

Tecnología y Arquitectura / Herramientas Utilizadas

- **Lenguaje:** Kotlin
- **IDE:** Android Studio
- **Diseño:** Figma (prototipado y flujo de pantallas)
- **Arquitectura:** MVVM (Model-View-ViewModel)
- **SDK objetivo:** Android 16 (API nivel 36)

Trabajo

- **Diseño:** Interfaz clara, moderna y accesible
- **Código:** Arquitectura limpia y mantenible
- **Compatibilidad:** Soporte para Android 16 y pantallas grandes
- **Seguridad:** Uso de buenas prácticas en permisos y privacidad
- **Trabajo en equipo:** Coordinación efectiva entre diseño, desarrollo (Todos los integrantes participan activamente en todos los pasos del proyecto de forma remota y presencial).

Diseño:

Incluye: bocetos iniciales en Figma, donde cada parte realiza el suyo.

Se sube al repositorio común de Github y se elige uno.

Cada boceto cuenta con pantalla principal con íconos interactivos, pantallas secundarias, y pantallas de transición entre ellas.

Para las pantallas de transición se trabaja con lluvia de ideas para seleccionar las más convenientes.

Una vez finalizado el boceto se procede a comenzar el desarrollo en Kotlin.

Desarrollo:

Se utiliza emulador virtual dentro del entorno de desarrollo a modo de testing constante.

Se diseñan las clases correspondientes al modelo, con sus constructores, propiedades, etc siguiendo el patrón MVVM.

Se diseñan bloques de código con los componentes correspondientes a la app siguiendo las herramientas de Compose.

Se comparte cada progreso al repositorio remoto Github.