



Proyecto: Documentación

José Enrique Gallego León



Enlace del proyecto

https://github.com/Jgalleo23/Proyecto_JoseEnrique.git

Análisis de la aplicación

1. Ruta absoluta hacia el directorio principal donde está almacenada la aplicación.

La ruta absoluta donde se almacena la aplicación sería la siguiente:

C:\Android\Proyecto_JoseEnrique\app

2. Ruta relativa hacia el directorio con las actividades de la aplicación.

app\src\main\java\com\joseenrique\proyecto_joseenrique

3. Ruta relativa hacia el directorio donde se encuentran los recursos de la aplicación.

app\src\main\res

4. Ruta relativa hacia el directorio donde se encuentran los elementos de compilación de la aplicación.

app\build

5. ¿Cuántas clases se han creado para esta aplicación? ¿heredan de alguna clase?

He creado dos clases, la clase MainActivity y la CreditActivity, no heredan de ninguna clase

6. ¿Qué es una actividad? ¿dónde se define la apariencia gráfica y el funcionamiento lógico de cada actividad?

La actividad es el conjunto de componentes que conforman la interfaz de usuario. La apariencia se define en el xml de la activity correspondiente y el funcionamiento lógico se define en la clase correspondiente.

7. ¿Cuál es el cometido de la función "onCreate" de las actividades?

OnCreate es una función predefinida para crear la actividad y para mostrarla.

8. ¿Para qué se utiliza el objeto "intent" de la clase "Intent" en esta aplicación?

Intent es un objeto de mensajería que puedes usar para solicitar una acción de otro componente de una app

9. ¿Qué está definido en el fichero "strings.xml"?

Define los diferentes mensajes predefinidos que podemos utilizar en la aplicación, por ejemplo podemos definir un string "Salir" y usarla para todos los botones de salida de la aplicación.

¿Para qué se utiliza el directorio "mipmap" en el proyecto? ¿qué significa la siguiente línea de código del fichero "ic_launcher.xml":

```
<background android:drawable="@drawable/ic_launcher_background" />
```

Se utiliza para definir el fondo de la pantalla de splash en este caso se dibuja en el fondo lo que hayamos definido en el xml de ic_launcher_background

10.¿Cuál es la función principal del fichero "AndroidManifest.xml"?¿dónde se encuentra ubicado?

Su función principal es proporcionar información esencial sobre la aplicación al sistema operativo Android. Algunas de las funciones más importantes del archivo AndroidManifest.xml son: declarar los diferentes componentes de la aplicación, los permisos que requiere la aplicación

11.Indica las siguientes cláusulas del fichero de manifiesto:

1.Nombre de las actividades.

Las actividades son MainActivity y CreditActivity

2.Explica las siguientes cláusulas:

android:allowBackup="true"

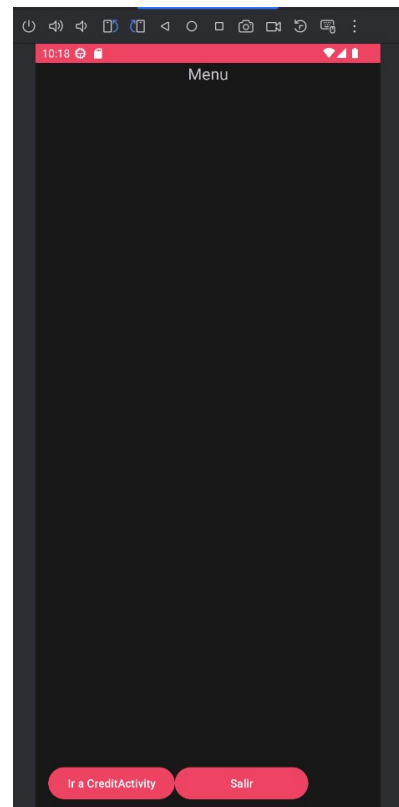
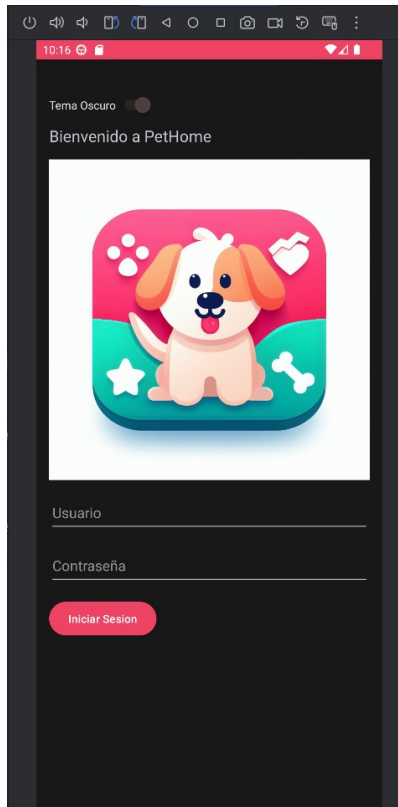
android:icon="@mipmap/ic_launcher"

La clausula allowBackup se utiliza para especificar si la aplicación permite realizar copias de seguridad de sus datos, y android:icon se utiliza para especificar el icono que se mostrará para la aplicación en el lanzador (launcher) de Android.

La aplicación ha sido actualizada, ahora funciona con View Binding y Fragmentos, optimizando así la aplicación. Con respecto al desarrollo de esta mejora/actualización hemos encontrado algunos fallos que solucionar, como la implementación de la navegación. A la hora de aplicar los cambios, debemos tener en cuenta la importación de “navigation” dentro del archivo build.gradle.kts(module:app). Con respecto al programa, se ha añadido la pantalla de menú que conecta la pantalla de login y la pantalla de creditos ya creadas anteriormente.

Para finalizar, se ha realizado un cambio en la estética y colores de la aplicación, y hemos habilitado la funcionalidad de “Modo oscuro”.

Imágenes del proyecto:



Interfaz de usuario 2

Tras la realización de la práctica de Interfaz de usuario 2, la aplicación PetHome ha mejorado exponencialmente. Ahora la interfaz de usuario es más intuitiva, en el menú aparecen las publicaciones de los usuarios en la aplicación, existe la posibilidad de marcar como favoritas las publicaciones y estas se guardan en el apartado de “*Favoritos*”. Se ha incluido el apartado de perfil de usuario, y al deslizar hacia la derecha encontramos el apartado de contacto(gracias a la implementación de viewpager). Ahora también podríamos establecer el tema oscuro en la aplicación y se ha añadido el idioma Inglés.

<https://youtu.be/PkEquVQDYN8>

Interfaz de usuario 3

La aplicación PetHome ha experimentado una serie de mejoras significativas.

Primero, la interfaz de usuario se ha vuelto más intuitiva, lo que facilita la navegación y mejora la experiencia del usuario.

En segundo lugar, se ha añadido una pantalla de preferencias de usuario. Esta pantalla permite a los usuarios personalizar su experiencia en la aplicación, ajustando las configuraciones según sus necesidades y preferencias.

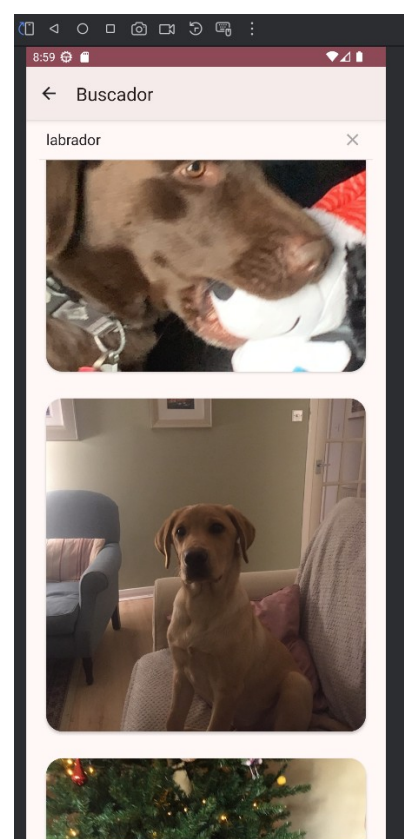
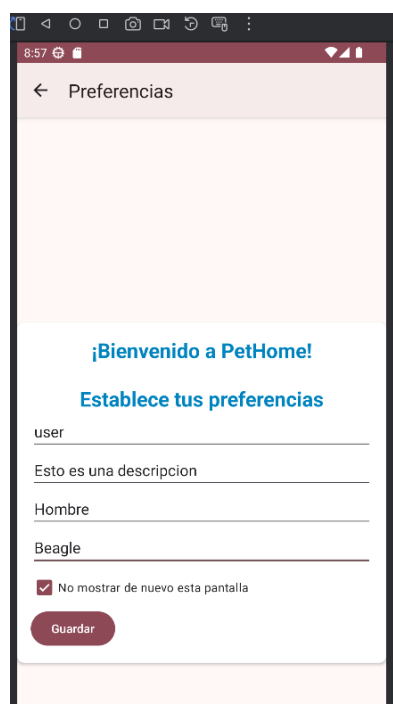
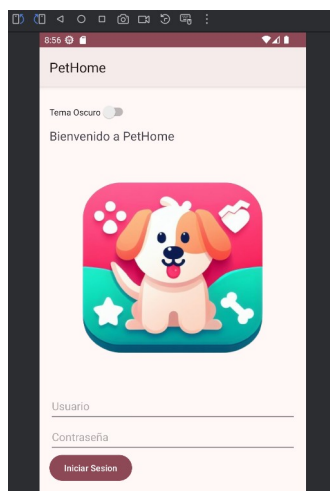
En tercer lugar, se ha añadido un apartado para buscar perros. Este apartado utiliza una API para buscar y recuperar información sobre perros, lo que permite a los usuarios encontrar fácilmente la información que necesitan, en este caso se proporcionarían imágenes sobre los perros de la raza buscada en el SearchView.

La implementación de este SearchView mejora la funcionalidad de la aplicación al proporcionar una forma eficiente y fácil de usar para buscar información sobre perros.

Por último, se ha implementado DataStore para el almacenamiento de datos. DataStore es una solución de almacenamiento de datos que proporciona una forma más robusta y segura de almacenar datos, en comparación con las soluciones de almacenamiento tradicionales. Esta implementación mejora la eficiencia y la seguridad de la aplicación.

En resumen, estas mejoras han mejorado la funcionalidad y la experiencia del usuario en la aplicación PetHome.

A continuación presentaremos diferentes imágenes de las distintas pantallas de la aplicación y su funcionamiento en si.



Finalmente se adjunta un video con el funcionamiento de la aplicación en un dispositivo real:

<https://youtu.be/4pflZxlpf1E?si=lzFncn3X-jp35xq7>