

Máster Universitario en Desarrollo Ágil de Software para la Web



Universidad
de Alcalá



Aplicaciones Móviles (Nativas e Híbridas)

Trabajo Final

Antonio García Cabot – a.garcia@uah.es

6 Créditos ETCS - Obligatoria

índice

1	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO	3
1.1	OBJETIVO DEL TRABAJO	3
1.2	ACTIVIDADES A REALIZAR.....	3
1.3	FORMA DE ENTREGA.....	3
1.4	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	3
2	ENUNCIADO.....	4

1 Descripción del trabajo

El presente documento contiene el enunciado del trabajo que deberá ser realizado por todos los alumnos de la asignatura. Esta práctica servirá para afianzar y demostrar los conocimientos adquiridos sobre programación de dispositivos Android durante el estudio de la asignatura Aplicaciones Móviles. Para conseguir con éxito la realización del trabajo, se aconseja realizar antes el estudio de los diferentes módulos presentados en la asignatura, así como la realización del examen (test).

1.1 Objetivo del Trabajo

El objetivo del trabajo, más allá de profundizar en las tecnologías y metodologías habituales de desarrollo de las materias objetos de estudio, es demostrar un nivel adecuado para conseguir superar con éxito la asignatura. La realización de esta práctica se llevará a cabo de manera individual, y se valorará la iniciativa para la búsqueda de información con el fin de intentar resolver los problemas tal como se plantean, buscando soluciones funcionales.

El enunciado del ejercicio se ha planteado intencionadamente de forma abierta. Se pretende dotar de libertad al alumno en cuanto a la toma de cualquier decisión relacionada con el diseño de la solución.

1.2 Actividades a Realizar

Se propone la realización de un ejercicio práctico de programación para dispositivos móviles con tecnología Android. Las actividades a realizar se describen en el apartado 2 del presente documento.

1.3 Forma de Entrega

El trabajo se enviará a través de la sección "Tareas" del Aula Virtual, en el plazo indicado en dicha sección. Se deberán subir los siguientes elementos:

- Archivos con las carpetas completas de las soluciones y proyectos creados con Android Studio.
- Archivo ejecutable APK con la versión final de la aplicación (listo para ser instalado en un dispositivo Android).
- Breve vídeo donde se muestre el funcionamiento de la aplicación (duración máxima 5 minutos). Se recomienda adjuntar un enlace externo al vídeo mediante youtube o similares.

Todo ello se comprimirá en un único archivo (zip o rar), que será lo que se envíe al aula virtual.

Importante: Si el código fuente está suficientemente bien comentado no será necesaria la entrega de ninguna memoria.

1.4 Criterios de Evaluación

Se deberá realizar el ejercicio, al menos con la funcionalidad descrita, valorándose la inclusión de nuevas operaciones a realizar sobre los puntos de interés. Se valorará también la legibilidad y comentarios del código fuente.

La detección de plagio o copia por parte del alumno será motivo de aplicación de la Normativa de Evaluación de los Aprendizajes, lo que conllevará la suspensión automática de la convocatoria actual.

2 Enunciado

Se propone como trabajo, la creación de una aplicación para gestionar y llevar el control de aquellas películas que un usuario ha ido a ver al cine.

Deberán gestionarse al menos los siguientes datos sobre cada película: Título, Actor principal, Fecha de visionado y ciudad donde se fue a ver. Adicionalmente, se podrán añadir otros datos que el alumno considere.

La aplicación tendrá, al menos, tres funcionalidades: añadir una nueva película, borrar una película y consultar o listar películas previamente creadas. Igualmente se podrán añadir otras operaciones adicionales. Previamente a realizar alguna de estas operaciones se le deberá pedir confirmación al usuario, al igual que al cerrar la aplicación.

Para añadir una nueva película deberá hacerse mediante una consulta a un servicio externo (como, por ejemplo, OMDbAPI <http://www.omdbapi.com/>), el cual permitirá obtener un listado de posibles películas, así como sus datos (utilizando JSON).

Los textos de la aplicación (no necesariamente la información de las películas) deberán soportar multilinguaje al menos para tres idiomas: inglés, español y otro a elegir por el alumno.

Se podrán crear tantas actividades como sean necesarias. El sistema de almacenamiento de los datos es a elección del alumno: una base de datos SQLite, almacenamiento mediante ficheros, etc.

La aplicación deberá ser correcta desde el punto de vista de la usabilidad: buena elección de colores, textos, etc. mantener informado al usuario en todo momento, evitar errores inesperados, etc.

El enunciado de este ejercicio es suficientemente abierto por lo que el alumno puede elegir añadir diferente funcionalidad y/o datos según lo considere.