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 entrego: 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.

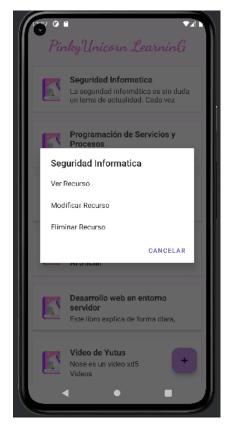


Imagen 2: Al seleccionar un recurso de la lista este me mandara un mensaje donde puede elegir si desea ver el recurso, Modificar el recurso o Eliminar el recurso.



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.



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.



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.



Imagen 6: ejemplo de como agregar un nuevo recurso.



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

