



Amigo Invisible

Objetivo: Gestiona mediante eventos tu participación en el juego del amigo invisible.

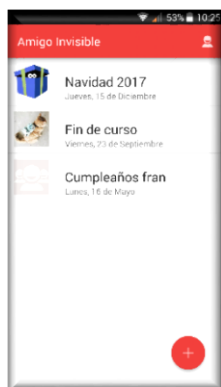
Categoría: Redes sociales, formas de compartir contenido generado por el usuario.

Descripción: Crea un evento, asigna una foto, di la fecha, hora y lugar de celebración, además de cuál será el precio máximo de cada regalo.

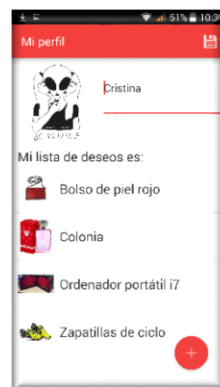
Define tu perfil, asigna tu foto, tu nombre y di cuál es tu lista de deseos, mediante una foto, un nombre y una descripción para que tu amigo invisible pueda comprártelo sin dudar.

Quien crea un evento será el administrador del mismo. Será quien establezca los datos del evento y se encargue de añadir a los participantes y, posteriormente, realizar el sorteo.

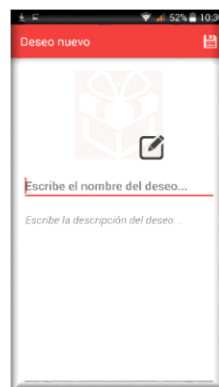
Screenshots:



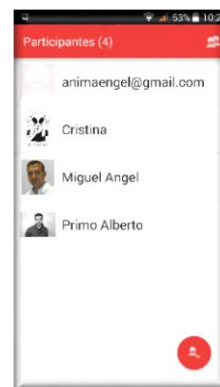
Listado de eventos



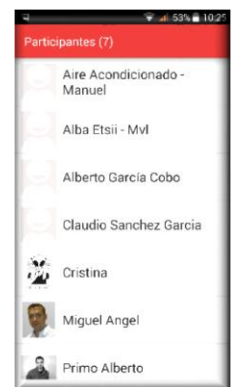
Edición del perfil del participante



Creación de un deseo



*Listado de participantes
Vista Administrador*



*Listado de participantes
Vista Participante*



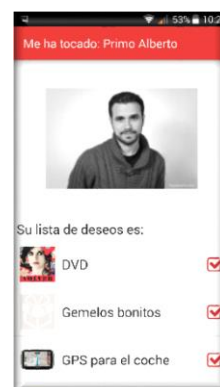
*Detalle evento
Vista Administrador*



*Detalle evento
Vista Participante*



Edición de evento



*Amigo invisible
asignado*

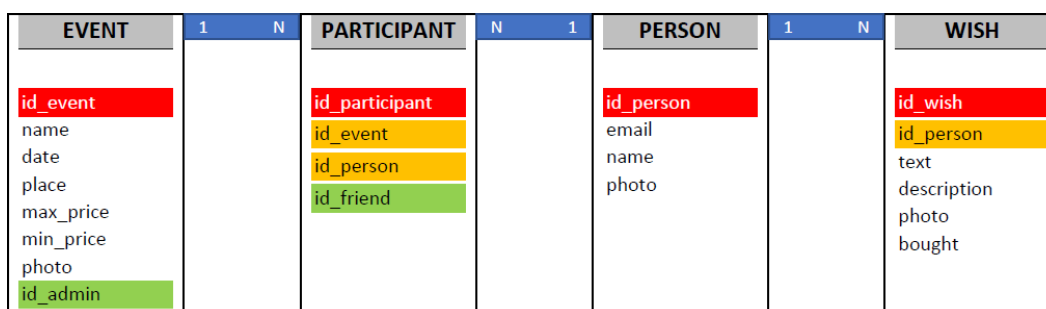


*Detalle de deseo de
amigo invisible*

Características técnicas:

Tamaño	1'64 MB
Compatibles	10.550 dispositivos
Niveles de API	15+
Requiere Android	4.0.3 y versiones superiores
Compilación SDK	23.4.0
Funciones	PORTRAIT, TOUCHSCREEN
Permisos	<ul style="list-style-type: none">- Buscar cuentas en el dispositivo.- Consultar tu propia tarjeta de contacto- Buscar cuantas en el dispositivo- Consultar tus contactos.- Leer el contenido de tu almacenamiento.- Acceso completo a la red.
Versión OpenGL	1.0+

Modelo relacional persistencia en DB:



Dificultades técnicas:

- Carga de la lista de contactos del terminal: La lectura de la lista de los contactos, el filtrado por pertenencia a cuentas de Gmail y la carga de sus correspondientes imágenes, se realizaba cada vez que se añadía un nuevo participante a un evento. **Solución**: Precarga de dicha lista de contactos en el inicio de la aplicación en un hilo de forma transparente al usuario.
- Almacenamiento de las imágenes en la base de datos: Las imágenes son almacenadas en objetos de visualización que dificultan la lectura de la información para su almacenamiento. **Solución**: Lectura del archivo de la imagen desde el sistema de archivos en formato binario y su posterior conversión a hexadecimal, lo que permite así ser almacenado en un campo tipo BLOB en la base de datos.
- Acceso a la información de la base de datos: Cada petición, tanto de lectura como de escritura, para con la base de datos exige una parada funcional de la aplicación hasta que esta no quede resulta. **Solución**: cada petición a la base de datos se ejecuta en un hijo de ejecución independiente.
- Publicación de la app en Google Play: La publicación de la app requiere del desembolso económico como desarrollador de software para Google, que la app se distribuya en modo “no depurable”, así como que cuente con su correspondiente certificado de autenticidad. **Solución**: Abono de la cuantía requerida, configuración y generación de claves para el correspondiente certificado.

Desarrolladores:

[CPR] Cristina Perea Ruiz

[MAC] Miguel Ángel Cifredo Campos

[AGC] Alberto García Cobo

Intervención por desarrollador:

		CPR	MAC	AGC	PESO
Requisitos	Toma de requisitos	33	33	33	5
Análisis	Selección de servidores web		100		1
	Selección de servidores de DB		100		1
Diseño	Diseño gráfico	90	10		15
	Diseño de Interfaz	90	5	5	7
	Modelado de Base de Datos	5	90	5	5
	Diseño del Workflow	33	33	33	5
Implementación	Gestión del repositorio (Github)	60	40		1
	Vistas	90	10		10
	Modelos de clases		97	3	3
	Utilidades		90	10	2
	Persistencia		100		10
	Pasarela php		100		7
	Acceso a la cuenta del dispositivo			100	1
	Acceso a la galería de imágenes		100		1
	Acceso a los contactos del dispositivo			100	2
	Acceso al sistema de archivos		100		3
	Coordinación de equipo y tareas		100		3
Test	Pruebas unitarias y de integración	50	50		10
Post-Producción	Elaboración de la presentación PowerPoint	60		40	3
	Elaboración de vídeos	50		50	1
	Redacción de Ficha Técnica		100		1
	Publicación de la App en Google Play		100		3

