

UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA

FACULTAD DE CIENCIAS



CURSO : PROGRAMACIÓN EN DISPOSITIVOS MÓVILES

TEMA : MEMORIAS DE INTERFAZ GRAFICA DEL
PROYECTO “EL DONANTE ”

DOCENTE : MANUEL CASTILLO

ALUMNOS : TOMAS J. CASAS RODRIGUEZ
DANNY JULCA

LIMA – PERÚ

2016

INDICE

DISEÑO DE PROTOTIPOS DE USABILIDAD.....	3
INTERFAZ DE INGRESO A LA APLICACION Y MENUS.	

INTERFAZ DE MENU PRINCIPAL Y USUARIO INVITADO.....	3
MENU PRINCIPAL	
LOGIN	
HOSPITALES	
COMPATIBILIDAD :	
REGISTRARSE	
MAPA HOSPITALES :	
ACERCA DE	

INTERFAZ DE USUARIO REGISTRADO	9
Breve resumen de Activity:	
Principal Usuario registrado :	
Buscar Donante	
Disponibilidad	
UsuarioSeleccionado	

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	12
---------------------------------	----

DISEÑO DE PROTOTIPOS DE USABILIDAD

Algunos aspectos importantes que se deben considerar para una interfaz de una aplicación móvil son las que se describen a continuación.

- Mantener los iconos pequeños y reconocibles, para que el usuario pueda saber sin dificultad qué representa cada uno, si es un menu principal los iconos deben ser grandes para que se pueda fijar la idea de lo que se hace al dar click y que cosa se va a mostrar o hacer.
- Usar colores adecuados, para evitar problemas de visibilidad en condiciones de poca luz o entornos soleados.
- Los iconos deben ser simples, evitando combinaciones de dibujos.
- Los nombres son más fácilmente identificables que los verbos.
- Los iconos deben ser lo más consistentes posible, es decir, los iconos que ya sean reconocidos por su asociación a ciertas funciones no deben ser cambiados.
- Uso de menús que faciliten el acceso al usuario a funcionalidades del dispositivo.
- Hacer uso de Check Box o componente similar, cuando sea posible, para evitar el ingreso manual de datos.
- En lo posible, se debe proveer de una opción de “Cancelar” o “Volver”.

IMPORTANTE : Esta aplicacion funciona perfectamente con conexion a internet y en **ANDROID 5.0**

INTERFAZ DE INGRESO A LA APLICACION Y MENUS.

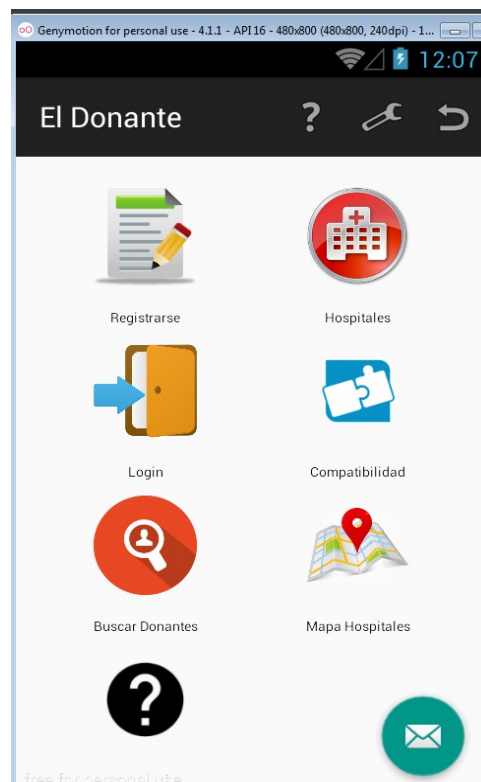
INTERFAZ DE MENU PRINCIPAL Y USUARIO INVITADO.

MENU PRINCIPAL

Se muestra un gridlayout con diferentes opciones en un imagenview para poder ver los iconos de la aplicacion.

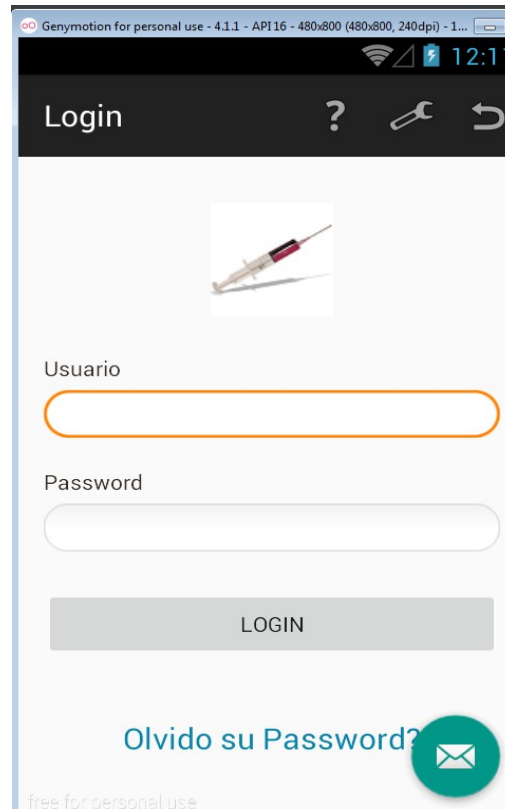
Cada opcion hace una determinada accion como lo represnta su icono .

Se usa las propiedades gravity center y un apptoolbar y un estilo dark .Al hacer click en un icono se hace un toast y se dirige a una nueva activity .



LOGIN

Se verifican las variables usuario y password que se consultaran a una base de datos con usuarios registrados en caso de que no sea la contraseña se mostrara un mensaje de advertencia .
Una vez verificado la validez del usuario se logea al menu de usuario registrado .

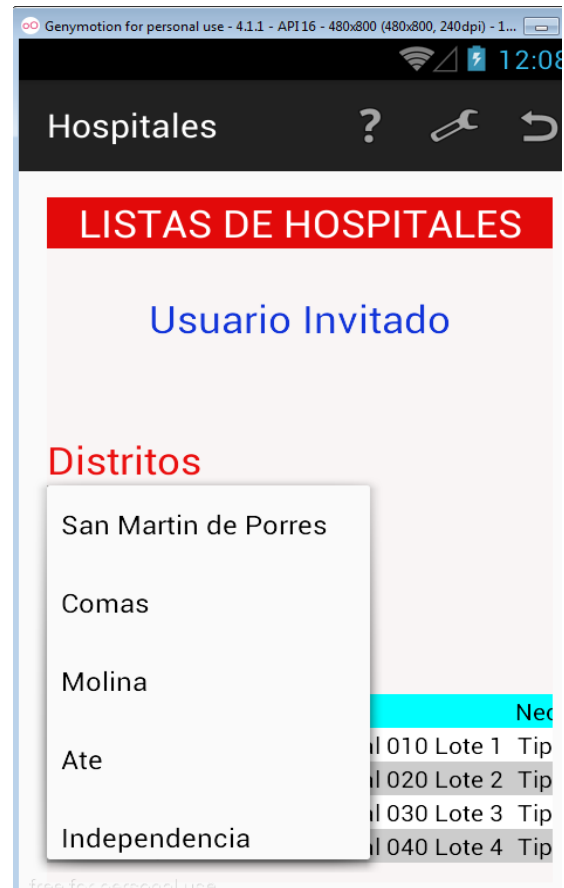


HOSPITALES

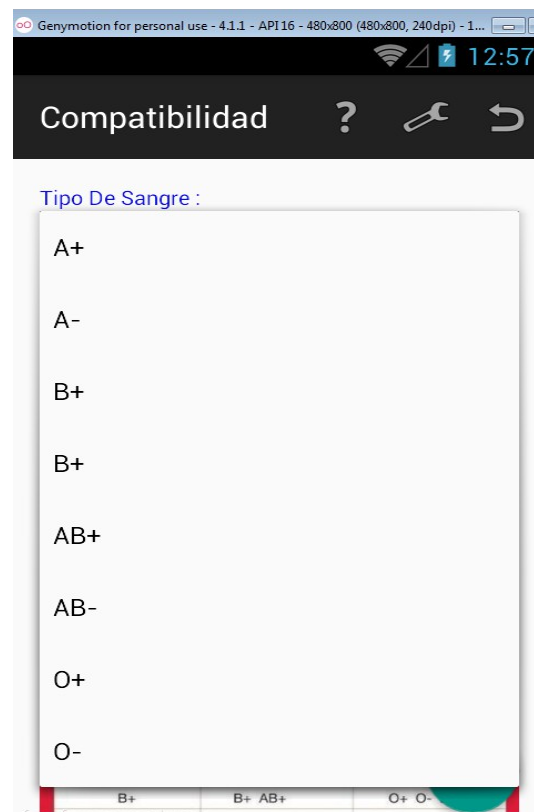
El usuario invitado puede ver los hospitales de diferentes distritos de lima mediante el uso de un spinner , donde este se elige una opcion y con esta variable busca en una base de datos .
Mostrandolo en una tableLayout la informacion de id , nombre del hospital , direccion y el tipo de sangre que se requiere .
Ademas se tiene scroll verticales y horizontales para la mejor apreciacion de la tabla.

Se usa componentes como :

- TableLatout
- TextView
- Spinner
- Propiedades de gravity
- Estilos para la tabla .



COMPATIBILIDAD : Se elige una opcion en el spinner y mediante esta se puede ver si se puede donar sangre o de que donante se puede recibir .



REGISTRARSE

En esta seccion el usuario se registra sus datos mediante diferentes componentes :

- EditText
- Spinner
- RadioButton
- CheckBox
- Button.

Se hace de manera automatica el uso de las coordenadas de latitud o longitud o se pueden ingresar por el usuario.

Tambien se elige el tipo de sangre , sexo y si se esta de acuerdo en donar sangre .

Se usa estilo diferente para los botones y la interfaz .Todos los datos ingresados se guardan en una BD mediante el boton registrar

Genymotion for personal use - 4.1.1 - API16 - 480x800 (480x800, 240dpi) - 1...

Registrarse ?

Formulario de registro

Nombres :

Apellidos :

Sexo :
☐ Masculino
☐ Femenino

Dni :

Tipo de sangre :
A+

Coordenadas actuales de ubicacion :

Genymotion for personal use - 4.1.1 - API16 - 480x800 (480x800, 240dpi) - 1...

Registrarse ?

.....

Tipo de sangre :
A+

Coordenadas actuales de ubicacion :
Coor. latitud :
Coor. longitud :

AUTOMATICO

Direccion :

Telefono :

☐ Quieres donar

Genymotion for personal use - 4.1.1 - API16 - 480x800 (480x800, 240dpi) - 1...

Registrarse ?

.....

Tipo de sangre :
A+
A-
B+
B-
AB+
AB-
O+

☐ Quieres donar

Genymotion for personal use - 4.1.1 - API16 - 480x800 (480x800, 240dpi) - 1...

Registrarse ?

A+

Coordenadas actuales de ubicacion :
Coor. latitud :
Coor. longitud :

AUTOMATICO

Direccion :

Telefono :

☐ Quieres donar

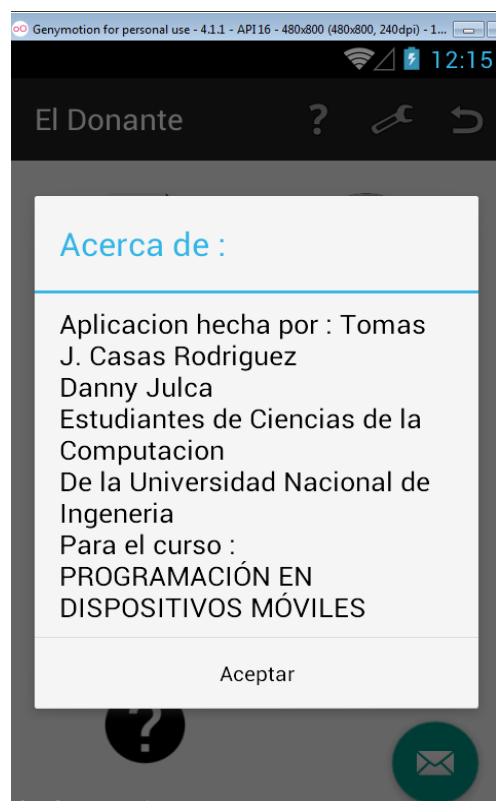
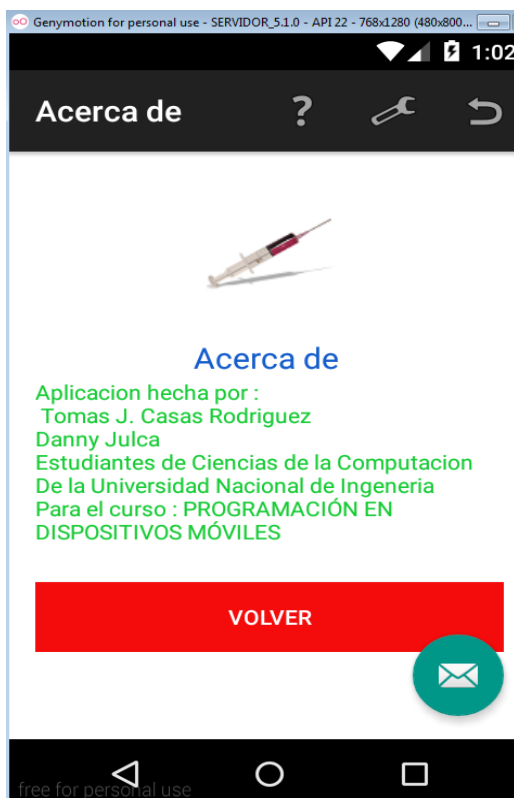
REGISTRAR

MAPA HOSPITALES :

En esta parte se muestra la geolocalización del centro medico de la UNI como prueba para coordenadas estaticas de longitud y latitud



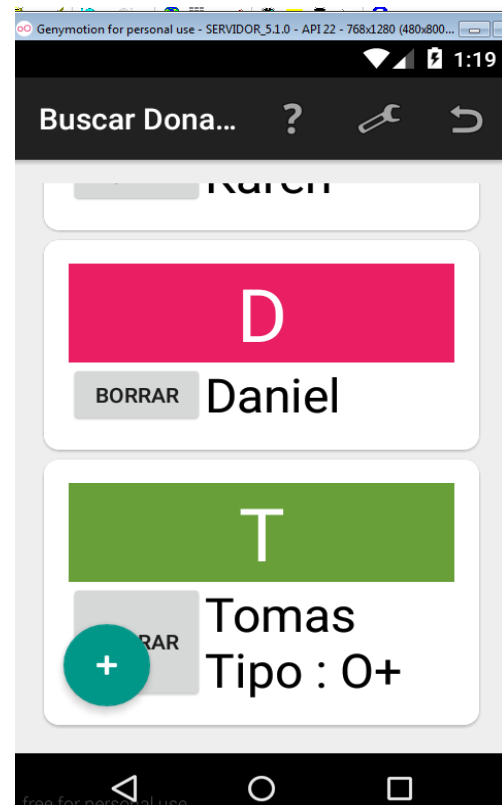
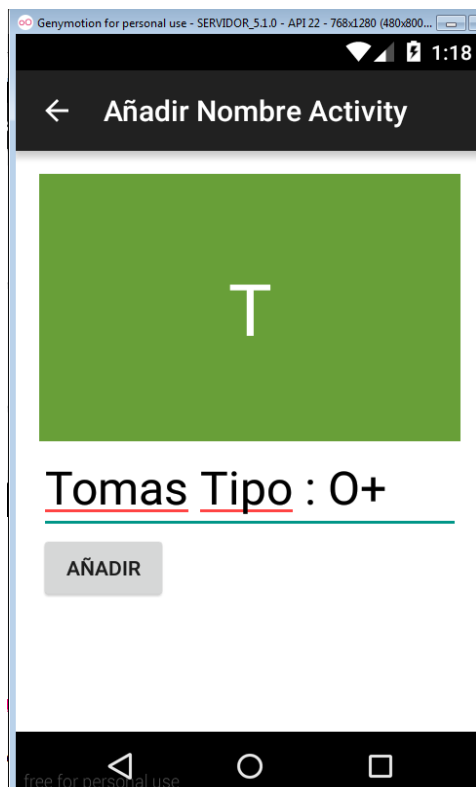
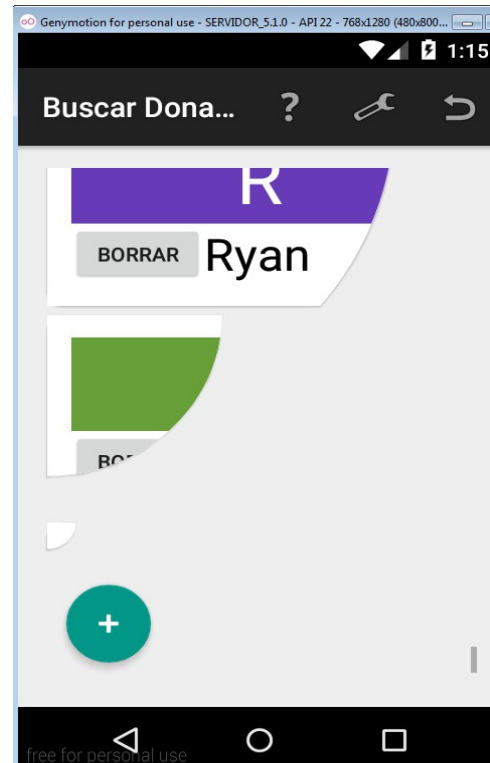
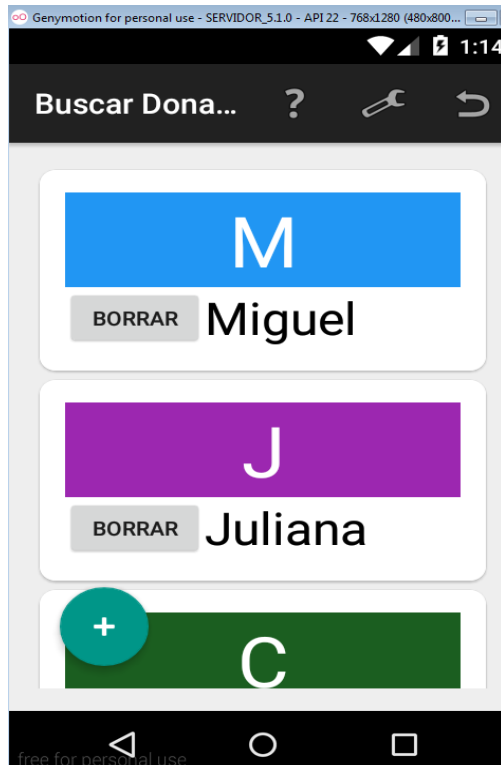
ACERCA DE



BUSCAR DONANTE :

Se busca contacto para poder ubicarlo se puede agregar o borrar contactos en caso que se halla tenido un mal acuerdo

Efecto de animacion solo funciona en android 5.0



INTERFAZ DE USUARIO REGISTRADO

Breve resumen de Activity:

Se muestra la relación que se establece entre las Activitys .

Principal Usuario registrado :

Se ve 3 botones que nos muestran las Activitys de interés.

En este Activity se gestionan los botones de manera separada.

Buscar Donante

Se realiza la búsqueda de donantes y se muestra una lista.

Al elegir un usuario se debe pasar a la Activity UsuarioSeleccionado(no implementado)

Para mostrar el resultado de la búsqueda se muestra se usa ListView.

En el ejemplo se muestra usa un ArrayList<String> y ArrayAdapter, para las siguientes implementaciones de la lista que se usarán y que requieran más información visual se usará un objeto con los atributos necesarios y que herede de BaseAdapter.

Disponibilidad

Se actualiza la disponibilidad de donar de un usuario.

Esta vista es parte de la configuración que el usuario realiza en su perfil.

Aquí para la distribución de los widgets se usa LinearLayout con orientación vertical.

Para seleccionar un estado se usa RadioButton que se agrupa en RadioGroup para así poder seleccionar solo uno de ellos.

UsuarioSeleccionado

Se muestra la imagen del usuario y las acciones que se puede realizar como: Llamar, mandar un mensaje, y ubicar mediante GPS (Acciones no implementadas)

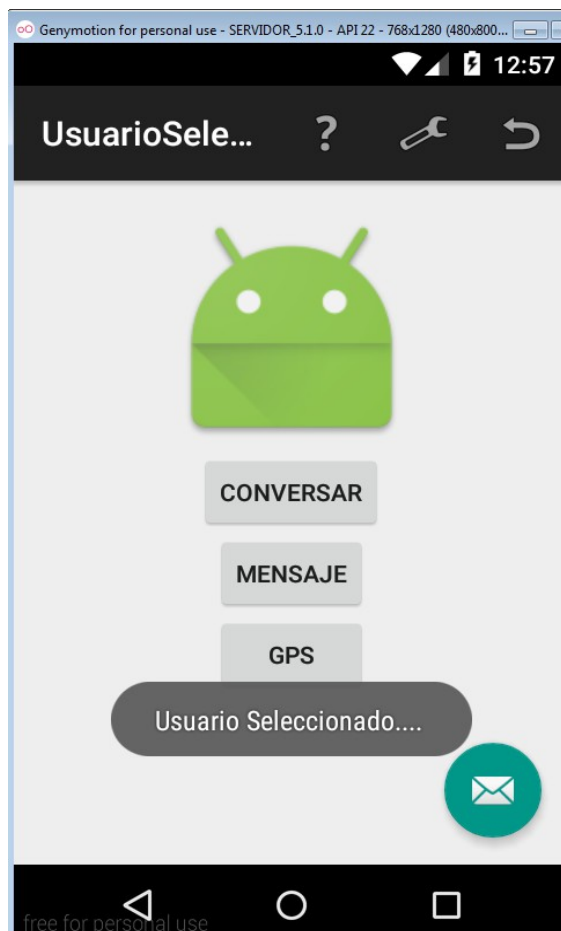
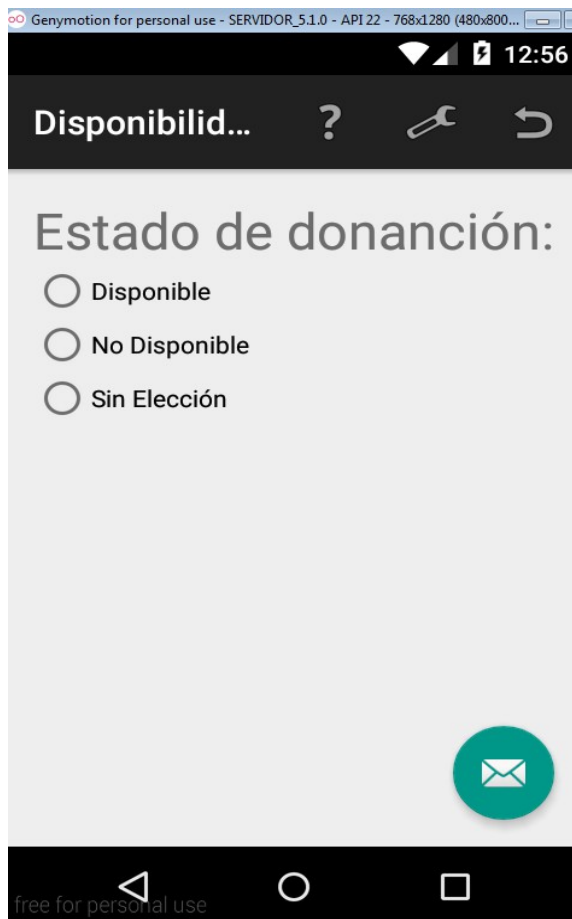
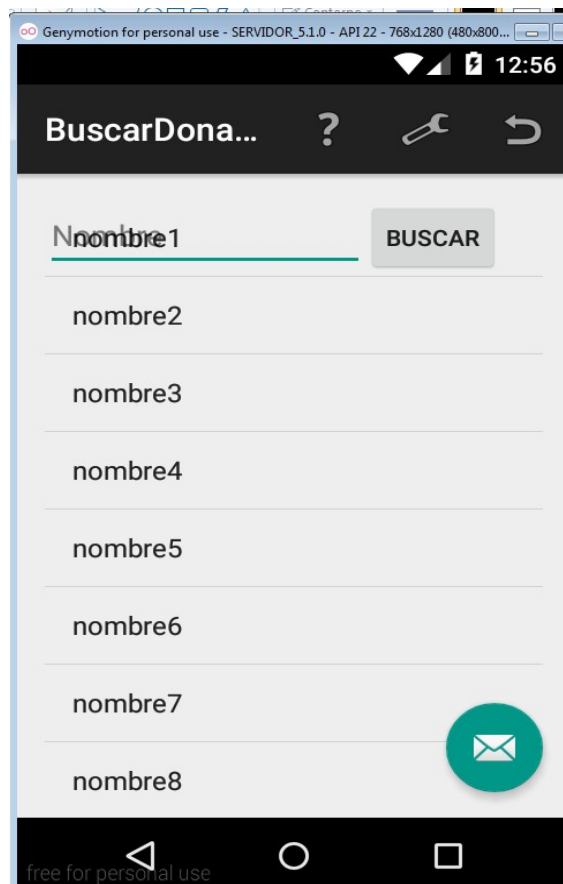
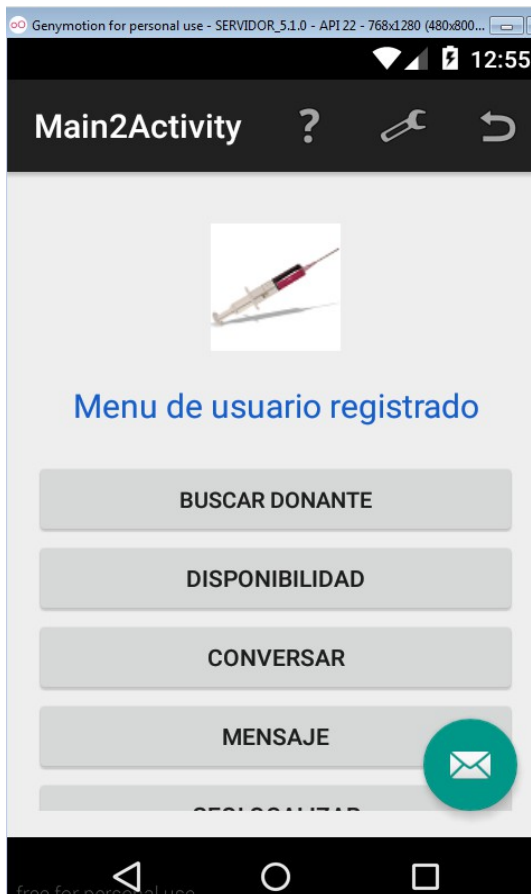
Esta Activity se usa para poder ver la información de otros usuarios y poder comunicarlos con ellos.

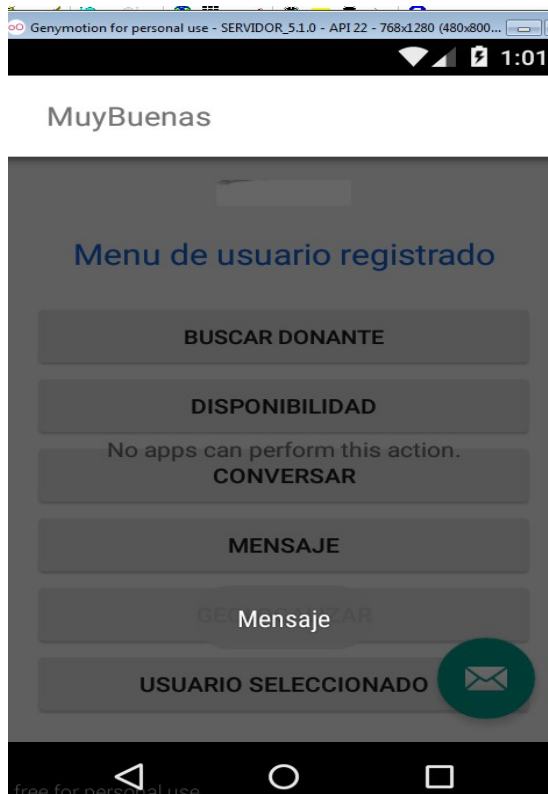
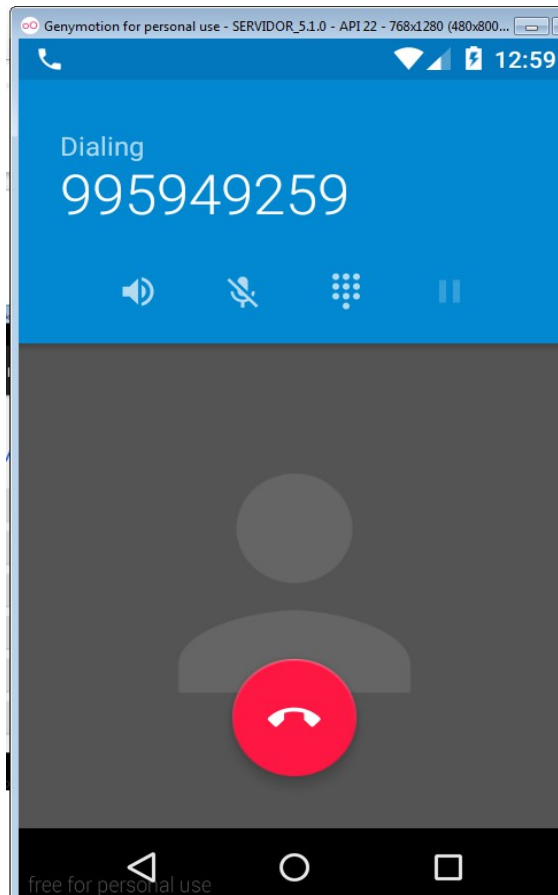
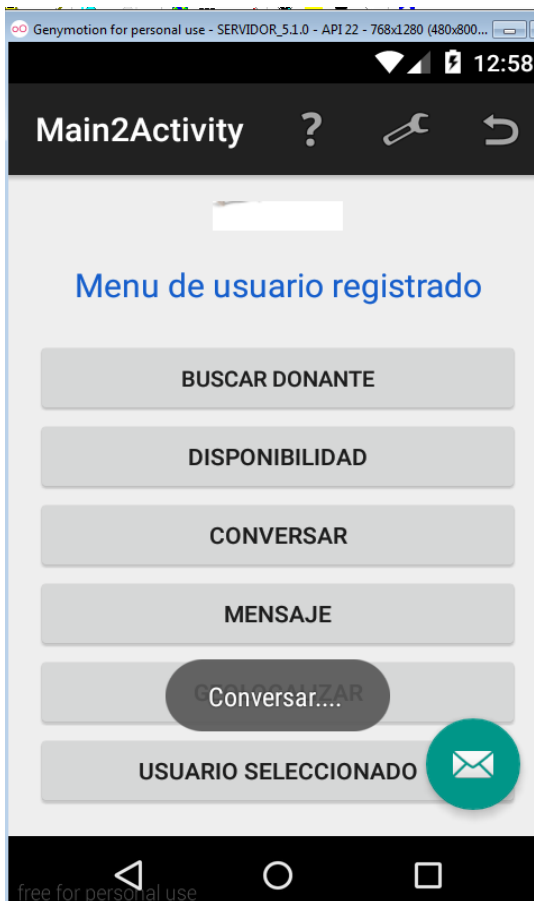
Aquí se muestra la imagen por defecto o la imagen que el usuario elija.

En el ejemplo se muestran 3 botones que nos dirigen a 3 activitys para realizar la acción solicitada.

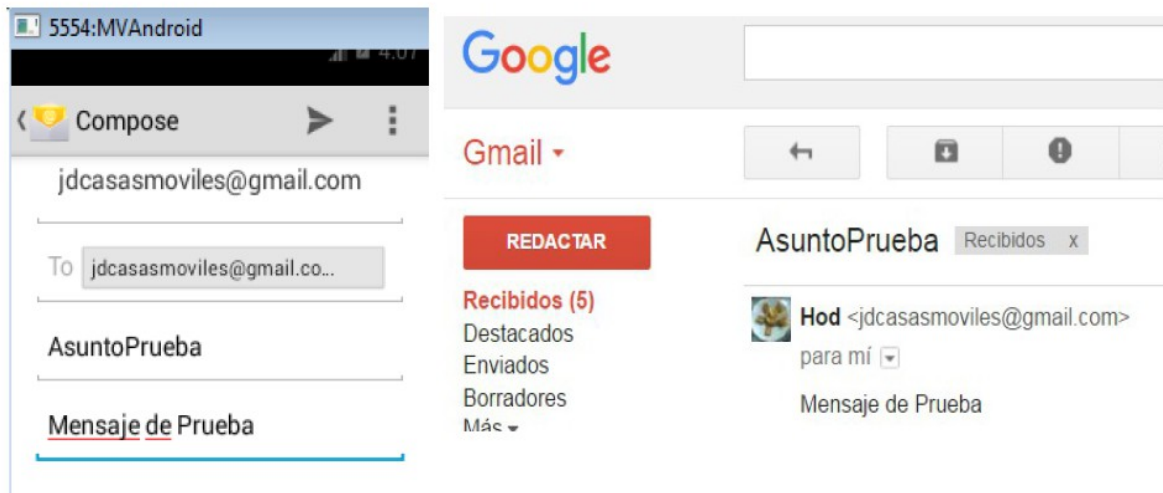
Aquí el layout usado es LinearLayout con orientación vertical , de igual forma que en Buscar Donante para las siguientes implementaciones se usará un Adapter que cumpla con los requerimientos del Activity y muestre una interfaz amigable.

Para las Activitys de Conversar, Mensaje y Geolocalizar se harán uso de las aplicaciones que ya se disponen en el sistema.





Se pone el mensaje a enviar y como se puede observar el mensaje llega exitosamente.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- [1] android-6-for-programmers-3rd.pdf
- [2] AndTutorials-3_1-CC.pdf
- [3] El.Gran.Libro.De.Programacion.Avanzada.Con.Android.pdf
- [4] como programar en java 7ma edición pdf