



—◆— SPIN & GG —◆—



Índice

Compañero y rol asociado.....	3
Introducción.....	4
Coordinador del proyecto y gestor de Git.....	5
Diseñador de interfaz (UI/UX).....	6
Programador de pantallas.....	7
Responsable de datos y lógica.....	8
Encargado de navegación y documentación.....	9
Problemas con la fecha de entrega.....	10

Compañero y rol asociado

Rol	Responsable	Ayudante
Coordinador del proyecto y gestor de Git	Enrique	Álvaro, David, Gabriel
Diseñador de interfaz (UI/UX)	Álvaro	Enrique, Carlos, Gabriel
Programador de pantallas	Juanjo	Carlos, Álvaro
Responsable de datos y lógica	David	Enrique, Juanjo
Encargado de navegación y documentación	Gabriel	Juanjo

Introducción

Este proyecto se basa en una aplicación para móvil hecha en Android mediante el uso de Kotlin y Jetpack Compose. La idea de la aplicación consiste en un sistema simple de apuestas, donde puedes votar a uno de dos equipos de eSports o deportes como el fútbol. A cada uno se le asignará una cuota que multiplicará las ganancias de cada usuario, esta cuota tiene su valor dado dependiendo del equipo con más participaciones. A más apoyo a un equipo, menor será su cuota y mayor la de su rival.

Coordinador del proyecto y gestor de Git

Tarea 1: Asignación de roles.

Tarea 2: Repartición de tareas.

Tarea 3: Creación de repositorio común al grupo en GitHub.

Tarea 4: Gestión del repositorio.

Tarea 5: Comunicación con el equipo.

Diseñador de interfaz (UI/UX)

Durante esta fase, se han diseñado las siguientes pantallas de la aplicación:

- Pantalla de carga.
- Login de la aplicación.
- Home de la aplicación
- Barra de búsqueda..
- Desplegable de apuesta.
- Página de mi perfil.

En un inicio se diseñó a papel y posteriormente se utilizó la herramienta web de Figma para el diseño final de la interfaz.

Programador de pantallas

Se desarrolló en Android Studio una interfaz lo más parecida posible al diseño creado en la herramienta web de Figma.

Responsable de datos y lógica

Actualmente se decidió un cambio de idea, que resultó en un cambio de lógica, con lo que las siguientes clases están obsoletas:

1º) Clase Menu: la clase tiene un array con las apuestas realizadas y tiene una variable usuario con los datos de este, además te muestra el saldo de ese usuario mediante un método y también tiene un método que te permite agregar apuestas.

2º) Clase Apuesta: la clase tiene un método para comprobar si puedes apostar el dinero que tienes o si no dispones del suficiente para apostar. También tiene otro método para realizar la apuesta, otro para simular si ganas o pierdes según el resultado del partido y otro que te devuelve el doble de lo que has apostado si has ganado y nada si pierdes.

3º) Clase Usuario: la clase tiene un método para ver si el usuario está registrado.

4º) Clase Gestión de apuesta: esta clase tiene un método para crear unas apuestas predeterminadas, otro para listar las apuestas que se ha hecho, otro que es para buscar la apuesta, bien el nombre de alguno de los equipos de la apuesta o bien el juego en el cual se apuesta, por ejemplo el juego del lol y el método buscarporid, hace de que con el método anterior, este te devuelve un id y con este método encuentras la puesta que quieres apostar

5º) Clase Main: Esta clase implementa la lógica principal.

Encargado de navegación y documentación

Tarea 1: Preparación del documento, portada, índice, tabla de roles, encabezado, pie de página, formato en general.

Tarea 2: Creación de recursos compartidos a través de “Drive” (documento y carpeta compartida).

Tarea 3: Investigación sobre la funcionalidad y uso de las opciones de navegación en Kotlin y presentación de un ejemplo para testeo con su documentación.

Tarea 4: Escritura de la introducción y explicación sobre los problemas relacionados con el tiempo de trabajo.

Tarea 5: Arreglar fallos en la documentación.

Problemas con la fecha de entrega

Problema 1: Alta dependencia de partes del trabajo anteriores, por ejemplo, no podemos empezar a escribir código, si no tenemos ni el diseño.

Problema 2: A la hora de repartir las tareas, se asignó las primeras partes a dos compañeros que, por temas de trabajo oficial, no dispusieron del tiempo necesario para la realización de su parte, lo que ralentizó de sobremanera la posibilidad de otros compañeros de realizar su participación en el proyecto de acuerdo a su rol principal.

Problema 3: Equipos con potencia insuficiente (un portátil en concreto), lo que provocaba que para un simple testeo se necesiten minutos para poder si quiera compilar el código.

Problema 4: En fases finales se decidió cambiar la lógica por temas controversiales al crear una aplicación de apuestas.