

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Escuela de Computación

DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES GR

Tema

Proyecto 1

Profesor

Andrei Fuentes Leiva

Estudiante

Sergio Sánchez Campos.

José Canales Mena.

Eduardo Jirón Alvarado

Carnet

2013009549

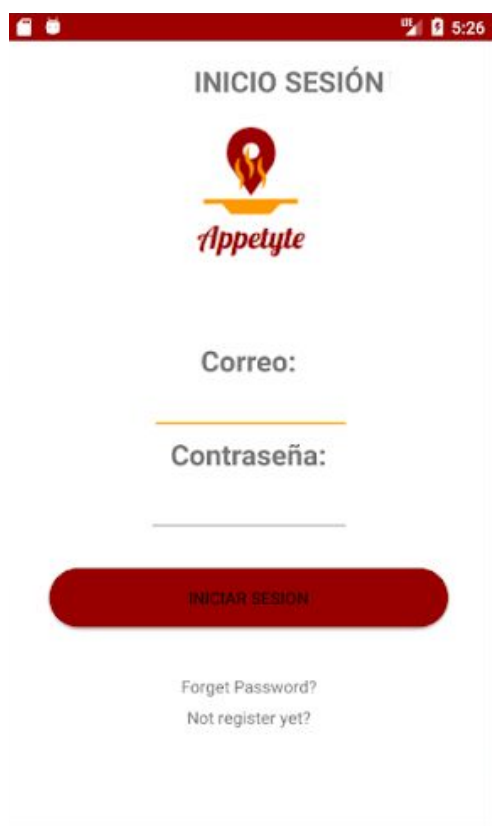
2017134770

2017101878

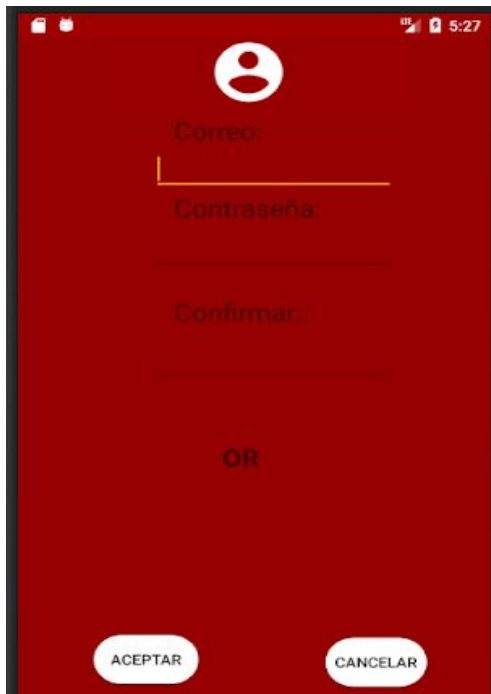
## Introducción:

El siguiente documento induce y explica sobre las vistas de interfaz gráfica en su cadena de visualización además de los usos y métodos en los cuales fue colocada en la red la aplicación móvil "Appetyte". Utilizando herramientas como node js para la implementación del backend y heroku para montarlo una de las plataformas en la nube más utilizadas en la actualidad.

## Diseños wireframe

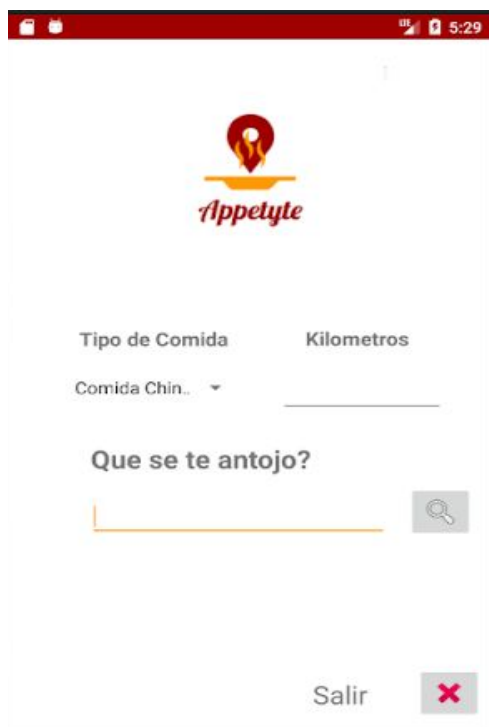


La aplicación inicia con una interfaz fresca y poco cargada de elementos, la cual nos da las opciones para iniciar sesión, registrarse si es necesario o recuperación de contraseña.



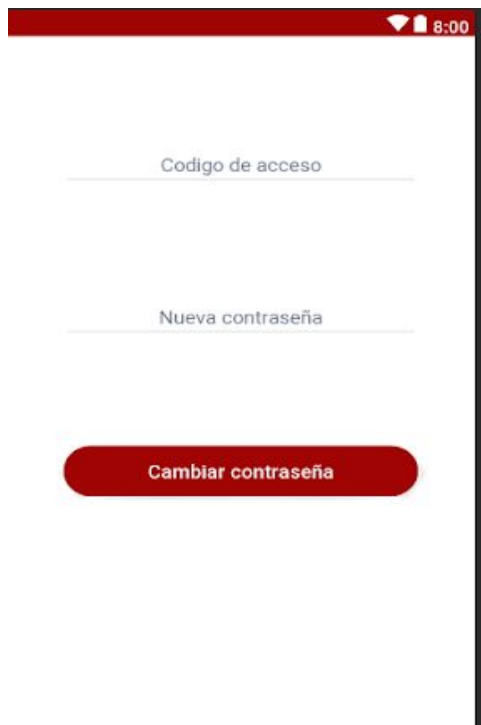
The image shows a registration screen for the Appelyte app. The background is a solid dark red color. At the top center is a white circular icon containing a stylized person silhouette. Below this icon are three text labels: 'Correo:', 'Contraseña:', and 'Confirmar:', each followed by a white rectangular input field. The 'Correo:' field has a small orange underline. In the center of the screen, the word 'OR' is displayed in white. At the bottom, there are two white rounded rectangular buttons with black text: 'ACEPTAR' on the left and 'CANCELAR' on the right. The top status bar of the phone is visible, showing the time as 5:27.

Al seleccionar la opción de registro se desplegará la siguiente ventana la cual al incluir los datos correctamente se registrará el usuario y podrá acceder a las opciones de la misma.



The image shows a search screen for the Appelyte app. The background is white. At the top center is the Appelyte logo, which consists of a red location pin icon with a flame inside, above the word 'Appelyte' in a red script font. Below the logo are two labels: 'Tipo de Comida' and 'Kilometros'. Under 'Tipo de Comida' is a dropdown menu currently showing 'Comida Chin..'. Under 'Kilometros' is a white rectangular input field. Below these is the text 'Que se te antoja?' followed by another white rectangular input field. To the right of this input field is a magnifying glass icon. At the bottom right, there is a button labeled 'Salir' next to a red square button with a white 'X' icon. The top status bar of the phone is visible, showing the time as 5:29.

Al registrarse oportunamente e iniciar sesión se desplegará el menú de búsqueda donde podremos buscar restaurantes por tipo de comida, kilómetros de distancia o algún otro valor.



Codigo de acceso

Nueva contraseña

Cambiar contraseña

Una vez registrados pero omitida o olvidada la contraseña podremos utilizar el método de recuperacion de contraseña para recuperar la cuenta.



McDonald's

Item 0  
Item 1  
Item 2  
Item 3  
Item 4  
Item 5  
Item 6  
Item 7  
Item 8  
Item 9

user email

Escriba un comentario

Subir comentario

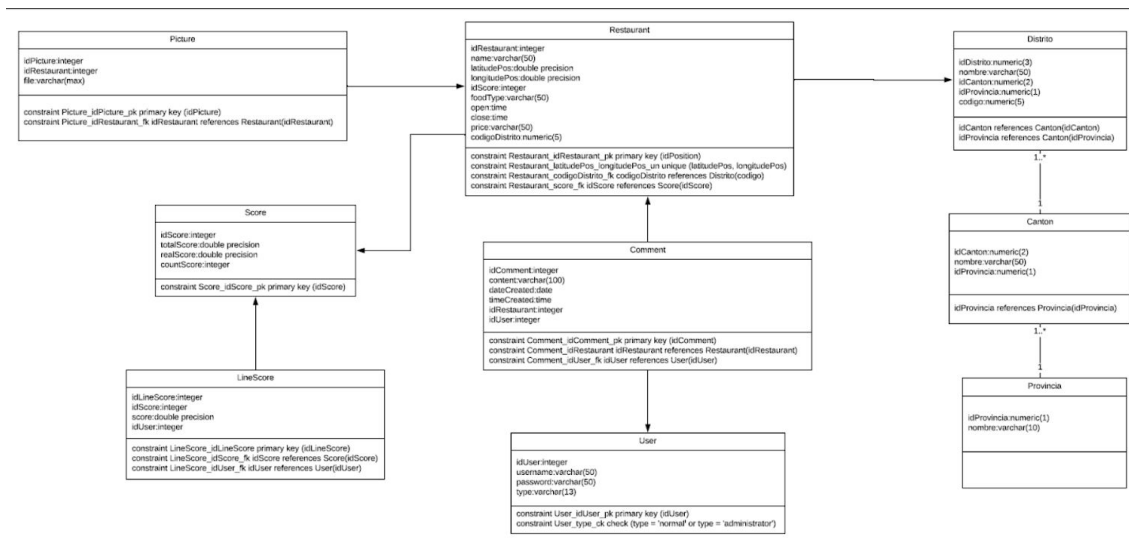
El poder calificar a los restaurantes por parte de los usuarios es un factor primordial para conocer la opinión del público en general sobre X restaurante, por lo cual existe una caja de comentarios donde pueden comentar sus experiencias.



La aplicación cuenta con sección para añadir fotografías de platillos, así los usuario se pueden dar una idea de lo que van a degustar.



Cuenta con una sección bastante detallada de información del restaurante, como también promedio de calificación y comentario de experiencias de clientes anteriores.



La base de datos elaborada para este proyecto cuenta con 9 tablas las cuales son descritas su utilidad por medio del nombre, datos como fotografías, comentarios y calificaciones de igual manera se guarda en la base de datos y es una forma de conocer el funcionamiento de la aplicación.

## Sistemas Externos

Como sistemas externos para la incorporación de información a la aplicación y su correcto funcionamiento es necesario el desarrollo de un backend y un backoffice donde almacenar y cargar los datos de los usuarios, para el desarrollo del backoffice se utiliza node js gracias a su flexibilidad lo hace un sistema dentro de los mejores en la actualidad, el cual fue instalado por asuntos de compatibilidad de sistemas en la plataforma heroku en el siguiente link <https://appetyte.herokuapp.com/>, accediendo los siguientes datos se podrá ingresar a visualizar los datos: usuario: admin, contraseña: 1234. Por otro lado como se intentó logger a los usuarios por medio de Facebook, si bien no se logró el objetivo por asuntos de tiempo estuvo a punto de lograrse. Como método http se concluye con tres clases: GestorGetRequest, GestorPostRequest y LectorHttpsResponse.

Metodo GestorPostRequest:

- \* Envia un request de post a un servidor
- \* @param url url del servidor con la direccion del post
- \* @param nameValuePairs BasicNameValuePair(<nombre de propiedad>, <value>)
- \* @return HttpResponse objeto json

Metodo GestorGetRequest:

- \* Envia un request de post a un servidor
- \* @param url url del servidor con la dirección del post
- \* @return HttpResponse objeto json

Clase LectorHttpResponse:

La clase LectorHttpResponse interpreta la respuesta del https y así devolviendome en una variable los datos necesarios. Como parámetro utiliza la respuesta del https.

Para finalizar el alcance del proyecto se introduce la idea de utilizar Mixpanel la cual es un servicio de análisis, la cual nos ofrece un mayor control de la aplicación y así pudiesen actualizar y dar mantenimiento a largo plazo ejecutados por la información y control que nos ofrece Mixpanel.

## **Conclusiones:**

1. La facilidad con que Github ofrece grandes herramientas para la sincronización de proyectos y así poder facilitar el desarrollo del mismo sin importar los kilómetros de distancia que existían entre los compañeros.
2. Android Studio es una plataforma de desarrollo muy completa, con grandes ventajas de flexibilidad al estar desarrollado bajo el lenguaje java.
3. Android al ser un sistema operativo de código abierto nos da la ventaja de que cualquier persona con algo de conocimiento en programación por medio de la plataforma de Android Studio puede modificar y hacer casi cualquier cosa en su celular.
4. La implementación de logger por medio de Facebook debería ser casi que una opción universal en la web sabiendo aún más con más razón con la facilidad que se puede ejecutar.
5. El incorporar Mixpanel a la aplicación podría mejorar significativamente el control de la información de la aplicación y así poder tomar decisiones en base en esa información.