

Evaluación del módulo 4

Consigna del trabajo 

Evaluación del módulo 4

Proyecto Alke Wallet

Situación inicial

Como parte de un equipo de programadores recibiste el pedido de una importante empresa financiera, de desarrollar una billetera virtual, conocida como **Alke Wallet**. La cual permitirá a sus usuarios tener un seguimiento de sus tarjetas y sus gastos, y realizar pagos virtuales. Nuestros diseñadores ya tienen un modelo de diseño y elementos que necesita esta wallet, con las cuales podrás guiarte para generar las pantallas directamente en Android Studio.

Te dejamos el trabajo de los diseñadores realizado en Figma, lo encontrarás en el apartado de **recursos**..

Nuestro objetivo

En este proyecto tendrás que crear varias pantallas de nuestra wallet, como por ejemplo la portada, el inicio de sesión, el registro, y varias más relacionadas a las acciones que pueden realizar en la aplicación. Te vamos a dejar todos los diseños y descripciones, vos tendrás que manejarlos entre figma y Android Studio para desarrollar estas pantallas. Es importante aclarar que solo las crearemos, y serán independientes entre sí, es decir que no las conectaremos entre ellas. Ya que no vimos esos conceptos en este módulo.

Al finalizar, tu proyecto deberá estar cargado en la plataforma GitHub.

Requerimientos

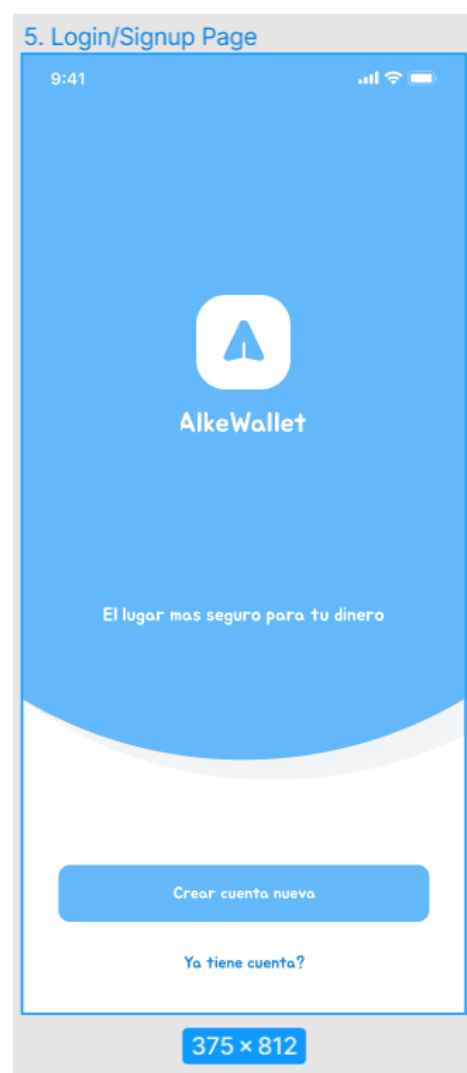
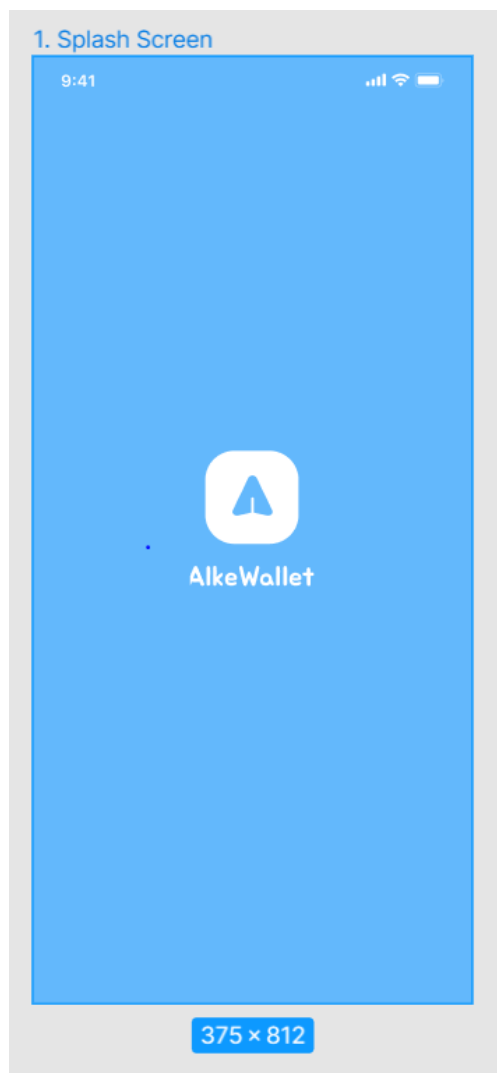
A continuación vamos a mostrarte cuales son las pantallas que deberás crear como un requerimiento general. Luego en el requerimiento técnico, veremos cuestiones de código y te daremos algunos tips que te ayudarán a la creación.

Antes de comenzar recuerda ya tener preparado tu proyecto, y tu cuenta en GitHub, ya que deberás tener un repositorio con el proyecto cargado.

- **Requerimientos generales**

1. Tener tu proyecto creado, recuerda que sea uno totalmente nuevo.
2. Tener tu cuenta en GitHub
3. Crear el código de las siguientes pantallas, en el orden que te mostramos:

- a. Splash Screen
- b. Login / Signup Page
- c. Login Page
- d. Signup Page
- e. Home Page
- f. Home Page - Empty Case
- g. Profile Page
- h. Send Money
- i. Request Money



6. Login Page

9:41   

Logea y empieza a transferir!

Email

Contraseña




[Olvidaste tu contraseña?](#)

Login

[Crear una nueva cuenta](#)

375 x 812

7. Signup Page

9:41   


Registrarse y empezar a transferir

Nombre


Apellido

Email

Contraseña

Reingresar contraseña

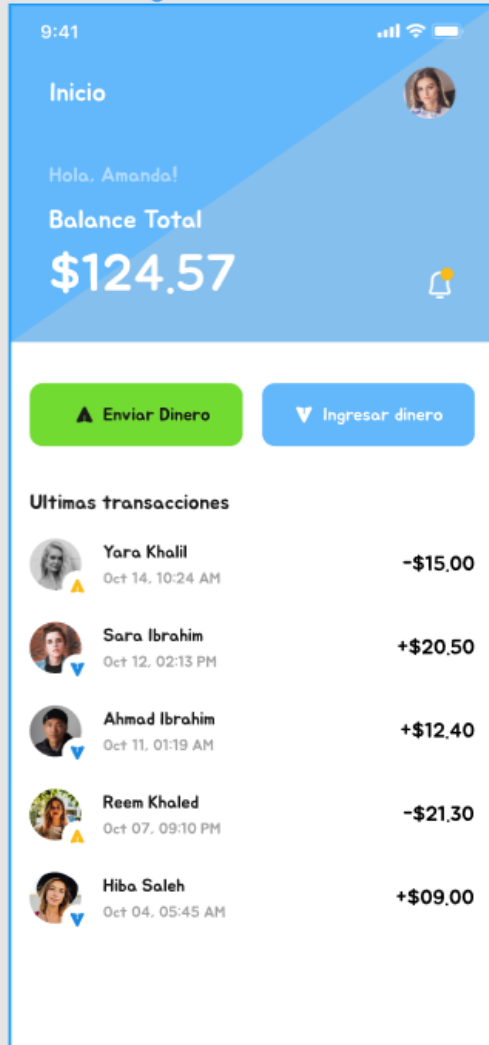
 

Crear Cuenta

[Ya tienes una cuenta??](#)

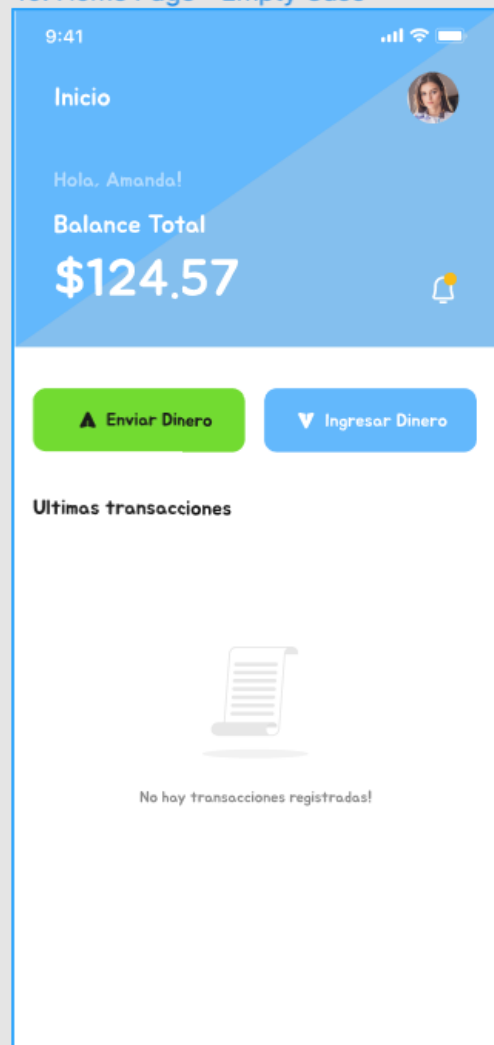
375 x 812

9. Home Page



375 × 812


10. Home Page - Empty Case

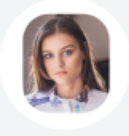


375 × 812


13. Profile Page

9:41 📶 🔋


Mi perfil 




Amanda Alkemy

 Mi Informacion


>

 Mis tarjetas

>

 Opciones

>

 Centro de ayuda


>

375 x 812

14. Send Money

9:41 📶 🔋

← **Enviar Dinero**




Yara Khalil
yara_khalil@gmail.com

Cantidad a transferir

Notas de transferencia

Agregar notas de transferencia(opcional)

 **Enviar Dinero**

375 x 812



- **Requerimientos técnicos / específicos:**

1. Cada código de pantalla debe tener los siguientes elementos:

Splash Screen

- Fondo de color
- Logo en el centro
- Nombre de la aplicación debajo del logo

Login / Signup Page

- Fondo combinado entre los colores celeste y blanco
- Logo
- Nombre de la aplicación
- Botón principal "Crear nueva cuenta"
 - Fondo celeste

- Bordes redondeados
- Botón secundario “Ya tiene cuenta”
 - Sin fondo
 - Letras del mismo color del fondo

Login Page

- Título
- Texto “Email” y “Contraseña”
- 2 Campos para que el usuario ingrese sus datos, ubicados como se muestra en la imagen.
 - 1 Campo texto
 - 1 Campo contraseña - Con visualización
- Texto “Olvidaste tu contraseña”
- Fondo con imagen
- Botón primario “Login”
 - Fondo celeste
 - Bordes redondeados
- Botón secundario “Crear una nueva cuenta”
 - Sin fondo
 - Letras del mismo color del fondo

Signup Page

- Título
- 5 campos de textos
- 5 Campos para que el usuario ingrese sus datos, ubicados como se muestra en la imagen.
 - 3 Campo texto
 - 2 Campo contraseña - Con visualización
- Fondo con imagen
- Botón primario “Login”
 - Fondo celeste
 - Bordes redondeados
- Botón secundario “Crear una nueva cuenta”
 - Sin fondo
 - Letras del mismo color del fondo

Home Page

Fondo celeste (Imagen)

- 4 textos:
 - “Inicio”

- Saludo al usuario
 - Balance
 - Cantidad de plata
- Imagen de perfil
- Campanita de notificación

Sector blanco

- Botón “Enviar dinero”
 - Fondo verde
 - Bordes redondeados
- Botón “Ingresar dinero”
 - Fondo celeste
 - Bordes redondeados
- Transacciones:
 - Nombre del usuario
 - Foto de perfil
 - ícono que diferencia el ingreso del envío
 - Fecha
 - Cantidad de plata, con su signo correspondiente

Home Page - Empty Case

Fondo celeste (Imagen)

- 4 textos:
 - “Inicio”
 - Saludo al usuario
 - Balance
 - Cantidad de plata
- Imagen de perfil
- Campanita de notificación

Sector blanco

- Botón “Enviar dinero”
 - Fondo verde
 - Bordes redondeados
- Botón “Ingresar dinero”
 - Fondo celeste
 - Bordes redondeados
- Transacciones:
 - Imagen
 - Texto

Profile Page

Sector gris:

- Texto:
 - “Mi perfil”
- Imagen de perfil con bordes redondeados
- Círculo blanco
- Nombre de usuario
- Ícono de lápiz

Sector Blanco:

- 4 rectángulos grises
 - Ícono
 - Texto
 - Flecha

Send Money

- Ícono de flecha
- Título “Ingresar dinero”
- Línea divisoria
- Perfil del usuario
 - Foto
 - Nombre
 - Correo
- Texto:
 - Cantidad a ingresar
 - Nota de transferencia
- Campos de texto para el usuario:
 - 1 campo número - Con borde celeste
 - 1 campo texto
- Botón “Ingresar dinero”:
 - Color celeste
 - Bordes redondeados

Request Money

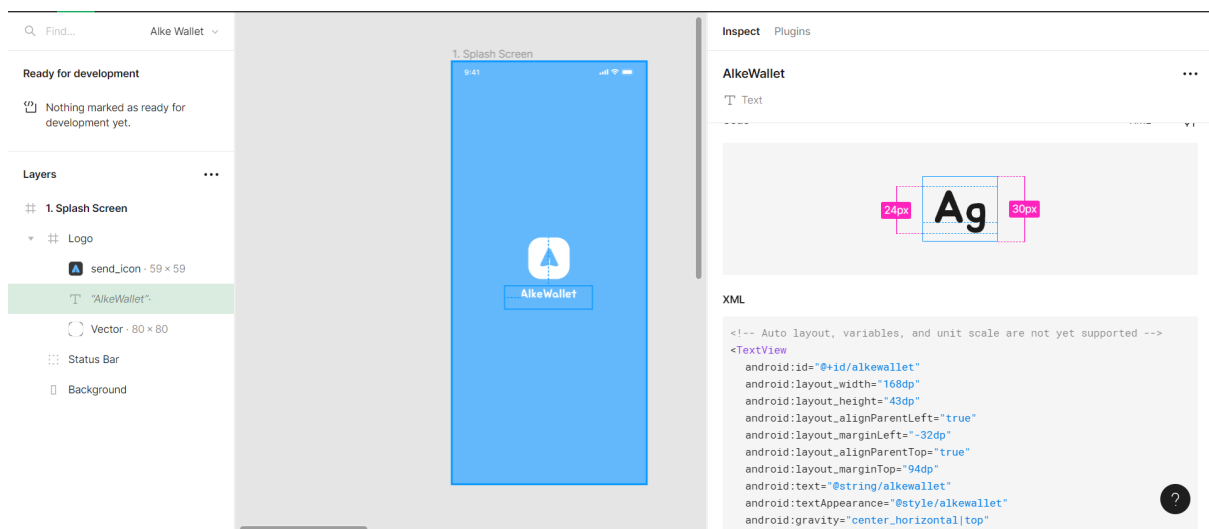
- Ícono de flecha
- Título “Enviar dinero”
- Línea divisoria
- Perfil del usuario
 - Inicial del usuario

- Nombre
- Correo
- Texto:
 - Cantidad a ingresar
 - Nota de transferencia
- Campos de texto para el usuario:
 - 1 campo número - Con borde berde
 - 1 campo texto
- Botón “Ingresar dinero”:
 - Color celeste
 - Bordes redondeados

2. Utilizar los tamaños y distancias específicas que se muestran en el figma.

Te damos un tip:

Si seleccionas el objeto, Figma ya te brinda el código con el que debés trabajar. Por ejemplo, en la siguiente imagen seleccionamos el título de la app, y le pedimos a figma que nos muestre el código en XML:



3. Utilizar los recursos (Imágenes, íconos, fondos, y demás) que te dejamos en el Figma.

Te damos un tip:

Puedes exportar estos recursos en formato JPG para utilizarlos en tu aplicación

4. Subir el código a tu repositorio de GitHub

¿Qué vamos a validar?

Es importante saber, a la hora de un proyecto, que es lo que se va a tener en cuenta a la hora de la validación. Te dejamos tres ítems

- **Aspectos técnicos:** Legibilidad del código, documentación, armado del proyecto, ubicación de los recursos, y uso del repositorio.
- **Aspectos estructurales:** Cumplimiento de lo pedido en cada pantalla, ubicación de los elementos, buen uso de los recursos.
- **Aspectos de performance:** Cumplimiento de los requisitos, experiencia de usuario, demostración de habilidades en el código, gestión del tiempo, diseño y desarrollo de proyectos (calidad de la presentación en la Demo Final).

Referencias

- Para la creación del proyecto, deberás guiarte del diseño ubicado en FIGMA.

Recursos

- Para ver los diseños y trabajar directamente sobre Figma, debes hacer click sobre el siguiente [enlace](#). Ahí mismo encontrarás todos los recursos que necesitarás para el proyecto.

Entregables

- Las 9 pantallas principales de la aplicación

Link entregable en Moodle: Se debe de subir el código a GITHUB que contenga todo lo descrito anteriormente, para entregar la vista de la Wallet.

Portafolio

No olvides subir tu trabajo al repositorio de GitHub y dar los accesos necesarios a quien corresponda para visualizar tu proyecto.

¡Muchas gracias!

Nos vemos en la próxima lección

 English Always &  alkemy