

Práctica de iOS Avanzado

Profesor: Pedro Muñoz Cabrera

Enunciado

El objetivo de esta práctica es poner en práctica los contenidos vistos en el módulo. Se deberá crear un proyecto para iOS. El proyecto deberá usar persistencia bien usando Core Data o SwiftData. Para el interfaz pueden utilizarse Xibs o Storyboards.

Se deben hacer tests unitarios de servicios y modelo de datos, test de la persistencia y test de integración con los ViewModels

Para el desarrollo del proyecto, haremos uso del api rest **Dragon Ball**. La idea general es que se pueda:

Parte obligatoria:

- Hacer log in. con validación de datos de entrada y si son incorrectos o hay un error mostrar feedback al usuario. La información devuelta por este endpoint deberá guardarse en la base de datos.
- Listar los superhéroes. Mostrando imagen y nombre
- Poder consultar los detalles de un héroe en particular desde la lista de superhéroes. Al seleccionarlo, en el detalle se mostrará en un mapa las localizaciones del superhéroe (selección de un mapa en una de las localizaciones), el nombre del superhéroe, su descripción y lista de transformaciones si las tuviera.
- En el detalle de un superhéroe, al seleccionar una transformación se debe mostrar un modal su detalle con la imagen, nombre y descripción.
- En la pantalla principal (lista de héroes) deberá existir un botón para hacer log out y se debe limpiar la BDD
- La app debe poder mostrarse correctamente en modo oscuro y normal.

Parte opcional:

- Poder mostrar la localización del usuario en el mapa.
- Poder seleccionar el tipo de mapa.
- Al pulsar sobre una localización que muestre el nombre del superhéroe y la fecha en la que se le vió.
- Añadir un buscador en la pantalla dónde se muestra la lista de superhéroes. Con el buscador, el usuario podrá buscar héroes. Una vez aparezcan los resultados, el usuario podrá consultar sus detalles.

- Poder ordenar de forma ascendente o descendente por nombre el listado de superhéroes.
-



Consideraciones para el desarrollo de la práctica:

1. Al iniciar la app se deberá comprobar si el usuario está autenticado. Si no lo está, se deberá mostrar la pantalla de login para que el usuario se autentique. Una vez se autentique, esta pantalla se cerrará y se continuará con la visualización de superhéroes.
2. Al pedir la información que será mostrada, primero se deberá consultar si está en el dispositivo (CoreData / SwiftData). Si lo está, se usará esa info para mostrarla. Si no está, se llamará al api y la información recibida deberá ser persistida en el dispositivo.

Criterios de valoración

Que el alumno aplique de manera clara y concisa los diferentes elementos impartidos en este módulo. Valorando:

- Claridad del código.
- Separación de responsabilidades.
- Reusabilidad del código.
- Gestión de errores.
- Elección de nombres (variables, funciones, etc).

Entrega:

1. El proyecto será entregado en el [formulario de entregas del bootcamp](#).
2. El proyecto debe ser desarrollado en una **rama main**. **Todo lo que no esté en la rama main no será corregido.**
3. **El proyecto tiene que compilar**, tanto el main target como el test target. Si alguno de los targets no compila, **se dará la práctica como no apto.**
4. Es recomendable que el repositorio contenga un archivo README.md



En lo que respecta al diseño es libre solo como referencia se muestran unas capturas:

