



UNIVERSIDAD LUTERANA SALVADOREÑA

Catedrático:

Jorge Alberto Coto Zelaya.

Integrante:

Karla Daniela Rivera Rivera.

NOMBRE DEL PROYECTO:

“ LUGARES APP ”

INDICE:

INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVOS	4
JUSTIFICACIÓN	5
DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN.....	6
MISIÓN Y VISIÓN	7
DATOS DEL ESTUDIANTE	8
HERRAMIENTAS A UTILIZAR.....	8
ALCANCES DEL PROYECTO Y LIMITACIÓN	10
MANUAL DE USUARIO DE LA APLICACIÓN	11

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se llevara acabó el desarrollo de una aplicación móvil llamada “LUGARES APP” con el fin de dar a conocer lugares del mundo ya que hay personas que tienen el deseo de conocer diferentes lugares pero no saben qué lugar podrían visitar o no saben de la existencia de algunos.

En esta aplicación podrán encontrar lugares y podrán ver una imagen de cómo ésta el lugar en la actualidad.

La aplicación será creada con el fin de ayudar a las personas que desean viajar y no saben qué lugar visitar para que por medio de la aplicación conozcan un lugar que no tenían conocimiento que existía y lo puedan conocer o también para que las que las personas conozcan de la gran cantidad de lugares bonitos que tenemos en el mundo.

En la aplicación se podrán ver lugares que ya están agregados también se pueden agregar más y también permite eliminar lo que á sido agregado también se podrá ver un pequeño comentario acerca del lugar.

Para el desarrollo de la aplicación se pondrá en práctica el conocimiento adquirido a lo largo de la carrera y así también se puso en práctica el uso de una herramienta nueva para nosotros que es IONIC.

OBJETIVOS

General

Diseñar una Aplicación donde se pueda visualizar lugares del mundo y que permita agregar más lugares y también se puedan eliminar los que ya no sean útiles.

Específico

- . Analizar que lenguajes de programación se utilizaran para la creación adecuada de la aplicación móvil.
- . Poner todo el conocimiento adquirido a lo largo de la carrera para crear una buena aplicación para que será muy útil y usada.

JUSTIFICACIÓN

La idea de crear la aplicación surge debido a que hay personas que buscan en internet lugares para visitar ya sea a futuro o simplemente para ver qué lugares hay en el mundo o en el país cercano a ellos.

Por medio de la aplicación lo que se pretende mostrar es la gran cantidad de lugares que hay en el mundo, el objetivo de la aplicación es facilitar la búsqueda de lugares y dar a conocer como está el lugar en la actualidad mediante una imagen.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN.

La aplicación "LUGARES APP" va a disponer un espacio donde podrán observar lugares del mundo también se va a poder agregar nuevos lugares y esto lo podrán hacer también los usuarios que instalen la aplicación y podrán colocar un nuevo lugar que por ejemplo ellos ya conozcan y no esté en la aplicación y ellos quisieran que fuera más visitado ellos lo podrían agregar, también se va a poder eliminar y ver un pequeño comentario del lugar.

La aplicación estará a la disposición de todos los usuarios que deseen instalarla.

MISIÓN Y VISIÓN

MISIÓN

Ser una aplicación donde puedan ver diferentes lugares que existen en el mundo y que sea de fácil uso para los clientes que sea llamativa y que sea de gran ayuda para las personas que la instalen.

VISIÓN

Que la aplicación vaya avanzando de la mano con la tecnología, dando a conocer los diferentes lugares con los que contamos en el mundo para lograr que la aplicación sea recocida y que sea del agrado del usuario

DATOS DEL ESTUDIANTE

CORREO ELECTRONICO

karladanielaVARH@gmail.com

CELULAR

7549-5691

HERRAMIENTAS A UTILIZAR

Visual Studio Code

En el sistema se utilizó como editor de Código ya que incluye gran variedad de herramientas es muy adaptable pues no necesariamente se deben instalar plugin porque ya trae algunos predeterminados, una terminal y un buscador muy potente También es personalizable, por lo que los usuarios pueden cambiar el tema del editor, los atajos de teclado y las preferencias. Es gratuito y de código abierto.



LENGUAJES DE PROGRAMACION

CSS: Es un lenguaje de diseño gráfico que permite definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado. Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web e interfaces de usuario escritas en HTML.



HTML: Es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de las siglas que corresponden a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, es decir, "sólo sirve para indicar cómo va ordenado el contenido de una página web.



IONIC: Es una herramienta SDK de frontend de código abierto para desarrollar aplicaciones híbridas basado en tecnologías web (HTML, CSS y JS). Es decir, un framework que nos permite desarrollar aplicaciones para iOS nativo, Android y la web, desde una única base de código.



ALCANCES DEL PROYECTO Y LIMITACIÓN

Alcances:

- La aplicación será de fácil uso
- Será segura, amigable y confiable

Limitaciones:

- El tiempo para desarrollo es muy corto para ponerle más funcionalidades por eso la aplicación era algo sencilla.

MANUAL DE USUARIO DE LA APLICACIÓN.



En la primera pantalla podemos observar diferentes lugares que se encuentran en el mundo y que ya están agregados en la aplicación.



En la segunda pantalla podemos observar que podemos agregar un nuevo lugar en el siguiente botón



Agregar Nuevo Lugar

Escribe el título:

<http://imagewebsite.com>

GUARDAR LUHGAR

En esta pantalla se puede observar los datos que se pide para agregar un nuevo lugar el nombre del lugar y la URL de una imagen del lugar que se desea agregar.



y así se observaría ya la imagen del lugar con su nombre.



Y en esta imagen se puede observar que se puede eliminar el lugar que ya no se requiere

