

APLICACIÓN SOY UAB

La aplicación móvil esta desarrollado en 2 partes:

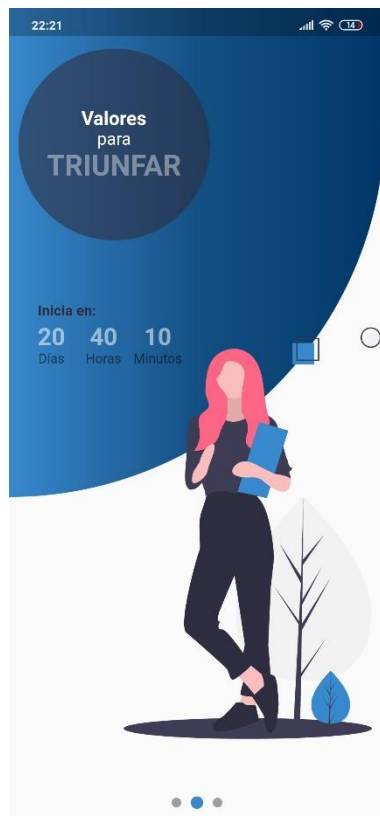
Front-end se esta trabajando con el framework flutter de Google que utiliza el lenguaje de Dart

Back-end que se esta desarrollado con la arquitectura API REST, con el entorno de NodeJS y con el motor de Base de datos SQL Server.



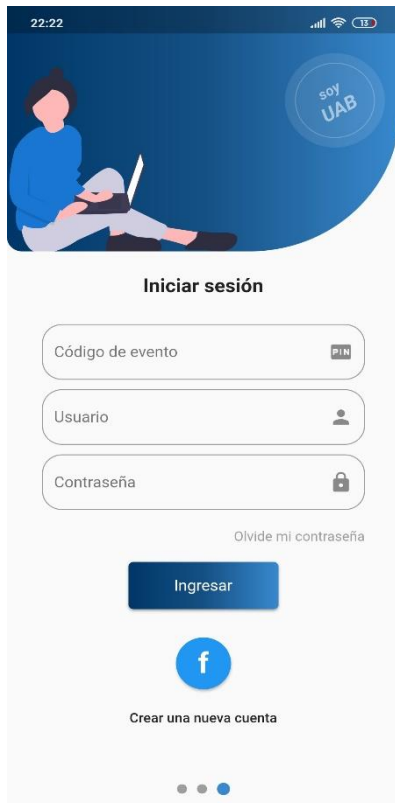
Es la primera interfaz que se verá al iniciar la aplicación móvil se divide en 3 partes y lo que se está utilizando es un slidershow para que no consuma recursos de ram del teléfono.

Primera interfaz se verá el logo como Universidad Adventista de Bolivia



Segunda interfaz se observará el evento actual vigente, con su título diseñado con el framework flutter con el propósito de no consumir muchos Megas al momento de que el usuario ingrese a la aplicación por que al cargar una imagen hacemos que la aplicación sea más lenta en la renderización.


Luego se verá un contador de días, donde descontará dependiendo de los días que falten para el evento.





22:22

soy UAB

Iniciar sesión


Código de evento 

Usuario 

Contraseña 

[Olvide mi contraseña](#)

Ingresar

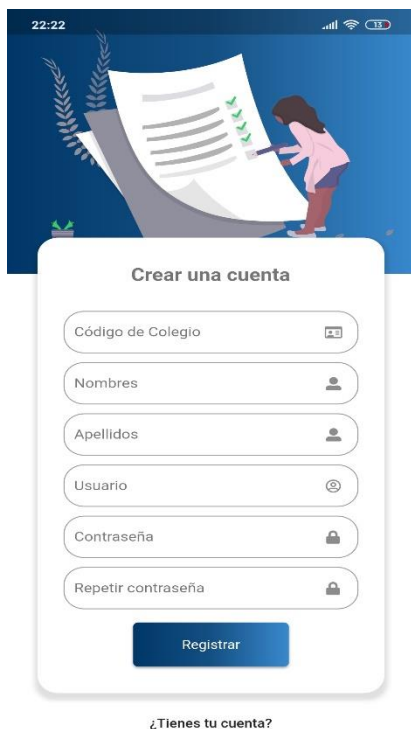


Crear una nueva cuenta

...


Tercera interfaz en la tercera parte de slidershow se vera el Login para el usuario, donde tendrá que ingresar el código del evento al cual el usuario participara, su usuario y la contraseña. Esta interfaz esta funcionando hace la petición a la API REST para que autentifique a la Base de datos SQL Server.


La parte de autenticación con Facebook aún se está trabajando.





22:22


Crear una cuenta


Código de Colegio 

Nombres 

Apellidos 

Usuario 

Contraseña 

Repetir contraseña 

Registrar

[¿Tienes tu cuenta?](#)

Esta interfaz esta fuera del slidershow, es una interfaz individual donde se tendrá que registrar el usuario llenando el formulario, actualmente esta funcionando hace la petición post a la API REST para que luego se haga un registro en la Base de datos.



Una vez que el usuario se autentifique en la aplicación tendrá acceso al Home donde podrá ver el clima, el título del evento al cual está participando el usuario, luego un resumen del evento que está elaborado con un ListView.builder que nos permite hacer un scroll hacia la derecha de esa optimizar los espacios del Home.

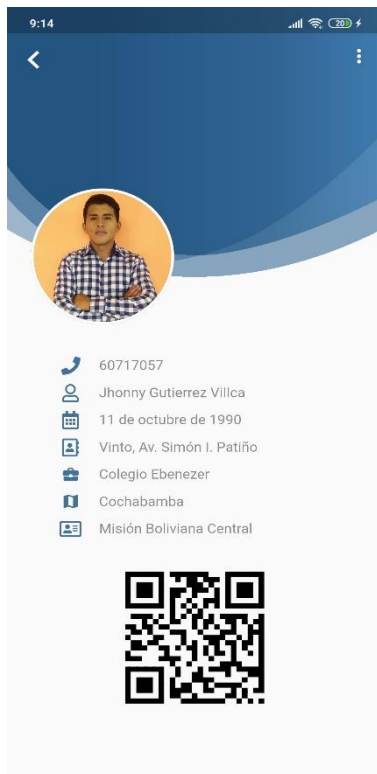
Luego se verá un menú de servicios extras del evento que ofrece la universidad.

Luego haciendo un scroll hacia abajo se verá un mensaje bíblico esto cambiará según sea programado por los organizadores del evento

Por último en la parte inferior se observa el menú principal de donde podrá acceder a opciones que tiene la aplicación en general.

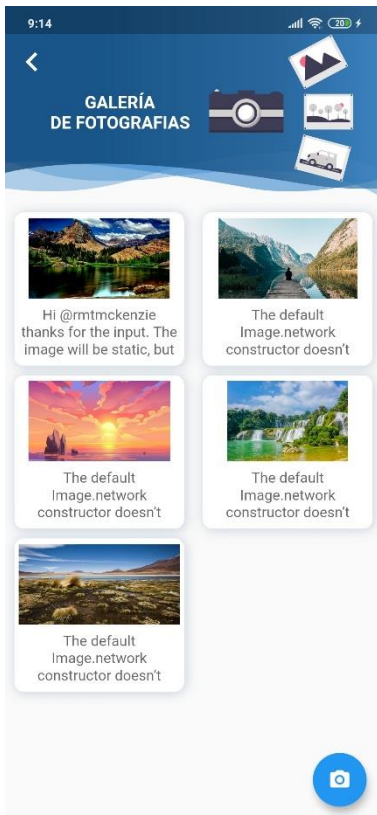


Dando click a la imagen se accede a otro menú de perfil (una vez que el usuario cargue su foto de perfil se podrá ver en el círculo de imagen).

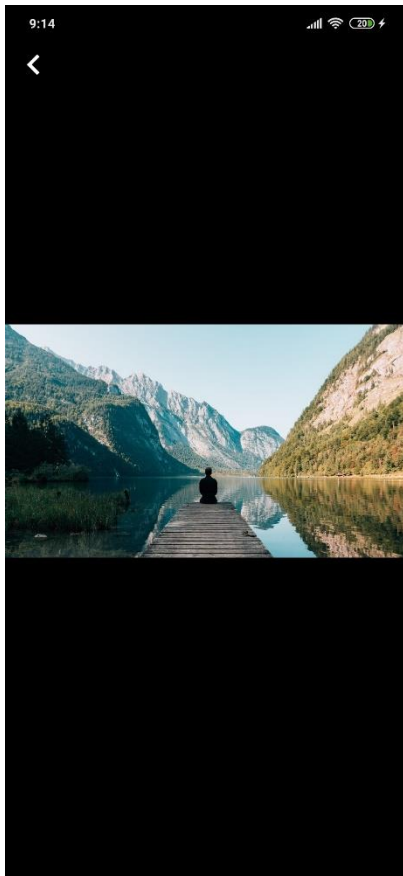


CREDENCIAL

Ingresando a la primera opción del menú de perfil se podrá ver el credencial digital del usuario, generado su código QR automáticamente.



GALERIA DE IMAGENES



VISOR DE IMAGENES



SOY UAB

Se tendrá un menú para la parte comercial.



Regresando al Home podremos acceder a las otras opciones

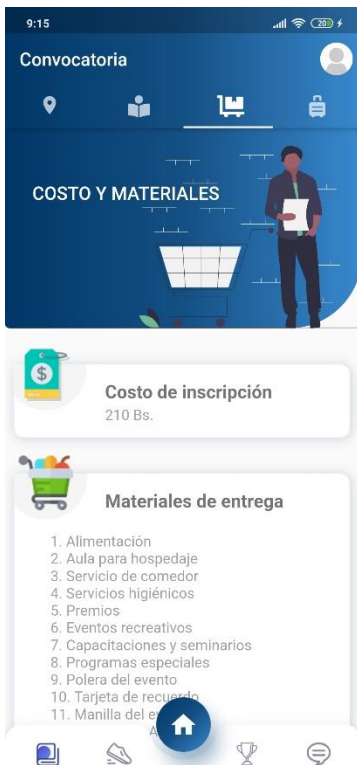


Se podrá ver la convocatoria que esta elaborado con TabBarView dividida en 4 partes:

Fecha y lugar



Concepto y objetivo del evento



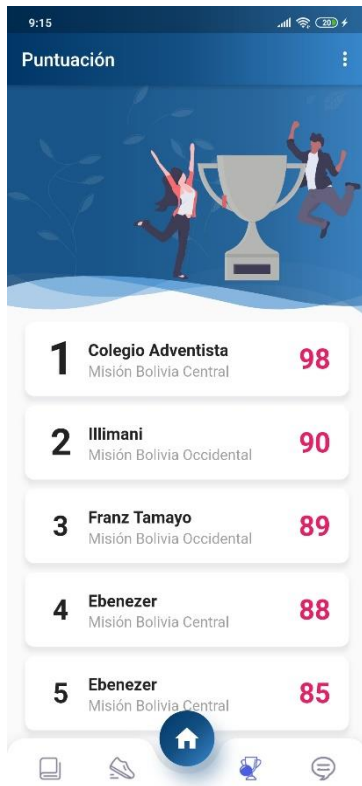
Costo y materiales que se entregara durante el evento



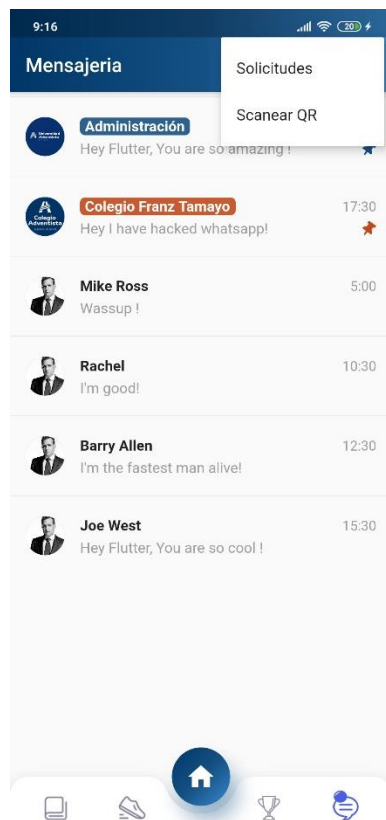
Una lista que todas las cosas básicas que se debe llevar



Posteriormente regresando al menú principal se tendrá acceso al programa de todos los días.



Otra opción será ver el ranking de puntajes de todos los colegios



Se tendrá una mensajería propia de la app donde podrán interactuar entre todos los usuarios de la app, donde podrán enviar solicitud de amistad escaneando el código QR de la otra persona y también podrán ver solicitudes de amistades.

