

Proyecto de prueba

Desarrollo de aplicaciones Móviles

Módulo A

Presentada por:
RapiCredit

Contenido

Introducción	3
Descripción del proyecto y las tareas	3
1. Pantalla Splash Screen	6
2. Pantalla Inicio.....	6
3. Pantalla Nuevo Ingreso.....	6
4. Pantalla Categoría de Ingreso.....	7
5. Pantalla Nuevos Gastos	7
6. Pantalla Categoría de Gastos.....	7
7. Pantalla Historial.....	8
Instrucciones para el competidor	8

Introducción

¿Cómo ayudar a los clientes de **Rapi Credit** con su control de gastos diarios? ¿Cómo permitir un registro de sus finanzas personales? Con **Rapi Control App**, cualquier persona podrá tener su organizador financiero y rastreador de finanzas, es simple. Cada vez que el cliente compre un café, pague una cuenta o haga una compra diaria, sólo tiene que añadir cada gasto que tenga, ¡eso es todo!. Sólo tiene que añadir nuevos registros cada vez que haga una compra para llevar el control de gastos y dinero, como si fuera un diario. Se hace con un solo clic, así que no necesita rellenar nada excepto la cantidad. El seguimiento de las compras diarias, las facturas y todo lo demás en lo que gasta dinero nunca ha sido tan rápido y agradable con esta App administradora de dinero y productividad económica.

Descripción del proyecto y las tareas


Modulo A: Todo lo que tiene que hacer es crear la navegación y diseños iniciales de la app en función del prototipo proporcionado.

Tiempo de ejecución

4 horas


Hora de inicio proyectada

2 pm








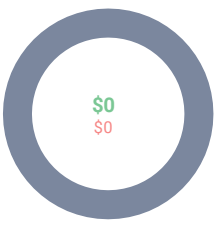

RapiControl
Control de finanzas





Powered by RapiCredit

 Control de finanzas



Octubre













Saldo: \$0

Cancelar Nuevos ingresos

 Jueves, 1 Noviembre

\$ COP 0 

 Añadir nota

1	2	3	+
4	5	6	-
7	8	9	*
.	0	=	/

Elegir categoría

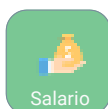
Atrás

Nuevos ingresos

 Jueves, 1 Noviembre

\$ COP 120.000.000 

Seleccione la categoría del ingreso:



Registrar Ingreso

Cancelar

Nuevos gasto

 Jueves, 1 Noviembre

\$ COP 0 
 Añadir nota

1	2	3	+
4	5	6	-
7	8	9	*
.	0	=	/

Elegir categoría

Cancelar

Nuevos gasto

 Jueves, 1 Noviembre

\$ COP 500.200 

Seleccione la categoría del gasto:

--- Seleccione una categoría --- ▼

Hogar
Comida
Deporte
Salud
Mascotas
Regalos
Comunicaciones
Ropa
Zapatos
Ocio
Restaurantes
Transporte

Registrar en Gasto

Regresar

Historial

\$50.000 - Depósito - 15 Octubre
-\$5.000 - Ocio - 15 Octubre
\$55.000 - Depósito - 10 Octubre
-\$4.000 - Ocio - 10 Octubre
....

Borrar datos

1. Pantalla Splash Screen

1.1 Crea actividad de Splash.
1.2 La actividad creada debe coincidir con el contenido del prototipo (imagen #1).
1.3 Al abrir la app se debe mostrar el Splash Screen durante mínimo 2 segundos y máximo 3 segundos y luego pasar a la pantalla de inicio (imagen #2).
1.4 Al intentar ir atrás desde la pantalla de Inicio NO se debe regresar a la pantalla de Splash Screen, debe salir de la app.
1.5 Construir de acuerdo con el prototipo.

2. Pantalla Inicio

1.1 Crea actividad de Inicio.
1.2 La actividad creada debe coincidir con el contenido del prototipo (imagen #2).
1.3 Cada ícono representa una categoría de gasto que se listan en la imagen #6 (Hogar, comida, Deporte, Salud, etc)
1.4 Cada ícono es cliclable, y al dar click en el, muestra un mensaje Toast o TextView donde se muestre la categoría que representa.
1.5 El botón Más (+) debe llevar a la pantalla Nuevo ingreso (imagen #3)
1.6 El botón Menos (-) debe llevar a la pantalla Nuevo gasto (imagen #5)
1.7 Al lado del saldo actual debe existir un botón que lleve al usuario a la pantalla Historial (imagen #7)

3. Pantalla Nuevo Ingreso

1.1 Crea actividad de Nuevo Ingreso.
1.2 La actividad creada debe coincidir con el contenido del prototipo (imagen #3).
1.3 Debe contar con una opción "Cancelar" que permita regresar a la pantalla de Inicio
1.4 Debe mostrar la fecha actual en el formato {Nombre del día}, {Número del día} {Nombre del mes} o en caso de no lograrlo mostrar la fecha actual o en caso de no lograrlo copiar el texto plano de acuerdo al diseño
1.5 Se debe mostrar el monto con un botón (a la derecha) para borrar dígito por dígito
1.6 Debe contar con un campo para ingresar una nota de máximo 2 líneas que de información adicional sobre el ingreso
1.7 Se debe tener un tablero numérico para realizar operaciones con el monto(todos los botones clicables,)
1.8 Debe existir una opción para ir a la pantalla de selección de Categoría de Ingreso

4. Pantalla Categoría de Ingreso

1.1 Crea actividad de Categoría de Ingreso.
1.2 La actividad creada debe coincidir con el contenido del prototipo (imagen #4).
1.3 Debe contar con una opción “Atrás” que permita regresar a la pantalla de Nuevo Ingreso
1.4 Al ir atrás se debe mantener el valor o saldo de ingreso
1.5 Se debe mostrar el monto con un botón (a la derecha) para borrar dígito por dígito
1.6 Debe contar opciones para seleccionar categoría de ingreso (como en el prototipo imagen #4)
1.7 Al seleccionar una categoría cambia su fondo a verde y las otras permanecen con el fondo blanco
1.8 Debe existir un botón “Registrar ingreso” que redirige a la pantalla de Inicio

5. Pantalla Nuevos Gastos

1.1 Crea actividad de Nuevo Gasto.
1.2 La actividad creada debe coincidir con el contenido del prototipo (imagen #5).
1.3 Debe contar con una opción “Cancelar” que permita regresar a la pantalla de Inicio
1.4 Debe mostrar la fecha actual en el formato {Nombre del día}, {Número del día} {Nombre del mes} o en caso de no lograrlo mostrar la fecha actual o en caso de no lograrlo copiar el texto plano de acuerdo al diseño
1.5 Se debe mostrar el monto con un botón (a la derecha) para borrar dígito por dígito
1.6 Debe contar con un campo para ingresar una nota de máximo 2 líneas que de información adicional sobre el gasto
1.7 Se debe tener un tablero numérico para realizar operaciones con el monto (todos los botones clicables)
1.8 Debe existir una opción para ir a la pantalla de selección de Categoría de Gasto
1.9 Debe

6. Pantalla Categoría de Gastos


1.1 Crea actividad de Categoría de Gastos.
1.2 La actividad creada debe coincidir con el contenido del prototipo (imagen #6).
1.3 Debe contar con una opción “Atrás” que permita regresar a la pantalla de Nuevo Gasto
1.4 Al ir atrás se debe mantener el valor o saldo de gasto
1.5 Se debe mostrar el monto con un botón (a la derecha) para borrar dígito por dígito

1.6 Debe contar una lista de opciones para seleccionar categoría de gasto (como en el prototipo imagen #6)
1.7 Debe existir un botón “Registrar en Gasto” que redirige a la pantalla de Inicio

7. Pantalla Historial

1.1 Crea actividad de Historial de Ingresos y Gastos.
1.2 La actividad creada debe coincidir con el contenido del prototipo (imagen #7).
1.3 Debe contar con una opción “Regresar” que permita regresar a la pantalla de Inicio
1.4 Se debe mostrar una lista reciclable (RecyclerView) con los datos y colores como en el prototipo (sin los puntos finales)
1.5 Debe existir un botón “Borrar datos” que redirige a una pantalla de confirmación de borrado que usted debe diseñar a su creatividad

Instrucciones para el competidor

1. El proyecto debe estar en la carpeta en escritorio: REGIONAL_Module_A .
2. El archivo APK se encuentra en la raíz del directorio: REGIONAL_Module_A.
3. Solo se evalúan lo que esté dentro de la carpeta o en su efecto la última app emulada.
4. El ícono de la aplicación debe ser este: 
5. Se evalúa el APK generado y si no está o no funciona se evalúa la app que el competidor dejó instalada o ejecutada en el emulador de su puesto de trabajo.
6. El package name o nombre de paquete de la app es co.edu.sena.nombresuregional Ejemplo:co.edu.sena.quindio