



UNIVERSIDAD DE GRANADA

EJES4_WIREFLOW: PLAY STORE

Autor

Juan Manuel Castillo Nievas



MÁSTER PROFESIONAL EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Granada, 24 de noviembre de 2020

1. Estructura

Al igual que en la aplicación de Twitter, nos encontramos con una estructura por secciones y lineal (ver Figuras 1 y 2).

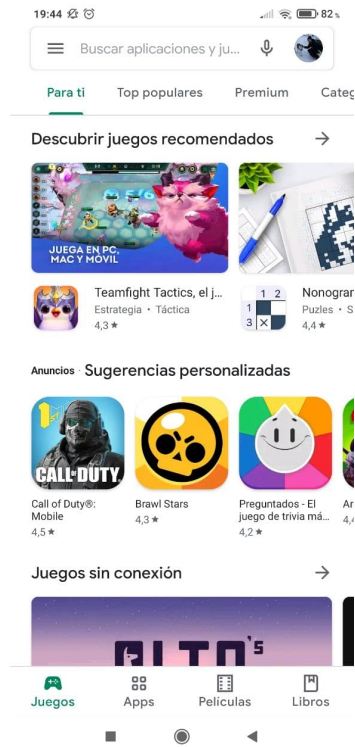


Figura 1: Estructura por secciones

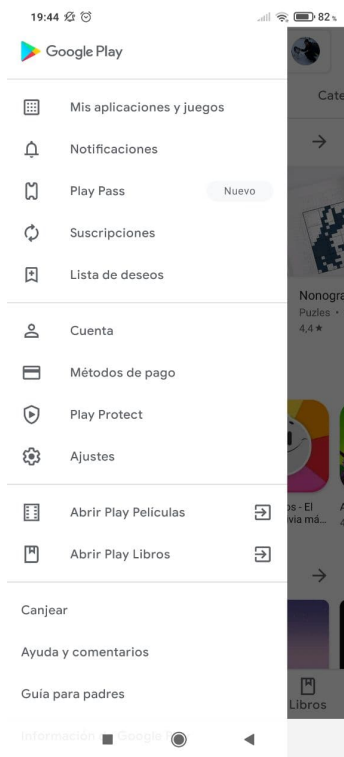


Figura 2: Estructura lineal

2. Navegación

Encontramos una navegación basada en grid (ver Figura 3) y navegación basada en listas (ver Figura 4). En la navegación basada en listas se ha utilizado el sistema de búsqueda para introducir la palabra **juegos** y obtener la lista de aplicaciones.

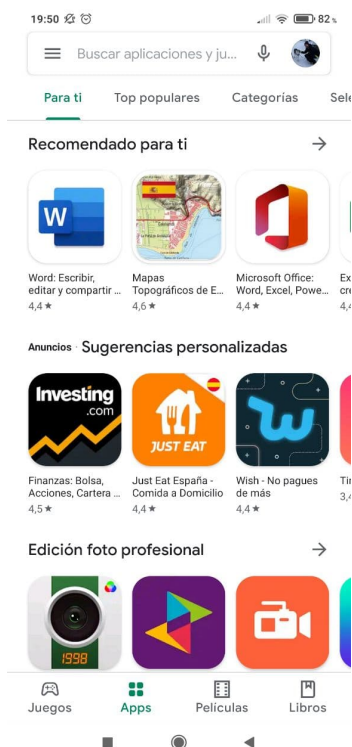


Figura 3: Navegación basada en grid

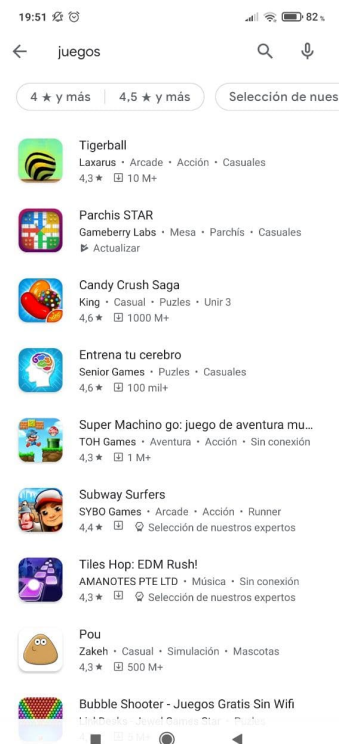


Figura 4: Navegación basada en listas

3. Mapa de vistas

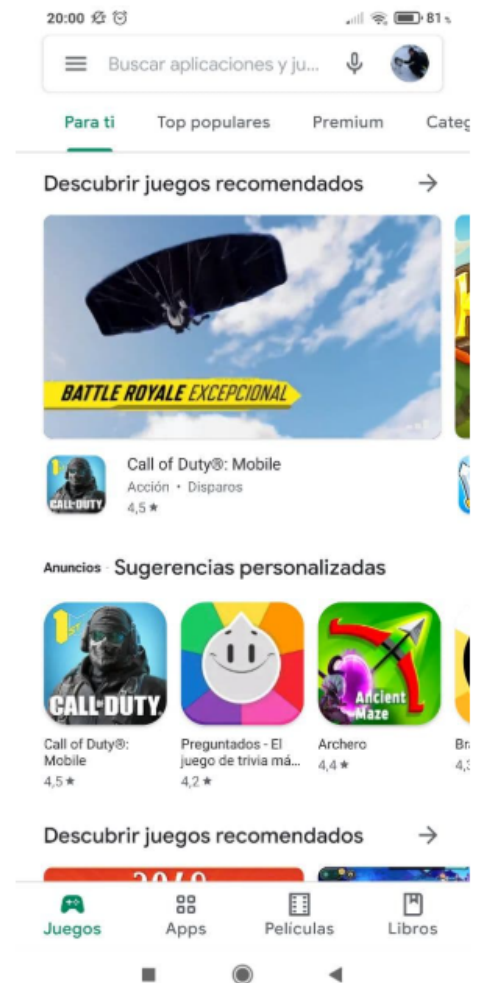
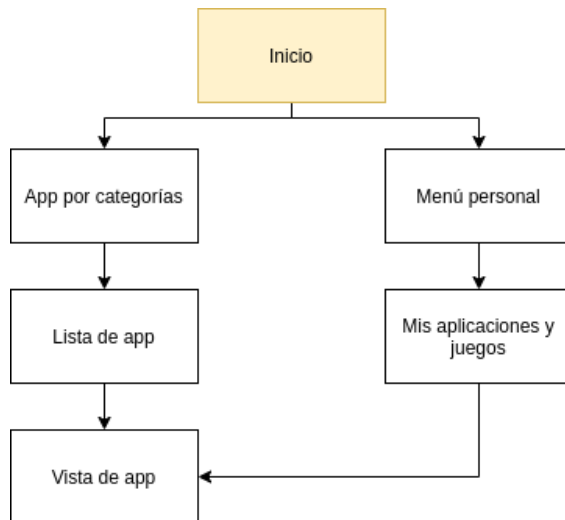


Figura 5: Mapa de vista 1

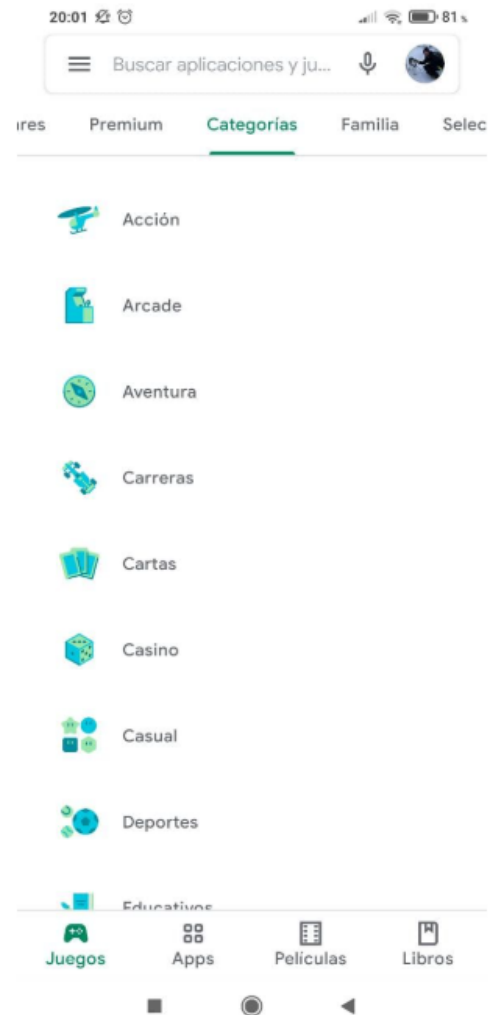
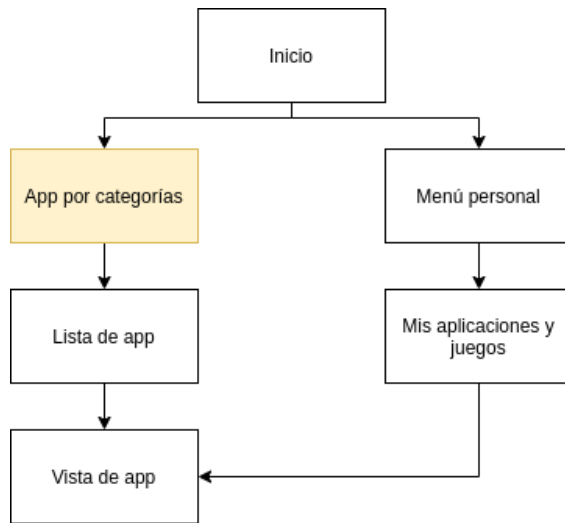


Figura 6: Mapa de vista 2

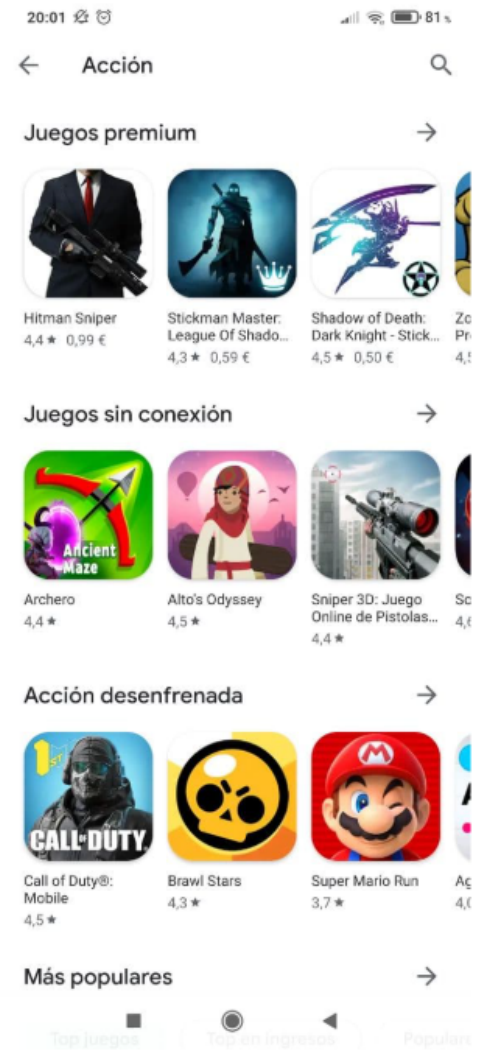
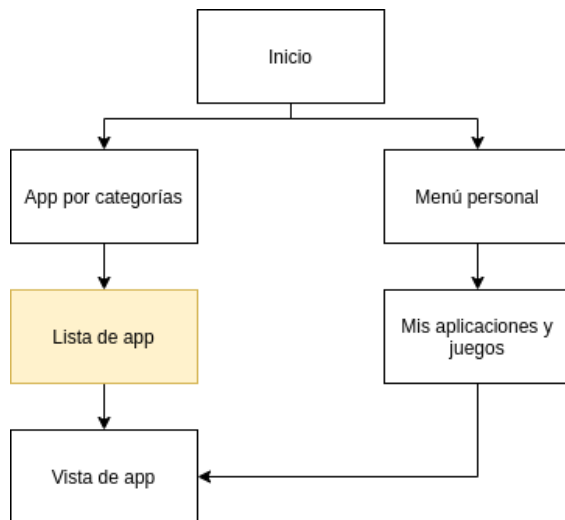


Figura 7: Mapa de vista 3

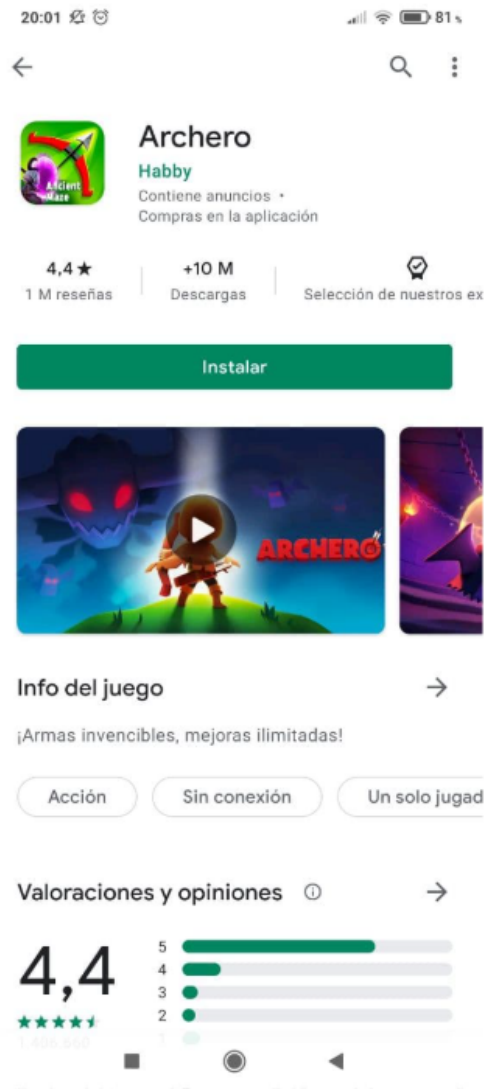
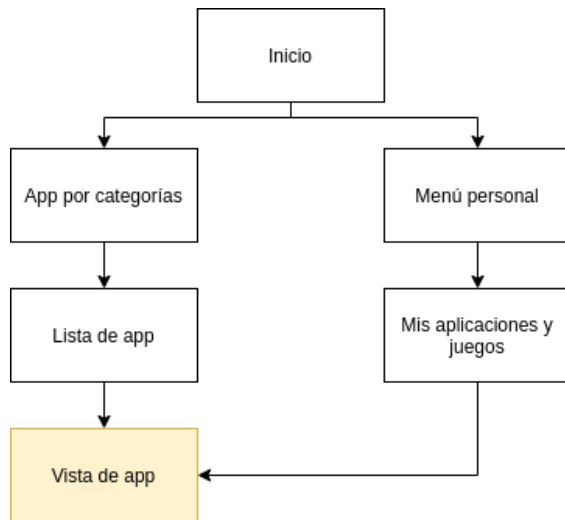


Figura 8: Mapa de vista 4

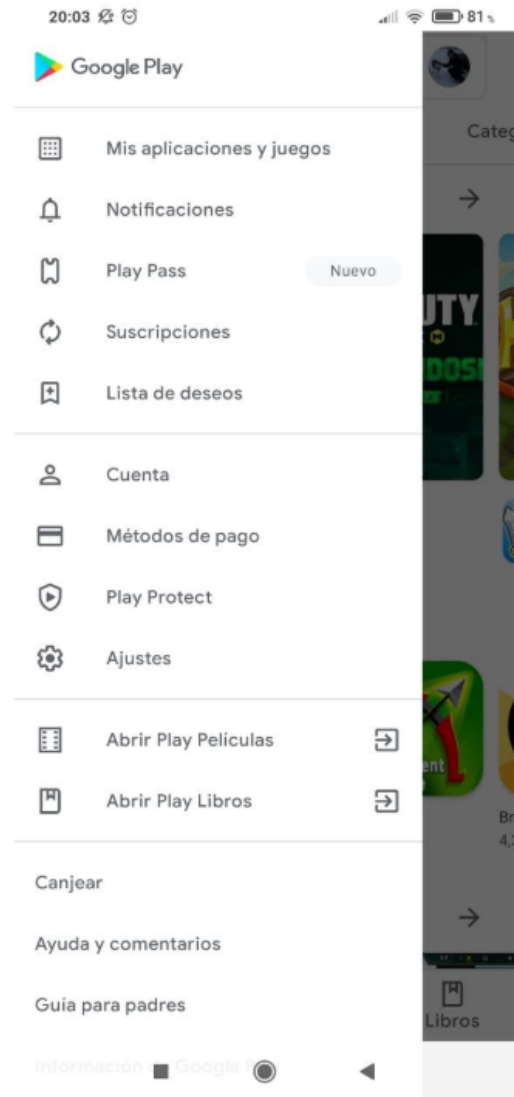
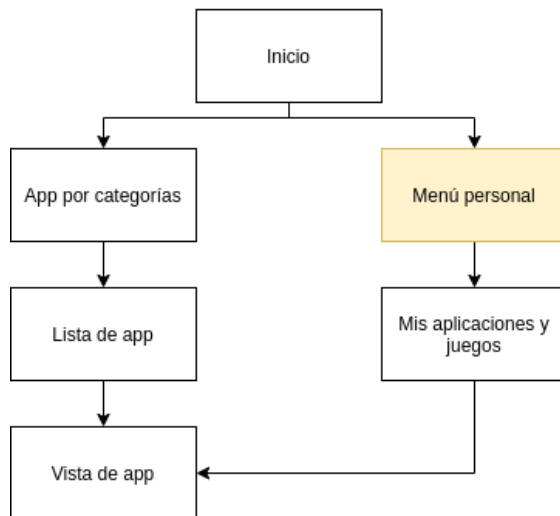


Figura 9: Mapa de vista 5

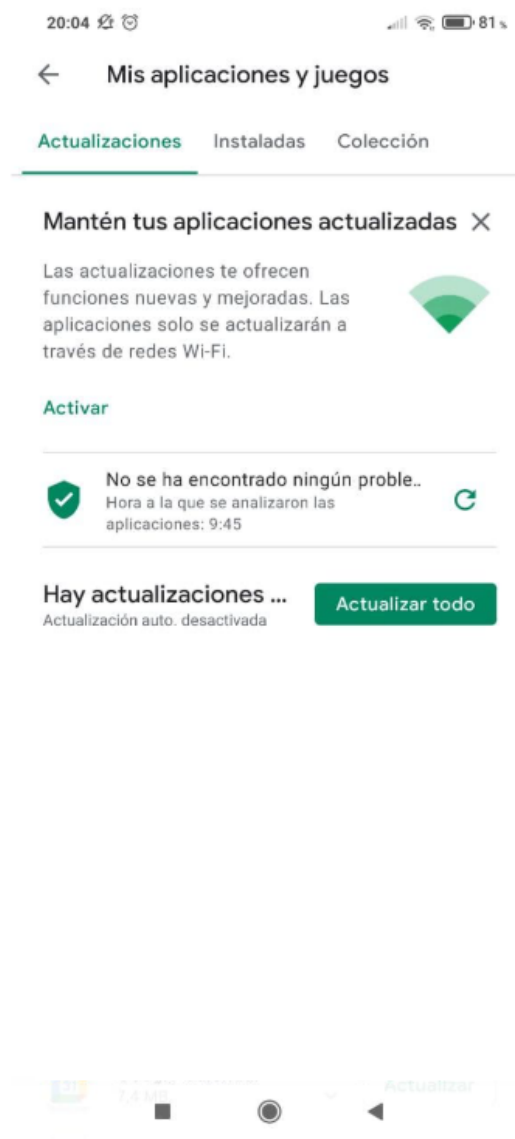
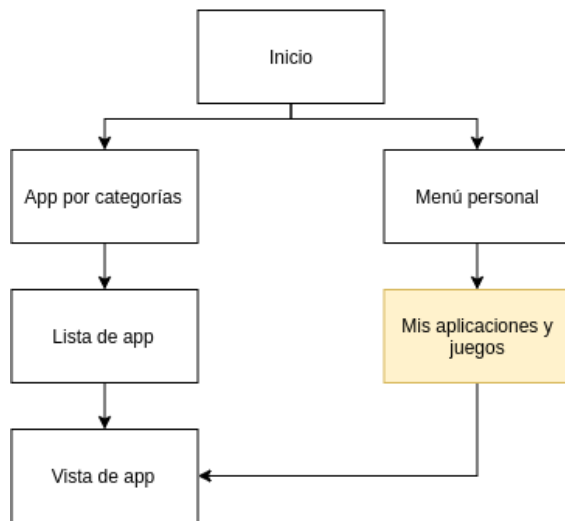


Figura 10: Mapa de vista 6

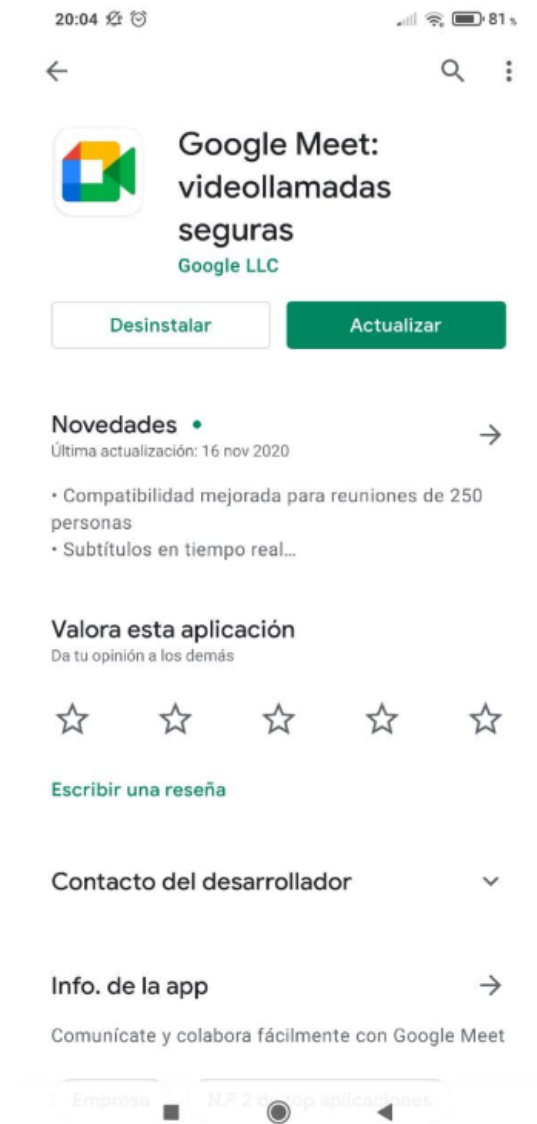
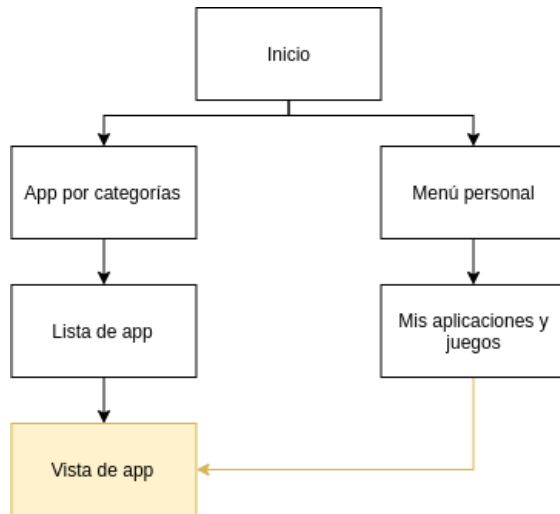


Figura 11: Mapa de vista 7