



Aplicaciones Móviles

Proyecto E-commerce Synchro

Alumno: Ignacio Joaquin Rolon Marecos

Comisión: ACN4BV

Turno: Noche

Cuatrimestre: 4º

Aplicación Synchro

1. Pantalla de Inicio de Sesión (LoginActivity / MainActivity)

Descripción general

Esta pantalla es la puerta de entrada a la aplicación. Presenta un diseño moderno con el logo de Synchro, sobre un fondo degradado azul, acompañado del formulario de autenticación.

Componentes principales

- **Campo Usuario** (TextInputEditText)
- **Campo Contraseña** (TextInputEditText con icono de mostrar/ocultar contraseña)
- **Checkbox "Recordar"**
- **Texto "Olvidar contraseña"**
- **Botón "Iniciar Sesión"**

Funcionalidades esperadas

- Permitir al usuario ingresar un nombre y contraseña.
- Validar que ambos campos contengan algún valor (la app no valida credenciales reales).
- Si los campos están completos, avanzar a la siguiente pantalla.
- Opcionalmente, recordar la preferencia del usuario (checkbox sin persistencia obligatoria).
- Navegación a la pantalla de catálogo.

Flujo de uso

1. El usuario abre la aplicación.
2. Visualiza la interfaz de login con el logo principal.
3. Ingresa un nombre de usuario y contraseña.
4. Presiona **Iniciar Sesión**.
5. Si ambos campos tienen contenido → se abre la pantalla de catálogo.
6. Si un campo está vacío → no avanza (comportamiento básico del mock).

2. Pantalla de Catálogo de Productos

Descripción general

Tras iniciar sesión, el usuario accede a la pantalla donde puede ver el catálogo completo de relojes inteligentes disponibles en la tienda Synchro.

Componentes principales

- Barra superior con:
 - Texto “Bienvenido”
 - Nombre del usuario
 - Icono de carrito
 - Logo de Synchro
- **Título:** “Elegí tu compañero perfecto”
- **Listado de productos** dentro de un `ScrollView`, cada uno en una `CardView`:
 - Imagen del reloj
 - Nombre del modelo
 - Precio del producto

Funcionalidades esperadas

- Mostrar dinámicamente el nombre del usuario ingresado en la pantalla anterior.
- Permitir navegar a los detalles de cada producto tocando la card.
- Mantener un desplazamiento fluido dentro del catálogo.
- Estética unificada según el diseño del proyecto.

Flujo de uso

1. El usuario llega automáticamente desde la pantalla de login.
2. Observa una breve bienvenida personalizada con su nombre.
3. Desplaza el catálogo para ver todos los modelos.
4. Selecciona un reloj tocando sobre su `CardView`.
5. La aplicación navega a la pantalla de detalle de ese producto.

3. Pantalla de Detalle del Producto

Descripción general

Muestra toda la información del producto seleccionado en el catálogo, utilizando un diseño limpio que destaca la imagen principal y la descripción.

Componentes principales

- Logo Synchro en la parte superior.
- Icono de carrito.
- **Botón "Volver"**
- Imagen grande del producto.
- Nombre del modelo.
- Descripción detallada.
- Precio destacado.
- **Botón "COMPRAR"**

Funcionalidades esperadas

- Recibir por intent los datos enviados desde ResultActivity:
 - marca
 - detalle
 - precio
 - id de imagen
- Mostrar esos datos en la UI.
- Permitir regresar a la pantalla anterior con el botón "Volver".
- Permitir al usuario simular una intención de compra con el botón "COMPRAR".

Flujo de uso

1. La pantalla se abre al seleccionar un producto del catálogo.
2. Se visualiza la foto del reloj, su nombre, descripción y precio.
3. El usuario puede:
 - Hacer clic en **Volver** → regresa al catálogo.
 - Hacer clic en **Comprar** → (acción sin funcionalidad)

4. Flujo general de la aplicación

Inicio de Sesión → Catálogo → Detalle de Producto → (Volver) → Catálogo

La aplicación sigue un flujo lineal, claro y directo, ideal para presentación académica:

1. El usuario ingresa datos.
2. Consulta productos.
3. Explora el detalle de un producto.
4. Puede volver o simular comprar.