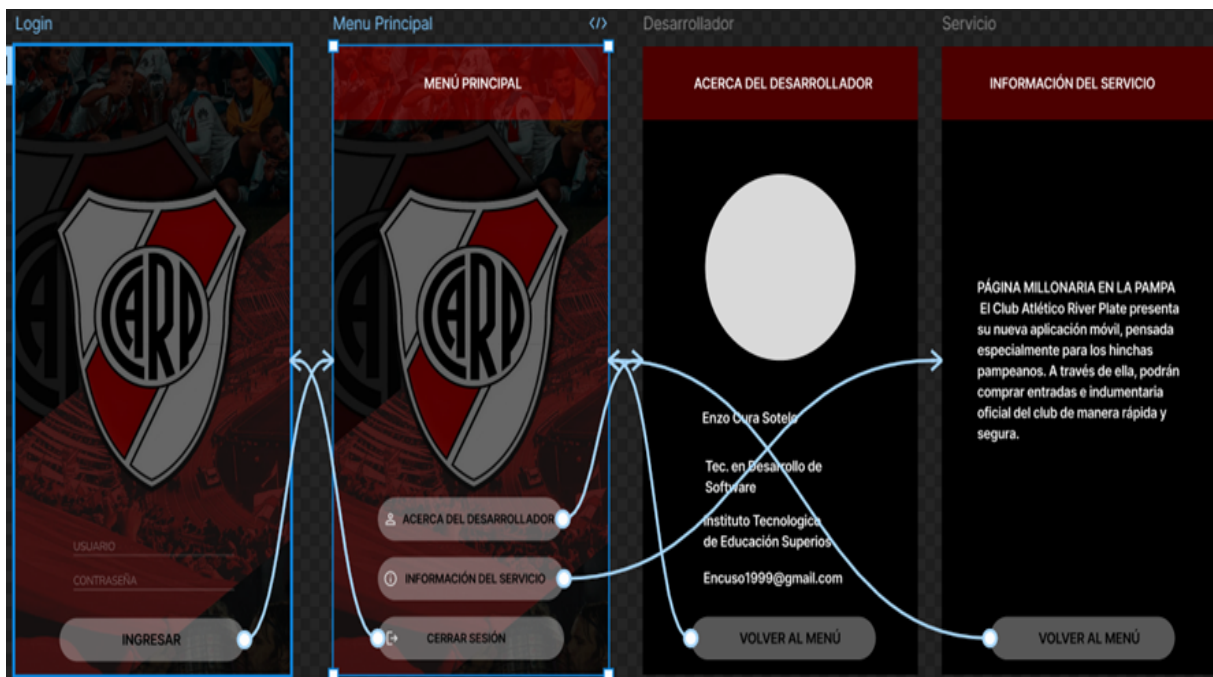


TRABAJO PRÁCTICO 2 – PROGRAMACIÓN MÓVILES

A continuación, se presenta el desarrollo de la aplicación móvil correspondiente al Trabajo Práctico N.º 2 de la asignatura Programación Móviles.

Prototipo en Figma: <https://www.figma.com/proto/266Ve6g6Y4kyHjnPHbzxFk/Trabajo-Pr%C3%A1ctico-2---Programaci%C3%B3n-M%C3%B3vil?node-id=0-1&t=MthoRMv2LtZzdr1T-1>



Login:

La pantalla de inicio solicita las credenciales de acceso. Al presionar el botón 'Ingresar', se navega automáticamente hacia la pantalla del Menú Principal.

Menú Principal:

En esta sección, el usuario puede acceder a dos opciones: 'Acerca del Desarrollador' e 'Información del Servicio'. Cada botón redirige a su pantalla correspondiente.

Acerca del Desarrollador:

Esta pantalla muestra los datos de contacto del desarrollador. Además, incluye un botón para regresar al Menú Principal.

Información del Servicio:

Se presenta una descripción general del servicio que ofrece la aplicación móvil. También se proporciona la opción de volver al Menú Principal.