

Tastel - App

Materia: Aplicaciones Móviles

Profesor: Sergio Daniel Medina

Mail: sergiiod.medina@davinci.edu.ar

Comisión: ACN4AV

Alumnos: Martins Melina Rocío, Schimizzi Franco Martín

1. Introducción:

El presente trabajo corresponde al primer parcial de la materia. La consigna consistió en desarrollar una aplicación simple para Android utilizando Android Studio, implementando al menos una pantalla con elementos interactivos, layouts variados y contenido realista. La temática elegida fue un recetario de comidas, bajo el nombre de aplicación 'Tastel'.

2. Objetivos:

- Desarrollar una aplicación móvil funcional en Android.
- Implementar pantallas con ConstraintLayout y LinearLayout.
- Incluir botones, textos, eventos y elementos generados dinámicamente.
- Asegurar la existencia de commits y trabajo colaborativo en GitHub.
- Crear una interfaz atractiva y coherente con el tema elegido (recetario).

3. Descripción del sistema:

La aplicación Tastel implementa un flujo básico de navegación compuesto por las siguientes pantallas:

- Splash Screen: pantalla inicial que muestra el logo de la app.
- Login: permite ingresar con usuario y contraseña.
- Home / Recetas: incluye barra de búsqueda, chips dinámicos de categorías

y listado de recetas.

- Detalle de receta: muestra información más detallada de una receta seleccionada.

Además, se incluye un menú lateral (Drawer) con secciones Recetas, Comunidad, Listas y Logout.

4. Funcionalidades técnicas:

- Uso de ConstraintLayout y LinearLayout en distintas pantallas.
- Inclusión de elementos como TextView, Button, ImageView.
- Implementación de eventos en botones, chips y cards.
- Creación dinámica de elementos (chips de categorías y cards de recetas).
- Persistencia de datos con SharedPreferences (favoritos).
- Navegación entre pantallas mediante Intents.
- Diseño adaptado con estilos y colores personalizados en styles.xml y colors.xml.

5. Conclusiones:

En conclusión, la aplicación cumple los objetivos presentes en la consigna, ya que integra los aspectos tanto técnicos como los de diseño.

Implementamos un flujo de navegación que abarca desde la pantalla de inicio hasta el detalle de las recetas, e incluye un menú lateral que mejora la experiencia del usuario.

Utilizamos ConstraintLayout y LinearLayout, y combinamos con elementos interactivos (botones, chips, cards), lo cuál nos permitió crear una interfaz dinámica y funcional. También incorporamos SharedPreferences a modo de aproximación a la persistencia de datos, y utilizamos Intents para la

navegación entre pantallas. A su vez migramos todos los textos de hardcodeo a strings.xml, los archivos .java y algunos placeholders de los .xml (más que nada de los layouts), para mejor uso y buena práctica. A modo de enriquecimiento gráfico aplicamos una paleta de colores y estilos personalizados armonizando con el estilo del logo de la app, para darle algo de identidad a la aplicación.

Tiene potencial de mejora para futuros updates, como el hecho de agregar el foro o mismo mejorar el menú, pero a modo de app inicial, tiene un desarrollo sólido para sentar sus bases.

6. Anexos:

Repositorio GitHub: <https://github.com/ccchimi/parcial-2-am-acn4a-Schimizzi-Martins>

<https://github.com/ccchimi/parcial-2-am-acn4a-Schimizzi-Martins.git>

Link de Figma:

<https://www.figma.com/design/FJAG6taGZRovizosxl6VxG/Mockups?node-id=0-1&t=a4yBURBSA1g1g6Mb-1>