2020

Elias Ruiz González

Osiptel

12-8-2020

Trabajo 01



Contenido

[1. Introducción 2](#_Toc48248457)

[2. Requerimientos 2](#_Toc48248458)

[3. Análisis y Diseño 3](#_Toc48248459)

[3.1. Casos de uso 3](#_Toc48248460)

[3.1.1. Conversión 3](#_Toc48248461)

[3.1.2. Selecciona monedas 3](#_Toc48248462)

[3.1.3. Actualiza tipo de cambio 3](#_Toc48248463)

[3.2. Arquitectura 4](#_Toc48248464)

[3.3. Diseño 4](#_Toc48248465)

[3.3.1. Aplicación 4](#_Toc48248466)

[3.3.2. Servicio web 4](#_Toc48248467)

[3.3.3. Base de datos 4](#_Toc48248468)

[4. Implementación 5](#_Toc48248469)

[4.1. Inicialización 5](#_Toc48248470)

[4.1.1. Creación de proyecto vacío 5](#_Toc48248471)

[4.1.2. Adición de librería de materiales 5](#_Toc48248472)

[4.1.3. Ajuste de teclado virtual 5](#_Toc48248473)

[4.2. Clases auxiliares 5](#_Toc48248474)

[4.2.1. Estructura general de una clase 5](#_Toc48248475)

[4.2.2. Clase de lógica de negocio 6](#_Toc48248476)

[4.2.3. Clase de tipo de cambio 6](#_Toc48248477)

Trabajo 01

# Introducción

El presente documenta los pasos seguidos desde la identificación de requerimientos hasta la implementación de una aplicación que permite demostrar los conocimientos adquiridos en las primeras lecciones del curso “Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles para Android”.

En particular se centra en los siguientes conocimientos:

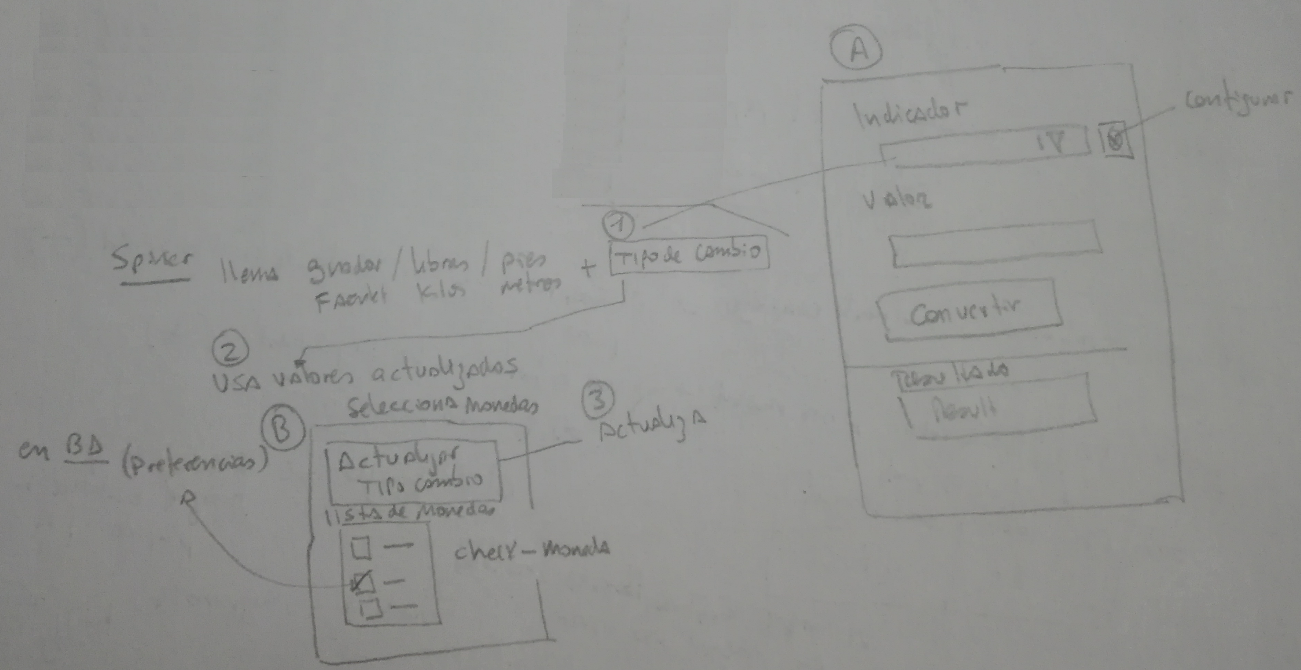
* Almacenamiento de información en base de datos local
* Conexión a un servicio web
* Llenado dinámico de un control “spinner“

De manera adicional se incluirán los siguientes conocimientos:

* Manejo de más de una actividad (“activity”)
* Incremento de complejidad de la lógica básica de aplicación

# Requerimientos

1. Se desea elaborar una aplicación Android que permita al usuario realizar la conversión de un conjunto de indicadores a elección del usuario, escribiendo números en un cuadro de texto, presionando un botón de cálculo y obteniendo el resultado en un cuadro de texto.
2. Parte de dichos indicadores son elementos fijos: temperatura (grados Celsius/Fahrenheit), Peso (kilogramos/libras), Distancia (metros/pies)
3. Parte de dichos indicadores son elementos variables: Tipos de Cambio (diversas monedas)
4. La lista de monedas y tipos de cambio disponibles se obtiene de un servicio web externo
5. El usuario puede seleccionar las monedas que serán plausibles de utilizarse para conversión, presionando un botón en la página principal que muestre una lista de monedas, mediante el empleo de un checkbox.



# Análisis y Diseño

## Casos de uso

Los casos de uso identificados se muestran en el gráfico siguiente, y su descripción se realiza en los acápites subsiguientes.

Actualiza Tipo de Cambio

Conversión

Selecciona monedas

### Conversión

El sistema muestra el “Formulario Principal” que contiene un selector, un cuadro de texto donde ingresa el valor, un botón, y un cuadro de texto donde se mostrará el resultado.

Cuando se carga el formulario la primera vez, el sistema llama a “Actualiza Tipo de Cambio” y obtiene las equivalencias de todas las monedas. Almacena/actualiza los pares de moneda/equivalencia en su base de datos.

Cuando el formulario se activa el sistema lee de su base de datos las monedas que el usuario ha seleccionado para visualizar. Esta lista corresponde a los indicadores variables del selector. A continuación actualiza el selector con los indicadores fijos y los indicadores variables.

El sistema valida que el valor del cuadro de texto correspondiente sea un numero decimal.

El resultado se obtiene multiplicando el valor por su equivalencia.

### Selecciona monedas

El “Formulario Principal” incluye un botón que abre el “Formulario Selección”. Este formulario contiene un botón y una lista.

Cuando se muestra el formulario, el sistema lee de la base de datos las monedas y actualiza la lista. Dicha lista muestra parejas de checkbox y nombres de monedas.

Cuando el usuario presiona el botón, el sistema llama a “Actualizar tipo de cambio”, y adiciona las monedas que no existen en la lista asumiendo que el usuario no deseará visualizarlas, y elimina las monedas que ya no existen en la lista. En todos los casos actualiza la equivalencia con el tipo de cambio respectivo. Finalmente actualiza la lista.

Cuando el usuario presiona algún checkbox, el sistema interpreta si el usuario desea o no visualizar la moneda asociada y actualiza el registro asociado en la base de datos.

### Actualiza tipo de cambio

El sistema llama a un “web service”, obtiene una lista de monedas y tipo de cambio disponible, y finalmente devuelve el resultado.

## Arquitectura

Aplicación

Dispositivo móvil

Servicio web

Internet

El sistema es una aplicación que se ejecuta en un dispositivo móvil (programable) que dispone de una conexión a internet y puede conectarse a un sitio web.

## Diseño

### Aplicación

La aplicación se ejecutará sobre el sistema operativo Android, y se desarrollará utilizando el entorno Android Studio.

El nombre de la aplicación es “Convertisador” y su correspondiente paquetes es “pe.pucp.convertisador”.

Se ha elegido la mínima versión de los dispositivos Android con los que se cuentan en casa, la cual corresponde a Android 4.4.2 (Api 19 KitKat) del dispositivo Samsung Galaxy Tab de 7 pulgadas y modelo SM-t230nt.

El software Android Studio se utiliza en su versión 4.0.1 (build 24/jun/2020).

El lenguaje de programación es Java.

Debido a dificultades laborales, el empleo del emulador se descarta (no se cuentan con privilegios para instalar el software HAXM) por lo que la depuración se realizará utilizando el teléfono del programador, el cual corresponde a Android 6 (Api 23 Marshmallow) del dispositivo Huawei modelo CAM-L03.

### Servicio web

La conexión al web service se realizará mediante la librería Volley.

### Base de datos

La base de datos se ejecutará localmente al dispositivo móvil y se utilizará Sqlite, con su respectiva librería de software.

La base de datos requerirá de una tabla denominada Equivalencias, con los campos que se detallan en la tabla siguiente.

Tabla : Estructura de Tabla Equivalencias

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Campo | Tipo | Tamaño | Comentario |
| Moneda | Texto | 20 caracteres | Sigla de la moneda |
| Equivalencia | Numero | Doble | Tipo de cambio con respecto al Nuevo Sol |
| Ver | Numero | Entero | 1: visualizar  0: ocultar |

# Implementación

## Inicialización

### Creación de proyecto vacío

Crear el proyecto con actividad en blanco, estableciendo las opciones nombre de aplicación, proyecto y API.

### Adición de librería de materiales

Se modifica el archivo build.gradle del proyecto

dependencies {…

implementation **'com.google.android.material:material:1.1.0'**

…}

Se modifica archivo styles.xml

<**style name="AppTheme" parent="Theme.MaterialComponents.Light"**>  
 *<!-- Customize your theme here. -->* <**item name="colorPrimary"**>@color/colorPrimary</**item**>  
 <**item name="colorPrimaryDark"**>@color/colorPrimaryDark</**item**>  
 <**item name="colorAccent"**>@color/colorAccent</**item**>  
</**style**>

### Ajuste de teclado virtual

Se modifica el archivo AndroidManifest.xml

<**activity android:name=".MainActivity" android:windowSoftInputMode="adjustResize"**>

## Clases auxiliares

### Estructura general de una clase

Las clases siguen la convención de nombre-archivo.

Asimismo la estructura de las clases incluirá secciones para propiedades, constructores (Java no utiliza destructores) y métodos, según la plantilla siguiente:

public Class Nombre {

//propiedades

…

//constructor

--constructor nativo

--constructores auxiliares

…

//métodos

…

}

### Clase de lógica de negocio

El Sistema utilizara una clase auxiliar “Cambiador” que encapsulará la lógica de conexión a la base de datos, webservice

### Clase de tipo de cambio

El Sistema utilizará una clase genérica “TipoCambio” para almacenar el nombre y equivalencia de las monedas.

Asimismo adicionará una variable “Ver” que permitirá conocer si la moneda se visualizará u ocultará.

Para simplificar el llenado del spinner, esta clase se utilizará como fuente de sus opciones. Para ello realizará un override de la función ToString, devolviendo el campo “TextoSpinner”, el cual es llenado en forma externa.

## Conversión

La estrategia utilizada en la implementación es utilizar objetos de tipo “TipoCambio” para todas las conversiones. Dichos objetos ya han sido llenados por las funciones respectivas.

En general existen dos formas de conversión, la primera se refiere a cálculos mediante expresiones complejas, como la conversión de temperatura de grados Celsius a Fahrenheit, y la segunda que se refiere a expresiones simples (lineales: y= a.x ) como la conversión de temperaturas, distancias y monedas.

De esta forma, el evento “onclick” del botón de conversión recupera el objeto “TipoCambio” seleccionado del spinner (*variable =* *(cast de tipo)spiner. getSelectedItem()*) y evalúa si se trata de expresiones complejas o simples (*switch – case-break-default*). El evento calcula en forma específica las primeras, en tanto que utiliza una forma común para las demás.