

PVT: descripción de las actividades y acciones de la aplicación

El objetivo de la aplicación es obtener de su usuario las respuestas a unas preguntas y sus tiempos de reacción a unos estímulos, introducirlos en un archivo separados por comas, y enviar el archivo a una cuenta de correo electrónico determinada (con que abra el gmail con la dirección ya puesta y el archivo ya adjunto es suficiente). Te describo a continuación las actividades que hay diseñadas y lo que se supone que deben hacer.

HomeActivity:

Es la actividad inicial, donde el usuario introduce su identificador y elige el test que va a hacer.

Contenido:

- TextView => con el título del estudio (Sólo tiene que estar ahí)
- TextEdit => Para que los participantes introduzcan el identificador)
- 3 Button => Uno para cada test, con "Test 1/2/3" escrito
- TextView => con el creador del programa (licencia CC)

Acciones:

- Al click en el botón "Test 1":
 - > Comprobar que el Text edit no está vacío
 - > Si está vacío sacar un aviso de que debe introducir su identificador y no continuar a la siguiente actividad
 - > Si no está vacío crear el archivo "identificador"+"test_1"+"txt", activar dos alarmas en el reloj de android (a las 00:00 y a las 8:00 del día siguiente) y pasar a la SurveyActivity (La actividad con las preguntas)
- Al click en el botón "Test 2"/"Test 3":
 - > Comprobar que el Text edit no está vacío
 - > Si está vacío sacar un aviso de que debe introducir su identificador y no continuar a la siguiente actividad
 - > Si no está vacío crear el archivo "identificador"+"test_2/3"+"txt", y pasar a la PVT activity.

SurveyActivity:

Es la actividad con las preguntas de la encuesta, donde el usuario lee las preguntas y contesta en el campo de TextEdit que se le proporciona.

Contenido:

- TextView => indicando que es una encuesta
- nTextViews => uno por cada pregunta
- nTextEdits => uno por cada pregunta
- TextView => Recordando al usuario que conteste todas las preguntas
- Button => Para pasar a la PVT activity.

Acciones:

- Al click en el Botón "Pasar a PVT":
 - > Comprobar que ningún TextEdit está vacío
 - > Si está vacío alguno sacar un aviso de que "debe contestar a todas las preguntas del test antes de continuar" y no seguir con la siguiente Actividad.
 - > Si no está vacío ninguno, pasar los contenidos de cada campo a Strings, e introducirlas una a una separadas por comas en el archivo creado (En este caso siempre será "identificador"+"test_1"+"txt"). A continuación pasar a la PVT activity.

PVTActivity:

Es un test psicomotor, en el que una imagen aparece durante un segundo o hasta que el usuario clicka en ella a intervalos irregulares de tiempo durante 5 minutos. Cada click debe recoger la diferencia de tiempo entre el click y la aparición de la imagen en pantalla.

Contenido:

- ImageView => Es la imagen que ha de clickarse.

Acciones:

- La actividad:
 - > Durante 5 minutos debe hacer lo siguiente:
 - . Esperar un tiempo aleatorio entre 2-10 seg.
 - . Mostrar la imagen, que pasará a poder ser clickada.
 - . Si no se le hace click, la imagen permanece durante un segundo, guarda "1000" en un Array donde se guardarán los tiempos de reacción (por ejemplo) y luego se hace desaparecer la imagen, además de hacerla no clickable
 - . Si se le hace click, debe calcular la diferencia de tiempo entre el click y la aparición de la imagen y almacenar esa diferencia de tiempo (en milisegundos) convertida en String en el Array donde se guardan los tiempos de reacción (por ejemplo). A continuación debe volver a ocultar la imagen y hacerla no clickable.
 - > Una vez pasen los 5 minutos:
 - introducir las Strings del Array de tiempos de reacción uno a uno en el archivo que se haya creado ("identificador"+"test_1/2/3"+"txt") y continuar a la EndActivity

EndActivity:

Es la última actividad, aquí el usuario es recordado del resto de tests que debe hacer y se le avisa de que tendrá dos alarmas, y de como debe responder a ellas. También se le dan los datos de contacto del investigador para que se comunique con el si tiene algún problema.

Contenido:

- TextView => Para dar las gracias y el mensaje
- Button => Para mandar el correo y cerrar la aplicación.

Acciones:

- Al click en Button:
 - > Mandar un correo/abrir Gmail/app de correo nativa para mandar un correo a una dirección determinada con el archivo "identificador"+"test_1/2/3"+" .txt" adjunto automáticamente (el usuario debe poder mandarlo pulsando sólo enviar).
 - > Tras haber mandado el correo, matar la aplicación.

Esto es lo mínimo que creo necesario para hacer lo que yo quiero. Te he comentado la intención de cada actividad para que modifiques el código como consideres más oportuno, como por ejemplo para obtener una mejor lectura del tiempo de reacción o cualquier cosa que se te ocurra.