UNIVERSIDAD DON BOSCO



FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE COMPUTACIÓN

Diseño y Programación de Software Multiplataforma GL: 04L

Desafío Practico 01

Catedrático: Ing. Karens Medrano

Estudiante: Alinson Javier Melendez Torres

Ejercicio 01

Lista de compras de películas Porcentaje de desarrollo: 100% A continuación, se presentarán capturas de pantalla del funcionamiento de la aplicación solicitada en el ejercicio 01, en el que se requería realizar una lista de compras de 10 películas



Total: \$0.00

Se muestra el index de la aplicación, donde se encuentran los elementos para agregar una película, un Select y un botón "Agregar Película

Lista de Compras



Agregar Película

Total: \$0.00

Se muestran las 10 películas en el Select picker para luego agregarlas mediante el botón.

Lista de Compras

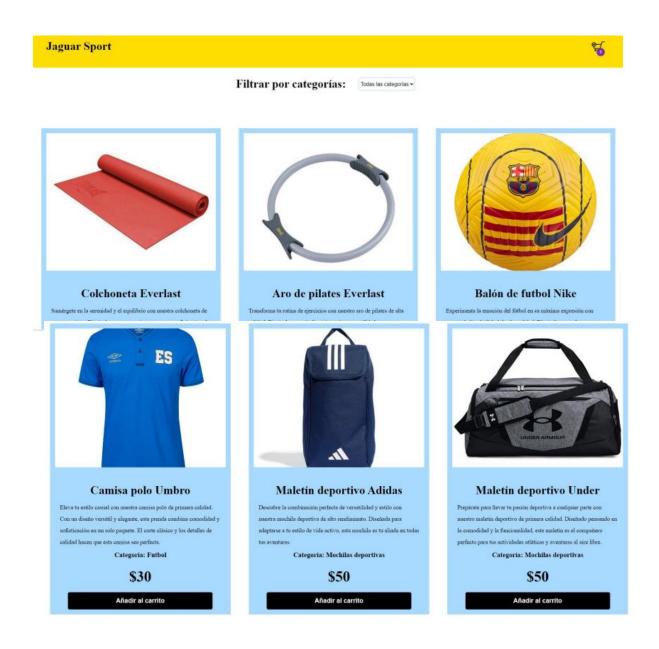
Selecciona una película	Agregar Película
The Dark Knight \$7.99	1 🗑
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring \$10.99	1
Forrest Gump \$5.99	1 🛍
The Shawshank Redemption \$9.99	1 🗑

Total: \$34.96

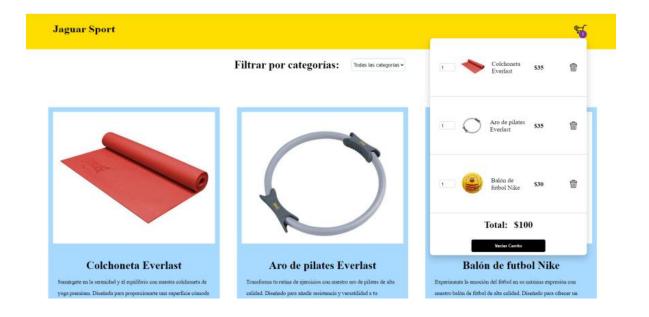
Se muestran las películas agregadas, la cantidad y el botón eliminar para cada una de ellas. También se muestra el total a pagar por todas las películas.

Ejercicio 02

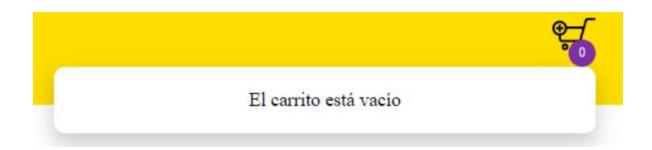
Aplicación web Jaguar Sport Porcentaje de desarrollo: 100% A continuación, se presentarán capturas de pantalla del funcionamiento de la aplicación solicitada en el ejercicio 02, en el que se requería realizar una tienda en línea con productos de distintas categorías



Se muestran las cartas de los productos, conformado por: Nombre, Descripción, Categoría, Precio y el botón para agregarlo al carrito.



Se muestra el carrito de compras con productos añadidos, cada producto cuenta con el input de tipo number, foto del producto, nombre del producto, precio, botón de eliminar producto y un botón de vaciar carrito



Se muestra el mensaje al presionar el botón vaciar el carrito.