

La cueva del Recambio



Índice

Estudio del Proyecto.....	3
Planificación del proyecto.....	3
Estructura.....	3
Implementación y desarrollo de la app.....	3
Funcionalidad Final.....	4
Definición del proyecto de base de datos.....	4
Problemas encontrados.....	4
Pruebas.....	4
Conclusiones.....	4
Webgrafia.....	5

Estudio del Proyecto.

El Cliente es un taller automovilístico que quiere montar una tienda Online de venta de recambios. Los únicos requerimientos del cliente son:

- Tienda online.
- Sistema de búsqueda por marca/modelo.
- Sistema de búsqueda por motor.
- Subida de productos en lotes.
- Etiquetado y filtrado de productos.

El objetivo es llegar a completar en la máxima medida posible los requerimientos del cliente para poder ponerla en fase de producción lo antes posible.

Planificación del proyecto.

Estructura

/login

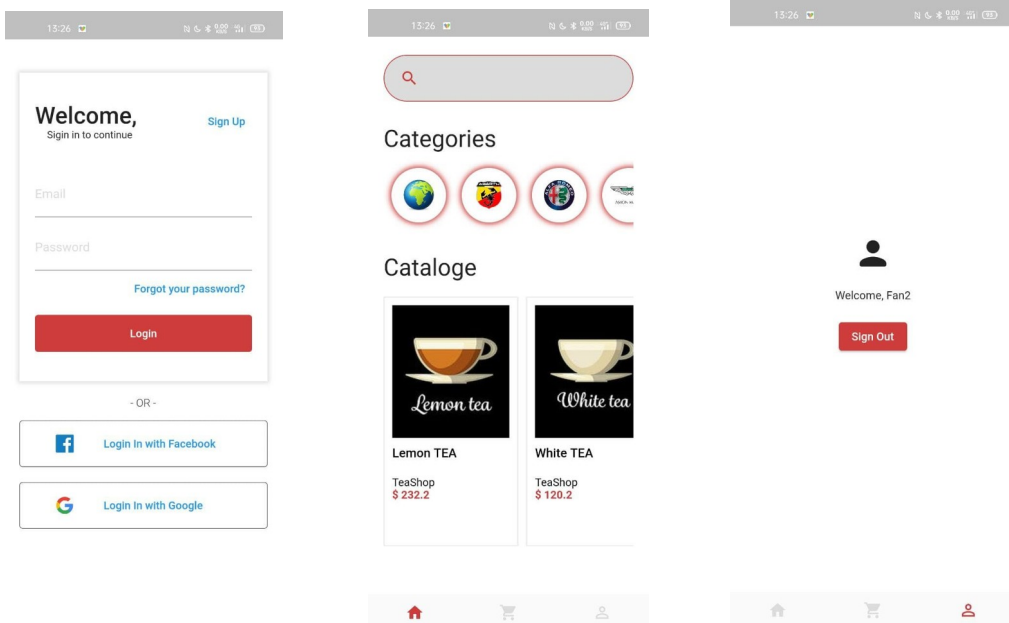
/tabs

/home

/cart

/user_home

Prototipos



Implementación y desarrollo de la app.

Framework: Flutter >=2.1.0 <3.0.0

Editor: VS Code

Lenguaje: Dart

SDK Android: 28

Multidex activado

Sistema de almacenamiento de datos: JSON(Staticos), Firebase(Usuarios, Dinamicos)

Dependencias:

- firebase_auth: ^3.3.7
- firebase_core: ^1.12.0
- cloud_firestore: ^3.1.8
- provider: ^6.0.2

Funcionalidad Final

La aplicación queda conectada correctamente con la base de datos por lo que permite el login/register cuando abres la app, una vez llegas al home la funcionalidad es la necesaria para poder renderizar el catalogo y las categorías.

El carrito es parcialmente funcional, puedes añadir y quitar artículos pero el checkout no tiene funcionalidad. Por ultimo la pagina del perfil por el momento solo te permite realizar logOut.

Definición del proyecto de base de datos.

Firebase es la plataforma que estamos utilizando para gestionar los datos dinámicos de la aplicación, La configuración fue muy sencilla e intuitiva.

Hay una base de datos de usuarios generada automáticamente por el mismo servicio de autenticación y otra donde se guardaran los datos dinámicos como que ítems tiene el user en el carrito.

Problemas encontrados

- Gestión de datos entre Widgets → Solución PROVIDERS
- Error al cargar el JSON → Solución Añadir al main este bloque

```
import 'package:flutter/widgets.dart' show WidgetsFlutterBinding;  
WidgetsFlutterBinding.ensureInitialized();
```

Pruebas

Terminales utilizados:

- Realme GT neo 2 5G
- Xiaomi Mi 9T
- Pixel 3XL (Emulator)
- Nexus 5X (Emulator)

Se han realizado diversas pruebas de adaptación, y después de unos pequeños ajustes corría de igual forma en todos los dispositivos.

Conclusiones

Ha sido un proyecto muy interesante ya que le puedo sacar bastante partido y es útil, al mismo tiempo he seguido aprendiendo de Flutter y nuevas técnicas como los Providers. Considero que este proyecto debería estar todos los años en este modulo por que con el afianzas todos los conocimientos que has ido aprendiendo durante el curso.

Webgrafia

- <https://www.youtube.com/watch?v=-KX2rH0qdKA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=uCbHxLA9t9E&t=921s>
- Muchos mas...