

Facultad de Ciencias, UNAM

Programación de Dispositivos Móviles 2019-1

Proyecto Intermedio

Fecha de entrega: 17 de noviembre del 2018

Profesor: Vázquez Ceballos, Dario Emmanuel

Ayudante: Herrera Mercado, Juan Carlos

Ayudante: Morales Campos, David Iván

Alumno Anzures Reyes Miguel Alejandro

Numero de Cuenta 310090034

Introducción. Objetivo del proyecto es desarrollar una aplicación móvil para el entorno Android, el propósito es que la aplicación consuma una API de Internet (POKEAPI.co) , con la finalidad de proporcionar información relevante sobre el universo de “pokemon”.

Esta información sera de utilidad para aquellos que deseen introducirse en el mundo de pokemon y conocer más detalles de las criaturas que constituyen este universo, asi como jugadores veteranos que deseen conocer más información sobre sus pokemones.

Público. El publico objetivo son los jugadores de la franquicia de Nintendo Pokemon, la audiencias esta constituida principalmente de adolescentes - adultos jóvenes. Edad estimada 10-35 años.

Alcance y desarrollo. Se define el proyecto en 2 iteraciones:

Iteración 1:

Consumir la API de pokemon y mostrarla de una manera sencilla e intuitiva para los usuarios finales “<https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/>”

Crear una opción de búsqueda por nombre de pokemon, con la finalidad de ahorrar tiempo de búsqueda de un pokemon.

Utilizar las normas recomendadas por Google para la estética de una aplicación.

Definir una interfaz de usuarios intuitiva para el usuario final.

Definir colores de una aplicación. Aprovechando el proximo lanzamiento de la franquicia Pokemon Let´s go Eevee los colores que empleamos en la aplicación son los del pokemon mencionado.

Iteración 2:

Consumir la API de pokemon que realiza con bayas con la finalidad de ampliar la información que proporciona la aplicación al usuario, mostrarla de una manera sencilla e intuitiva para los usuarios finales “<https://pokeapi.co/api/v2/berry/>”

Utilizar el patrón Bottom Navigation View para ampliar la información de la aplicación con la información de las bayas.

Implementar la vista de TEMA con la finalidad de poder cambiar los colores de la aplicación.

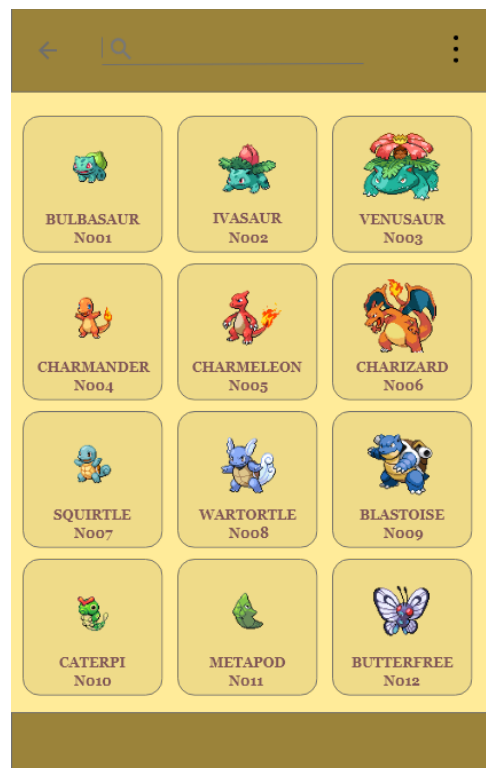
Guardar en shared preference el nombre del tema preferido por el usuario de la aplicación, este será el que defina el aspecto de la aplicación.

Pantallas



HOME

Pantalla principal de la aplicación que muestra la información de la aplicación.



FIND

Pantalla que muestra la interacción del usuario con la búsqueda de un pokemon por el nombre



MENÚ

Pantalla que muestra una pequeña pestaña que define el comportamiento del menú, por el momento muestra la única opción del menú ir al activity Tema que permitirá al usuario cambiar de TEMA



DETAIL

Pantalla que muestra a detalle la información que consideramos esencial para mostrar al usuario

Interacción entre pantallas:

La interacción entre las pantallas esta definida en un archivo especializado en diseñar interfaces de usuario el programa Adobe XD CC

El archivo se encuentra en la carpeta del proyecto asi como las capturas del programa que se mostraron previamente.

Cabe mencionar que unicamente en el programa un item de las pantallas despliega la ventana de DETAIL con la finalidad de no cargar de pantallas con información similar (item Pokemon Bulbasaur).