

Prueba

información general

- Los nombres de las pantallas en los términos de referencia corresponden a los nombres de las pantallas en Figma
- Todas las fuentes, colores e íconos se pueden tomar de Figma.
- Para verificar la tarea, debe enviar un video de la aplicación en ejecución, todas sus pantallas, así como un enlace a GIT
- Se da 1 semana para completar los TOR a partir de la fecha de recepción de este archivo
- No incluya el nombre de su empresa en el git para que otros miembros no puedan copiar su trabajo
- ¡Le deseamos éxito!

Descripción de las pantallas

IMPORTANTE: cuando se abre, la pantalla de inicio aparece primero

De acuerdo a esto [enlace](#) puedes ir al diseño en Figma. El enlace a la API se proporciona en el archivo después de las capturas de pantalla.

Pantalla 1 - Inicio



[API](#) para categorías

Lista de artículos:

- La ciudad donde se encuentra el usuario, fecha y hora.
- Foto de usuario: debe ser solo una foto de usuario (agregar), no se puede hacer clic en el botón
- Bloques con la designación de la cocina - son botones que, al ser presionados, van a la pantalla Categoría. Al hacer clic en cada categoría de platos, se abre una lista de los mismos platos que en la pantalla Categoría.

- La barra de navegación inferior, que navega a las secciones de la aplicación.

Pantalla 2 - Categoría

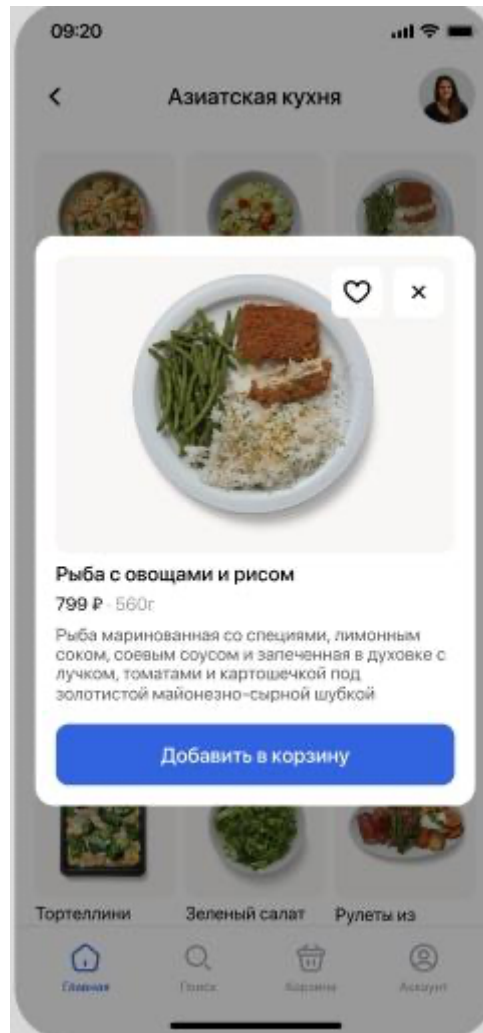


APIpara platos

Lista de artículos:

- Barra de navegación inferior: debe permanecer allí al pasar a cualquier sección de la aplicación.
- Botón Atrás: para ir a la página principal con una lista de categorías de alimentos.
- El nombre de la categoría - debe ser.
- Etiquetas: ordene la lista de productos de acuerdo con las etiquetas especificadas en ellos. Cada plato tiene una etiqueta que le corresponde, al hacer clic solo quedan aquellos platos que tienen la etiqueta correspondiente en la descripción.
- Foto de usuario - siempre ocupa la esquina superior derecha.
- Lista de platos. Tres platos en una fila horizontalmente. Los nombres de los platos están alineados a la izquierda. Al hacer clic se abre la pantalla Producto (ventana emergente).

Pantalla 3 - Producto



Lista de artículos:

Toda la tarjeta es un elemento sólido.

- Fondo: el fondo debe estar en la posición en la que estaba el usuario al elegir el plato.
- La foto del plato y el nombre son los mismos que en la lista de platos.
- Precio y peso del plato: el costo por ración y el peso de la ración.
- Descripción del plato - una breve descripción del plato.
- Agregar a favoritos - Cuando haces clic en el botón, no pasa nada.
- Cerrar: botón para cerrar la tarjeta con el precio y la descripción del plato.
- Agregar al carrito: el plato se agrega al carrito del cliente.

Pantalla 4 - Carro



Lista de artículos:

- El panel superior es igual al principal, con la dirección, fecha y hora.
- Lista de platos en la cesta - se indica la foto, nombre, costo y peso del plato.
- Número de artículos en la cesta: desde aquí puede aumentar o disminuir el número de platos en la cesta.
- Presionando “-” debería disminuir el número de platos. Si presiona menos cuando solo hay 1 plato en la cesta, desaparece de allí.
- Botón Pagar - indica el costo de toda la canasta. Al cambiar la cantidad de platos, el costo total en el botón cambia.

Escenario - Pedir un plato

El actor es un usuario.

Escenario de éxito principal:

1. El usuario ve una lista de categorías de alimentos.
2. El usuario hace clic en la categoría que le gusta y va a la lista de platos de esta categoría.
3. Si el usuario ha encontrado el plato adecuado, hace clic en él y ve su descripción y precio.
4. El usuario añade un plato al carrito.
5. Si lo desea, el usuario puede aumentar el número de platos en la cesta.
6. El usuario paga la compra.

Escenario alternativo:

3. Si el usuario ha encontrado el plato deseado, hace clic en él y ve su descripción y precio.
 - 3a. Si al usuario no le gusta la descripción, el costo, el tamaño de la porción, cierra la tarjeta y busca más.
 - 3b. El usuario, si lo desea, puede filtrar la lista de platos por las etiquetas especificadas.

Escenario: quitar un plato del carrito

Actor - usuario

Condición previa - Usuario n número de platos en el pedido

Escenario de éxito:

1. El usuario ve en el carrito la cantidad de platos que agregó
2. El usuario quiere reducir el número de artículos en el carrito.
3. Al hacer clic en el "-" disminuye en uno
4. Si hay 0 platos en la cesta, el plato desaparece de la cesta.

Escenario alternativo:

2. El usuario quiere reducir el número de artículos en el carrito.
 - 2.a El usuario, si lo desea, aumenta la cantidad del plato directamente de la cesta pulsando sobre el "+".

Pila de tecnología recomendada:

androide:

- kotlin

- Corrutinas (pero si puedes en RX, también es genial)
- Flujo o LiveData o RX
- Daga o Koin
- MVVM
- Delegados del adaptador
- Diseño normal en XML
- arquitectura limpia
- Multimodularidad (obligatorio)

iOS:

- Rápido
- MVVM + Coordinador
- SwiftUI
- Combinar

Aleteo:

- Dardo
- Block (O cualquier administrador estatal)
- arquitectura limpia
- reacondicionamiento

Criterios de evaluación

1. Número de reclamos realizados
2. Cómo visual coincide con Figma
3. Qué tan limpio y extensible está escrito el código y se ajusta a SOLID
4. Qué solución arquitectónica se implementa
5. Capacidad para usar bibliotecas principales
6. Presencia de multimodularidad (solo Android)