

DAM2T-PMM/M08 Programació multimèdia i dispositius mòbils
UF1 - Desenvolupament d'aplicacions per a dispositius mòbils

M08UF1Pr1 - Settings

M08UF1Pr1 - Settings

Fèlix Galindo Allué
Curs 2019-2020

Avaluació

El mètode d'avaluació i valoració numèrica correspon a l'aplicació dels següents ítems:

- El projecte funciona i fa el que es demana (cas mínim): fins a 5 punts
- El projecte afegeix també els requeriments addicionals (cas ampliat): fins a 3 punts addicionals
- Documentació del codi i justificació de les tries realitzades: fins a 1 punt addicional
- Altres casos d'ús així com l'eficiència i optimització dels recursos: fins a 1 punt addicional

La nota serà calculada si el seguiment a l'aula és favorable.

Cada punt descrit a l'enunciat s'avaluarà independentment, tot i que és cert que existeixen relacions entre ells. En tot cas, si el projecte no es pot obrir (no funciona), la nota serà 0, i no es mirarà codi. El projecte ha de poder-se executar independentment de la qualitat i quantitat de punts implementats.

Mètode de lliurament

Aquesta pràctica s'haurà de lliurar en forma d'un únic arxiu ZIP, que empaquetarà els arxius del projecte d'Android Studio demanat en aquest enunciat.

Per a què un projecte d'Android càpiga en els lliuraments de Moodle, cal reduir la seva mida. Per a fer-ho recordeu que, abans de fer el ZIP, heu d'executar l'ordre de neteja de Gradle des d'un terminal o intèrpret d'ordres, estant al directori principal del projecte:

- Windows: `gradlew.bat clean`
- MacOS/Linux: `./gradlew clean`

Enunciat

Aquesta pràctica consisteix en construir la base d'un projecte de curs d'una aplicació de jocs. En aquesta primera fase es demana construir un projecte que anirem fent créixer al llarg de tot el curs.

Per a la nota mínima es demana (**cas bàsic**):

- (1/2 punt) Construir un projecte nou, en blanc, amb un nom de paquet únic amb forma "**com.stucom.XXX**" on XXX serà un nom únic triat per l'alumne.
- (1/2 punt) El projecte constarà d'una pantalla inicial amb un menú d'opcions visual que contindrà les següents opcions: "Jugar", "Rànquing", "Ajustaments", i "Quant a...".
- (1/2 punt) Les dues primeres accions ens portaran a activitats buides, que omplirem més endavant. Només s'ha de mostrar el seu títol: Es recomana una activitat amb un text al mig amb el nom de l'opció triada.
- (1/2 punt) La pantalla "Quant a" serà de construcció i disseny lliure. Es demana que, com a mínim, aparegui el nom de l'alumne, una imatge i algun text explicatiu.
- (1 punt) L'acció "Ajustaments" ens ha de permetre fixar el nom del jugador i la seva adreça de correu electrònic. Aquestes dades s'han de guardar, ara com ara, de manera permanent al dispositiu.
- (1 punt) Les pantalles han d'estar adaptades al gir, mostrant una estructura adient per a l'ús en totes les situacions d'orientació i mida de pantalla (telèfons i tauletes).
- (1 punt) Tots els texts hauran d'estar traduïts (anglès obligatòriament i com a idioma de mostra català o castellà). Ha de quedar orientat a l'ampliació a altres idiomes fàcilment.

Si es vol optar a la màxima nota, tingueu en compte les següents funcionalitats (**cas ampli**):

- (1 punt) Incloure en el "Quant a..." una tecla que ens porti a una pantalla nova on es mostri un Maps assenyalant una ubicació física (per exemple, la de Stucum).
- (1 punt) Afegir a la pantalla d'ajustaments l'opció de seleccionar una foto de la galeria fotogràfica del mòbil i que es guardi a la memòria del dispositiu juntament amb el nom i el correu.
- (1 punt) Afegir a la pantalla d'ajustaments l'opció de fer una foto amb la càmera per assignar-la al jugador i que es guardi a la memòria del dispositiu juntament amb el nom i el correu.