

	<p>UNIVERSIDAD DON BOSCO</p> <p>FACULTAD DE INGENIERÍA</p> <p>ESCUELA DE COMPUTACIÓN VIRTUAL</p> <p>Desarrollo de Software para Móviles DSM941</p>
Ciclo II - 2024	

Proyecto Fase II

Docente:

Alexander Alberto Siguenza Campos

GT: 01T

Integrantes	
Fredy Antonio Alfaro Santos	AS231934
Marco José Mejía Tario	MT172007
Jennifer Patricia Zaldana Beltran	ZB212784
Daniela Alejandra Fuentes Guardado	FG210531
Diego Antonio Fuentes Guardado	FG230381

Esta aplicación móvil está diseñada para permitir a una comunidad local gestionar eventos y actividades comunitarias. La aplicación permite crear, organizar, y gestionar eventos, así como facilitar la participación de los usuarios. El desarrollo del backend se realizó exclusivamente con Kotlin.

Manual Técnico

Requisitos Previos

1. Herramientas de Desarrollo

- Android Studio (versión mínima: Arctic Fox o superior).
- JDK de Java (versión mínima: 11, recomendado: 17).
- Gradle integrado en Android Studio (recomendado utilizar la versión incluida).

2. Software Necesario

- Sistema Operativo: Windows, macOS o Linux con soporte para Android Studio.
- Dispositivo físico o emulador Android con versión mínima de Android 6.0 (API 23).

3. Librerías y SDKs Usados

- Kotlin Standard Library.
- Firebase (para autenticación, base de datos y almacenamiento).
- Material Design para interfaz gráfica.

Claro, puedo ayudarte a crear el manual técnico. Aquí tienes un borrador con las secciones principales basadas en la estructura y descripción de tu proyecto:

Instalación y Configuración

1. Clonar el Repositorio

- Accede al repositorio de código fuente de tu proyecto.
- Clona el repositorio en tu máquina local:

```
git clone <URL_DEL_REPOSITORIO>
```

2. Abrir el Proyecto en Android Studio

- Abre Android Studio y selecciona la opción **Open**.
- Navega hasta la carpeta del proyecto clonado y ábrelo.

3. Configuración de Firebase

- Descarga el archivo **google-services.json** desde la consola de Firebase.
- Coloca este archivo en la ruta: **app/** de tu proyecto.
- Asegúrate de que en el archivo **build.gradle** (nivel de módulo) incluyas el plugin de Firebase:

```
apply plugin: 'com.google.gms.google-services'
```

4. Instalación de Dependencias

- Android Studio manejará automáticamente la sincronización de dependencias definidas en el archivo **build.gradle**. Si esto no ocurre, sincroniza manualmente:
 - Ve a **File > Sync Project with Gradle Files**.

Estructura del Proyecto

- **Directorio Principal (src/main):** Contiene el código fuente del proyecto.
 - **Adapters:** Contiene los adaptadores para gestionar la visualización de datos en **RecyclerViews**.
 - **ComentarioAdapter.kt**
 - **EventAdapter.kt**
 - **Activities:** Archivos principales que representan las pantallas de la aplicación:
 - **AddEventoActivity.kt**
 - **ComentarioActivity.kt**
 - **LoginActivity.kt**
- **Recursos (res)**
 - **Layout:** Archivos XML para definir las interfaces de usuario.
 - Ejemplo: **activity_addevento.xml**, **item_event.xml**.
 - **Drawable:** Recursos gráficos como iconos o imágenes.
 - **Values:** Archivos para strings, colores y estilos.

Manual de Usuario

Índice

1. Instalación
 2. Inicio de Sesión
 3. Gestión de Eventos
 - Agregar un evento
 - Visualizar eventos
 4. Comentarios
 - Visualizar comentarios
 - Agregar comentarios
 5. Cerrar Sesión
 6. Resolución de Problemas
 7. Soporte Técnico
-

Instalación

1. **Requisitos:**
 - Sistema operativo Android 5.0 (Lollipop) o superior.
 - Conexión a Internet para la mayoría de las funciones.
 - Espacio disponible: 50 MB.
 2. **Instalación:**
 - Descarga el archivo APK proporcionado por el desarrollador.
 - Instálalo habilitando las opciones de **"Fuentes desconocidas"** en los ajustes de tu dispositivo.
-

Inicio de Sesión

1. Iniciar sesión con correo y contraseña

1. Abre la aplicación.
2. Introduce tu correo electrónico y contraseña en los campos correspondientes.
3. Pulsa el botón **"Ingresar"**.
4. Si las credenciales son correctas, accederás al menú principal.

2. Iniciar sesión con Google

1. Pulsa el botón **"Ingresar con Google"**.
2. Selecciona la cuenta de Google que desees usar.
3. Autoriza los permisos solicitados.

3. Registrarse (opcional)

Si no tienes una cuenta:

1. Pulsa el botón **"Registrar"** en la pantalla de inicio.
 2. Completa el formulario de registro y sigue las instrucciones.
-

Gestión de Eventos

Agregar un Evento

1. En el menú principal, selecciona la opción **"Agregar Evento"**.
2. Completa el formulario:
 - **Nombre:** Nombre del evento.
 - **Fecha:** Pulsa en el campo de fecha para seleccionar la fecha usando un calendario.
 - **Hora:** Pulsa en el campo de hora para seleccionarla usando un selector de hora.
 - **Ubicación:** Especifica la ubicación del evento.
 - **Descripción:** Proporciona detalles sobre el evento.
3. Pulsa el botón **"Registrar Evento"**.

4. Si los datos son válidos, el evento será registrado en la base de datos y verás un mensaje de éxito.

Comentarios

Visualizar Comentarios

1. Selecciona un evento desde el menú principal.
2. La pantalla mostrará una lista de comentarios asociados al evento.
3. Cada comentario incluye:
 - Nombre del usuario.
 - Mensaje del comentario.
 - Calificación (si aplica).

Agregar un Comentario

1. En la pantalla de comentarios:
 - Introduce tu mensaje en el campo de texto.
 - Opcionalmente, califica el evento usando el control disponible (si aplica).
 2. Pulsa el botón **"Enviar"**.
 3. Si el comentario es válido, se añadirá a la lista.
-

Cerrar Sesión

Para cerrar sesión:

1. Ve al menú principal.
 2. Selecciona la opción **"Cerrar sesión"**.
 3. Tu sesión se cerrará y volverás a la pantalla de inicio.
-

Resolución de Problemas

1. **Error al iniciar sesión:**
 - Verifica que tu correo y contraseña sean correctos.

- Asegúrate de tener conexión a Internet.

2. No puedo registrar un evento:

- Asegúrate de completar todos los campos del formulario.
- Verifica tu conexión a Internet.

3. No puedo agregar comentarios:

- Asegúrate de estar autenticado.
- Verifica que el evento seleccionado sea válido.

4. Error al usar Google Sign-In:

- Asegúrate de haber autorizado los permisos solicitados.
- Comprueba que tu cuenta de Google esté vinculada correctamente.

Metodología Scrum

Estructura del equipo y roles asignados:

1. Daniela Alejandra Fuentes Guardado (Scrum Master):

- Facilita reuniones y asegura el cumplimiento de Scrum.
- Elimina impedimentos que afecten el flujo del trabajo.
- Actualiza el tablero de Trello con los avances del equipo.

2. Marco José Mejía Tario (Product Owner):

- Define y prioriza las tareas del Product Backlog.
- Se asegura de que los requisitos del cliente sean claros.
- Documenta los objetivos del sprint y valida el producto final.

3. Fredy Antonio Alfaro Santos (Backend Developer):

- Configura y desarrolla la API para la gestión de eventos.
- Asegura la funcionalidad del CRUD.
- Colabora en la integración del Backend con el Frontend.

4. Diego Antonio Fuentes Guardado (Frontend Developer):

- Desarrolla la interfaz en Kotlin.
- Implementa el diseño UX/UI basado en los wireframes.
- Conecta las pantallas con la API y asegura la funcionalidad.

5. Jennifer Patricia Zaldana Beltran (UX/UI Designer):

- Diseña wireframes y prototipos en Figma.
- Ajusta los diseños según el feedback del equipo.
- Documenta y sube los diseños finales al repositorio.

Eventos en Scrum:

1. Sprint Planning (25 de noviembre):

- Planificación inicial del sprint.
- Dividir el Product Backlog en tareas concretas.

2. Daily Scrum (26 al 29 de noviembre):

- Reunión diaria breve (10-15 minutos) para evaluar avances.

3. Sprint Review (30 de noviembre):

- Revisión final del funcionamiento del proyecto

