

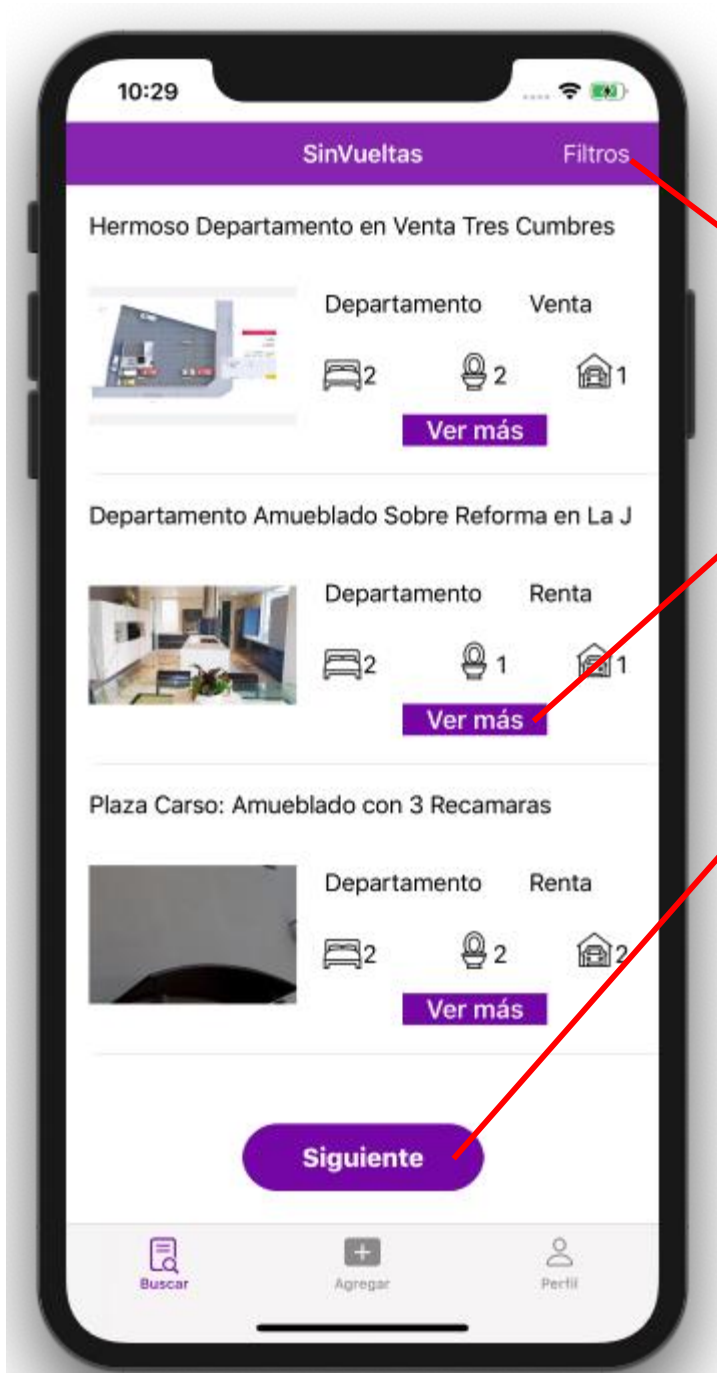
Manual de Sinvueltas.

Instalación.

1. Abra la terminal y posicione en el directorio donde quiera descargar el repositorio.
 - Use el siguiente comando cd [Ruta de instalación].
 - Ejemplo cd Desktop.
2. Abra la terminal e inicie git con el siguiente comando git init.
3. Use el comando git clone <https://github.com/Balik123/sinVueltas.git> para clonar el repositorio en su entorno local.
4. Espere a que se colone por completo el repositorio.
5. En el terminal, dirijase al directorio recién instalado con el comando cd [Ruta de instalación]/sinVueltas.
6. Ejecute el siguiente comando pod install, para instalar los complementos necesarios que usa la app para poder ser ejecutada, cierre terminal.
7. Diríjase al directorio recién instalado, llamado sinVueltas y abra el archivo SinVueltas.xcworkspace, de inmediato se iniciará xcode donde estará el código fuente de la app.
8. Construya la app a través de el siguiente comando "cmd + B"
9. Corra la app con el siguiente comando "cmd + R"
10. En un momento el simulado de Xcode se iniciará con la aplicación

NOTA: Para la realización de esta App se uso Xcode 11.3, por lo que se recomienda usar Xcode 11.3 o superior o un dispositivo iOS con iOS 13.1 o superior para poder compilar y usar sinVueltas.

Manual de Uso.



Vista Selección de Propiedades a visitar.

Despliega el panel de filtros

Obtenemos la vista de detalles de cada propiedad.

Nos dirige a la sección de confirmación d cita, siempre y cuando se allá seleccionado una propiedad.

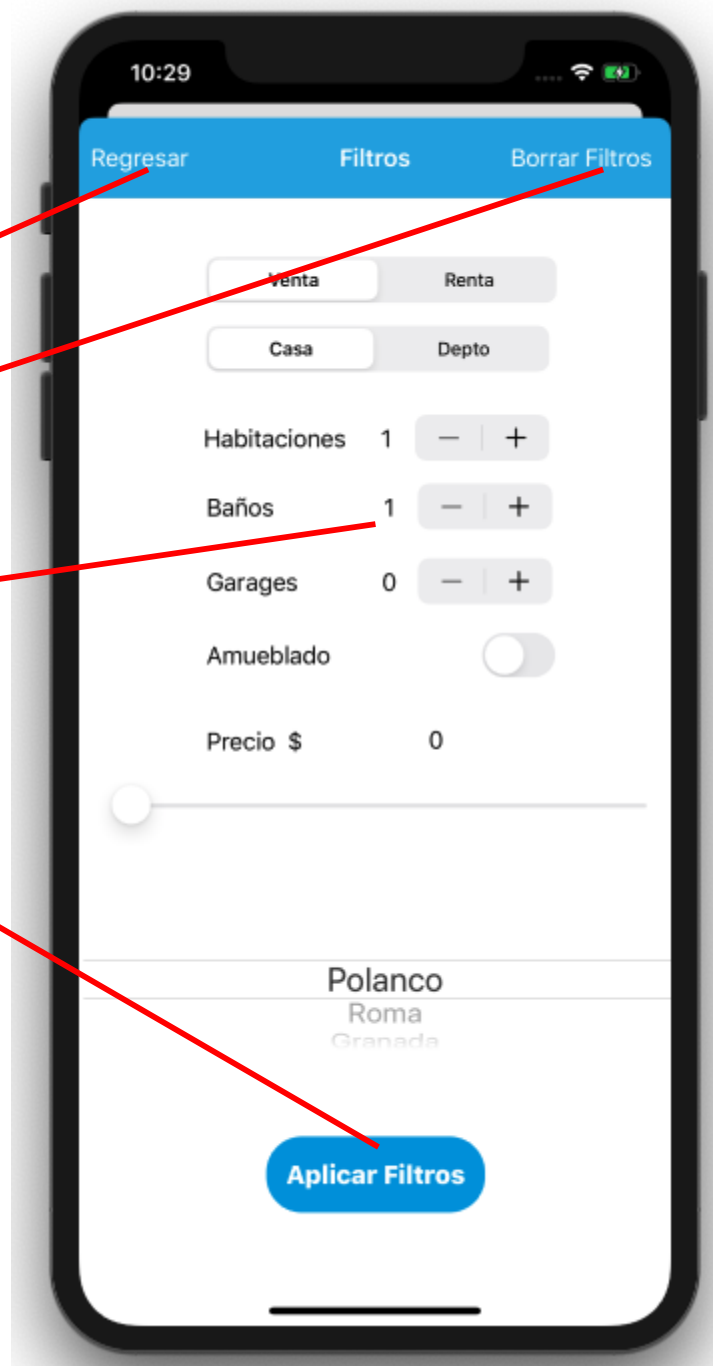
Panel de filtros

Regresa sin aplicar cambios

Borra todos los filtros

Sección de ajuste de filtros

Ejecuta los filtros para
búsqueda de propiedades



10:29

Regresar SinVueltras

Seleccione una fecha para su visita

Today	8	00	
Mon Feb 24	9	30	AM
Tue Feb 25	10	00	PM
Wed Feb 26	11	30	
Thu Feb 27	12	00	

Queremos conocerte un poco

Nombre

Telefono

Confirmar cita

Confirmación de citas

Regresa a elegir más propiedades

Selección de fecha y hora

Datos personales

Confirma cita

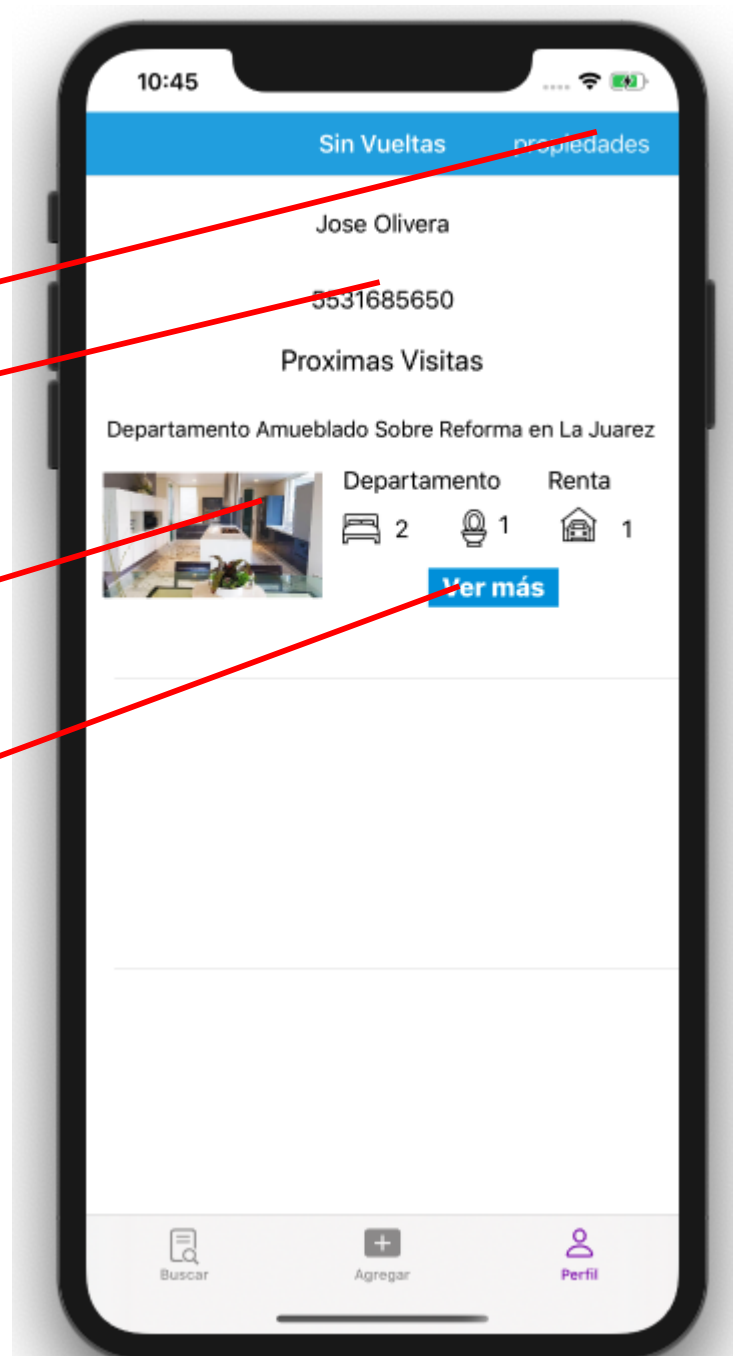
Perfil de usuario

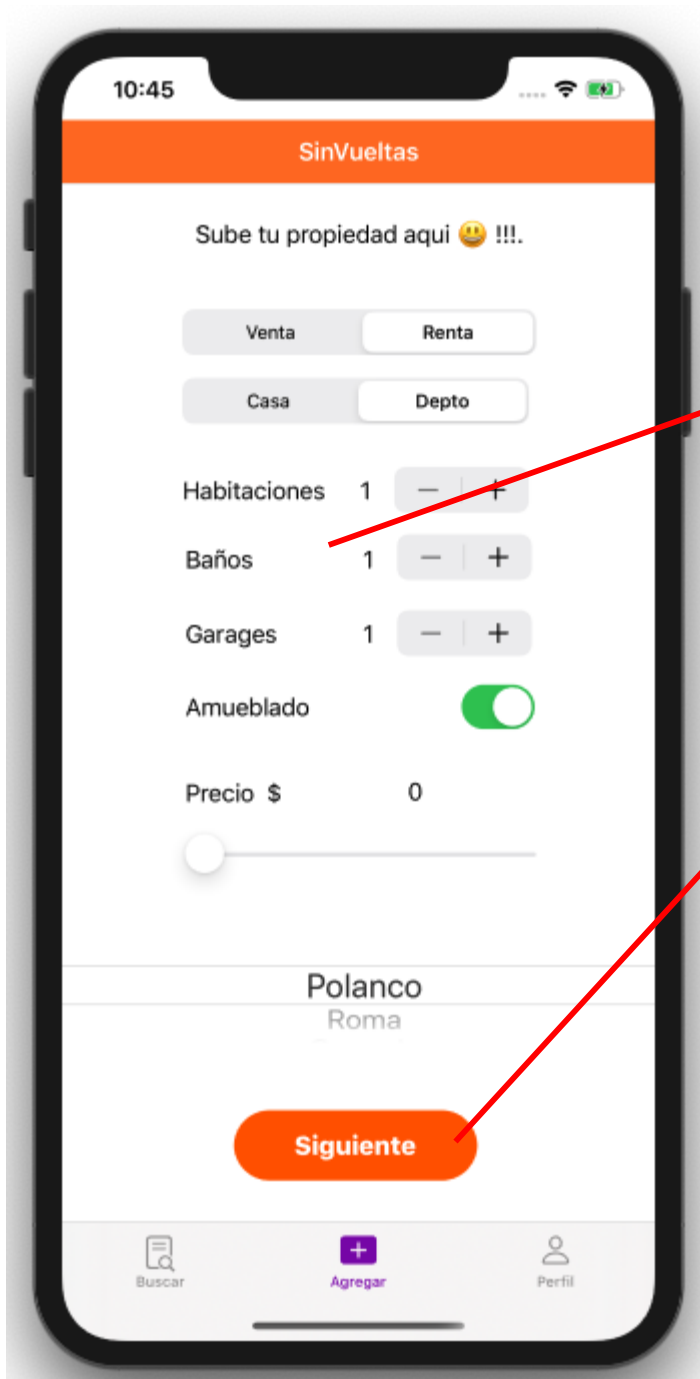
Ver propiedades que el usuario quiere vender o rentar

Datos Usuario

Propiedades para próxima visita

Despliega más detalle





Agregar propiedades para vender o rentar

Panel de características

Siguiente paso, Carga de foto

**Agregar propiedades más
datos**

Panel de características

Carga de foto

Subir propiedad

The image shows a mobile application interface for adding property details. At the top, there is a pink header bar with the text "Cancelar" on the left and "SinVueltas" on the right. Below the header, the main content area is white. It starts with the text "Cuentanos un poco más de tu propiedad!!". Below this, there are three input fields: "Dirección" (with a sub-label "Calle" and a text input box), "Superficie" (with a text input box and "M2" to its right), and a pink button labeled "Cargar foto". At the bottom of the screen, there is another pink button labeled "Cargar Propiedad". Three red arrows point from the text labels on the left to the corresponding UI elements: "Panel de características" points to the "Dirección" field, "Carga de foto" points to the "Cargar foto" button, and "Subir propiedad" points to the "Cargar Propiedad" button.

10:30

Cancelar SinVueltas

Cuentanos un poco más de tu propiedad!!

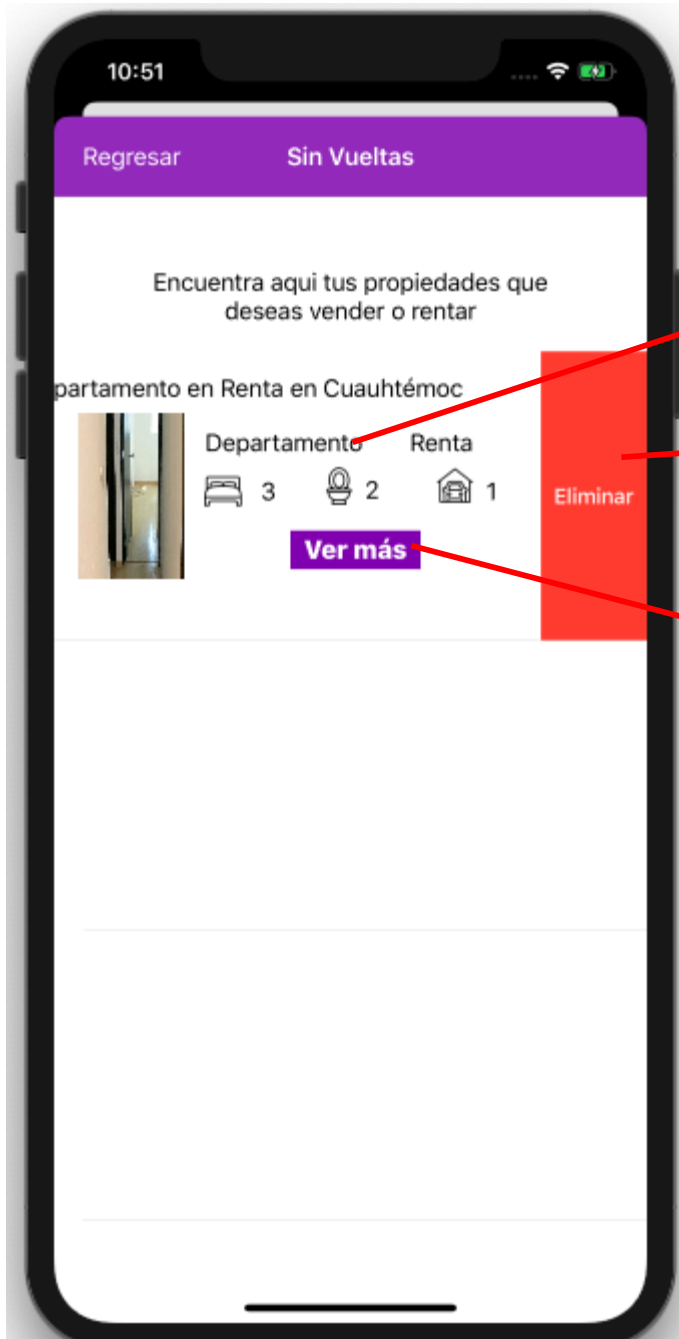
Dirección

Calle

Superficie M2

Cargar foto

Cargar Propiedad



**Panel de propiedades subidas
por el usuario**

Propiedades del usuario

Eliminar Propiedad

Ver detalle

Entorno de Desarrollo.

1. Xcode 11.3.1 y Swift 5

- Al usar Xcode 11.3.1 y Swift 5 la app tiene compatibilidad con ios 13, por consecuente y para su uso correcto se necesita ejecutar la aplicación en xcode 11.3 o posteriores y en dispositivos iOS con iOS 13 o posterior.

2. Firebase

- Se utilizó Firebase para almacenar y llevar el registro de propiedades por consecuente y para su uso correcto es necesario instalar la dependencia de cocoapods de Firebase.
 - `pod 'Firebase/Core'`
 - `pod 'Firebase/Auth'`
 - `pod 'Firebase/Firestore'`
 - `pod 'Firebase/Storage'`
 - `pod 'FirebaseUI'`

3. UIDevice

- Se utiliza el id del dispositivo, para registrar al usuario a través de una clase que nos devuelve este valor.

4. MVC

- Uso de patrón de diseño MVC