



Universidad Politécnica de Durango
Institución Pública de la más alta calidad



INGENIERÍA EN SOFTWARE

Programación Móviles

“Aspectos del Proyecto Final”

Docente: Fued Alejandro Majul
Ramirez

Discente:
Arturo Hernández Bueno
Carlos Giovanni García Cisneros

Grado: Octavo cuatrimestre
Grupo: 8A

29 de enero de 2023

PLANIFICACIÓN

¿Qué?

Una app abierta de alimentos para los emprendedores y consumidores de la Universidad Politécnica del Estado de Durango.

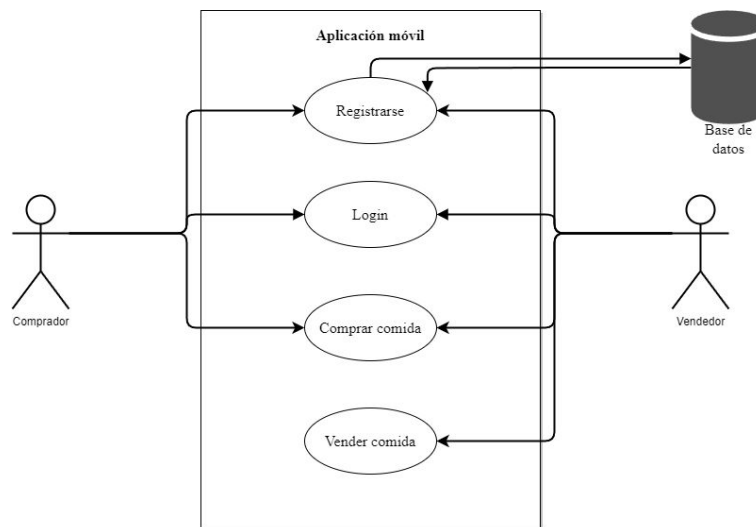
¿Para qué?

Hay dos causas, la primera es para poder promocionar los micronegocios de alimentos de los alumnos de la facultad y para que los ya mencionados puedan al igual adquirir lo que se promociona.

¿Por qué?

Por que existe la necesidad del consumo y la venta para obtener una remuneración y en el otro caso satisfacer la necesidad primaria, que es comer.

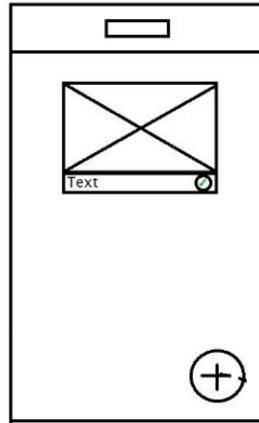
DIAGRAMAS UML



DISEÑO DE LA MAQUETACIÓN DE COMPRAS

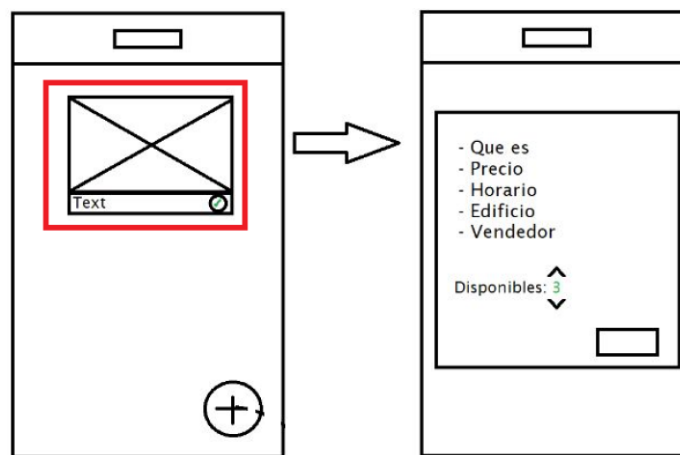
La primera pantalla a la que nos redireccionara una vez inicializada la aplicación será la siguiente, en donde se mostraran todos los artículos que fueron creados por los usuarios que se registraron dentro de la aplicación.

En los artículos nada mas nos mostrara la imagen, debajo el precio y la imagen o nombre de la persona que esta publicitando su artículo.



Inicio de Aplicación y compra de artículos

Cuando se de "Click" dentro de alguno de los artículos nos abrirá un "Modal" que nos dará más información del artículo, mostrando datos de su disponibilidad para posterior compra.

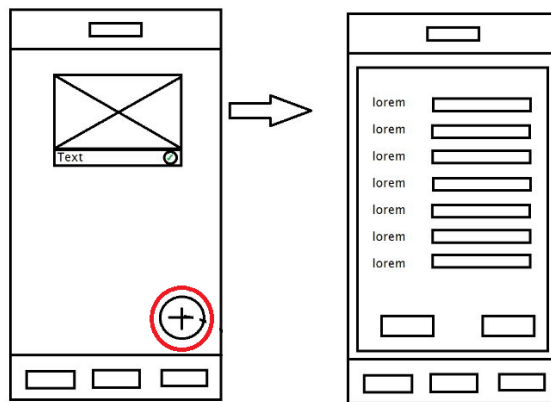


Reacción al seleccionar artículo.

DISEÑO DE LA MAQUETACIÓN DE VENTAS

Al momento de encontrarnos dentro de la pantalla principal, podemos encontrar en la parte inferior derecha un botón de “+” que funcionara para poder agregar artículos de una manera rápida si así desea el usuario.

Nos redireccionara a una pagina diferente en la cual nos pedirán los datos más esenciales del artículo, como el nombre, precio, disponibilidad y cuántos hay, edificio de venta en la facultad, nombre de la persona que lo vende, al igual que dos botones, uno para “Cancelar” los datos y regresar a la página principal, y el otro para “Postular” el artículo en la página principal.



Reacción al dar “Click” en el botón “+”

MODELO DE BASE DE DATOS

Este sería el modelo relacional, mediante el cual llevaremos a cabo el desarrollo del proyecto, usando todos los campos para las diversas funcionalidades que tendremos en la aplicación.

