

Maestría en Tecnologías Web y Dispositivos Móviles

Desarrollo De Aplicaciones Móviles Para Android

Jokes On The Go

Una aplicación android por Diego Gomez Garcia

Introducción

Como parte de curso de desarrollo de aplicaciones móviles para android, con la finalidad de demostrar el conocimiento adquirido en el curso, se desarrolló una aplicación móvil que satisface los criterios de:

- Utilice una base de datos local (SQLite) que permita a la aplicación operar en modo "Desconectado",
- implementando Room.
- Implementar por lo menos 3 módulos funcionales. (Ej: registrar, consultar, enviar/recibir datos etc.)
- Utilice menús, layouts, strings, colores e imágenes para el diseño de pantallas de la aplicación. Puede usar
- recyclerview, card view, navigation drawer and settings.
- Envíe y Reciba información utilizando web Service.
- Utilice tareas asincronas para la llamada a servicios externos o workmanager de Android Jetpack.
- Utilice por lo menos un sensor como GPS, Acelerómetro, Cámara etc.
- Implemente la arquitectura del proyecto con Android Architecture Components.

Definición del problema

Se requiere satisfacer la necesidad de entretenimiento al consumir, almacenar y mostrar al usuario recursos de cualidades hilarantes.

Objetivo general

Por medias bromas, con la capacidad de descargarles através de la red, así como la utilización local de recursos ya almacenados previamente en caso de no contar con acceso a internet, satisfacer las necesidades de entretenimiento de los usuarios con una aplicación en plataforma Android.

Objetivos específicos

La aplicación tendrá por objetivo lo siguiente:

- El usuario podrá escoger servicios de terceros para la obtención de recursos.
- El usuario podrá escoger el almacenamiento máximo total de los recursos.

- El usuario podrá escoger la cantidad máxima posible para la presentación repetitiva de un recurso.
- El usuario podrá marcar un recurso como favorito, el cual se volverá persistente en el dispositivo.
- El usuario podrá remover recursos favoritos por medio del gesto "swipe"
- EL usuario podrá explorar recursos de los servicios de terceros definidos anteriormente.
- El usuario podrá realizar la realizar exploración por medio del gesto "swipe" así como movimientos detectables por el giroscopio.
- La aplicación se adaptara a los idiomas español e inglés, pero no así los recursos consumidos de terceros

Alcances y limitaciones

La aplicación está basada en el lenguaje java, para su utilización en plataformas Android.

- Plataforma Android con capacidad de Api nivel 22
- El dispositivo debe contar con giroscopio
- El dispositivo debe contar con base de datos sqlite
- El dispositivo debe contar con acceso a internet la mayor parte del tiempo
- La disponibilidad de los servicios de terceros no se garantiza de ninguna manera

Características de los usuarios

Los usuarios serán personas acorde al rating ESRB Todos 10+



"El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos."

Requerimientos futuros

Esta aplicación no recibirá ningún tipo de mantenimiento o seguimiento pos liberación.

Casos de usos

- Favoritos
 - La aplicación muestra al usuario un listado de recursos favoritos
 - El usuario puedes deslizarse para observar la lista
 - El usuario puedes hacer swipe para borrar un recurso.
- Explorador
 - La aplicación obtiene un recurso del almacén local y lo presenta al usuario.
 - La aplicación descarga un recurso de un servicio de terceros
 - El usuario puede moverse a las pestañas laterales por medio de swipe
 - El usuario puede moverse a las pestañas laterales por medio de la detección de movimiento con el sensor giroscópico
 - EL usuario puede marcar un recurso como favorito
- Configuraciones
 - El usuario selecciona de una lista de servicios de terceros disponibles
 - El usuario selecciona el buffer máximo de recursos locales
 - EL usuario selecciona la cantidad máximas para la presentación de un recurso repetido