# Ejecución 11 del 10 de mayo

## Definición del proyecto del curso Android Trainee

POS de venta app móvil, más app cliente con tienda virtual y carrito de compras. Creación de comunidad afín al deporte y la vida sana.

**Definición y concepto general de la App.**

El proyecto contemplará dos aplicaciones Android Mobile, la principal será una App Madre donde se implementará un sistema de POS de Venta. Dicha app incluirá manejo de stock, ingreso, recepción, modificación y verificación de stock y las variables que la componen, todo utilizando bases de datos.

Se podrá generar ventas presenciales con dicha app, podrá escanear códigos de barra y/o ingresar los productos por código manual, se espera también poder ingresar por recomendación de nombres o similitudes.

Con respecto a la función de venta, podrá sumar y añadir múltiples productos, arrojar boleta electrónica o resumen de venta, nombre de productos con desglose de precios, cantidades y la opción de incorporar nombre e identidad del cliente si este está registrado previamente.

Además, contará con la opción para generar reporte de ventas, control de stock, reporte de ventas por clientes, ajuste de caja y control de dineros.

Con respecto a la App Cliente, esta consistirá en una app de tienda virtual con carrito de compra, cada producto contará con una descripción completa de sus especificaciones, uso recomendado y condiciones de uso. Contará con posibilidad de dejar valoración y feedback de acuerdo a la satisfacción del cliente.

Podrá sumar múltiples artículos al carrito de compra. Idealmente se espera integrar con plataformas de pago y/o servicio de reparto y entrega. Principalmente MercadoLibre o MercadoPago.

**Objetivos principales**

A modo de escalar la App, se espera poder sumar contenido informativo y motivacional, idealmente en cuanto a lo deportivo y la vida sana, contemplando deportes como el ciclismo, el running, trekking, hiking, fitness, en general. Idealmente aspira a ser una App amigable que incentive o genere algún tipo de motivación y/o cambio de actitud con respecto a la vida.

Como se dijo anteriormente, se intentará sumar contenido audiovisual referente a los temas mencionados y serán alojados en servicios web ya establecidos, como YouTube. Se podrá encontrar contenido categorizado de acuerdo al tipo de interés o deporte.

Finalmente, la idea será generar una comunidad donde se podrán compartir experiencias, recomendaciones, generar y/o promocionar eventos deportivos, un lugar donde se podrá interactuar y compartir de manera positiva.

**Objetivos específicos**

Para este apartado y como proyecto para final del módulo 1, se espera tener una aplicación funcional, que incorpore las clases, paquetes y funciones principales de la App Madre.

Dentro de los cuales tendrá el registro e ingreso de inventario y sus variables, posibilidad de modificación y adaptación de ellas. Se podrá generar ventas de los productos previamente ingresados, así como un reporte detallado de la venta generada. Paralelamente podrá revisar y generar reportes diarios de ventas, movimientos de dinero, notificaciones y recomendaciones de falta o bajo stock, productos más vendidos.

Se espera que a medida se vaya avanzando en estos conceptos poder agregar nuevas funcionalidades o novedades afín de crear algo más completo e interesante.

Cabe mencionar que el proyecto deberá ser programado utilizando un patrón de diseño, además de contar con los estándares de programación. Para sentar las bases y la estructura para la programación de esta aplicación, se realizarán diagramas de flujos y diagramas de clases para representar el proyecto y sus procesos.

**Alcances**

El alcance final será la creación de una comunidad con ideas, experiencias y motivaciones en común, poder brindar productos accesibles para fomentar y mejorar considerablemente la experiencia en el ámbito deportivo. Aportar un granito de arena a los cambios positivos y saludables, poder compartir el conocimiento y ayudar a quienes requieran un empujón o asistencia en temas relacionados a la comunidad.