

UNIVERSIDAD DON BOSCO



Desarrollo de Software para Móviles DSM441 G01L

Docente: Julio Armando García Sánchez

Integrantes:

Jeniffer Gabriela Chávez Suriano CS231697

Manuel de Jesús Escobar Contreras EC230554

Tema: Desafío 03

Ciclo: 02-2024

Fecha de entrega: 09/10/2024

Pinky Unicorn LearninG

Esta es una aplicación sencilla que permite a los usuarios a acceder a una lista de recursos de aprendizaje, como libros, videos, y tutoriales relacionados con la ingeniería de sistemas.

de



Imagen 1: Pantalla principal de la aplicación, donde la parte superior está el nombre de la aplicación y seguido la lista de recursos de aprendizaje.



Imagen 2: Al seleccionar un recurso de la lista este me mandara un mensaje donde puede elegir si desea ver el recurso, Modificar el recurso o Eliminar el recurso.



Imagen 3: Si el usuario elije ver recurso se le mostrara lo que es el nombre el libro o video y una imagen de referencia seguido por una descripción y el tipo del recurso.

Modificar Recurso

Título
Programación de Servicios y Procesos

Descripción
Este libro tiene un planteamiento eminente

Enlace del Recurso (URL)
<https://www.sintesis.com/libro/programac>

Imagen del Recurso (URL)
https://www.sintesis.com/_next/image?url

Tipo del Recurso
Libro

Modificar

Imagen 4: si el usuario elige modificar recursos, se mostrará los campos para que modifique y luego de hacer sus modificaciones da click en modificar y le dará un mensaje que dice que sea modificado de forma correcta.

Si desea eliminar un recurso solo debe de dar click en la opción eliminar recurso.

Agregar Recurso

Título

Descripción

Enlace del Recurso (URL)

Imagen del Recurso (URL)

Tipo del Recurso

Agregar

Imagen 5: Al estar en la pantalla principal en la parte superior encuentra un botón de (+) es para poder agregar otro recurso, al darle click le mostrara los campos que le solicita llenar para poder agregar ya al a ver llenado todos los campos le da click en agregar.

Agregar Recurso

Título
Matematica Discreta

Descripción
Libro de aprendizaje de matematica discreta

Enlace del Recurso (URL)

Imagen del Recurso (URL)

Tipo del Recurso
Libro

Agregar

Imagen 6: ejemplo de como agregar un nuevo recurso.



Imagen 7: En la parte superior se muestra el recurso nuevo que se agregó.

- Link de video: <https://youtu.be/btSi5OMlpZ4>
- Link de GitHub: https://github.com/EC230554/DESAFIO_3_MOVILES.git
- Link de mockapi:
<https://670578db031fd46a83101943.mockapi.io/PinkyLearning/v1/recursos>