

FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE COMPUTACIÓN

Asignatura:

Desarrollo de Software Para Móviles DSM104

CICLO ACADÉMICO:

01-2024

Título:

“Desafío 3”

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/1rPF94RLGwYJY6ay2z3k-KHgko4mVVQeg/view?usp=sharing>

Enlace a Repositorio:

<https://github.com/AbigaailAcuna/Desafio3DSM>

El Salvador, 16 de mayo del 2024.

Pantallas de la solución

-Nombre de la Aplicación:

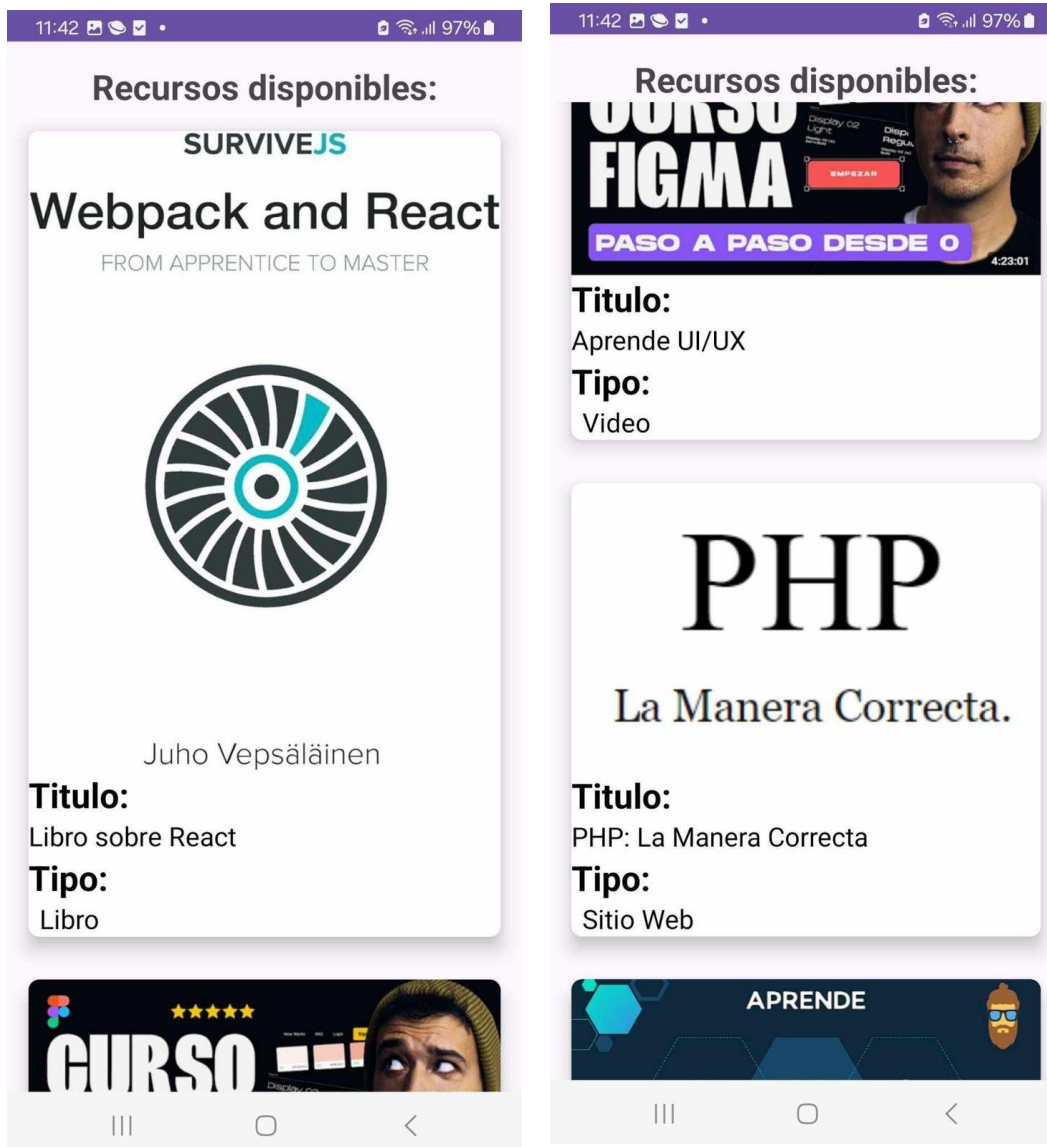
“Recursos UDB”

-Splash Screen



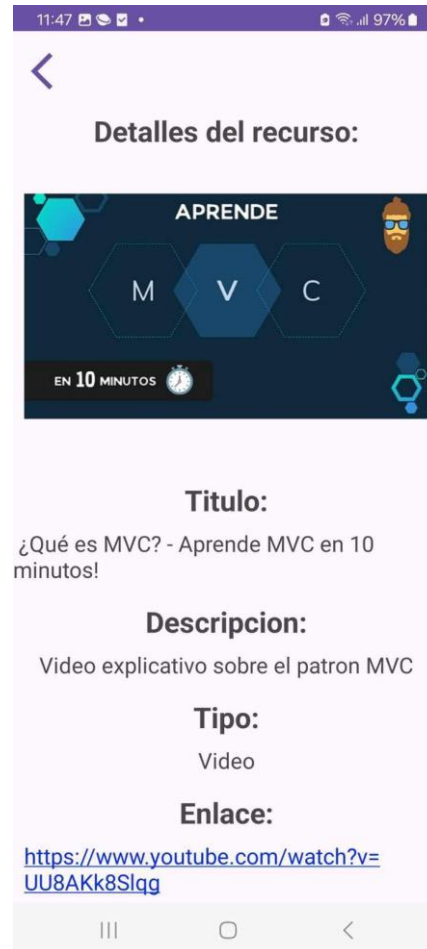
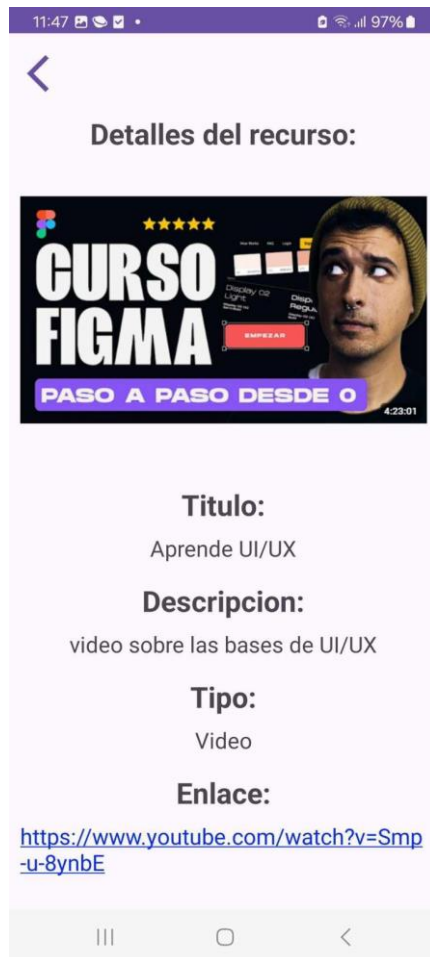
Al ejecutar la aplicación, se visualiza una pantalla de carga con una animación que hace referencia al uso y objetivo de la aplicación, además del nombre de la aplicación.

-Pantalla de menú de recursos



Al cargar el SplashScreen, nos aparece la pantalla principal de la aplicación, en la cual se listan todos los recursos disponibles y extraídos de la base de datos, mostrados en tarjetas individuales con su información, es decir, una imagen, el título y el tipo del recurso.

-Pantalla de detalles de recursos



Al ver listado en el menú de recursos, alguno que sea de nuestro interés, podemos seleccionar la tarjeta y nos llevará a la pantalla de detalle de ese recurso en específico, mostrándonos toda la información referente a él, incluido el enlace en donde lo podemos obtener.

-Enlace a documentos



Al acceder al enlace que se nos proporciona en la pantalla de detalles, nos lleva a la ubicación del recurso en internet, según el tipo que sea.