# **Equipo: Jorge Chueca y Javier Verón**.

**Práctica:** Iniciativa colaborativa.

**PROPUESTA**

**(Redactada por: Marcos Calvo García, Rodrigo Casamayor Moragriega y Marcos Neva** **Carod)**

**TÍTULO CORTO:** Exercice is fun!

**TÍTULO:** Aplicación de ejercicio físico gamificado

**DESCRIPCION:**

* Localización GPS.
* Visualización y manejo de mapas.
* Hacer fotos con la cámara.
* Interacción con aplicación externa de mapas.
* Notificaciones al completar una acción.

**PRESUPUESTO:** Se dispone de una bolsa de 70 horas (35 horas/integrante) para la realización de este proyecto.

Objetivo

El objetivo de la aplicación es incentivar el ejercicio físico mediante la gamificación del mismo. El usuario hace uso de la localización GPS del móvil para obtener puntos por distancia recorrida. Se proponen unos retos diarios de ejercicio mediante rutas en un mapa. También el usuario es capaz de inmortalizar sus logros realizando fotografías.

Requisitos

En su aplicación deberán incluir las siguientes características:

* Manejo de Gradle.
* Manejo de fragmentos y actividades.
* Manejo de herramientas de terceros.
* Uso de Intents implícitos.
* Manejo de permisos y modificación del Manifest.
* Interacción con otras aplicaciones del sistema (cámara).
* Notificaciones en el dispositivo.

Planificación

* Diseño del sistema

Desglose de tareas que el equipo desarrollador identifica de la propuesta y una estimación de tiempos dedicados del presupuesto a cada una de ellas

* Modelado de datos: 2 horas.
* Diseño del sistema: 3 horas.
* Investigación librería de utilidades: 2 horas.
* Desarrollo de la aplicación:
  + Splash Screen: 1 hora
  + …
* Pruebas: …

Identificación de las desviaciones sobre la planificación anterior en el mismo formato:

* …

Diseño

Descripción a alto nivel de la estructura de la aplicación: Activities y Fragment utilizados y su misión.

Se declaran 2 actividades en las que:

* SplashScreenActivity: se encarga de la presentación inicial de la aplicación, mostrando el logotipo corporativo.
* …

Desarrollo

Descripción del proceso de desarrollo, acuerdos alcanzados con el equipo cliente (el que propone la idea) que pudieran afectar o sean relevantes para el alcance:

* Se establece la versión 21 del SDK de Android como versión mínima y la versión 26 como objetivo. Dado que el desarrollo no requiere de ninguna característica posterior.
* Se definen los layouts y elementos apropiados para cada fragmento.
* Se incorporan las librerías (listado).
* …

Resultados y conclusiones

Resultados obtenidos, identificación de los componentes utilizados de las prácticas realizadas en clase. Justificaciones a decisiones tomadas, acuerdos o a desviaciones temporales. Acciones correctoras (si procede). Metodología. Retrospectiva y conclusiones personales del trabajo realizado. Aprobación por parte del cliente del resultado obtenido.