

Universidad Don Bosco

Escuela de Ingeniería en Computación

Desarrollo de Software para Móviles – G03L Desafío Practico 2:

Desano Practico 2

Aplicación móvil con Android

Catedrático:

Tec. Julio Armando García Sánchez

Equipo colaborativo:

Francisco Ernesto Bayona Burgos - BB202225

Pablo Dagoberto Aguilar Montano - AM230283

Campus Soyapango

2024

Carrera universitaria:

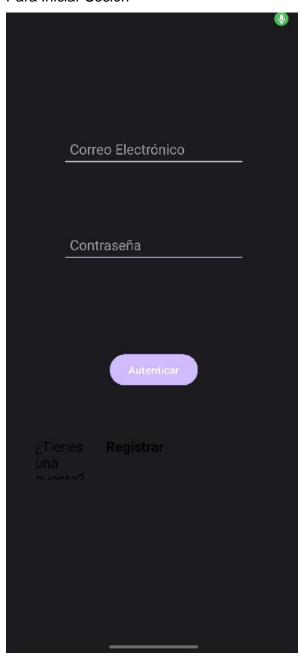
Técnico en Ingeniería en Computación



Farmacia HealthyLife

En nuestra Aplicación trabajamos en una farmacia online, donde lo que priorizamos es que el cliente pueda pedir sus medicamentos desde su dispositivo móvil desde la comodidad de su casa o donde se encuentre, priorizando una interfaz agradable para el cliente y fácil de entender para que no le sea difícil poder hacer sus compras, con las funcionalidades para poder registrarse en la aplicación si es que es nuevo cliente y si ya es cliente habitual y tienen una cuenta, solamente iniciaran sesión, también está la característica de poder agregar los productos que deseen al carrito de compra sin límite y cuando ya tengan todos los productos que buscan, toque el botón de comprar y logren realizar su compra.

A continuación, las capturas de pantalla de nuestra aplicación y sus características Para Iniciar Sesión



Pantalla para Registrarse si es que no tienen una cuenta Correo Electrónico Contraseña

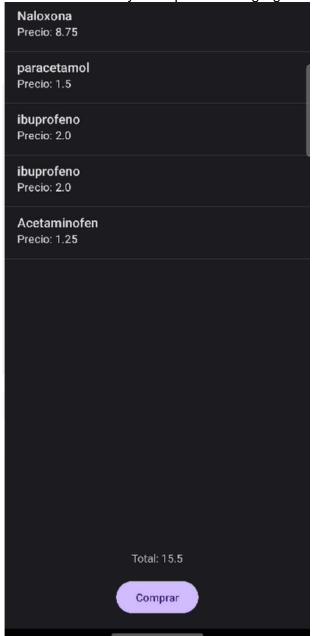
Pantalla de los productos disponibles y a su vez el botón de "Ver carrito" (al ir hacia abajo se ven los demás productos en la aplicación)



Notificación al agregar un producto al carrito



Pantalla del carrito ya con productos agregados



Notificación que se muestra al realizar la compra



Para que pueda entender mejor el funcionamiento de nuestra aplicación aquí le dejo el enlace hacia un video de YouTube donde se explica bien cada característica de la aplicación.

