Entrega seguimiento Asee

FestivApp

Carlos Licha de la Encarnación |Manuel González Saavedra

Escuela Politécnica Curso 2018/2019



Contenido

[Descripción de la idea 2](#__RefHeading___Toc2243_631411093)

[Público objetivo 2](#__RefHeading___Toc2245_631411093)

[Propuesta inicial. 2](#__RefHeading___Toc2247_631411093)

[Análisis 2](#__RefHeading___Toc2249_631411093)

[Requisitos funcionales 2](#__RefHeading___Toc2251_631411093)

[Requisitos no funcionales 3](#__RefHeading___Toc2253_631411093)

[Diseño de la IU 4](#__RefHeading___Toc2255_631411093)

[Mapa de navegación 4](#__RefHeading___Toc2257_631411093)

[Mockup/Wireframe de la aplicación 4](#__RefHeading___Toc2259_631411093)

[Mapa de navegación 6](#__RefHeading___Toc2261_631411093)

[Estado del proyecto en la reunión 6](#__RefHeading___Toc2263_631411093)

[Proyecto final 7](#__RefHeading___Toc2265_631411093)

[Características 7](#__RefHeading___Toc2267_631411093)

[Arquitectura 7](#__RefHeading___Toc2269_631411093)

[Diseño de la UI final 9](#__RefHeading___Toc2271_631411093)

[Cambios respecto a la propuesta inicial 10](#__RefHeading___Toc2273_631411093)

[Principales problemas 10](#__RefHeading___Toc2275_631411093)

[Conclusión 11](#__RefHeading___Toc2277_631411093)

# Descripción de la idea

El proyecto que estamos desarrollando para la asignatura de Arquitecturas Software para Entornos Empresariales es una aplicación para entornos móviles Android que incluya funcionalidad completa de acceso a base de datos, *networking*, tareas asíncronas y patrones de diseño singulares en Android. Además, también pretende que nos desenvolvamos en el desarrollo de interfaces gráficas (*Activities*) valiéndonos de principios como *Material Design 2.0*

Nuestra *app* contiene diferentes categorías en las que se puede clasificar un evento, no excluyentes entre sí, es decir, puede existir en varias a la vez, o en ninguna. Estos eventos se obtienen buscándolos a través de una API que se conecta a un servidor remoto y se ofrecen en vista de rejilla. Cuando el usuario pulse un evento, verá la información asociada, proporcionada por dicha API. En la interfaz del evento se encuentran los botones para clasificarlo en las diferentes categorías

# Público objetivo

Corresponde a personas, generalmente jóvenes o aficionados a la música, que suelan con frecuencia asistir a conciertos de grupos en su provincia o en otras provincias de España, de manera que con esta aplicación tengan más fácil y rápido el acceso a la información: dónde es, cuándo y quiénes participan.

# Propuesta inicial.

La funcionalidad principal de la aplicación consiste en la consulta de eventos, que pueden ser festivales y conciertos, a partir de una configuración (Nombre, provincia, fecha de inicio, etc.) Además, estos eventos pueden almacenarse localmente guardándose en categorías como *Favoritos*, *Eventos próximos* o *Asistidos* dentro de una base de datos en la propia app. Podrá verse toda la información de un evento, que será proporcionada por la API de *SongKick.* La base de datos SQLite se ha construido como ORM y el *parsing* de los objetos en la API se ha realizado manualmente.

## Análisis

### Requisitos funcionales

#### Buscador:

* R1- Buscar eventos(Festival/Concierto) por nombre.
* R2- Buscar eventos(Festival/Concierto) por provincia.
* R3- Buscar eventos(Festival/Concierto) por fecha de inicio y/o finalización
* R4- Poder elegir si se quiere buscar, Festival, Concierto o ambos.

#### Menú Buscador:

* R5- Acceder a la lista de eventos Favoritos
* R6- Acceder a la lista de eventos Pendientes
* R7- Acceder a la lista de eventos Asistidos

#### Lista de eventos:

* R8- Acceder a un evento de la lista pulsandolo.
* R9- Alternar entre páginas de la lista en caso de que las haya.

#### Detalles del evento:

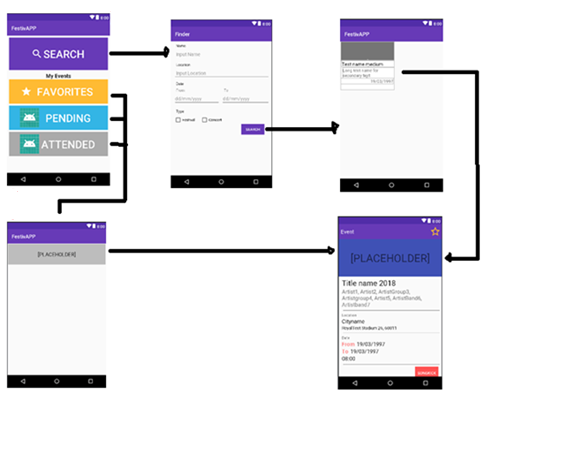
* R10- Operaciones *CRUD* para gestionar lista de Favoritos.
* R11- Operaciones *CRUD* para gestionar lista de Pendientes.
* R12- Operaciones *CRUD* para gestionar lista de Asistidos.
* R13- Consultar información relevante al evento.
* R14- Acceder a la página de *SongKick* del evento en cuestión mediante un botón.
* R15- Poder cambiar el idioma de la aplicación.
* R16- Recibir notificaciones cuando un evento de interés se acerque.

### Requisitos no funcionales

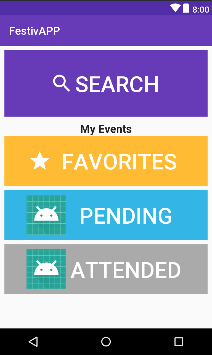
* Aplicación accesible e intuitiva mediante el uso de *Material Design*.
* Uso de base de datos mediante la *API SQLite*.
* Obtención de los datos mediante llamadas *REST* a la API *SongKick*.
* Uso fluido de la aplicación, sin pantallas de carga ni retrasos.
* Programación de la lógica en *Java* y en *Kotlin*, haciendo uso de la interoperabilidad.
* Patrones de diseño para mejorar la calidad del código.

## Diseño de la IU

### Mapa de navegación

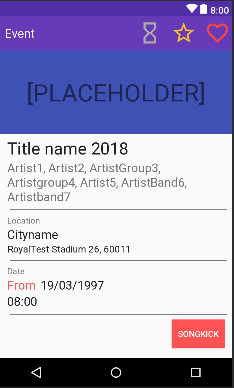


### Mockup/Wireframe de la aplicación

 MainActivity

Este es el *Activity* principal que se cargará cuando se inicie la aplicación. Permite navegar hacia los eventos marcados como *Favorites*, eventos que aún no próximos (*Pending)* y eventos a los que ya se haya asistido *(Attended)*.

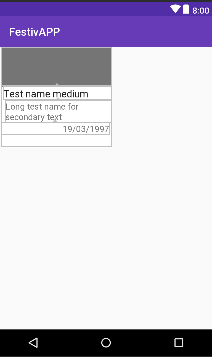
También se puede acceder a una búsqueda por diferentes cambios en Search

EventActivity

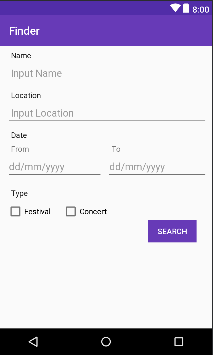
Esta Activity permite mostrar la información de un evento concreto: su nombre, los artistas que participan, la ciudad en la que se desarrolla, el lugar exacto en esa ciudad y la fecha y hora de comienzo.

En la AppBar se implementan las opciones de añadir el evento a Favoritos

También se implementa la posibilidad de acceder a su página en SongKick

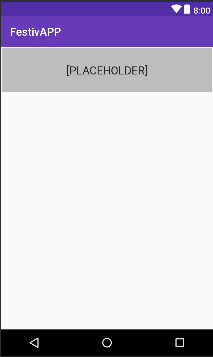
EventListActivity

Este Activity muestra todos los eventos según la búsqueda que se haya hecho en el FinderActivity. Si se presiona sobre uno, llevará a los detalles del evento.

FinderActivity

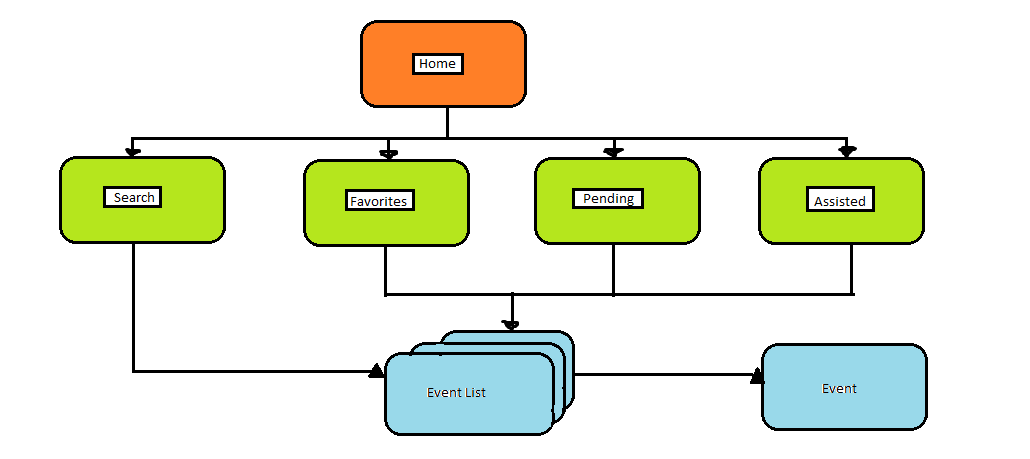
Este Activity permite buscar un evento accediendo a la API de SongKick. Permite hacer una búsqueda según el nombre del evento, localización (campo obligatorio), y fecha de comienzo o cierre.

También permite discriminar si el evento es un festival, concierto o ambos.

EventListActivity

La lista de eventos es accesible desde el buscador o desde las opciones de Favoritos, Asistidos o Pendientes en ella se mostrarán las distintas *previews* de los eventos que coinciden con los criterios de búsqueda.

# Mapa de navegación



# Estado del proyecto en la reunión

En la reunión de seguimiento vimos el estado del proyecto con la implementación inicial. Se nos indicó principalmente aspectos de la documentación. En cuanto a diseño se destacaron aspectos como que el activity inicial debe contener información más directa al usuario, pero que al final por falta de tiempo se dejará con el menú existente. La implementación cumple con los requisitos para la entrega.

Ahora debe reimplementarse el proyecto con los patrones de arquitectura de Android, que describiremos a continuación.

# Proyecto final

## Características

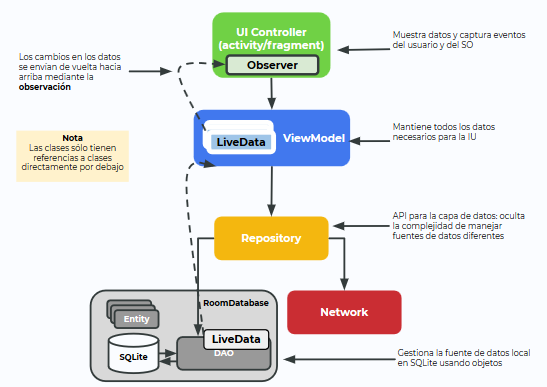
La funcionalidad del proyecto sigue siendo la misma que en la versión inicial: podemos buscar eventos a través de una fuente externa para mostrar su información. Estos eventos pueden ser guardados localmente en diferentes listas como son *Favoritos, Asistidos o Pendientes*.

No obstante, el proyecto ahora sigue los patrones de arquitectura recomendados en Android, tales como Room, Repository y MVVM.

Además algunos de los requisitos iniciales han sido suprimidos por falta de relevancia y/o tiempo y otros han sido añadidos.

## Arquitectura

La estructura de una aplicación Android debe seguir la siguiente arquitectura



En nuestro proyecto se ha aplicado como sigue:

* **UI Controller**, Los controladores de la interfaz son las Activities que mostrarán la interfaz al usuario. Se conservan en aspecto igual que en la entrega anterior. La diferencia está en la lógica interna, ahora los datos **no** se obtienen desde la base de datos, sino desde ViewModel, que controla los datos, sustituyendo todas las llamadas realizadas al Repository por llamadas a ViewModel. Este viewmodel se ha utilizado en List Activity (Una actividad de colección) y Event Actvity (Una actividad de detalle) Que son además las únicas actividades que requieren de acceso a datos locales y remotos.

Además, se ha implementado el patrón de implementación **DataBinding**, que permite vincular cada View con el layout de forma directa.

Los Activities fundamentales que contienen datos son ***EventActivity***y ***EventListActivity****.*

* **ViewModel:** El ViewModel es el controlador de los datos que se mostrarán a la interfaz. Contiene una instancia de **LiveData**, de tipo Evento, que es donde se almacenará la información. Las clases ViewModel existen para gestionar los datos de la lista de eventos como a un evento de forma individual (EventActivityViewModel y EventListActivityViewModel)

**LiveData** es un componente consciente del ciclo de vida, y en este caso son los eventos de Songkick. Android se encarga de gestionar su ciclo de vida y con este patrón se nos garantiza datos actualizados, sin pérdidas de memoria y robustez.

Nos ha permitido utilizar el patrón **Observer**: un evento notificará a su observador (activity) sobre sus cambios para que actualice su interfaz.

Su misión es ofrecer de forma simple la información a la interfaz, valiéndose de ello de llamadas únicamente al Repository:

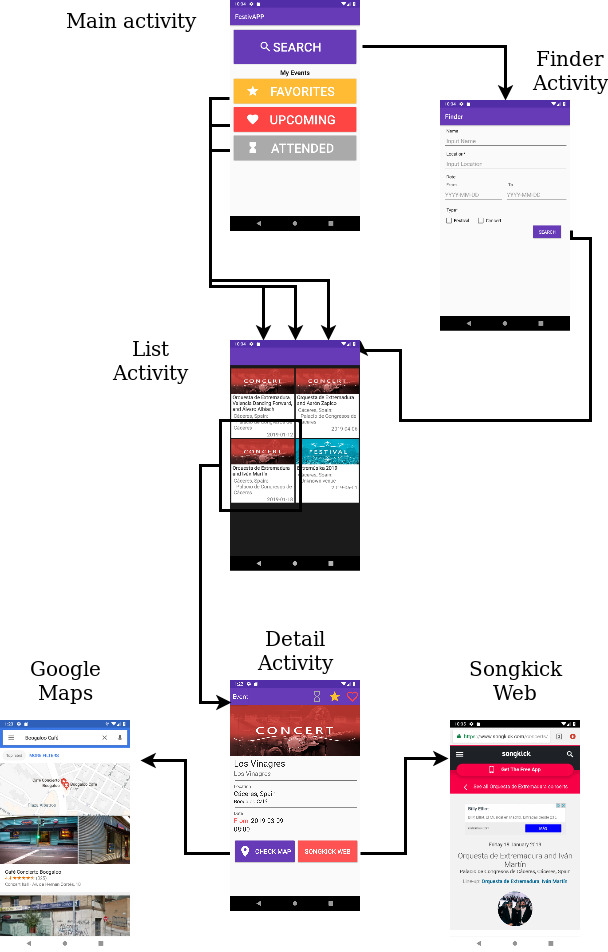
* **Repository:** El repositorio unifica las llamadas de la fuente externa como es la API de Songkick y la fuente interna como es la base de datos. Lleva toda la lógica necesaria para simplificar sus métodos a ViewModel. La función de repositorio la lleva la clase **EventRepository**. Esta clase está implementada bajo el patrón **Singleton**
* **RoomDataBase:** Esta clase hace la función de base de datos. Está implementada con el patrón Data Mapper, que nos ofrece la librería **Room**. Las clases que hacen función de base de datos son:
  + AppDatabase: La propia base de datos se conserva casi igual, con las etiquetas añadidas de Room
  + DBContract
  + EventItem: Son las llamadas entities; se conserva casi igual, con las etiquetas en el nombre de la clase y sus atributos para poder usar Room.
  + EventDAO: Esta clase ha cambiado radicalmente a ser una interfaz con los equivalentes métodos CRUD, pero realizados únicamente como consultas SQL escritas en etiquetas. Room se encarga de generar su implementación.

Esta clase está implementada como patrón **Singleton.**

* Network: Esta es la fuente de datos externa. Es la implementación de la API de Songkick, que consta de dos métodos principalmente: buscar un evento por localización y otro por nombre y localización, tratando los datos como JSON

## Diseño de la UI final

Es igual que la versión inicial pero con un aspecto mejorado y la posibilidad de acceder a la página web de songkick y a la localización en google maps a partir de su evento.



## Cambios respecto a la propuesta inicial

Los principales cambios que se han llevado respecto a la idea principal han sido:

- **Eliminados requerimientos R15 y R16**. La posibilidad de cambiar el idioma, y de recibir notificaciones era muy interesante, lamentablemente por falta de tiempo debido a otras asignaturas nos ha sido imposible implementar los cambios necesarios.

**- Localización del evento en Google Maps**. Uno de los últimos cambios realizados fue la búsqueda del evento obteniendo sus coordenadas desde la API de Songkick y haciendo una consulta utilizando Google Maps.

**- Acceso a la página de songkick del evento.** Aunque este requerimiento estaba entre los iniciales no pudo ser implementado por falta de tiempo, finalmente se hizo con éxito para la entrega final. La página de Songkick además ofrece la posibilidad de comprar las entradas del evento en cuestión.

## Principales problemas

Aunque como en cualquier proyecto ha habido varios problemas para el desarrollo de la aplicación, tales como decidir como se iba a estructurar la base de datos, tener que cambiar el número de métodos que se usaban para llamar a esta, los tiempos de carga de algunas Activities etc. Ninguno ha sido tan grande y duradero como nuestro problema con Live Data.

**El problema de Live Data:** Cuando tocaba implementar los patrones de diseño al principio creímos entenderlo bien, pero a medida que nos acercábamos a la última parte el paraba debido a los crashes y bugs. Al intentar implementar Live Data lo utilizamos desde las llamadas de Room, hasta el UI controller pasando por Repository y ViewModel. Constantes problemas de concurrencia e incapacidad para obtener los datos de forma consistente de la BD. Se debía al hecho de tratar a los contenedores Live Data como una instancia mas de un objeto, sin tener en cuenta sus particularidades. No estábamos usándolo, **estábamos luchando contra Live Data.** Intentando que se comporte como no debe y sin utilizar sus ventajas. Esto resultó en que fallamos la entrega anticipada, porque por más tiempo que teníamos no conseguíamos hacer que funcionase algo aparentemente sencillo y útil.

**La solución:** Tras acabar los exámenes de diciembre nos reunimos y nos pusimos a releer en que consistía Live Data, que era. Llegamos a la conclusión de que había que eliminarlo de la base de datos, de respository y en UiController solo estaría para declarar el observador. Al final el error que nos llevó 2 semanas solucionar y con el que nos rendimos se solucionó en apenas 4 horas de trabajo.

# Conclusión

Crear este proyecto nos ha resultado difícil en esta última parte con patrones de arquitectura, ya que no entendíamos bien el funcionamiento de LiveData y hemos tenido problemas con llamadas asíncronas de la base de datos, pero consideramos que ha sido bastante útil y nos da pie a crear aplicaciones robustas siguiendo un estándar con estos patrones. Ha resultado en una propuesta interesante con la posibilidad de enfocarlo en un tema que nos gusta, nos ha servido para aprender a trabajar en equipo y para extender un poco más nuestro uso del control de versiones, pudiendo documentar todos los cambios y problemas a partir de los commits de Git.

Por último mencionar la gran importancia de ha tenido el lenguaje de programación Kotlin en nuestra aplicación pues resultó ser nuestro principal reto y motivación el aprender a utilizarlo junto a sus ventajas. Enfocamos nuestro proyecto como una forma de aprendizaje de la asignatura y como añadido de un nuevo lenguaje de programación que nos será de una gran utilizad en el futuro.

# Link del proyecto

Todo el proyecto así como esta memoria pueden ser encontrados en el siguiente link:

https://github.com/clichade/FestivAPP