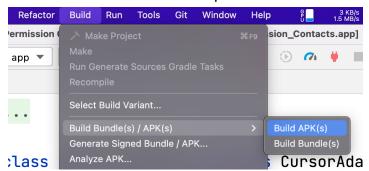
## Pontificia Universidad Javeriana Maestria en Ingenieria de Sistemas y Computación Computación Móvil 2023-30 Taller #3 Firebase

- 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.
- 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 mediantes 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