

Enunciados de las aplicaciones - 1 cuat. 2019

Versión del 30-03-2019

Requerimientos excluyentes:

- # Splash animado con: ícono de la aplicación, el nombre del alumno y la división.
- # Iconos de las aplicaciones que se reconozcan como pertenecientes a un mismo paquete de aplicaciones. (Distintos, pero iguales).
- # Todo en español. (¡TODO EN ESPAÑOL, los acentos pertenecen al idioma!).
- # Todo error o información mostrarlo con distintas ventanas. (DISTINTAS, ¡NO alerts!).
- # Cada aplicación con estilos que difieran entre sí. (Colores y fuentes y tamaños y formas, imágenes).
- # Sonidos distintos al iniciar las aplicaciones.
- # Validación de datos, en todos los formularios. (TODOS LOS DATOS, EN TODOS LOS FORMULARIOS).
- # Spinners en todas las esperas. (TODAS).
- # Distintos botones de usuario para testear el ingreso (flotantes, fijos, con distintas formas y distintas posiciones).
- # Los botones de las aplicaciones con imágenes y estilos (DISTINTOS).
- # La TOTALIDAD de la superficie de la pantalla debe estar ocupada con distintos elementos. (¡NO debe haber espacios neutros!).

Requerimientos optativos:

- # Los spinners con el logo de la empresa.
- # Botones de las aplicaciones con animaciones.
- # Sonidos por cada transición de páginas.
- # Sonido al cerrar la sesión.
- # Vibraciones al detectarse un error.

1.- Relevamiento visual (testeado en más de un dispositivo):

Ingresar un usuario.

Seleccionar un BOTÓN de dos posibles (Cosas LINDAS del edificio, Cosas FEAS del edificio).

Los botones deben de ocupar toda la pantalla (TODA LA PANTALLA) y poseer imágenes alusivas.

Al ingresar a una sección, nos permite tomar una foto y subirla a la nube.

El nombre del usuario tiene que estar relacionado con la foto.

Los demás usuarios tienen que ver la foto subida.

El listado de fotos se tiene que mostrar ordenado por fecha de forma DESCENDENTE.

- + Permitir subir más de una foto a la vez.
- + Mostrar el listado de las fotos que el usuario subió.
- + Permitir votar la cosa más linda y la más fea del edificio (un voto por foto).
- + Permitir ver los resultados en gráficos de torta (para las lindas) y de barra (para las feas).
- + Al seleccionar un resultado del gráfico, mostrar la foto correspondiente.

2.- Tabla didáctica de idiomas para niños (5 años):

Ingresar un usuario.

Crear una aplicación con cinco BOTONES que ocupen toda la pantalla. (TODA LA PANTALLA).

- + Los sonidos deben estar en dos idiomas como mínimo (a elección).
 - + Los sonidos pueden ser grabados por el usuario (no excluyente, pero suma nota. Si lo graban con acento español, más).
- + Se tendrán botones que permitan seleccionar el **idioma** deseado. (que posean banderitas)
- + Se tendrán botones que permitan seleccionar el **tema** deseado. (que posean imágenes alusivas)
- + Debe funcionar con el dispositivo tanto en horizontal como en vertical, ajustando los elementos a la pantalla.

Los temas son:

Colores.

Números.

Animales.

3.- Alarma de robo:

Ingresar un usuario.

Permitir activar y desactivar el detector de robo.

Una vez activado, se va a disparar la alarma si el dispositivo:

- Al cambiar la posición (a izquierda o a derecha) emitirá un sonido distinto.
- Al ponerlo vertical, se encenderá la luz por 5 segundos y emitirá un sonido.
- Al ponerlo horizontal, vibrará por 5 segundos y emitirá un sonido.
- + Grabar los sonidos.

Ejemplo: al moverlo hacia la izquierda, “**¡Están hurtando el dispositivo!**”, al moverlo hacia la derecha “**¡Epa! ¿Qué estás por hacer?**”.

4.- Carga de crédito:

Ingresar un usuario.

Permite escanear un código **QR** encriptado.

Si no lo cargó, se le carga el crédito correspondiente, que se acumulará en un visor de créditos.

Si ya lo cargó, mostrará un mensaje que indique lo sucedido.

- + Verificar que el código **QR** esté almacenado en la base de datos.
- + Agregar un botón para limpiar los créditos cargados del usuario.

8c95def646b6127282ed50454b73240300dccabc = 10

ae338e4e0cbb4e4bcffaf9ce5b409feb8edd5172 = 50

2786f4877b9091dcad7f35751bfcf5d5ea712b2f = 100



100



50



10

5.- Conversando en el aula (testado en más de un dispositivo):

Ingresar un usuario.

Seleccionar un BOTÓN de dos posibles (PPS-4A y PPS-4B).

Los botones deben de ocupar toda la pantalla (TODA LA PANTALLA) y poseer un color que los distinga.

En el aula (respetar el mismo color del ingreso). Se posee un cuadro de texto y un botón para ingresar un mensaje.

El listado de mensajes muestra el usuario que lo generó (al estilo Whatsapp).

- + Los mensajes no pueden tener más de 21 caracteres.
- + Mostrar la fecha y el autor del mensaje.
- + Si el autor del mensaje soy yo, NO mostrar el nombre.
- + Los mensajes propios se alinearán a la derecha, los demás, a la izquierda.

6.- Despertador por GPS:

Ingresar un usuario.

Se ingresa una dirección y una distancia mínima.

Al estar a una distancia menor a la establecida, sonará una alarma por 8 segundos.

Guardar un listado con las direcciones y distancias de cada usuario, con la fecha y la hora.

- + Personalizar el mensaje de alarma, permitiendo que lo grabe el usuario.

7.- Visualizador kinético:

Ingresar un usuario.

Seleccionar un BOTÓN de dos posibles (Cosas LINDAS del edificio, Cosas FEAS del edificio).

Los botones deben de ocupar toda la pantalla (TODA LA PANTALLA) y poseer imágenes alusivas.

- Al ingresar a una sección, nos permite tomar una foto y subirla a la nube.
- El nombre del usuario tiene que estar relacionado con la foto.
- Los demás usuarios tienen que ver la foto subida.
- El listado de fotos se tiene que mostrar de forma DESCENDENTE.
- Permitir subir más de una foto a la vez.
- Mostrar el listado de las fotos que el usuario subió.
- Permitir votar la cosa más linda y la más fea del edificio (un voto por foto).
- Permitir ver los resultados en gráficos de torta (para las lindas) y de barra (para las feas).
- Al seleccionar un resultado del gráfico, mostrar la foto correspondiente.

En la galería de fotos:

- Al mover el celular hacia la derecha, mostrar la siguiente fotografía
- Al mover el celular hacia la izquierda, a la foto anterior.
- Al hacer otro movimiento (usted lo determinará) se vuelve al principio.

8.- Juego de movimiento kinético:

Ingresar un usuario.

Se puede elegir a un personaje (DC o MARVEL).

Al iniciar el juego (botón), un TIMER comienza a funcionar, hasta que el usuario pierda.

Objetivos:

- + Se debe lograr mover al personaje por la pantalla del dispositivo (con la interacción de los sensores de movimiento).
- + El personaje nunca debe tocar los márgenes de la pantalla, si lo hace, pierde.
- + Los movimientos del dispositivo controlan la dirección y velocidad del movimiento del personaje.
- + Guardar los puntos logrados por cada jugador.
- + Mostrar el listado de los primeros tres mejores registros.

9.- Partidos de metegol (testeados en más de un dispositivo):

Ingresar un usuario.

Crear un partido de metegol con los dos nombres de los competidores (sólo el administrador).

Sacar una foto y relacionarla con el partido.

Poder cargar el resultado final.

Listar todos los partidos (ordenados por fecha de manera DESCENDENTE).

- + Grabar un video y relacionarlo con el partido.
- + Mostrar el usuario que ganó más partidos.

LISTADO DE USUARIOS PARA LAS APLICACIONES

```
{ "id":1, "correo":"admin@gmail.com", "clave":1111, "perfil":"admin", "sexo":"femenino"}  
{ "id":2, "correo":"invitado@gmail.com", "clave":2222, "perfil":"invitado", "sexo":"femenino"}  
{ "id":3, "correo":"usuario@gmail.com", "clave":3333, "perfil":"usuario", "sexo":"masculino"}  
{ "id":4, "correo":"anonimo@gmail.com", "clave":4444, "perfil":"usuario", "sexo":"masculino"}  
{ "id":5, "correo":"tester@gmail.com", "clave":5555, "perfil":"tester", "sexo": "femenino"}
```

Primer parcial: 3 obligatorias (1.- Relevamiento visual, 2.- Tabla didáctica de idiomas para niños y 3.- Alarma de robo) + opcionales.

Primer recuperatorio: 4 obligatorias (1.- Relevamiento visual, 2.- Tabla didáctica de idiomas para niños, 3.- Alarma de robo y 7.- Visualizador kinético) + opcionales.

Recuperatorio en primera fecha de final: 6 obligatorias (1.- Relevamiento visual, 2.- Tabla didáctica de idiomas para niños, 3.- Alarma de robo, 5.- Conversando en el aula y 8.- Juego de movimiento kinético.) + opcionales.

Recuperatorio en segunda fecha de final: Todas. (SI, TODAS)

PRIMER PARCIAL

Obligatoria = nota hasta 4

Más una opcional = nota hasta 5

Más dos opcionales = nota hasta 6

Más tres opcionales = nota hasta 7

Más cuatro opcionales = nota hasta 8

Más cinco opcionales = nota hasta 9

Más seis opcionales = nota hasta 10

RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL

Obligatoria = nota hasta 4

Más una opcional = nota hasta 6

Más dos opcionales = nota hasta 7

Más tres opcionales = nota hasta 8

Más cuatro opcionales = nota hasta 9

Más cinco opcionales = nota hasta 10

1° RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL (FECHA FINAL)

Obligatoria = nota hasta 4

Más una opcional = nota hasta 6

Más dos opcionales = nota hasta 8

Más tres opcionales = nota hasta 10

2° RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL (FECHA FINAL)

Obligatoria = nota hasta 10