DESARROLLO DEL PROGRAMAFINAL

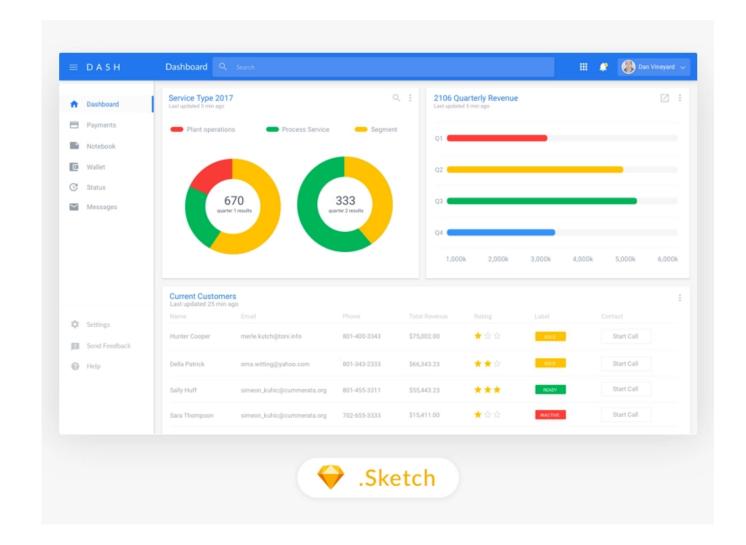
2.° PARTE

7.° CLASE

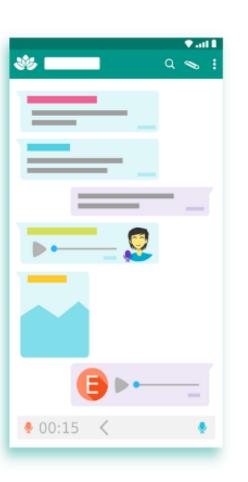
18/06/22

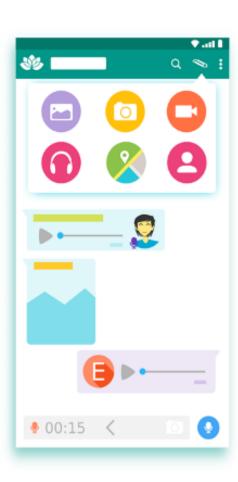
UN PEQUEÑO PASO POR MATERIAL DESIGN

Material design es una normativa de diseño enfocado en la visualización del sistema operativo Android, además en la web y en cualquier plataforma. Fue desarrollado por Google

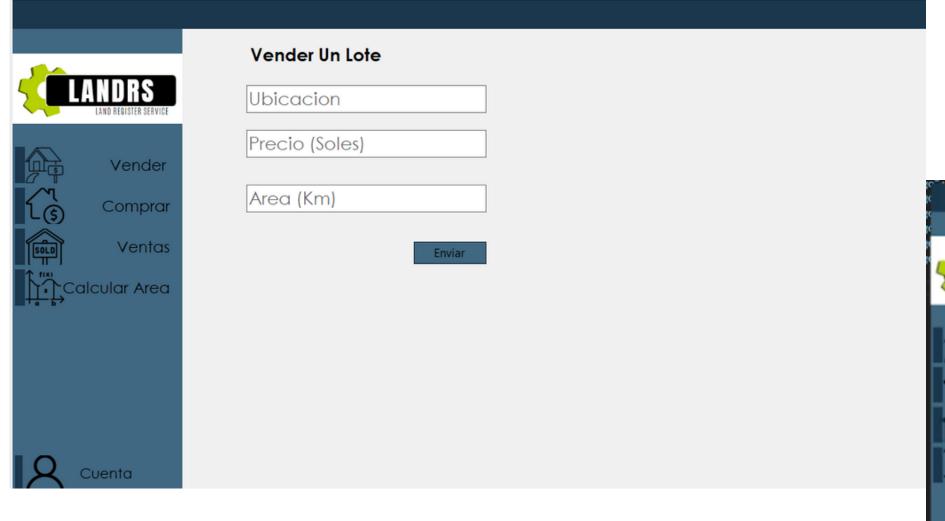


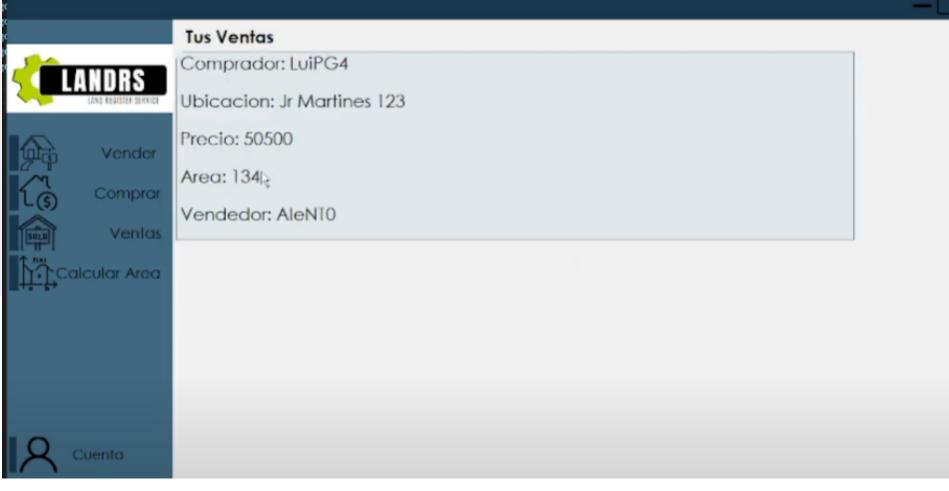






DESARROLLO DE LAS INTERFACES DE COMPRA Y VENTA





¿QUÉ NESECITAMOS?

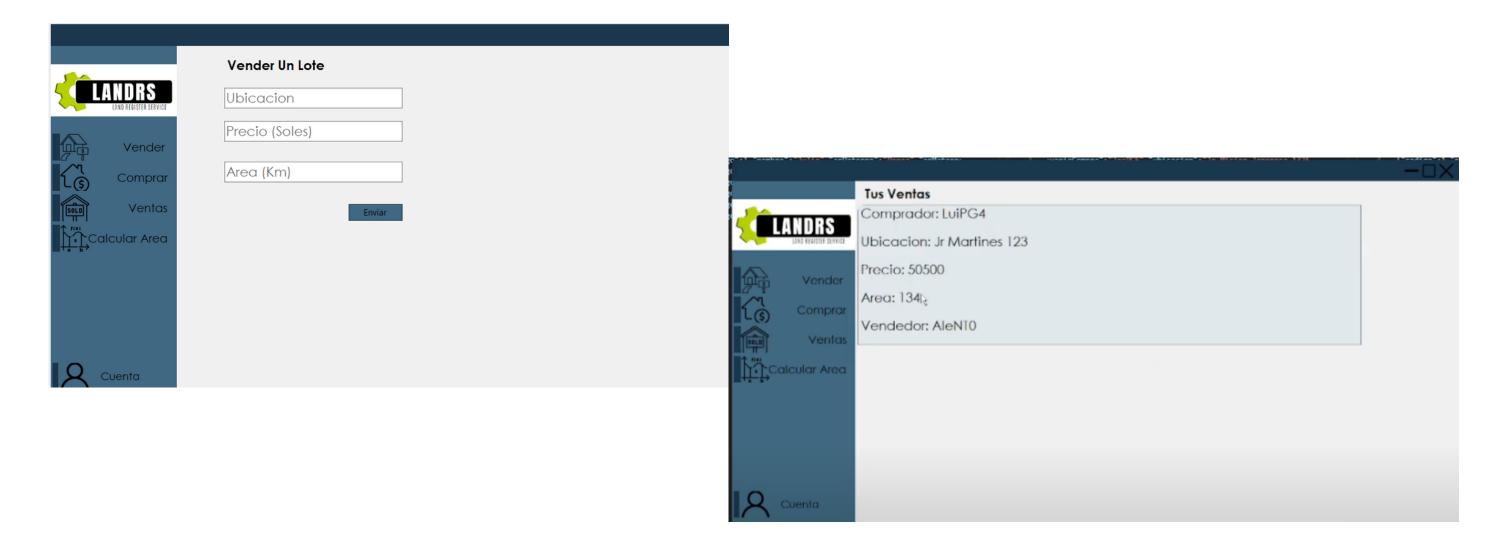
¿De que forma podemos de almacenar la información sobre los terrenos?

¿De que manera lo vamos a hacer?

¿Debemos mostrar los datos en algún lugar?

¿Cómo tomamos los datos y los mostramos?

¿Cómo eliminamos cada terreno al momento de ser comprado?



TE PRESENTÓ A LOS CRUDS

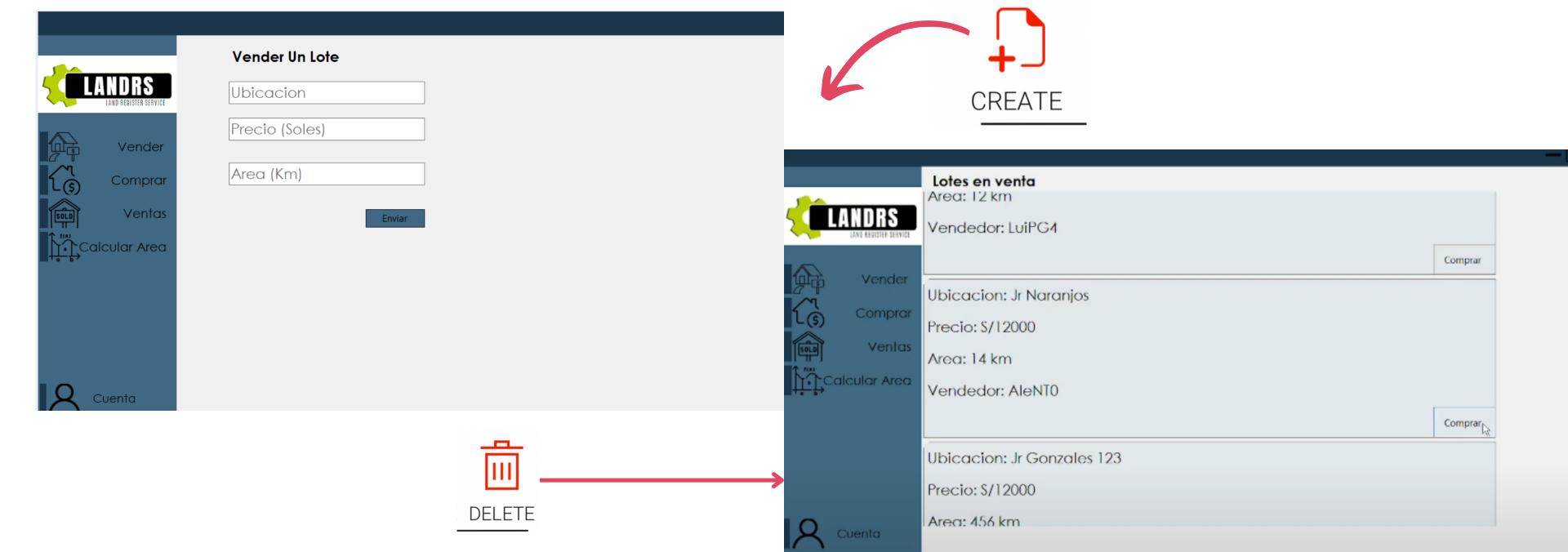
CRUD (Create, Read, Update, Delete) es un acrónimo para las maneras en las que se puede trabajar con los datos en un aplicativo, sus siglas hacen referencia a (Crear, Leer, Actualizar y Eliminar).



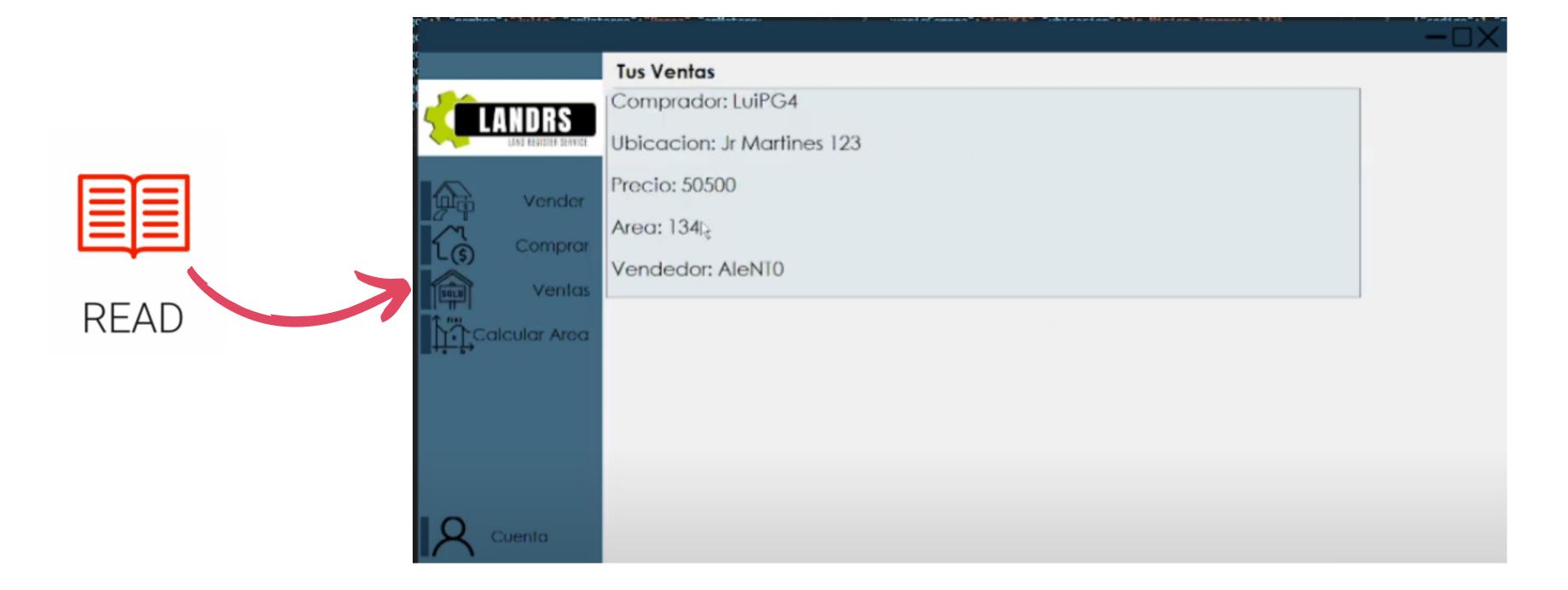


EN EL CASO DE NUESTRO PROGRAMA

En el caso de nuestro programa solo implementaremos para los terrenos las funciones de crear, leer y eliminar

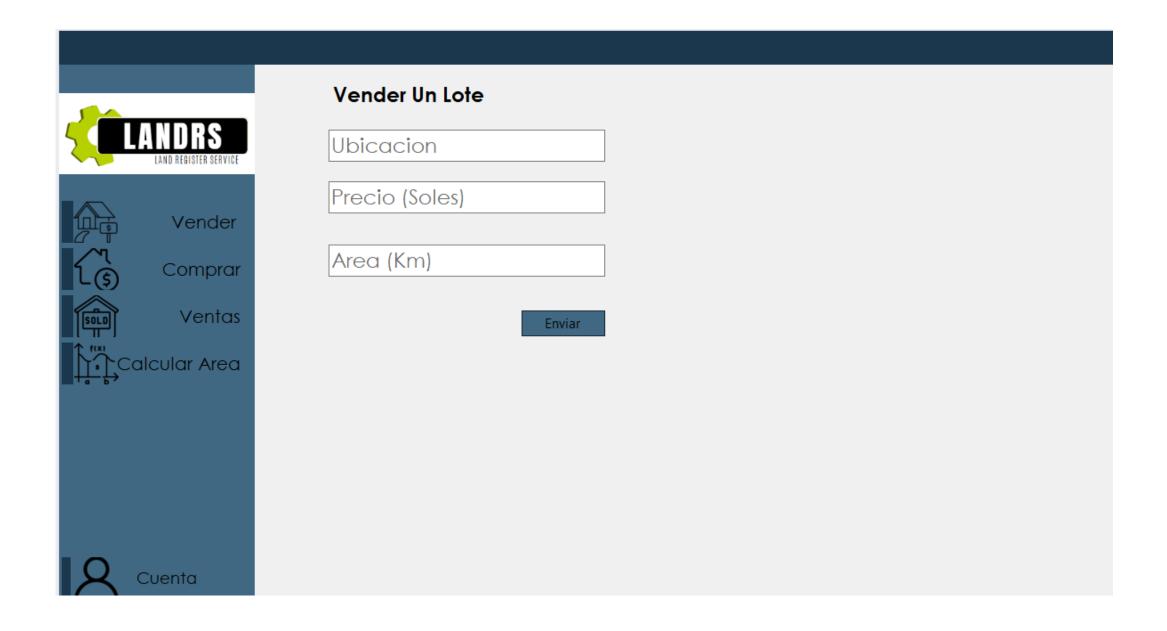


EN EL CASO DE NUESTRO PROGRAMA



MANOS A LA OBRA

Creamos una interfaz con los campos ubicación, precio y área, estos datos los vamos a almacenar por cada terreno y así publicarlos para una futura venta.



MANOS A LA OBRA

Luego creamos una interfaz donde podamos visualizar los terrenos en venta y poder "comprarlos".



GRACIAS POR ASISTIR