



Facultad de Ingeniería
Escuela de computación

Ciclo II- 2024

Desarrollo de Software para Móviles

Desafío III

Estudiantes:

Ashley Nicole Aguilar Ramírez
Heysel Guadalupe Argueta Hernández

AR232346
AH230907

Docente: Ing. Julio García

Índice

Ejercicio	3
Icono/Logo:	3
Nombre:.....	3
Paleta de colores:.....	4
Gama de colores exactos:	4
Porcentaje:	4
Interfaz	5
Estructura:	6
Enlace al repositorio de GitHub:	6
Enlace de la API:.....	6

Ejercicio

Aplicación para realizar: Lista de Recursos de Aprendizaje

Diseña una aplicación simple que permita a los alumnos acceder a una lista de recursos de aprendizaje, como libros, videos y tutoriales relacionados con la ingeniería de sistemas. La aplicación debe consumir la API para mostrar una lista de recursos con sus descripciones y enlaces correspondientes, facilitando el acceso a materiales educativos útiles.

Dentro de las funcionalidades debe incluir como mínimo:

- Visualización de todos los recursos
- Búsqueda por id del recurso
- Agregar recurso
- Eliminar recursos
- Modificar Recursos.

Icono/Logo:

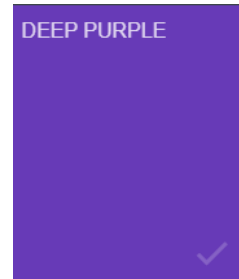
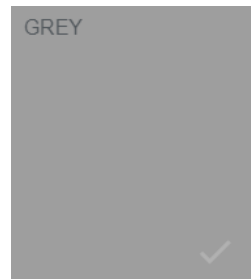


Nombre:

Chikístríkis

Paleta de colores:

Se implementó dos temas (GREY Y DEEP PURPLE) y tonos de la misma gama de ellos.



Gama de colores exactos:

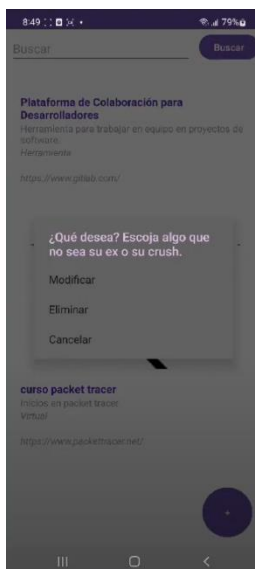
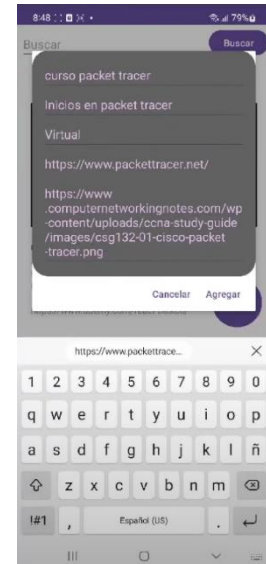


Porcentaje:

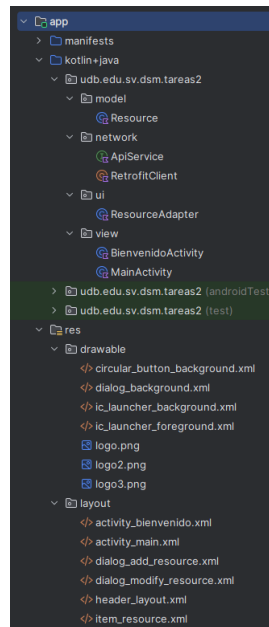
Se debe hacer un documento con una portada con los integrantes, donde se haga las capturas de pantallas del funcionamiento, además el porcentaje que se alcanzó (100%, 80%, etc.)

En este ejercicio se alcanzó el 100% de funcionalidad.

Interfaz



Estructura:



Enlace al repositorio de GitHub:

<https://github.com/Heyse12/Desafio3DSM.git>

Enlace de la API:

<https://67009ae04da5bd2375545ebf.mockapi.io/api/education/resources/>