**2 DAM Desarrollo de Interfaces Android Studio**

**2 Evaluación**

Fecha de entrega del proyecto 3 de marzo de 2023

Fecha de presentación de las dos partes del proyecto realizado 9 de marzo de 2023

Este proyecto se divide en dos partes: la primera parte es para ver las habilidades con Android Studio en desarrollo de pequeños interfaces en Oracle Java. La segunda parte es para ver sus habilidades en desarrollo/diseño de UI/UIX Usabilidad y Experiencia de usuario con Figma. Se realizará en los mismo grupos de la 1 evaluación.

**Parte 1 Interfaz en Android Studio y Oracle Java**

En esta parte se quiere que cree en c:\ una carpeta proyecto\_android\_menu y se descargue el fichero menú\_01.rar y **modifique el menú que ya viene creado y complete la ejecución de las opciones del menú de tal manera que al igual que cuando hacemos click en la casilla modo nocturno aparece abajo *Modo nocturno pulsado*, al hacer click en cada opción aparezca abajo *opción…pulsada***

En el programa en java vienen **comentarios que explican, como un tutorial, como hacer lo que se pide. No hay que modificar el interfaz y el menú ya creado, simplemente completarlo. Por tanto se pide que la app y su menú hagan lo siguiente funciones:**

Al seleccionar Compartir: Tiene que aparecer abajo Opción Compartir pulsada

Letra de los botones

Disposición de los botones y layout del interfaz

Idioma de los botones: inglés o español

No utilice css: emplee las opciones de ScreenBuilder.

Y habrá una serie de condiciones obligatorias para el proyecto: el interfaz tiene que tener las mismas funciones y los mismo botones que el que se decargo y, la app tiene que realizar las funciones enumeradas anteriormente.

Se pide entregar el archivo zip en Android Studio del proyecto y presentarlo con Android Studio en el día de la presentación

**Parte 2 Crear un diseño de UI/UIX en Figma**

En esta parte se quiere que utilice Figma para crear un interfaz UI/UIX de tipo login con varias pantallas para una app en cuanto a su usabilidad, diseño UI/UIX. Tiene que realizar un interfaz con Figma UI/UIX para una app que al final consiga lo siguiente

<https://designlab.com/figma-101-course/create-a-tablet-or-desktop-version/>

Este tutorial curso de figma comienza en <https://designlab.com/figma-101-course/introduction-to-figma/> y termina en <https://designlab.com/figma-101-course/create-a-tablet-or-desktop-version/>

El interfaz de esta app diseñada tiene un login y otras tres pantallas de la app en el prototipo. El tema del diseño de UI/UIX es aves acuáticas.

**Se pide realizar en Figma y con su cuenta un interfaz con el mismo diseño que el del interfaz de la app del curso-tutorial pero con el tema playas y que el prototipo final sea para un móvil a elegir por usted -opción frame-phone** de los que tiene Figma y realizar el diseño tal y como se realiza en el tutorial-curso especificado en el párrafo anterior. Modificar y completar el diseño con las siguientes especificaciones:

1.La app se llamará Playas en vez de Filter

2.Añadir un botón Mi Playa Favorita que conecte la segunda pantalla con la tercera

3.Conectar el botón Login con la segunda pantalla

4.Realizar la segunda pantalla con fotos de playas descargadas de internet- hay una web que se llama pixabay.com que tiene millones de fotos gratis y hay muchas mas en internet- en vez de aves, manteniendo la rejilla y el diseño de la app

5.Realizar la tercera pantalla con una foto de su playa favorita en vez de la cigüeña y sustituir la foto pequeña del canario por una de la playa en pequeño y el texto por texto que comente su playa preferida

6.Realizar todas las pantallas con el encabezado Playas en vez de Filter.Conectar todas las pantallas de la 1 a la 3 unas con otras mediante las flechas o botones tanto en un sentido como en otro.

7.Eliminar la cuarta pantalla

8.Realizar este mismo diseño para un Tablet elegido por usted -opcion Frame-Tablet en Figma

Se pide entregar los dos fichero fig del proyecto, uno para el Móvil y otro para el Tablet o bien los dos diseños, el del móvil y el del Tablet en un mismo fichero figma que es el que entregaría Mostrar el diseño mediante el botón Present de Figma en el día de la presentación.

Se pide entregar via Canvas lo que se especifica en cada una de las dos partes y presentar el proyecto en el aula

1.Parte 1 presentación del interfaz desarrollado con Android Studio y Oracle Java y que funcione

50% de la nota

2.Parte 2 presentación del diseño ui/uix con Figma y que se vea en la presentación mediante el botón Present de Figma el diseño de la app en Figma

50% de la nota