



PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES 2º CFGS DAM

Desafío 2 - Inventario



Vamos a realizar una aplicación que me permita llevar el inventario de las aulas de informática. En estas aulas tendremos que guardar información de los equipos (todos los posibles dispositivos: cpu, monitor e impresoras. Puedes reutilizar todo el código que necesites del ejercicio de Kotlin que hicimos a principio de curso.

En nuestra aplicación tendremos tres roles **posibles**: jefe de departamento, profesor encargado y profesor sin más.

El **jefe de departamento** puede dar de alta aulas y asignarlas a profesores encargados. Será el administrador principal. Todos los que tengan este rol también podrán editar el inventario de todas las aulas. El jefe de departamento podrá dar de alta/modificación/baja a los profesores y otros administradores.

Los **profesores encargados** podrán editar el aula que tienen asignada.

Los **profesores sin más roles** específicos podrán solo ver el inventario.

Todos los profesores podrán ver el inventario de todas las aulas. Solo podrán editarlo los que tengan permiso para ello.

El backEnd de la aplicación será programado con Python-Flask y el fronEnd será la aplicación Android distribuida. Esta aplicación permitirá acceder a los datos servidos por el backEnd.

El diseño de las actividades es libre pero es obligatorio que tengan, al menos: un recyclerView, algún fragmento reutilizado, los controles habituales vistos en las prácticas anteriores y alguna funcionalidad original que no se pida en el enunciado y que pueda resultar útil en esta aplicación.

La aplicación debe constar de estilos y recursos propios, asimismo debe soportar tres idiomas: español, inglés y francés.