

Carrera : Ingeniería del Software – ISW
Periodo : II – 2017
Profesor : Lic. Nattanahel Chaves Moya

Curso : ISW-1213 Des. App. Móviles
Horario : Miércoles (N)
Tema : Proyecto Final

Valor 30 Puntos 30%

Fecha de entrega: Semana 14

Observaciones Generales

- El proyecto puede presentarse en parejas o en grupos de tres estudiantes.
- El código fuente debe subirse al Edmodo el día antes de la entrega del proyecto.
- Usted es responsable de la entrega, por tanto se exonera de responsabilidad al profesor si el archivo entregado no tiene la información correspondiente o está incompleto.
- Si la aplicación no compila o compila pero se cae en alguna parte al ejecutarla la nota quedará a criterio del profesor. Si la aplicación no cumple con lo pedido en el enunciado igualmente la nota quedará a criterio del profesor.
- No debe hacer supuestos de ningún tipo, debe tomar como la realidad lo indicado en cada enunciado, en caso de duda solicite aclaración al profesor.
- Tenga en cuenta la tabla de puntaje que se muestra más adelante.

Resumen. Diseñe y programe una aplicación, ya sea para Windows o para Android.

La aplicación a desarrollar permitirá a un hipotético mensajero de una empresa entregar un producto, para lo cual deberá capturar algunos datos e interactuar con algunas características del dispositivo.

Carrera : Ingeniería del Software – ISW
Periodo : II – 2017
Profesor : Lic. Nattanahel Chaves Moya

Curso : ISW-1213 Des. App. Móviles
Horario : Miércoles (N)
Tema : Proyecto Final

Tabla de Calificación

Descripción de la taras a realizar	Puntos
Pantalla principal.	3
La primera pantalla de la aplicación deberá mostrar una lista de clientes a los cuales el mensajero debe visitar. Además deberá tener los elementos de interfaz de usuaria necesarios para: <ul style="list-style-type: none"> Acceder a los “Detalles del cliente”. Acceder a una opción de “Configuración”. 	3
Pantalla “Configuración”.	4
Como en el curso no se hace uso de servicios web, deberá tenerse una pantalla que permita cargar manualmente los datos de los clientes a visitar. Al menos debe contemplarse: Nombre, teléfono y dirección. Deben validarse los campos (Tipos de datos, formato, longitud del dato)	4
Pantalla “Detalles del cliente”.	4
Desde la pantalla principal se debe poder seleccionar uno de los clientes en la lista, y debe permitirse ver un detalle de los datos de ese cliente, al menos nombre, teléfono y dirección	1
Debe habilitarse una opción para llamar al número de teléfono registrado para ese cliente.	1
Debe habilitarse una opción para enviar un mensaje de texto al número de teléfono registrado para ese cliente.	1
Debe habilitarse una opción para iniciar a llenar el formulario de entrega para el cliente	1
Llenar formulario.	10
Al iniciar el formulario para hacer la entrega, la aplicación deberá permitir la inserción de los datos, pueden usarse tantas pantallas como consideren necesario. Primer paso: La captura de los datos generales del cliente: como su identificación salario, lugar de trabajo, (todos los datos a registrar deben validarse)	2
Tomar fotografía de la identificación del cliente	4

Carrera : Ingeniería del Software – ISW
Periodo : II – 2017
Profesor : Lic. Nattanahel Chaves Moya

Curso : ISW-1213 Des. App. Móviles
Horario : Miércoles (N)
Tema : Proyecto Final

Paso final. Debe tomarse la información de la tarjeta de crédito, (Número, fecha de vencimiento, tipo de tarjeta (VISA/MASTERCARD), monto y luego simular el pago.	4
Consultar formulario.	7
Una vez entregado un cliente debe ser posible en lugar de “llenar el formulario”, “consultar el formulario” Es decir debe cambiar su estado	2
En la pantalla o pantallas, deben poderse ver los datos capturados y la fotografía de la identificación del cliente. Incluyendo la de la tarjeta de crédito, de la cual solo deben mostrarse los últimos 4 dígitos.	5
Bilingüe	2
Las aplicaciones deben estar disponibles al menos en Inglés y Español	2
Puntos Totales del Proyecto	30