

Presentación Funcional

Aplicaciones móviles



Turno: Noche - Modalidad: Virtual

Profesor : Sergio Medina

Programa diseñado: PlatenseHOY

Alumno: CASTAGNET, Gastón.



Introducción

Este trabajo práctico consistió en desarrollar una aplicación Android desde cero, usando Jetpack Compose y Firebase.

Creamos una app informativa sobre el Club Atlético Platense, que muestra noticias, tiene login con correo y permite agregar comentarios en tiempo real.

Buscamos que tenga un diseño simple y que sea de fácil acceso, como así también de utilización.

Objetivos

- Practicar desarrolló con Jetpack Compose.
- Integrar Firebase Authentication para login con email.
- Usar Firebase Firestore para guardar comentarios.
- Hacer una navegación fluida entre pantallas.
- Diseñar una interfaz limpia, usando los colores marrón y blanco del club.

¿Cómo funciona la app?

La app se llama **PlatenseHOY**. Apenas la abrís, aparece una pantalla de presentación con el escudo del club (splash screen). Después, llegás a la pantalla principal con noticias y un menú para moverte por la app.

Menú superior

Tiene estas secciones, tocando cualquiera de estos te lleva a la sección necesaria:

- Últimas Noticias (Pantalla principal)
- Fútbol
- Básquet
- Login

Pantallas

1. SplashScreen

Básicamente es la pantalla que muestra cuando abris la aplicación, se le agregó una imagen del escudo del club como presentación.



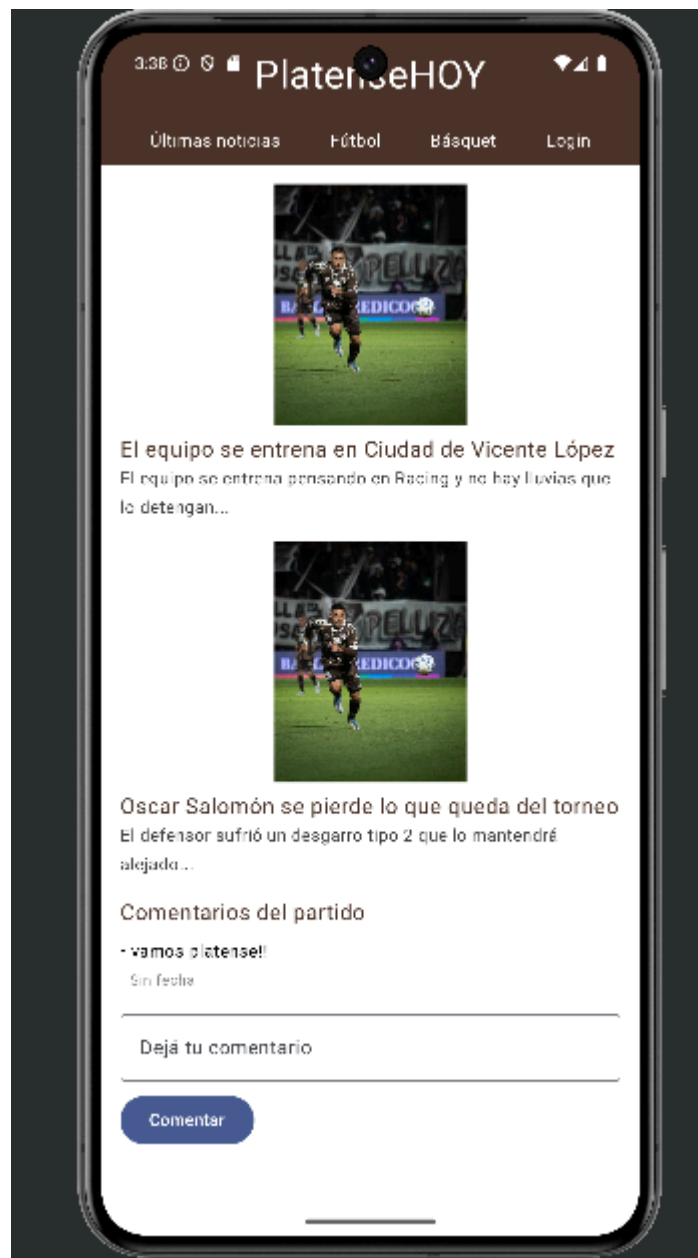
2. Pantalla Principal (Home)

Muestra noticias destacadas del club. Tiene el nombre “PlatenseHOY” en grande, una imagen del partido y un texto con novedades.



3. Fútbol

En esta sección los usuarios pueden **leer y dejar comentarios**. Cada comentario se guarda en **Firebase Firestore**, junto con la **fecha y hora** en que fue escrito. También se muestra un campo para escribir uno nuevo en caso que el usuario lo requiera.



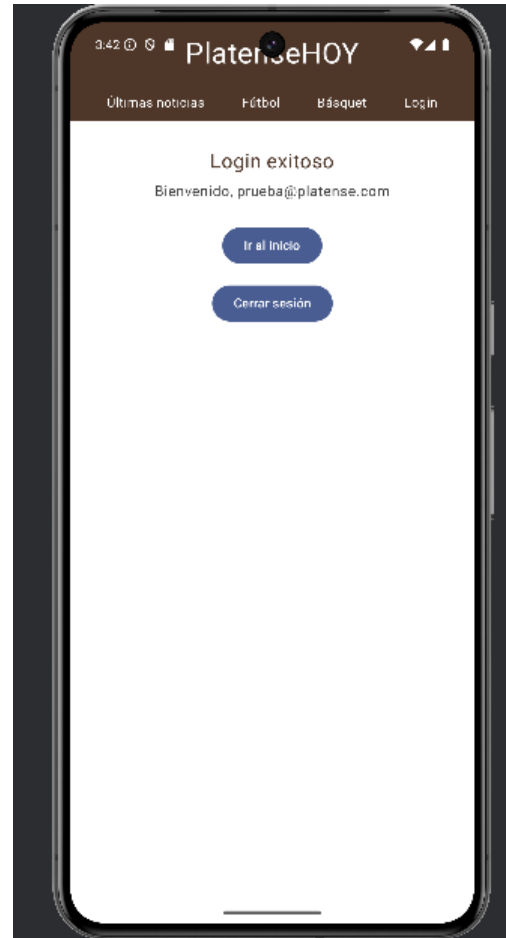
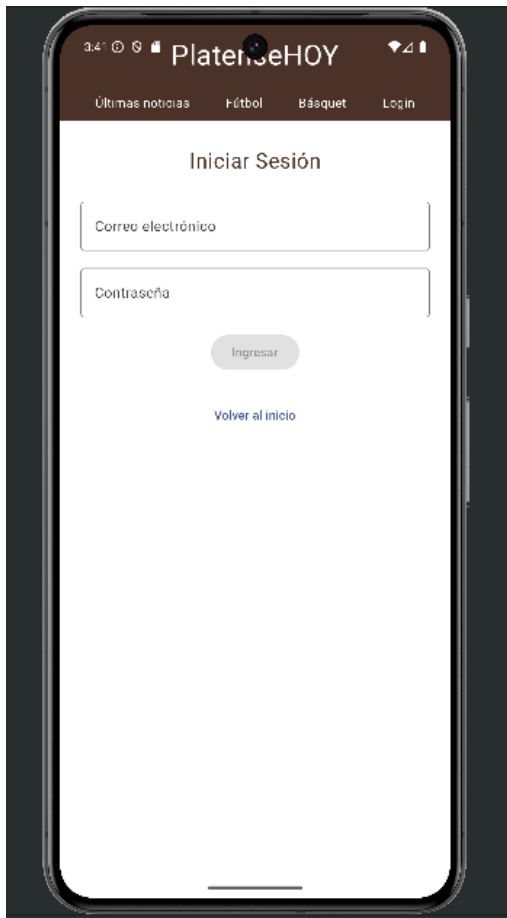
4. Básquet

Muestra noticias relacionadas con el equipo de básquet. Tiene el mismo diseño que las otras pantallas, con menú arriba y textos informativos.



5. Login

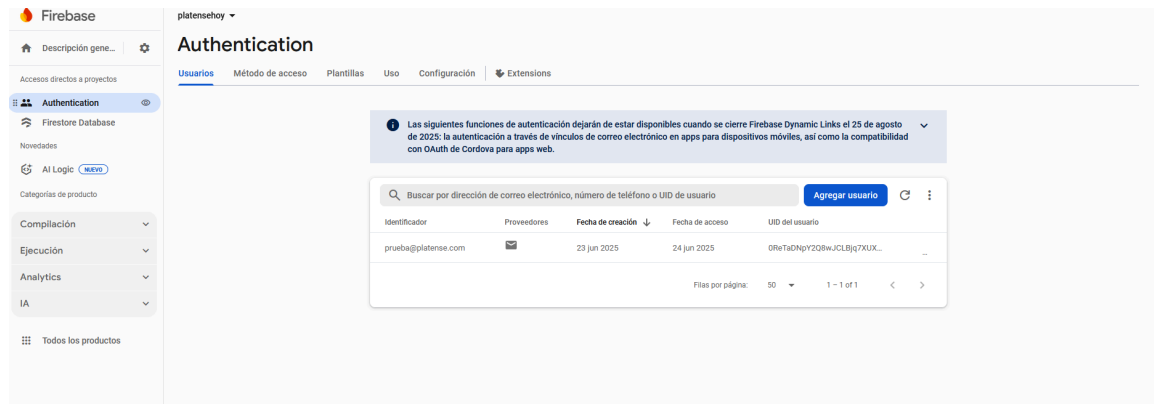
Se puede iniciar sesión con **correo y contraseña** gracias a Firebase Authentication. Si el login es exitoso, te muestra un mensaje y un botón para volver al inicio. También hay un botón para cerrar sesión.



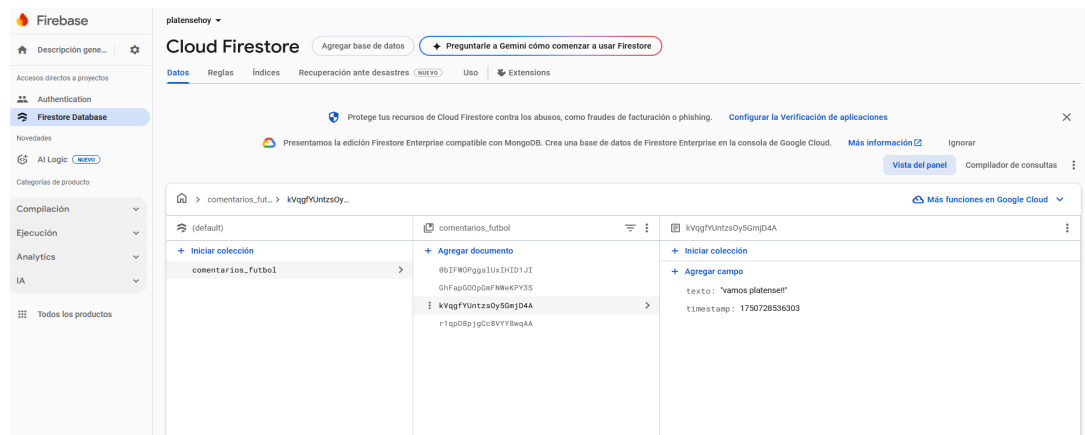
6. Firebase y Backend

Usamos Firebase para dos cosas:

1. **Authentication:** para el login con correo.



2. Firestore: para guardar y mostrar los comentarios de fútbol en tiempo real.



Parte Técnica

- **MainActivity.kt**: contiene la lógica de navegación. Va cambiando de pantalla según lo que el usuario toca.
- **Fútbol.kt**: se conecta a Firestore, escucha y muestra comentarios. También permite agregar uno nuevo.
- **Basquet.kt**: Muestra noticias y permite una navegación fluida.
- **Login.kt**: controla el login con Firebase, muestra mensajes de error y botones.
- **Estilos (theme/)**: definimos los colores del club, como el Marrón Platense.
- **Gradle y Firebase**: agregamos las dependencias necesarias en los archivos **build.gradle.kts**, tanto en la raíz como en **:app**.

Conclusión

La app funciona correctamente:

- Muestra noticias
- Permite comentar
- Tiene login con Firebase
- Usa Firestore para guardar datos
- Está diseñada con los colores e identidad del Club Atlético Platense.

Se procedió con las consignas que se informaron en el parcial y se agregó adicionales para un mejor diseño de la aplicación, para los próximos versionados se agregara mayor diseño, noticias y comentarios en la sección basquet.