

Proyecto Programado: Curso iOS

Crear una aplicación que ayude a llevar un presupuesto, para la navegación se debe utilizar un tab bar controller que tendrá las siguientes opciones:

1. Presupuestos
2. Historial
3. Configuración

1- Presupuestos

En la sección de presupuestos se mostrará una lista con todos los presupuestos creados por el usuario, además se pueden eliminar o editar, para eliminar un presupuestos el app debe pedir una confirmación mediante un alert controller

Cuando se desea crear un presupuestos se solicitará la siguiente información, nombre del presupuestos, periodicidad, para este campo contamos con las siguientes opciones, semanal, quincenal o mensual para esto se sugiere utilizar un componente llamado picker (<https://medium.com/@raj.amsarajm93/create-dropdown-using-uipickerview-4471e5c7d898>), fecha de inicio, para este campo se debe utilizar un componente llamado date picker (<https://medium.com/@javedmultani16/uidatepicker-in-swift-3-and-swift-4-example-ios-eb8ce6e1e4ae>), monto inicial: Este valor es numérico en colones, puede ser 0 si el usuario lo desea, rollover esto debe ser un componente llamado switch para poder activar o desactivar este campo, por default se muestra activado, esta propiedad permite acumular el saldo restante en el siguiente periodo, por ejemplo se tienen 100 colones, se termina el periodo cuando se inicie el nuevo, iniciará con 100 colones si dicha propiedad está desactivada el nuevo periodo debe iniciar en 0

Para solicitar toda la información anterior queda a criterio del estudiante si lo hace en una única screen o lo divide en varias, lo importante es que se visualice de una forma correcta en todos los devices desde un iphone SE hasta un iphone 11 PRO

En la lista de budgets se puede ejecutar las acciones de eliminar y editar, para esto se debe utilizar el gesto swipe en la tabla, En este link pueden encontrar mas información al respecto: <https://useyourloaf.com/blog/table-swipe-actions>

El editar presupuesto sólo permite cambiar el nombre y la propiedad rollover

La lista de budgets debe mostrar el nombre y el monto actual del mismo, si el monto es 0 o negativo la celda debe pintarse con un background de RGB(255,0,0) pero si es positivo debe ser RGB(153, 204, 255)

Cuando se ingrese a un presupuesto debe existir una pantalla que muestre la siguiente información:

1. Monto total
2. Días restantes para terminar el ciclo si es inferior a un 1 día debe mostrar un contador en cuenta regresiva con el formato hh:mm:ss
3. Deben existir 2 botones
 - a. Agregar gastos
 - b. Agregar dinero

Para el punto 3 debe mostrarse una interfaz que solicite el monto y un detalle para la transacción, una vez el usuario ingrese la información la misma debe verse actualizada en el budget

2- Historial

En esta sección se desplegará una lista con secciones cada sección será un presupuesto y mostrará el nombre y el monto restante, cada celda dentro de la sección será una transacción y debe mostrar el nombre y el monto.

Esta pantalla tiene la opción de borrar transacciones para un presupuesto lo cual afectará el monto total del mismo, para esto se utilizará el gesto swipe nativo para hacer borrados y debe realizarse una confirmación previa por medio de un alert controller

3-Configuración

En esta pantalla se contará con una lista con las siguientes opciones:

1. Borrar todo el contenido del app, esta acción solicitará una confirmación por medio de un alert controller
2. Versión del app: Esta celda mostrará la versión del app, para esto no se ocupa navegación por lo tanto no hay una acción para este ítem, un ejemplo de un string que desplegará el app sería Versión del app: 1.2(34), pueden encontrar más info de como obtener esto aqui:
https://docs.google.com/document/d/1S_8R2itqtAkL1cL3yYIRTqAATrsN1ykeNHbKKnTuPro/edit

Notas:

1. El app debe contener un app icon y un launch screen para esto el estudiante puede escoger el asset que desee: En esta página puede generar los assets requeridos para ambas cosas: <https://makeappicon.com>
2. El proyecto debe subirse al repositorio personal bajo el nombre ProyectoFinal
3. Se debe utilizar una base de datos local
4. El diseño del app queda a criterio de cada estudiante, siempre y cuando se cumplan los requerimientos establecidos en este documento
5. El app debe contar con autolayout por lo tanto debe soportar desde el iphone SE hasta el device más reciente

Fecha de entrega:

Domingo 3 de mayo, antes de medianoche