

**Desarrollo de Aplicaciones Móviles**

**Trabajo Practico Final**

Integrantes:

* + - Fanton, Francisco.
    - Olivera, Leandro.
    - Puzzolo, Valentín.

https://lh5.googleusercontent.com/ZMN3ycxepAaSaV449GnqcQsJjrPFeyXQ9QQCPdwNR-NUkUW-c6FYlGt1soyFoXtWHidCZHVHt4c2oW4nA7f3g49g9imlnhm3eIBLnorPhO3KPgtYC8AkBJ37c3gHI_GxsL7fNQuB

Santa Fe

2020

Idea de Trabajo Final:

Nombre de la Aplicación: FarmaTom

FarmaTom es una aplicación para farmacias para vender sus productos de manera online facilitándole la compra al usuario, la misma podre ser retirada en el local correspondiente o enviársela a domicilio. Esta aplicación inicialmente tendrá dos roles, el usuario empleado y el usuario cliente, donde el empleado es el encargado de dar de alta los medicamentos y la actualización de los datos de los ya existentes. En cambio, el cliente podrá ver el listado de los productos de la farmacia y si lo requiere podrá dar de alta una orden de compra.

En esta aplicación contendrá las siguientes vistas:

* Pantalla de inicio con logueo tanto para empleados como para clientes con un botón para que los clientes no registrados puedan dar de alta su cuenta.
* Pantalla alta cliente.
* Pantalla alta orden.
* Pantalla lista medicamentos.
* Pantalla alta medicamentos (empleados).

En esta aplicación para la navegación entre pantallas utilizaremos la herramienta del Toolbar con un Action Bar que desplegara las opciones de AltaOrden, AltaRemedio y ListaRemedios.

También, en la pantalla de altaOrden al cliente se le solicitara que ingrese una dirección de domicilio manualmente o la utilización de los servicios de GoogleMaps para poder ingresar la ubicación que dicha herramienta.

Además, en las pantallas de altaCliente, altaOrden y altaMedicamiento se le mostrara al usuario una notificación Push del alta correspondiente.

Por último, el usuario Empleado en la pantalla de altaMedicamento tendrá que ingresar una imagen del mismo sacándole una foto con su dispositivo. Implementando así los servicios multimedia del dispositivo. O sino, subir una imagen que se encuentre almacenado en la memoria del dispositivo.