

**DESARROLLO AVANZADO DE SOFTWARE**  
4º curso, grupo 46  
Segundo cuatrimestre

# PROYECTO GRUPAL:

## FESTUP

Aingeru Bellido, Nagore Gómez, Sergio Martín, Maitane Urruela

Bilbao, 19 de mayo de 2024

## ÍNDICE DE FIGURAS

---

### Índice

<b>1. Descripción de la aplicación</b>	<b>2</b>
1.1. Requisitos . . . . .	2
<b>2. Manual de usuario</b>	<b>3</b>
2.1. Inicio de sesión . . . . .	3
2.2. Feed del usuario . . . . .	5
2.3. Pantalla de búsqueda . . . . .	5
2.4. Mapa y listado de eventos . . . . .	6
2.5. Perfil de usuario . . . . .	7
2.6. Perfil de cuadrilla . . . . .	9
2.7. Pantalla del evento . . . . .	10
2.8. Ajustes . . . . .	12
2.9. <i>Widget</i> . . . . .	13

### Índice de figuras

1. Pantalla de inicio de sesión y registro de la aplicación . . . . .	4
2. Feed de los eventos de usuario (figura 2a) y los eventos recomendados (figura 2b). . . . .	5
3. Pantallas de búsqueda. . . . .	6
4. Mapa de eventos (figura 4) y lista de eventos (figura 4b). . . . .	7
5. Perfiles de usuario. . . . .	8
6. Otras opciones del perfil del usuario identificado. . . . .	9
7. Perfiles de cuadrilla. . . . .	10
8. Pantallas de evento. . . . .	11
9. Pantalla de preferencias. . . . .	12
10. Diferentes estados del <i>widget</i> . . . . .	13

## 1 DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

---

### 1. Descripción de la aplicación

**FestUp** es una aplicación que permite a los usuarios y a sus cuadrillas explorar los eventos y fiestas a su alrededor, obteniendo información detallada sobre los mismos así como de las personas y grupos de amigos que planean asistir a cada uno.

Una de las características principales de **FestUp** es su capacidad para personalizar la experiencia de cada usuario, pudiendo guardar sus cuadrillas y los eventos a los que asistirá tanto de forma individual como acompañado. Además, los usuarios pueden ver a qué eventos están planeando asistir sus amigos, lo que facilita la coordinación y la planificación de actividades en grupo.

#### 1.1. Requisitos

- **Versión de Android:** la versión para la cual se ha desarrollado **FestUp** es API 34 (Android 14) aunque como requisito mínimo se requiere tener API 26 (Android Oreo 8.0).
- **Conexión a Internet:** la aplicación usa una base de datos remota para la que será indispensable tener conexión a Internet en todo momento.
- **WhatsApp o Telegram instalado:** la aplicación utiliza un *Intent* (implícito) para mandar el código de acceso a la cuadrilla por WhatsApp o por Telegram. Para probar esta funcionalidad, será necesario tener instalada una de las aplicaciones (o ambas).
- **Aplicación de calendario en el dispositivo:** la aplicación nos permite añadir los eventos en el calendario de nuestro dispositivo para lo que es necesaria una aplicación de calendario.
- **Varios contactos en el teléfono:** la aplicación permite buscar amigos que usen **FestUp** en la libreta de contactos del teléfono. Para ello, hace falta tener contactos en el teléfono y que alguno de ellos tenga cuenta en **FestUp**. Para probar esta funcionalidad, se puede registrar un usuario con el número de teléfono de uno de los contactos de la libreta de contactos.
- **Permitir los permisos:** es imprescindible aceptar los permisos que se solicitan al iniciar la aplicación para poder probar todas las funcionalidades de la misma.

## 2. Manual de usuario

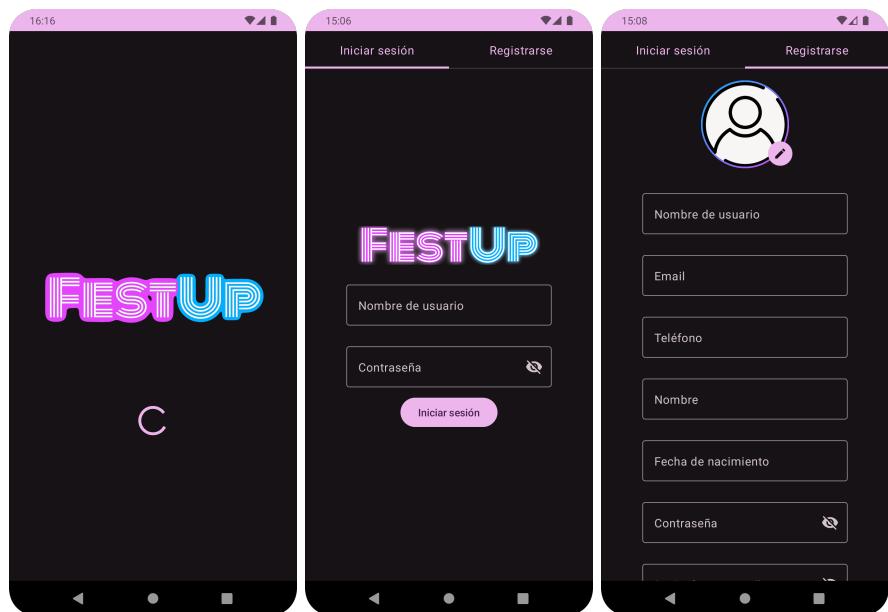
### 2.1. Inicio de sesión

Nada más abrir **FestUp**, aparecerá una pantalla de carga (figura 1a) que nos llevará directamente a la pantalla de inicio de sesión, de forma que los usuarios puedan registrarse (figura 1c) o iniciar sesión (figura 1b) en caso de disponer ya de una cuenta. En el registro se pedirán los siguientes campos:

- **Nombre de usuario:** Este es el nombre que se utiliza para identificar al usuario en el inicio de sesión y en el resto de la aplicación, por lo que deberá ser único, en minúsculas y sin espacios.
- **Email:** Correo electrónico del usuario que se utiliza para añadir los eventos al calendario de Google en caso de solicitarlo.
- **Nombre:** El número de teléfono del usuario se utiliza para conectarle con sus contactos que también están registrados en la aplicación.
- **Nombre:** El nombre del usuario. Puede ser el nombre real de la persona, un mote, etc. Aparecerá en el perfil de forma que el resto de usuarios sepan de quién se trata. No hay restricciones en lo que poner.
- **Fecha de nacimiento:** La fecha se utiliza para dar la edad del usuario y calcular la edad media de los eventos disponibles en la aplicación, en base a sus asistentes.
- **Contraseña:** La contraseña deberá ser la misma en los dos campos (de forma que se verifique que el usuario la está añadiendo correctamente), además de tener cinco o más caracteres.
- **Foto de perfil:** Se da la opción de añadir una foto de perfil en el registro, pero se podrá añadir más adelante en caso de no querer hacerlo al momento.

Una vez iniciada la sesión, esta se mantendrá abierta en el dispositivo hasta que se pulse el botón "cerrar sesión" del perfil del usuario. Si este es el caso, al abrir la aplicación se pasará de la pantalla de carga directamente al contenido de la app.

En caso de que no se pueda conectar al servidor por un problema de red o similar, aparecerá un ícono avisando de ello y se deshabilitará el botón para acceder a la aplicación. Para solucionarlo, será necesario cerrar y volver a abrir la aplicación después de activar la red.



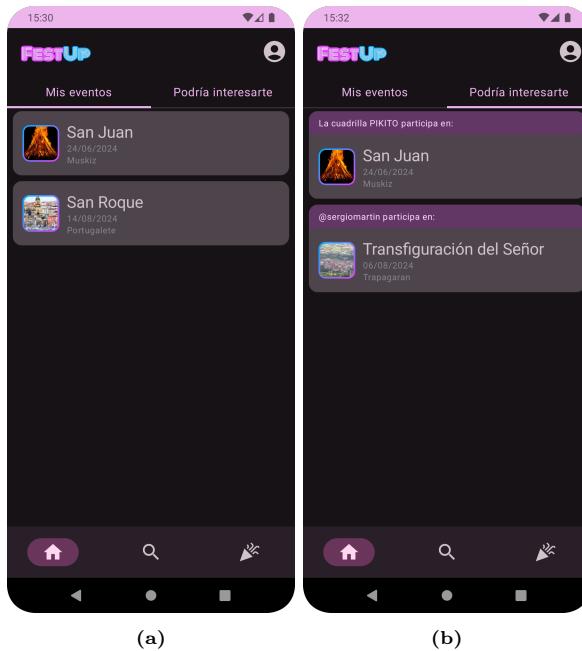
**Figura 1:** Pantalla de inicio de sesión y registro de la aplicación

## 2.2. Feed del usuario

Al iniciar sesión, se abrirá la pantalla principal con un listado ordenado por fecha de los eventos (figura 2a) a los que está apuntado el usuario, ya sea como individual o con alguna de sus cuadrillas. A medida que pasen los eventos, estos se eliminarán de la lista.

Mediante el *tab* superior, se podrá acceder a “Podría interesarte” (figura 2b), una lista similar a la anterior, pero referente a los eventos en los que participarán las personas a las que se sigue.

Por otro lado, en las tres pantallas principales, haciendo uso de la barra de navegación inferior se podrá navegar entre esta pantalla y las dos siguientes. Mientras que, haciendo uso de la barra de navegación superior, se podrá acceder al perfil del usuario que ha iniciado sesión pulsando sobre el ícono de perfil.

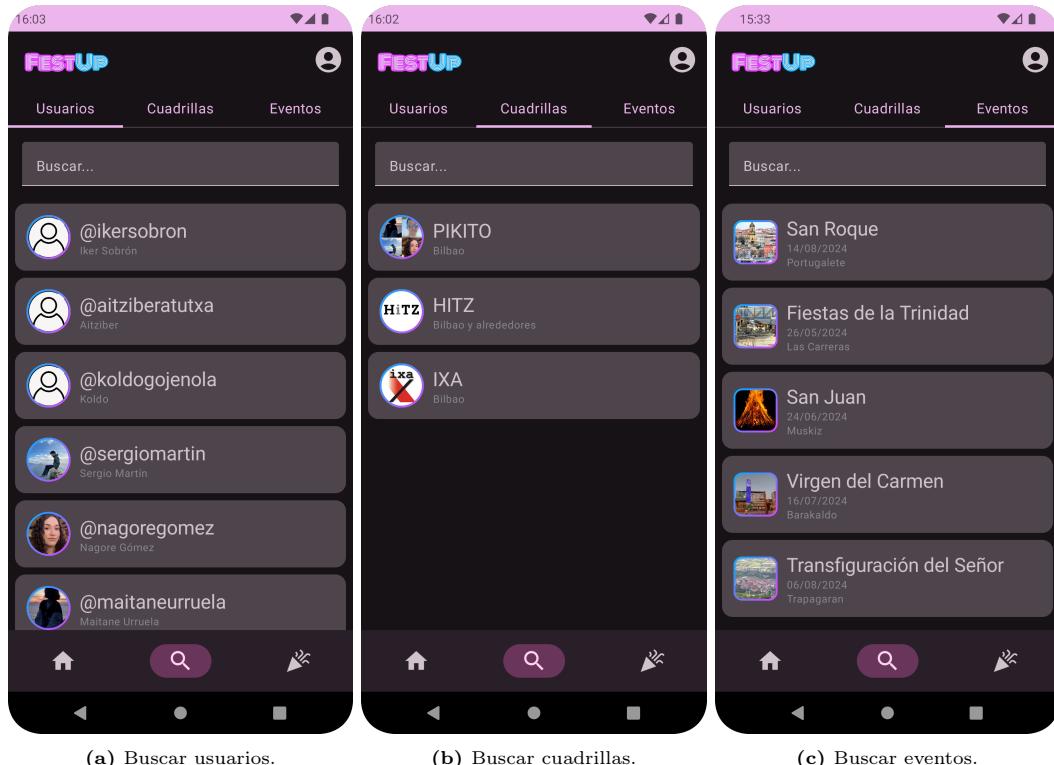


**Figura 2:** Feed de los eventos de usuario (figura 2a) y los eventos recomendados (figura 2b).

## 2.3. Pantalla de búsqueda

En esta pantalla se muestran tres paneles de búsqueda: uno para los usuarios de la aplicación (figura 3a), otro para las cuadrillas (figura 3b) y uno último para los eventos (figura 3c). Todos los elementos de ese tipo que se encuentren en la aplicación se mostrarán (en el caso de los usuarios, aparecerán todos excepto uno mismo), y a medida que se escriba un término de búsqueda, la lista mostrará los elementos que coincidan.

Al igual que en la pantalla anterior, al pulsar un elemento de la lista se accederá al mismo, ya sea un perfil de usuario, una cuadrilla o un evento.

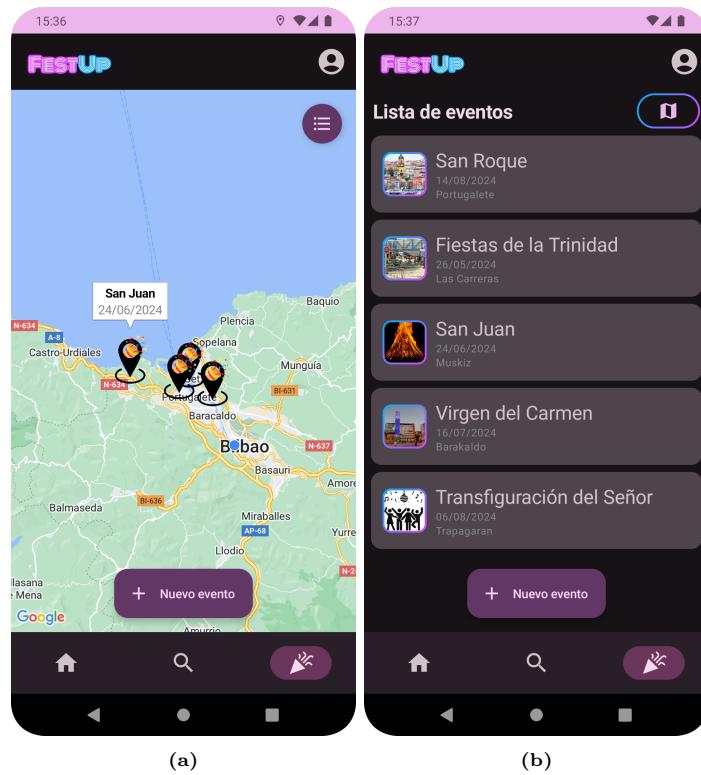


**Figura 3:** Pantallas de búsqueda.

## 2.4. Mapa y listado de eventos

En esta pantalla, aparecerán todos los eventos señalados por marcadores en un mapa. Al pulsar sobre alguno de estos marcadores se abrirá una pantalla con la información del mismo. Desde esta pantalla, se podrán crear nuevos eventos pulsando el botón de "Nuevo evento".

En caso de preferir un listado de eventos en lugar de un mapa, se podrá pulsar el botón de la esquina superior derecha para visualizar todos los eventos en formato de lista.



**Figura 4:** Mapa de eventos (figura 4) y lista de eventos (figura 4b).

## 2.5. Perfil de usuario

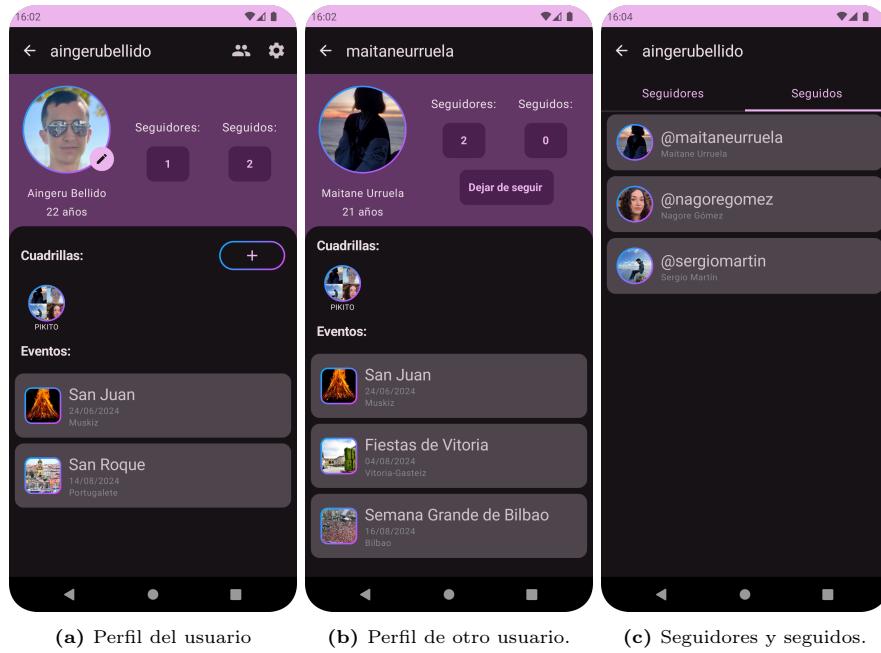
Esta pantalla aparecerá cuando se pulse sobre el ícono de perfil de la barra de navegación superior, para mostrar el perfil del usuario identificado (figura 5a), o cuando se pulse sobre otro usuario (figura 5b).

En el perfil del usuario identificado, se mostrará la siguiente información: la foto de perfil (editable mediante el botón del lápiz), el nombre, la edad y el recuento de seguidores y seguidos. También se listarán las cuadrillas a las que pertenece, un botón para crear una nueva cuadrilla y los eventos a los que el usuario está apuntado, tanto individualmente como con sus cuadrillas. Por último, habrá botones para acceder a las preferencias (ícono de engranaje), editar el perfil (ícono de lápiz) y cerrar sesión (ícono de puerta). Es importante destacar que, en modo horizontal, estos botones se mostrarán al pulsar sobre el ícono de tres puntos.

En el perfil de otro usuario, se mostrará la siguiente información: la foto de perfil, el nombre, la edad y el recuento de seguidores y seguidos. Además, se listarán las cuadrillas a las que pertenece y los eventos a los que está apuntado, tanto individualmente como con sus cuadrillas. Por último, habrá un ícono para seguir o dejar de seguir al usuario.

En ambos casos, pulsando sobre los seguidos o seguidores se mostrará una lista con los mismos (figura 5c), y pulsando sobre una cuadrilla o un evento se mostrará una pantalla con más información

sobre estos.



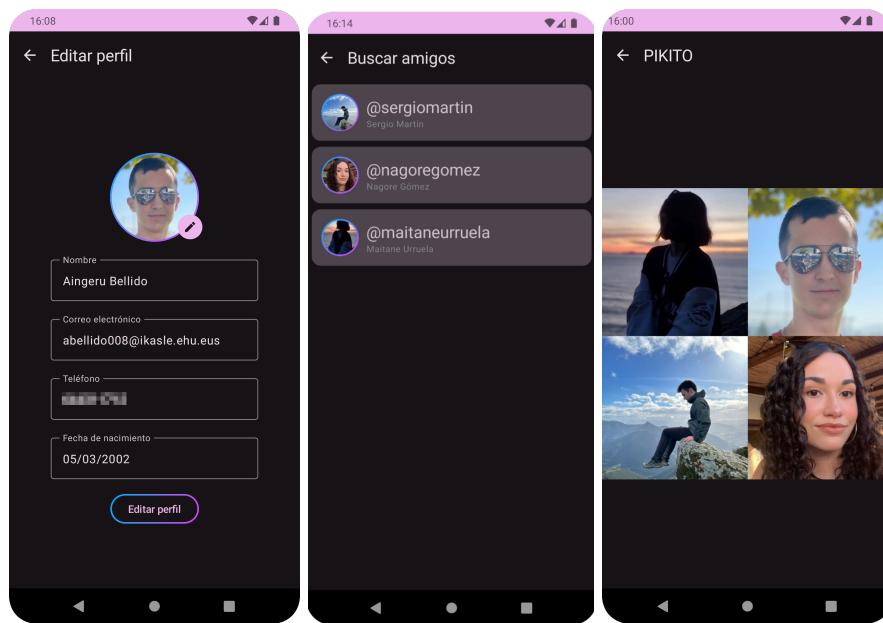
**Figura 5:** Perfiles de usuario.

En caso de querer editar el perfil de uno mismo, se pulsará el botón de la imagen de perfil, accediendo así a la pantalla de edición del usuario (figura 6a). En esta pantalla, el usuario identificado podrá editar su foto de perfil y actualizar sus datos personales, incluyendo nombre, correo electrónico, número de teléfono y fecha de nacimiento.

Algo a tener muy en cuenta es la calidad de las imágenes que se almacenan en la aplicación. Debido a que los recursos de los que se dispone no son excesivamente avanzados, gestionar imágenes de gran calidad (mayor tamaño) puede suponer tiempos de espera más largos de lo habitual. Por ello, se ha decidido limitar la posibilidad de cargar imágenes de gran tamaño en la aplicación con la idea de mantener una experiencia de usuario fluida y eficiente.

Otra opción disponible desde el perfil del usuario registrado es la de buscar usuarios de la app entre sus contactos. En esta pantalla se mostrarán los contactos del usuario identificado que también tienen una cuenta en la aplicación, facilitando así que los usuarios puedan conectarse fácilmente con sus amigos (figura 6b).

Finalmente, si se pulsa sobre alguna de las fotos en los perfiles de usuario o cuadrilla, se abrirá una pantalla donde se visualizará en pantalla completa la foto de perfil pulsada. (figura 6c).



(a) Pantalla de editar perfil del usuario. (b) Pantalla de buscar amigos del usuario. (c) Pantalla de visualización de imágenes.

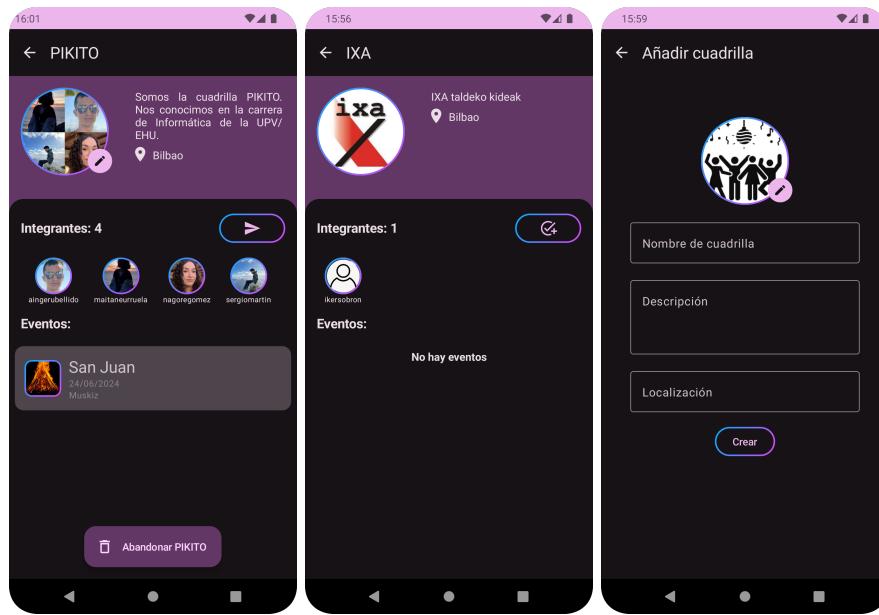
**Figura 6:** Otras opciones del perfil del usuario identificado.

## 2.6. Perfil de cuadrilla

En esta pantalla se mostrará la descripción y la localización, los integrantes y los eventos a los que está apuntada la cuadrilla.

En caso de pertenecer a la cuadrilla (figura 7a) aparecerá un botón (ícono de avión de papel) para compartir un código de acceso, mediante el canal de mensajería de preferencia (WhatsApp o Telegram) o mediante un código QR. También en esta pantalla se mostrará un botón para abandonar la cuadrilla.

Por el contrario, si no se es parte de la cuadrilla (figura 7b), aparecerá un botón (ícono de círculo con "check") que desplegará una alerta para insertar el código de acceso para unirse a la misma, mediante texto o escaneando el código QR.



(a) Perfil de una cuadrilla del usuario.

(b) Perfil de una cuadrilla de otro usuario.

(c) Pantalla para crear una nueva cuadrilla.

**Figura 7:** Perfiles de cuadrilla.

Al pulsar sobre el botón para crear una cuadrilla (en el perfil del usuario identificado) se mostrará la pantalla (figura 7c), que contará con un formulario con las siguientes especificaciones:

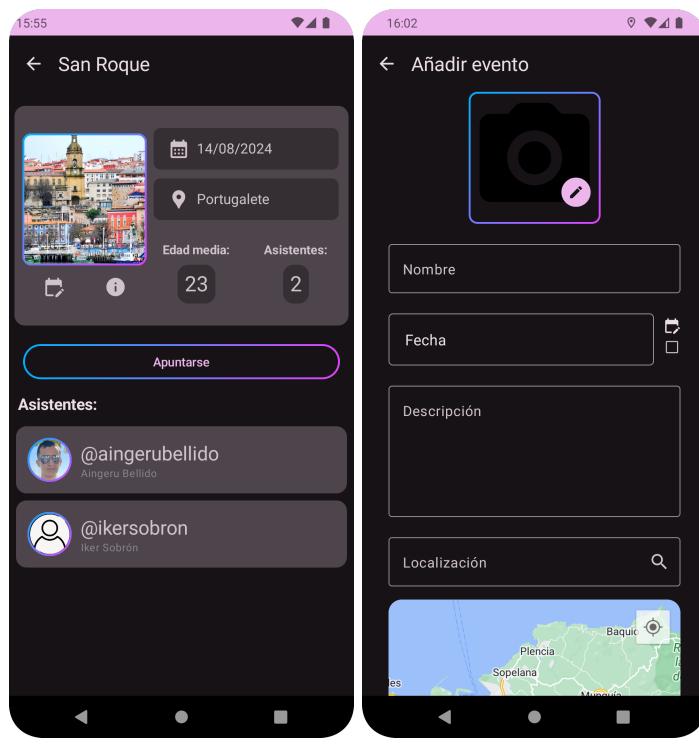
- **Foto del perfil:** Foto de perfil para la cuadrilla, esta se podrá cambiar más adelante.
- **Nombre de cuadrilla:** Este es el nombre que se utiliza para identificar a la cuadrilla en el resto de la aplicación, por lo que deberá ser único y sin espacios.
- **Descripción:** Una pequeña descripción con datos sobre el grupo.
- **Ubicación:** La zona en la que viven, o si son de zonas diferentes, donde suelen estar; por ejemplo.

## 2.7. Pantalla del evento

Esta pantalla (figura 8) proporcionará la siguiente información sobre el evento: imagen, fecha, ubicación, número de asistentes y su edad promedio.

También se mostrarán dos botones: uno con el icono de un calendario para añadir el evento al calendario, y otro con el icono de información para ver la descripción del evento.

Además, para apuntarse y desapuntarse de dicho evento se deberá pulsar sobre el botón "Apuntarse". Este botón desplegará un cuadro donde se mostrarán con un *switch* el usuario y sus cuadrillas para añadirlos o eliminarlos del evento. En caso de apuntar una cuadrilla, todos los integrantes de la misma serán añadidos al conteo de asistentes.



**Figura 8:** Pantallas de evento.

Al pulsar sobre el botón para crear un nuevo evento, en las pantallas de mapa y listado de eventos, se mostrará esta pantalla (figura 8b), que contendrá un formulario con las siguientes especificaciones:

- **Foto del perfil:** A diferencia de en los perfiles de usuario y cuadrilla, esta imagen **no se podrá actualizar más adelante**.
- **Nombre del evento:** El nombre debe ser claro y conciso de forma que los usuarios sepan de qué trata el evento.
- **Fecha:** La fecha en la que se celebrará el evento.
- **Descripción:** Una pequeña descripción con datos más concretos con respecto al evento.
- **Localización:** El lugar donde se planea llevar a cabo el evento, ya sea una ciudad, un local, o similares. Se mostrará un mapa para facilitar la búsqueda, en el que aparecerá la localización una vez pulsado el ícono de la lupa.

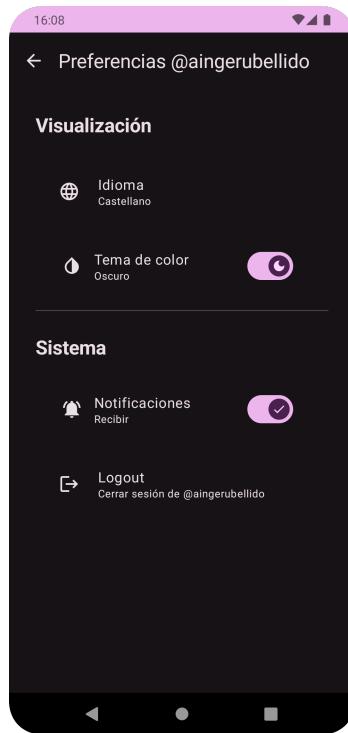
## 2.8. Ajustes

Esta pantalla (figura 9) se mostrará al pulsar sobre el icono de engranaje en el perfil del usuario identificado. Todas las preferencias seleccionadas valdrán por cada usuario en cada dispositivo, es decir, si el mismo usuario se conecta en otro dispositivo, deberá volver a guardar sus preferencias en este.

Las preferencias a elegir son las siguientes:

- **Idioma:** El idioma podrá cambiarse de castellano a euskera y viceversa.
- **Tema de colores:** Se podrá alternar entre modo oscuro y modo claro.
- **Recibir notificaciones:** Por defecto, las notificaciones estarán habilitadas, lo que permitirá recibir notificaciones de los usuarios a los que se sigue, así como notificaciones personalizadas. Las notificaciones disponibles de la aplicación son: el aviso de un evento al que se está apuntado si este es mañana, el aviso de que una persona a la que se sigue se ha apuntado a un evento y notificaciones propias de la app. Sin embargo, al cerrar sesión, el usuario dejará de recibir notificaciones.

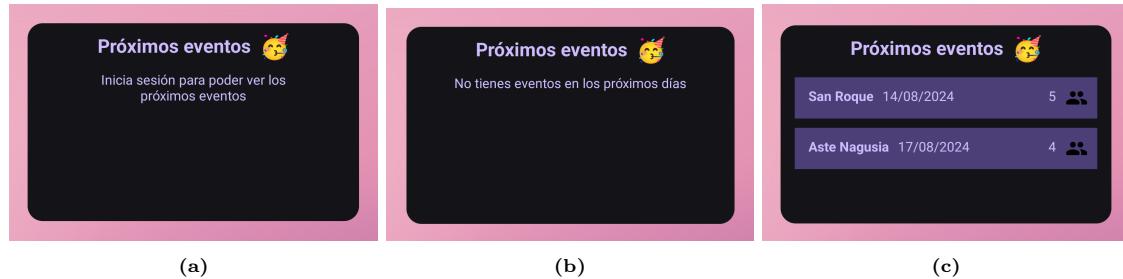
La pantalla cuenta también con el botón para cerrar la sesión actual.



**Figura 9:** Pantalla de preferencias.

## 2.9. Widget

El *widget* de la aplicación, sirve para mostrar los próximos eventos a los que el usuario o una de sus cuadrillas está apuntado.



**Figura 10:** Diferentes estados del *widget*.

El *widget* no mostrará ninguna información hasta que el usuario haya iniciado sesión en la aplicación. Una vez dentro de la aplicación, el *widget* mostrará los eventos del usuario (figura 10c), o un mensaje en caso de que el usuario no esté apuntado a ningún evento (figura 10b).