



Actividad de Aprendizaje 1ª Evaluación

Aplicación Android

1ª Evaluación

Curso 2024-2025

Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

FUNDACIÓN SAN VALERO
SEAS, Centro de Formación Abierta
ZARAGOZA

Propuesta de trabajo

Esta Actividad de Aprendizaje consiste en el desarrollo de una aplicación Android.

Se proponen una serie de Requisitos obligatorios que deben ser implementados y otra serie de funcionalidades de entre las que se puede elegir hasta 5.

Debes diseñar e implementar una aplicación para dispositivo móvil Android que cumpla, al menos, con los requisitos que se indican como mínimos. Hay que tener en cuenta que la aplicación se deberá poder lanzar sobre móviles cuyo SDK sea cualquier de la rama 10.X.X (o en adelante) de Android.

Junto con el desarrollo de la aplicación se entregará un enunciado con el nombre de la aplicación y un texto que explique el propósito de la aplicación y sus características.

Primera entrega: Requisitos (1 pto cada uno, obligatorios)

- La aplicación contará con, al menos, 7 Activities, utilizando controles ImageView, TextView, Button, CheckBox y RecyclerView para recoger y presentar información en pantalla y se hará, como mínimo, en dos idiomas. También contará con un menú de opciones o ActionBar desde donde se podrá acceder a las acciones que el usuario pueda realizar en cada Activity.
- La aplicación deberá consumir la API diseñada y desarrollada en la asignatura de Acceso a Datos (u otra equivalente si no se está cursando esa asignatura). Al menos 2 operaciones de cada uno de estos métodos: POST, GET, PUT y DELETE. Al menos una de ellas permitirá listar información
- Se deberán usar Bases de datos para almacenar información (en el móvil). El usuario deberá ser capaz de registrar, modificar, eliminar y visualizar en un RecyclerView esa información con un adaptador personalizado (Un CRUD completo).
- La aplicación se diseñará utilizando el patrón MVP (Model View Presenter)
- Se hará uso de mapas para mostrar información (si es necesario, habrá que añadir información geográfica a alguno de los recursos de la API diseñada)

Segunda entrega: Otras funcionalidades (1 pto cada una)

- Utilizar diálogos siempre que sea necesario (al modificar o eliminar información, por ejemplo)
- Añadir alguna función que interactúe con otras aplicaciones del dispositivo (cámara, contactos, galería, . . .)

Actividad de Aprendizaje (1ª Evaluación): Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

- Utiliza la herramienta Git (y GitHub) durante todo el desarrollo de la aplicación. Utiliza el gestor de *Issues* para los problemas/fallos que vayan surgiendo
- Utilizar el GPS del dispositivo para realizar alguna función sobre el mapa
- Añadir un menú de preferencias con al menos 3 opciones que modifiquen el comportamiento de la aplicación. Este menú estará siempre disponible en el ActionBar
- Utilizar imágenes como atributos de algún objeto (y almacenarlo en la base de datos)
- Emplear Fragments en el diseño de alguna de las Activities de la aplicación
- Utilizar Material Design para personalizar el diseño de la aplicación
- Utilizar la Directions API para guiar al usuario a alguna ubicación relevante en la aplicación
- Hacer uso de mapas en las pantalla donde se registre información. Para introducir información geográfica, por ejemplo
- El usuario podrá hacer búsquedas para filtrar la información en los listados de datos
- Diseñar al menos 3 layouts para otras posiciones de la pantalla (portrait/landscape)
- Utilizar las credenciales de usuario en la aplicación para comunicarse con la API (si ésta se encuentra securizada con token JWT)
- El usuario podrá almacenar como “favorito” aquella información de la API que le resulte de interés