



ANEXO AL ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD DEL DESARROLLO DE LA APP «FUNDADORES»

2025-03-21

A continuación, se realiza un análisis de factibilidad para cada uno de las modificaciones de requisitos, considerando los recursos disponibles: tiempo, software, hardware, conocimiento y económico.

1. Requerimientos Funcionales

1.1. Se añade la funcionalidad de compra-venta de productos en la aplicación.

- Tiempo: Factible. Implementar la funcionalidad de compra-venta es viable dentro del tiempo estimado, ya que se basa en la selección de productos y un resumen de compra sin procesamiento externo.
- Software: Factible. Se puede implementar con Android Studio y el uso de listas para manejar los productos seleccionados en el carrito.
- Hardware: Factible. No se requieren recursos adicionales de hardware.
- Conocimiento: Factible. El manejo de listas y botones interactivos es un conocimiento básico en Android.
- Económico: Factible. No implica costos adicionales.

1.2. Se deberá permitir a los usuarios agregar productos al carrito de compras y visualizar el total acumulado.

- Tiempo: Factible. Implementar la selección de productos y el cálculo del total acumulado es sencillo con estructuras de datos en memoria.
- Software: Factible. Se puede manejar con listas en memoria sin necesidad de almacenamiento externo.
- Hardware: Factible. No se requieren recursos adicionales.
- Conocimiento: Factible. Es un proceso sencillo que implica solo manejo de listas y eventos de botones.
- Económico: Factible. No hay costos adicionales.

1.3. Se deberá permitir realizar pedidos con confirmación de compra.

- Tiempo: Factible. Implementar un mensaje de confirmación es rápido y no requiere procesos complejos.
- Software: Factible. Se puede realizar con un simple diálogo de confirmación.
- Hardware: Factible. No se requieren recursos adicionales.
- Conocimiento: Factible. Es un conocimiento básico en el desarrollo de Android.
- Económico: Factible. No implica costos adicionales.

2. Interfaz Gráfica

2.1. Menú Superior

El menú deberá actualizarse para incluir la nueva ventana de compra-venta.



- Tiempo: Factible. Agregar un nuevo botón en el menú es una tarea sencilla.
- Software: Factible. Se puede realizar con modificaciones mínimas en el código existente.
- Hardware: Factible. No se requieren recursos adicionales.
- Conocimiento: Factible. Es una tarea fácil de implementar.
- Económico: Factible. No implica costos adicionales.

2.2. Ventana 2 - Catálogo

Se incorpora la opción de agregar productos al carrito.

- Tiempo: Factible. Agregar botones de selección para cada producto es una modificación menor.
- Software: Factible. Se puede implementar con listas en memoria.
- Hardware: Factible. No se requieren recursos adicionales.
- Conocimiento: Factible. Es un conocimiento básico en el desarrollo de Android.
- Económico: Factible. No implica costos adicionales.

2.3. Ventana 4 - Carrito

Esta ventana permitirá a los usuarios visualizar de manera organizada los productos seleccionados, con opciones para modificar la cantidad o eliminar productos antes de confirmar la compra.

- Tiempo: Factible. La implementación de una lista de productos seleccionados con opciones de edición es viable dentro del tiempo estimado.
- Software: Factible. Se puede implementar con RecyclerView para mostrar la lista de productos seleccionados.
- Hardware: Factible. No se requieren recursos adicionales.
- Conocimiento: Factible. Requiere conocimiento básico de manejo de listas y eventos en Android.
- Económico: Factible. No implica costos adicionales.

3. Conclusión

Las modificaciones siguen haciendo que el proyecto sea factible en términos de tiempo, software, hardware, conocimiento y económico. Se recomienda optimizar el diseño de la interfaz para garantizar una experiencia de usuario fluida en la simulación de compra-venta.