

Actividad 3 - Diseño de aplicación (Parte Final)

Desarrollo de Aplicaciones Móviles II

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Eduardo Israel Castillo García

Alumno: Jusi Ismael Linares Gutiérrez

Fecha: 04/04/2024

Índice

Introducción	3
Descripción.....	3
Justificación	3
Desarrollo:	4
Interfaz	4
Codificación	5
Prueba de la aplicación	5
Conclusión.....	6
GitHub	6

Introducción

Se ha encomendado a un ingeniero en desarrollo de software la tarea de crear una aplicación móvil para Android que permita a los usuarios gestionar una galería de tonos de llamada. Este proyecto busca no solo ofrecer una experiencia de usuario agradable y funcional, sino también incorporar características adicionales que agreguen valor y atractivo a la aplicación. En esta actividad específica, nos enfocaremos en implementar la función de compartir audio desde la aplicación. Cada vez que un usuario comparta un tono de llamada, se generará una notificación para informarle que ha ganado un punto. Esto no solo promoverá la interacción y el compromiso del usuario, sino que también agregará un elemento de gamificación que puede aumentar la retención y el uso continuo de la aplicación. En resumen, esta actividad tiene como objetivo mejorar la aplicación existente agregando una función de compartir audio y proporcionando una experiencia más gratificante y envolvente para los usuarios.

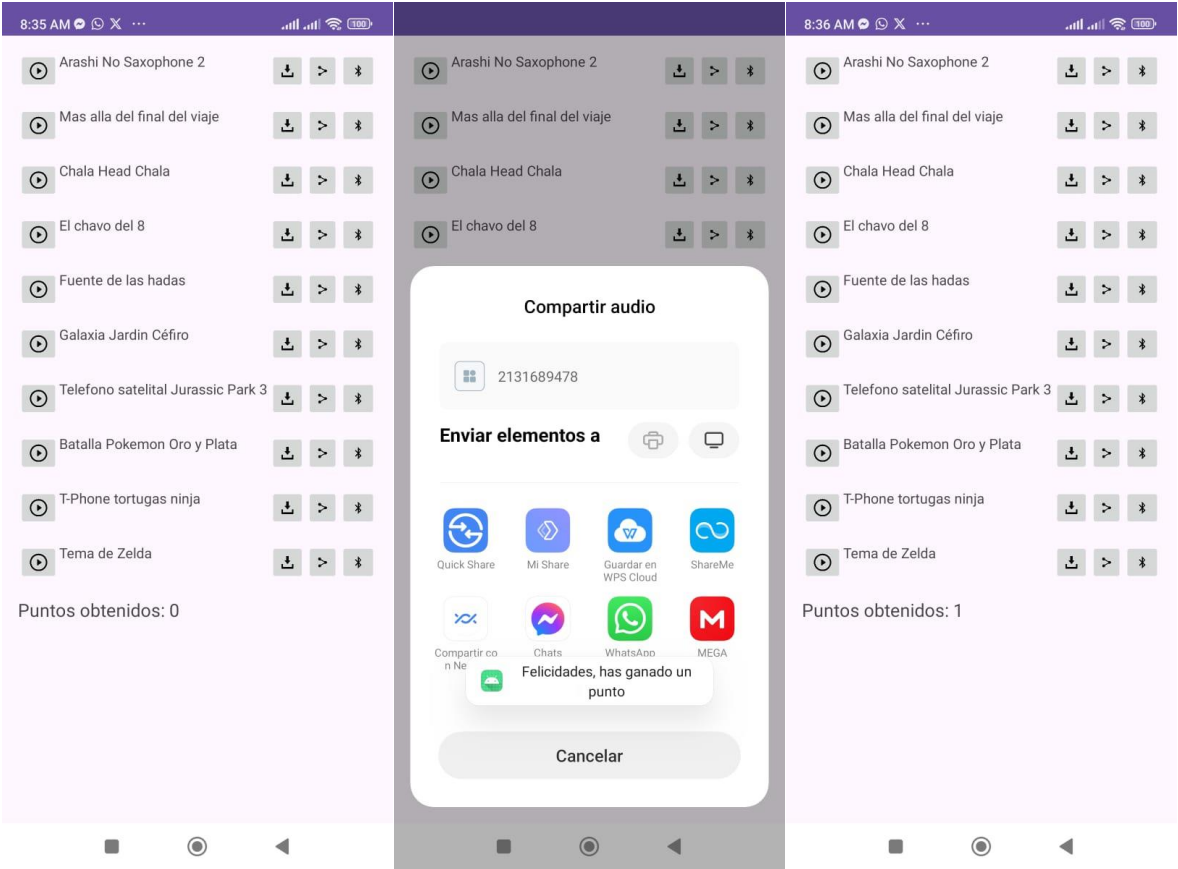
Descripción

El contexto presentado implica la creación de una aplicación móvil para Android que permita gestionar una galería de tonos de llamada, aprovechando el período previo al Buen Fin, un evento comercial importante. La actividad consiste en continuar con el proyecto anterior y agregar la funcionalidad de compartir tonos de llamada desde la aplicación. Esta característica no solo proporciona una experiencia más completa para el usuario al permitirle compartir sus tonos de llamada favoritos con otros dispositivos, sino que también se plantea un desafío adicional: cada vez que un tono de llamada se comparta exitosamente, la aplicación deberá mostrar una notificación indicando que el usuario ha ganado un punto. Esto introduce un elemento de gamificación que puede aumentar la participación del usuario y hacer que la aplicación sea más atractiva y gratificante de usar durante el período del Buen Fin.

Justificación

Emplear una solución que permita compartir los tonos de llamada desde la aplicación móvil de gestión de galería de ringtones es una estrategia crucial para mejorar la experiencia del usuario y fomentar su participación durante el Buen Fin. La capacidad de compartir los tonos de llamada seleccionados a través de diversas plataformas como redes sociales, correo electrónico o Bluetooth proporciona una funcionalidad adicional valiosa que amplía el alcance de la aplicación y promueve su adopción. Además, al asociar la acción de compartir con una notificación que indica que el usuario ha ganado un punto, se introduce un elemento de gamificación que aumenta la interacción y la motivación del usuario para utilizar la aplicación de manera continua. Esta solución no solo mejora la utilidad de la aplicación, sino que también contribuye a fortalecer la lealtad del usuario y a incrementar su satisfacción con la experiencia proporcionada durante el periodo del Buen Fin.

Desarrollo: Interfaz



Codificación

Un simple textview donde mas adelante ira el mensaje que nos indica la cantidad de puntos con las que cuenta el usuario

```
<TextView
    android:id="@+id/textView"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text=""
    android:textSize="18sp"/>
```

Primero creamos la variable puntos

```
private var puntos = 0
```

Con esto ahora obtenemos la referencia a nuestro textview anterior para poder asignarle el texto que muestra los puntos obtenidos

```
// Obtener referencia al TextView
val textViewPuntos: TextView = findViewById(R.id.textView)

// Actualizar el texto del TextView con la cantidad de puntos actuales (0)
textViewPuntos.text = "Puntos obtenidos: $puntos"
```

En nuestro método de compartir agregaremos código donde primero incrementaremos la cantidad de puntos en 1 para posteriormente referenciar nuevamente nuestro textview y actualizar el conteo de puntos obtenidos por el usuario

```
private fun assignShareListener(button: ImageButton, fileName: String) {
    button.setOnClickListener { it: View!
        // Incrementar el contador de puntos
        ++puntos
        // Obtener referencia al TextView y actualizar el texto con la cantidad de puntos actuales
        val textViewPuntos: TextView = findViewById(R.id.textView)
        textViewPuntos.text = "Puntos obtenidos: $puntos"
    }
}
```

Prueba de la aplicación

Link del video donde se prueba la funcionalidad de la aplicación

<https://drive.google.com/file/d/17BjD8EYIOr3tteXTZH0qhIC2sJcDOKB9/view?usp=sharing>

Conclusión

La implementación de la función de compartir audio en la aplicación de gestión de tonos de llamada para el Buen Fin es un paso significativo en el desarrollo de software móvil. Al permitir que los usuarios compartan los tonos de llamada que les gustan, se fomenta la interacción y la difusión de la aplicación. Además, al asociar cada vez que se comparta un tono de llamada con la aparición de una notificación que indica que el usuario ha ganado un punto, se promueve la participación y se crea un incentivo adicional para compartir. En el campo laboral, esta funcionalidad demuestra la capacidad del ingeniero en desarrollo de software para responder a las necesidades del cliente y mejorar la experiencia del usuario. En la vida cotidiana, refleja la importancia de la colaboración y el intercambio de contenidos en el mundo digital, enriqueciendo así la experiencia móvil del usuario.

GitHub

https://github.com/JusiLinGu/Practicass_UMI