

SABER HACER DESEMPEÑO

1er Parcial

Actividad: Utilizando los wireframes diseñados para el siguiente caso de estudio, desarrolla el prototipo navegacional de la aplicación utilizando el framework IONIC en conjunto con Angular, implementa los requerimientos solicitados.

Caso de estudio:

El Grupo de 5to Grado de la carrera de TIDSM, se encuentra inmerso en el emocionante desafío de organizar un concurso de búsqueda Pokémon. Para llevar a cabo este proyecto, es fundamental desarrollar una aplicación móvil que no solo permita a los participantes buscar y registrar Pokémones encontrados, sino que también ofrezca una experiencia interactiva e informativa de cada uno de ellos.

Para este proyecto se requiere lo siguiente:

- La aplicación debe permitir el ingreso a todo alumno de la UTCV utilizando exclusivamente su correo institucional y una contraseña de al menos 8 caracteres.
- La aplicación debe mostrar un panel principal con una bienvenida y la información estadística de su perfil, por ejemplo, el número de Pokémones encontrados, el último registrado y favoritos, entre otros.
- La aplicación debe proporcionar un catálogo con el registro de todos los Pokémones existentes con opciones de búsqueda para facilitar encontrar los datos de un registro específico. Cada elemento del listado debe mostrar, por lo menos, el nombre del Pokémon, el tipo y un avatar del Pokémon.
- La aplicación debe proporcionar una pantalla donde visualizar toda la información relevante de cada Pokémon, tales como: nombre, tipo, puntos de vida, ataque y defensa, así como también, una imagen del Pokémon analizado.
- La aplicación cuenta con formularios y validaciones en cada uno de los campos que lo requieran.
- La aplicación permite un flujo bidireccional que permita navegar sin utilizar los controles del sistema operativo.
- La aplicación comparte información entre componentes y páginas durante la navegación.
- La aplicación incorpora un estilo de colores personalizado.
- La aplicación cuenta con registros dummy para representar la información de la aplicación.

Entrega:

1. Realizar un reporte que incluya hoja de presentación y captura de pantalla de las ventanas realizadas (con título, wireframe y descripción de cada una).
2. Comprimir el proyecto IONIC (sin la carpeta node_modules) en formato .zip
3. Guardar el reporte de trabajo en formato PDF y proyecto utilizando las siguientes nomenclaturas:
 - SHD-GradoGrupo-ApPaterno_ApMaterno_Nombre(s).pdf
 - SHD-GradoGrupo-ApPaterno_ApMaterno_Nombre(s).zip
4. Entregar en plataforma B-Learning en la fecha programada.