

DISEÑO FINAL

RETO PMD-PSP

Indice

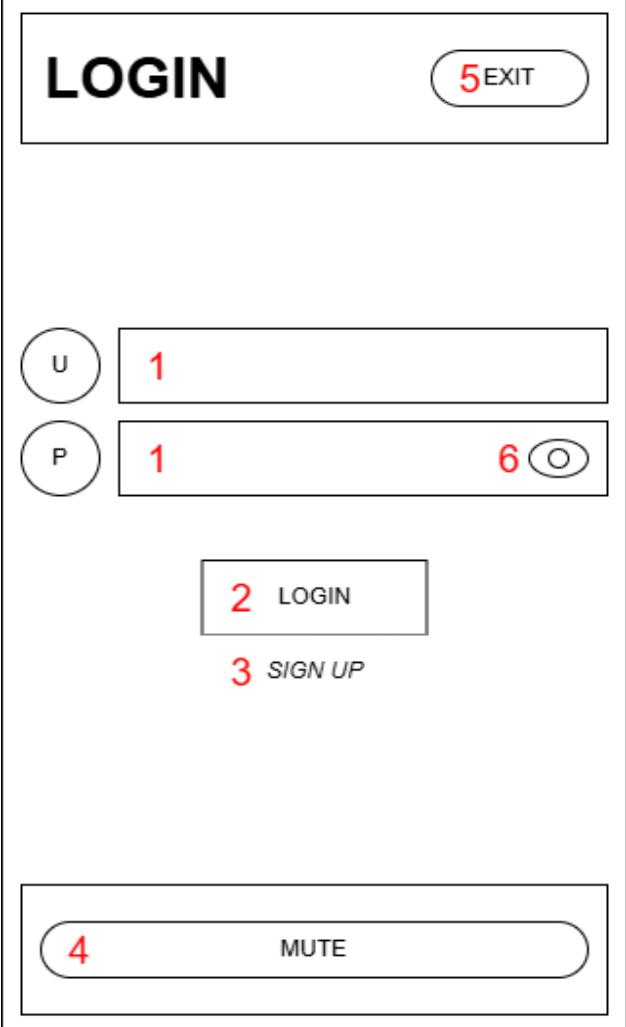
• ASPECTOS GENERALES	Pg 2
• PMD	Pg 2
◦ VENTANA LOGIN	Pg 2
◦ VENTANA SIGNIN	Pg 3
◦ VENTANA MENU	Pg 4
◦ VENTANA DETALLES	Pg 5

Aspectos generales

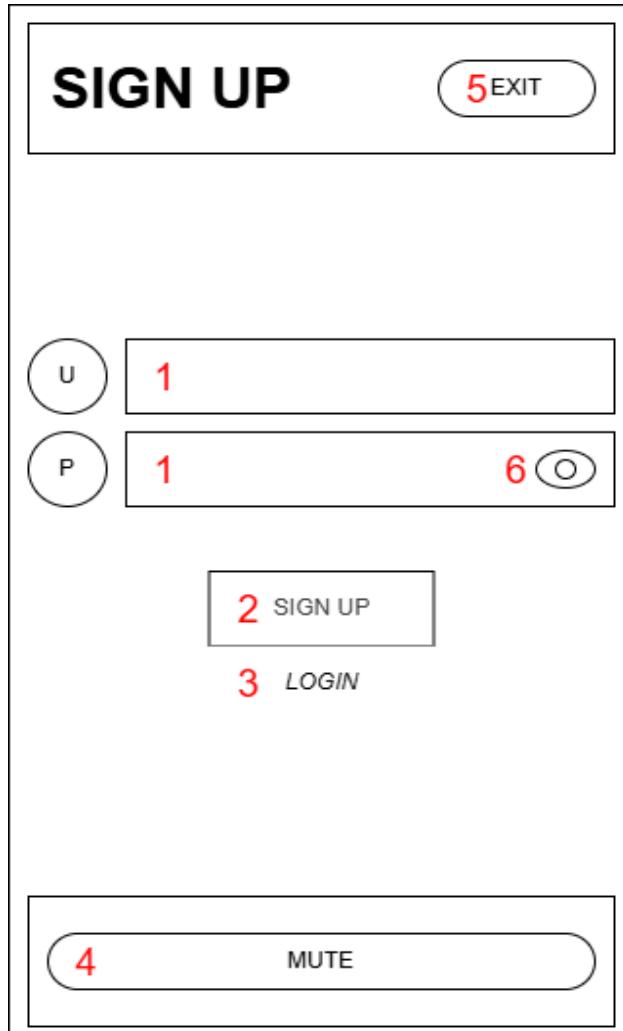
El propósito de este reto es crear una aplicación de gestión de APKs (Videojuegos), que hará llamadas a una API la cual permitirá la descarga de estas. Estos Videojuegos serán las versiones adaptadas para móviles de nuestro previo reto de la asignatura PMD. Tras la descarga, se comprobará el hash md5 de ambos archivos para comprobar la correcta descarga.

PMD

La aplicación será para dispositivos móviles (Android) con opción de cambiar de idioma (Inglés y Español). Esta constará de cuatro Activities (Ventanas) que serán las siguientes:

Ventana Login	Ventana en la que cada usuario podrá iniciar sesión y acceder al menú. O a su vez, en caso de que no tuviera una cuenta, ir a la ventana de registrarse .
 <p>The diagram shows the layout of the Login screen. At the top left is the word "LOGIN". At the top right is a button labeled "5 EXIT". Below these are two input fields: one for "U" (Username) containing the number "1", and one for "P" (Password) containing the number "1", with a small eye icon to its right. Below the password field is a "6" inside a circle. In the center is a "2 LOGIN" button. Below it is a "3 SIGN UP" button. At the bottom is a "4 MUTE" button.</p>	<p>1) Constará de dos campos de texto. Uno para introducir el nombre de usuario y el otro para la contraseña.</p> <p>2) Para validar dichos campos tendrá un botón. Llamará alEndPoint de LogIn. A este se le pasarán las credenciales del usuario y la contraseña introducida para validar si está registrado en el propio proyecto . En caso de que sean correctos los credenciales, dirigirá directamente a la ventana del Menú. Si no, se mostrarán en rojo los campos indicando que son incorrectos.</p> <p>3) En caso de que se quisiese registrar, debajo del botón de Log In estará la opción que dirigirá a la ventana de Registro.</p> <p>Para el diseño final, se le han añadido los siguientes elementos en la Activity:</p> <p>4) Audio de fondo que se reproduce constantemente. Y a su vez, un botón para activar y desactivar el volumen.</p> <p>5) Botón para cerrar la aplicación.</p> <p>6) Botón con forma de ojo para mostrar u ocultar la contraseña.</p>

Ventana Sign Up



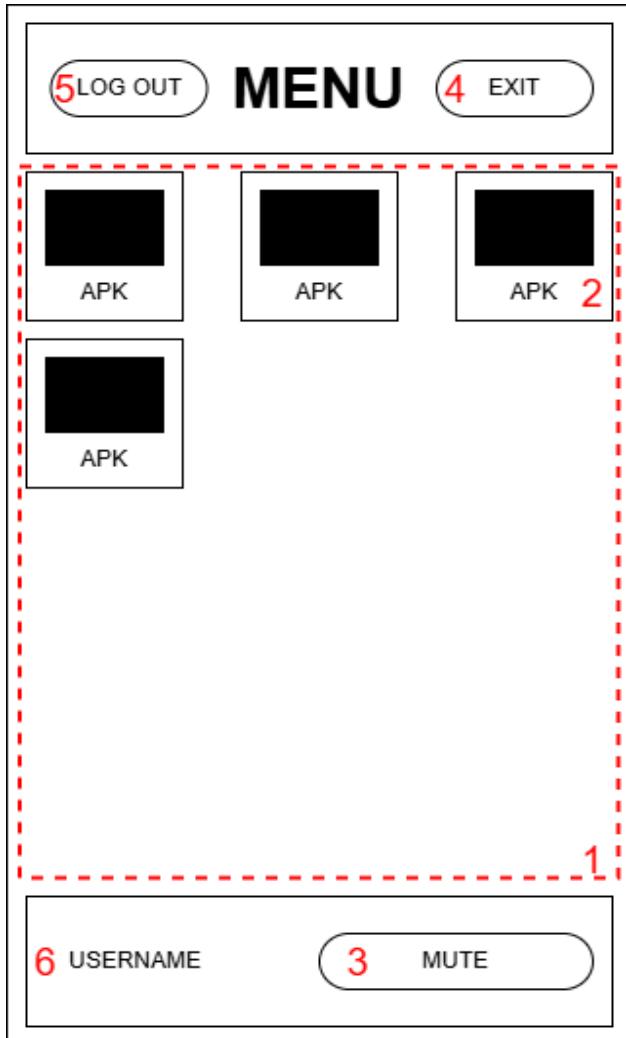
Ventana en el que el usuario podrá **registrarse** y acceder al menú. O a su vez, en caso de que tuviera una cuenta, ir a la ventana de **iniciar sesión**.

- 1)** Al contrario que en la propuesta inicial, constará de solo dos campos de texto. Uno para introducir el **nombre de usuario** y el otro para la **contraseña**. Siendo así eliminado el campo de comprobar contraseña.
- 2)** Para **validar** dichos campos tendrá un **botón**. Llamará alEndPoint de SignIn. A este se le pasarán los datos introducidos para **crear un nuevo usuario tras verificar que está todo correcto**. En caso de que sean correctos los credenciales, el nuevo usuario será registrado y le dirigirá **directamente a la ventana del Menú**. Si no, se mostrarán en rojo los campos indicando que son incorrectos.
- 3)** En caso de que se ya tuviese cuenta, debajo del botón de Sign In estará la opción que **dirigirá a la ventana de Iniciar sesión**.

Para el diseño final, se le han añadido los siguientes elementos en la Activity:

- 4)** **Audio de fondo** que se reproduce constantemente. Y a su vez, un **botón para activar y desactivar** el volumen.
 - 5) Botón para cerrar** la aplicación.
-
-

Ventana Menu



Ventana en la que se mostrará el **listado** de todos los **Videojuegos disponibles**. Mostrando de estos su respectiva **foto y título**.

1) Para obtener los datos de los juegos, se llamará al EndPoint de Listar APKs. De esta manera **se obtendrán los datos necesarios** (Nombre, Imagen) para mostrarlas en el menú.

2) Pulsando en cada juego, **abrirá la ventana de Detalles de dicho juego**.

Para el diseño final, se le han añadido los siguientes elementos en la Activity:

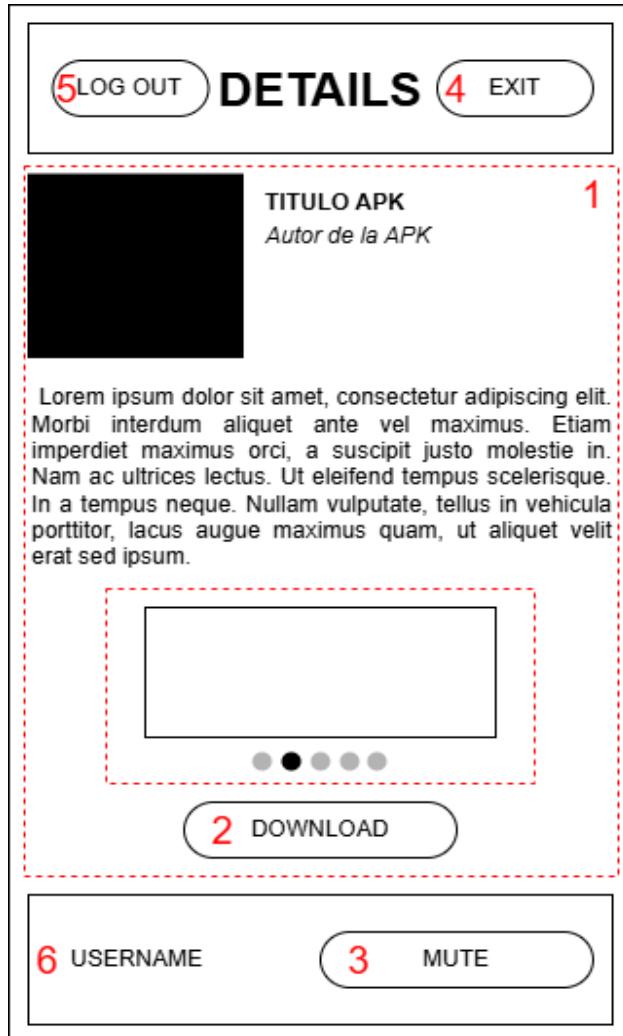
3) Audio de fondo que se reproduce constantemente. Y a su vez, un **botón para activar y desactivar** el volumen.

4) Botón para **cerrar** la aplicación.

5) Botón de **cerrar sesión** que volverá a la ventana de Login.

6) Texto en el que **mostrará el nombre del usuario** conectado.

Ventana Detalles



Ventana en la que se **mostrarán todos los datos del juego seleccionado**. En este se mostrarán los siguientes datos: **Imagen, Título, Autor, Descripción** y botón de **Descarga**.

1) Para obtener los datos se llamará al EndPoint de Obtener Detalles APK. De esta manera **se obtendrán los datos del juego seleccionado** almacenado en el propio proyecto para mostrarlos (**Nombre, Imagen, Descripción y Autores**).

2) El botón de Descarga, llamará al EndPoint Descargar APK. Haciendo que **el archivo del juego se descargue** en el dispositivo.

Tras finalizar la descarga, se llamará al EndPoint Comprobar Hash md5. El cual **una vez completada la descarga, se comprueba que el hash md5 del archivo original y el hash md5 del archivo descargado sean iguales**.

Para el diseño final, se le han añadido los siguientes elementos en la Activity:

3) Audio de fondo que se reproduce constantemente. Y a su vez, un **botón para activar y desactivar** el volumen.

4) Botón para cerrar la aplicación.

5) Botón de cerrar sesión que volverá a la ventana de Login.

6) Texto en el que **mostrará el nombre del usuario** conectado.

7) Un carrusel que muestra una pequeña **galería de videos e imágenes** respecto a la adicción a las pantallas.