



**SANTO[®]
TOMÁS**

INSTITUTO PROFESIONAL

Supermercado Encino

Proyecto programación Android

Profesor: Manuel Merino

Alumno: Jeremi Amaya

Asignatura: Programacion Android

Fecha: 7/11/2024

Introducción

Mi proyecto se basa en informar mas a los clientes sobre ofertas o tipos de productos nuevos que han llegado al supermercado. En el sector donde vivo ocurre mucho que las personas llegan a preguntar mucho sobre algunas promociones o a veces no tienen ni idea de que existen por eso quise desarrollar una app donde uno de los trabajadores o el mismo jefe pueda subir información y los clientes puedan ver las ofertas, productos por venir y hasta el horario que tiene el supermercado.

Objetivos de la aplicación

Qué problema resuelve la aplicación.

- 1- Evitar confusiones sobre algún tipo de producto que exista dentro del supermercado
- 2- Lograr informar sobre los horarios que tiene el supermercado
- 3- Informar sobre promociones existentes del supermercado
- 4- Puede llegar a optimizar tiempo en publicidad

Beneficios esperados para los usuarios.

- 1- Saber que productos están y no están
- 2- Promociones que existen dentro del supermercado
- 3- Ahorro en tiempo en saber si tienen el producto deseado o no

Metas concretas que se esperan alcanzar con la aplicación.

- 1- Lo principal a lograr sería informar al 100% sobre los productos y promociones
- 2- También implementar la ubicación del supermercado para las personas que no conocen y puedan estar de vacaciones por ese lugar

Descripción de la aplicación

Funcionalidades clave de la aplicación.

- 1- Implementación de un inicio de sesión para trabajadores
- 2- Creación de la información con título y una imagen
- 3- Visualización de la ubicación del supermercado
- 4- Visualización de su horario

Descripción del diseño y navegación de la aplicación.

- 1- Splash screen muestra el logotipo del supermercado
- 2- Inicio lograr un diseño verde con blanco en contenido tendrá la visualización de información y botones con los que pueden interactuar

Breve explicación de las herramientas y tecnologías empleadas en el desarrollo.

- 1- Única herramienta empleada por el momento en el proyecto es canva para poder realizar diseños para la app

Explicación de las nuevas funcionalidades que la aplicación contiene

Nuevas características añadidas durante el desarrollo.

- 1- Actualmente lo más nuevo en implementar es el SQLite para el almacenamiento de personas registradas en el inicio de sesión próximamente implementarlo en las informaciones dadas
- 2- Implementación de botones para el inicio de sesión

Cómo estas funcionalidades mejoran la experiencia del usuario.

- 1- Las características ayudan más actualmente a los trabajadores para poder almacenar el registro de ellos

Demostración de conexión a la base de datos

Explicar cómo la aplicación se conecta a la base de datos

- **Conexión de la base de datos:** La base de datos SQLite se conecta mediante la clase SQLiteOpenHelper y la gestión de datos se realiza a través de una instancia de la clase que maneja la base de datos (UserDBManager).
- **Operaciones:** Puedes realizar operaciones de inserción, consulta, actualización y eliminación en la base de datos utilizando los métodos de la clase SQLiteDatabase.
- **Autenticación:** Se verifica el inicio de sesión mediante una consulta en la base de datos. Si las credenciales son correctas, se marca el estado de sesión como true usando SharedPreferences.

Ejemplos de operaciones CRUD.

Este es un pequeño ejemplo donde el btnregistrar va a hacer la acción de registrar al trabajador y mensajes de si es que se guardo las credenciales o no fue posible registrarlas

```
btnRegister.setOnClickListener(v -> {
    String email = etEmail.getText().toString().trim();
    String password = etPassword.getText().toString().trim();
    String securityCode = etSecurityCode.getText().toString().trim();

    if (securityCode.equals(SEcurity_CODE)) {

        if (userDBManager.addUser(email, password) != -1) {
            Toast.makeText(context: this, text: "Registro exitoso", Toast.LENGTH_SHORT).show();
            finish();
        } else {
            Toast.makeText(context: this, text: "Error al registrar usuario", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
    } else {
        Toast.makeText(context: this, text: "Código de seguridad incorrecto", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
});
}
```

Elementos finales para que la aplicación quede terminada

Descripción de las pruebas que aún deben realizarse.

- Queda pendiente el ingreso de información a la pagina principal
- Visualización del horario del supermercado
- Ubicación del supermercado

Aspectos por optimizar o corregir antes de la finalización.

- Corregir el orden de los botones
- Mejorar el diseño de las interfaces para que sea fácil de usar

Planificación de las últimas etapas del desarrollo.

- Realizar investigaciones más exhaustiva sobre el manejo de aplicaciones y herramientas más fáciles de usar para optimizar tiempos en la elaboración de la app.

Conclusión

En conclusión, este proyecto nos ayuda para saber mas sobre como es crear una aplicación Android y ver alguna similitud de algunos tipos de idiomas de programación. También poder aplicar los conocimientos adquiridos en futuros proyectos o posibles trabajos en el futuro. Por último, un agradecimiento a nuestro profesor Manuel Merino por la dedicación que tiene y la preocupación que muestra para que cada uno de nosotros entienda y tener el tiempo de resolver dudas.