

Proyecto Prueba 3

Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Propuesto por:

Israel Arbona Guerrero

Experto Regional Santander 2018

App Turistica WorldSkills – TurisApp

Para desarrollar esta tarea su equipo tiene 5 horas y 30 Minutos, La aplicación deberá ser firmada para publicarse en la Google Play.

Descripción del Proyecto

La Cámara de Comercio de Armenia y del Quindío es una entidad privada sin ánimo de lucro, que promueve acciones que invitan a la formalidad y legalidad incrementando la competitividad, el fortalecimiento empresarial y el emprendimiento para el desarrollo económico del departamento del Quindío.

Teniendo en cuenta el crecimiento a nivel turístico del Quindío, la cámara de comercio les solicita el desarrollo de una App que permita mostrar Información Turística del departamento, con esta herramienta se pretende brindar una alternativa a los visitantes para que puedan consultar tanto sitios turísticos como hoteles, restaurantes y centros comerciales vinculados con la entidad.

Los siguientes recursos deben ser producidos y desarrollados en el proyecto a entregar:

Logo, icono e imágenes necesarias

- Deberá crear dos iconos, uno con el tamaño 512x512px para publicar el logo en el Play Store y el otro con un tamaño de 144x144px que será usado cuando la App es instalada.
- Un Logo, con el nombre TurisApp deberá ser creado. El logo podrá ser usado por usted donde cree que aplique y donde es requerido por la aplicación.
- 2 capturas de pantalla, Archivo JPEG o PNG de 24 bits (no alfa). Longitud mínima para los laterales: 320 píxeles, para alguna de las siguientes resoluciones: Teléfono o Tablet de 7 pulgadas o Tablet de 10 pulgadas para publicar en el Play Store.
- Imagen destacada con tamaño 1024 x 500px, Archivo JPG o PNG de 24 bits (no alfa) para publicar en el Play Store
- Imagen promocional para publicar en el Play Store, Archivo JPG o PNG de 24 bits (no alfa) de tamaño 180 x 120px.

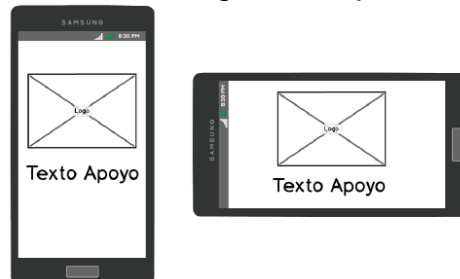
NOTA: Los iconos y logos deben tener diferencias significativas. No pueden ser las mismas imágenes con mínimos cambios en tamaño o color.

Aplicación

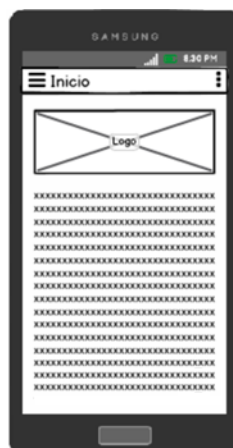
La App deberá tener las siguientes características:

Test Project for Mobile Apps Challenge WSC2015	Version: 1.0 Date: 25.08.15	2 of 4
--	--------------------------------	--------

- Todas las vistas deben permitir su funcionamiento en modo Portrait o Landscape.
- Todos los datos se manejarán localmente haciendo uso de una base de datos SQLite a partir de la estructura de un archivo de excel disponible en los recursos del proyecto.
- Se debe presentar un splash inicial el cual deberá tener una duración máxima de 3 segundos, este deberá incluir el logo de la aplicación.

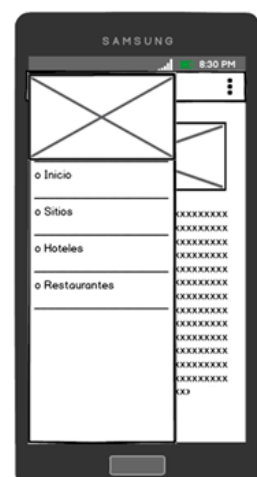


- La aplicación debe tener una pantalla de inicio con el logo desarrollado por el equipo y una pequeña descripción que defina puntualmente los beneficios de la App.



- El sistema deberá tener un menú NavegationDrawer donde se presentarán las opciones de menú disponibles en la aplicación con su respectivo icono; las opciones del menú son las siguientes:

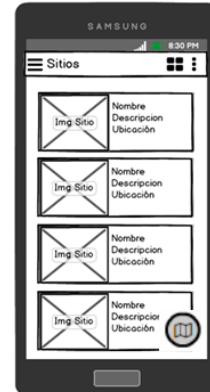
- Inicio
- Sitios
- Hoteles
- Restaurantes



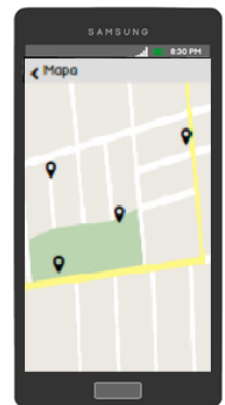
- La aplicación deberá mostrar una lista de sitios dependiendo de la categoría seleccionada (Hoteles, restaurantes, sitios) en el menú principal, cada elemento debe contener la siguiente información:

- Imagen
- Nombre
- Descripción corta
- Ubicación

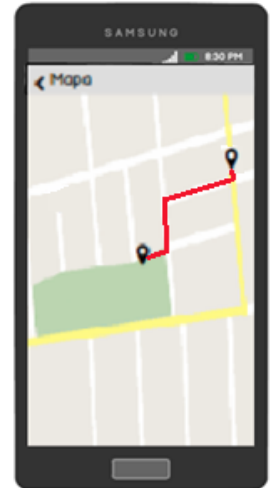
La información debe listarse usando el componente cardView.



- Todas las listas deben tener un botón flotante que al ser presionado lleve a una pantalla que muestra un mapa con los marcadores de los lugares según la categoría seleccionada(Hoteles, restaurantes, sitios).
- Al presionar cada marcador se deberá presentar el nombre del sitio seleccionado.
- Al seleccionar un elemento de la lista se debe mostrar el detalle de este, en el detalle se debe mostrar la imagen y una pequeña descripción del lugar.

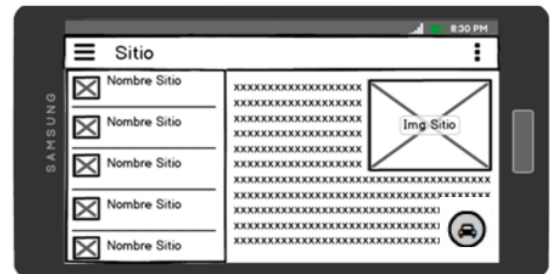


- El detalle debe tener un boton flotante que al presionarse muestre un mapa con la ruta desde la ubicación actual del usuario hasta el marcador del sitio seleccionado; se debe tener en cuenta que el zoom del mapa debe ser proporcional a la ubicación de los marcadores y cada marcador debe tener el nombre del sitio e indicar la ubicación del usuario.



- Si se trabaja en modo Landscape se debe evidenciar la aplicación del patrón Maestro–Detalle

- Se deberá dividir la pantalla del dispositivo, una sección contendrá la lista de sitios presentando una imagen pequeña y el nombre del mismo.



- La otra mitad de la pantalla deberá mostrar el detalle del sitio seleccionado.
- Se deberá presentar también el botón flotante que muestra la ruta desde la ubicación actual del usuario hasta ese lugar.

- Cuando se accede al detalle del elemento, se deben listar todos los lugares disponibles en la base de datos Sqlite y presentar en la barra superior una opción que permita cambiar la visualización de modo lista vertical a modo grid y viceversa.

- Se debe garantizar que al momento de cambiar de una visualización a otra, siempre se muestre la opción con el icono correspondiente, adicionalmente cuando se consulte otro lugar turístico, se deberá mostrar la información en el último modo seleccionado(Lista vertical o grid).



- Cuando el usuario se encuentra en la pantalla “Inicio” no se podrá seleccionar la opción de cambio de visualización.
- El maestro-detalle siempre debe presentar la información en modo lista.

Instrucciones adicionales:

- Se le hará entrega de una carpeta llamada “Recursos”, que contiene todos los archivos necesarios para realizar la prueba(Archivo de excel, imágenes y ubicación de los sitios).
- Recuerde que no está permitido usar librerías que generen código de forma automática como: *.github.satyan:sugar:**, *org.greenrobot:greendao:**, *com.michaelpardo:activeandroid:** o ningún ORM, hasta no ser habilitadas en competencias internacionales.
- Usted puede modificar los archivos proporcionados si es necesario para garantizar el correcto funcionamiento de la aplicación. La base de datos es proporcionada en su diseño, usted necesita crear la base de datos para registrar la información de la tabla.

Enlaces de referencia: <https://developer.android.com/reference/org/w3c/dom/Document>