



El futuro digital
es de todos

MinTIC

Sprints: Desarrollo Aplicaciones Móviles.



Universidad
Pontificia
Bolivariana

Vigilada MinEducación

Misión
TIC 2022



Generalidades

- Recuerda reunirte con tu equipo de trabajo para determinar los acuerdos en la ejecución de las actividades.
- Ten presente avanzar en el valor agregado de tu proyecto. Si resuelven las historias de usuario en poco tiempo, podrán concentrar sus esfuerzos en los componentes diferenciales.
- A partir de este sprint serán abordadas temáticas relacionadas con la lógica de negocio y funcionalidad básica del aplicativo.

Recomendaciones

1. Esta entrega se realizará a través del autocalificador codegrade.
2. Verifica los nombres de los archivos de entrega y la extensión.
3. Ingresen al espacio en plataforma “Actividad: Sprint 2” y sigan las instrucciones.
4. Define la estructura MVC para adelantar el proceso de desarrollo del proyecto móvil sugerido en estos enunciados.

Introducción/Información:

La congestión en las unidades de urgencia constituye un problema en muchos países del mundo, entre los que se incluyen los del tercer mundo. Esta situación produce problemas a los pacientes y al personal, además de tiempos de espera cada vez más largos, desvíos de ambulancia cada vez mayores, estadías cada vez más largas, mayor número de errores médicos, mayor mortalidad de los pacientes y una mayor pérdida de recursos a los hospitales debido a pérdidas financieras.

Objetivos:

- Resolver las historias de usuario propuestas como requisitos del proyecto de aplicaciones móviles asignado durante el ciclo.
- Repasar el concepto manejo de login de seguridad, validación de datos y test unitarios.

Contexto:

La congestión en las salas de urgencia se origina, a su vez, por la aglomeración de pacientes en los hospitales y por ende, la solución a este problema complejo radica tanto en la sala de urgencia como en los pacientes en no validar que salas de urgencias que pueden ser atendidos pueden estar con menos congestión

Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-02	Título:	Diseño login de los usuario
Descripción	COMO:	Usuario final requiero identificarme en la aplicación	
	QUIERO:	Acceder al sistema por medio de un usuario y contraseña	
	PARA:	Cotejar mi información y me redireccione a las unidades de emergencias menos congestionadas de la ciudad	
Criterios de aceptación	<div>1. Maquetar la pantalla de Login mediante las etiquetas XML y componentes nativos de Android</div> <div>2. El campo de usuario y contraseña deben de tener mínimo una longitud de 5 caracteres</div> <div>3. Al presionar el botón ingresar el sistema debe validar que no estén vacíos</div> <div>4. Si el sistema no cumple con la longitud requerida se debe mostrar un error informando al usuario que debe colocar un usuario y contraseña mayor a 5 caracteres</div> <div>5. El botón ingresar debe validar que el usuario exista y que los datos ingresados correspondan igual a los que se tiene previamente guardados</div> <div>6. El diseño y colores son libres y pueden utilizar el que deseen, pero respetando la estructura establecida en el diseño</div> <div>7. Se debe mostrar un indicador de carga mientras el programa realiza la validación del usuario</div> <div>8. Se deben emplear pruebas unitarias del validador de los campos y el botón ingresar</div>		

Sprint backlog

Historia de usuario HU-04

Como usuario requiero tener una interfaz amigable para poder introducir los datos requeridos por la aplicación

1. Maquetar la pantalla de **Login** mediante las etiquetas XML y componentes nativos de Android

- Para esta implementación se puede apoyar en la siguiente documentación oficial tener en cuenta que debe seguir los diseños ya planteados en el Wireframe del sprint anterior
- <https://developer.android.com/guide/topics/ui/declaring-layout?hl=es-419>
- <https://autoridadandroid.com/una-introduccion-a-xml-para-nuevos-desarrolladores-de-android-el-potente-lenguaje-de-marcado/>

- Los id de cada componente se deben de nombrar de la siguiente manera:

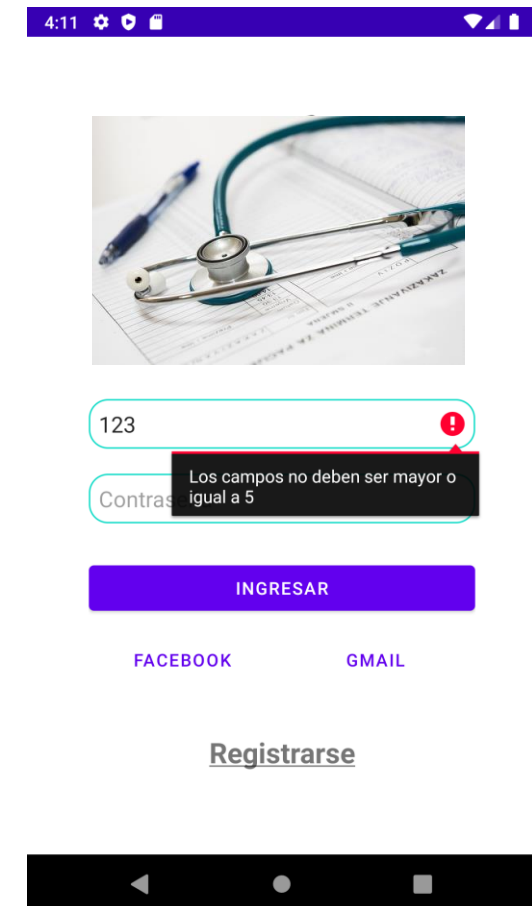
```
android:id="@+id/editUsuario"  
android:id="@+id/editPassword"  
android:id="@+id/btnIngresar"  
android:id="@+id/btnFacebook"  
android:id="@+id/btnGmail"  
android:id="@+id/txtRegistrarse"
```

Sprint backlog

Historia de usuario HU-04

Como usuario requiero tener una interfaz amigable para poder introducir los datos requeridos por la aplicación

2. El campo de usuario y contraseña deben de tener mínimo una longitud de 5 caracteres
 - Se deberá validar que **longitud** ≤ 4 y mostrar un mensaje como el siguiente

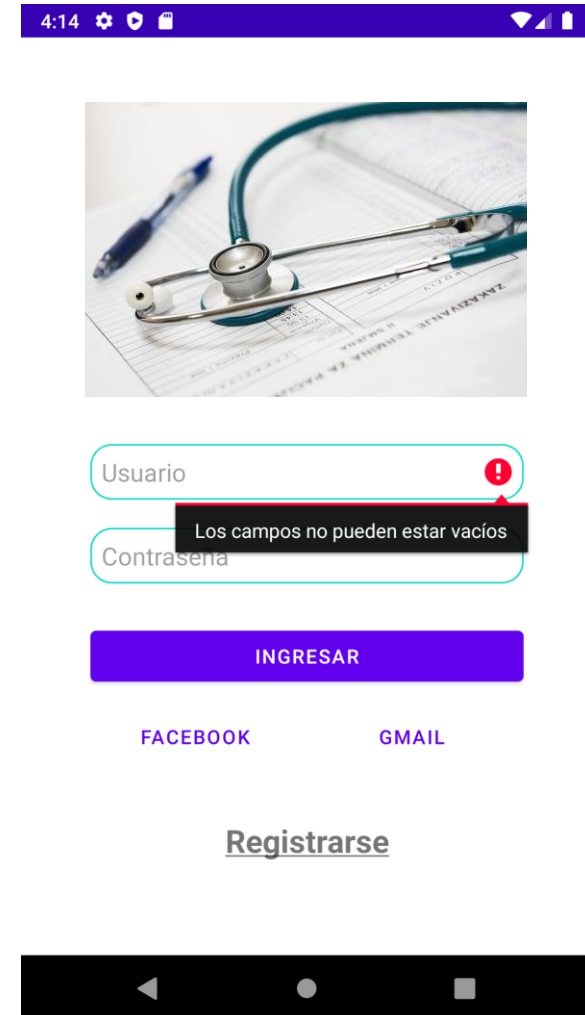


Sprint backlog

Historia de usuario HU-04


Como usuario requiero tener una interfaz amigable para poder introducir los datos requeridos por la aplicación

3. Al presionar el botón ingresar el sistema debe validar que no estén vacíos
 - Se deberá validar que el usuario ingrese información en los campos de texto y mostrar un mensaje de error al momento de presionar el botón ingresar (**`campo.trim().isEmpty()`**)



4:14

Imagen de fondo: Un estetoscopio y un bolígrafo sobre un formulario médico.

Usuario 




Los campos no pueden estar vacíos

Contraseña

INGRESAR

FACEBOOK EMAIL

Registrarse

Barra de navegación:   

Sprint backlog

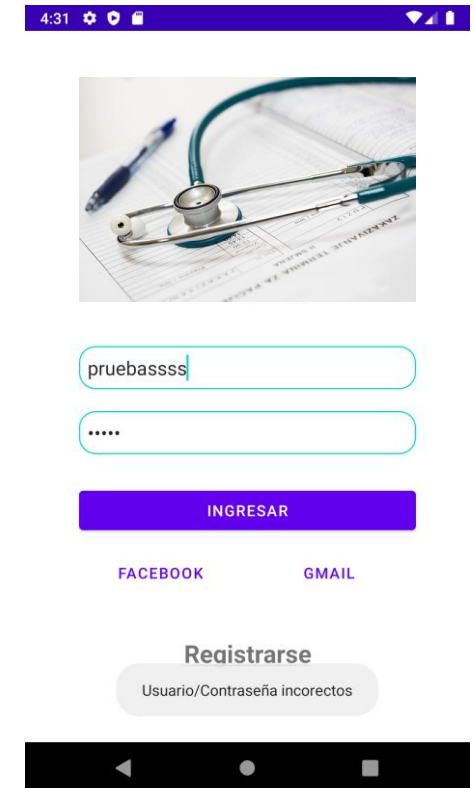
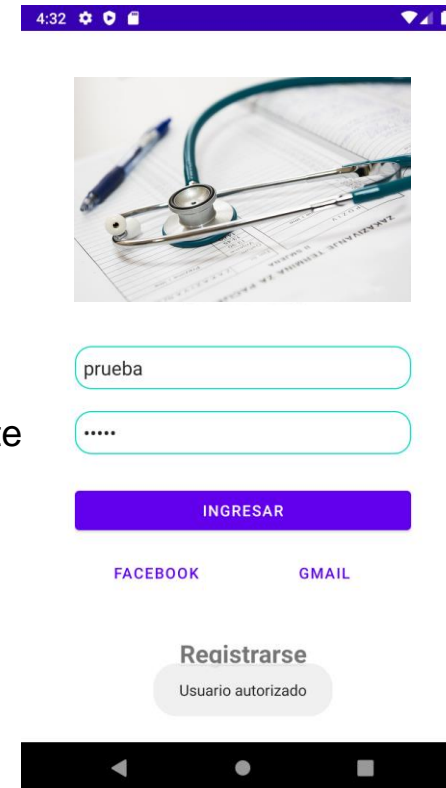
Historia de usuario HU-04

Como usuario requiero tener una interfaz amigable para poder introducir los datos requeridos por la aplicación

1. El botón ingresar debe validar que el usuario exista y que los datos ingresados correspondan igual a los que se tiene previamente guardados

- Se deberá validar que los datos ingresados corresponda a los siguiente
"prueba".equals(usuario)
"12345".equals(password)

De lo contrario mostrar un mensaje por pantalla





Entrega:

Suba a la plataforma los archivos del proyecto android con nombre ControladorLogin.java y LoginInterface.java.

Recuerda comentar las líneas de código asociadas al paquete y a las importaciones de otras clases.

Las funciones de validación deben retornar true si se cumplen todas las condiciones, de lo contrario deben retornar false.

```
//package com.upb.cerofilas.controlador;  
  
//import com.upb.cerofilas.interfaz.LoginInterface;  
  
public class ControladorLogin implements LoginInterface.Controlador {  
  
    private final LoginInterface.View view;  
  
    public ControladorLogin(LoginInterface.View view) {  
        this.view = view;  
    }  
  
    @Override  
    public Boolean validarLogin(String editText, String indicador) {  
        |  
    }  
}
```

```
//package com.upb.cerofilas.interfaz;  
  
//import android.app.Activity;  
  
public interface LoginInterface {  
  
    interface View {  
        |  
    }  
  
    interface Controlador {  
  
    }  
  
    interface Modelo {  
    }  
  
}
```

Material de apoyo:

- [https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/RGPS/17-34%20\(2018-I\)/54555308011/](https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/RGPS/17-34%20(2018-I)/54555308011/)
- <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/10592/ALEJANDRA%20BOHORQUEZ%20DOCUMENTO%20FINAL.pdf?sequence=1>