



Asignatura:

Desarrollo de Software para Móviles

Desafío Práctico 2

Aplicacion Movil en Kotlin usando Jetpack Compose

Integrantes:

Juan Carlos Calderón López

CL150429

Fecha de Entrega

13/04/2024

Video

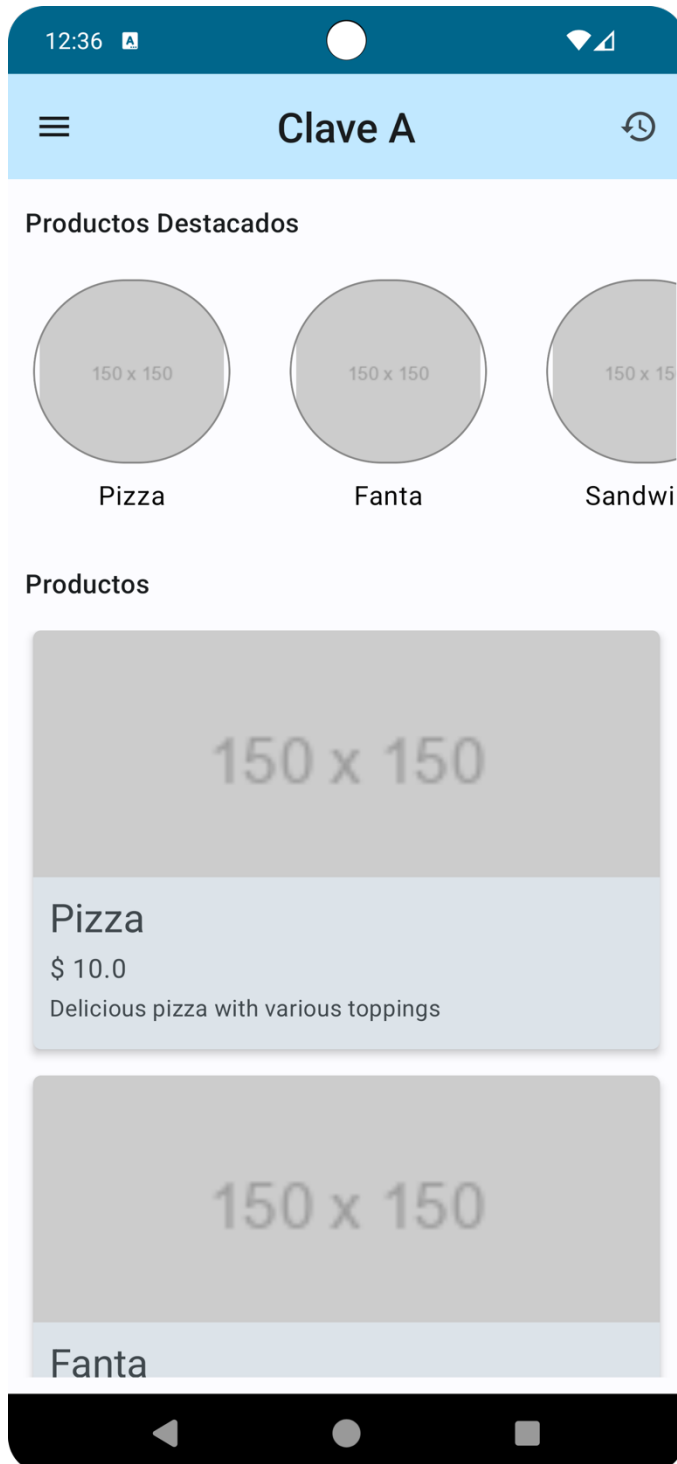
https://drive.google.com/file/d/1GuzAL67v4k_O1qLb720mzxXxCcU8yUtv/view?usp=sharing

MockUps

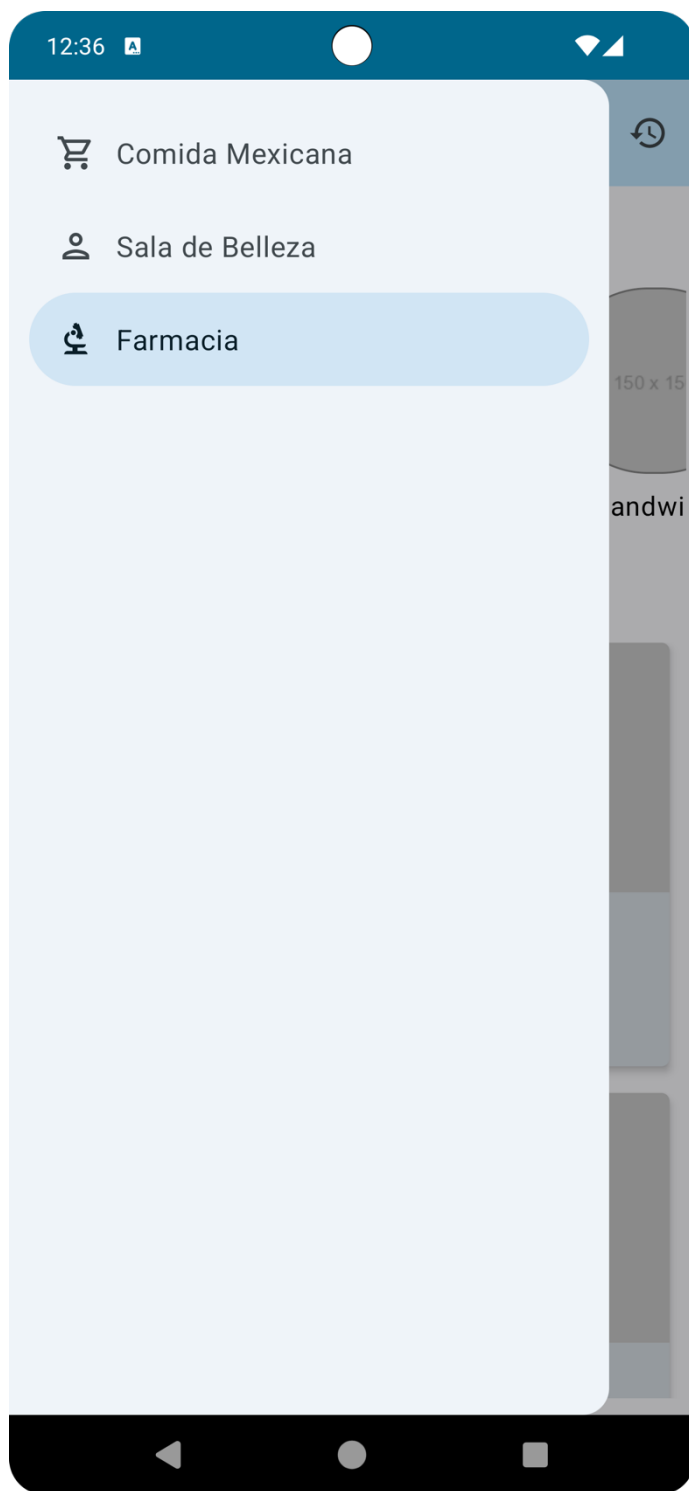
<https://www.figma.com/file/1fV8RavaEXAlpjaWRezyX6/Desafio-2-DSM---Food-Fast?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=VsUGc0JT2e9tWsnc-1>

Pantalla principal

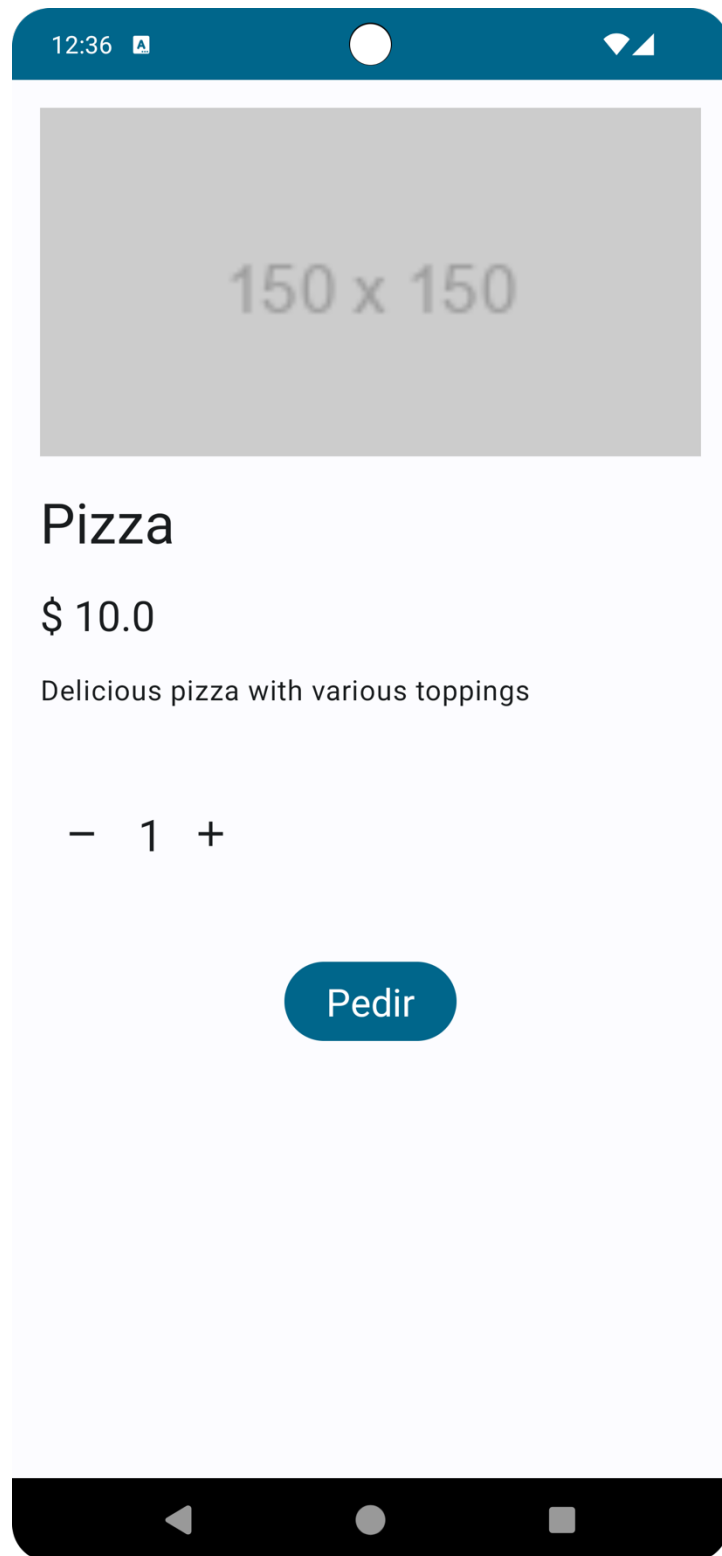
- ☐ Porcentaje general de la aplicación: 100%
- ☐ Se utilizó Firebase para el manejo de datos



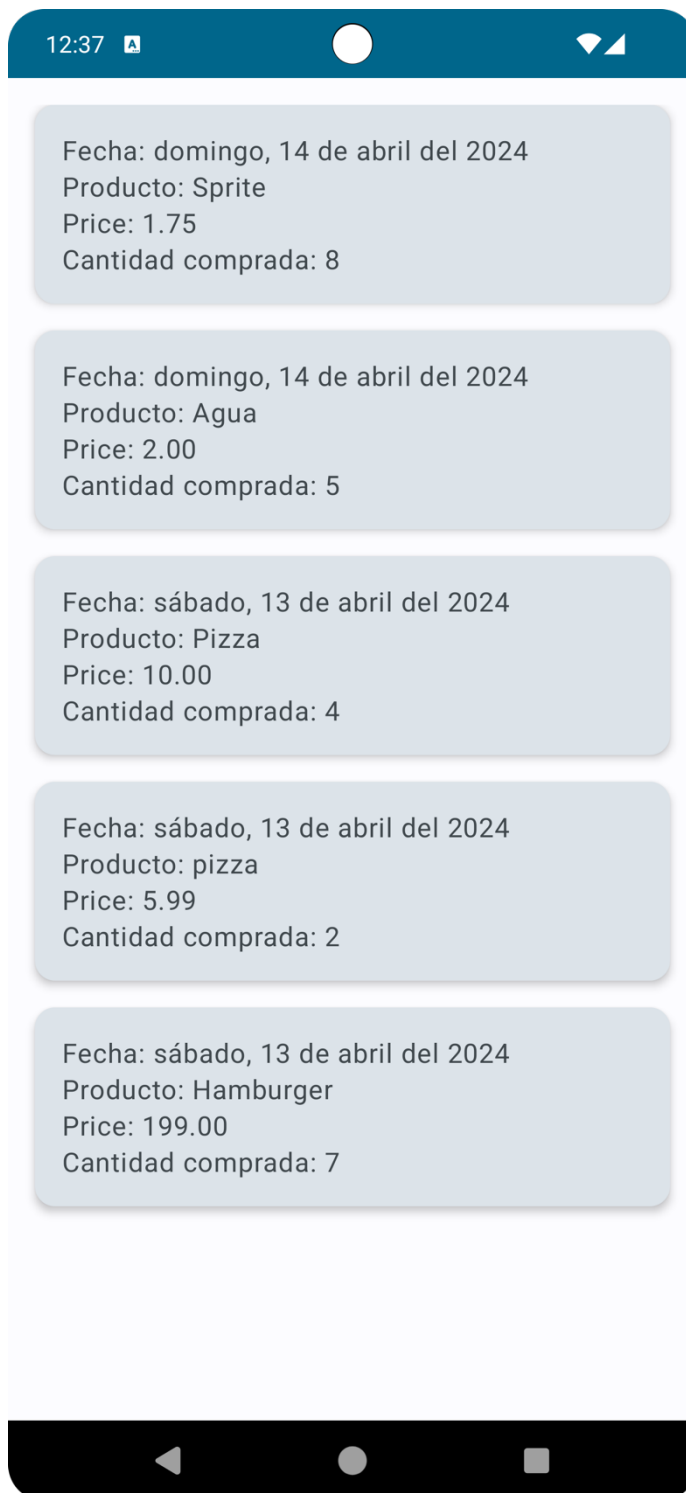
Drawer en donde se visualiza el menu de la aplicación



Pantalla detalle del producto



Pantalla Historial de compras



Icono de la aplicación

Nombre: Food Fast

