	UNIVERSIDAD DON BOSCO FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE COMPUTACIÓN	CICLO 01-2023
	DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MÓVILES	PRUEBA PRÁCTICA 3

CONDICIONES PARA EL DESARROLLO DE LA PRUEBA PRÁCTICA 3

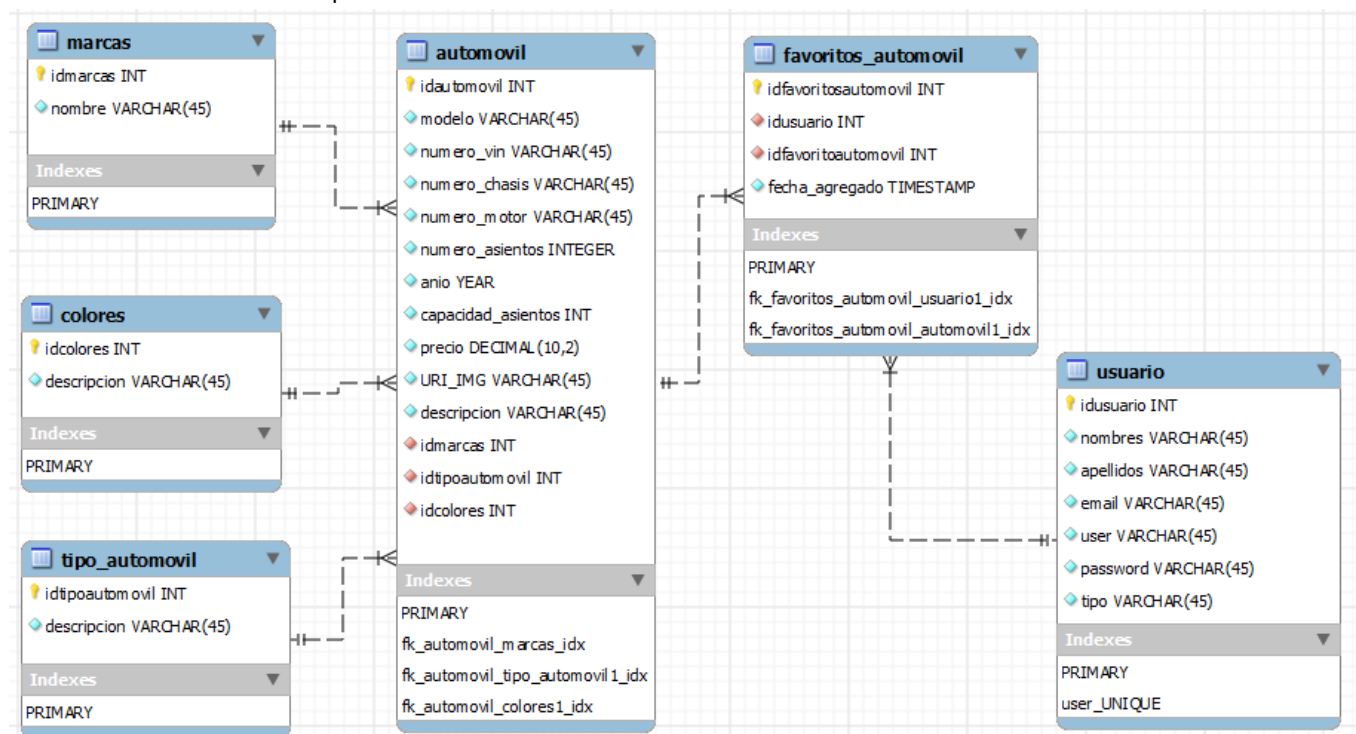
1. Esta actividad se realizará de forma individual o en parejas.
2. En caso de formar parejas, solamente un representante del equipo de trabajo deberá subir un documento en formato Word o PDF, este contendrá la portada + usuario de GitHub, enlace de GitHub y enlace de vídeo, ambos enlaces deberán tener un acceso público. Utilice el enlace habilitado en el Aula Digital para alojar el resultado de su trabajo, tiene como fecha **límite el día 15/05/2022 hasta las 07:00 horas**, no se recibirán trabajos al correo electrónico.
3. En caso que el trabajo se realice en parejas, debe quedar evidencia en GitHub que ambos trabajaron, de lo contrario se valorará según los cambios realizados en el repositorio por cada estudiante.
4. Si se detecta que el código fuente de su aplicación ha sido modificado posteriormente al día domingo 15 de mayo, **automáticamente se anula su trabajo**.
5. El plagio constituye una falta muy grave en el proceso de formación de los estudiantes, por tanto, este tipo de acciones serán penalizadas con la anulación del trabajo, perdiendo el estudiante su derecho a apelación y/o reevaluación de dicha actividad.


DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA PRÁCTICA 3

La empresa “Cars Motors” los contrata para desarrollar una aplicación móvil que permita registrar información de los automóviles que tienen a la venta. Luego la aplicación debe ser capaz de mostrar a los futuros clientes la información registrada de los vehículos. Para ello se dispone de la siguiente información:

PRIMERA PARTE – MODELO RELACIONAL

Los técnicos informáticos de “Cars Motors” le presentan el siguiente Diagrama de Base de Datos que han diseñado para el funcionamiento de la futura aplicación.



	UNIVERSIDAD DON BOSCO FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE COMPUTACIÓN	CICLO 01-2023
	DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MÓVILES	PRUEBA PRÁCTICA 3

NOTAS:

- 1- Para la tabla “automóvil”, existe un campo llamado “URI_IMG”, este ha sido considerado para que guarde la URL o URI de la imagen asociada al automóvil. Puede considerar una mejor propuesta para almacenar la imagen del automóvil.
- 2- Considere manejar las llaves primarias como campos “AutoIncrement”.
- 3- Para la tabla “usuario”, existe un campo llamado “tipo”, aquí se almacena dos tipos de usuario: ADMIN (este usuario tiene la posibilidad de realizar los CRUD de las tablas: marcas, colores, tipo_automovil, automóvil y usuario) y CLIENT (tiene la posibilidad de visualizar el detalle de los automóviles registrados por el ADMIN y adicionalmente tiene la capacidad para agregar como favorito uno o varios automóviles).
- 4- Para la tabla “tipo_automovil”, aquí se almacenara la información sobre: SEDAN, CAMION, PICK UP, CAMIONETA entre otros.
- 5- **Utilice SQLITE para la administración de la base de datos de su aplicación.**

SEGUNDA PARTE – DESARROLLO Y FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN

Desarrolle las siguientes funcionalidades de su aplicación:

1- USO DE LOGIN

La primera pantalla de su aplicación será la autenticación de usuario, utilice la tabla “usuario” para la realización de esta funcionalidad, dependiendo del tipo de usuario (ADMIN o CLIENT) así le cargara al usuario las pantallas correspondientes.

Nota: Considere la posibilidad que se pueda registrar un nuevo usuario, por lo que deberá de crear una pantalla de registro, aquí el usuario decidirá el tipo de usuario que creara.

2- MODULO ADMIN

En este módulo de la aplicación, el usuario podrá realizar las siguientes acciones:

- a) CRUD en la tabla marcas
- b) CRUD en la tabla colores
- c) CRUD en la tabla tipo_automovil
- d) CRUD en la tabla automóvil
- e) CRUD en la tabla usuario

Nota: CRUD es el acrónimo de Create (Crear), Read (Leer), Update (Actualizar) y Delete (Borrar).


3- MODULO CLIENT

En este módulo de la aplicación, el usuario podrá realizar las siguientes acciones:

- a) Visualizar toda la información registrada en la tabla automóvil (considere utilizar un CardView o RecyclerView)
- b) El usuario podrá etiquetar como favorito un automóvil o los que desee.
- c) Visualizar en una nueva pantalla los automóviles que ha seleccionado como favoritos.
- d) Quitar de los favoritos el automóvil o los automóviles que desee.

Notas generales:

- 1- Considere validaciones de campos de entrada, según sea el caso.
- 2- Definición de campos obligatorios.
- 3- Implementación de menú para cada módulo.
- 4- Muestre el usuario conectado en todo el ámbito de la aplicación.
- 5- Recuerde tener un acceso para cerrar sesión del usuario.
- 6- Su aplicación debe tener una buena presentación y un diseño que sea acorde a la empresa “Cars Motors”.
- 7- Su aplicación debe ser amigable en el funcionamiento con el usuario.

	UNIVERSIDAD DON BOSCO FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE COMPUTACIÓN	CICLO 01-2023
	DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MÓVILES	PRUEBA PRÁCTICA 3

TERCERA PARTE – EVIDENCIA

Deberá de crear un repositorio en GitHub o su equivalente para alojar todo el código que fue desarrollado para la aplicación. Copie la URL del repositorio (recuerde que debe estar público para su revisión) y péguela en el documento que será entregado.

CUARTA PARTE – DEMOSTRACIÓN DE LA APLICACIÓN

Deberá de crear un video (20 minutos máximos) explicando la construcción de su aplicación y mostrando el siguiente funcionamiento:

a) Funcionamiento de Login:

- Auténtiquese con un usuario de tipo ADMIN, muestres el panel de opciones y cierre sesión.
- Auténtiquese con un usuario de tipo CLIENT, muestres el panel de opciones y cierre sesión.

b) Funcionamiento del módulo ADMIN:

- Realice un CRUD por tabla.
- Cree un usuario de tipo CLIENT con los siguientes datos:
 - i. Nombres: Marcos Alejandro
 - ii. Apellidos: Valladares Alas
 - iii. Email: marcos.valladares@gmail.com
 - iv. User: mvalladares
 - v. Password: 12345

c) Funcionamiento del módulo CLIENT:

- Auténtiquese con el usuario mvalladares
- Muestre el listado de vehículos registrados por el usuario ADMIN
- Seleccione al azar 5 vehículos como favoritos.
- Muestre el listado de los vehículos que el usuario mvalladares ha seleccionado como favoritos.

Luego deberá de subirlo su video a su YouTube, Google Driver, One Drive o cualquier otro servidor de archivos. Asegúrese que su video tenga acceso público para su visualización, **evite colocar solicitud de permiso para acceder al video**. Copie la URL de su video y pégala en el documento.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD A EVALUAR	CRITERIO POR EVALUAR	CUMPLIÓ		% OBTENIDO
		SI	NO	
PRUEBA PRÁCTICA 3	REALIZACIÓN DEL VÍDEO (10%) Se ha creado un video que demuestra la construcción y funcionamiento de la aplicación.			
	DESARROLLO DE LA APLICACIÓN (40%) Se tiene acceso al código fuente para su respectiva revisión.			
	FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN (40%) Se ha comprobado que la aplicación funciona según los requerimientos expuestos.			
	DISEÑO Y PRESENTACIÓN (10%) La aplicación posee estilo personalizado y es amigable para el usuario final.			
CALIFICACION FINAL				