

Actividad [3] - [Diseño de Aplicación (Parte Final)]

[Desarrollo de Aplicaciones Móviles II]

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Desarrollo de Aplicaciones Móviles II

Alumno: Carlos Francisco Estrada Salazar

Fecha: 07/Dic/2024

INDICE

INTRODUCCIÓN	3
DESCRIPCIÓN	4
JUSTIFICACIÓN	5
DESARROLLO	6
Interfaz	6
Codificación	7
Prueba de aplicación	10
CONCLUSIÓN	11

GitHub Link:

RingTone:

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de aplicaciones móviles se ha convertido en un pilar fundamental para satisfacer las necesidades de los usuarios en la era digital. En este contexto, la presente actividad tiene como objetivo culminar con el diseño y funcionalidad de una aplicación móvil enfocada en la gestión de una galería de ringtones, ideal para el próximo Buen Fin. Este proyecto busca no solo ofrecer una herramienta útil para personalizar dispositivos móviles, sino también integrar características interactivas que mejoren la experiencia del usuario.

En las actividades previas, se establecieron las bases del proyecto mediante la instalación y configuración de Android Studio, así como la creación inicial de la aplicación con 10 audios en formato .mp3. Posteriormente, se implementó una funcionalidad esencial que permite compartir estos audios a través de redes sociales, correo electrónico y Bluetooth, extendiendo la utilidad de la aplicación y fomentando su integración con otras plataformas.

En esta última etapa, el enfoque estará en la optimización de la funcionalidad de compartir, incorporando una nueva característica que motive al usuario mediante un sistema de puntos. Cada vez que un audio sea compartido, el usuario recibirá una notificación indicando que ha ganado un punto, incentivando la interacción constante con la aplicación. Este proyecto refleja un esfuerzo por combinar utilidad, diseño intuitivo e interactividad para ofrecer un producto de calidad acorde a las demandas actuales.

DESCRIPCIÓN

La actividad 3 de diseño de aplicación representa la culminación de un proyecto que tiene como propósito desarrollar una aplicación funcional e interactiva para la gestión de una galería de ringtones, alineada con el contexto de promoción comercial durante El Buen Fin. Este evento, caracterizado por incentivar el consumo mediante descuentos y ofertas, plantea un escenario ideal para la creación de una herramienta tecnológica que sea atractiva, útil y fácil de usar.

En este marco, la etapa final se enfoca en perfeccionar la funcionalidad de la aplicación, mejorando la experiencia del usuario mediante un sistema de recompensas. La tarea principal es implementar un mecanismo que permita a los usuarios compartir los audios almacenados en la aplicación a través de distintas plataformas, como redes sociales, correo electrónico o Bluetooth. Este aspecto fomenta la interacción social y el aprovechamiento de las capacidades de los dispositivos móviles modernos.

Adicionalmente, cada vez que se comparta un audio, se mostrará una notificación que indicará al usuario que ha ganado un punto, introduciendo un elemento lúdico y motivacional. Este sistema no solo mejora la satisfacción del usuario al interactuar con la aplicación, sino que también podría incentivar un uso más frecuente de la misma. La implementación de esta funcionalidad requiere una integración adecuada de elementos de diseño y programación para garantizar que la experiencia sea intuitiva y eficiente, reflejando los estándares de calidad esperados en aplicaciones móviles actuales.

JUSTIFICACIÓN

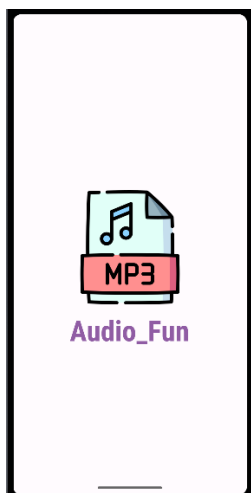
La implementación de una aplicación móvil que maneje una galería de ringtones con funcionalidad de compartir audios y un sistema de recompensas responde a las necesidades actuales del mercado, especialmente en un contexto como El Buen Fin. Durante este evento comercial, los consumidores buscan productos y servicios que ofrezcan valor agregado y una experiencia diferenciada. Este tipo de solución tecnológica no solo permite satisfacer esa expectativa, sino que también aprovecha las características de los dispositivos móviles para fomentar la interacción social y personalización.

El diseño de esta aplicación fomenta el uso frecuente mediante un sistema de recompensas que motiva a los usuarios a compartir los audios. Este enfoque no solo aumenta la satisfacción del usuario al recibir un reconocimiento por sus acciones, sino que también promueve la viralidad del contenido, incrementando el alcance y la visibilidad del producto. Además, al permitir compartir a través de múltiples plataformas como redes sociales, correo y Bluetooth, se garantiza la accesibilidad y la integración con diferentes entornos digitales.

Desde una perspectiva técnica, esta solución aprovecha herramientas de desarrollo modernas como Android Studio, garantizando una aplicación eficiente y compatible con la mayoría de los dispositivos Android. Su diseño intuitivo y atractivo responde a las tendencias actuales en experiencia de usuario (UX). Por último, la capacidad de personalizar y compartir contenido se alinea con las demandas de un público dinámico, que busca productos interactivos y funcionales. Esta solución no solo cumple con los objetivos de El Buen Fin, sino que también tiene el potencial de mantener su relevancia más allá del evento, fortaleciendo la relación con los usuarios.

DESARROLLO

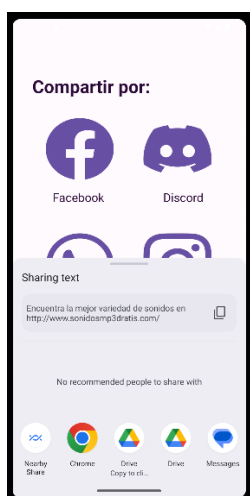
Interfaz



Activity_main



Activity_view

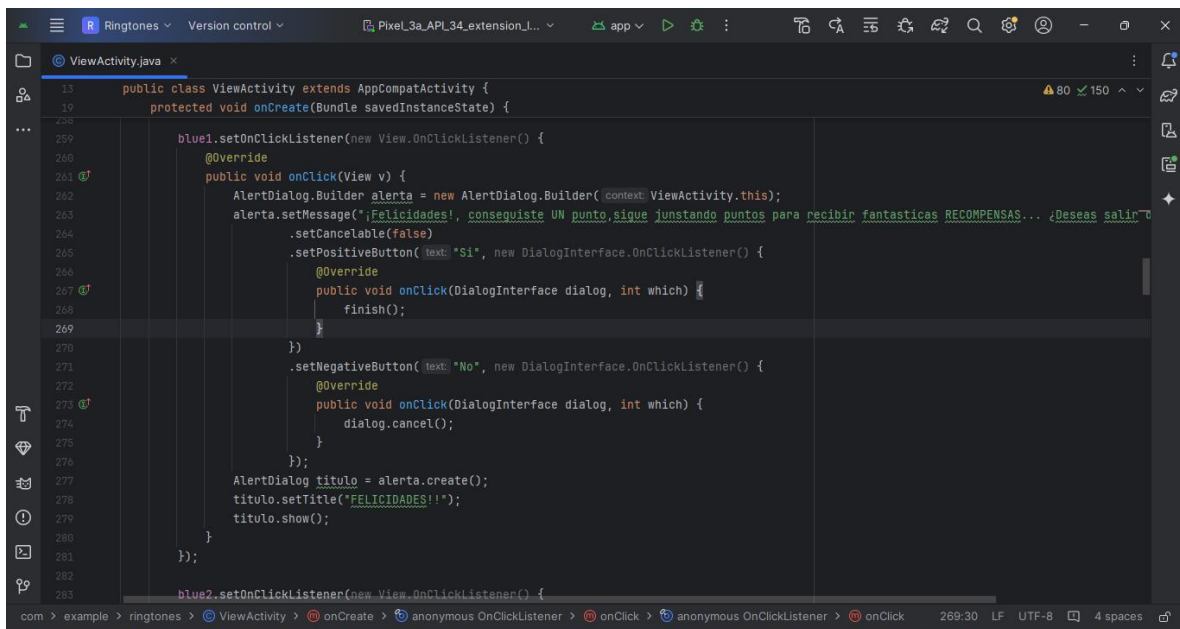


Activity_share2



Función del Boton blue

Codificación



`blue1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {`

- **`blue1`**: Referencia al botón `blue1`.
- **`setOnClickListener`**: Establece un listener para capturar los eventos de clic en el componente `blue1`.
- **`new View.OnClickListener()`**: Crea una nueva instancia de la clase `OnClickListener`, que define lo que sucede cuando el usuario hace clic en `blue1`.

`@Override`

`public void onClick(View v) {`

- **`onClick(View v)`**: Método sobrescrito que se ejecuta cuando el usuario hace clic en `blue1`.
- **`View v`**: Representa la vista que generó el evento de clic (en este caso, `blue1`).

`AlertDialog.Builder alerta = new AlertDialog.Builder(ViewActivity.this);`

- **`AlertDialog.Builder`**: Clase utilizada para construir un cuadro de diálogo de alerta.
- **`ViewActivity.this`**: Contexto de la actividad actual donde se está ejecutando el código. Es necesario para vincular el cuadro de diálogo con la actividad.

```
alerta.setMessage("¡Felicidades!, conseguiste UN punto,sigue junstando puntos para recibir fantasticas RECOMPENSAS... ¿Deseas salir de la Aplicacion?")
```

```
.setCancelable(false)
```

- **setMessage:** Define el mensaje que se mostrará en el cuadro de diálogo.
- **setCancelable(false):** Indica que el cuadro de diálogo no se puede cerrar tocando fuera de él, asegurando que el usuario elija una opción explícita.

```
.setPositiveButton("Si", new DialogInterface.OnClickListener() {
```

```
    @Override
```

```
        public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
```

```
            finish();
```

```
        }
```

```
    })
```

- **setPositiveButton:** Agrega un botón positivo al cuadro de diálogo (etiquetado como "Si").
- **new DialogInterface.OnClickListener():** Define la acción que ocurre cuando el botón "Si" es presionado.
- **finish():** Finaliza la actividad actual, cerrando la aplicación o regresando a la actividad previa.

```
.setNegativeButton("No", new DialogInterface.OnClickListener() {
```

```
    @Override
```

```
        public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
```

```
            dialog.cancel();
```

```
        }
```

```
    })
```

- **setNegativeButton:** Agrega un botón negativo al cuadro de diálogo (etiquetado como "No").
- **dialog.cancel():** Cierra el cuadro de diálogo sin realizar ninguna acción adicional.


```
AlertDialog titulo = alerta.create();
```

- ***create()***: Crea una instancia de AlertDialog basada en la configuración definida con el Builder.

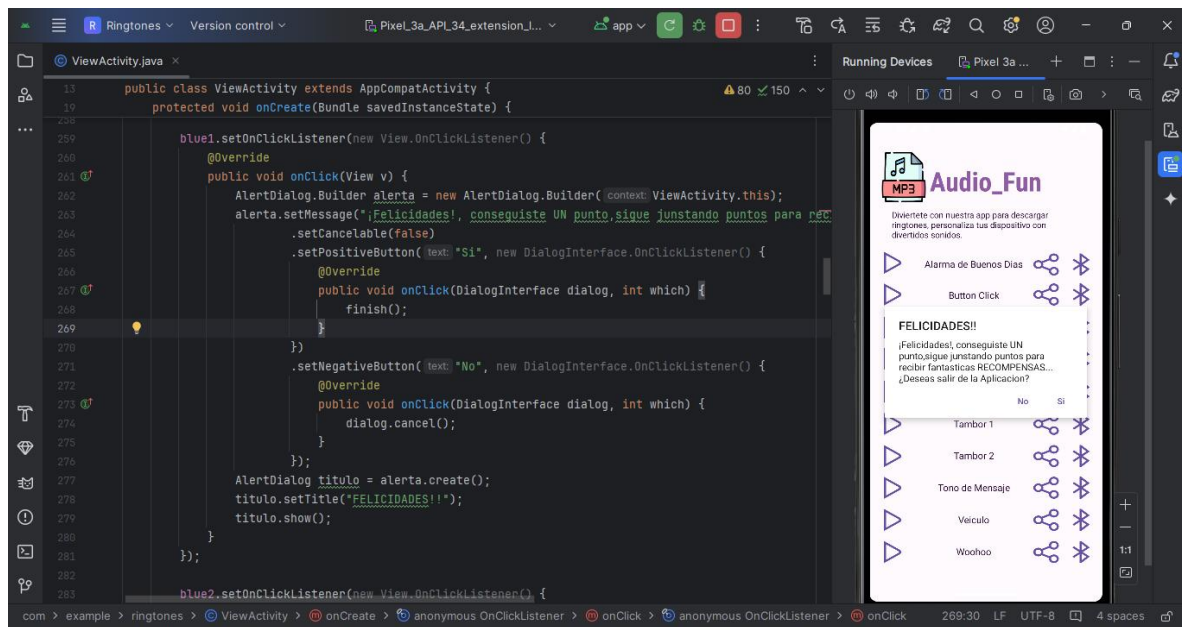
```
titulo.setTitle("FELICIDADES!!");
```

- ***setTitle***: Establece un título para el cuadro de diálogo.

```
titulo.show();
```

- ***show()***: Muestra el cuadro de diálogo en la pantalla para que el usuario lo vea.

Prueba de aplicación



CONCLUSIÓN

La actividad 3 de diseño de aplicación no solo representa la culminación técnica de un proyecto, sino que también resalta su relevancia en el ámbito laboral y cotidiano. En el campo del desarrollo de software, la capacidad de diseñar aplicaciones funcionales y atractivas es esencial para satisfacer las necesidades de un mercado competitivo y en constante evolución. Esta actividad demostró cómo integrar funcionalidades prácticas, como la capacidad de compartir contenido y ofrecer recompensas a los usuarios, puede transformar una simple aplicación en una herramienta interactiva y motivadora.

Desde una perspectiva laboral, este tipo de proyectos fomenta habilidades clave como el uso de herramientas modernas (Android Studio), la implementación de interfaces intuitivas, y la integración de características avanzadas como las notificaciones personalizadas. Estas competencias son fundamentales en la industria tecnológica, ya que los desarrolladores están constantemente enfrentando desafíos para crear soluciones que no solo sean funcionales, sino que también ofrezcan una experiencia enriquecedora a los usuarios.

En la vida cotidiana, esta actividad subraya cómo las aplicaciones móviles pueden facilitar tareas, mejorar la interacción social y ofrecer entretenimiento. El diseño de una galería de ringtones con opciones para compartir audios y un sistema de recompensas demuestra cómo pequeñas innovaciones pueden generar grandes impactos en la manera en que los usuarios interactúan con la tecnología. En resumen, este proyecto no solo refuerza habilidades técnicas, sino que también destaca la importancia de desarrollar soluciones tecnológicas relevantes y accesibles para todos.