

FEED ME



ANÁHUAC
CANCÚN

Vicente Yazhael Elias Zambada

Programación de Dispositivos Móviles

Profesor: Ing. José Dimas Lujan Castillo

Fecha: 19 de mayo del 2022

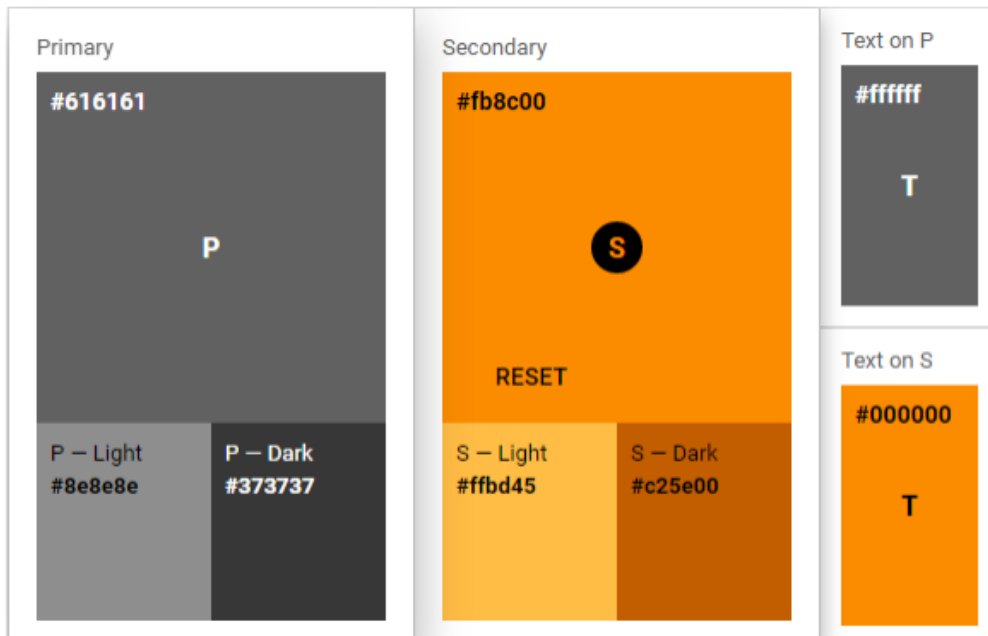
Descripción

Se desarrolló una aplicación basada en kotlin a través de Android Studio, cuyo propósito era asimilarse a una aplicación de entrega de comida (food delivery) basándose solamente en sus funciones más básicas, y repasando el temario visto durante en la materia cursada.

Las funciones por realizar de la aplicación son:

- Login a través de Firebase
- Aplicación de los elementos base de Android
- Navegación entre activities y fragments
- Uso de recyclerViews con información traída desde Firebase
- Aplicación de una activity con maps de Google
- Tener las pantallas de maquetado asemejadas a una app de delivery
- Uso de librerías

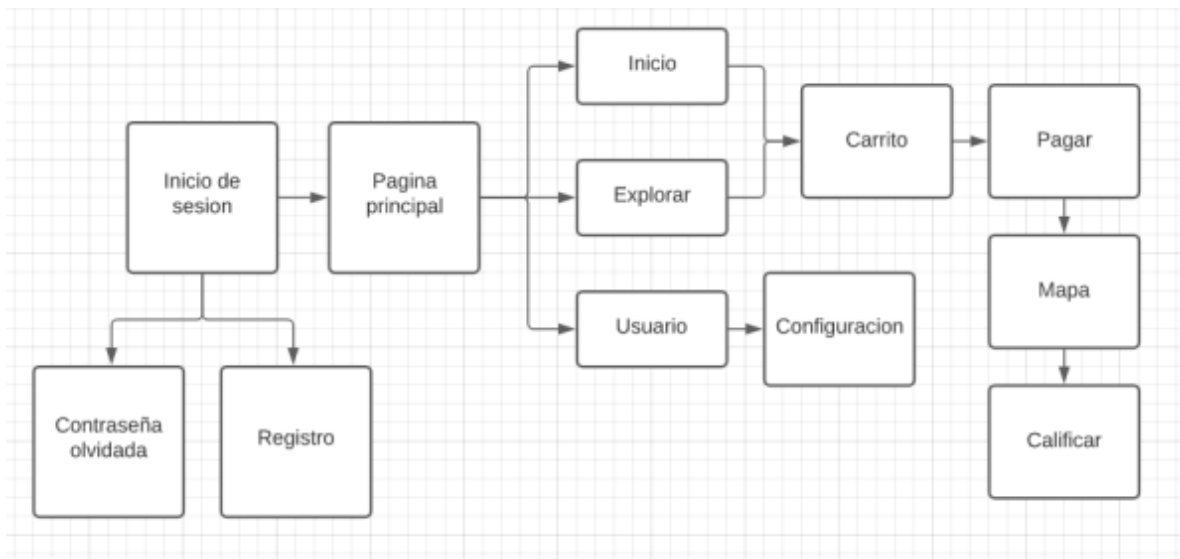
Paleta de colores utilizada



Intercambiando el fondo entre blanco y gris e invirtiendo los primarios y secundarios para cambio de tema claro y oscuro.

Navegación de la aplicación

A todas las pantallas se puede regresar (exceptuando el punto de Inicio de sesión – pagina principal)

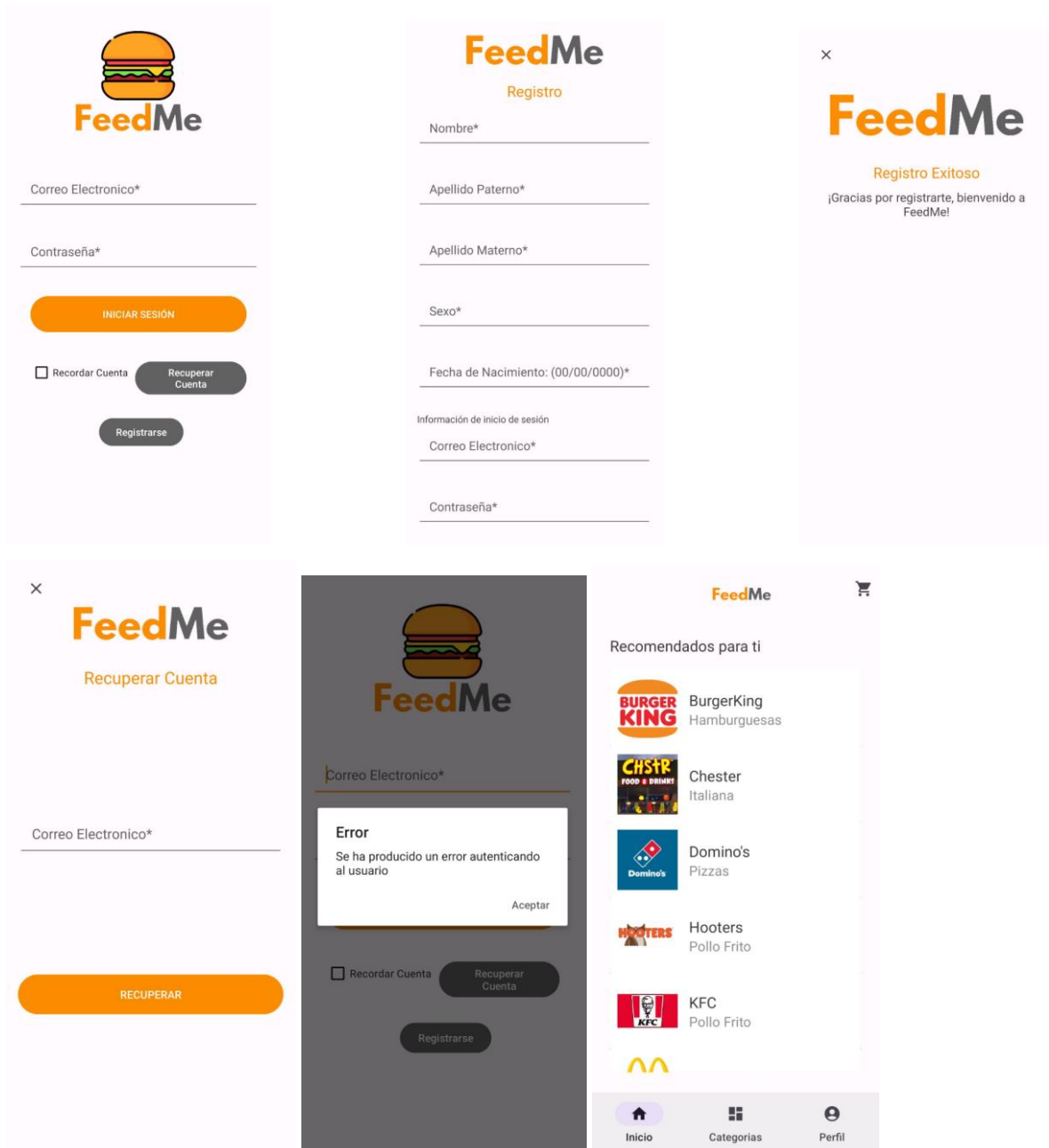


Metas cumplidas

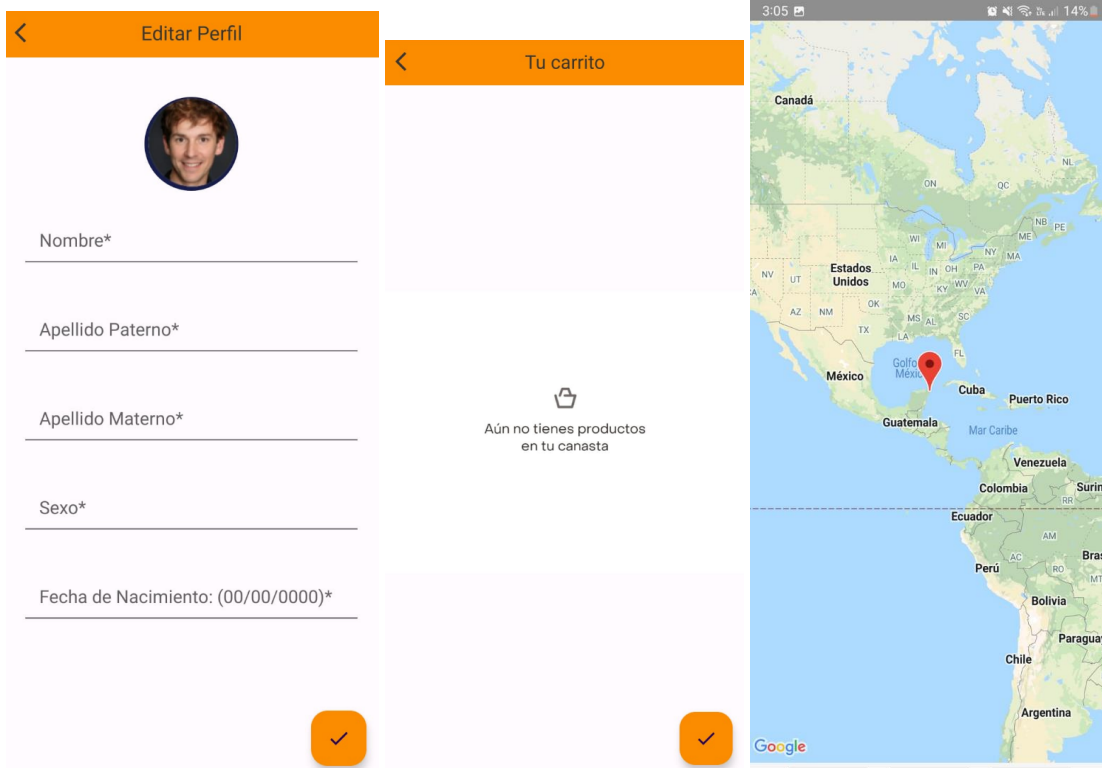
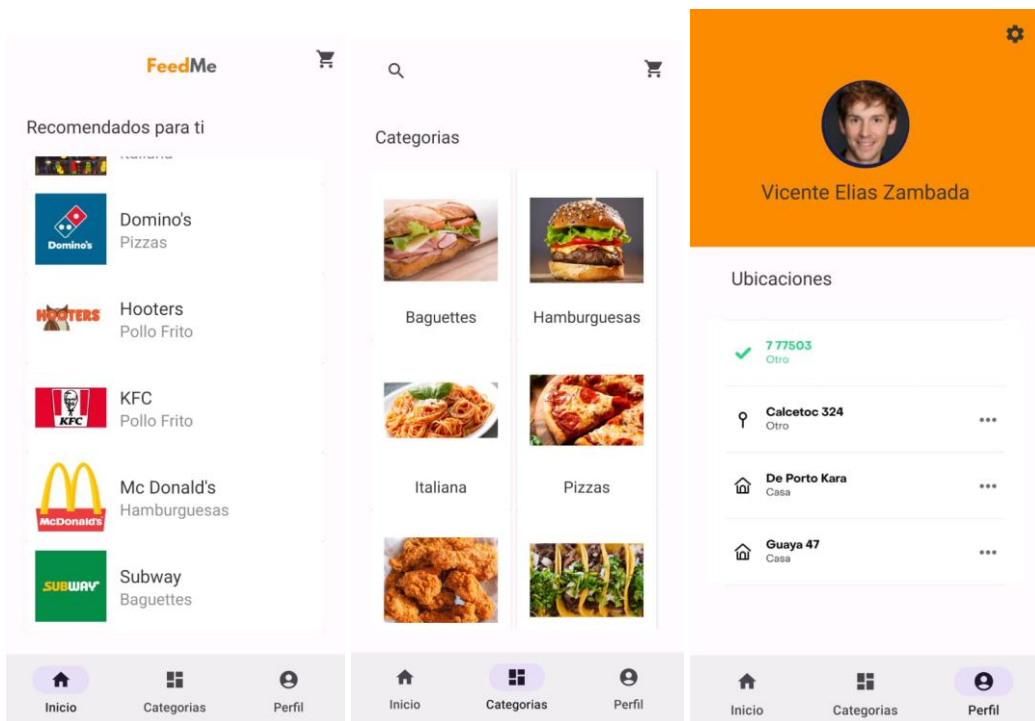
Se utilizaron todos los elementos que se pidió como requisito en clase; tener login (funcional con Firebase), utilizar Firebase y traer datos desde la nube para los RecyclerViews, se utilizó Picasso para traer imágenes dinámicamente igual desde Firebase, la aplicación cuenta con toda la navegación correspondiente, la aplicación cuenta con una activity de maps que indica la ubicación de Cancún, se utilizan librerías, se utilizan fragments, la aplicación se basa en el tema de material design 3 y de igual manera se siguen las indicaciones de este en cuanto a usabilidad, se aplican bastantes elementos base de Android como son el FAB, RecyclerView, Bottom Navigation Bar, entre otros mas comunes como textviews, imageviews, inputs etc. De igual manera se siguen las indicaciones de utilizar los xml de colors, strings y dimens.

Todos los requisitos fueron cumplidos a excepción de hacer la simulación del cobro y agregar las compras al carrito, sin embargo las activities existen con su diseño aunque se muestran con contenido vacío.

Evidencias



La pantalla de error se muestra cuando no existe ningun usuario registrado con las credenciales indicadas, si el usuario existe, inicia sesion con normalidad.



El mapa se muestra al usar el FAB en la activity de carrito.



Link de GitHub

<https://github.com/Lemaziv/Food-App>