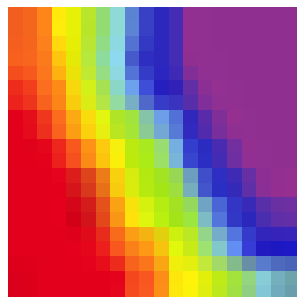


COLORS APP



Pol Piedra Carranza

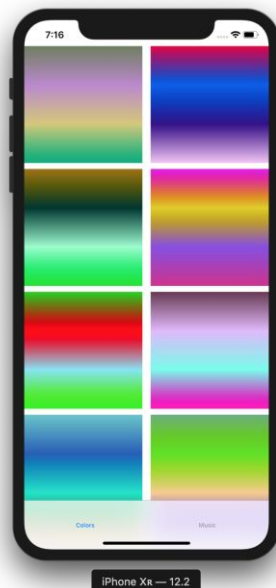
Pablo Núñez Ramón

PROJECT OVERVIEW

La práctica de la UF02 del módulo 8 trata de una aplicación programada en Swift en la cual podemos realizar diferentes gestos con una view de colores que elijamos.

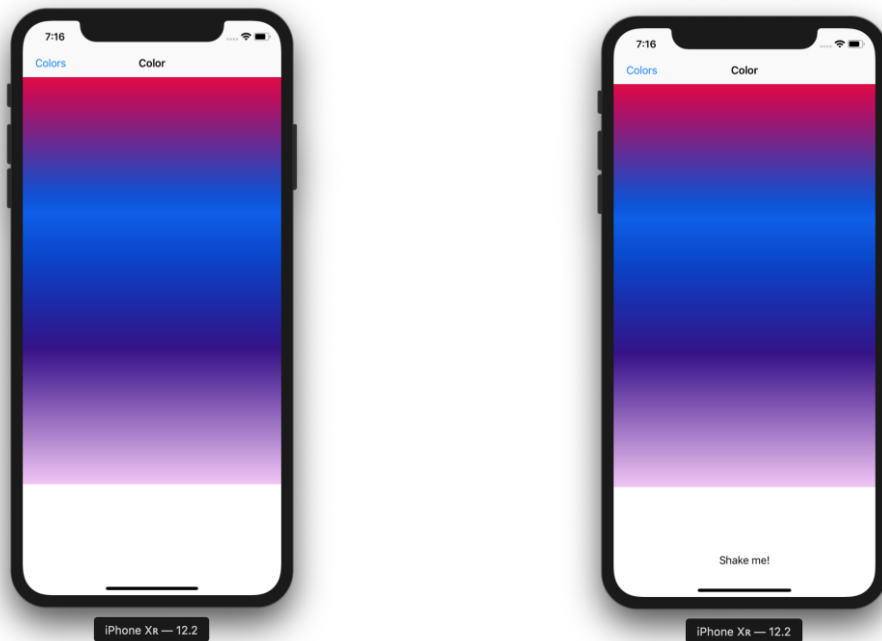
Nuestra aplicación consta de 3 pantallas.

-La principal en la cual tenemos una collection cell formada por views en cada cell. Las cuales son recuadros de gradients de colores randoms. En esta misma pantalla podemos acceder a la segunda pantalla si clicamos en cualquier elemento de la celda. También podemos clicar en el item de music situado en la tab bar en la parte inferior del dispositivo. Al clicar en él iremos hasta la tercera pantalla.

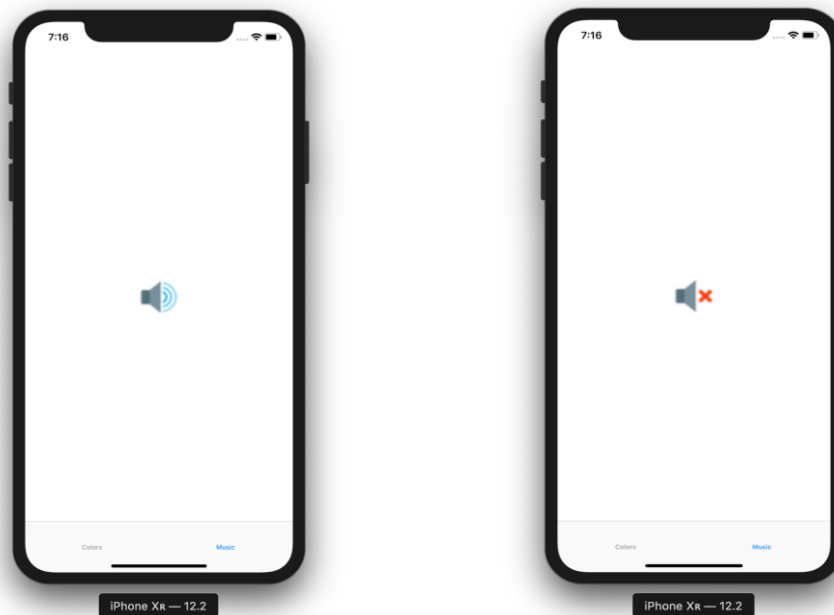


-Segunda pantalla. En esta pantalla tenemos un recuadro más grande el cual tiene el mismo gradient que el elemento clicado de la collection view. En esta pantalla además tenemos un label el cual va cambiando con el tiempo, el cual nos indica que gestos podemos realizar al recuadro de arriba. Los gestos implementados son shake motion, swipe y rotate. También cada gesto tiene un sonido corto y una animación relacionados: Al hacer shake se ejecuta una animación que hace temblar la view de lado a lado y a la vez suena un sonido de terremoto. Al hacer rotate en la view esta gira en el sentido de las agujas del reloj hasta que para, y a su vez suena un sonido de una rueda de bici girando. Finalmente también podemos hacer el gesto de swipe hacia la derecha, el cual hará que la vista encoja su centro y vuelva a la normalidad y después vuelve a hacer la misma animación, haciendo como una especie de ciclo. Mientras se

ejecuta la animación se escucha un sonido de una moneda girando.



-Tercera pantalla en ella tenemos una imagen que hace de botón la cual si le damos ejecutará un sonido en background que se escuchará en todas las pantallas de la aplicación.



Como acciones extra hemos controlado que el sonido en background se pare cuando se cierre la aplicación. También hemos utilizado GIT como control de versiones, así como una compound view y también se ha tenido en cuenta la encapsulación de datos. También se ha estructurado en la medida de lo posible el código en funciones para evitar la repetición de código.

PROJECT TESTING

Test	Valores de entrada	Valores de salida esperados	Valores de salida obtenidos	Resultado
Pasar de una cell a la vista detalles.	Click en una celda	View seleccionada aparece	View seleccionada aparece	PASS
Gesto swipe en view	Swipe hacia la derecha realizado	Animación completada	Animación completada	PASS
Gesto shake en view	Agitar dispositivo ejecuta la animación	Animación completada	Animación completada	PASS
Gesto rotate en view	Rotar view	Animación completada	Animación completada	PASS
Reproducir sonido en background.	Click en altavoz off.	Sonido se reproduce.	Sonido se reproduce.	PASS
Sonido en background se reproduce al entrar en la app	Abrir app	Sonido se reproduce.	Sonido se reproduce.	PASS

CONCLUSIONES

Con esta aplicación hemos puesto en practica todo lo aprendido en la UF02 del modulo 08. Hemos sabido gestionar las animaciones, su creación, su comportamiento y el sonido de la misma. Así como conocer más sobre la lifecycle de una aplicación en iOS, ya que hemos tenido que gestionar el tema del sonido en background, si la aplicación se dejaba de ejecutar. También hemos aprendido más aspectos en profundidad de los closures de Swift, ya que en esta práctica los hemos tenido que utilizar para gestionar las animaciones.

