



UNIVERSIDAD DEL VALLE

Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación

Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Miniproyecto 1

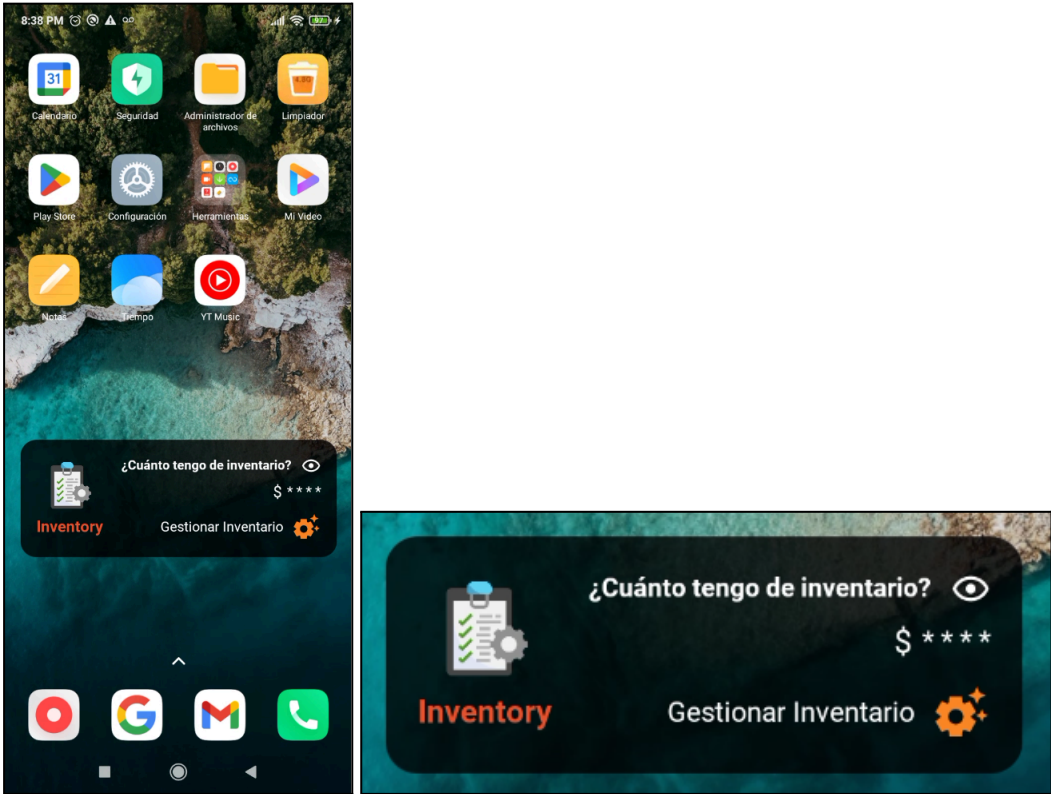
Sprint 1

Widget Inventory

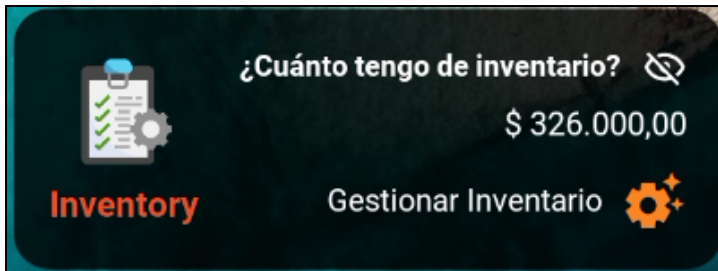
Presentación Historias de Usuario

Creado por:
Ing. Walter Medina
Octubre 26 de 2025

1. Creación Widget app Inventory

ID: HU 1.0	HU 1.0: Creación Widget app Inventory
Yo como (Actor): Aplicación	
Quiero (Acción): Poder generar un widget de la Aplicación Inventory	
Para poder (Consecuencia): Crear un canal alternativo de uso de la aplicación Inventory	
	
<p>Espero que: Cuando se muestre la app Inventory, el usuario pueda crear su respectivo widget</p> <p>Criterio 1: El widget tendrá un fondo de color negro con una transparencia sutil (#CC000000) y con bordes redondeados.</p> <p>Criterio 2: Una imagen con el logo de la aplicación, ubicada en la parte superior izquierda. (Libre elección para el logo)</p> <p>Criterio 3: Un texto de color naranja (#e7522e) con la frase “Inventory” que debe estar en la parte inferior del logo.</p> <p>Criterio 4: Un texto de color blanco con la frase “¿Cuánto tengo de inventario?” que debe estar en la parte superior derecha del widget.</p> <p>Criterio 5: Se debe crear una zona para ocultar o mostrar el saldo del inventario, inicialmente estará compuesto por un signo de pesos y 4 asteriscos de color blanco (Ver widget)</p> <p>Criterio 6: Un ícono de un ojo abierto, de color blanco, ubicado en la parte superior derecha del widget que permite ver el saldo general del inventario de productos.</p>	

Criterio 7: Al dar clic en el ícono del ojo abierto se debe mostrar el saldo del inventario en la zona donde están los asteriscos (el signo de pesos se conserva). En este proceso el ícono de ojo abierto cambia a un ojo cerrado, de tal manera que estos íconos actuarán como un interruptor para mostrar u ocultar el saldo.



Criterio 8: El saldo general a mostrar en el widget se calcula multiplicando el precio por unidad del producto por la cantidad existente de ese producto, luego los totales de cada producto se suman para dar el saldo general del inventario.

Criterio 9: El formato del saldo debe mostrarse con separadores de miles y dos decimales. Ejemplo 3.326.00,00

Criterio 10: Al dar clic en el ícono del ojo abierto se debe ocultar el saldo del inventario y mostrar los asteriscos con el respectivo signo de pesos a su izquierda.

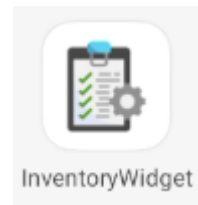
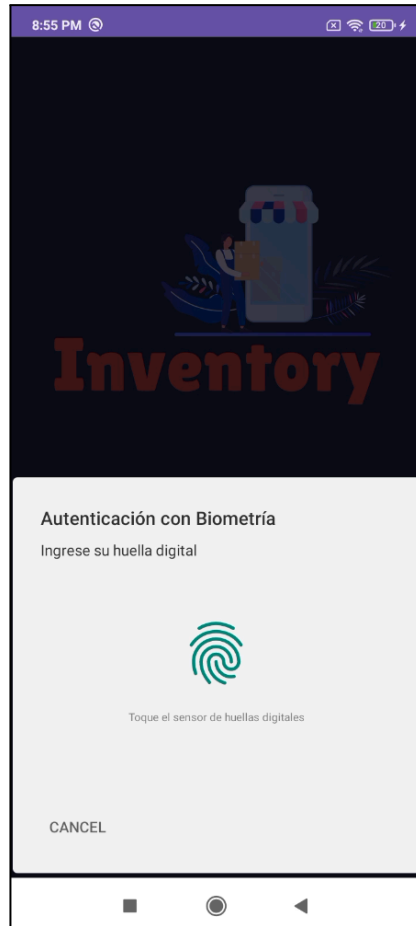
Criterio 11: Un texto de color blanco con la frase "Gestionar inventario" que debe estar en la parte inferior derecha del widget.

Criterio 12: Un ícono de color naranja (#FA8523) que debe estar en la parte inferior derecha del widget.

Criterio 13: Al dar clic en el ícono para gestionar el inventario debe dirigirlo a la **HU 2.0 Ventana Login**.

2. Ventana Login

ID: HU 2.0	HU 2.0: Ventana Login
Yo como (Actor): App	
Quiero (Acción): Poder presentar al usuario un sistema de logueo usando biometría dactilar	
Para poder (Consecuencia): que el usuario gestione el inventario	



Criterio 1: La ventana de login debe tener un fondo de color gris oscuro y no debe tener ningún tipo de toolbar.

Criterio 2: En la parte superior derecha se mostrará una imagen alusiva a un inventario. Puede ser la misma de la imagen u otra.

Criterio 3: Un título que diga “Inventory” de color naranja bold, ubicado debajo de la imagen y centrado, no olvide usar fuentes externas que imiten ese estilo de letra.

Criterio 4: En la parte inferior central debe mostrarse una imagen dinámica que haga referencia a una huella digital. Visitar el siguiente sitio para descargar este tipo de imágenes JSON <https://lottiefiles.com/search?q=finger&category=animations>

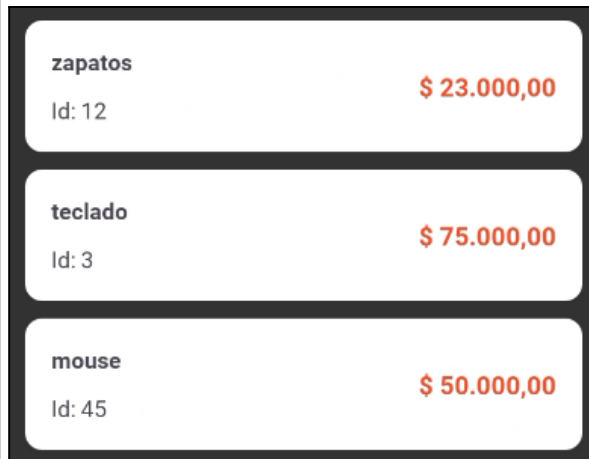
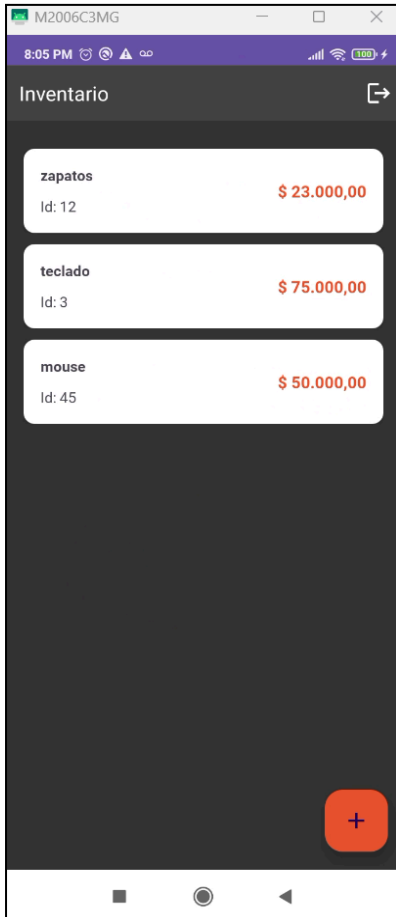
Criterio 5: Cuando el usuario presione en la imagen dinámica de huella, debe mostrarse una ventana emergente con el título "Autenticación con Biometría", un subtítulo que diga "Ingrese su huella digital", un botón con el título "Cancelar" que al dar clic sobre el botón sale de la ventana emergente, recuerde que dependiendo del dispositivo móvil esta ventana emergente puede variar en algunos aspectos. Ver imagen superior.

Criterio 6: Cuando salga la ventana emergente anteriormente descrita, el usuario debe poder loguearse colocando su dedo en la zona del dispositivo creado para autenticación con huella digital. Si la huella digital es correcta lo dirige a la **HU 3.0 Ventana Home Inventario**, si no es correcta mostrará un mensaje de error (el error es propio del dispositivo) y no le permitirá ingresar a la HU 3.0

Criterio 7: Debe crear el respectivo ícono para la aplicación con el nombre **InventoryWidget**, la imagen para el ícono no necesariamente debe ser igual a la mostrada en la imagen superior, pero no debe quedar con el ícono que por defecto genera android studio.

3. Ventana Home Inventario

ID: HU 3.0	HU 3.0: Ventana Home Inventario
Yo como (Actor): Usuario	
Quiero (Acción): Poder visualizar los productos que tengo en inventario	
Para poder (Consecuencia): Tomar decisiones con respecto a los productos existentes	



Criterio 1: Tenga en cuenta que cuando el usuario llega a esta ventana es porque hizo login, debe guardar la sesión para que cuando el usuario salga inesperadamente de la app sin cerrar sesión y quiera regresar a esta ventana, no pase nuevamente por el login, pues se supone que hay una sesión guardada. Para esto puede usar una `sharedPreferences` que guarde la sesión.

Criterio 2: La ventana tendrá un fondo de color negro (#CC000000) con una Toolbar de color gris (#424242), esta tiene un texto de color blanco con la palabra “Inventario” y un ícono de color blanco en la parte derecha para cerrar la sesión de la app. El ícono puede ser otro diferente al mostrado en la imagen.

Criterio 3: Al dar clic en el ícono de cerrar sesión debe dirigir al usuario a la **HU 2.0 Ventana Login** y por ningún motivo deberá dejarlo llegar a esta ventana sin hacer el previo login.

Criterio 4: Al estar en esta ventana y si por alguna razón se usa el ícono de atrás propio del teléfono no debe dirigirlo al login, debe enviarlo al escritorio del celular.


Criterio 5: Cada ítem de la lista tiene un fondo de color blanco con bordes redondeados. En la parte superior izquierda un texto donde se mostrará el nombre del producto, en la parte inferior izquierda un texto para mostrar el ID del producto. Finalmente, en la parte central derecha, se muestra de color naranja el precio unitario del producto. Tenga en cuenta que debe conservar el signo pesos y el formato de número especificado en la **HU 1.0 Creación Widget app Inventory**

Criterio 6: Debe implementar un progress circular de color naranja para que se muestra mientras la lista de producto carga en la ventana.

Criterio 7: Un ícono flotante de color naranja como se observa en la imagen, ubicado en la parte inferior derecha de la ventana. Al dar clic sobre este ícono que permite agregar un producto, debe dirigir al usuario a la **HU:4.0 Ventana Agregar Producto**

Criterio 8: Cuando se de clic en alguno de los ítem de producto de la lista, debe llevar al usuario a la **HU 5.0:Ventana detalle del producto**

4.Ventana Agregar Producto

ID: HU 4.0	HU 4.0: Ventana Agregar Producto
Yo como (Actor): Usuario	
Quiero (Acción): Agregar un producto en la app	
Para poder (Consecuencia): Llevar un control de todos los productos del inventario	
<div></div> <p>Criterio 1: La ventana tendrá un fondo de color negro (#CC000000) con una Toolbar de color gris (#424242), esta tiene un texto de color blanco con la frase “Agregar producto” y una flecha de atrás de color blanco en la parte izquierda de la barra. Al dar clic en la flecha debe llevar al usuario a la HU3.0:Ventana Home Inventario</p> <p>Criterio 2: Un campo para ingresar el código del producto, con un hint de color blanco que diga “Código producto”. Cuando el campo tenga el focus, el hint debe desplazarse hacia la parte superior, y el borde del campo debe resaltar con un color blanco.El campo solo admite números y tendrá un máximo de 4 dígitos.</p> <p>Criterio 3: Un campo para ingresar el nombre del artículo, con un hint de color blanco que diga “Nombre artículo”. Cuando el campo tenga el focus, el hint debe desplazarse hacia la parte superior, y el borde del campo debe resaltar con un color blanco.El campo admite cadena de texto y tendrá un máximo de 40 caracteres incluyendo espacios.</p> <p>Criterio 4: Un campo para ingresar el precio del artículo, con un hint de color blanco que diga “Precio”. Cuando el campo tenga el focus, el hint debe desplazarse hacia la parte superior, y el borde del campo debe resaltar con un color blanco. El campo solo admite números y tendrá un máximo de 20 dígitos.</p>	

Criterio 5: Un campo para ingresar la cantidad de artículos, con un hint de color blanco que diga "Cantidad". Cuando el campo tenga el focus, el hint debe desplazarse hacia la parte superior, y el borde del campo debe resaltar con un color blanco. El campo solo admite números y tendrá un máximo de 4 dígitos.

Criterio 6: Un botón de color naranja con bordes redondeados con la palabra "Guardar".Tenga en cuenta que mientras alguno de los campos mencionados este sin llenar, el botón estará inactivo.

Criterio 7: El botón de Guardar se habilitará cuando todos los campos anteriores estén llenos. Una vez se habilite el botón, el texto "Guardar" tendrá un color blanco bold.

Criterio 8: Al diligenciar todos los campos, y dar clic en el botón de Guardar,se debe guardar el producto en la base de datos local SQLite usando Room y seguidamente mostrar el ítem guardado en la lista de productos que está en la Ventana Home Inventario.

5. Ventana detalle del producto

ID: HU 5.0	HU 5.0: Ventana detalle del producto
Yo como (Actor): Usuario	
Quiero (Acción): Ver el detalle de un determinado producto	
Para poder (Consecuencia): Tener más información del producto y tomar decisiones	
<div data-bbox="295 544 652 1370"> </div> <div data-bbox="660 1070 1294 1370"> </div> <p>Criterio 1: La ventana tendrá un fondo de color negro (#CC000000) con una Toolbar de color gris (#424242), esta tiene un texto de color blanco con la frase “Detalle del producto” y una flecha de atrás de color blanco en la parte izquierda de la barra. Al dar clic en la flecha debe llevar al usuario a la HU 3.0:Ventana Home Inventario</p> <p>Criterio 2: Una tarjeta con bordes redondeados y fondo blanco.La tarjeta tendrá el nombre del producto, el precio de la Unidad, cantidad disponible del producto y un total de ese producto, total que se calcula multiplicando el precio de la unidad x cantidad disponible. Recuerde que esta información cambia de acuerdo al ítem que haya seleccionado en la lista de productos. Muy Importante, este total es el que se toma y se suma con el resto de totales presentes en la lista de productos, para luego mostrarlo en el widget.</p> <p>Criterio 3: Un botón de color naranja con bordes redondeados con la palabra “Eliminar”.Al dar clic sobre este botón, se muestra un diálogo de confirmación standard con los botones “No” y “Si” (Ver imagen adjunta). Al dar clic en el botón “No” desaparece el diálogo y no se elimina el producto, al dar clic en “Si” inmediatamente se elimina de la base de datos SQLite el producto y seguidamente direcciona al usuario a la Ventana Home Inventario donde ya no debería estar listado el producto que se acabó de eliminar.</p>	

mouse2

Precio Unidad : \$ 50.000,00

Cantidad Disponible: 2

Total: \$ 100.000,00

Confirmar eliminación

¿Estás seguro de que deseas eliminar este producto?

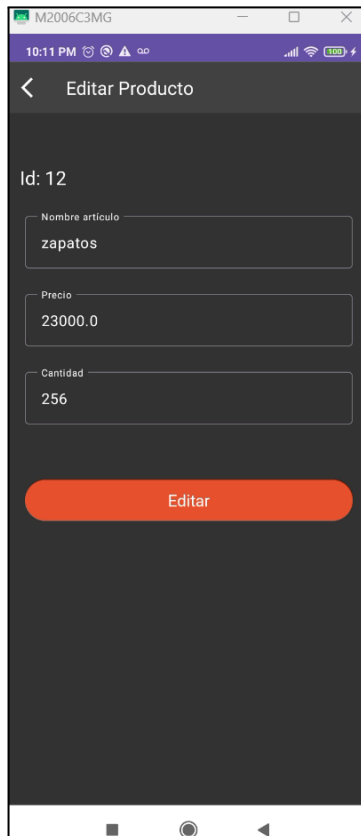
No

Sí

Criterio 4: Un ícono flotante de color naranja como se observa en la imagen, ubicado en la parte inferior derecha de la ventana. Al dar clic sobre este ícono que permite editar un producto, debe dirigir al usuario a la **HU:6.0 Ventana Editar Producto**

6. Ventana Editar Producto

ID: HU 6.0	HU 6.0: Ventana Editar Producto
Yo como (Actor): Usuario	
Quiero (Acción): Editar un producto del inventario	
Para poder (Consecuencia): Tener actualizado todo el inventario	



Criterio 1: La ventana tendrá un fondo de color negro (#CC000000) con una Toolbar de color gris (#424242), esta tiene un texto de color blanco con la frase “Editar producto” y una flecha de atrás de color blanco en la parte izquierda de la barra. Al dar clic en la flecha debe llevar al usuario a la **HU 5.0: Ventana detalle del producto**

Criterio 2: Un texto con la palabra **Id:** donde se colocará el código del producto, observe que este código no se debe editar.

Criterio 3: Se muestran 3 campos, Nombre artículo, Precio y Cantidad, observe que estos campos ya se traen la información que se va a modificar.

Criterio 4: Un botón de color naranja con bordes redondeados con la palabra “Editar”.Al dar clic sobre este botón, inmediatamente se actualiza en la base de datos SQLite el producto y seguidamente muestra el ítem actualizado en la lista de productos que está en la Ventana Home Inventario.

Criterio 5: Si alguno de los campos a modificar queda vacío, el botón editar debe quedar inactivo.

Criterio 6: El campo Nombre artículo admite cadena de texto y tendrá un máximo de 40 caracteres incluyendo espacios.

Criterio 7: El campo Precio solo admite números y tendrá un máximo de 20 dígitos.

Criterio 8: El campo Cantidad solo admite números y tendrá un máximo de 4 dígitos.

Evaluación del Miniproyecto 1

CALIFICACIÓN EQUIPO		
RA	%	ITEM A CALIFICAR
RA-1 Implementa aplicaciones nativas para una plataforma móvil en particular, tomando ventaja de las facilidades que brinda la plataforma seleccionada.	60	<ul style="list-style-type: none">• Uso de arquitectura MVVM (con Repository)• Uso de Corrutinas• Funcionamiento de la app como se indica en las Historias de Usuario• Uso de Bases de Datos SQLite con Room• Uso de Fragments• Uso de navigation
RA-2 Usa principios de Diseño de Experiencia y Diseño de Interacción para el desarrollo de aplicaciones Móviles.	20	<ul style="list-style-type: none">• Interface de la app como se indica en las Historias de Usuario
RA-3 Emplea algún sistema de gestión de proyectos y control de versión de código, que le permita construir aplicaciones móviles de manera colaborativa.	20	<ul style="list-style-type: none">• Gestión de las tareas (criterios) de las Historias de Usuario en Jira . “Por hacer, en curso , hecho”• Uso de GitHub donde se evidencie activamente el trabajo en equipo durante el sprint
NOTA EQUIPO	100 %	
CALIFICACIÓN INDIVIDUAL		
Corroborar que cada uno de los integrantes del equipo participó activamente en el desarrollo del proyecto. Esta calificación se hará en un rango de 0 a 1 , siendo 1 la mejor nota.		
CALIFICACIÓN DEFINITIVA DEL ESTUDIANTE (Calificación Equipo * Calificación Individual)		
La nota definitiva del estudiante será la nota que haya sacado el equipo multiplicada por la nota individual del estudiante.		
Ejemplo: Si la nota del equipo fue de 5 y la nota individual fue de 0.8 , la nota definitiva del estudiante será de 4 (5 * 0.8)		

Condiciones de entrega y sustentación del Miniproyecto 1

- Es obligatorio que los integrantes del equipo enciendan la cámara durante la sustentación del proyecto. Penalización de 0.5 décimas en la nota final.
- Se reitera que cualquier indicio de copia está prohibido y será penalizado de acuerdo a los estatutos oficiales de la Universidad.
- Se recomienda que en el Jira, cada criterio esté en una tarjeta con su responsable y no una tarjeta para toda la HU con un responsable.
- La presentación del proyecto es en equipo, no individual.
- Ser puntual el día de la sustentación.(hora de inicio: 6:30 pm), de lo contrario el equipo debe esperar mientras el resto de equipos hacen la sustentación..
- Por cuestiones de tiempo cada integrante del equipo debe tener las herramientas necesarias para sustentar (repositorio, jira, android studio con el proyecto abierto, dispositivo o emulador para mostrar la app)
- Se habilitará en el campus virtual para que suban un archivo pdf, con las siguientes consideraciones:
 - Solo un integrante del equipo debe subir el pdf al campus.
 - El nombre del archivo debe llamarse de acuerdo al nombre de su equipo (ver tabla de equipos), ejemplo equipoUno, equipoDos, etc
 - En el pdf colocar nombres y apellidos de los integrantes del equipo ,enlace al repositorio de su proyecto, enlace al tablero del jira con los respectivos permisos
 - Cada repositorio debe llamarse de acuerdo al nombre de su equipo (ver tabla de equipos), ejemplo equipoUno, equipoDos, etc.
 - *El repositorio no debe tener ningún commit después de la fecha y hora de entrega. Penalización de 0.2 en la nota final*

Inicio y terminación del sprint 1 para el Miniproyecto 1

Inicia: 29 de octubre de 2025 a las 6:30 pm

Monitoría: 5 de noviembre de 2025 a las 6:30 pm

Termina: 12 de noviembre de 2025 a las 6:30 pm