

	Ciclo de grado superior: Desarrollo de aplicaciones multimedia			Curso: 2023-24
	Módulo: Programación Multimedia y Dispositivos Móviles (PMDM)			Calificación
	Grupo: 2º DAM	Fecha: 29/05/2024	Tiempo: 3h.	
	Evaluación: Extraordinaria			
Nombre y Apellidos:				

Se desea desarrollar una aplicación para el control de **alertas** alimentarias AESAN. La aplicación consiste en mostrar alertas que se van creando desde la red de seguridad de alimentos de España.

Existen tres tipos de alertas:

1. **Alertas generales:** Son alertas sobre productos alimentarios de interés general para toda la población.
2. **Alertas para alérgenos:** Estas alertas son creadas porque un alimento no declara un ingrediente que puede provocar alergia.
3. **Alertas Suplementos:** Son alertas sobre productos complementarios en los que se ha encontrado un problema o riesgo para la salud.

La funcionalidad inicial que se nos pide es:

1. Desarrollar una vista principal (Activity) que muestra dos tipos de Fragment:
 - a. FragmentA: Un listado de alertas.
 - b. FragmentB: Detalle de una alerta.
2. El usuario podrá filtrar las alerta a través de un botón que se encuentra en la Toolbar. Los tipos de alertas por los que se puede filtrar son:
 - a. Alerta general.
 - b. Alerta alérgenos.
 - c. Alerta suplementos.
 - d. Mostrar todas las alertas.
3. Al pulsar sobre un filtro, se debe mostrar el filtro que se ha seleccionado. Si el usuario pulsa sobre este botón/filtro, se eliminará el filtro y se mostrarán todas las alertas.
4. Al pulsar sobre una alerta, se navegará a otro fragmento donde se visualizará el detalle de la alerta. Si se pulsa hacia atrás, se navegará hacia el listado de alertas.

Nota: Se acompaña un vídeo de lo que debe realizar la funcionalidad solicitada.

Nota: En la toolbar del detalle no es necesario añadir ningún icono.

Se pide:

Desarrollar una aplicación Android que cumpla la funcionalidad inicial usando todos los conceptos vistos en clase y que son necesarios para cumplir todos los Criterios de Evaluación (CE) y a su vez, todos los Resultados de Aprendizajes (RA).

Calificación

Para obtener la calificación de 5 puntos se debe conseguir:

1. La aplicación debe realizar lo solicitado en el enunciado.
2. La aplicación debe ser desarrollada siguiendo la arquitectura: Presentation, Domain y Data tal y como se ha visto en clase. Además, se deben separar las responsabilidades: Fragments, Activity, ViewModel, UseCase, Repository, etc.
3. Para navegar entre fragmentos se debe usar el componente Navigation.

4. Para el botón de filtrar se debe usar una Toolbar.
5. Se usan estilos, dimens, etc.
6. La UI del listado y del detalle debe ser como el diseño que se visualiza en el vídeo.
7. Uso de Hilt para la inyección de dependencias.
8. Uso de una librería para cargar las imágenes por url.
9. Uso de viewBinding para el acceso a las vistas.
10. Crear un repositorio con el código de la aplicación y una PullRequest con la solución implementada.
Se pueden crear más de una PullRequest. Esto se deja a decisión del alumno.

Una vez se consiga el cinco, la puntuación del 5 al 10 se obtendrá según la calidad aportada al código

1. Código:
 - a. El alumno desarrolla su código en Inglés: ****0.25 ptos****.
 - b. El alumno aplica los patrones SOLID en su código: ****0.50 ptos****.
 - c. El alumno realiza pruebas unitarias en el UseCase: ****0.50 ptos****.
 - d. El alumno desarrolla código usando las ventajas de Kotlin: scope functions, map, etc.: ****0.50 ptos****.
 - e. Tabula el código correctamente. ****0.25 ptos****.
 - f. Sigue la regla Top&Down para ordenar el código. ****0.25 ptos****.
2. Versión de Control:
 - a. El alumno crea PRs con toda la información necesaria para los revisores. ****0.50****.
 - b. Sigue el formato correcto en los mensajes de los commits. ****0.50****.
 - c. Crea commits por funcionalidades completas. ****0.50****.
3. Skills Personales
 - a. El alumno ha completado todas las lecturas semanales mandadas: ****1.25 ptos****.