



El futuro digital
es de todos

MinTIC

Sprints: Desarrollo Aplicaciones Móviles.



Universidad
Pontificia
Bolivariana

Vigilada MinEducación

Misión
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 primera 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 primera 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 3” y sigan las instrucciones.
5. Define la estructura MVC para adelantar el proceso de desarrollo del proyecto móvil sugerido en estos enunciados.

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 actividades, intentos, manejo de formularios y validación 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-07	Título:	Generación automática de campo “Etiqueta Clave”
Descripción	COMO:	Administrador	
	QUIERO:	Generar bajo un patrón de caracteres el código de etiqueta clave	
	PARA:	Codificar la información y generar los códigos QR.	
Criterios de aceptación	<div>1. Crear un método llamado generadorEtiqueta que reciba como parámetros Nombre del lugar y tipo de patrimonio, del formulario de registro de Lugares (HU-04), para generar el código de la “Etiqueta Clave”</div> <div>2. El campo “Nombre del lugar” será diligenciado por el usuario y para almacenarlo en la base de datos debe guardarse todo en mayúsculas.</div> <div>3. El campo “tipo de patrimonio” debe ser elegido por el usuario a través de una lista desplegable con dos opciones: “Patrimonio Mueble”, “Patrimonio Inmueble”</div> <div>4. El campo “Etiqueta Clave” debe permanecer inhabilitado para la escritura del usuario, ya que este se llenará de forma automática por el valor que retorne el método.</div> <div>5. Al presionar el botón de guardar registro del lugar el método se activará y retornará el siguiente patrón: 3 caracteres iniciales del Nombre del lugar + PM, si se elige Patrimonio Mueble o PI, si se elige Patrimonio Inmueble + una consecutivo de registro de cuatro dígitos.</div> <div>6. Ejemplo: Nombre del lugar: Santuario de las Lajas + Patrimonio Inmueble -> Resultado: SANPI0001</div> <div>7. Ejemplo2: Nombre del lugar: Cristo Caído + Patrimonio Mueble -> Resultado: CRIPM0002</div> <div>8. Si los campos se encuentra vacíos el método debe retornar un string de alerta “Tiene campos vacíos” para ser mostrado en un mensaje toast.</div> <div>NOTA: Para las pruebas defina un consecutivo fijo con valor 1002.</div>		

Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-08	Título:	Contador de palabras claves.
Descripción	COMO:	Administrador	
	QUIERO:	Conocer cuáles son los lugares con mayor cantidad de descriptores	
	PARA:	Mejorar los patrones de búsqueda de los usuarios.	
Criterios de aceptación	<div>1. El usuario dispondrá de un campo para llenar las palabras claves que describen un patrimonio; estas palabras deberán ser escritas separadas por coma.</div> <div>2. Cree un método llamado contadorKeyWord que reciba como argumento lo que hay en el campo palabras claves.</div> <div>3. El método deberá contar la cantidad de palabras claves luego de que el usuario presione el botón de registrar. Este valor deberá ser retornado y almacenado por el sistema de bases de datos.</div> <div>NOTA: En este sprint se califica solo el valor que retorna la función; el almacenamiento en bases de datos es una implementación que deberá quedar para su proyecto.</div>		



El futuro digital
es de todos

MinTIC



Entrega:

Suba a la plataforma los archivos del proyecto android con nombre DataProcess.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 DataProcess {  
    public String generadorEtiqueta(String nombreLugar, String tipoPatrimonio) {  
    }  
    public int contadorKeyWord(String keyWords) {  
    }  
}
```