

Documentación técnica



EuskalClima

Índice

<i>Objetivo y aspectos principales del programa.....</i>	<i>pág.3</i>
<i>Requerimientos del sistema.....</i>	<i>pág.3</i>
<i>Diagrama de flujo.....</i>	<i>pág.4</i>
<i>Diagrama de clases.....</i>	<i>pág.5</i>
<i>Diseño o arquitectura del sistema.....</i>	<i>pág.5</i>
<i>Código más representativo del programa</i>	<i>pág.6</i>
<i>Explicación de la gestión de errores del programa.....</i>	<i>pág.6</i>
<i>Validación y pruebas.....</i>	<i>pág.7</i>
<i>Recomendaciones y mantenimiento futuro.....</i>	<i>pág.7</i>

Objetivo y aspectos principales del programa

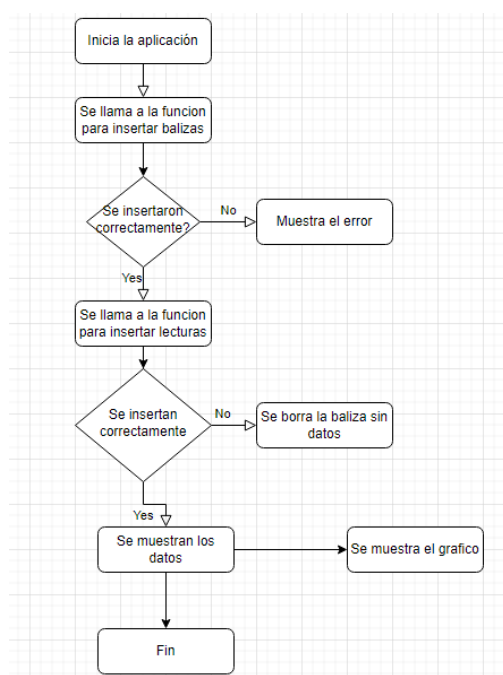
El objetivo principal de la aplicación sería la monitorización en tiempo real de información meteorológica en este caso de las balizas recogidas de la API de Euskalmet.

Requerimientos del sistema

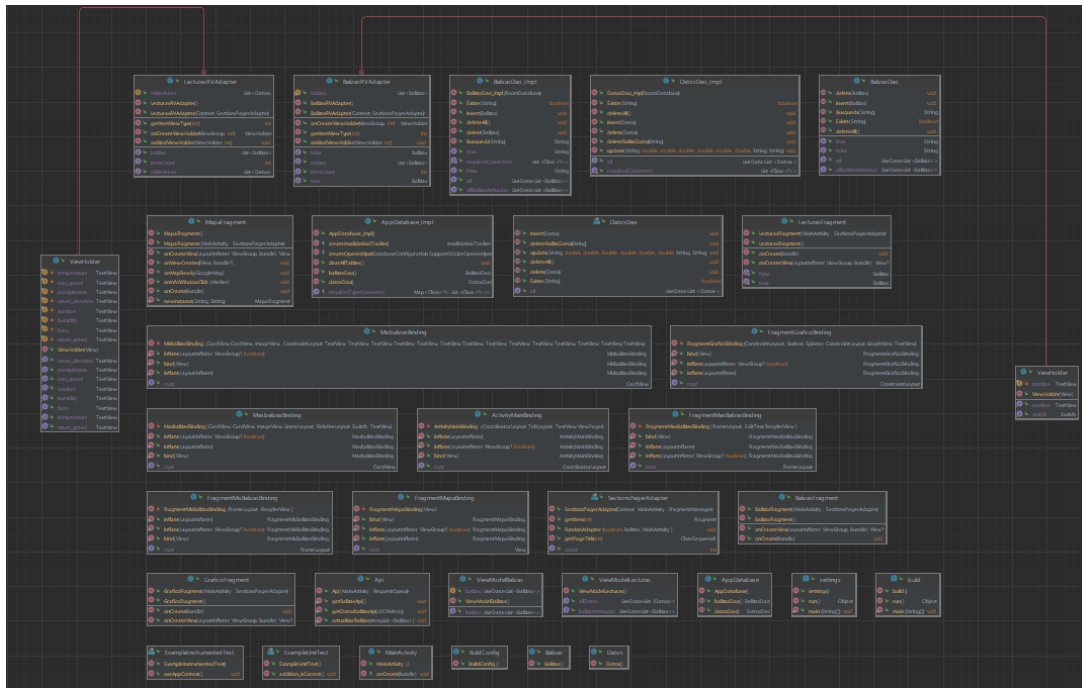
Los requerimientos del programa para la aplicación móvil serían un dispositivo Android con versión 7.0 o superior.

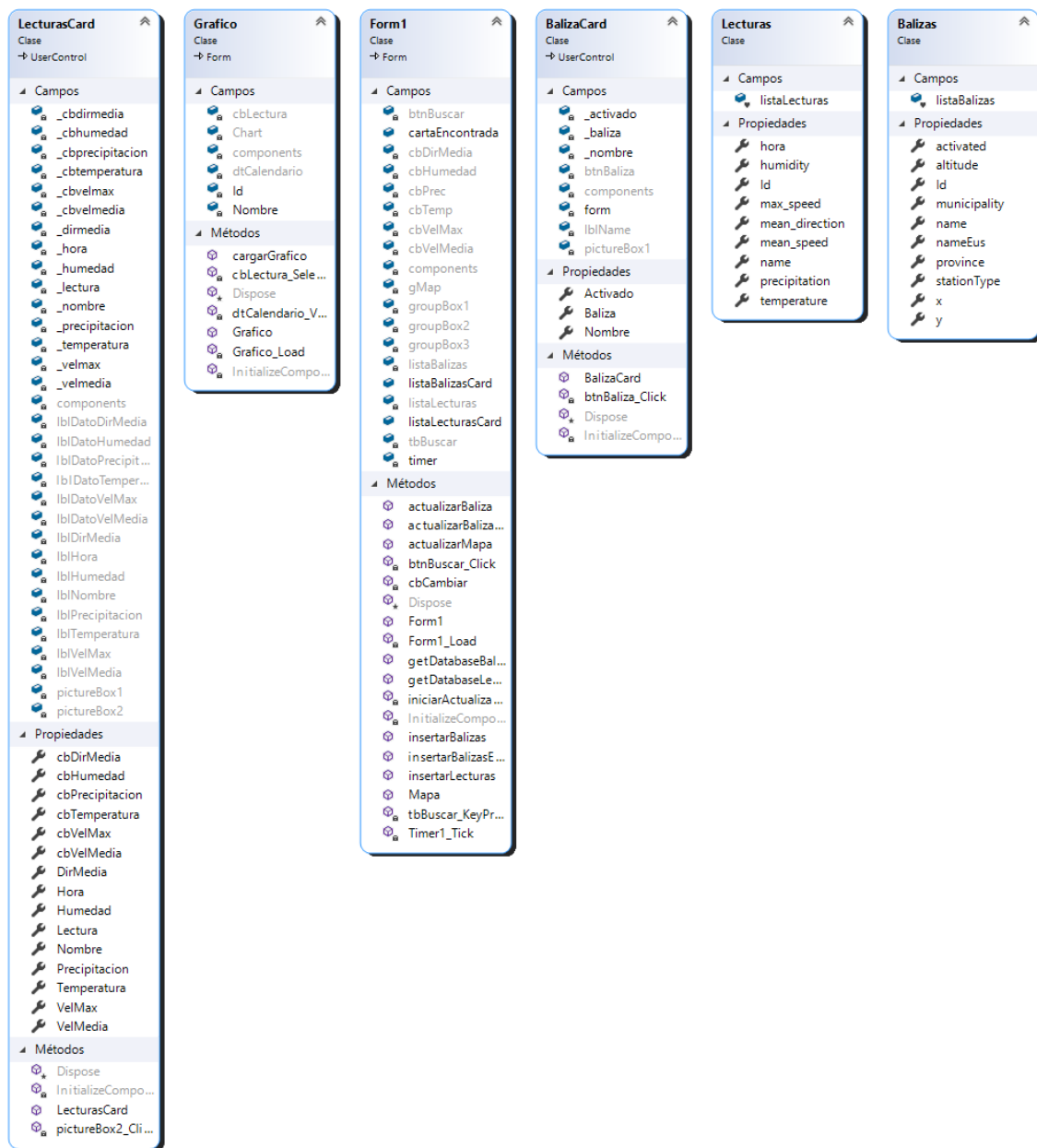
Y para el programa de sobremesa un ordenador con sistema operativo Windows 10.

Diagrama de flujo

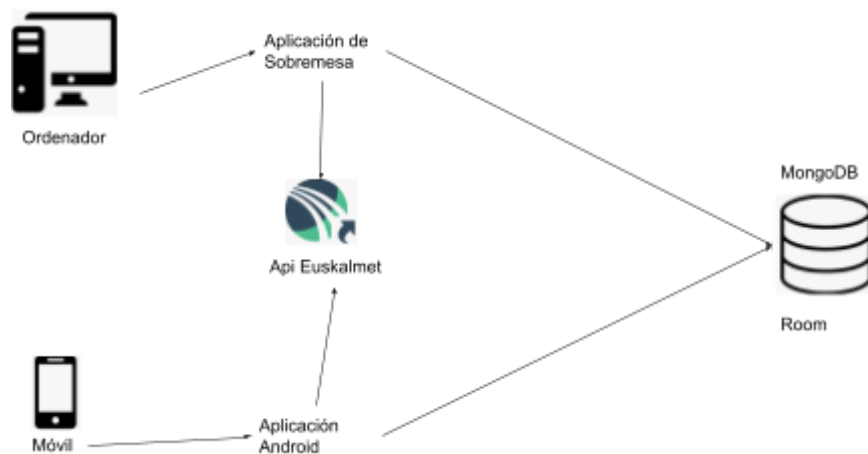


Diagramas de clases





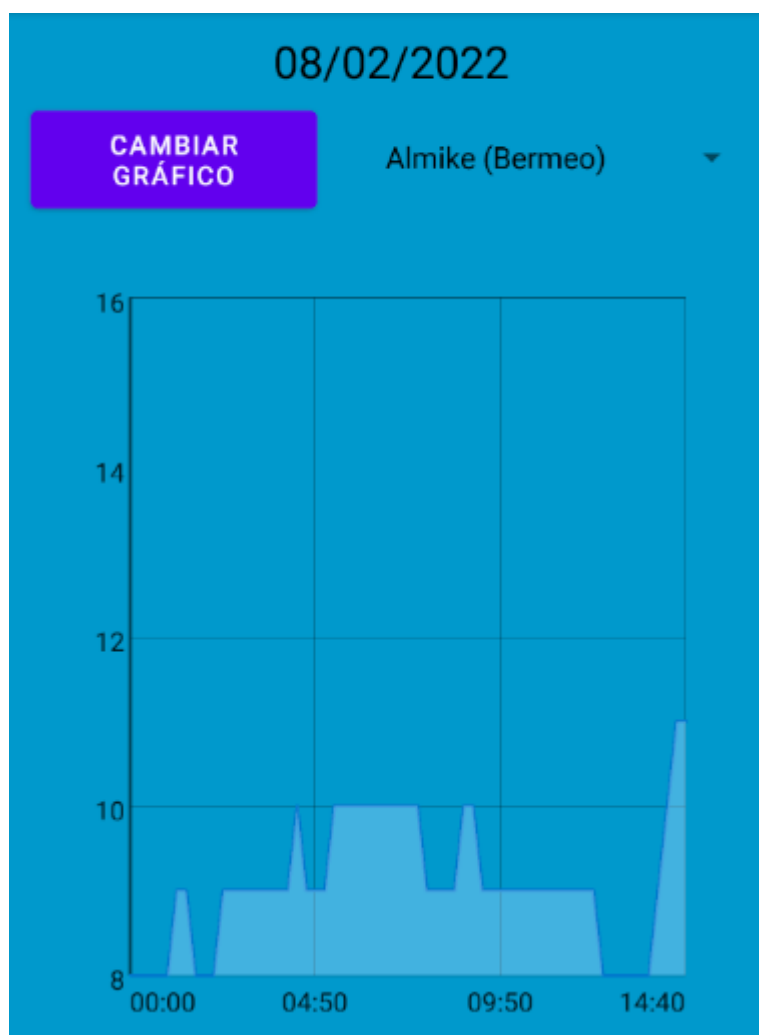
Diseño o arquitectura del sistema



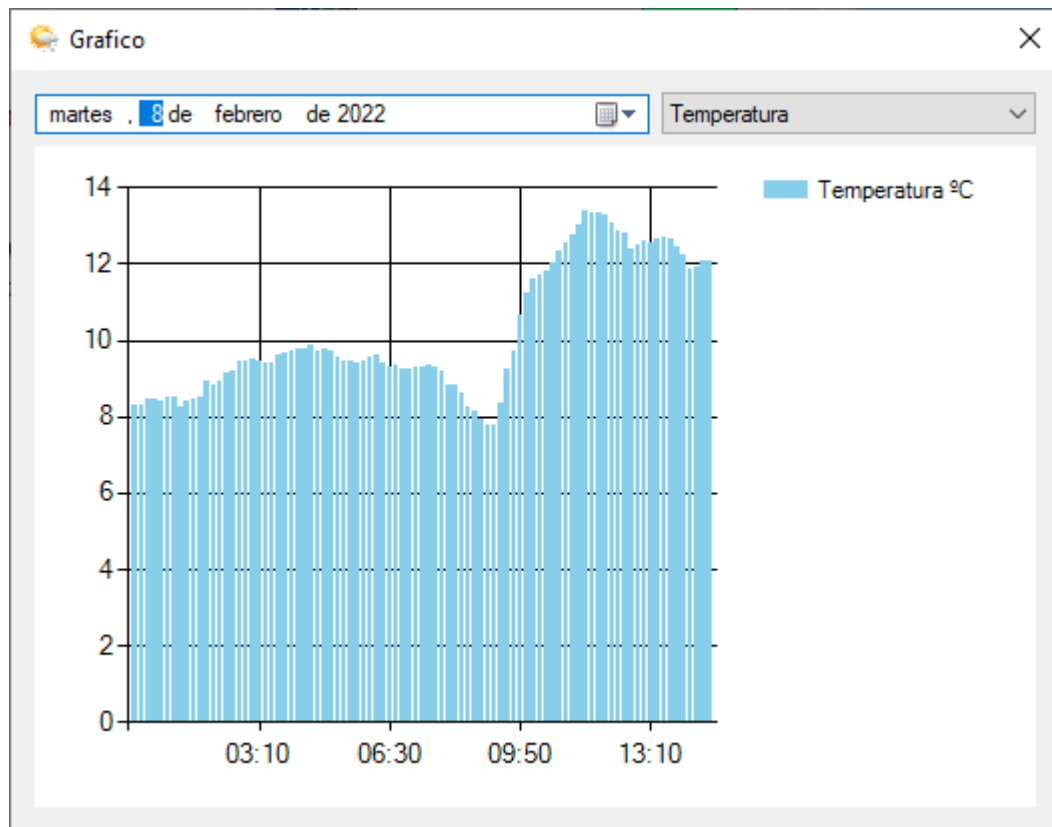
Código más representativo del programa

En ambos programas lo más representativo es el gráfico aunque se diferencian entre sí de un programa a otro.

En Android podemos elegir cualquier baliza para ver la temperatura en la fecha que elijamos. Esto se encuentra en el archivo `GraficoFragment.java`



Mientras que en la Aplicación de sobremesa solo se podrá ver el gráfico de las balizas que están añadidas a lecturas y se podrá ver cualquier medición del día que elijamos. Esto se encuentra en el archivo Gráfico.cs



Explicación de la gestión de errores del programa

En cuanto a errores, por ejemplo, cuando una baliza no tiene datos porque esta caída la pagina o porque en ese momento la url no funciona, eliminará la baliza para que no se muestren sin datos en el apartado de lecturas o gráficos, esto se realiza tanto en la aplicación móvil como en la de escritorio.

Validación y pruebas

En cuanto a la validación y pruebas en Android algunas pruebas de girar la pantalla, dejar la aplicación en segundo plano además de los errores comunes sobre balizas o el mapa y la sincronización de estos.

Y en Escritorio dejar la aplicación en segundo plano, minimizarla además de los errores comunes anteriormente mencionados.

Recomendaciones y mantenimiento futuro

Implementar un mejor buscador en Android, un sistema para añadir más proveedores.

Además de rediseñar o mejorar el diseño.

En escritorio todo está dividido entre funciones y en android en paquetes que dividen las diferentes acciones de la aplicación.