***Presentación App de Llodio***

***1ª diapositiva***  **-** saludo y presentación por parte de los presentadores.

Saludos: Buenos días, somos… y… Venimos de Ciudad Jardín

Nos ha tocado desarrollar la aplicación para Llodio y os mostraremos como lo hemos enfocado.

***2ª diapositiva*** **-**  presentación de todo el equipo.

Antes de nada quisiéramos presentar a todo el equipo que estará detrás del proyecto.

***3ª diapositiva*** - Estructura de la app

Breve introducción: Teniendo en cuanta que en la documentación entregada estaba todo expuesto, hemos extraído una estructura común a todas las pantallas. Esta se ha utilizado en toda la aplicación.

Explicación inicial > Desplazamiento al lugar > Explicación > Actividad

De esta manera se mantiene un poco más activos a los niños, puesto que no hay más de una explicación que se concatene, evitando que se hagan pesadas y aburridas las explicaciones.

***4ª diapositiva*** – Paleta de colores

Hemos seleccionado una paleta de colores llamativos para los niños en tonos pastel. Tiene colores que destacan en la interfaz pero que no resultan desagradables a la vista.

¿Por qué estos colores?

Los niños se distraen fácilmente y para llamar su atención existen ciertos colores que ayudan a esta tarea.

**5ª diapositiva** – Pantallas

Procederemos a explicar la selección de algunos aspectos de las pantallas de la aplicación.

**6ª diapositiva** – Fondo

El fondo será el que se aprecia en la parte izquierda. Un fondo plano que simula la piedra.

¿Por qué este fondo?

En la fase de planificación y diseño tuvimos en cuenta que la app está orientada a niños, por lo que quisimos evitar distracciones de la actividad principal. Pensamos que si se colocaba una imagen de un paisaje (el parque del pueblo,…) los niños se centrarían en descubrir que hay en toda esa imagen antes que prestar atención a la actividad en sí. Por lo que buscamos un fondo que no tuviese nada, plano totalmente, a modo decorativo para las pantallas de la app. También, de casualidad, conseguimos darle un toque más histórico.

**7ª diapositiva** – Botones

Cuando utilizamos una app siempre que la interfaz no está optimizada nos cuesta encontrar algunos elementos. Uno de los que siempre se nos escapa son los botones. A veces suelen estar escondidos en otra dimensión. Para evitar estos problemas hemos utilizado los colores llamativos que hemos elegido con la paleta. Esto facilita mucho la tarea de encontrarlos.

También hemos optado por deshacernos de los botones planos que nos proporciona Google y crearnos unos propios, más llamativos y más divertidos para los niños. Haciendo más amena la app.

**8ª diapositiva** – Selección por puntos

Hemos analizado las app que se hicieron el año pasado y algo que se echaba en falta era poder elegir desde donde querías empezar. Por decirlo de alguna manera, elegir el nivel que quiero. Con esto no digo que sean malas ni nada, pero le faltaba ese toque. Nosotros hemos querido cubrir ese fallo creando una pantalla para elegir el “nivel” desde el que se quiere empezar.

Nuestra propuesta es la siguiente, tendremos una vista de Google Maps con los puntos en los que hay alguna actividad, que harán de niveles. Estos marcadores estarán de un color u otro dependiendo del estado de la actividad. Si se ha completado estará de un color, bien puede ser verde, y las que faltan por completar estarán de otro.

**9ª diapositiva** – Horario Tren

Un problema que nos surgió al ver la documentación fue el horario de trenes. Se nos proponía colocar una imagen de la aplicación de cercanías de Renfe en nuestra app. Nosotros como somos un poco especiales nos planteamos que no tenía sentido meter una imagen de una app en la app. ¡No nos cuadraba! Así que decidimos darle una vuelta más y complicarnos la vida al máximo; decidimos crear nuestra propia app de cercanías dentro de la app. Creamos una librería que se encargaba de manejar las peticiones al servidor correspondiente de Renfe y traer los datos. Lo único que teníamos que hacer en la app era mostrar los datos como quisiésemos.

Aunque parece algo fácil, nos costó más de una semana para poder desarrollar la librería. Renfe no dispone de ninguna documentación sobre su api, y tampoco la tiene como publica. Para poder utilizarla tuvimos que realizar ingeniería inversa sobre sus servidores para conseguir entender cómo realizar la petición de forma correcta. Esto es lo que más tiempo nos llevó, una vez resuelto el principal problema, desarrollar la librería no nos costó casi nada.

**10ª diapositiva** – Actividades

La app tiene actividades, como antes hemos mencionado, estas están dispuestas por toda la app, de igual forma que se no pidió. Como son distintas actividades nos surgió un problema relacionado con la orientación del dispositivo. En algunas no se disponía del espacio suficiente en la pantalla, por lo que optamos por establecer una orientación específica para cada actividad para evitar problemas de visualización.

En la diapositiva podemos ver que en el caso del puzle nos conviene una orientación vertical y en la sopa de letras nos interesaría más una orientación horizontal.

**11ª diapositiva** – Mejoras

Las principales mejoras que hemos introducido en la app son dos:

- El horario de trenes

- La selección de nivel

No los consideramos grandes cambios, pero creemos que son pequeñas modificaciones que harán más útil la aplicación a largo plazo.