

Universidad Don Bosco Facultad de Ingeniería Escuela de Computación

Integrantes	Carné
Flores Velásquez, Rodrigo Enrique	FV180290
Peña Gómez, Ebony Gabriela	PG180491

Cátedra: Desarrollo de Software para Móviles

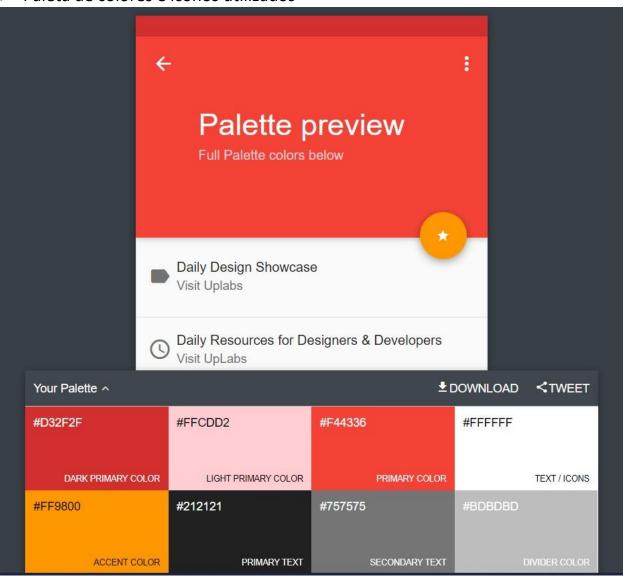
Grupo: 03L

Docente: Ing. Alexander Sigüenza

Desafío Práctico #2

Soyapango, 18 de Abril 2022

> Paleta de colores e íconos utilizados



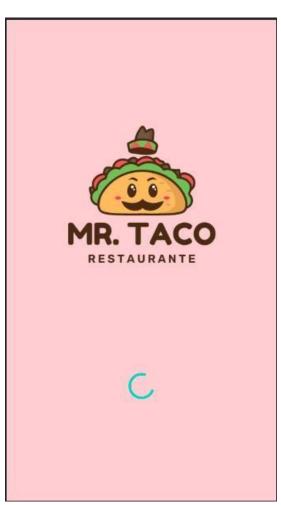




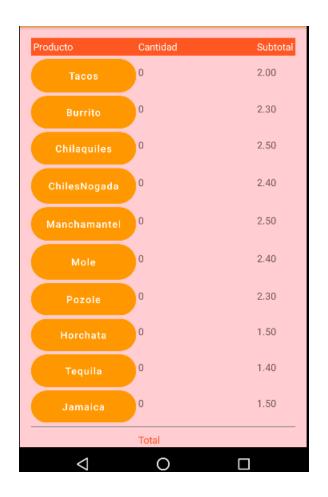
PORCENTAJE ALCANZADO: 90%

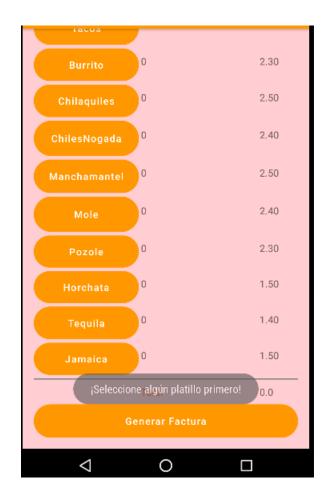
> Pantalla de Inicio y Splash





Menú





Se cuentan con una lista de los productos que se tienen a disposición y el precio de cada uno de ellos; al presionar los botones, se van añadiendo a la factura.

Si no se selecciona ningún producto y se da click en el botón "Generar factura", aparecerá una alerta diciendo que debemos seleccionar un platillo primero.





Luego de haber seleccionado las opciones del menú que se eligieron, se dará paso a la factura; aquí aparecerá una pequeña ventana donde se tiene un resumen de la compra que se va a realizar junto con el total a pagar. Si está todo bien se procede a oprimir el botón "Finalizar Compra" el cual nos dará una alerta diciendo si estamos de acuerdo en completar la compra o no.



Al seleccionar la opción sí, nos redirigirá a la pantalla principal con una alerta que nos dirá que la compra se ha realizado exitosamente.

Al dirigirnos a la base de datos, podemos ver todas las compras que se han realizado: La fecha que se realizaron y el total de la compra.

Base de datos:

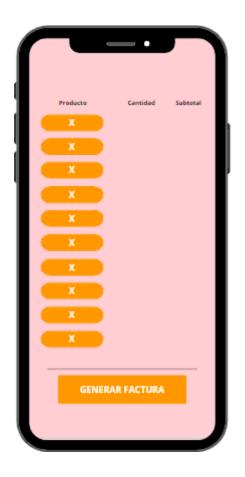


> Mockups utilizados:





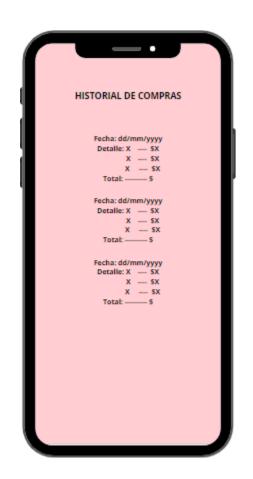
<u>Splash</u> <u>Menú principal</u>





Pantalla Productos

Factura



Historial de compras