



Entrega Final

App TEDDY

SISTEMAS MÓVILES

MIGUEL DE LA PARTE FLÓREZ

MIGUEL GÓMEZ CASADO

JORGE MARCIEL PARIENTE

PABLO MARTÍNEZ LÓPEZ

JORGE RODRÍGUEZ MIGUELSANZ

1. Objetivos de la aplicación

Esta aplicación tiene como objetivo facilitar a los usuarios de un club de tenis participar en los partidos. A través de la aplicación, los usuarios podrán bien unirse a partidos ya creados en una fecha y hora determinados, o bien crear ellos mismos el partido (siempre que haya pistas disponibles). Los partidos estarán clasificados en las modalidades de individual y por parejas, y existirán hasta cuatro niveles de dificultad o experiencia asociados al usuario. De esta forma, el usuario podrá buscar partidos enfocados a ser competitivo o simplemente para pasarlo bien y hacer deporte.

Para que este proceso sea lo más fluido posible, cada persona que utilice la aplicación deberá crearse un usuario en el sistema, y cada vez que este inicie sesión, todos sus datos estarán cargados, de forma que realizará todas las transacciones de manera fluida y eficiente. A mayores, el usuario podrá modificar sus datos si a lo largo de su vida cambia por ejemplo de número de teléfono, cuenta de *PayPal* o contraseña habitual.

Por último, la aplicación tiene como objetivo fomentar la deportividad en el deporte. Por ello, un factor importante en nuestra aplicación son las valoraciones de los usuarios. Estas consisten de dos partes: una obligatoria constante que consiste en una valoración de una a cinco estrellas, y una opcional, la cual consiste en un fragmento de texto donde el usuario puede aclarar con libertad el motivo de su valoración. El usuario podrá tanto ver sus valoraciones, por lo que podrá reflexionar acerca de su comportamiento si le valoran negativamente; como ver las valoraciones de los usuarios con los que va a jugar el partido, y determinar si son personas deportivas o no. Esto está enfocado de tal forma que todo el mundo pueda ver cómo se ha comportado el usuario en partidos pasados, y que aquellos jugadores con poca deportividad tengan menos opciones de jugar partidos, lo cual creemos que motivará a los verdaderos amantes del tenis a comportarse educadamente siempre.

2. Miembros del equipo

- **Miguel de la Parte Flórez.** Encargado de la integración del sistema de pago.
- **Miguel Gómez Casado.** Encargado de las interfaces de usuario.
- **Jorge Marciel Pariente.** Encargado de la base de datos.
- **Pablo Martínez López.** Encargado de la ingeniería del software.
- **Jorge Rodríguez Miguelsanz.** Alumno de ADE.

3. Tareas realizadas por cada miembro

3.1. Miguel de la Parte Flórez

Miguel de la Parte Flórez se encargo de la investigación del sistema que se iba a utilizar para administrar los pagos dentro de la aplicación, para ello se realizo una búsqueda de los sistemas de pasarelas de pago mas utilizados para entornos móviles, entre ellos se barajó Google Pay, Payment Api Request, BrainTree y PaypalSDK. Finalmente tras un examen de las versiones se decidió usar PayPalSDK para Android, y se procedió al registro en la pagina developer.paypal.com y a la creación de cuentas mock para el testeo de la integración. La integración en si fue sencilla gracias a gradle y a lo fácil que resulta integrar APIs. Una vez hecho esto, se conectó al resto de la aplicación mediante una vista informativa y se terminó de integrar.

Una vez hecho esto, el alumno también se encargo de mejoras estéticas puntuales durante las ultimas fases del desarrollo de la aplicación.

3.2. Miguel Gómez Casado

El trabajo de Miguel Gómez estaba enfocado especialmente en el ámbito de interfaces gráficas, aunque, evidentemente, también se ha dedicado tiempo a otras tareas. Miguel Gómez realizó la parte de registro para crear un nuevo usuario para la aplicación, salvo en la última parte donde se comunicaban los datos del nuevo usuario a la base de datos (esta parte fue realizada por Jorge Marciel). Además de este proceso, también se encargó de la creación de la actividad que permite incluir una valoración al usuario.

Como indicado en la sección anterior, su trabajo principal ha sido el de revisar las pantallas creadas y aplicar estilos visuales para crear una interfaz agradable al usuario y consistente con el resto de la aplicación, estableciendo una serie de colores característicos y una serie de pautas de espaciado, tipografía y estilos aplicados a la aplicación. También se encargó de la creación del logotipo de la aplicación y de la traducción de los textos de castellano a inglés para la internacionalización.

3.3. Jorge Marciel Pariente

Jorge Marciel se ha encargado principalmente de la parte relacionada con la Base de datos, crear y agregar firebase al proyecto, realizar las consultas necesarias a Firebase para cubrir las funcionalidades y efectuar pequeños cambios en el esquema de la base de datos a medida que se ha desarrollado la aplicación. Además de lo relacionado con la base de datos, se ha encargado de una pequeña parte de la lógica de la aplicación.

3.4. Pablo Martínez López

El trabajo de Pablo Martínez estuvo enfocado tanto a la gestión de la ingeniería del software como al desarrollo de ciertas vistas dentro de la aplicación. La parte de la creación de la ingeniería del software fue desarrollada en los comienzos del proyecto, y fue apoyada y consolidada con todos los miembros del equipo. Pese a ello, se realizaron ciertos cambios menores a lo largo del proyecto.

Respecto a la programación pura en Android, el alumno se encargó de la creación de las vistas que hacen de base de la aplicación: crear partidos y buscar partidos, y en el caso de la búsqueda de partidos, la vista que contiene el resultado de la misma. También estuvo encargado de las vistas asociadas a la gestión de las preferencias del usuario, la cual contiene también las valoraciones de los usuarios. También colaboró en algunos aspectos estéticos como ciertos colores en los botones o el fondo o *background* de algunas vistas.

4. Credenciales para la prueba de la aplicación

Credenciales de los distintos usuarios de la aplicación:

- **usuario:** pamarti, **contraseña:** password
- **usuario:** Miguel, **contraseña:** 123456
- **usuario:** jormarc, **contraseña:** KEKW1234
- **usuario:** yorx, **contraseña:** KEKW1234
- **usuario:** migdela, **contraseña:** prueba

Credenciales para realizar la prueba de la integración con PayPal:

- **usuario:** smov@gmail.com, **contraseña:** testtest

Características de los partidos creados:

- 31/12/2021 a las 05:00, Individual, Principiante
- 31/12/2021 a las 08:00, Individual, Principiante
- 31/12/2021 a las 10:00, Individual, Principiante
- 31/12/2021 a las 10:00, Individual, Principiante
- 31/12/2021 a las 11:00, Individual, Principiante
- 31/12/2021 a las 14:00, Dobles, Experto
- 31/12/2021 a las 19:00, Individual, Principiante
- 31/12/2021 a las 22:00, Dobles, Principiante

5. Aclaraciones finales

La aplicación se encuentra completa y sin ningún bug aparentemente, se han realizado pruebas de usuario y el funcionamiento ha sido correcto.

Al iniciar sesión se muestra la ventana de buscar partido aunque no se muestra de forma visual. Para poder comprobar si un partido ha sido creado correctamente con mas facilidad, al buscar partidos, se muestran también los partidos a los que el usuario no sé puede unir porque ya se encuentra en la lista de participantes, al intentar unirse de nuevo se muestra un mensaje de error.

Respecto a la creación de partidos, las horas se redondean al seleccionarlasy, se puede crear solamente un partido por hora y pista, en la base de datos existen dos pistas, intentar crear un partido sin ninguna pista disponible hace que se muestre un error.

No es necesario completar el proceso de pago para crear partidos o apuntarse a uno ya creado, para poder probarlo con mayor facilidad los cambios en los partidos se realizan en el momento en el que se pulsa el botón de creación o de unirse.

Desde la pantalla de preferencias se puede ver la valoración media recibida y desde el botón "Valoraciones de usuario" los comentarios recibidos, además desde el historial se pueden ver los partidos a los que te has apuntado, valorar a los usuarios con los que has jugado y ver los comentarios que han recibido.

Finalmente, la aplicación está totalmente traducida al inglés, por lo que en función del idioma del dispositivo móvil, la aplicación se adaptará al mismo.