

Trabajo práctico integrador

Programación Móvil 3

Consigna

Proponer y desarrollar una aplicación móvil que cumpla los requerimientos técnicos. Establecidos en este documento.

Características

El desarrollo del proyecto se iterará por sprints de dos semanas. El calendario de sprints se compartirá por separado.

Los sprints posteriores al segundo tendrán que contar con una aplicación funcional. Cada sprint incrementará la funcionalidad sobre esa aplicación.

Los requerimientos funcionales de todo el proyecto se definirán en el primer sprint.

Si bien el trabajo práctico se realiza en equipos, se aprueba de forma individual y es de condición obligatoria aprobarlo para promocionar la materia

Condiciones técnicas para aprobar:

1. Todos los integrantes deben haber participado de forma equitativa en el proyecto, esto se evaluará en las líneas, commits y aportes realizados al repositorio del proyecto.
2. El proyecto debe de respetar el esquema de ramificado [Gitflow](#).
3. La cobertura del test debe de ser de al menos un 60%.
4. Debe de respetar la arquitectura y buenas prácticas vistas en Android II.

Implementar

1. Al menos un sensor.
2. Al menos una cámara.
3. Una lectura de QR.
4. Al menos una vista debe de estar hecha con jetpack compose
5. Al menos una animación.
6. Un mapa.
7. Geolocalización.

Presentar

Documento de proyecto

Deberá de incluir:

- 1) Descripción general
- 2) Casos de uso
- 3) Diseño de pantallas

Repositorio en github

Tendrá que estar creado desde el primer sprint

Presentación de proyecto

Diapositivas que muestren primero el objetivo del proyecto y los casos de uso principales. Se usará para presentar al mismo.

Releases

Una versión productiva por sprint que incluya las funcionalidades a incorporar.

Anexo

¿Qué es SCRUM?

Ver la presentación de Scrum

<https://www.atlassian.com/es/agile/scrum/sprints>

¿Cómo defino un caso de uso?

Sintaxis Gherkin:

Dado, Cuando, Entonces:

Dado un usuario en la pantalla X
Cuando presiona el botón "MAPA"
Entonces se abre el activity de Mapa

A mayor granularidad de estos casos de uso, menos ambiguo será el desarrollo.

<https://cucumber.io/docs/gherkin/reference/>

¿Cómo diseño una pantalla?

Existen varias aplicaciones que pueden ayudarnos a dibujar nuestras pantallas:

<https://app.diagrams.net/> 100% gratis

<https://marvelapp.com/>

<https://www.figma.com/>

<https://origami.design/> 100% gratis

Es importante contar con un diseño, o wireframe en un estadio temprano del desarrollo. Esto ayuda a que, al momento de empezar a materializar la aplicación, se haga sobre pantallas ya probadas previamente. Además, es mucho más sencillo modificar una pantalla en una aplicación de diseño que las finales en Android en caso de que nos encontremos con alguna mejora.