

# INVENTORI APP

## UAN

Henry Nicolas  
Molina Cardozo

Rowinzon Estivell  
Tellez Estepa

## PROBLEMÁTICA

UNA UNIVERSIDAD NECESITA UNA APP EN LA CUAL SE PUEDA GESTIONAR TODO SU INVENTARIO INTERNO DONDE SEA AMIGABLE Y FACIL DE MANEJAR.

## SOLUCIÓN

- INTERFACEZ GRÁFICAS EN LAS CUALES SE OPTIMIZA LA SIMPLICIDAD Y MINIMALISMO PARA SER MAS AMIGABLES CON EL USUARIO Y TENER UNA APP MÁS INTUITIVA PARA LA INTERACCION, EN CREACIÓN DE ENTRADAS Y SALIDAS DE STI+COK CON CONTROL DE INVENTARIO.

## TECNOLOGIAS USADAS

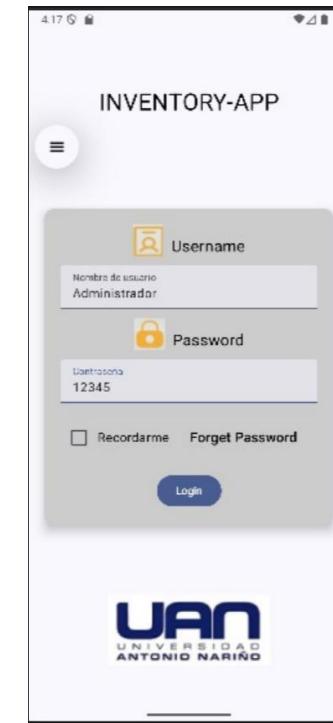
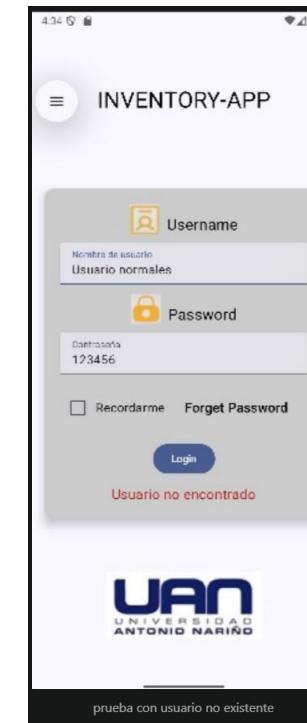
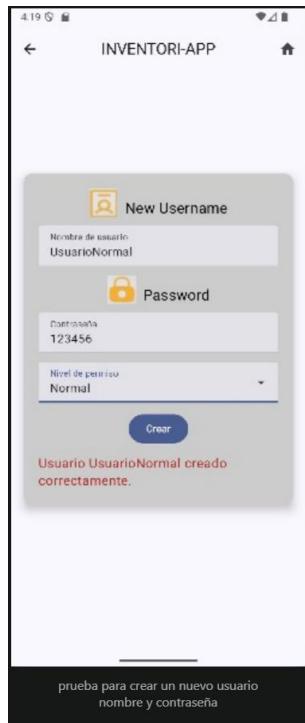
- COMO PRINCIPAL MODELO “@COMPOSE“ PARA AL MOMENTO DE CREAR LAS FUNCIONES REUTILIZARLAS EN LAS PANTALLAS DE VISTA Y QUE EL CÓDIGO NO SE EXTENDIERA DEMASIADO Y QUEDARA MÁS LEGIBLE UTILIZANDO LA MODULARIDAD DE SUS COMPONENTES.



BUGS\*

## ERRORES

- Interferencias entre el lenguaje base de la app kotlin en enviar la información a la base de datos lo cual dificultaba así su actualización y seguimiento de la información que sumistren los usuarios
- Se evidencia dificultades de transferencia de datos de una vista ala otra lo cual no ayudaba con la transmisión de la información por lo cual se reestructura en todo el sistema de navegación para la comunicación entre las vistas de la app

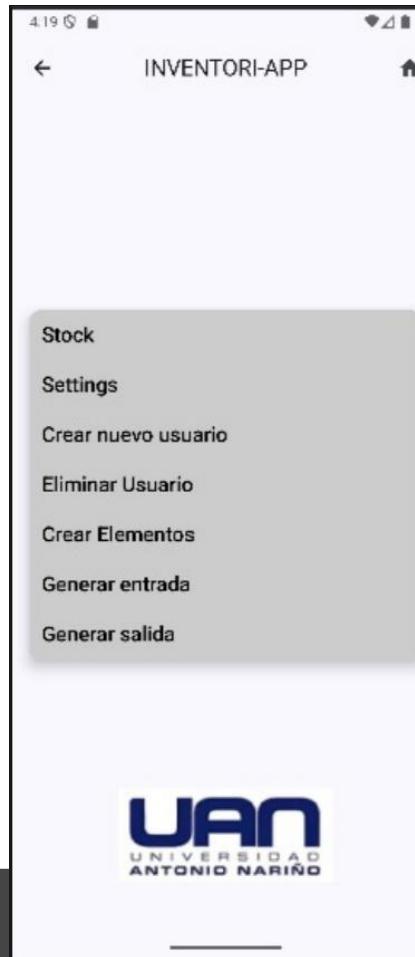


Interfaz de usuario (crear, eliminar, usuario no existente)

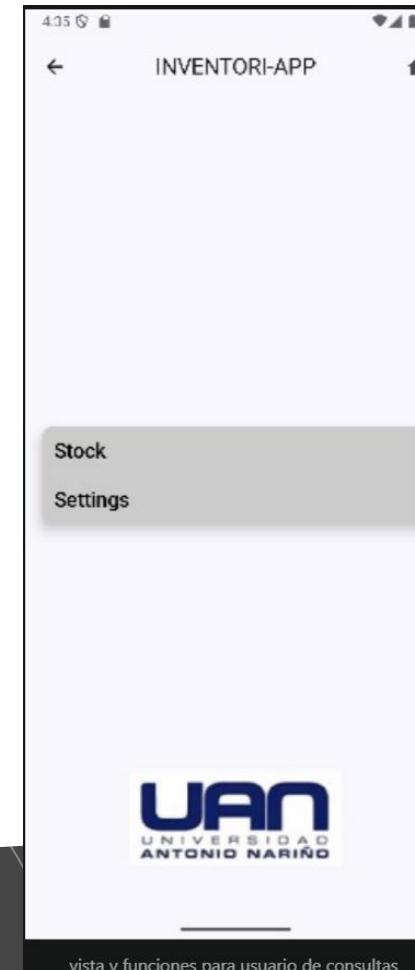
■ Para usuarios normales



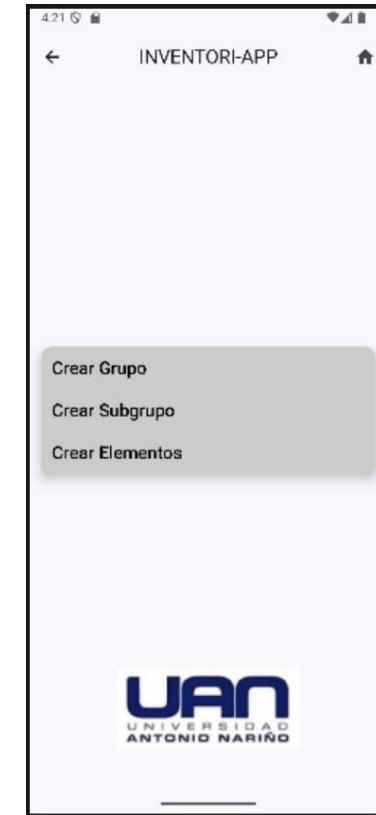
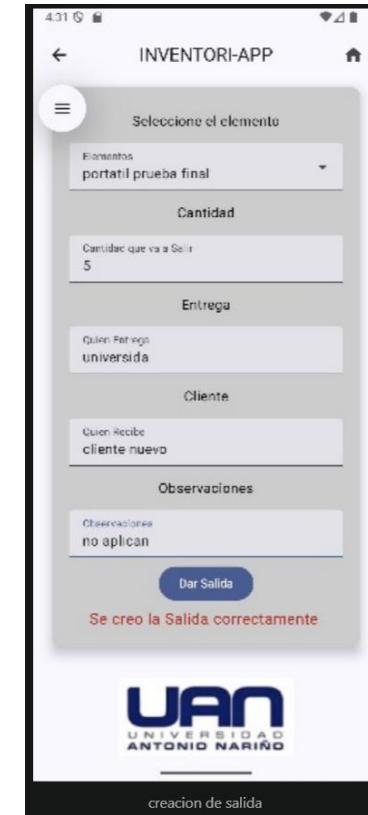
■ Para pantalla home



■ Para usuarios de consulta



# VISTA Y FUNCIONES



# PRUEBAS DE CREACIONES DE ELEMENTOS GRUPOS Y SUBGRUPOS



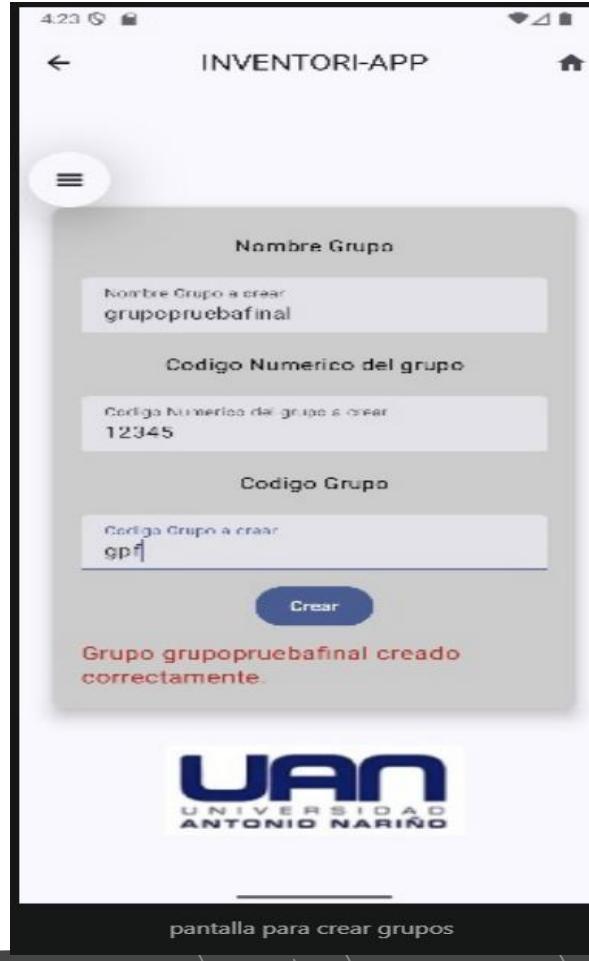
# CREACIÓN DE MOVIMIENTOS EN EL STOCK



pantalla para crear subgrupo

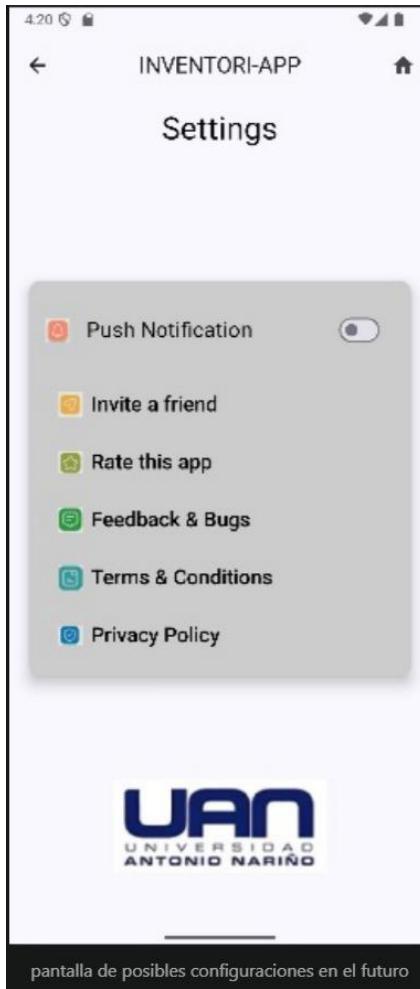
■ PARA SUBGRUPOS

# CREACIÓN DE OBJETOS



pantalla para crear grupos

■ PARA GRUPOS



# FUNCIONES PLANEADAS A FUTURO