

**Alumno:** Lautaro Daniel Britez Gimenez

**Materia:**Aplicaciones Móviles

**Fecha:**18 de Diciembre

**Comisión:**ACN4AV

## 1. Introducción y Objetivo

El objetivo principal de este proyecto fue desarrollar una aplicación nativa en Android que permite a los usuarios seguir la actualidad de sus equipos de fútbol favoritos. No quería que fuera una app estática, sino una experiencia personalizada: si el usuario es hincha de Boca, la app debe "sentirse" de Boca.

Para lograrlo, integré servicios en la nube (Firebase) para manejar la autenticación y los datos en tiempo real, asegurando que la información siempre esté actualizada.

## 2. Flujo de Navegación y Funcionalidades

La aplicación consta de cuatro pantallas principales que interactúan entre sí, permitiendo un flujo de usuario intuitivo:

### A. Pantalla de Inicio de Sesión (Login)

Es la puerta de entrada. Aquí implementé **Firestore Authentication**.

- **Funcionalidad:** El usuario ingresa su email y contraseña. El sistema valida las credenciales en la nube. Si son correctas, se permite el acceso y se redirige al Home; si no, se notifica el error mediante un mensaje (Toast).
- **Navegación:** Si el usuario no tiene cuenta, dispone de un botón "Registrarse" que lo lleva a la pantalla de Registro.

### B. Pantalla de Registro

Diseñada para captar nuevos usuarios.

- **Datos:** Además del email y contraseña, solicito el **Nombre** y, lo más importante, su **Equipo Favorito** (Boca, River, Real Madrid o Barcelona).

- **Lógica:** Al registrarse, no solo creó la cuenta en Firebase Auth, sino que también guardar sus preferencias en **Firestore** (base de datos). Esto es crucial para la personalización posterior.

### C. Pantalla Principal (Home)

Es el corazón de la aplicación. Aquí es donde se nota el trabajo de diseño dinámico.

- **Personalización:** Al cargar, la app lee de la base de datos de qué equipo es hincha el usuario. Automáticamente, **cambia los colores de la interfaz** (fondo y textos) para coincidir con su club.
- **Listado de Partidos:** Utilicé un `RecyclerView` para mostrar una lista de partidos. Lo interesante es que esta lista está **filtrada**: solo muestra los encuentros donde juega el equipo del usuario (ya sea de local o visitante).
- **Listado de Noticias (Resumen):** Debajo de los partidos, implementé un segundo `RecyclerView` dentro de un `NestedScrollView` (para permitir el desplazamiento de toda la pantalla) que muestra las 3 noticias más recientes del club.
- **Imágenes:** Para los escudos y las fotos de las noticias, utilicé la librería **Glide**, que me permite cargar imágenes desde URLs de internet de manera fluida y sin bloquear la app.

### D. Pantalla de "Todas las Noticias"

Accesible desde el botón "VER MÁS NOTICIAS" en el Home.

- **Funcionalidad:** Aquí el usuario puede leer todo el historial de noticias de su equipo sin límites.
- **Paso de Datos:** Para que esta pantalla sepa qué noticias cargar, utilicé **Intents y Extras**, enviando el nombre del equipo desde el Home hacia esta actividad.

## 3. Decisiones Técnicas y Herramientas

Para cumplir con los requerimientos y asegurar la calidad del software, utilicé las siguientes tecnologías:

- **Layouts:** Combiné `ConstraintLayout` para diseños complejos (como las tarjetas de los partidos) y `LinearLayout` para estructuras más sencillas. En el Home, usé `NestedScrollView` para lograr que múltiples listas convivan en una sola pantalla vertical.
- **Firestore:** Elegí esta base de datos NoSQL por su rapidez. Tengo tres colecciones: usuarios (datos personales), partidos (calendario) y noticias (novedades).
- **Carga de Datos (Admin):** Para facilitar la corrección y prueba, implementé una lógica de carga masiva ("Admin Load") que puebla la base de datos con partidos y noticias reales con un solo clic.
- **Buenas Prácticas:**
  - **Modelo-Vista-Adaptador:** Separé la lógica de los datos (clases `Partido` y `Noticia`) de la interfaz visual usando `Adapters` personalizados.
  - **Recursos:** No hay textos "duros" en el código (hardcoded), todo se maneja mediante variables, y los colores están centralizados en `colors.xml` para facilitar la temática dinámica.

## 4. Conclusión

El desarrollo de esta aplicación me permitió consolidar conocimientos sobre el ciclo de vida de Android, el manejo de listas complejas y la integración con servicios backend como Firebase. El resultado es una aplicación funcional, estéticamente agradable y, sobre todo, útil para el usuario final.

## Pantalla de Login (MainActivity)

21:46

¡Bienvenido!

Ingresa para ver a tu equipo

Correo Electrónico

Contraseña

INGRESAR

Pass Activar autorrellenar en esta página

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

q w e r t y u i o p

a s d f g h j k l ñ

↑ z x c v b n m ↵

!#1 @ ES(US) .com Sig.

🎤

Activity)

## Pantalla de Registro (RegistroActivity)

21:46 [📷] [📱] [🌤️] [🔋]

# REGISTRARME

Nombre Completo

Selecciona tu equipo:

Boca Juniors ▼

Correo Electrónico

Contraseña

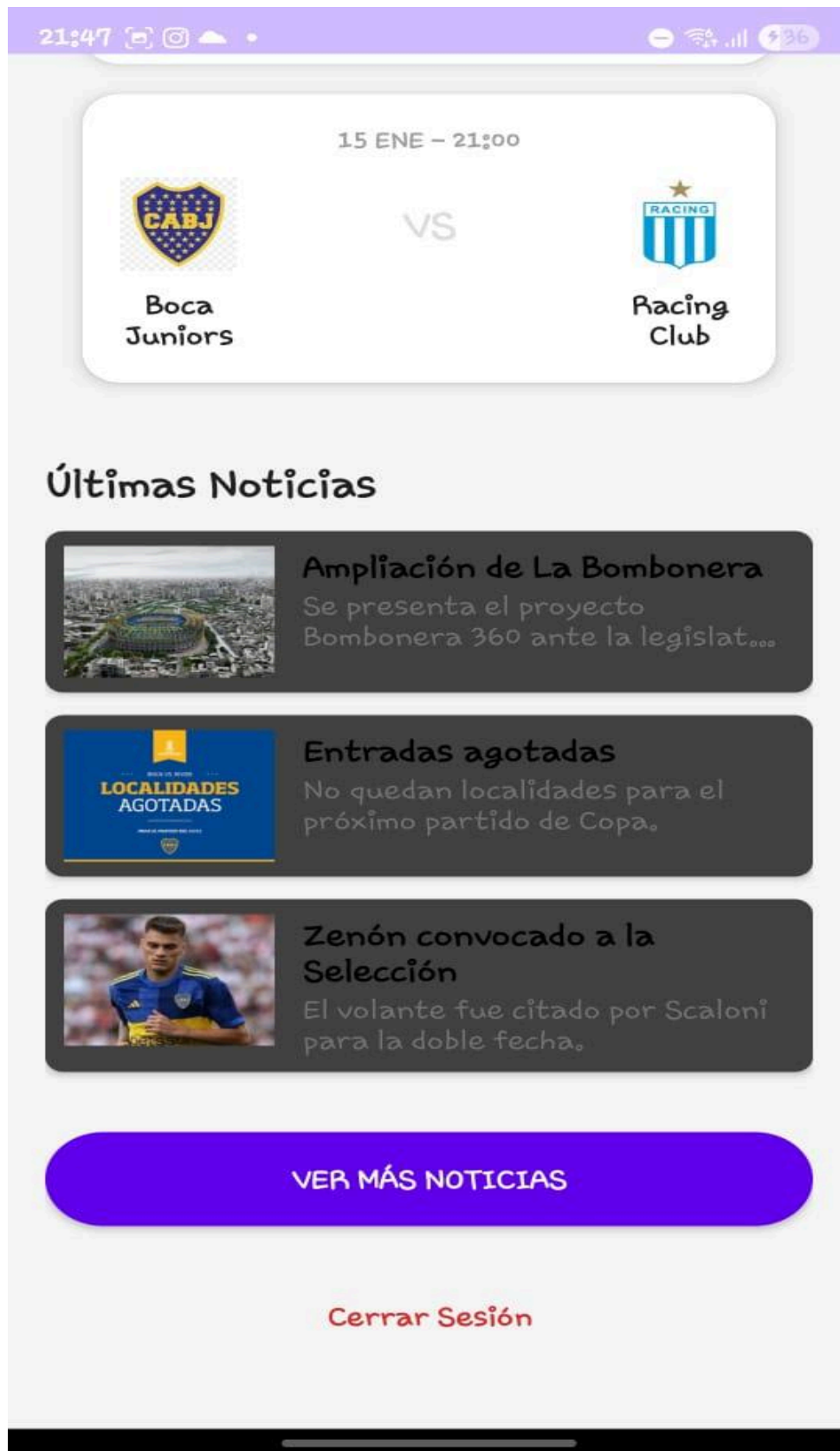
Confirmar Registro

[¿Ya tienes cuenta? Vuelve al Login](#)

## Pantalla Home - Parte Superior (HomeActivity)



## Pantalla Home - Parte Inferior (HomeActivity)



## Pantalla de "Todas las Noticias" (NoticiasActivity)

