

# *Actividad 1: Aplicación Android*

06MASW\_04\_A\_2023-24\_Programación en dispositivos móviles (wearables)

The logo for Viu, consisting of the word "viu" in a white, lowercase, sans-serif font, centered within a light orange circle. This circle is part of a larger graphic design on the page.

viu

Universidad  
Internacional  
de Valencia

## Integrantes:

- 1) Abreu Luis, Sandra Beatriz
- 2) Lima Juma, Luis Miguel

# Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo desarrollar una aplicación móvil utilizando la tecnología kotlin dando una solución a la venta de cocktails online, con el fin de ofrecer una experiencia única y atractiva a los clientes. Además, se presentarán los mockups de la aplicación para visualizar cómo será su apariencia final. Asimismo, se utilizará un software de planificación para llevar un seguimiento de las tareas y asignar responsabilidades a cada miembro del equipo. Por último, se mostrarán los resultados de la aplicación.

## Mockup

Los mockups de una aplicación móvil son representaciones visuales estáticas o interactivas de la interfaz de usuario de una aplicación móvil. Estos diseños se utilizan para mostrar cómo se verá y funcionará la aplicación antes de que se desarrolle. Los mockups pueden incluir elementos como botones, menús, iconos, campos de entrada de texto y otros elementos de la interfaz de usuario. Los diseñadores utilizan herramientas especializadas para crear mockups, y los desarrolladores pueden utilizarlos como una guía para construir la aplicación real. Los mockups también pueden ser compartidos con los clientes o los usuarios finales para obtener comentarios y validar el diseño antes de comenzar el desarrollo.

Nuestro diseño se ha realizado con la herramienta ninjamock, cuyos resultados son los mostrados en la figura 1, 2 y 3. Como podemos ver la aplicación contará con tres ventanas, una para acceder a la misma, otra donde veremos los productos y podremos incluirlos en la lista de compra y un último donde nos aparecerá la lista de los productos escogidos y finalmente compraremos estos mismos. Es una aplicación sencilla con la utilidad de comercio.



Figura 1. Página de acceso a la plataforma

En la figura 1, podemos apreciar una ventana de login donde tendremos un campo de texto en el que introducir el usuario de la persona que usa la aplicación, un campo de contraseña donde este usuario introducirá esa contraseña, un botón que nos facilitará la validación del usuario y la contraseña. Por otro lado, tendremos acceso a una pasarela para restaurar la contraseña, y dos enlaces que nos permitirán la entrada mediante la red social facebook o mediante el uso del correo electrónico.



Figura 2. Página donde se muestran los productos a la venta

En la figura 2, visualizamos la lista de productos, con su nombre, precio y descripción. En cada uno de estos de estos productos tendremos dos botones, uno que nos permitirá compartir el producto con otras personas y otro que añadirá el producto a nuestra lista de la compra.



Figura 3. Página que nos muestra un resumen de nuestra compra.

Por último, en la figura 3, tendremos una tercera vista que nos mostrará nuestra lista de la compra, y un botón de comprar que nos dará acceso a la pasarela de pago con tarjeta.

## Trabajo Planificado/Uso de herramientas de planificación

Para la planificación de este proyecto se utilizará la herramienta *Trello*, una plataforma de gestión de proyectos en línea que utiliza un sistema de tableros y tarjetas para organizar tareas y actividades. Cada tarjeta representa una tarea o actividad específica, y se pueden asignar etiquetas, fechas límite y comentarios para facilitar la colaboración entre los miembros del equipo. Los pasos a seguir son en primer lugar, crear un tablero para el proyecto para ello hacemos clic en el botón "Crear un tablero" y asignamos un nombre al tablero. En nuestro caso se denominará *Aplicación de Cocktails*.

En segundo lugar crearemos las listas para las etapas del proyecto, hacemos clic en "Agregar una lista" y asignamos un nombre a la lista. En nuestro caso tendremos "Tareas pendientes", "Tareas en curso" y "Tareas finalizadas".

Seguidamente, creamos tarjetas para las tareas y asignaremos las tareas a los miembros del equipo, arrastrando y soltando las tarjetas en la lista de los miembros del equipo responsables de cada tarea.

Nuestro tablero quedará como en la figura 4.

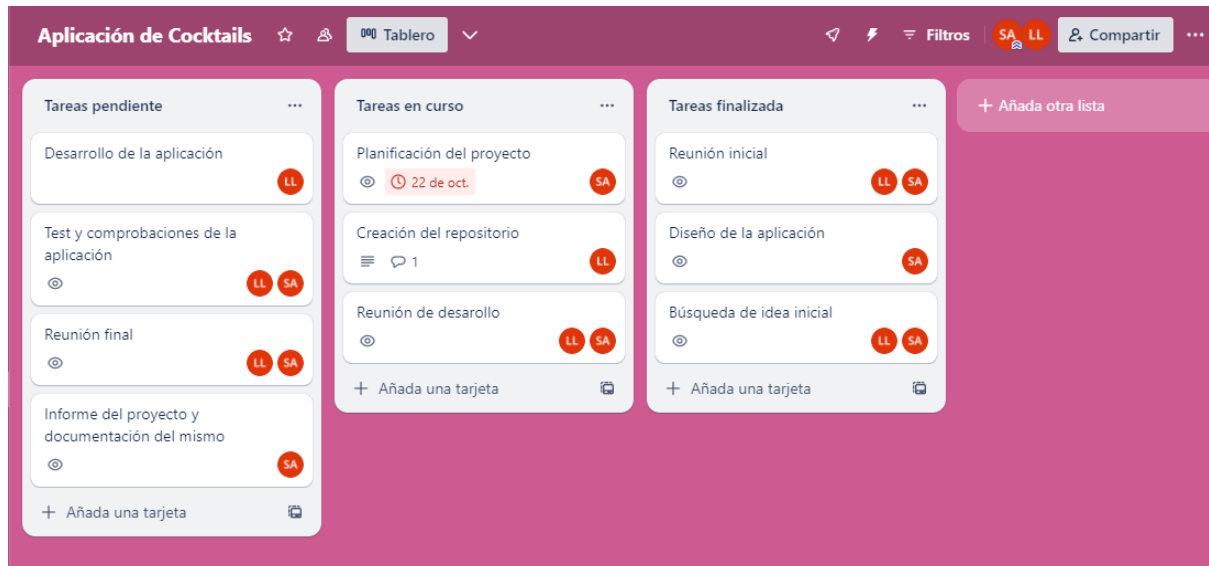


Figura 4. Tablero de tareas

Con esta aplicación podremos hacer el seguimiento del progreso, utilizando la función de comentarios para actualizar el estado de cada tarea. Por último, es importante que el plan esté sometido a revisiones y ajustes.

## Aplicación en funcionamiento

En las siguientes figuras, se muestra la aplicación en funcionamiento, los datos de estos productos son sacados de la página web [thecocktaildb](https://thecocktaildb.com/). Esta página se ha desarrollado con el lenguaje Kotlin en la plataforma Android Studio. A esta aplicación se le ha añadido una barra de búsqueda para que los clientes puedan buscar sus cocktails favoritos.

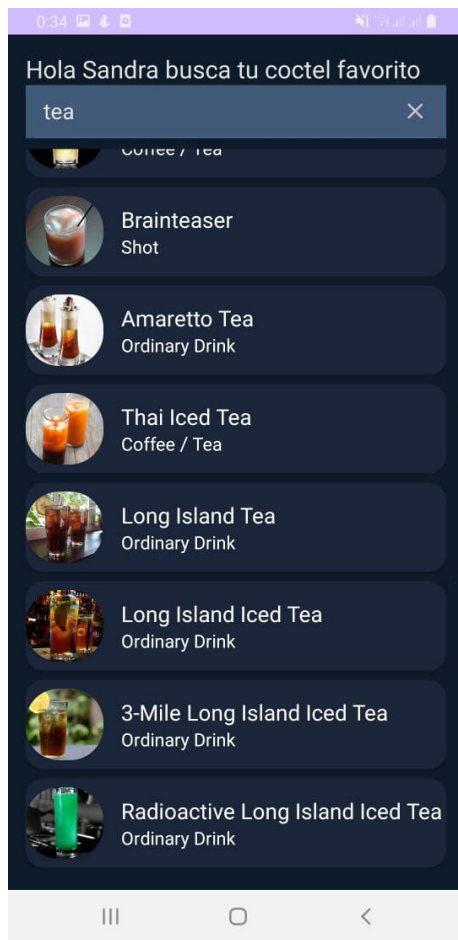


Figura 5. Búsqueda de productos con el usuario Sandra.

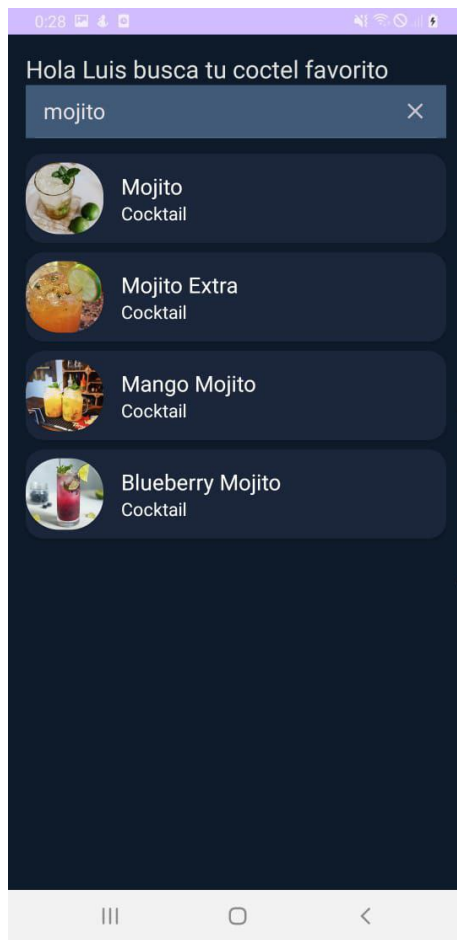


Figura 6. Búsqueda de Cocktail con el usuario Luis.



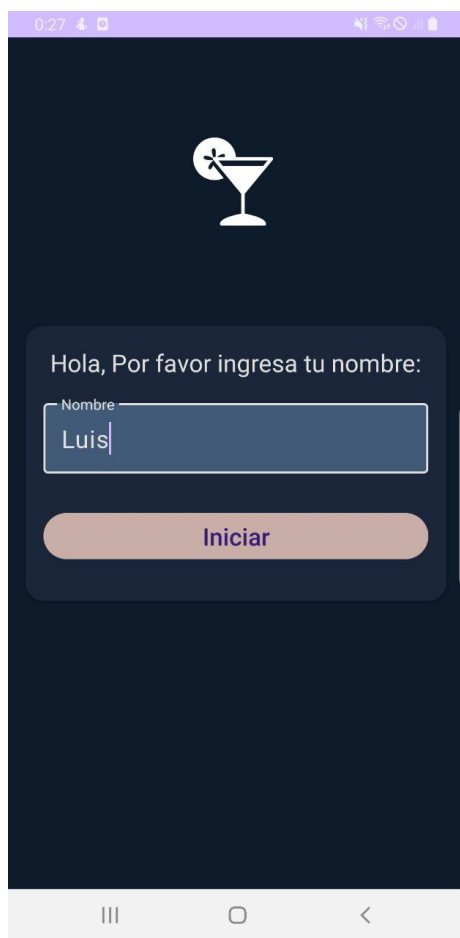


Figura 7. Página de Login

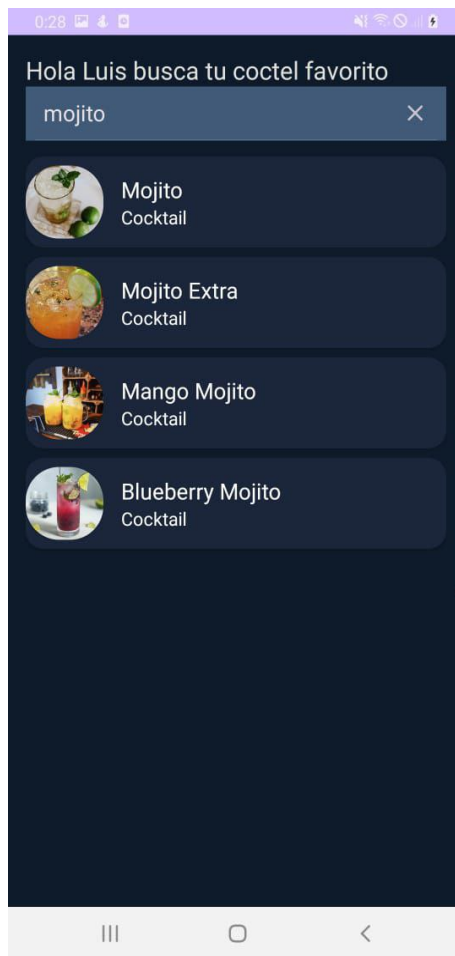


Figura 8. Página de búsqueda con el usuario Luis después de aplicados los filtros

## Conclusión

Podemos concluir que la aplicación móvil desarrollada con tecnología kotlin ofrece una solución innovadora y atractiva para la venta de cocktails online. Los mockups presentados muestran una interfaz amigable y fácil de usar para los clientes. Aunque a la hora de llevarlo a cabo haya sufrido cambios en su planificación inicial. Además, el uso del software de planificación Trello nos ha permitido llevar un seguimiento eficiente de las tareas, asignando responsabilidades de manera efectiva al equipo de desarrollo. Los resultados de la aplicación demuestran su eficacia y utilidad para el negocio de venta de cocktails online. Se espera que el diseño de esta aplicación sea una posible herramienta valiosa para mejorar la experiencia de los clientes y aumentar las ventas del negocio.

## Enlace al repositorio remoto

Como repositorio remoto hemos utilizado la plataforma github. El cual está disponible en el siguiente enlace:

<https://github.com/LuisLimaJLS/CocktailApp.git>