

|              |  |
|--------------|--|
| CICLE        | DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS MULTIPLATAFORMA  |
| MÒDUL        | M3 – PROGRAMACIÓ                               |
| U. FORMATIVA | UF5 – LLIBRERIES DE CLASSES FONAMENTALS (24 h) |
| PROFESSOR    | JAUME FADÓ (jfado@educem.com)                  |

## Pràctica AccesQR

Per a realitzar aquesta pràctica has d'utilitzar els exemples que se t'han donat a classe i les llibreries de components que porten associades.

La residència **STEMB** és una residència per a gent gran que necessita que li desenvolupis una aplicació que ajudi als residents a navegar per Internet de manera autònoma. Han pensat que estaria bé que aquesta aplicació fos capaç de llegir un codi QR posat en una fitxa, aquest codi contindrà la URL del web que es vol visitar. La idea seria mostrar el codi a la webcam i que automàticament s'obris el navegador i es navegues al web indicat. Disposes d'una sèrie d'arxius PDF que són com les fitxes que estaran disponibles per als residents.

Com que per alguna de les persones residents pot ser difícil posar bé el codi davant de la càmera, caldrà un suport que els faciliti l'accessibilitat. Això però no afecta a la funcionalitat de l'aplicació i és una feina de la que no te n'has d'ocupar tu.

L'aplicació haurà de quedar minimitzada amb una icona a la SysTray i haurà de tenir un menú contextual amb les següents opcions:

<Activar la càmera>  
 <Desactivar la càmera>  
 <Generar un nou QR>  
 <Sortir>

Utilitza la Programació Orientada a Objectes de manera formal i coherent amb el que hem fet fins ara en aquesta UF i l'anterior.

També has de programar, com sempre, amb codi optimitzat per a reduir les redundàncies i fer-lo tan eficient com puguis.