



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE IZTAPALAPA III

Diseño e Implementación de Aplicaciones Móviles

Layonet Salvador Buenrostro Pérez

Tema:

Angel Olguin Uriel
Septiembre 2020

ÍNDICE

1.- Introducción

2.- Diseño UX

1.1.- Objetivos

1.2.- Solución

1.3.- Acerca del desarrollador:

1.4.- Diagrama de flujo

3.- Diseño UI

3.1.- Actividades

3.1.1.- Splash Screen

3.1.2.- Inicio de Sesión

3.1.3 Menú

3.1.4.- Pantallas CRUD

3.2.- Iconografía

3.2.1.- Tiendita

3.2.2.- Salida

3.2.3.- Perfil

3.2.4.- Agregar, Buscar, Modificar y Eliminar

3.3.- Paleta de colores

Conclusión

1.- Introducción

El presente documento muestra el proceso de producción de la aplicación de “Punto de Venta” realizado en la materia de Diseño e Implementación de Aplicaciones Móviles, en donde se tocaron temas importantes tanto como el UX y UI, que representan la esencia de una aplicación en todos sus sentidos.

El presente trabajo de desarrollo representa el trabajo final del curso, en donde podremos observar todos los elementos utilizados para el desarrollo de la aplicación, tanto gráficos como de lógica para el funcionamiento adecuado en la aplicación.

2.- Diseño UX

A lo largo del semestre en la clase de Diseño e Implementación de Aplicaciones Móviles estuvimos trabajando los elementos básicos para crear aplicaciones móviles a través del IDE de Android Studio para generar aplicaciones nativas. Con el fin de sacarle el mayor provecho a todo lo aprendido en el curso, se deja como proyecto final la creación de una aplicación móvil que permita realizar un CRUD dentro de la misma, en una base de datos a través de SQLite, esto con el fin de poder otorgar al usuario la posibilidad de manipular datos dentro de la misma app, así mismo, se solicita implementar pertenencia de datos para que el usuario no tenga que iniciar sesión cada vez que entre a la aplicación, mismo funcionamiento que es utilizado en mayor parte por juegos para mantener la persistencia de los datos al cerrar la app.

1.1.- Objetivos

Como objetivos a cumplir en la aplicación, tenemos los siguientes:

- Permitir que el usuario pueda guardar sus credenciales de acceso
- Lograr almacenar datos importantes
- Lograr transportar esos datos a cualquier lugar
- Administrar de manera segura los datos

1.2.- Solución

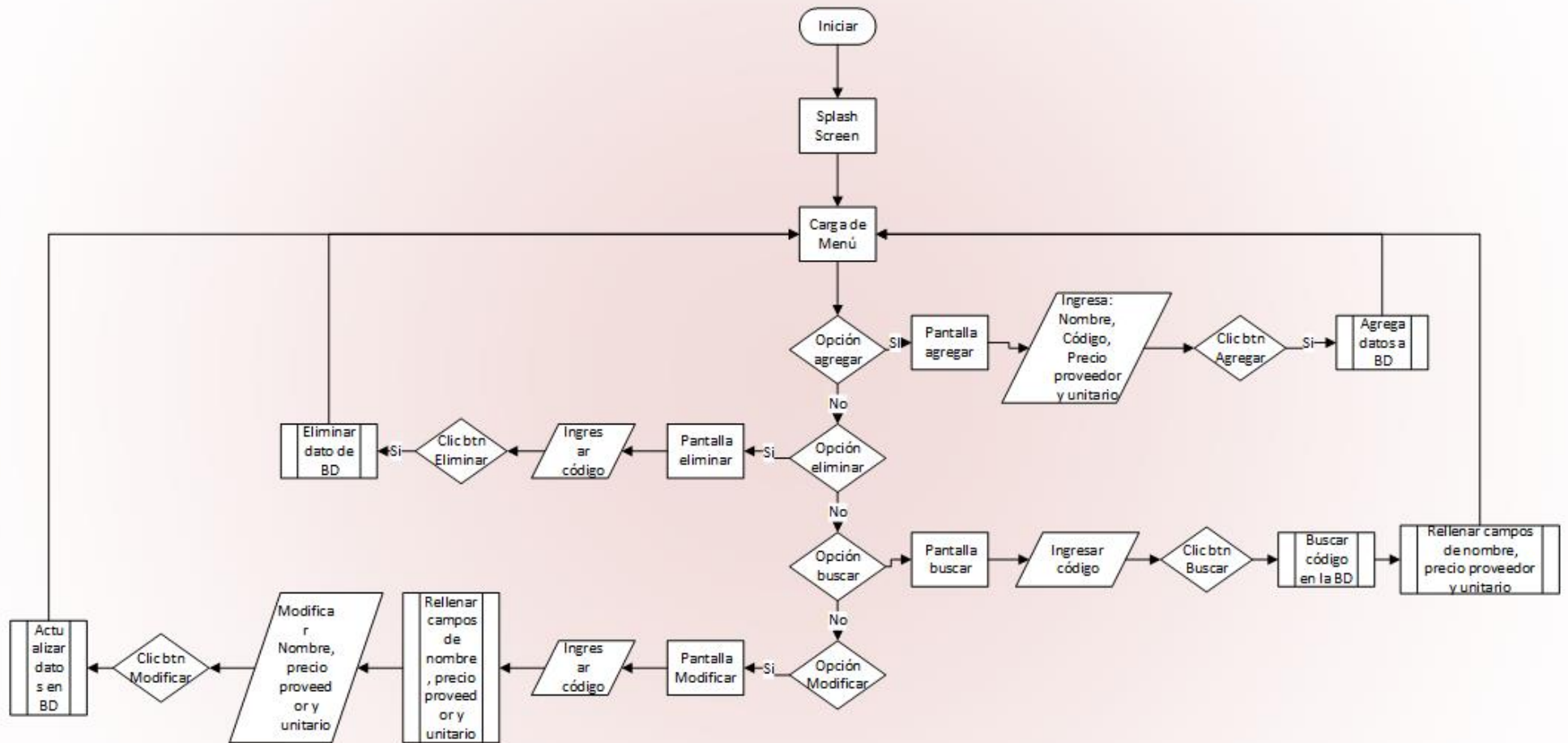
Para lograr que los objetivos anteriormente mencionados se cumplan, se llega a la solución de crear una aplicación en Android Studio que genere dentro del dispositivo móvil una base de datos empoderada por SQLite, así mismo generar diferentes pantallas que permitan manejar los datos de la base de datos, esto permitirá que el usuario pueda agregar, leer, modificar y borrar los datos en cualquier momento, así mismo se implementa dentro de la aplicación el inicio de sesión a través de un shared preference, que permitirá la persistencia de los datos, esto con el fin de que el usuario no tenga que iniciar sesión cada vez que inicie la aplicación, sino que podrá ingresar sin logearse a menos que cierre sesión en algún momento.

1.3.- Acerca del desarrollador:



Uriel Angel Olguin
Ciudad: CDMX
Edad: 24 años
Sexo: Masculino
Lugar geográfico: México
Costumbres/intereses: Estudiante y deportista
A que se dedica: A estudiar
Valores. Responsable, honesto, trabajador y respetuoso

1.4.- Diagrama de flujo



3.- Diseño UI

3.1.- Actividades

A continuación, se muestran las ventanas utilizadas en la aplicación de Punto de Venta generada:

3.1.1.- Splash Screen



3.1.2.- Inicio de Sesión

Punto De Venta

INICIAR SESIÓN



Nombre

Contraseña

INGRESAR

3.1.3 Menú

Punto De Venta

MENÚ

 **AGREGAR**

 **MODIFICAR**

 **BUSCAR**

 **ELIMINAR**

Escoge una opción Uriel

 Cerrar sesión

3.1.4.- Pantallas CRUD

Punto De Venta



ALTA DE PRODUCTO

AGREGAR

Punto De Venta



BUSCAR DE PRODUCTO

Nombre producto

Precio proveedor

Precio unitario

BUSCAR



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO

Punto De Venta



MODIFICAR DE PRODUCTO

MODIFICAR **BUSCAR**

Punto De Venta



BAJA DE PRODUCTO

ELIMINAR

3.2.- Iconografía

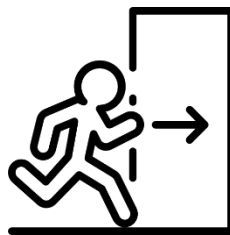
Dentro de la app se ocuparon diferentes iconos que no son propiedad intelectual propia, por eso ocupamos este apartado en específico para dar crédito a aquellas personas que ponen a disposición sus creaciones:

3.2.1.- Tiendita



El icono de tiendita, fue utilizado para la página de carga o splash screen, la cual es la primera imagen que tiene contacto con nuestro usuario, este icono fue creado por “Prosymbols” e invitamos a acceder a su página <https://www.flaticon.es/autores/prosymbols>.

3.2.2.- Salida



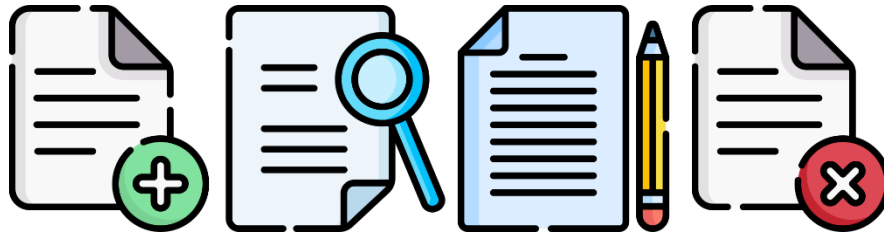
El icono de salida fue utilizado para ubicar el cierre de nuestra sesión, ubicado en la pantalla de menú en la parte inferior derecha, este icono fue creado por “Pause08” e invitamos a acceder a su página <https://www.flaticon.es/autores/pause08>.

3.2.3.- Perfil



Este icono es mostrado en nuestra pantalla de inicio de sesión, que permite al usuario identificar la acción que debe realizar en esta pantalla, lo cual sería ingresar sus datos, este icono fue creado por “Freepik” e invitamos acceder a su página <https://www.freepik.com>.

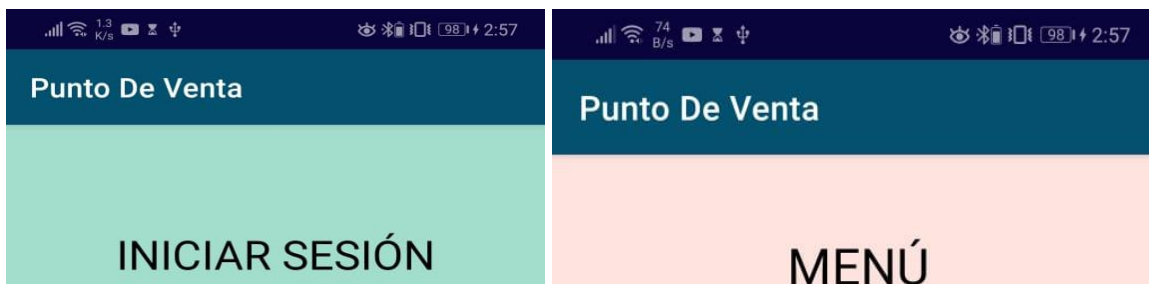
3.2.4.- Agregar, Buscar, Modificar y Eliminar



Estos iconos fueron de gran apoyo visual para que el usuario pueda identificar una acción a realizar, ya sea agregar, buscar, modificar o eliminar datos de acuerdo con las necesidades que se tengan en ese momento. estos iconos fueron creados por “Freepik” e invitamos acceder a su página <https://www.freepik.com>.

3.3.- Paleta de colores

Dentro de la aplicación se pueden observar los siguientes colores:



La utilización de estos colores fueron decididos a criterio y selección dentro de diversos tipos de paletas de colores que se encuentran en la página <https://colorhunt.co>, la cual es una página de diseñadores y artistas que permiten obtener una armonía y sincronía entre los colores.

La paleta utilizada fue la palette 252793 que puede ser consultada en la siguiente liga: <https://colorhunt.co/palette/252793>, la cual cuenta con los siguientes colores:



Conclusión

La aplicación cumple su cometido de crear una base de datos interna a través de SQLite, así como administrar sus datos mediante un CRUD que permite agregar, buscar, modificar y eliminar los datos, de igual manera permite que la sesión este activa y entre a la aplicación sin iniciar sesión a menos que esta haya sido cerrada con anterioridad.

De igual manera podemos concluir que los iconos concuerdan con perfecta armonía y sincronía con la paleta de colores seleccionada para la aplicación sin problema alguno.