

Introducción

AgroMarket es una aplicación diseñada para conectar directamente a campesinos y pequeños productores con consumidores urbanos, eliminando intermediarios y fortaleciendo la economía popular. La aplicación permite a los campesinos publicar sus productos agrícolas y derivados, y a los consumidores comprarlos directamente, promoviendo comercio justo y sostenible.

Descripción de proyecto y tareas

- El competidor debe crear una aplicación móvil completa y un APK instalable (Android) o aplicación file (iOS) dependiendo del sistema operativo elegido.
- Emulador: Libre.
- Las pantallas de la aplicación deben ser lo más similares posible a los prototipos proporcionados.
- Las imágenes utilizadas en el aplicativo se encontrarán en la carpeta de recursos.
- Debe consumir los datos de los productos de un JSON local que se encuentra en la carpeta de recursos.

Tiempo de ejecución



3 horas

1. Pantalla de bienvenida y pantalla de introducción

	 <p>En AgroMarket conectamos a los campesinos con los consumidores, eliminando intermediarios para que obtengas productos frescos, saludables y directamente del campo a tu hogar.</p> <p>🌾 Compra directo del campo. 👉 Apoya a nuestros campesinos. 🍅 Frescura y calidad garantizadas.</p> <p>Cerrar</p>
Pantalla de bienvenida	Pantalla de introducción
<ul style="list-style-type: none"> • Crea la pantalla de bienvenida y la pantalla de introducción. • La pantalla de bienvenida debe contener el logo de la aplicación (logo_app.png) y debe contener el nombre de la aplicación (AgroMarket). • La pantalla de bienvenida debe navegar a la pantalla de introducción o pantalla de selección de rol automáticamente después de 1 segundo y medio. • Cuando intente volver atrás la pantalla de bienvenida no debe volver a mostrarse, debe salir de la aplicación. • Al seleccionar el botón de cerrar en la pantalla de introducción debe navegar a la pantalla de selección de roles. 	


- La pantalla de introducción solo aparece la primera vez que se abre la aplicación, es decir luego de una segunda apertura en frío debe abrir la pantalla de bienvenida y pasar directamente a la pantalla de selección de rol.
- Construir de acuerdo con el prototipo.

2. Pantalla de selección de rol

	
Pantalla de selección de rol	
<ul style="list-style-type: none"> • Crea la pantalla de selección de rol. • La pantalla de selección de rol debe contener el logo de la aplicación (logo_app.png) un texto que diga “Selecciona como quieres ingresar” las dos opciones de ingreso y un botón de ingreso. • El rol de campesino debe aparecer seleccionado de forma predeterminada. • Al presionar el rol NO seleccionado este debe seleccionarse, además de cambiar el aspecto de los roles debe haber una animación que haga más fluido este cambio. 	


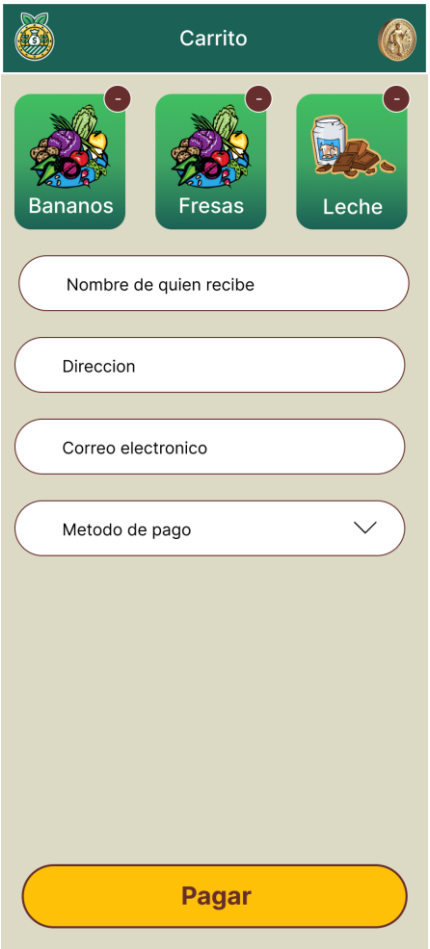
- Al presiona el botón de ingresar si el rol seleccionado es el de campesino debe navegar a la pantalla de inicio campesino.
- Al presiona el botón de ingresar si el rol seleccionado es el de cliente debe navegar a la pantalla de inicio cliente.
- Construir de acuerdo con el prototipo.

3. Pantalla de inicio campesino y pantalla de crear productos.

	
Pantalla de inicio campesino	Pantalla de crear productos
<ul style="list-style-type: none"> • Crea la pantalla de inicio campesino y pantalla de crear productos. • La pantalla de inicio campesino debe contener el logo de la aplicación (logo_app.png), la imagen del rol campesino (farmer.png), una sección de producto destacado, la lista de productos creados y un botón flotante de agregar productos. • La sección de producto destacado debe contener la imagen (tomatoes.jpg) y un texto "Tu producto más vendido de la semana". 	

- La lista de productos creados debe mostrar todos los productos creados por el usuario, cada ítem de la lista debe contener imagen de la categoría, nombre del producto, valor del producto y la cantidad disponible.
- En caso de que el usuario no haya creado productos aun o los haya eliminado todos debe salir un texto “No productos creados”
- Los productos creados deben persistir en la aplicación, es decir luego de un inicio en frio los productos ya creados o modificados deben aparecer igual a cuando se cerró la aplicación.
- Al presionar el botón de agregar productos debe navegar a la pantalla de crear productos.
- La pantalla de crear producto debe contener un texto “Agregar producto”, un campo de texto para el nombre del producto, un campo de texto para el precio del producto, un campo de texto para la cantidad del producto, un área de selección de categoría con las categorías Fruta, Verduras, Cereales y Lacteos y un botón de agregar.
- El botón agregar solo debe funcionar cuando todos los campos estén llenos.
- Los campos de texto deben validar adecuadamente la entrada correspondiente.
- La categoría “Fruta” debe aparecer seleccionado de forma predeterminada.
- Al presionar el botón agregar debe navegar a la pantalla de inicio campesino y mostrar el producto agregado.
- Al presionar en cualquiera de los ítems creados en la pantalla de inicio campesino debe navegar a una pantalla igual a la de crear productos con los siguientes cambios: el texto debe ser “Editar producto”, todos los campos deben contener la información del producto seleccionado, la categoría seleccionada debe ser la última guardada, el botón debe decir editar y al presionarlo debe guardar los cambios realizados y debe haber un nuevo botón para borrar el producto.
- Construir de acuerdo con el prototipo.

4. Pantalla de inicio cliente y pantalla de carrito

	
Pantalla de inicio cliente	Pantalla de carrito
<ul style="list-style-type: none"> • Crea la pantalla de inicio cliente y pantalla de carrito. • La pantalla de inicio cliente debe contener el logo de la aplicación (logo_app.png), la imagen del rol cliente (customer.png), una sección de producto destacado, la lista de productos y un botón flotante de carrito. • La sección de producto destacado debe contener la imagen (tomatoes.jpg) y un texto “Producto destacado de la semana”. 	

- La lista de productos debe mostrar todos los productos del JSON de productos (products.json) y todos los creados por el rol de campesino cada ítem de la lista debe contener imagen de la categoría, nombre del producto, valor del producto, la cantidad disponible y un botón de agregar al carrito o un texto “Ya agregado”
- Al agregar un producto al carrito debe aparecer en este ítem el texto “Ya agregado” y el contador del botón flotante de carrito debe aumentar en 1.
- Los productos agregados al carrito deben persistir en la aplicación, es decir luego de un inicio en frío los productos ya agregados deben aparecer igual a cuando se cerró la aplicación.
- Al presionar el botón de carrito debe navegar a la pantalla de carrito.
- La pantalla de carrito debe contener un texto “Carrito”, una lista horizontal desplazable con todos los ítems agregados al carrito cada ítem debe contener imagen de la categoría, nombre del producto y un botón para eliminar el ítem del carrito, un campo de texto para el nombre del cliente, un campo de texto para la dirección del cliente, un campo de texto para el correo electrónico, una lista desplegable para los métodos de pago (efectivo, tarjeta) y un botón de pagar.
- El botón pagar solo debe funcionar cuando todos los campos estén llenos.
- Los campos de texto deben validar adecuadamente la entrada correspondiente.
- Al presionar el botón pagar debe navegar a la pantalla de inicio cliente, mostrar un mensaje “Pedido realizado” y eliminar todos los elementos del carrito.
- Construir de acuerdo con el prototipo.

Instrucción para el competidor

1. El nombre de la aplicación debe ser “AgroMarket”.



2. El icono de la aplicación debe ser este: .
3. Se evalúa el APK o aplicación file generado y si no esta o no funciona se evalúa la aplicación que el competidor dejen instalada o ejecutada en el emulador de su puesto de trabajo.
4. El package name o nombre del paquete de la aplicación es co.edu.campesena.agromarket