

# Primer obligatorio

v1.0

El objetivo del obligatorio es desarrollar parte de una aplicación de iOS que servirá para que usuarios realicen pedidos a supermercados.

Las funcionalidades que comprende el obligatorio se comprenden en dos pantallas que se describen en las siguientes páginas, también se proveen imagen mostrando el diseño de UI buscado, la aplicación deberá verse exactamente como dichas imágenes.

El obligatorio equivale al 20% de la nota total del curso y para obtener una buena calificación se espera ver en el plasmada una excelente utilización y conocimiento de los conceptos vistos en el curso. El mismo es individual.

Junto con la letra se proveen algunas imágenes necesarias para construir la UI y otras usadas en los productos que se ven en el diseño, estas últimas son a modo de ejemplo y se espera que se amplíe ese listado de productos en el juego de datos que el estudiante defina.

El juego de datos se construirá localmente, esta versión de la aplicación no contara con ningún tipo de conexión con un servidor. Se espera que esta lógica de construcción de datos esté encapsulada en la capa de modelo, como corresponde.

El segundo obligatorio podría o no usar a este como punto de partida. Ampliando las funcionalidades y agregando características.

**Fecha de entrega:** viernes 03 de mayo, 23:55.

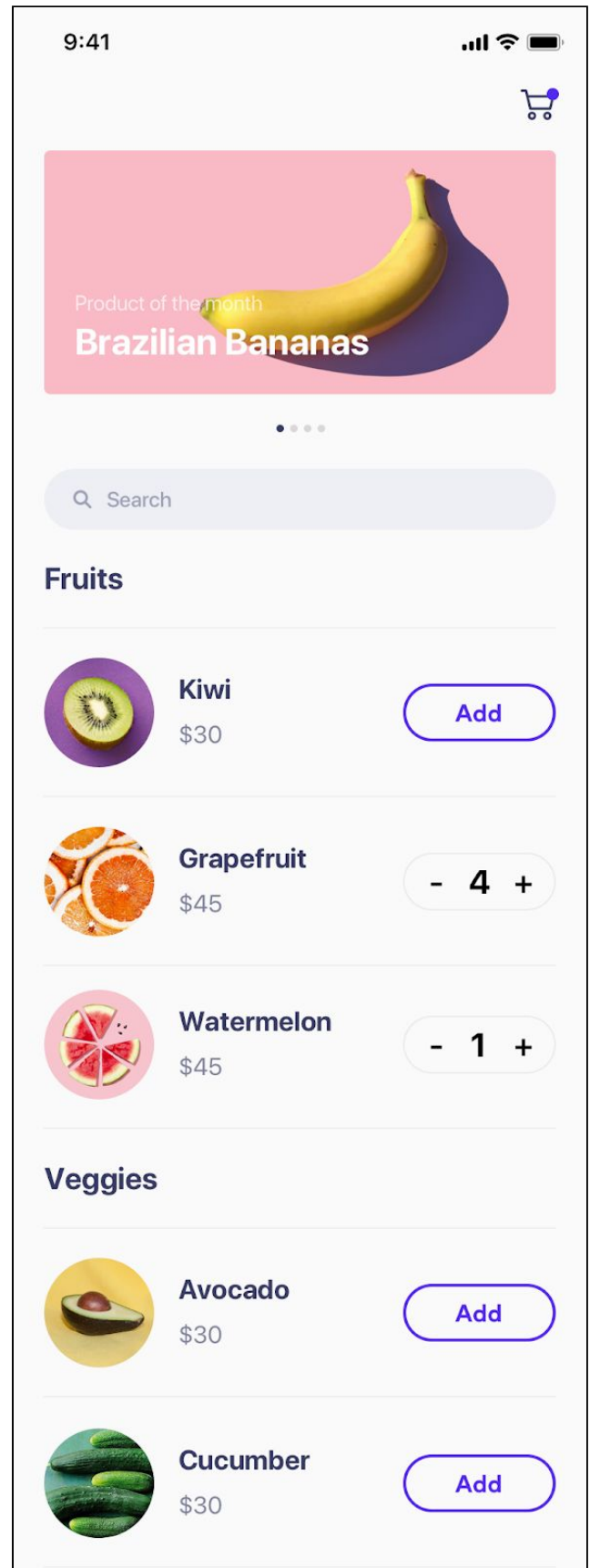
**Defensas:** miércoles 8 de mayo.

## Pantalla principal

Contiene:

- Un carrito en la parte superior derecha que permitirá navegar a la pantalla de checkout.
- Un banner con propagandas sobre artículos destacados.
- Un search que permitirá filtrar el listado de artículos por nombres y categorías.
- Un listado de artículos.

Por defecto todas las celdas del listado tendrán el botón de "Add" visible. Si hay una o más unidades seleccionadas del mismo artículo, se ocultará el botón y se regulará la cantidad de unidades con los botones de "+" y "-".



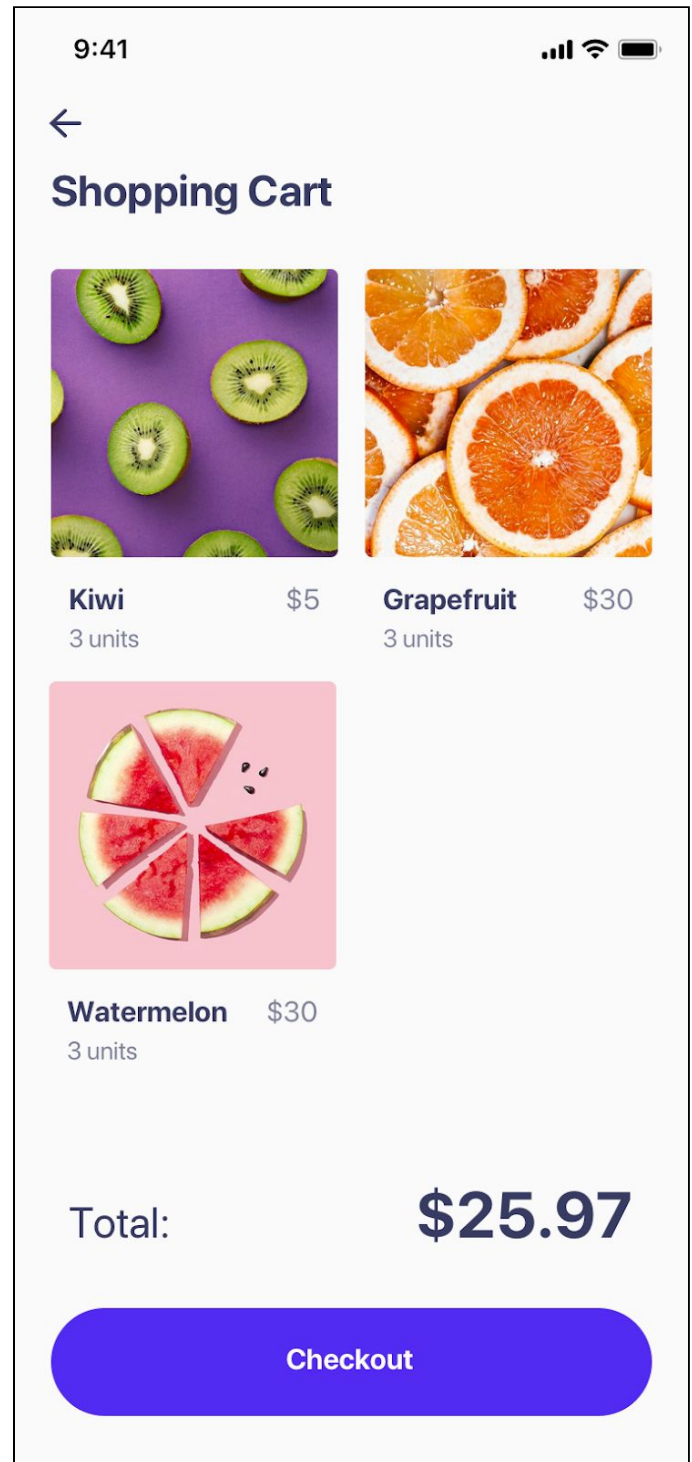
## Pantalla de checkout

En ella se podrán visualizar los elementos que se encuentran en el carrito de compras antes de confirmarlo. Si no hay elementos en el carrito el botón de checkout debe estar deshabilitado.

Es importante que independientemente del dispositivo donde se corra la aplicación siempre debe haber dos items por fila.

Si el usuario toca un item se debe desplegar un picker donde puede modificar la cantidad de unidades.

Una vez que el usuario presiona "Checkout" deberá desplegarse un alert que le indique al usuario que la compra fue realizada exitosamente, navegar a la pantalla principal y vaciar el carrito de compras.



# Criterio de evaluación

El obligatorio se evaluará durante la defensa, en la misma se analizará la completitud del obligatorio y la nota resultante será ponderada en función de las respuestas del alumno a preguntas vinculadas a la realización del obligatorio. Para la evaluación se tendrá en cuenta cualidad como: el correcto funcionamiento de la app, el buen uso de las abstracciones de UIKit, autolayout, la calidad del código, el seguimiento del diseño y la utilización correcta de MVC y patrones. **Se espera que el código y comentarios estén en inglés.**

El proyecto debe correr en cualquier dispositivo con iOS 10.0 en adelante y no es necesario soportar modo landscape (rotar la pantalla).