

EXAMEN PMDM
2 DAM TARDE - Curso: 2022/2023
Fecha: 22 de febrero de 2023

IMPORTANTE: El acceso a internet estará restringido para la descarga del enunciado, la entrega del ejercicio en aules y la actualización de los primeros 10' de los pugins de gradle etc. Cualquier uso de este con otro fin supondrá el suspenso del 2º trimestre y el alumno deberá ir a la convocatoria extraordinaria.

Enunciado:

Habéis terminado el ciclo superior de desarrollo de aplicaciones, la economía ha caído en picado desde el 22 de febrero y necesitáis ingresos para pagar las suscripciones de Twitch del Xocas. Afortunadamente se os presenta una oportunidad de oro, la panadería de vuestro pueblo necesita crear una aplicación móvil, ya que se le acumulan los clientes en la puerta y los dueños son bastante asociales, por tanto quieren implementar un sistema de reserva de productos a través de una app.

Como vuestros padres y madres, ellos tampoco tienen ni idea de como funciona la tecnología, y solamente necesitan que se cumplan las siguientes funcionalidades:

1. Listado con los productos que ofrece la panadería donde se muestre el nombre, precio y stock (1 pts).
2. Al pulsar en un alimento nos saldrá una pantalla donde indicaremos la cantidad de ese elemento que queremos comprar. En la misma nos debe salir el total a pagar (1 pts).
3. De momento solamente se puede comprar un tipo de artículo por cada compra, es decir, no hay carrito de compra implementado.
4. Al realizar una compra de un producto el stock que se muestra en el listado inicial se debe actualizar también (1pt).
5. También deberíamos tener un perfil de administrador donde se puedan añadir, modificar o eliminar productos, así como manejar el stock y precio de los mismos. No quieren una pantalla de login, se mostrará un elemento en el menú contextual para logarse (2 pts).
6. Creación de la BBDD SQLite y sus clases asociadas necesarias (3 pts).
7. Apariencia de la aplicación y ordenación de código (2 pts).

Elementos a valorar:

1. La base de datos a crear es muy sencilla, pero se valorará la ordenación del código resultante, así como la correcta implementación de todos los métodos y clases asociados a esta. (Si hay algún método implementado que no hace falta se penalizará).

2. El listado puede ser simple (solamente texto puntuará 0,5 pts) aunque crear un layout personalizado con la imagen del producto etc se valorá positivamente (ya tenéis algunas creadas por tanto no requiere de mucho más trabajo).
3. Respecto a la interfaz de la actividad donde seleccionamos la cantida del producto. Idealmente se debe hacer mediante un input numérico y además dos botones (+ y -) que nos permitan bajar ese valor en caso de error.
4. La interfaz de administración debe ser la última en implementarse, pero como se menciona debe ser accesible en el menú contextual (los 3 puntos de la barra superior).

Al pulsar nos llevará a una pantalla típica de login, donde introduciremos usuario: ADMIN y contraseña: ADMIN. Al pulsar en el botón login, si todo está correcto nos redirigirá a la pantalla principal pero tendremos acceso a modificar cualquier elemento de la tienda, incluso añadir nuevos elementos (sin imagen en este caso). Si el login es incorrecto se debe mostrar el mensaje **“Credenciales de acceso incorrectas”** y permanecer en esa actividad.

Mucha suerte.