

# DISEÑO PREELIMINAR

## RETO PMD-PSP

### Indice

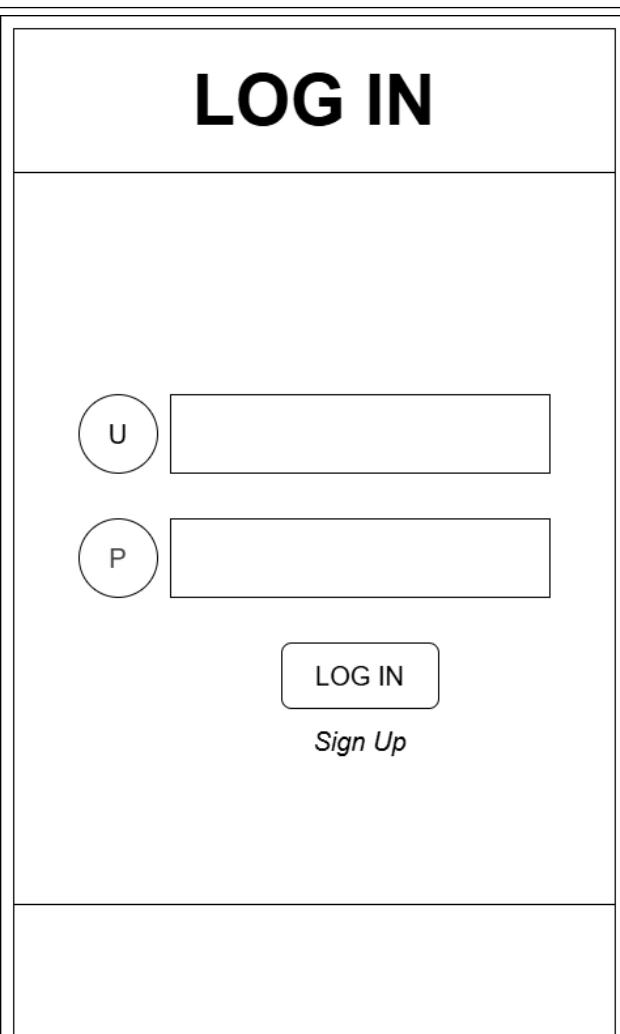
• ASPECTOS GENERALES	Pg 2
• PMD	Pg 2
◦ VENTANA LOGIN	Pg 2
◦ VENTANA SIGNIN	Pg 3
◦ VENTANA MENU	Pg 4
◦ VENTANA DETALLES	Pg 5

### 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). Esta constará de cuatro Activities (Ventanas) que serán las siguientes:

Ventana Log In	
 <p>The diagram shows a 'LOG IN' window. At the top center is the text 'LOG IN'. Below it are two input fields: one labeled 'U' (Username) and another labeled 'P' (Password). Below these fields is a 'LOG IN' button. Underneath the button is a 'Sign Up' link.</p>	<p>Ventana en la que cada usuario podrá <b>iniciar sesión</b> y acceder al menú. O a su vez, en caso de que no tuviera una cuenta, ir a la ventana de <b>registrarse</b>.</p> <p>- Constará de dos campos de texto. Uno para introducir el <b>nombre de usuario</b> y el otro para la <b>contraseña</b>.</p> <p>- Para <b>validar</b> dichos campos tendrá un <b>botón</b>. Llamará alEndPoint de LogIn. A este se le pasarán las <b>credenciales del usuario</b> y la <b>contraseña</b> introducida para validar si está registrado en el propio proyecto . En caso de que sean correctos los credenciales, dirigirá <b>directamente a la ventana del Menú</b>. Si no, se mostrarán en rojo los campos indicando que son incorrectos.</p> <p>- En caso de que se quisiese registrar, debajo del botón de Log In estará la opción que <b>dirigirá a la ventana de Registro</b>.</p>

### Ventana Sign Up

The diagram illustrates the 'SIGN UP' window. At the top center is the title 'SIGN UP'. Below it is a large empty rectangular area. In the upper-left quadrant, there is a circular input field containing the letter 'U' next to a rectangular text input field. Below this is another circular input field containing the letter 'P' next to a rectangular text input field. Further down, another circular input field containing the letter 'P' is followed by a rectangular text input field. At the bottom center is a rectangular button labeled 'SIGN UP'. Below this button is the text 'Log In'.

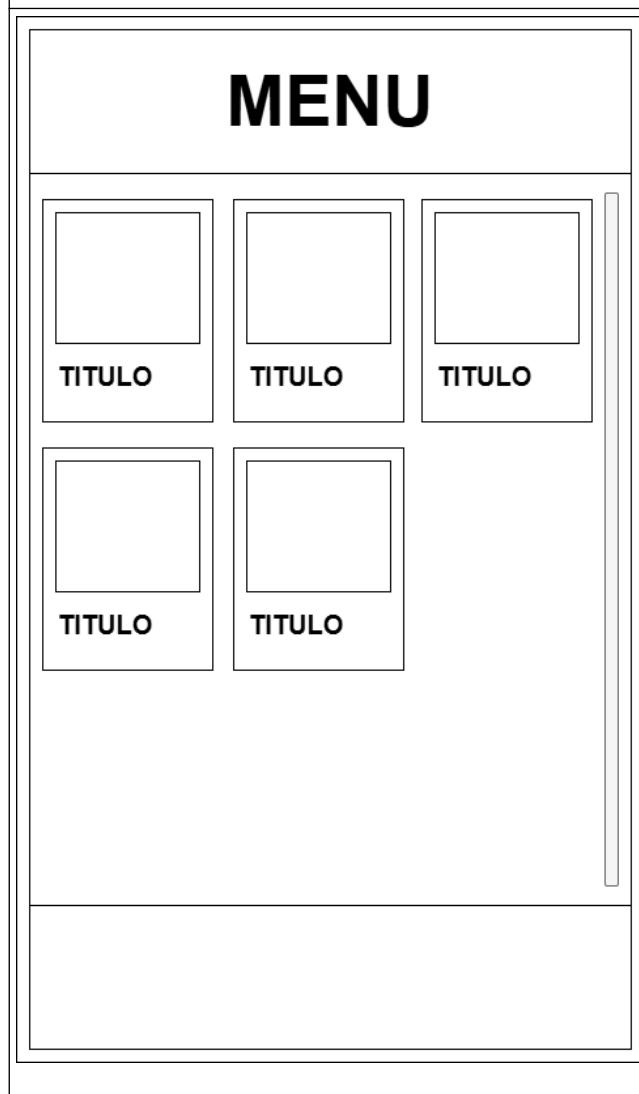
Ventana en el que el usuario podrá **registrarse** y acceder al menú. O a su vez, en caso de que tuviera una cuenta, ir a la ventana de **iniciar sesión**.

- Constará de tres campos de texto. Uno para introducir el **nombre de usuario** y los otros dos para la **contraseña y la comprobación de la contraseña**.

- 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.

- 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**.

### Ventana Menu



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

- Para obtener los datos de los juegos, se llamará alEndPoint de Listar APKs. De esta manera **se obtendrán los datos necesarios** (Nombre, Imagen) para mostrarlas en el menú.
- **Pulsando** en cada juego, **abrirá la ventana de Detalles de dicho juego**.

**Ventana Detalles**

The mockup shows a window titled "DETALLES". Inside, there is a large empty square placeholder for an image. To its right, the word "TITULO" is above "AUTOR". Below these fields is a button labeled "DESCARGAR".

**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**.

- 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**).
- 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**.