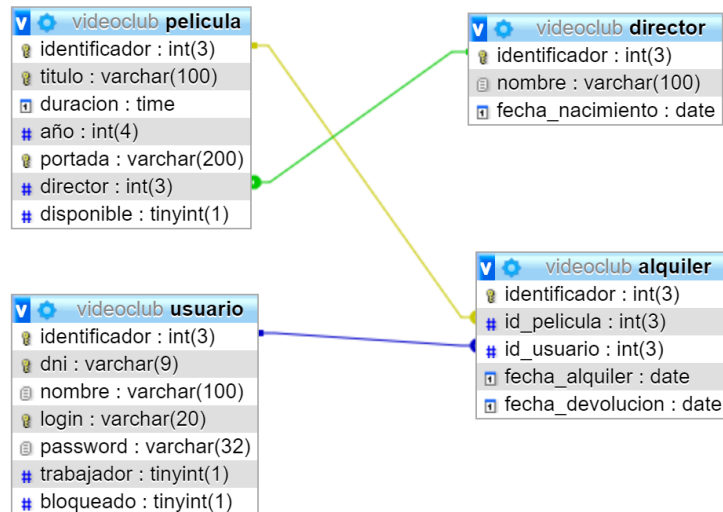


Programación multimedia y dispositivos móviles

Proyecto 2ª Evaluación

Crear una aplicación Android para un videoclub, siguiendo el esquema de la siguiente base de datos:



Se pueden añadir nuevos atributos a las tablas si se considera necesario.

La aplicación será válida tanto para los trabajadores como para los clientes, pero cada tipo de usuario verá la aplicación de distinta forma.

Los trabajadores pueden:

- Iniciar sesión.
- Ver la información de los alquileres de las películas.
- Filtrar la información de los alquileres por DNI del usuario.
- Realizar la devolución de una película.
- Añadir nuevas películas al catálogo. Las imágenes para la portada se cogerán de los archivos del dispositivo móvil.
- Modificar la información de una película del catálogo.
- Eliminar una película del catálogo, siempre que no esté alquilada.

Los clientes pueden:

- Registrarse en la aplicación.
- Iniciar sesión.
- Ver el catálogo de películas disponibles.
- Filtrar las películas de diferentes formas: título, director, año...
- Alquilar una película (máximo 5 alquileres a la vez) La fecha de devolución siempre será 14 días después de la fecha actual.
- Cambiar su contraseña. Las contraseñas siempre se establecerán en MD5.
- Ver el estado de sus propios alquileres, y pedir el aumento de 5 días para la devolución. (Sólo se puede pedir 1 vez por alquiler).

Se valorará, aparte de la funcionalidad de la aplicación:

- Uso de fragments
- Comunicación entre fragments
- Diálogos (personalizados)
- Pickers
- Menús
- Manejo de la orientación del dispositivo
- Uso de adaptadores personalizados
- Optimización del código desarrollado
 - Estructura con paquetes
 - Comentarios
 - Reutilización de código
- Diseño de la aplicación: usabilidad y accesibilidad de la interfaz
 - Estilos, uso de recursos...
- Validación de datos

El tema se puede adaptar al que se esté desarrollando para vuestro proyecto de final de ciclo, siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- Se use una base de datos externa, con al menos 4 tablas relacionadas
- Se utilicen fragments, diálogos y comunicación entre fragments. La valoración de la aplicación será la misma indicada arriba.
- La funcionalidad de la aplicación sea variada, con diferentes operaciones en base de datos:
 - Inserción, modificación, eliminación, filtros...
 - Diferentes roles para los usuarios.

Modo de entrega:

Un único archivo comprimido con el nombre ProyectoFinal_Nombre_Apellidos.

- Script con la base de datos generada, y los datos de prueba.
- Carpeta del servidor donde se encuentre el servicio web junto con todos los archivos necesarios.
- Documento Word con la información que se considere necesaria para la correcta prueba de las funcionalidades.
- Proyecto Android Studio

La fecha tope de entrega es el día 18 de febrero de 2023 a las 23:59.

La defensa se realizará el día 19 de febrero por la tarde, y, si es necesario, se podrá realizar otro día.

Si la aplicación falla en alguna de las pruebas realizadas, el proyecto no podrá ser aprobado. La nota máxima, será un 4.