

# UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON



## Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica

Ingeniería de Dispositivos Móviles

"Manual Técnico Ideal Weight"

ING. Carlos Bernardo Garza Treviño

#### **Nombres**

Adolfo Heriberto Baez Otero #1643878
Víctor Manuel Martínez Tavernier #1719384
Jesús Eduardo Espinoza Walle #1400758

San Nicolás de los Garza N.L. a 7 de noviembre de 2017

#### Introducción:

La finalidad de este manual técnico es dar al lector algo de información acerca de cómo se ha desarrollado esta interfaz, durante la lectura de éste se verán herramientas y algunas partes de código, escritas por el programador; no pretende ser un curso de aprendizaje de ningún tipo, ni de las herramientas aquí mencionadas. Para un mayor detalle sobre las herramientas que se utilizaron, se recomienda que se busquen sus respectivos manuales.

## Objetivo:

Dar una guía al lector del desarrollo que se llevó a cabo, a diferencia del manual del usuario, este no está enfocado a la usabilidad de la interfaz, solo al entendimiento general de dicha aplicación.

#### Requerimientos

Para poder crear en su mayoría la aplicación se requirió el software Android Studio, dicho programa se utilizó para desarrollar tanto la interfaz como la lógica del proyecto, se requirió de un conocimiento razonable en Java, diseño en XML y PHP para darle un estilo uniforme y legible a la interfaz de la aplicación y que así el usuario no se confundiera entre fondos mal diseñados, botones demasiado pequeños o demasiado grandes, contenido demasiado implícito que proporciona confusión y en ocasiones hace que el usuario no pueda utilizar bien la aplicación.

## Contenido

#### Desarrollo

Para el desarrollo de esta interfaz se utilizó Android Studio (Figura 1), el software se puede obtener en el siguiente recurso

"https://developer.android.com/studio/index.html".

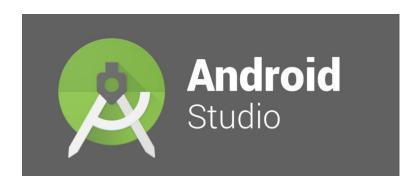
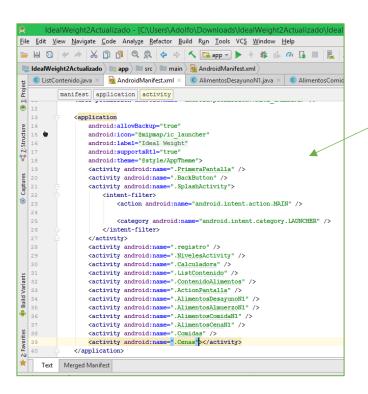


Figura 1: Android Studio

La aplicación fue programada para la versión de Android 4.4 (KitKat) para que tuviera un amplio rango de disponibilidad en los dispositivos móviles con sistema operativo Android.





Este código es uno de los más importantes, ya que en este archivo llamado android manifest se declaran todas las actividades que se utilizaron para desarrollar las pantallas de la aplicación.

Otra parte muy importante del código es la parte del login.

En esta parte del Código se encuentra toda la lógica desarrollada para la pantalla de inicio de sesión en la aplicación

```
package com.example.adolfo.idealweight;

import android.content.Intent;
import android.support.v7.app.AlertDialog;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.TextView;

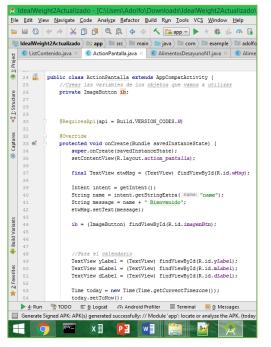
import com.android.volley.RequestQueue;
import com.android.volley.Response;
import com.android.volley.toolbox.Volley;

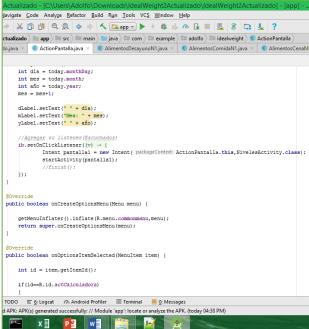
import org.json.JSONException;
import org.json.JSONObject;
```

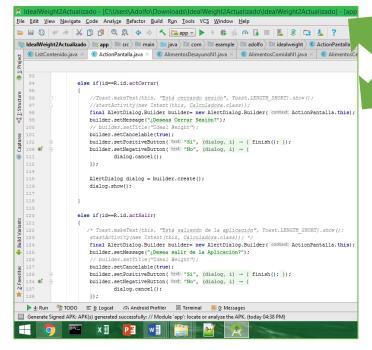
```
package com.example.adolfo.idealweight;
       import android.app.AlertDialog;
       import android.content.DialogInterface;
       import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
       import android.os.Bundle;
       import android.view.Menu;
       import android.content.Intent;
       import android.view.MenuItem;
       import android.widget.EditText;
       import android.widget.Toast;
       import android.os.Build;
       import android.support.annotation.RequiresApi;
       import android.text.format.Time;
16
       import android.util.Log;
       import android.view.View;
18
       import android.widget.Button;
       import android.widget.ImageButton;
19
       import android.widget.TextView;
       import java.util.Locale;
```

Estos son algunos de los recursos que se utilizaron, dichas librerías se usaron para poder utilizar complementos y funciones dentro del entorno de las pantallas de la aplicación.

Y una de las partes más complejas de desarrollar para la aplicación es la de pantalla de inicio una vez que se realiza el login.







En esta parte del Código se encuentra toda la lógica desarrollada para la pantalla principal una vez que se haya iniciado sesión en la aplicación Para realizar la base de datos se utilizó un servidor gratuito llamado almacenado en la siguiente página "<a href="https://mex.000webhost.com/">https://mex.000webhost.com/</a>" llamada 000webhost.



Una de las tablas más importantes es la del usuario, en donde se almacenaban diversos datos del usuario registrado en la aplicación.

