

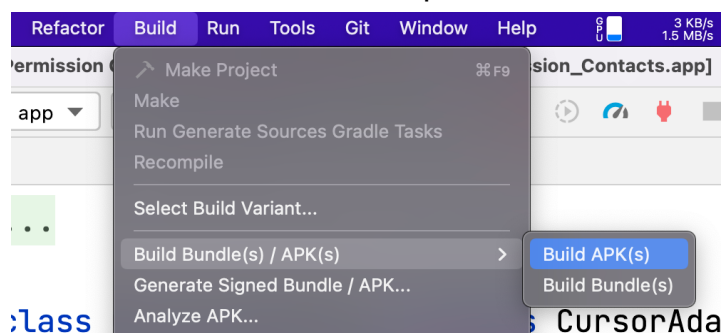
Pontificia Universidad Javeriana
Maestria en Ingeniería de Sistemas y Computación
Computación Móvil 2023-30
Taller #3 Firebase

1. Defina una aplicación que permita el registro y la autenticación de usuarios. Los datos del usuario deben incluir: nombre, apellido, email, password, número de identificación, latitud y longitud. Utilice la autenticación de Firebase para almacenar la información email y password, la base de datos en tiempo real para los datos secundarios del usuario.
2. Cree 3 opciones en menú de la actividad principal que permitan al usuario cerrar la sesión autenticada, modificar la información del usuario y otra para establecerse como disponibles.
3. En la actividad principal muestre la lista de usuarios que se encuentran como "disponibles" en la aplicación (puede mostrar su nombre o su correo).
4. Al hacer click a un usuario el usuario es dirigido a una actividad compuesta con un mapa, el mapa debe mostrar 2 pines uno verde para la posición del usuario autenticado y otro azul para la posición del usuario disponible.
5. Cuando el usuario autenticado realice un cambio de posición (locationUpdate) esta información debe ser almacenada en firebase y el pin verde debe mostrar dicho cambio de posición y el mapa debe enfocar el pin.
6. Cuando el usuario disponible realice un cambio de posición (addValueEventListener) esta información debe ser almacenada en firebase y el pin azul debe mostrar dicho cambio de posición.

Nota: Todas las decisiones de diseño, colores, fondos, temas, animaciones e íconos son de libre elección de los estudiantes. Sin embargo se espera un correcto uso de layouts, aprovechamiento de la pantalla, e íconos acorde al tipo de aplicación.

Recomendaciones

1. Utilice de forma adecuada los recursos de la aplicación (@String, @Drawable, etc.)
2. Utilice correctamente el uso de intents y el envío de información mediante extras.
3. La entrega de este taller consiste en:
 - Código fuente (en formato .zip o .rar)
 - Ejecutable apk de la aplicación generada, este puede ser generado desde Android Studio utilizando la opción:



Luego de esto el archivo .apk está localizado dentro de la carpeta del proyecto en la siguiente ruta: `app/build/outputs/apk/debug/app-debug.apk`