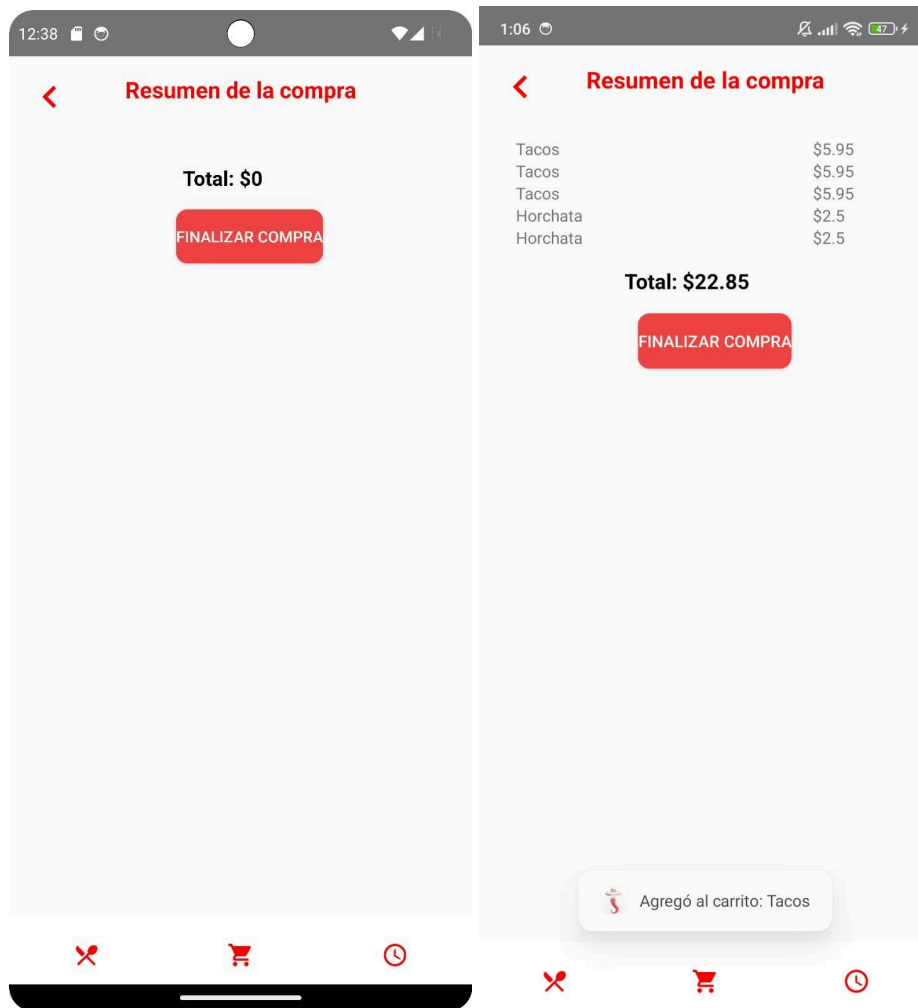
Al seleccionar la opción Clave A, lo primero que visualizaremos es una animación para la aplicación, como una pantalla antes de cargar el menú del restaurante.

- Menú



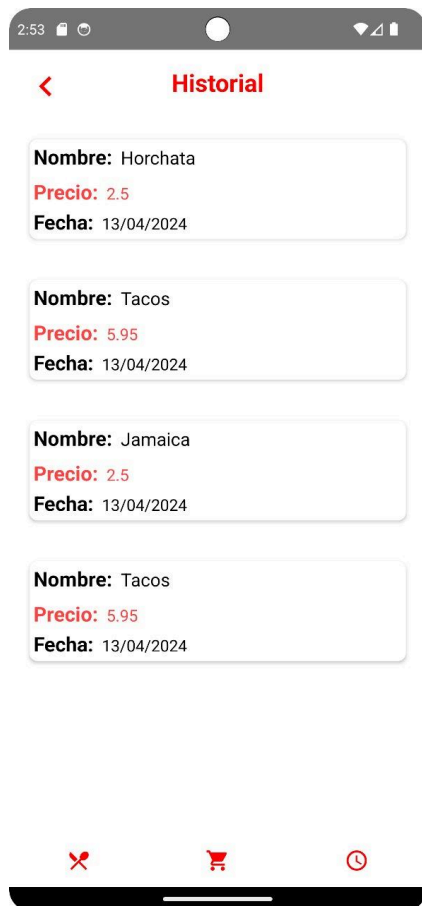
Al visualizar la splash screen, carga el menú proporcionado por el restaurante, el cual se encuentra alojado en una base de datos en firebase, por lo cual, visualizamos el nombre del plato y bebida, el precio de este y un botón que permite agregar a la orden.

- Resumen de la orden



A la cual podemos acceder con el menú de navegación en la parte baja de la pantalla, con el ícono de carrito, se nos muestra el resumen de nuestra orden, antes de finalizar y confirmar la compra.

- Historial



De igual forma, podemos acceder con los botones que se encuentran en el menú de navegación en la parte baja de la pantalla, con el ícono de un reloj, en esta pantalla visualizaremos todas las compras efectuadas hasta el momento, mostrando el plato o bebida comprada, la fecha de compra y el precio unitario.