

# App RutasCdA

## Idea Principal:

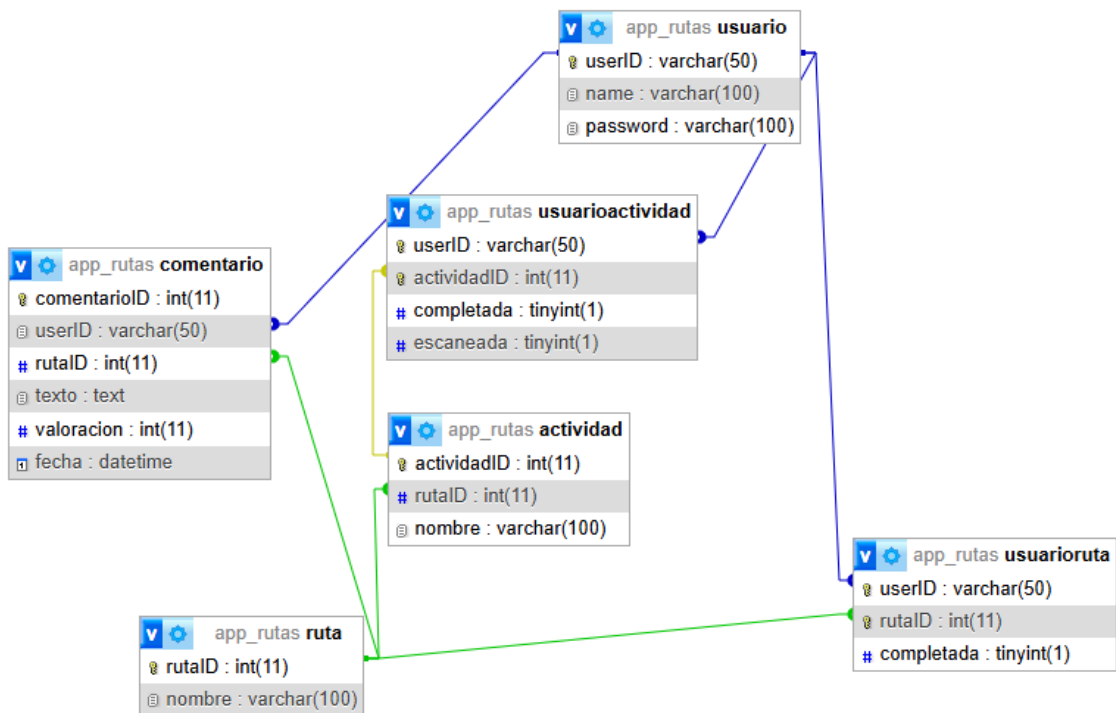
Hacer una aplicación en la que tengas actividades divididas por rutas en la que tienes que ir a un lugar en específico, escanear un QR específico y completar el enigma que este propone.

Para poder almacenar la gente que hace estas rutas, sus comentarios y su progreso, todos esos resultados están almacenados en una base de datos.

El usuario tendrá que tener una cuenta para poder hacer todo esto, teniendo la posibilidad de que no se le vuelva a preguntar el login a este.

## Rutinas

<input type="checkbox"/> Seleccionar todo	Exportar	Eliminar
Nombre	Tipo	Retorna
<input type="checkbox"/> RegistrarUsuario	PROCEDURE	Editar  Ejecutar  Exportar  Eliminar



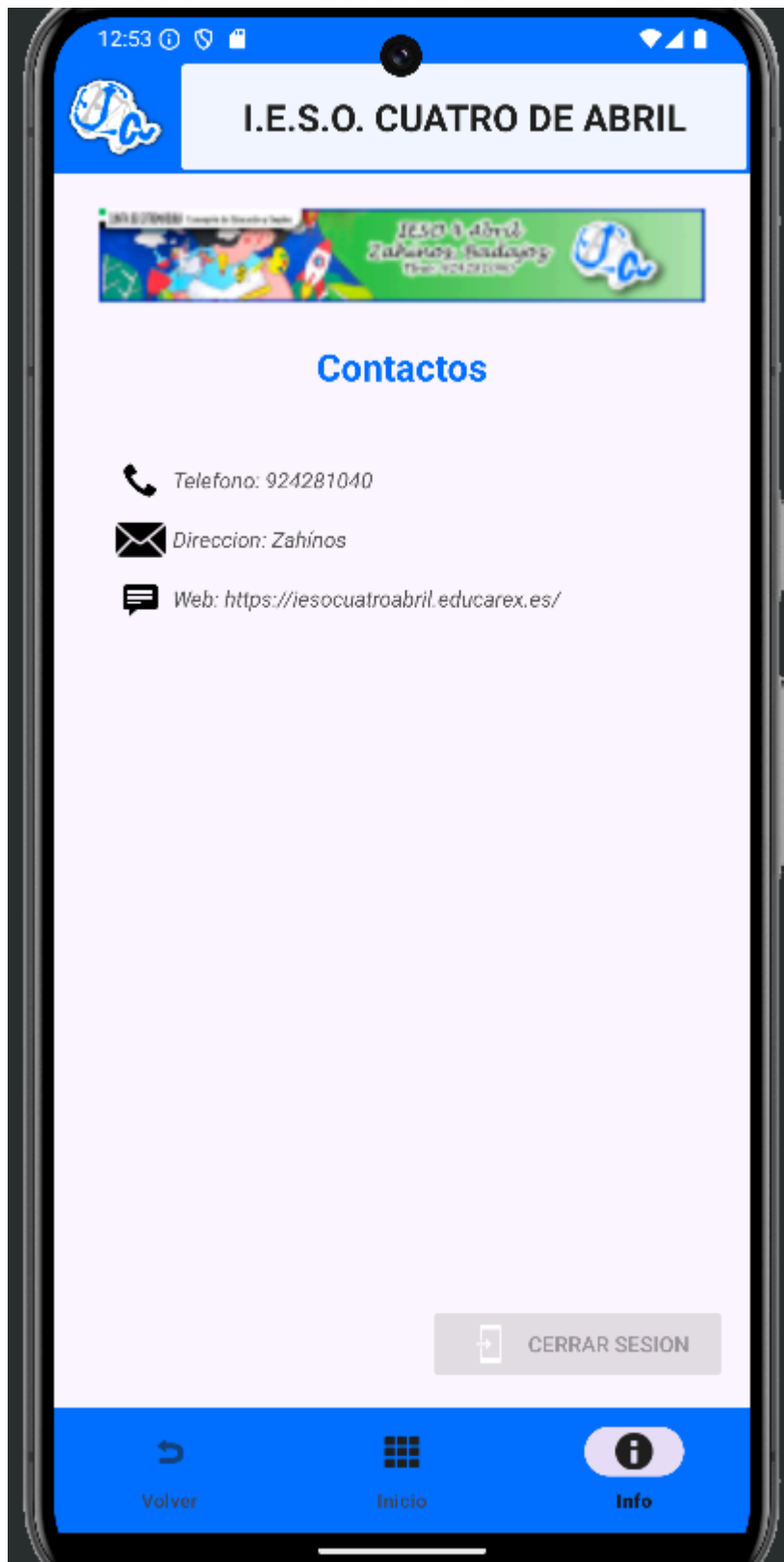
## MainActivity



En la Pantalla principal se muestra las rutas disponibles, al clicar una, se comprobará si se tenía guardado el usuario o no, si no, se le pregunta por su cuenta, si ya tenía la cuenta, se muestra las actividades de la ruta.

Se nos muestra también un Toolbar en la que podemos ir a la Activity de Información.

## ActivityInfo



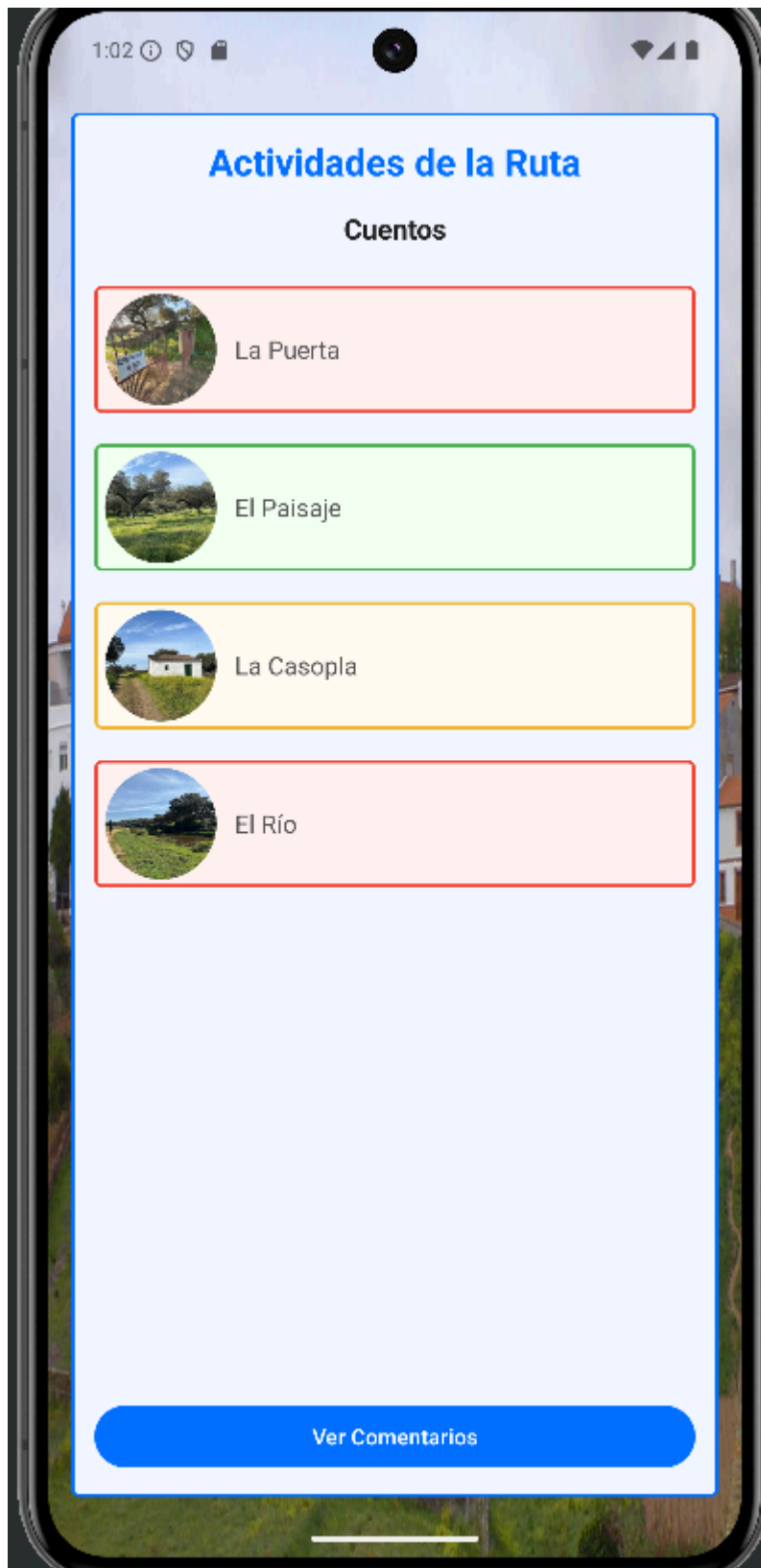
Aquí se nos da la posibilidad de llamar al teléfono mostrado, enviar un correo electrónico o ver la página web que se muestra.

Abajo en el botón Cerrar Sesión, nos dejará quitar la sesión si nosotros habíamos guardado está, dando a la opción de No volver a preguntar. Este botón solo se habilita si hay una cuenta guardada.

## LoginActivity | RegisterActivity



## ActividadesActivity



Aquí se nos mostrará las actividades de X Ruta, y dependiendo del color de estas, indicarán si ya están escaneadas o completas.

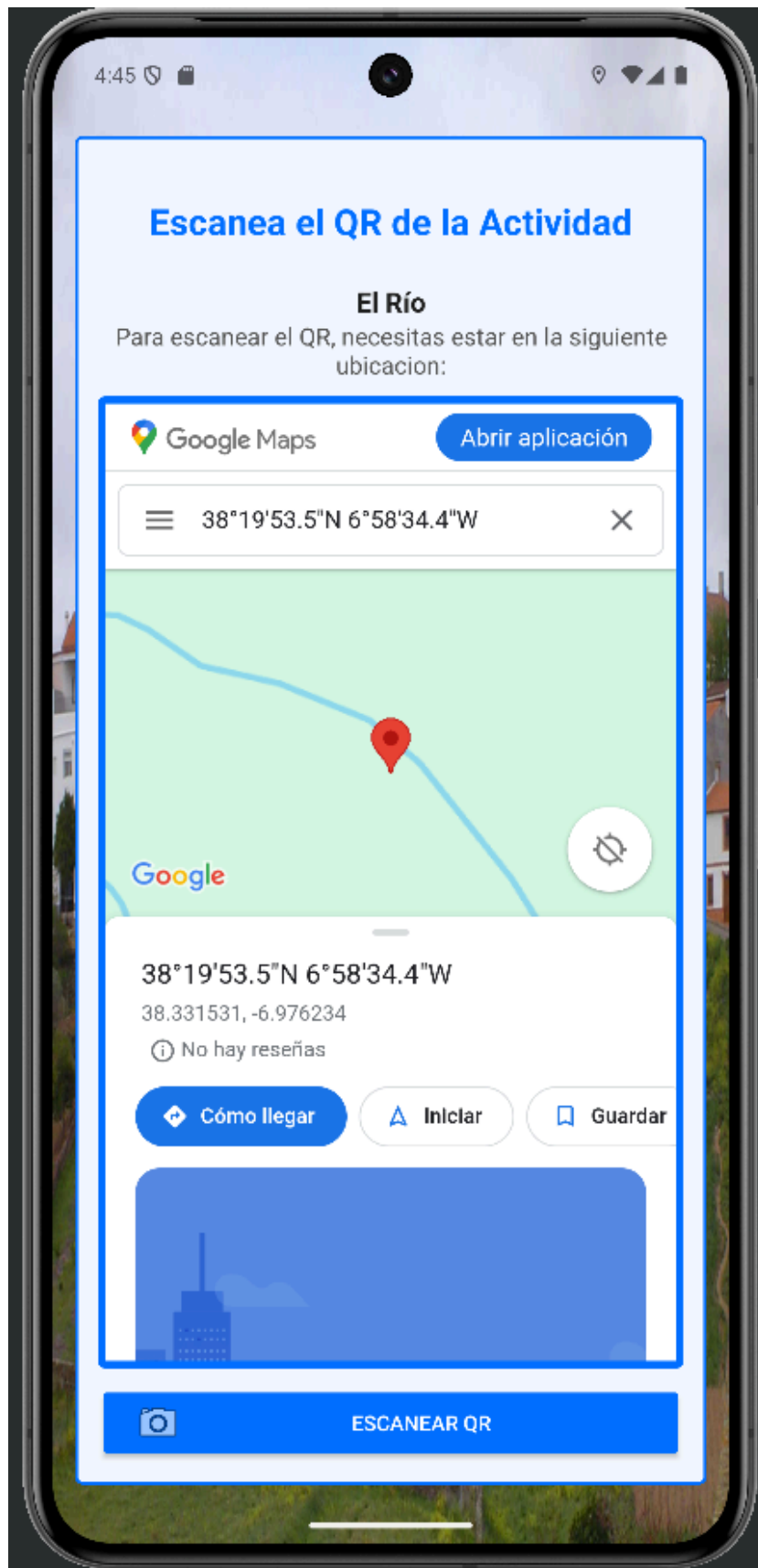
Rojo: Necesita ser escaneada

Amarilla: Necesita completarse el Enigma

Verde: Completada

Al dar click a una de esta, si no estaba escaneada nos llevará a una pantalla para escanearla o si ya lo estaba pues para hacer el enigma de la actividad.

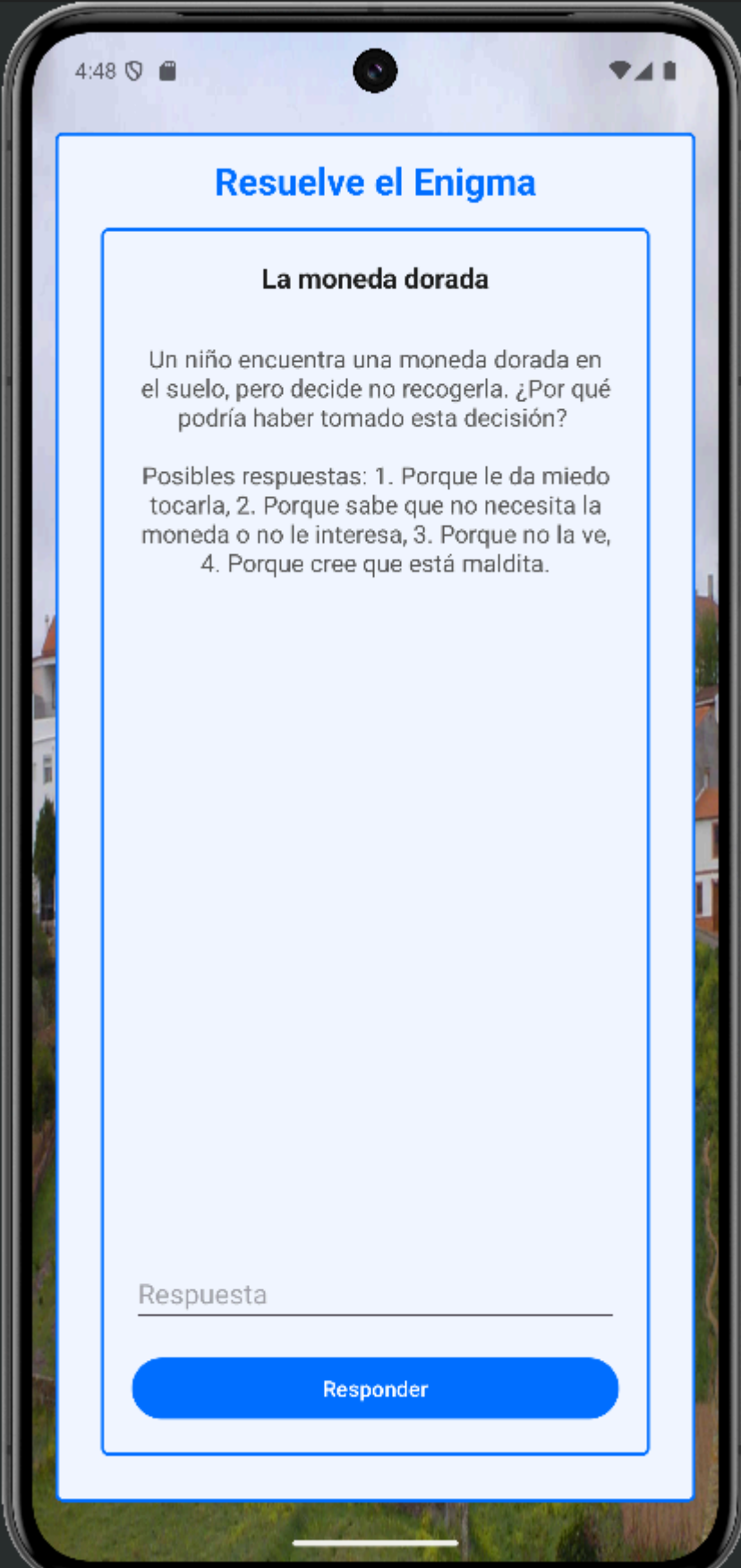
## ScanQRActivity



Si la actividad no esta escaneada, nos lleva a esta pestaña que nos indica la ubicación de donde tenemos que escanear el QR, el cual supuestamente estaría por esa zona.

Una vez que escaneamos el QR correspondiente, nos lleva al enigma deseado.

## EnigmaActivity



4:48

### Resuelve el Enigma

#### La moneda dorada

Un niño encuentra una moneda dorada en el suelo, pero decide no recogerla. ¿Por qué podría haber tomado esta decisión?

Posibles respuestas: 1. Porque le da miedo tocarla, 2. Porque sabe que no necesita la moneda o no le interesa, 3. Porque no la ve, 4. Porque cree que está maldita.

Respuesta

Responder

Al escanear el qr, nos lleva a su enigma, el cual nos pondrá las posibles respuestas (o no), de esta, al responder, si fallamos se pondrá el fondo en rojo, si respondemos bien el fondo se pondrá en verde.



## ComentariosActivity



Si le damos a ver los comentarios de la respectiva ruta, nos enseñara los comentarios con la valoración, nombre, descripción y fecha.

Tenemos la posibilidad también de agregar un comentario si queremos.

