**PROYECTO**

**NoteApp**

**[EMPRESA]**

**LOGOTIPO**

**CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR:**

**Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma**

**AUTORES:**

**Alejandro Rojas Ruiz**

**Iker Fernández**

**Enrique Moran**

**Licencia**

**Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/ o envie una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.**

**[ DEDICATORIAS/AGRADECIMIENTOS]**

Los autores del proyecto, si lo desean, podrán dedicar y/o agradecer el proyecto a quienes consideren oportuno.

**RESUMEN**

Concretar en esta página el resumen ejecutivo del proyecto:

* Empresa/organización que lo realiza
* Necesidades que cubre
* Posible demanda/clientes
* Breve descripción de la solución que propone este proyecto

NoteApp es una Aplicación Android que podemos categorizar como una App de productividad, concretamente de gestión de tiempo y tareas.

El objetivo de NoteApp es cubrir la necesidad de una Aplicación funcional para poder recordar tareas y eventos pero que a la vez tenga un funcionamiento clásico e intuitivo que recuerde al funcionamiento de una agenda en papel tradicional, por lo tanto el diseño y funcionamiento de la misma irán dirigidos a la semejanza con una agenda en papel

Para ello la idea es desarrollar una aplicación con una pantalla principal que permita recordarnos que tareas debemos realizar en el día, así como introducir nuevas, modificar o eliminar las mismas. Alrededor de todo ello implementamos un diseño atractivo de ventanas con temas personalizables

Conseguimos así que el usuario pueda aumentar su productividad considerablemente, además de que reducir el espacio y peso que supondría una agenda tradicional en papel, así como la mejor aceptación de la nueva tecnología al ser lo más semejante posible al método que el usuario venía usando toda la vida

Se parte de una aplicación ya desarrollada previamente por nosotros mismos que cumple las necesidades más básicas y el esqueleto de la propia App. El objetivo del proyecto es tratar el software de una forma empresarial de alto nivel, es decir, partimos de una aplicación principal básica, sobre la que vamos a desarrollar nuevos módulos y nueva funcionalidad, de forma que en cada sprint podamos añadir cada vez mas funcionalidades nuevas a la aplicación

**ABSTRACT**

NoteApp is an Android Application which we can categorize as an productivity App, an time management and taks app specifically.

NoteApp’s objective is to cover the necessity of an functional Application which allow the user to remind tasks and events, but also has a classic and intuitive functionality which reminds us to a traditional paper agenda, because this design and operation in this app is focused on the similarity with an old paper agenda

To do this the idea is to develop an application with a main screen that allows us to remind which task we have to perform throughout the day as well as add, modify or delete them. Surrounding this we implement an attractive and customizable windows design

We achive in this way the user’s productivity enhance considerably, in addition to reduce space and weight that an old fashioned agenda supposes, as well as a better new technology acceptation as this is similar to the old fashioned productivity methods

We start from a previously developed application by us that cover the most basic necessities and framework of the App. The project objective is to work professionally with the software, starting from an basic main application and working over it to develop new modules and functionalities, so each sprint we can add more and more new functionalities to the app

Índice de contenido

[1 INTRODUCCIÓN 8](#__RefHeading__2216_364215148)

[2 NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO 9](#__RefHeading__4307_478974897)

[2.1 Análisis de la situación actual 9](#__RefHeading__4644_1717060311)

[2.2 Necesidades del cliente y oportunidad de negocio 9](#__RefHeading__4646_1717060311)

[2.3 El nuevo proyecto: Nombre del proyecto 9](#__RefHeading__4648_1717060311)

[3 DISEÑO DEL PROYECTO 11](#__RefHeading__4309_478974897)

[3.1 Fases del proyecto 11](#__RefHeading__864_980353409)

[3.1.1 Análisis 11](#__RefHeading__866_980353409)

[3.1.2 Diseño 11](#__RefHeading__868_980353409)

[3.1.3 Implementación 11](#__RefHeading__870_980353409)

[3.1.4 Pruebas 12](#__RefHeading__928_1438982970)

[3.2 Objetivos a conseguir 13](#__RefHeading__874_980353409)

[3.3 Previsión de recursos materiales y humanos necesarios 13](#__RefHeading__876_980353409)

[3.4 Presupuesto económico. 13](#__RefHeading__878_980353409)

[4 PLANIFICACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO 14](#__RefHeading__4311_478974897)

[4.1 Fase de Análisis 14](#__RefHeading__938_1438982970)

[4.2 Fase de diseño 14](#__RefHeading__940_1438982970)

[4.3 Fase de Implementación 14](#__RefHeading__942_1438982970)

[4.4 Fase de pruebas 15](#__RefHeading__944_1438982970)

[5 DEFINICIÓN DE PROCEDIMIENTOS DE CONTROL Y EVALUACIÓN 16](#__RefHeading__4313_478974897)

[6 FUENTES 17](#__RefHeading__4319_478974897)

[7 ANEXOS 18](#__RefHeading__4321_478974897)

[7.1 Guía de estilo 19](#__RefHeading__7110_478974897)

Índice de figuras

[Diagrama de Gantt 10](#_Toc101911357)

# INTRODUCCIÓN

Este documento responde a la realización del **módulo de Proyecto** del CFGS en Administración de Sistemas Informáticos en Red. El módulo de Proyecto complementa, la formación establecida para el resto de los módulos profesionales que integran el título en las funciones de análisis del contexto, diseño del proyecto y organización de la ejecución.

Concretar en esta página:

* Propósito del proyecto.
* Enumerar las principales fases de desarrollo del mismo.

# NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO

A continuación se identifican las necesidades detectadas en el sector productivo que originan la oportunidad de negocio que se detalla en los siguientes puntos.

## Análisis de la situación actual

Estudio estadístico dentro del ámbito de aplicación del proyecto.

Por ejemplo cuántas pymes hay, cuántas no tienen pagina web, o infraestructura de red....en Madrid, en la zona centro....

## Necesidades del cliente y oportunidad de negocio

Explicar la necesidad del cliente o de los posibles clientes: eliminar inconsistencias, duplicidades, incrementar el número de clientes, abordar nuevas líneas de negocio, mejorar la competitividad,

Concretar la **ubicación** de la empresa, el **ámbito de actuación** (pequeña empresa, institutos, cajas de ahorros...) y lo que es la **localización** de los clientes (madrid capital, pueblos de la sierra, barrios perifericos....)

## El nuevo proyecto: Nombre del proyecto

**2.3.1Tipo de proyecto**

* **Creación** de una empresa para dar respuesta a las necesidades que se hayan detectado.
* La empresa/organización ya existe y el proyecto abre **una nueva línea** de negocio/producto (por ejemplo VozIP, desarrollo de software embarcado...)
* La empresa/organización ya existe y quiere **diversificar o extenderse** a otros sectores (además del sector terrestre ampliar al sector aéreo)

Concretar además el tipo de proyecto a desarrollar en la empresa:

* Desarrollo software
* Implementación de BBDD
* Implantación de software
* Implantación de sistemas en red
* Seguridad de redes
* Desarrollo de un sistema de información...

**2.3.2 Características requeridas al proyecto**

Concretar los detalles del proyecto en cuanto:

* Qué tiene que hacer
* Cuáles son los elementos diferenciadores
* Entorno específico
* Justificación de las herramientas a utilizar.
* Primera aproximación a los recursos tanto humanos como materiales necesarios.

**2.3.3 Obligaciones fiscales, laborales y de prevención de riesgo**

Resumir las principales obligaciones fiscales, laborales y de prevención de riesgos que conlleva el nuevo negocio.

**2.3.4 Ayudas/subvenciones**

Incluir las ayudas/subvenciones susceptibles de se concedidas para la puesta en marcha del proyecto.

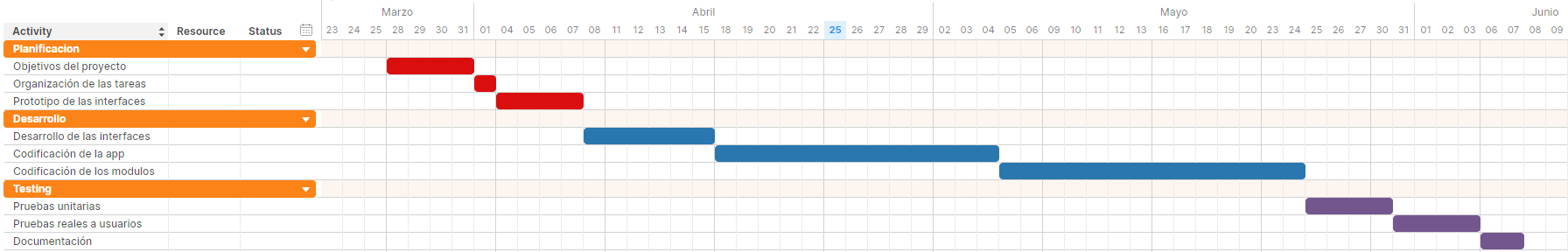
# DISEÑO DEL PROYECTO

Dando por hecho la viabilidad del proyecto, en este apartado se concretarán las fases necesarias para llevarlo a cabo, y cumplir con los objetivos que se establezcan, teniendo en cuenta los recursos necesarios.

## Fases del proyecto

El desarrollo de este proyecto se llevará a cabo en cuatro fases: análisis, diseño, implementación y pruebas, que pasan a detallarse a continuación.

Diagrama de Gantt

**

### Análisis

En esta fase se establecerán los requisitos del proyecto, distinguiendo entre los funcionales y no funcionales.

* Funcionales: aquellos que determinan qué tiene que hacer el proyecto.

Por ejemplo: en un call center atender a 10 clientes a la vez, dar respuesta satisfactoria en un tiempo menor de 30 minutos, tiempo de espera en llamadas inferior a un minuto...

* No funcionales: propiedades o cualidades que el proyecto debe cumplir.

Por ejemplo: diseño atractivo, incremento de ganancias, aumento de la fiabilidad, mejora del tiempo de respuesta..

Tiene que quedar claro además el alcance y las restricciones del sistema.

### Diseño

En esta fase se realiza una aproximación al diseño tecnológico de la solución.

Describir **cómo** realizar cada uno de los requisitos establecidos en la fase anterior.

Definir la estructura de la aplicación, el diseño de los componentes (BBDD, servidor web, clientes...)

### Implementación

Partiendo del diseño, en esta fase se construye el proyecto.

Por ejemplo, se lleva a cabo la implementación de la página web en el lenguaje que se haya determinado, la creación de las tablas de la BBDD, la carga de datos...

### Pruebas

Son muchas pruebas que pueden realizarse en un proyecto, para eliminar los posibles errores y garantizar su correcto funcionamiento. Los casos de prueba establecen las condiciones/variables que permitirán determinar si los requisitos establecidos se cumplen o no. A continuación se detallan algunos de los casos de prueba que se ejecutarán para comprobar la correcta construcción de este proyecto.

A modo de ejemplo se facilitan los campos de una posible plantilla para definir casos de pruebas, que deberá modificarse como se estime oportuno en función del proyecto y las pruebas que se consideren oportunas realizar.

* Fecha/autor/[ versión a probar]
* Caso de prueba

Identificador del caso de prueba ( nombre único)

* Descripción

Breve explicación sobre el objetivo del caso de prueba

* Condiciones de ejecución

Descripción de las condiciones de ejecución que se deben cumplir antes de iniciar el caso de prueba, por ejemplo, que se haya realizado correctamente el login en el sistema...

* Entrada

Datos necesarios para poder ejecutar la prueba

* Resultado esperado

Valor esperado para el correcto funcionamiento del proyecto

* Resultado obtenido

Valor de salida al ejecutar el caso de prueba

* Evaluación

Comparación del valor esperado y obtenido para concluir, finalmente, si el aspecto chequeado por el caso de prueba confirma el correcto funcionamiento del proyecto o elevación detallada del correspondiente error.

A modo de ejemplo se facilitan los campos de una posible plantilla para reportar los errores detectados en los casos de prueba ejecutados.

* Fecha/autor/[ versión probada ]
* Caso de prueba
* Evaluación

Comparación del valor esperado y obtenido para concluir, finalmente, si el aspecto chequeado por el caso de prueba confirma el correcto funcionamiento del proyecto o elevación detallada del correspondiente error.

* Posible causa de error

Detallar la posible causa o causas que han podido generar el error detectado.

* Posible corrección

Detallar la posible forma de corregir el problema

* Áreas afectadas

Detallar qué áreas (módulos, componentes, documentos,...) se verán afectados al implementar la corrección.

## Objetivos a conseguir

Se pueden diferenciar objetivos que son para el desarrollo (cumplimiento de los requisitos técnicos) del proyecto o bien del negocio, de la empresa, financieros,...

* Extender el uso en la empresa de nuevas metodologías, estándares, procedimientos de trabajo...
* Abrir el mercado internacional
* Satisfacer los requisitos del cliente con un valor añadido
* Facturar 100.000.00 en 2015
* Tener 150 clientes el primer año.
* Contar con 3000 visita en la página web el primer mes

## Previsión de los recursos materiales y humanos necesarios

Se tendrá en cuenta las herramientas y la formación necesaria para desarrollar las actividades que requiere el proyecto, así como el tiempo para llevarlo a cabo.

## Presupuesto económico.

Detallar el coste económico de los recursos anteriormente establecidos.

# PLANIFICACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

A continuación se detallan las actividades/tareas/procedimientos por cada una de las fases del proyecto previamente establecidas.

[Estas tareas podrán variar en función del proyecto]

## Fase de Análisis

1. Estudio de las necesidades a cubrir
2. Estudio de la situación actual
3. Establecimiento de los requisitos del proyecto
4. Valoración comparativa de las posibles soluciones
5. Identificación de las necesidades que implica el nuevo proyecto en la empresa.

Para solventar los problemas que plantea el proyecto puede ser necesario contratar personal, formarlo en determinadas metodologías/herramientas, comprar equipos...

1. Estudio de viabilidad de la solución elegida teniendo en cuenta no solo los beneficios económicos.
2. Corrección de posibles errores

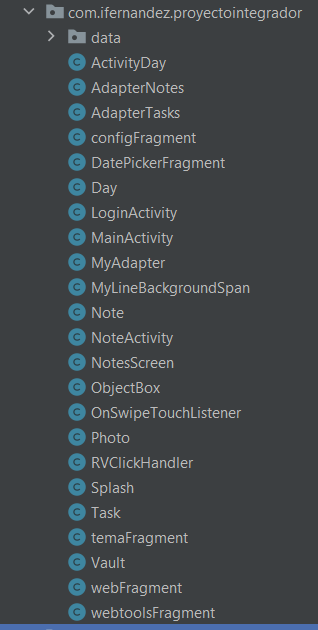
## Fase de diseño

1. Preparación del entorno de diseño
2. Diseño de la arquitectura
3. Diseño de los interfaces
4. Diseño de los datos
5. Diseño de los procedimientos
6. Corrección de posibles errores

## Fase de Implementación

1. Preparación del entorno de implementación

Esta es la estructura de Activitys,Fragments y Clases



Activitys

* ActivitySplash
  + Es la carta de presentación de nuestra App
* ActivityMain
  + Es la primera activity que se ve al iniciar la aplicación, esta contiene los días de la semana en la que se puede introducir nuestras notas, y permite de acceso a las otras activitys.
* ActivityDay
  + Contiene la fecha elegida y además un Fabbutton en el que agregar nuestras tareas
* NoteActivity
  + Permite la creación de notas personalizadas
* NoteScreen
  + Contiene un Recyclerview en la que posicionar las notas
* LoginActivity
  + Permite el acceso a cloud, para guardar en la nube las notas.

Fragments

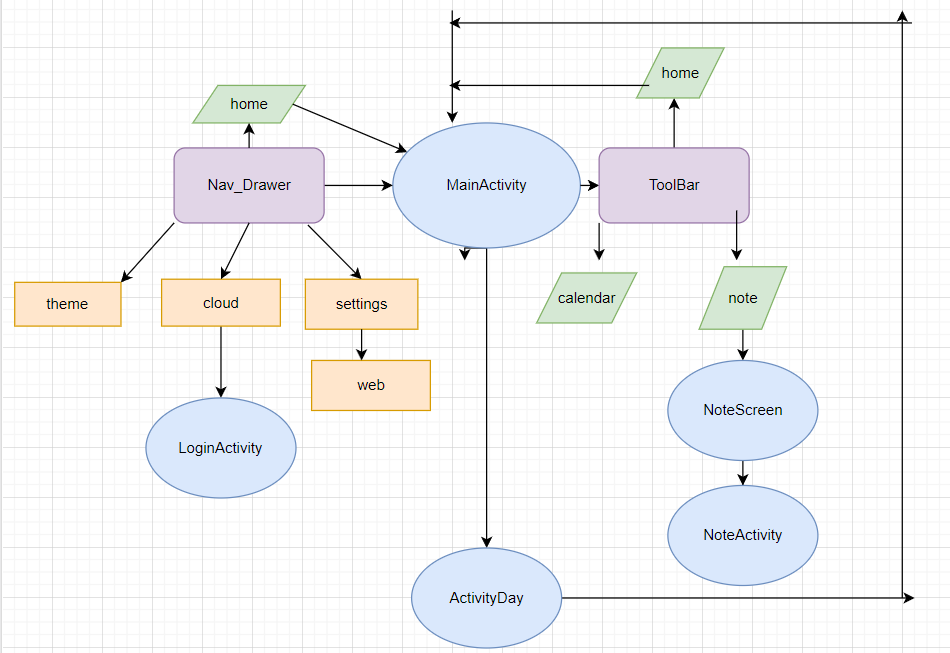
* TemaFragment:
  + Desde el nav\_drawer accede a un fragment que permite la selección de un tema para nuestra app.
* ConfigFragment
  + Desde el nav\_drawer accede a un fragment que permite ver los créditos en forma de lista de los creadores de la app.
* WebFragment
  + Al seleccionar a cualquier creador de la lista de “ListItem” permite ver sus respectivos GitHub.
* DatePickerFragment
  + Desde la toolbar accede a un calendario en el que seleccionar un dia,fecha,mes y año

Clases

* Day
  + Contiene los atributos de dia y se las pasa a una lista(tasklist)
* MyLineBackgroundSpan
  + Permite colorear nuestra tarea, para darle distinción
* Note
  + Contiene los atributos de notas (titulo,descripcion,foto)
* ObjectBox
  + Base de datos para persisitir los objetos
* OnSwipeTouchList
  + Permite desplazar lateralmente la tarjetas de la MainClass.
* Photo
  + Clase foto para implementar a las notas
* RvClickHandler
  + Escucha los clicks para realizar eventos de los RecyclerView Implementados
* Task
  + Contiene los atributos de las tareas que estan dentro de los dias de la clase Main
* Vault
  + Clase para serializar

1. Desarrollo de la arquitectura

Esta es la arquitectura que tiene la App



1. Desarrollo de los interfaces, los datos y los procedimientos

\*Se excluyen métodos getter,setter y repetidos

Activitys

* ActivitySplash :
  + private void openApp(boolean LocationPermision):

Contiene un intent que hace que la aplicación pase a la MainActivity.

* ActivityMain:

Actividad principal contiene los recyclerview, navigation drawer y una toolbar.

El oncreate() recoge los datos de la lista semanal, actualiza los dias de la semana además de refrescar los recyclerview

public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu):

* + Infla la toolbar es decir le pasa el layout.

private void setDrawerNavView():

* Es el menu Lateral gracias a un switch que según el item que clickees te lleva aun fragment o activity.

Para llevarte a un fragmente lo hace gracias a fragmentmanager y si es una activity te lleva gracias a activityResultLauncher

Contiene un if que permite el el paso a un fragmento, si la transaccion es true,reemplaza la vista actual por la del fragmento deseado

* ActivityDay

Contiene la fecha elegida y además un Fabbutton en el que agregar nuestras tareas.

El Oncreate() carga el tema, y respectivos bundle para guardar la información de los dias.

Contiene un for que busca y carga la lista de tareas para asignarselo al dia correcto. Si no hay ningun dia guardado, crea una nueva lista de tareas, a continuación carga el recycler con las tareas que estan en “tasklist”

private void ponerTema():

* + Permite el cambio de tema de la app y gracias a las sharedpreferences permite guardar el tema en local

private void setTextviewsUI():

* + Es un switch que extrae Strings según el dia y el mes correspodiente, finalmente se visualizan en los textview.

public void onBackPressed():

* + Este método guarda todos los cambios en un fichero cuando presionas el botón atrás gracias a la clase Vault que permite su persistencia, que lo transporta gracias a un intent.

private void setUpRecycler():

* + Actualiza el recyclerview con los valores correctos.

public void addTaskButton(View view):

* + Añade una tarea al presionar el botón, y se añade a la tasklist, despues el recyclerview se actualiza con los datos sacándolo del adaptador.
* NoteActivity
  + Permite la creación de notas personalizadas

public void onCreateContextMenu(ContextMenu menu, View v, ContextMenu.ContextMenuInfo menuInfo):

* + Añade items al menu

public boolean onContextItemSelected(MenuItem item):

* + Es un listener para cuando clickeas los items del menu

private void initNote():

* + Recupera la nota abierta o crea una en caso de que no haya
* NoteScreen

private void configureButton():

* + Añade una nueva nota al clickar el fabbutton

public void openNote(int notePos):

* + Al clickar una nota se abre
* LoginActivity

El oncreate() configura la peticion de logueo con el id del usuario, correo electronico, y los datos basicos del usuario.

Además empaqueta los datos para poder pasarlo.

Construye además un botón que permite el logueo

Fragments

* TemaFragment:

De una lista de Strings en los que estan guardados los temas hace que al selecciona de un spinner , gracias a un switch nos cambie el tema seleccionado, además lo guarda en local con las sharedpreferences.

Si no seleccionas nada pasa al tema predeterminado.

* ConfigFragment
  + Desde el nav\_drawer accede a un fragment que permite ver los créditos en forma de lista de los creadores de la app.

Con glade muestra las fotos de los creadores, y con un Onclick hace que ese fragmento pase a otro gracias a fragment manager

* WebFragment
  + Al seleccionar a cualquier creador de la lista de “ListItem” permite ver sus respectivos GitHub.
* DatePickerFragment
  + Desde la toolbar accede a un calendario en el que seleccionar un dia,fecha,mes y año

Clases

* Day
  + Contiene los atributos de dia y se las pasa a una lista(tasklist)
  + Es una clase serializada.
* MyLineBackgroundSpan
  + Permite colorear nuestra tarea, para darle distinción
* Note
  + Contiene los atributos de notas (titulo,descripcion,foto)
* ObjectBox
  + Base de datos para persisitir los objetos
* OnSwipeTouchList
  + Permite desplazar lateralmente la tarjetas de la MainClass.
* Photo
  + Clase foto para implementar a las notas
* RvClickHandler
  + Escucha los clicks para realizar eventos de los RecyclerView Implementados
* Task
  + Contiene los atributos de las tareas que estan dentro de los dias de la clase Main
* Vault
  + Clase para serializar

1. Corrección de posibles errores

## Fase de pruebas

1. Preparación del entorno de pruebas
2. Ejecución de las pruebas y reporte de los errores encontrados

# DEFINICIÓN DE PROCEDIMIENTOS DE CONTROL Y EVALUACIÓN

* Definir el procedimiento de evaluación de las **incidencias** que puedan presentarse durante la realización de las diferentes actividades.
* Definir el procedimiento para gestionar los posibles **cambios** en los recursos y en las actividades.

# FUENTES

Incluir las páginas web, biografía,,,consultadas.

# ANEXOS

Cualquier añadido se incluirá en este apartado.

Por ejemplo, a continuación se incluyen unas pautas a tener en cuenta a la hora de elaborar la documentación del proyecto.

## Guía de estilo

Obviamente, este anexo deberá ser eliminado del documento final a entregar.

* **Título del proyecto**

Elegir un nombre llamativo y relacionado con la temática que va a tratar.

* **Figuras y tablas**

Cualquier figura, tabla... incluida en el documento deberá tener un título a pie de página..

Incluir tablas, gráfico, mapas conceptuales...que ayuden a leer y comprender el documento.

* **Índices**

Además del índice de contenidos, ya incluido en la plantilla, se añadirá a continuación el índice de figuras, si fuera necesario.

* **Redacción**

Se evitarán las mayúsculas, salvo en los títulos y poco más.

No se emplearán formas personales (instalamos, seleccionamos...) en su lugar se utilizarán formas impersonales ( instalar, se instalará, seleccionar, se selecciona,...).

Se evitará la voz pasiva (casi siempre traducción literal del inglés). En vez de: es desarrollado para cumplir... mejor: se desarrolla para cumplir...

Se evitarán los párrafos largos.

Se utilizarán las viñetas para facilitar la lectura del documento.

* **Formato**

El documento se generará en formato pdf.

* **Entrega**

Todo el material del módulo Proyecto (documentos, ficheros fuentes, herramientas...) se entregará en formato electrónico, en una carpeta comprimida:

CICLO-CURSO-TITULO DEL PROYECTO