

Enunciados de las aplicaciones - 2 cuat. 2020

Versión del 12-09-2020

Requerimientos excluyentes:

- # Los iconos de las aplicaciones que se reconozcan como pertenecientes a un mismo paquete de aplicaciones. (Distintos, pero iguales).
- # Splash animado con: ícono de la aplicación, el apellido y nombre del alumno y la división.
- # 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).
- # Validación de datos, en todos los formularios. (TODOS LOS DATOS, EN TODOS LOS FORMULARIOS).
- # Spinners en todas las esperas (TODAS). (establecer esperas de al menos 2 segundos).
- # Distintos botones de usuario, para testear el ingreso, en cada aplicación (flotantes, fijos, con distintas formas y distintas posiciones).
- # 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.
- # Sonidos distintos al iniciar las aplicaciones.
- # 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. (registrado en BD)

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 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).
- + Permitir subir más de una foto a la vez.
- + Mostrar el listado de las fotos que el usuario subió.
- + Al seleccionar un resultado del gráfico, mostrar la foto correspondiente.

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

Ingresar un usuario. (registrado en BD)

Crear una aplicación que permita seleccionar un tema y un idioma (botones flotantes siempre disponibles).

La aplicación contará con, al menos, cinco BOTONES que ocupen toda la pantalla. (TODA LA PANTALLA).

Se tendrán botones flotantes que permitan seleccionar el **idioma** deseado. (que posean banderitas)

Los idiomas son:

Español.

Inglés.

Portugués.

Se tendrán botones flotantes que permitan seleccionar el **tema** deseado. (que posean imágenes alusivas).

Los temas son:

Colores.

Números.

Animales.

- + Los sonidos pueden ser grabados por el usuario (no excluyente, pero suma nota. Si lo graban con acento español, más).
- + Debe funcionar con el dispositivo tanto en horizontal como en vertical, ajustando los elementos a la pantalla.

3.- Alarma de robo:

Ingresar un usuario. (registrado en BD)

La aplicación tendrá un botón que permitirá activar y desactivar el detector de robo.

Una vez activado, (asumiendo que el dispositivo está apoyado horizontalmente sobre una mesa) se va a disparar la alarma:

- Al cambiar la posición, a izquierda o a derecha, emitirá un sonido distinto para cada lado.
- 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.

Para desactivar la alarma se pedirá una contraseña y que deberá coincidir con la contraseña utilizada en el ingreso.

- + 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. (registrado en BD)

La aplicación permite escanear un código **QR** (encriptado) que acumula créditos.

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

Si ya lo cargó, mostrará un mensaje que indique lo sucedido y no se permitirá la carga del crédito.

Si el usuario registrado tiene el perfil "admin" e intenta cargar un código que ya posee, se le permitirá acumularlo, pero si lo intenta hacer más de dos veces no se le permitirá y se mostrará un mensaje de error.

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 (testeado en más de un dispositivo):

Ingresar un usuario. (registrado en BD)

La aplicación mostrará dos botones (con colores e imágenes que los distinga) y el texto PPS-4A y PPS-4B, respectivamente.

Los botones deben de ocupar toda la pantalla (TODA LA PANTALLA).

Una vez seleccionada el aula (respetar el mismo color del botón de ingreso), se tendrá un cuadro de texto y un botón para ingresar un mensaje.

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

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.

+ Los mensajes no pueden tener más de 21 caracteres.

6.- Administración de usuarios:

Ingresar un usuario. (registrado en BD)

Crear una aplicación que permita dar de alta a un usuario (sólo el administrador) y ver el listado de los mismos (en otra página).

Se ingresarán: apellidos, nombres, D.N.I. correo y clave (se pedirá un reingreso). Validar TODOS los datos y guardarlos en la BD.

Si el perfil es distinto al administrador, solo se podrá visualizar el listado de usuarios (siempre ordenado alfabéticamente).

Permitir que la aplicación lea el código **QR** de los D.N.I. y cargue: apellidos, nombres y número de documento del usuario a ser dado de alta. Tener en cuenta que hay varias versiones del D.N.I.

+ Subir la foto del usuario y mostrarla en el listado.

7.- Despertador por GPS:

Ingresar un usuario. (registrado en BD)

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.
- + Seleccionar un lugar desde un mapa.

8.- Visualizador kinético:

Ingresar un usuario. (registrado en BD)

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 (con fecha y usuario).

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 (a la primera foto).

9.- Juego de movimiento kinético:

Ingresar un usuario. (registrado en BD)

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

Al iniciar el juego, el personaje elegido aparecerá en el centro de la pantalla y un TIMER comenzará a funcionar, hasta que el personaje toque cualquier borde de la pantalla.

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 en la BD.

Mostrar el listado de los primeros tres mejores registros.

- + Al iniciar el juego, hacer que el personaje se empiece a mover (que no se quede quieto).

10.- Partidos de metegol (testado en más de un dispositivo):

Ingresar un usuario. (registrado en BD)

Crear un partido de metegol con los dos nombres de los competidores (sólo el administrador) y la fecha del encuentro.

Se podrá cargar el resultado final del partido y asociar una foto al mismo (sólo el administrador).

Si el perfil es distinto al administrador, solo se podrán visualizar los resultados.

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

La aplicación deberá tener una sección con los cinco usuarios que más partidos ganaron.

- + Grabar un video y relacionarlo con el partido (sólo el administrador).

LISTADO DE USUARIOS PARA LAS APLICACIONES

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

Recuperatorio: 4 obligatorias (1.- Relevamiento visual, 2.- Tabla didáctica de idiomas para niños, 3.- Alarma de robo y 4.- Carga de crédito) + opcionales.

Recuperatorio en primera fecha de final: 6 obligatorias (1.- Relevamiento visual, 2.- Tabla didáctica de idiomas para niños, 3.- Alarma de robo, 4.- Carga de crédito, 5.- Conversando en el aula y 8.- Juego de movimiento kinético.) + opcionales.

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

PRIMER PARCIAL

Obligatorias (3) = nota hasta 4

Más una opcional (4) = nota hasta 5

Más dos opcionales (5) = nota hasta 6

Más tres opcionales (6) = nota hasta 7

Más cuatro opcionales (7) = nota hasta 8

Más cinco opcionales = (8) nota hasta 9

Más seis opcionales = (9) nota hasta 10

RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL

Obligatorias (4) = nota hasta 4

Más una opcional (5) = nota hasta 5

Más dos opcionales (6) = nota hasta 6

Más cuatro opcionales (7) = nota hasta 7

Más cinco opcionales (8) = nota hasta 8

Más seis opcionales (9) = nota hasta 9

Más siete opcionales (10) = nota hasta 10

1° RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL (FECHA FINAL)

Obligatorias (6) = nota hasta 4

Más una opcional (7) = nota hasta 5

Más dos opcionales (8) = nota hasta 6

Más tres opcionales (9) = nota hasta 8

Más cuatro opcionales (10) = nota hasta 10

2° RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL (FECHA FINAL)

Obligatorias (10) = nota hasta 10