

DECISIONES DISEÑO INTERFAZ API

ADRIÁN ARROYO GÓMEZ



15 de diciembre de 2024

i.e.s rafael alberti

ÍNDICE

[Introducción 2](#_Toc185197764)

[Decisiones Claves Tomadas 3](#_Toc185197765)

[Colores 3](#_Toc185197766)

[Diseño principal 4](#_Toc185197767)

[Opciones Adicionales 6](#_Toc185197768)

[Opciones menú hamburguesa 6](#_Toc185197769)

[Modo oscuro / modo claro 9](#_Toc185197770)

[Toast 11](#_Toc185197771)

[Navegación entre pantallas 12](#_Toc185197772)

# Introducción

Este diseño está enfocado en la creación de una App con una API.

La idea principal es una aplicación que te permite hacer un seguimiento a tiempo real de tu ubicación, y registrar cada ruta que hagas para poder consultarla luego.

Para ello, he desarrollado esta interfaz gráfica a modo boceto, para con el tiempo seguir agrandándola, implementando nuevas utilidades y funcionalidades.

# Decisiones Claves Tomadas

## Colores

En cuanto a los colores, me he enfocado en intentar usar en la mayoría de las ocasiones, el **colorScheme** de **ui.theme.Theme.kt.** Esto me permite tener un control sobre los colores por defecto que se van a usar a lo largo de la App, ya que cualquier color de cualquier componente por defecto se puede cambiar desde aquí, permitiendo además implementar un modo oscuro de una manera muy sencilla que explicaré más adelante.

En algún lugares, he usado colores definidos en el archivo de **ui.theme.Color.kt** directamente, sin pasar por el intermediario de **colorScheme**.

## Diseño principal

En cuanto al diseño, he decidido crear tanto una barra superior como una inferior. Dentro de la superior, tengo un título de la App a modo de prueba, el icono para volver hacia detrás, y el menú hamburguesa, en el que se encuentras varias opciones para hace navegación entre pantallas.

En la barra inferior, he decido poner los iconos para la navegación principal, ya que son los que están mas a mano y cerca de donde sujetamos el dispositivo. Además, ya estamos acostumbrados a convivir y usar este tipo de aplicaciones que hacen el menú de esta forma, por lo que nos resulta intuitivo y solo con verlo sabemos lo que hace y cómo funciona.

He decidido que el fondo de estas dos barras será negro con las letras en blanco siempre, aunque cambie a modo claro, porque así sigue manteniendo un estilo característico, y no cambia tan bruscamente toda la App.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza bajaUna captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Estas dos barras, solo son visible una vez el usuario entra en la aplicación desde la portada. Esto lo he realizado usando un **Scaffold**, y comprobando cual es la ruta actual, para mostrar o no este **Scaffold**.

Texto

Descripción generada automáticamente

Como se puede ver, solo se llama a la función encargada de mostrar las barras, cuando la ruta actual no es **FrontScreen**, que es la portada de la App.

# Opciones Adicionales

## Opciones menú hamburguesa

He creado el menú hamburguesa con sus opciones dentro, las cuales al clicar te lleva a otras pantallas:

Imagen de la pantalla de un teléfono celular

Descripción generada automáticamente con confianza media

Texto

Descripción generada automáticamenteEsto lo hago mediante la iteración de objetos de tipo **NavigationItem**, para tener el código modularizado y poder poner todas las que quiera sin repetir código:

Algunas de las opciones que tienen contenido, son las de la API y la de la Guide.

API Screen:

Pantalla de un teléfono celular

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Guide Screen:

Texto

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

## Modo oscuro / modo claro

He creado un switch para cambiar de modo oscuro a modo claro. Esto también implica que haya usado en los componentes que han de cambiar de color el **MatherialTheme.colorScheme**, ya que te permite usar un color u otro en función de si se cambia a modo claro o no.

He usado también una función para cambiar el color de tipo **hex** a **Color**, para facilitar las cosas a la hora de cambiar de tema:

Texto

Descripción generada automáticamente

Luego en el **ui.theme**.**Theme** establezco los colores para cada tema:

Texto

Descripción generada automáticamente

Y de esta forma decide automáticamente si el móvil está en modo oscuro te pone el modo oscuro por defecto, además de poder hacerlo en el switch que hay en el menú.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Para implementar esto, también necesito crear un estado que se le pasa desde el mismo **MainActivity.kt:**

## Toast

He implementado una pequeña función para poder mostrar mensajes personalizados al clicar algo por ejemplo usando un **Toast:**

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Le paso el mensaje personalizado cada vez que lo llamo, y el contexto.

## Navegación entre pantallas

También he implementado la navegación entre pantallas, tanto en las opciones del menú hamburguesa como en las opciones de la barra inferior.

Cuando alguna de estas opciones se clica, se marca para que el usuario lo sepa:

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente