



Manual Técnico

Huelic Tech

Introducción

Este manual técnico tiene como finalidad proporcionar los elementos y herramientas que deben ser configuradas para que la aplicación pueda trabajar de la mejor manera posible, igualmente se explica la lógica con la que dicha aplicación fue desarrollada.



Requerimientos de Desarrollo



Visual Studio Code es un editor de código fuente que incluye soporte para la depuración, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código.



Es una plataforma para el desarrollo de aplicaciones web y móviles de elevada cantidad con el fin de aumentar la base de usuarios.



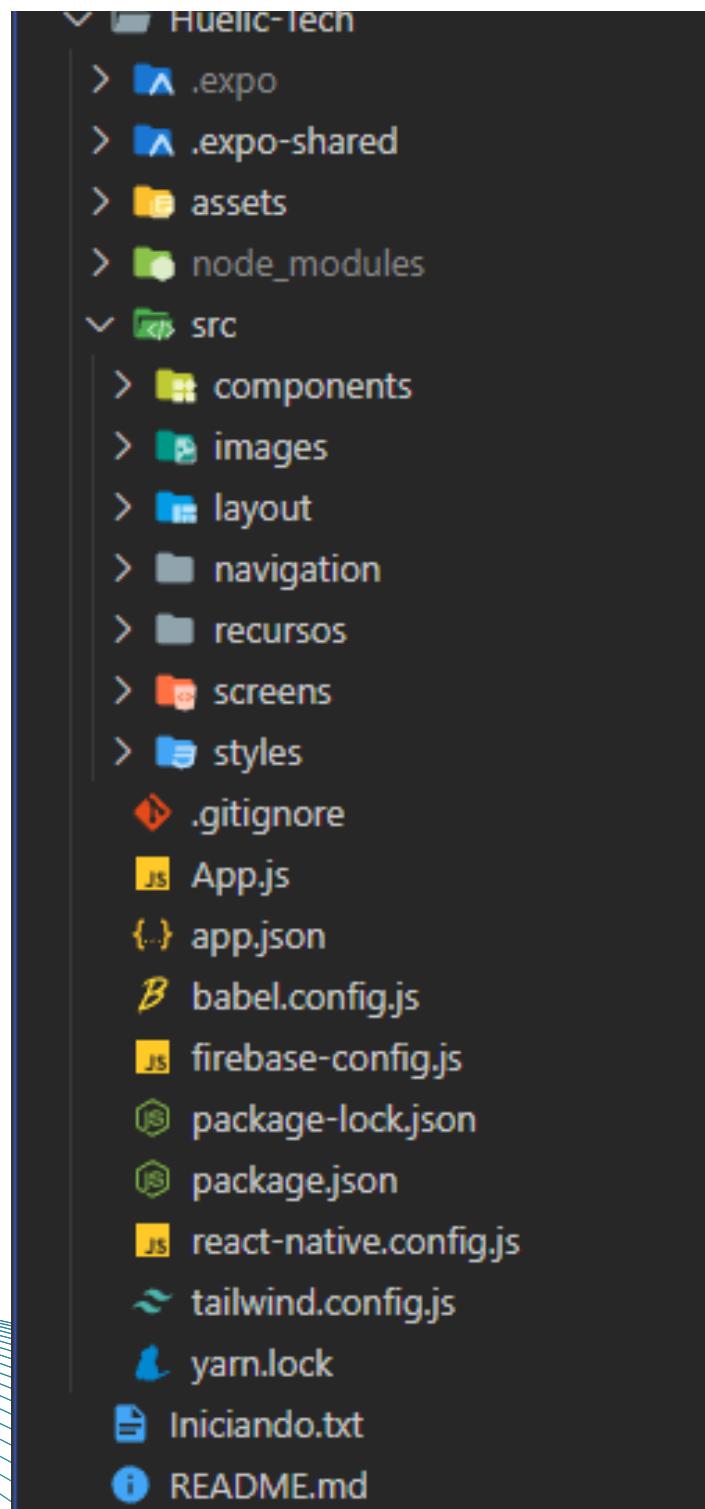
Incluye un conjunto de herramientas de desarrollo el cual comprende con un depurador de código, biblioteca y un simulador de teléfono basado en QEMU.



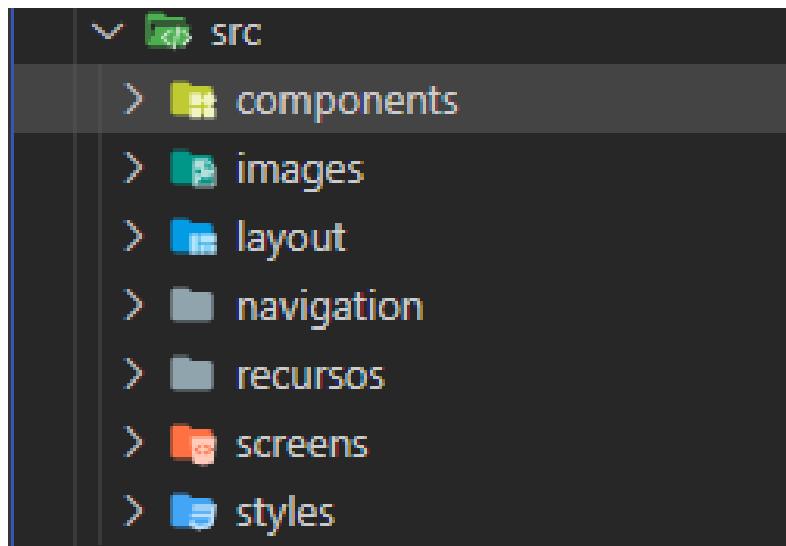
Expo es una plataforma de código abierto para crear aplicaciones nativas universales para Android, iOS y la web con JavaScript y React.

Estructura

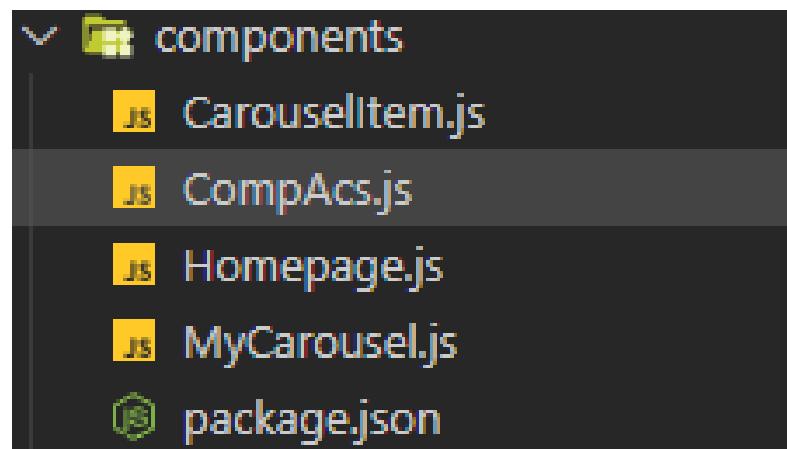
Estructura general del proyecto



Carpeta src con la siguiente estructura:



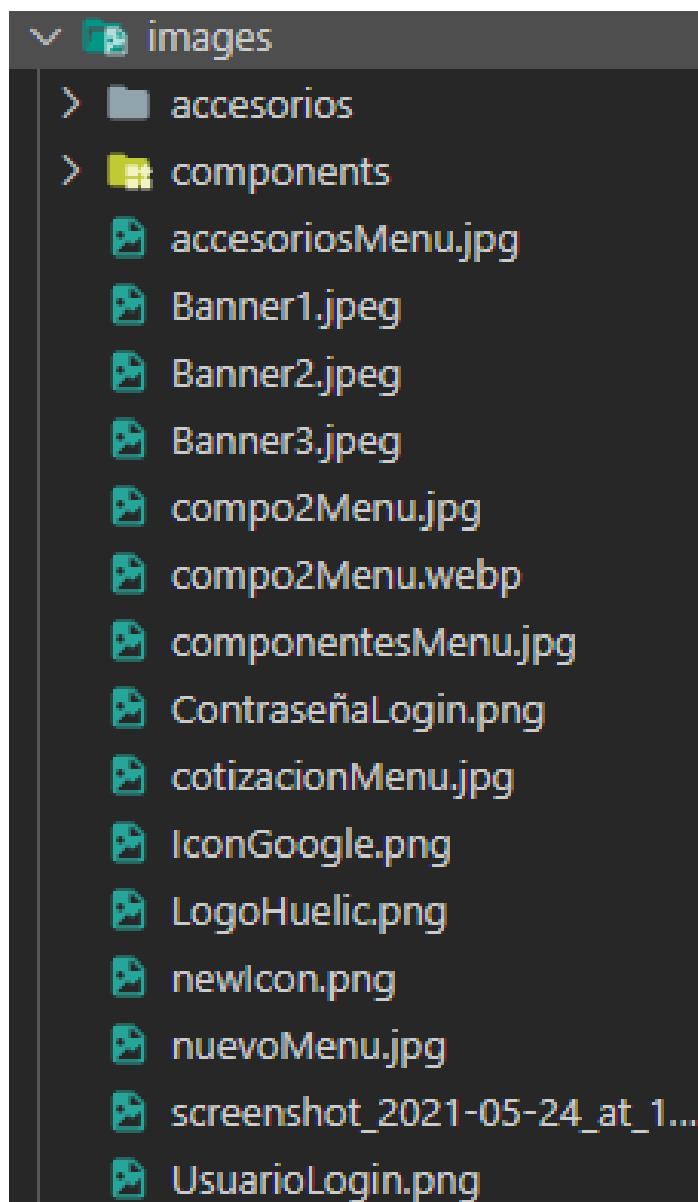
Carpeta componentes:



Podemos ver 4 componentes:

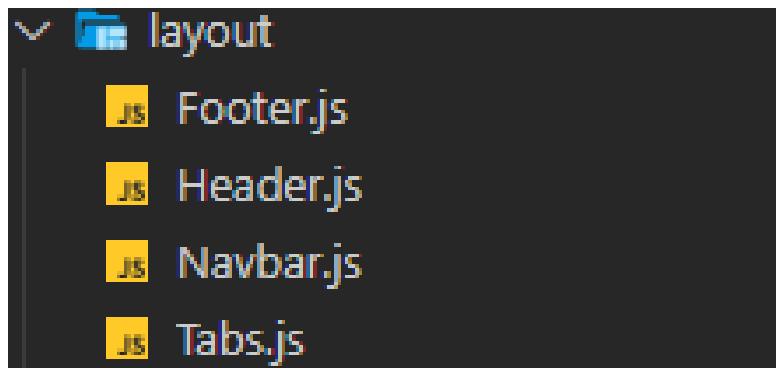
- CarousellItem.js -> componente donde se encuentra cada elemento para el contenedor Carousel.
- CompAcs.js -> componente donde está el layout para la screen de componentes y accesorios.
- Homepage.js -> Estructura principal para Home.
- MyCarousel.js -> Contenedor carousel listo para recibir datos.

Carpeta images con la siguiente estructura:



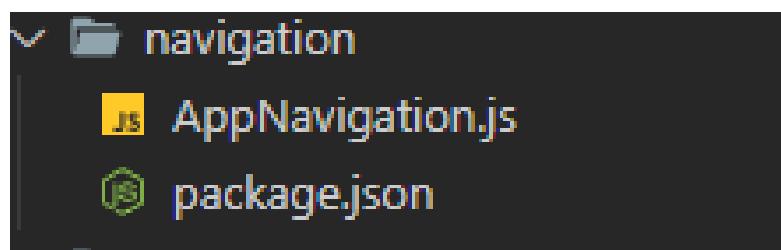
- Carpeta accesorios -> Carpeta donde se encuentran las imágenes específicas para la screen de accesorios.
- Carpeta components -> Carpeta donde se encuentran las imágenes específicas para la screen de componentes
- Imágenes generales -> Imágenes para banners y aspectos generales.

Carpeta layout con la siguiente estructura:



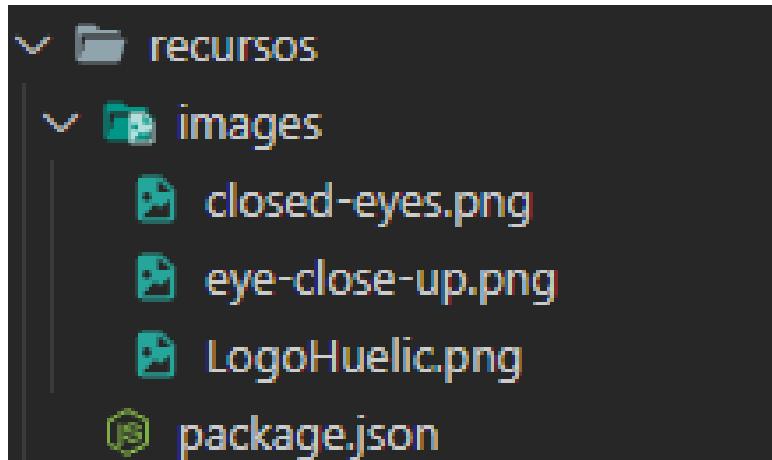
- Footer.js -> Componente beta para realización del footer.
- Header.js -> Componente vacío que solo recibe como propiedad al componente navbar.
- Navbar.js -> Componente principal del header donde se encuentra el logo, el menú, la barra de navegación, botones de inicio de sesión y carrito de compras.
- Tabs.js -> Versión final de bottom tab para navegar entre páginas en toda la aplicación.

Carpeta Navigation con la siguiente estructura:



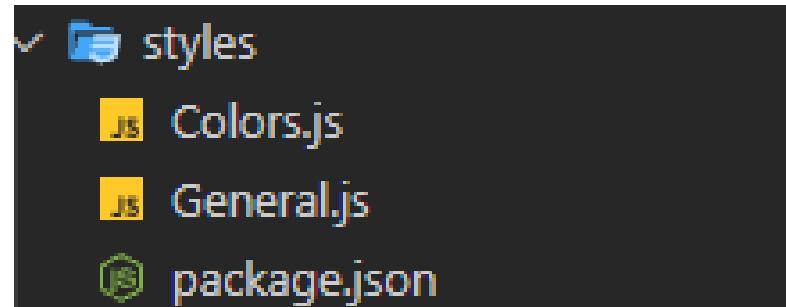
- AppNavigation.js -> Archivo donde se encuentra la navegación entre el SplashScreen, inicio de sesión y registro.

Carpeta recursos con la siguiente estructura:



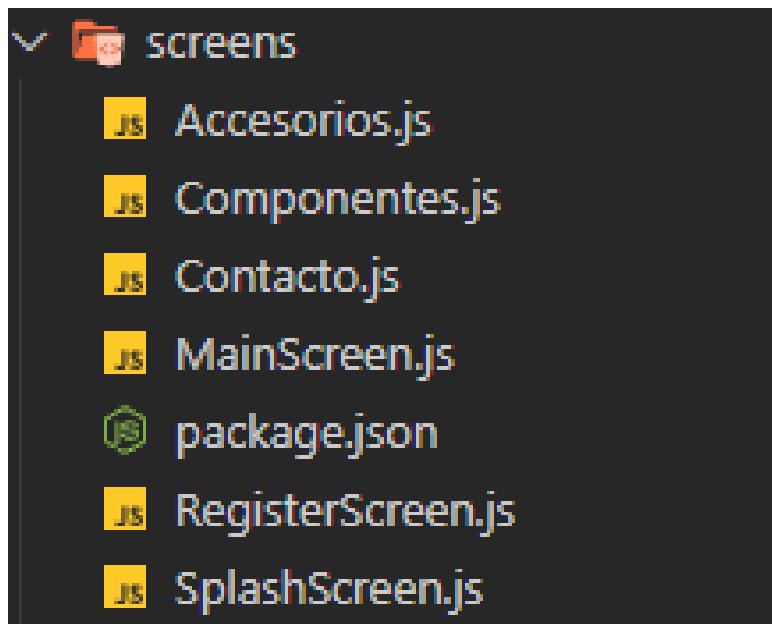
Dentro se encuentra la carpeta de "images" que contiene el logo de la aplicación, el ícono para activar si desea ver la contraseña cuando esté ingresando o generando una cuenta.

Carpeta Navigation con la siguiente estructura:



- Colors.js -> Archivo donde se encuentran los colores principales de la aplicación.
- General.js -> Archivo donde se encuentra configuración general como paddings, margins, etc.

Carpeta Navigation con la siguiente estructura:



- Accesorios -> Screen donde se llama al componente CompsAcs para pasarle datos desde un array.
- Componentes.js -> Screen donde se llama al componente CompsAcs para pasarle datos desde un array.
- Contacto.js -> Screen donde se encuentran los botones que redireccionan a las redes sociales de HuelicTech.
- MainScreen.js -> Screen donde está toda la validación y todo el diseño para loggarse.
- RegisterScreen.js -> Screen donde está toda la validación y todo el diseño para registrarse.
- SplashScreen.js -> Splash inicial de la aplicación.

JS App.js

JS firebase-config.js

En App.js es donde renderizamos todo, aquí lo principal es llamar a AppNavigation.js que es donde se encuentran ligadas todas las pantallas.

Por su parte firebase-config.js tenemos las configuraciones iniciales para la base de datos.

Desarrolladores

Amaya Ramirez, David Elias

Aguilar Panameño, David Alexander

Portillo Martínez, Carlos Emerson

Martínez Nerio, Mauricio Alejandro