

Proyecto 2º Trimestre

Diseñar una aplicación similar a la que se muestra en los videos e imágenes compartidos.

La App puede ser de otra temática o tener otro diseño, pero las funcionalidades han de ser las mismas.

Además, tendrá que ser una App totalmente funcional y lista para descargar por los usuarios, por lo que hay que tener en cuenta el mínimo detalle para que no haya fallos y se consiga una buena experiencia de usuario.

Login:

- **Login** de usuario y contraseña. Las credenciales correctas son éstas:
 - invitado - estech1234
 - alumno - alumno1234
 - profesor - profesor1234

Si las credenciales se introducen mal, habrá que **avisar del error** de alguna forma conocida al usuario.

El campo de contraseña deberá mostrar el botón para poder visualizar el texto escrito.

- **Recordar contraseña:** Al pulsar, se muestra un **cuadro de diálogo** donde el usuario puede introducir el correo electrónico donde se enviarán las credenciales.
- **Botón Ayuda:** botón que **abrirá la app de llamadas** con el número de teléfono del centro.
- Login: Si el usuario es correcto, se almacena su nombre en **preferencias**. La próxima vez que entre se muestra el nombre de usuario con el que entró la última vez.
***Nota: Al hacer login correctamente, se entra en la Actividad Principal. Desde la Actividad Principal no se podrá volver a login.*

- Extra: en el cuadro de diálogo que se muestra para recordar la contraseña, comprobar que el correo introducido tiene formato de correo electrónico. Si no tiene el formato adecuado, no podrá enviarse.

MainActivity:

- Consta de un **menú inferior** o un **menú lateral** con 4 botones.
- Al entrar, se carga el **fragment** inicial.
- Extra: Si pulsamos el botón atrás, se muestra un cuadro de diálogo que pregunta si queremos salir. Si se pulsa salir, se cierra la App.

Inicio:

- Se muestra un mensaje de bienvenida y el logo.
- En el mensaje de bienvenida, aparece el nombre de usuario con el que se ha iniciado sesión.

- En la Toolbar se muestra un menú con una única opción para hacer logout. Al pulsar, se muestra un cuadro de diálogo que pregunta si quiere hacer logout. El logout debe abrir loginactivity y finalizar cualquier actividad de la App, de forma que loginactivity quede en el top de actividades.
- Extra: Huevo de pascua. Si se pulsa 10 veces el logo, se gana un premio. Se mostrará un cuadro de diálogo con una lista de premios. Al seleccionar uno, se genera un código aleatorio y se muestra en otro cuadro de diálogo, para que el usuario pueda recoger su premio.
- Extra: Huevo de pascua: Una vez que se ha ganado un premio, ya no volverá a funcionar el huevo de pascua, aunque se salga de la App.

Blog:

- El blog muestra 6 noticias de la web. Se proporcionan para realizar el proyecto las imágenes y textos de cada noticia.
- El blog es un listado en formato de rejilla.
****Nota:** Se debe crear una clase propia para el Blog, que tendrá parámetros para el título, imagen principal, fecha, texto 1, texto 2, texto 3, imagen 1 e imagen 2. Todos estos parámetros pueden ser de tipo int, ya que todo el material se va a tomar de los recursos (R.drawable... o R.string...).
 En el listado, en cada celda, solo se muestra fecha, título e imagen principal.
 La clase tiene que ser **Parcelable** para poder pasar la noticia con todos sus datos a la siguiente actividad, donde se mostrará la noticia completa.

Galería:

- La galería muestra una serie de imágenes paginadas haciendo uso de un **ViewPager**
- Extra: Junto a la galería, mostrar un listado de imágenes pequeñas. Al pulsar sobre una de estas imágenes, nos lleva directamente a esa imagen en la galería principal.
****Nota:** Es fácil realizarlo con un RecyclerView horizontal

Contacto:

- El contacto está formado por una serie de botones de contacto y un formulario de contacto.
- El formulario de contacto manda un correo a info@escuelaestech.es y secretaria@escuelaestech.es.
- El formulario no deja mandar nada a no ser que estén todos los campos rellenos.
- Cuando está todo correcto, se muestra un cuadro de diálogo para preguntar si está seguro de mandarlo. Si es que sí, se abrirá la App de correo con todos los datos que el usuario ha escrito, para poder mandarlos a los correos mencionados.
- Los botones de contacto son 4:
 - Botón de ubicación del centro. Al pulsar, se abre la url del centro en Google Maps.

- Botones de correo, al pulsar abre la app de correo con la dirección indicada.
- Botón teléfono, que al pulsar llama al centro
- Extra: Investiga cómo incorporar un quinto botón para comunicarse por WhatsApp con el centro. Al pulsar, debe abrir una conversación en WhatsApp con el número indicado.

Otras funcionalidades:

- Se pueden añadir otras funcionalidades que desees y/o consideres necesarias. Se contabilizará también como puntuación extra.
- Si la nueva funcionalidad requiere funciones no vistas en clase, el código tendrá que venir acompañado de comentarios explicativos de cómo funciona.

Criterios de evaluación (70% parte obligatoria, 30% parte extra):

5% Código bien ordenado y estructurado. Nombres apropiados de recursos, clases y variables.

10% Diseño: Uso de las vistas y layouts apropiados.

85% Funcionalidades del proyecto.

Para corregir la práctica es indispensable que el proyecto compile y se ejecute correctamente. En el momento que se rompa la app la corrección se dará por finalizada.