

Actividad Integradora UT2



Alondra Hernández Sánchez

2ºDAM

ÍNDICE

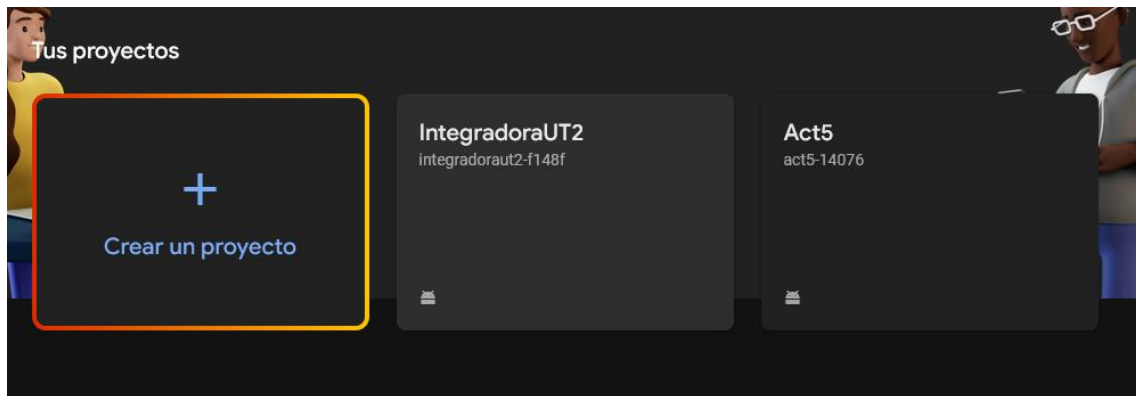
1. Introducción	3
2. Base de datos	3
3. Aplicación	4
3.1. Cartelera.....	4
3.1.1. Buscar	4
3.1.2. Insertar	5
3.1.3. Actualizar	6
3.1.4. Borrar	6
3.2. Mapa	7
3.3. Temporizador	7

1. Introducción

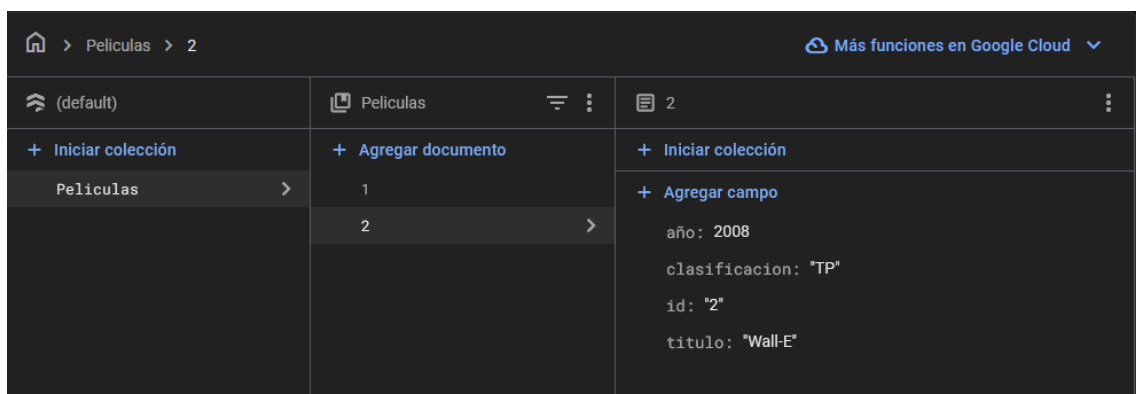
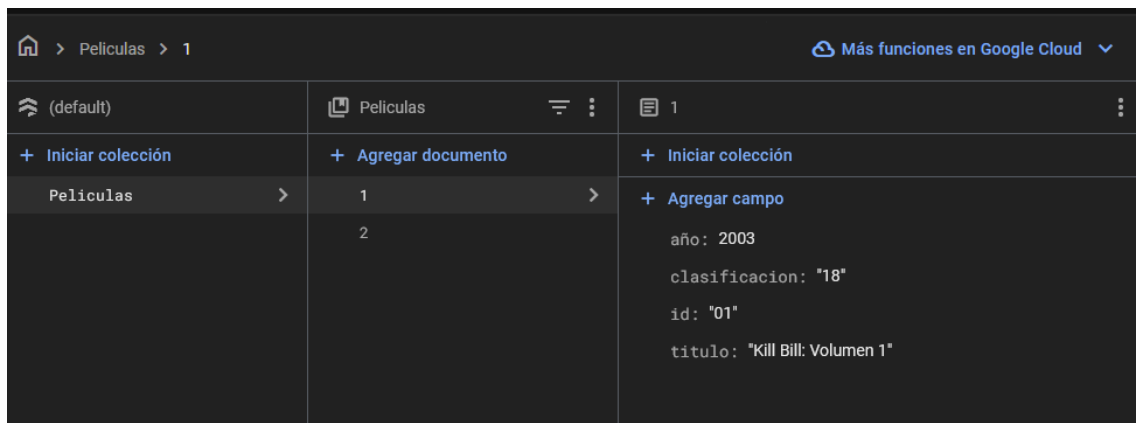
En este proyecto se va a desarrollar una aplicación de un cine donde los usuarios podrán insertar, modificar, buscar y borrar películas de la cartelera; ver en un mapa su localización y activar un temporizador. Está desarrollado en *Android Studio*.

2. Base de datos

La base de datos usada por la aplicación ha sido desarrollada en *Firebase*. Primero, se crea un proyecto, en este caso llamado *IntegradoraUT2*.



Posteriormente se crea una colección llamada *Películas* y dos documentos, que contienen un identificador, el título, año de publicación y la clasificación de cada una de las películas.

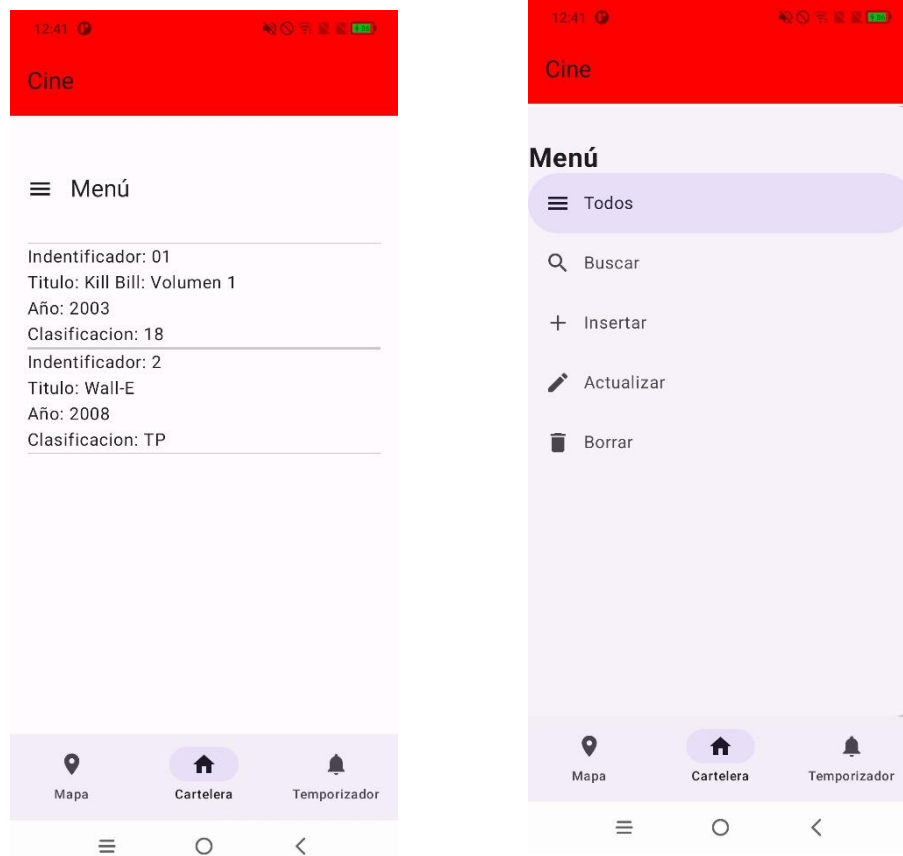


3. Aplicación

La aplicación tiene una *TopBar* donde se muestra su nombre, *Cine*, y una *BottomBar* con las tres ventanas disponibles: *Mapa*, *Cartelera* y *Temporizador*.

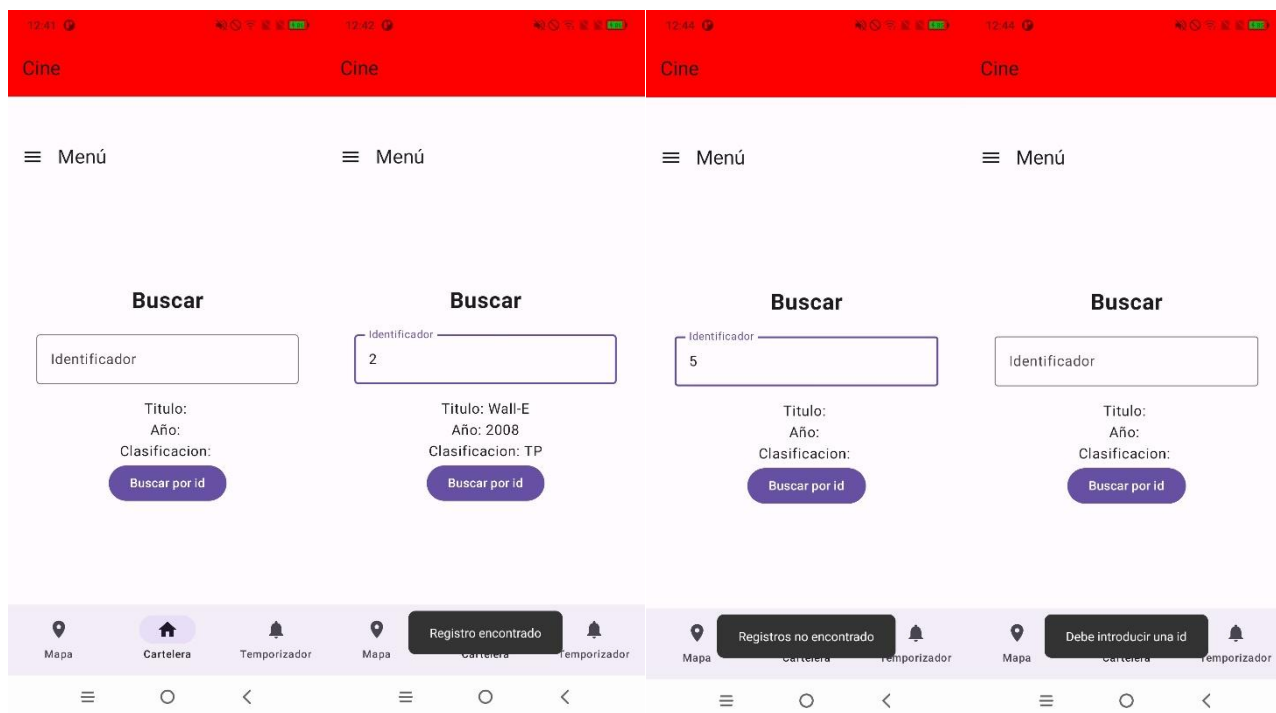
3.1. Cartelera

Al iniciar la aplicación, la primera pantalla que verá el usuario será *Cartelera*. Esta pantalla tiene un *Drawer* que al ser desplegado mostrarás las distintas acciones que se pueden realizar con la base de datos. Por defecto se muestra la opción *Todos*, que muestra todos los documentos de la base de datos, simulando una cartelera.



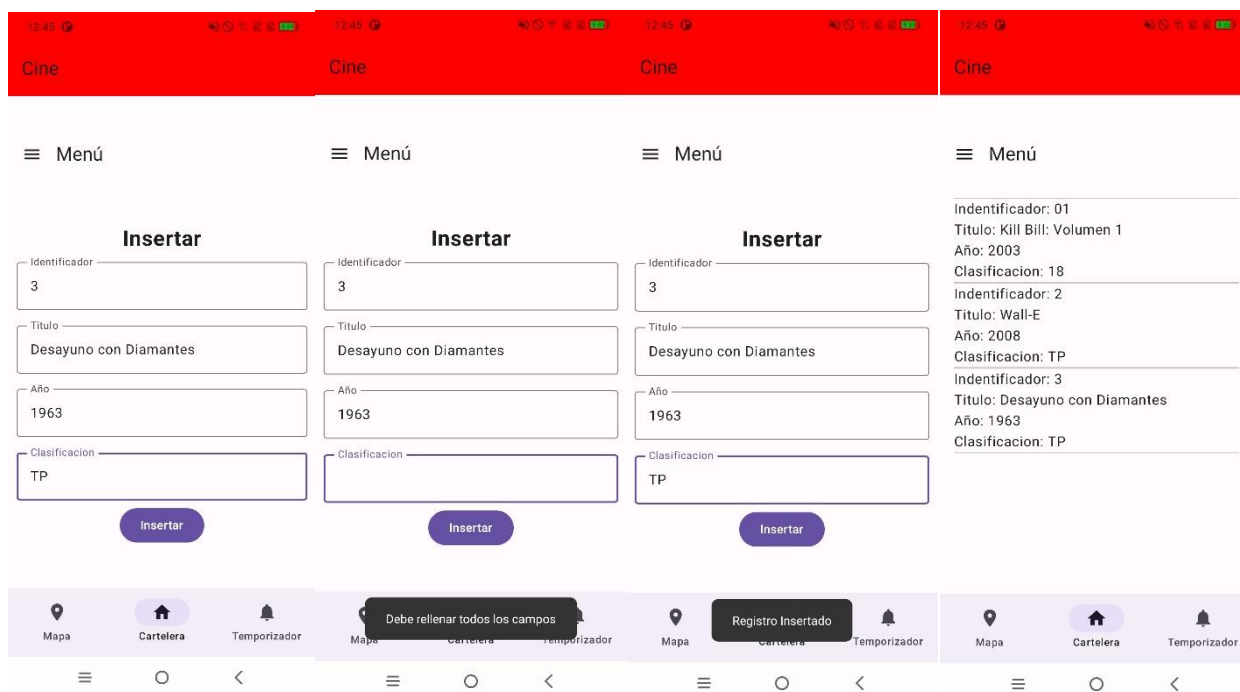
3.1.1. Buscar

En la opción *Buscar*, el usuario podrá introducir la id de una película y obtener la información asociada a ella que se encuentre en la base de datos. Si la id introducida no se encuentra, un mensaje avisará al usuario de ello, y si se pulsa el botón buscar con el campo id vacío, también se notificará al usuario.



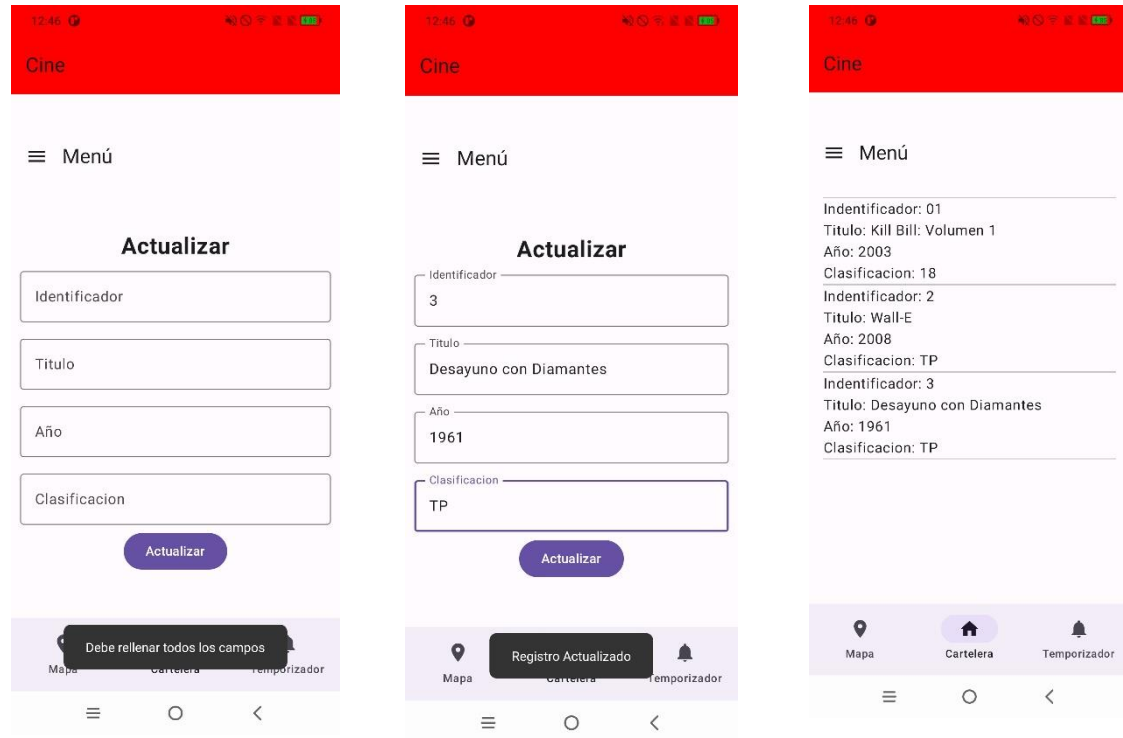
3.1.2. Insertar

En la opción *Insertar* el usuario podrá añadir una película a la cartelera. Deberá rellenar todos los campos y pulsar el botón insertar. Si deja algún campo vacío no podrá añadir el registro a la base de datos. Si la inserción se realiza de forma correcta, se mostrará al volver a la ventana *Todos*.



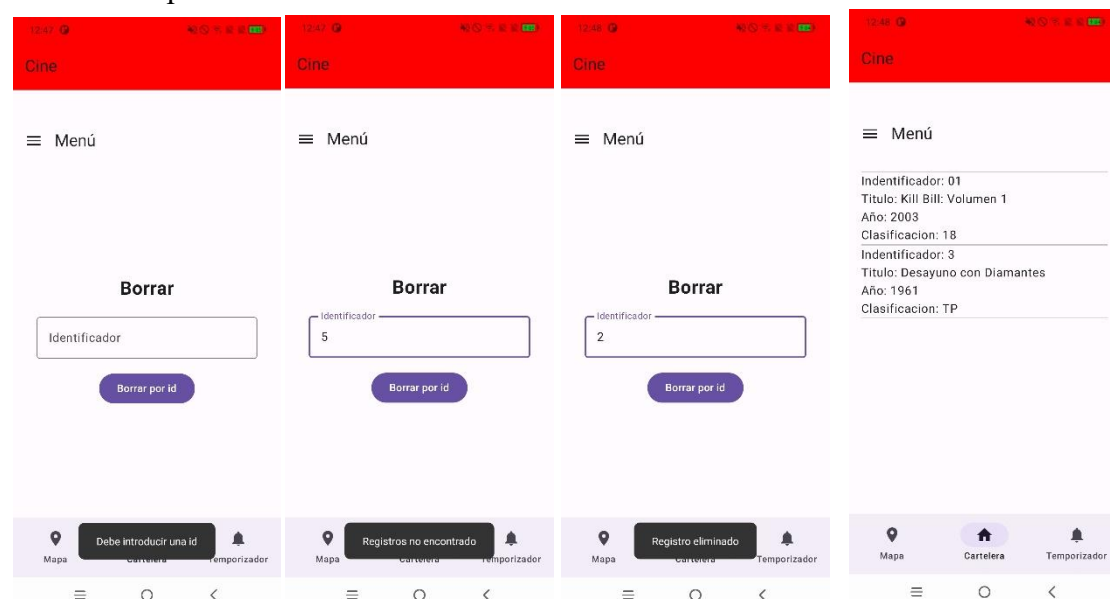
3.1.3. Actualizar

En la opción *Actualizar* el usuario podrá modificar los datos de una película. Deberá rellenar todos los campos y pulsar el botón actualizar. Si deja algún campo vacío no podrá modificar el registro. Si la actualización se realiza de forma correcta, se mostrarán los cambios al volver a la ventana *Todos*.



3.1.4. Borrar

En la opción *Borrar*, el usuario podrá introducir la id de una película y borrar la información asociada a ella que se encuentre en la base de datos. Si la id introducida no se encuentra, un mensaje avisará al usuario de ello, y si se pulsa el botón borrar con el campo id vacío, también se notificará al usuario. Al volver a la pestaña *Todos*, se habrá eliminado la película.



3.2. Mapa

En la ventana *Mapa* el usuario podrá ver la localización del cine, en este caso Cine Yelmo las Arenas.



3.3. Temporizador

En la ventana *Temporizador* el usuario podrá introducir una cantidad de segundos para realizar una cuenta atrás. Si el usuario pulsa el botón para iniciar la cuenta y el campo está vacío se avisará al usuario.

