Aplicación Android para la gestión de recambios

Autor: Francisco José Soler Conchello

Fecha: 11/07/2023

Versión 1.0.2



Gestión de recambios

Es una aplicación Android desarrollada completamente en Kotlin para la gestión de recambios, gestión de inventarios, picking, mercancías y recambios, es interoperable con **X.Auto DMS** a través de la conexión a su base de datos Microsoft SQL Server.

Tecnologías empleadas:

Entorno de desarrollo integrado (IDE): Android Studio es el entorno de desarrollo oficial de Google para Android desde 2017. Es una herramienta poderosa que facilita la creación de aplicaciones Android.

Programación: Kotlin es un lenguaje de programación moderno y conciso que se utiliza para desarrollar aplicaciones Android. Es el lenguaje oficial respaldado por Google para el desarrollo de Android desde 2017. Kotlin está diseñado para ser totalmente interoperable con **Java**

Diseño de las interfaces: XML Se utiliza para diseñar las interfaces de usuario en Android. Permite definir la estructura y el aspecto visual de los componentes de las interfaces.

Bases de datos: Microsoft SQL Server es una base de datos relacional ampliamente utilizada. Se utiliza en la aplicación Android para almacenar y gestionar datos de inventarios, picking y gestión de mercancías.

APIs:

jTDS es un controlador JDBC 3.0 100% puro de Java (tipo 4) de código abierto para **Microsoft SQL Server** (6.5, 7, 2000, 2005, 2008, 2012) y **Sybase ASE** (10, 11, 12, 15). El controlador jTDS permite la conexión y la interacción con la base de datos Microsoft SQL Server desde la aplicación Android. La versión específica que se utiliza es la 1.3.1.

Enlace:

https://mvnrepository.com/artifact/net.sourceforge.jtds/jtds/1.3.1

En el archivo **build.gradle**, se encuentran las dependencias que se deben agregar al proyecto para utilizar las librerías y APIs necesarias.

Es recomendable activar las opciones de desarrollador en el terminal Android. Para ello, sigue estos pasos:

- 1. En el terminal Android, ve a "Ajustes" -> "Información del teléfono".
- 2. Desliza hacia abajo hasta ver la opción "Número de compilación".
- Pulsa siete veces seguidas sobre la opción "Número de compilación" para activar el modo desarrollador.

A continuación, activa la depuración por USB para la conexión con el ordenador y mantén la conexión por cable para ejecutar las pruebas desde Android Studio. Para permitir la depuración por USB en el terminal móvil, sigue las instrucciones específicas del terminal o busca la opción en la configuración del desarrollador.

Especificaciones del terminal móvil Honeywell EDA51K:

• Versión de Android: 10

Resolución de pantalla: 480x800 pixeles

Conexión USB: tipo CMemoria RAM: 3 GB

• Batería de 4000 mAh, 12 horas de uso

Lector de código de barras

Software adicional:

scrcpy

Esta aplicación proporciona visualización y control de dispositivos Android conectados vía USB o sobre TCP/IP. No requiere ningún acceso root. Funciona en GNU/Linux, Windows y macOS.

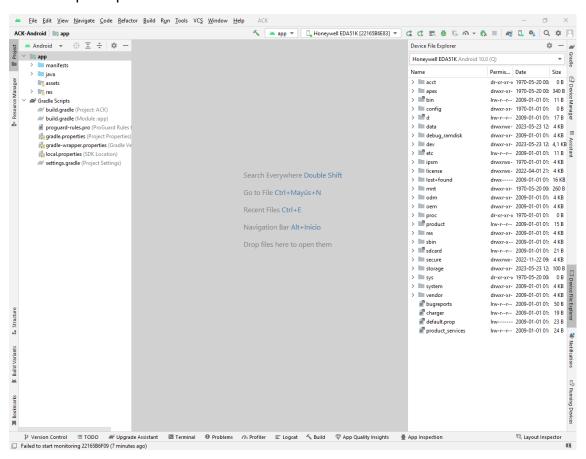
https://github.com/Genymobile/scrcpy

Android Studio

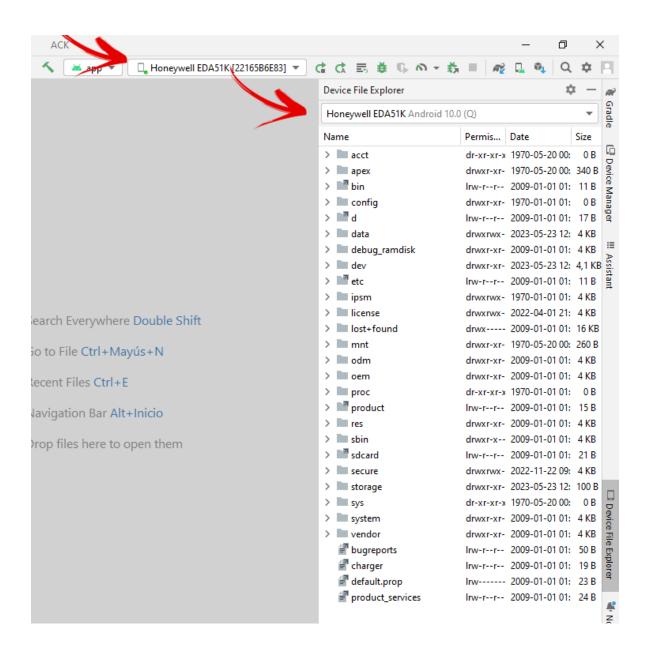
Enlace de descarga de la página oficial:

https://developer.android.com/studio

Ventana principal de Android Studio:



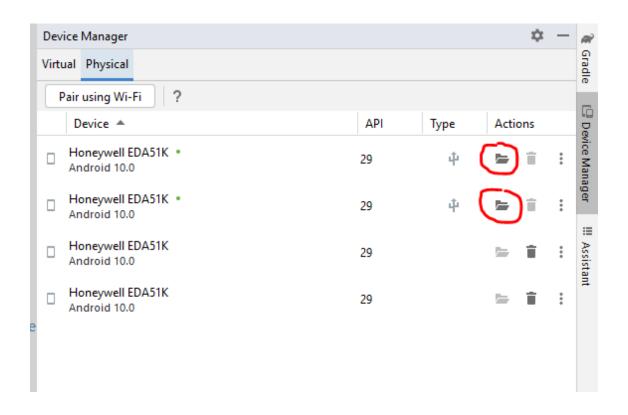
En este menú se encuentran las opciones para conectar con el terminal móvil y aplicar los cambios que se han realizado en la aplicación directamente desde el ordenador.



Existe la posibilidad de transferir el archivo de configuración (**BD_Prefs.xml**) tanto en el terminal emulado en Android Studio como en los terminales físicos.

Estructura del XML:

Dentro de **Android Studio**, en **Device Manager**, aparecen los dispositivos virtuales o emulados y los físicos que están conectados al equipo por USB, se debe hacer clic en el icono de la carpeta, para desplegar el directorio interno de las carpetas del dispositivo y poder realizar la transferencia de archivos al terminal.



Hay que arrastrar el nuevo archivo XML de configuración a la carpeta: /data/data/com.example.ACK/shared_prefs

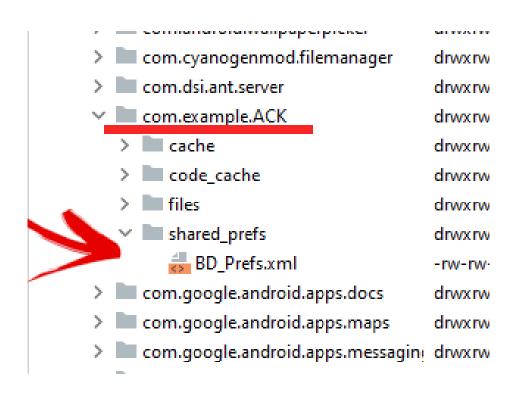
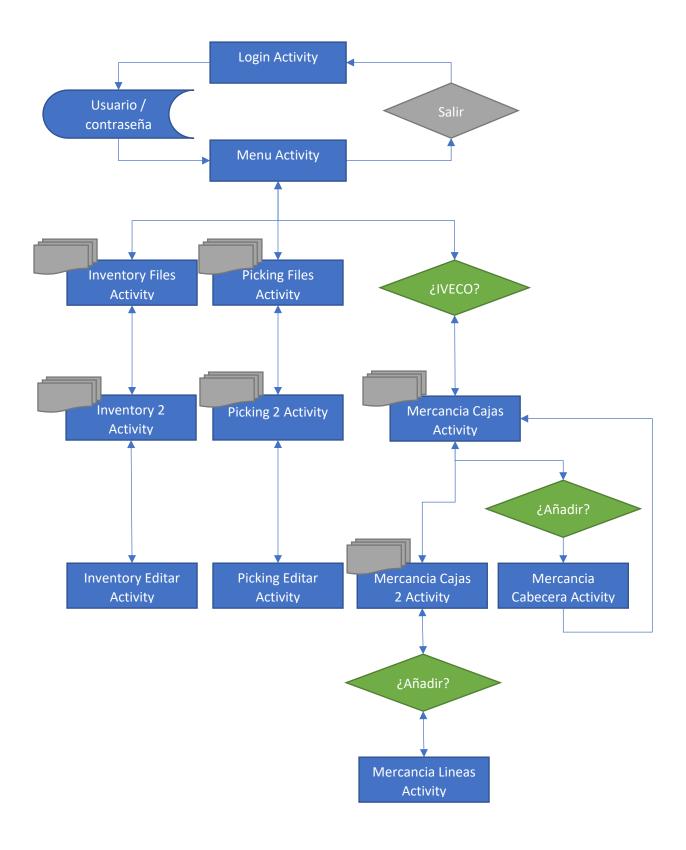


Diagrama de flujo, navegación por las activities



Iniciar Sesión



Menú principal



Recepción de Mercancías





Inventario

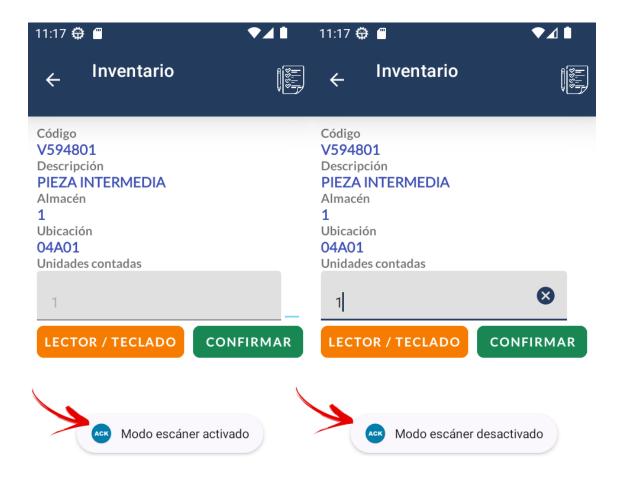




líneas de inventario

Editar Información Inventario





Al hacer clic en el botón **"Escanear código"**, el usuario puede activar o desactivar la funcionalidad de escanear códigos con el lector del terminal.

Cuando se activa la funcionalidad de escanear códigos, el lector del terminal comenzará a escanear códigos de barras, códigos QR y otros códigos que se encuentren en el campo de visión del lector.

Una vez que se ha escaneado un código, la aplicación procesará el código y mostrará la información correspondiente en pantalla. Esto puede incluir información sobre un producto, un enlace a un sitio web o cualquier otra información que esté codificada en el código.

PICKING







RECEPCION MERCANCIA







Caja

