

SporTEC



+



Firebase

I. Aspectos generales

El objetivo de este proyecto es crear una aplicación en Android que consuma recursos de la plataforma Firebase.

II. Características del sistema

El sistema a implementar está relacionado con el deporte. Por medio de la aplicación se podrá hacer un seguimiento de noticias en cualquier lugar, en todo momento. También permite seguir eventos con toda la información al instante y resultados minuto a minuto en un solo lugar.

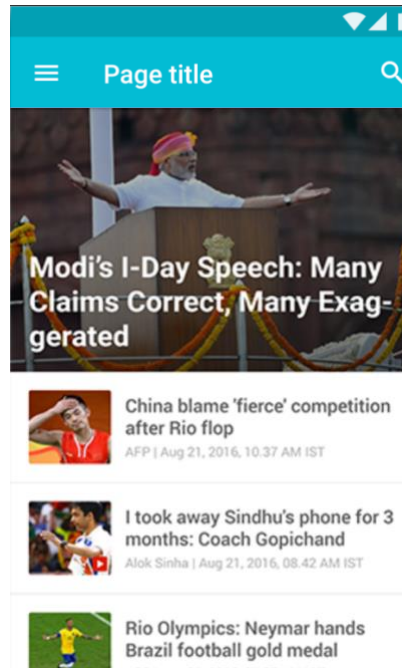
Si eres seguidor de un deporte en específico puedes crear equipos con la comunidad estudiantil para reunirse a practicar tu deporte, además puedes incentivar la competitividad a través de retos, los cuales quedarán registrados en el historial y te subirán de nivel en la tabla de posiciones.

III. Aplicación Android

La aplicación debe ser creada en Android, utilizando cualquier dependencia que consideren pertinente para implementar todo el sistema. A continuación, se detalla las pantallas y la funcionalidad.

- a) **Pantalla de splash:** Se muestra al iniciar la aplicación por unos segundos y luego desaparece para mostrar la pantalla de inicio de sesión o ir directamente al muro de noticias en caso de ya tener una sesión existente. Generalmente las pantallas de splash son de color blanco o del color principal de la aplicación, junto con el logotipo y nombre de la aplicación.
- b) **Pantalla de inicio de sesión y registro:** La pantalla permite iniciar sesión por medio de la red social Facebook, Google o por medio del correo electrónico. Para registrarse en la aplicación se deben extraer los datos como correo, nombre, foto de perfil de la red social seleccionada y en caso de no tener se mostrará un formulario donde el usuario pueda llenar la información requerida. Luego de extraer la información se le presenta al usuario una lista de deportes para seleccionar por cuales tiene mayor interés. Después de iniciar sesión, esta debe almacenarse en el dispositivo de manera que cuando la aplicación se cierre y vuelva a abrirse si ya existe una sesión activa entonces debe pasar directamente al muro de noticias.

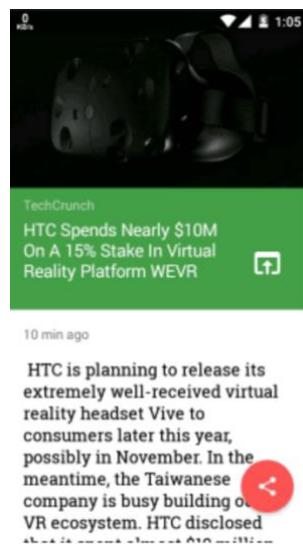
c) **Pantalla principal:** Se muestra luego de iniciar sesión, esta contiene:



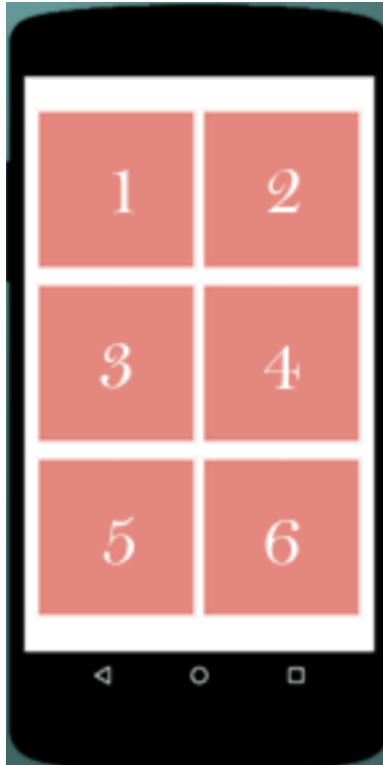
- a. En la parte superior de la pantalla un icono al lado derecho para desplegar el buscador de contenido. Al lado izquierdo el botón para desplegar el menú lateral y en el centro el nombre de la pantalla.
- b. El menú lateral debe mostrar la foto de perfil y el nombre de usuario en la parte superior. En la parte inferior se muestra el listado de nombres de pantallas junto a la opción para cerrar sesión. Todas las opciones deben contener un ícono posicionado al lado izquierdo.
- c. El muro de noticias muestra la imagen de la noticia del día y el título en la parte superior del muro. Debajo muestra todas las demás noticias, estas deben ser priorizadas según la preferencia de deportes seleccionada por el usuario.
- d) **Buscador de contenido:** Muestra resultados de búsquedas relacionadas a cualquier texto que coincida con títulos de noticias, nombres de equipos, nombres de deportes

o nombres de usuario. Al seleccionar un resultado deberá mostrar la pantalla correspondiente al tipo de contenido.

- e) **Pantalla perfil de usuario:** Muestra y permite editar la información del usuario, como el nombre, foto de perfil, deportes de preferencia.
- f) **Pantalla noticia:** Muestra el contenido de una noticia, en la parte superior la imagen (en caso de tener una), el título de la noticia y el contenido debajo de ella.



- g) **Pantalla deportes:** Muestra por medio de un grid, el listado de deportes soportados por la aplicación. Cada ítem debe contener el ícono referente al deporte y su nombre.



Al seleccionar un ítem se muestra otra pantalla con un grid para dirigirse a las pantallas de historial de resultados, equipo y retos.

- h) **Pantalla historial de resultados:** Muestra un listado de resultado a partidos o competiciones en los que mi equipo participó, o el listado de resultados en general.
- i) **Pantalla perfil equipo:** Muestra el nombre del equipo, una foto y un listado con los miembros del equipo. En esta pantalla se puede enviar la invitación a otro usuario para unirle al equipo o eliminarlo. De no tener equipo muestra la opción para crear uno nuevo.
- j) **Pantalla retos:** Por medio de un tab layout en la primera opción se muestra un listado con los retos asignados a mi equipo. La segunda opción muestra un listado de los equipos activos ordenados por mayor cantidad de competiciones ganadas, cada ítem debe tener la opción para registrar un reto a ese equipo. Cuando se registra un nuevo

reto a equipo se debe enviar una notificación push por medio de Firebase a todos los integrantes del equipo.

IV. Notas

- Las pantallas mostradas se utilizan como ejemplo para dar un mayor entendimiento del resultado esperado.

V. Aspectos administrativos

- La tarea es individual y se entrega el día 10 de mayo del 2018 antes de ingresar a lecciones. El último commit debe tener hora y fecha menor a la hora de entrada a lecciones.
- No se permitirá defensa por medio de video llamadas o algún otro medio. De no presentarse o llegar después de 15 minutos tarde pierde la totalidad del puntaje asignado a la prueba. En caso de ausencia a la defensa tiene 3 días hábiles para presentar justificación médica otorgada por la CCSS o la clínica del TEC con la fecha del día de la entrega.
- **Asunto del correo:** [I-2018-CE5508] II Proyecto, debe contener:
 - Carnet y nombre del estudiante.
 - Link al repositorio
- El repositorio debe contener el archivo Readme.md, dónde se documenta como instalar todo lo necesario para ejecutar el programa y alguna otra indicación que se considere importante. Recuerde que esto es documentación pertinente a un desarrollador de software.
- Cualquier duda, omisión o contradicción en la especificación se debe aclarar con el profesor.
- Cualquier clase de copia de código será sancionada de acuerdo con el reglamento vigente y se llevará hasta la consecuencia de amonestación con carta al expediente.

- Si en la defensa no demuestra su autoría con el dominio propio de esa calidad solo se le otorgarán los puntos correspondientes a los obtenidos en la documentación.
- El código debe estar suficientemente documentado de tal forma que usted se pueda orientar en el fácilmente durante la defensa.

VI. Evaluación

- Aplicación 15%
 - a) Pantalla Splash
 - b) Inicio de sesión y registro
 - c) Pantalla principal
 - d) Buscador de contenido
 - e) Perfil de usuario
 - f) Pantalla de noticia
 - g) Pantalla deportes
 - h) Pantalla historial de resultados
 - i) Pantalla retos
 - j) Pantalla equipo