

UNIVERSIDAD MARIANO GALVEZ DE GUATEMALA SEDE JALAPA

Ingeniería en sistemas de la información y ciencias de la  
computación

Curso: Programación II

Catedrático: Ingeniero Carlos Rene Hernández Larios



## Informe de PAW FRIENDS

Delmy María Fajardo Borrayo 0907-23-11346

Enma Leticia Ramírez Castro 0907-23-18206

Cristian Eduardo Chamo Morales 0907-23-11907

Christian Eduardo López Lemus 0907-23-15408

Angel Josué Ochoa Calderón 0907-23-1811

## Introducción

En este informe, correspondiente al curso de Programación II impartido por el ingeniero Carlos Hernández, detallamos el proceso de desarrollo de nuestra aplicación de gestión de mascotas, a la que llamamos Paw Friends. Este proyecto fue diseñado para poner en práctica los conocimientos adquiridos en el curso, con el objetivo de desarrollar una app funcional en Android Studio que permite a los usuarios gestionar información sobre mascotas, incluyendo registro de usuario, registro, reporte, adopción de mascotas, sistemas de calificación, etc. A lo largo del desarrollo, nos enfrentamos a diversos desafíos técnicos, tanto en la implementación de las funcionalidades requeridas como en la integración de herramientas externas como Firebase.

## Inconvenientes

Organización: Uno de los principales factores fue la comunicación dentro del grupo, motivo por el cual tuvimos consecuencias como enojos, discusiones, estrés y trabajo duplicado. Para resolver estos problemas, decidimos comunicarnos mejor, tener paciencia entre nosotros y aceptar nuestros errores.

De las 11 funcionalidades requeridas para la aplicación podemos decir que todas fueron un reto para nosotros, debido a que la mayoría necesitaba tener su base de datos para almacenar y gestionar la información requerida.

Dificultades que tuvimos con la aplicación de Android Studio fueron:

- Conexión con firebase: Tuvimos problemas al conectar Firebase con Android Studio
- Imágenes y videos: Fue un reto implementar la funcionalidad para que el usuario pudiera adjuntar imágenes o videos.
- Notificaciones en tiempo real: Aunque intentamos implementarlas, este reto resultó complejo y no logramos completarlo.
- Sistema de mensajería directa: No logramos cumplir totalmente con la funcionalidad principal, pero si con el objetivo general.
- Importaciones: Obtuvimos problemas con las importaciones debido a que la biblioteca que intentábamos importar no era compatible con el SDK. En otras ocasiones, las clases que habíamos agregado al proyecto no eran reconocidas.
- Dependencia: Tuvimos problemas al agregar bibliotecas externas, ya que algunas de ellas no eran compatibles con la versión del SDK.

Para resolver los problemas, realizamos los siguientes pasos:

- Vimos videos para entender el proceso de conexión,
- Investigamos soluciones,
- Depuramos el código,
- Eliminamos importaciones duplicadas,
- Actualizamos el SDK y las dependencias,
- Revisamos los archivos del proyecto,
- Consultamos la documentación oficial.

Nuestras dificultades con la plataforma de fork se debieron a que no todos estaban familiarizados con esta aplicación, lo que hizo que su uso fuera un poco complicado al realizar ciertas tareas, como unir las ramas, subir y descargar archivos. La manera en la que resolvimos nuestras dificultades fue realizando una reunión virtual en la que nos apoyábamos para realizar las tareas de unir ramas, subir y descargar archivos entre los integrantes del equipo.

## Conclusión

En conclusión, el desarrollo de la aplicación "Paw Friends" ha sido una experiencia enriquecedora que nos ha permitido aplicar los conocimientos adquiridos en el curso de Programación II. A lo largo del proceso, enfrentamos diversos desafíos técnicos y de comunicación que pusieron a prueba nuestra capacidad de trabajo en equipo y resolución de problemas, este proyecto nos enseñó la importancia de la planificación y la organización del desarrollo de software. A pesar de los obstáculos, cada desafío superado se traduce en un aprendizaje significativo.