Proyecto UF1. Requisitos.

|  |
| --- |
| [1. Instrucciones.](#_7czmcjuo9h5s)  [2. Requisitos mínimos para obtener 5.](#_mt3h5luem795)  [3. Requisitos mínimos para obtener más 5.](#_cj45kbpjl6nx)  [4. Documentación.](#_4prnb49sxud3) |

# 1. Instrucciones.

1. La entrega consiste en enviar dos archivos separados:
   1. Un archivo PDF con la documentación del proyecto.
   2. La carpeta del proyecto Android Studio en formato ZIP.
      1. La base de datos contenida en la carpeta assets del proyecto deberá contener información para poder realizar pruebas de ejecución de la app.

# 2. Requisitos mínimos para obtener 5.

1. Documentación de la aplicación (archivo PDF).
2. Al menos dos activities por proyecto. Unificar los estilos a lo largo de todas las activities de la app.
3. Acceso a las vistas de los layouts desde java mediante FindViewById.
4. Uso de clases anónimas para la gestión de eventos.
5. Uso de la propiedad onClick para la gestión de eventos.

# 3. Requisitos para obtener más 5.

1. Acceso a base de datos. Ejecución de al menos una consulta.
2. Más de dos activities en la app.
3. Uso de diálogos (DialogFragment) para mostrar mensajes al usuario.
4. Variedad de controles en las interfaces de usuario y validación a la hora de introducir los datos en dichos controles.
5. Calidad del aspecto general de la app en cuanto layouts, imágenes, icono, ...

# 4. Documentación.

Elaborar un documento PDF con la siguiente información:

1. Descripción del tema elegido para el proyecto.
2. Base de datos (si se incluye).
   1. Modelo Entidad-Relación de las tablas.
   2. Estructura de cada tabla en SQLite.
   3. Contenido de cada tabla en SQLite.
3. Capturas de las diferentes interfaces de usuario y explicación de su implementación.
4. Explicación de todo aquello que se haya implementado más allá de los requisitos del proyecto.
5. Ejecución.
   1. Capturas de escenarios de ejecución que muestren la funcionalidad del proyecto.