



El futuro digital
es de todos

MinTIC

Sprints: Desarrollo Aplicaciones Móviles.



Universidad
Pontificia
Bolivariana

Vigilada MinEducación

Mision
TIC 2022





Generalidades

- Recuerda reunirte con tu equipo de trabajo para determinar los acuerdos en la ejecución de las actividades.
- Ten presente avanzar en el valor agregado de tu proyecto. Si resuelven las historias de usuario en poco tiempo, podrán concentrar sus esfuerzos en los componentes diferenciales.
- Recuerda que estamos trabajando sobre funcionalidades básicas relacionadas con la lógica de negocio.
- Debes implementar la segunda versión del prototipo del proyecto en un aplicativo móvil y generar el repositorio compartido con tu equipo de trabajo.

Recomendaciones

1. Incluye las vistas, funcionalidades básicas y elementos de valor agregado en la segunda versión del proyecto.
2. Esta entrega se realizará a través del autocalificador codegrade.
3. Verifica los nombres de los archivos de entrega y la extensión.
4. Ingresen al espacio en plataforma “Actividad: Sprint 4” y sigan las instrucciones.

Introducción/Información:

Las industrias creativas y culturales se reconocen como aquellas empresas con alto valor creativo, artístico y tecnológico; ante al auge de la transformación digital, las economías de los países emergentes han puesto sus ojos en la economía naranja como fuente de innovación y desarrollo para aprovechar el talento humano de sus territorios. Los vídeo juegos, la música, las puestas en escena y el patrimonio cultural comienzan a destacarse como nuevas ofertas para generar progreso y nuevos mercados de crecimiento exponencial.

Objetivos:

- Resolver las historias de usuario propuestas como requisitos del proyecto de aplicaciones móviles asignado durante el ciclo.
- Repasar el concepto eventos, lógica de negocio, estructura de datos.

Contexto:

El patrimonio cultural es uno de los pilares históricos que soportan el legado y la identidad de muchos territorios; sin embargo, este sector está en crisis debido a la baja promoción de estos lugares y su baja expectativa en el desarrollo económico. Regiones como Bogotá han hecho apuestas fuertes por [mejorar este panorama](#), gracias a las industrias creativas y la creación de experiencias digitales.

Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-09	Título:	Verificar coordenadas de ubicación.
Descripción	COMO:	Administrador	
	QUIERO:	Restringir la ubicación de patrimonios a solo Colombia	
	PARA:	Establecer un alcance del prototipo de mi aplicación.	
Criterios de aceptación	<div>1. Crear un método llamado coordenadasLimites que reciba como parámetros las coordenadas (latitud, longitud) a través del campo ubicación.</div> <div>2. Este campo no debe permitir valores de latitudes superiores a 12.4466 ni inferiores 4.2083.</div> <div>3. Este campo no debe permitir valores de longitudes superiores a -81.8501 ni inferiores -66.8483.</div> <div>4. En caso de que este rango de valores no se cumpla se debe retornar falso (false).</div> <div>5. En caso de que este rango de valores se cumpla se debe retornar verdadero (true).</div>		

Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-09	Título:	Datos de ubicación para exportar
Descripción	COMO:	Administrador	
	QUIERO:	Permitir exportar datos de las coordenadas	
	PARA:	La construcciones de planos en ArcGIS y otros software.	
Criterios de aceptación	<div>1. Crear un método llamado convertirUbicación que reciba como parámetros las coordenadas (latitud, longitud) a través del campo ubicación.</div> <div>2. Este método debe convertir las coordenadas en notación decimal a notación de grados, minutos y segundos.</div> <div>3. La función debe retornar un String con la cadena de datos de ambas coordenadas convertidas: Ejemplo: “ 66°50’54”O, 12°26’46”N ”</div> <div>4. Puedes revisar el siguiente material como recurso de apoyo: Cómo convertir grados decimales a grados, minutos y segundos – YuBrain</div> <div>5. Recuerda utilizar la secuencia de escape para mostrar las comillas del segmento de segundos antes de la letra del punto cardinal.</div>		



Entrega:

Suba a la plataforma los archivos del proyecto android con nombre Map.java y los métodos respectivos según muestra la imagen de apoyo.

Recuerda comentar las líneas de código asociadas al paquete y a las importaciones de otras clases.

Recuerde verificar los valores de retorno esperados para cada uno de los casos.

```
public class Map {  
    public boolean coordenadasLimites (String ubicacion) {  
  
    }  
  
    public String convertirUbicacion (String ubicacion) {  
  
    }  
  
}
```