

**Curso: 2020/21**

**PMDM03 Tarea evaluativa.**

**José Mari Tomé M*ejías***

**Desarrollo de aplicaciones Multiplataforma**

**Programación multimedia y dispositivos móviles**

**ÍNDICE**

1. INTRODUCCIÓN 1

2. DIFERENTES APARTADOS DE LA TAREA 2-8

3. AUTOEVALUACIÓN 9

# INTRODUCCIÓN

A lo largo de esta unidad has aprendido a trabajar con alguna de las posibilidades que te ofrecen los **dispositivos móviles** en lo que respecta a su **conectividad**: conexiones **HTTP** y **HTTPS**. Así mismo, también has visto algunos otros aspectos como los relacionados con la **persistencia** (**bases de datos basadas en registros** o el acceso a **sistemas de archivos** de los elementos memoria externos), **extensiones** y **paquetes opcionales**.

Una vez finalizada esta unidad se puede decir que dispones de una visión bastante amplia del tipo de aplicaciones que puedes desarrollar para un dispositivo móvil. Además de crear aplicaciones con **interfaces gráficas de usuario**, ahora puedes también dotarlas de mecanismos de **persistencia** y **conectividad**.

Se trata de dotar de persistencia y conectividad a la app que desarrollaste en la UD anterior. Debes tener en cuenta que para poder gestionar las tareas, estas deberán tener un identificador.

Por último, deberás hacer un pequeño resumen con las dificultades que te has encontrado a lo largo del desarrollo y un manual en el que me indiques cómo debo realizar las pruebas de la aplicación a partir del código fuente (no se debe incluir la carpeta que incluye los módulos). El documento debe cumplir con los siguientes requisitos para ser corregido:

* Fichero PDF
* Portada con nombre y titulo
* Tabla de contenidos
* Formato adecuado (sin colores, texto justificado, páginas numeradas (la portada no debe estarlo)...)

# DIFERENTES APARTADOS DE LA TAREA

**Dificultades del desarrollo**

* Al comprobar el tipo de variables boleanas he tenido que cambiar la manera de comprobar y comprobar el tipo de dato, porque me cargaba el valor.
* Al comprobar con la función fromJson del modelo task, el map de service-tak que carga las tareas, devuelve las mismas aunque falten campos, el return del fromJson entra y crea una nueva.

 datos.map((task) => Task.fromJson(task));

Solucionado con un filtro en los objetos que recibe del método map.

* Al crear un nuevo elemento y no recargar la página el id del elemento es el que se le da su valor en la clase Task id= -1, al hacer cualquier modificación si recargar y no recibir los datos del servidor da el siguiente error al crear el servidor el id:

PUT <http://localhost:3000/todos//-1>.

Solucionado haciendo una petición al servidor de los nuevo datos.

* Incidencia en el home.module a la hora de cambiar el estado de tarea terminada a no terminada, si se usa la misma función para los dos checked, se crea un bucle al cambiar de estado continuamente.

Solucionado usando dos funciones y comprobando el estado de checked antes de realizar cualquier cambio.

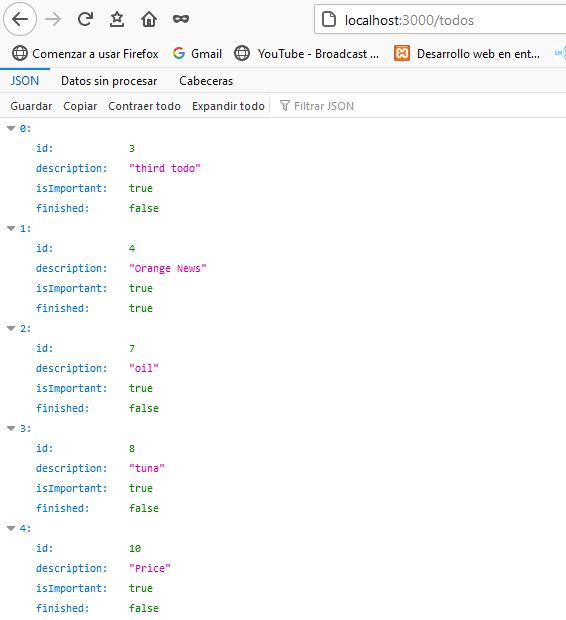
* A la hora de actualizar no recoge los datos que se le envían al modal desde le home, el objeto Task lo recibe pero no lo muestra, y la variable que dice si es una actualización o una nueva no la recibe, por lo que no cambian los textos de la cabecera ni del botón de envio.

No solucionado.

**Manual de arranque del programa**

Para iniciar el servidor colocarse en la carpeta del servidor y abrirlo con Visual Studio Code, arrancar el servidor con el comando:

npm start –watch db.json

El servidor no se abre en el navegador automáticamente, para visualizarlo iremos al navegador a la ruta <http://localhost:3000/todos> y tendremos la base de datos en formato json.

Tener en cuenta que los campos del modelo tarea deben tener los mismos nombres que la aplicación que lo consume

   {

      "id": ,

      "description": ,

      "isImportant": ,

      "finished":

    }

Para iniciar la aplicación de ionic lo primero es instalar todas las dependencias que usa el proyecto con el comando npm install

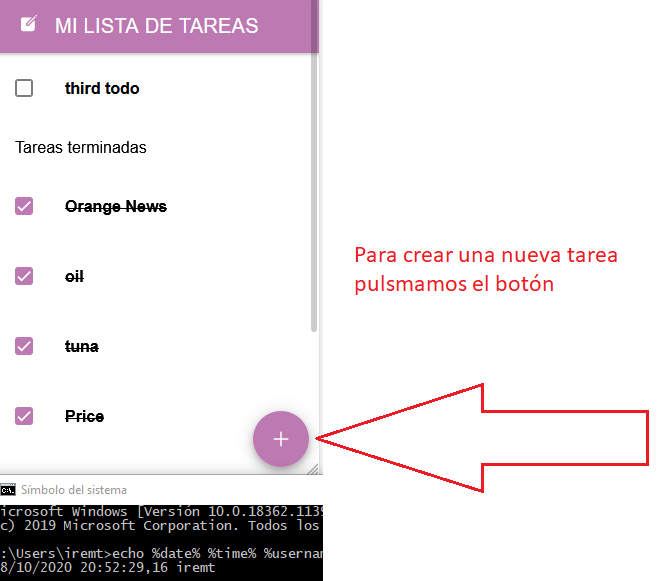
posicionado dentro de la carpeta del proyecto, el programa se iniciará atumáticamente en http://localhost:8100.

Una vez cargadas todas las dependencias lanzamos la aplicación con el comando

ionic s

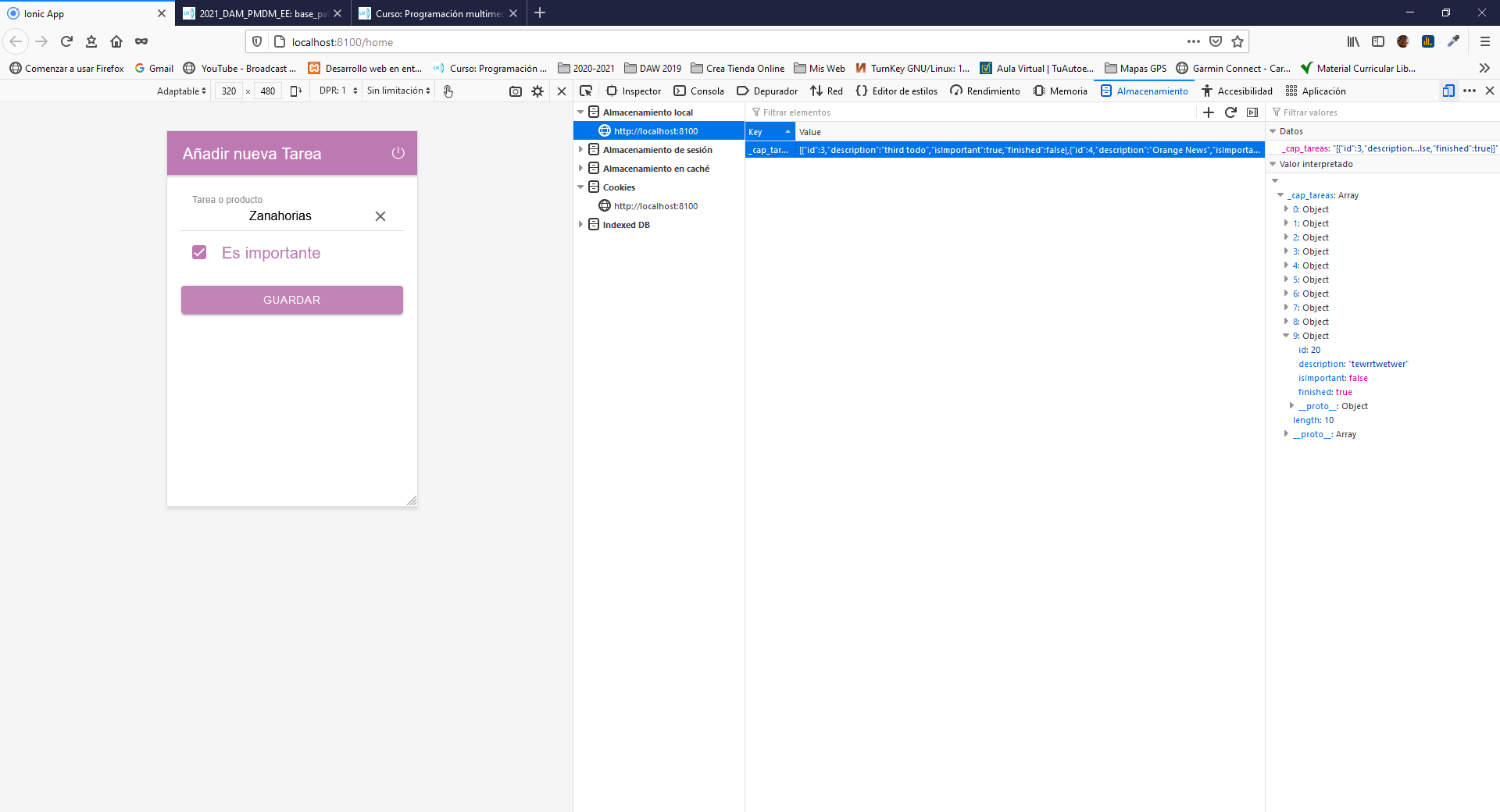
**Manual de pruebas**

1. Crear nueva tarea

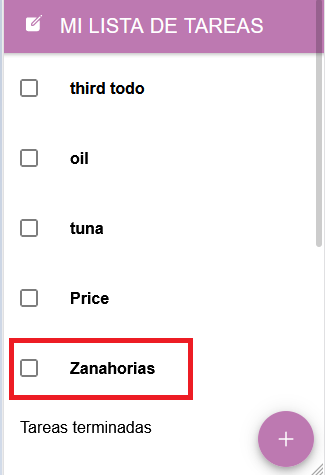
****

Añadimos el producto o la tarea que queremos realizar, si es importante o no y guardar.

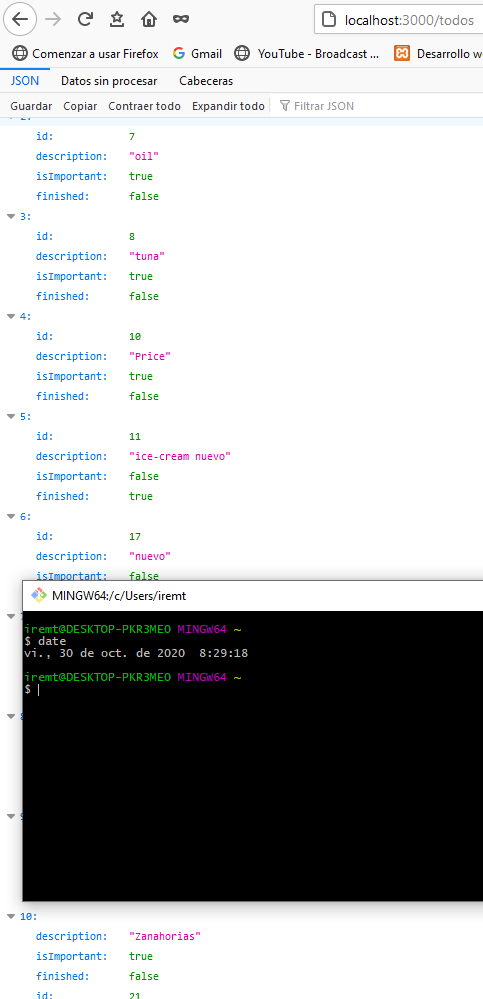
Vamos al almacenamiento local para ver si se han cargado los items de la base de datos para ello accederemos con F12 > Almacenamiento > Almcenanmiento Local > http://localhost:8100.

****

Una vez guardado se habrá añadido a la vista principal, a la base de datos y al almacenamiento local lo comprobamos:

En la página principal.

En el almacenamiento local.

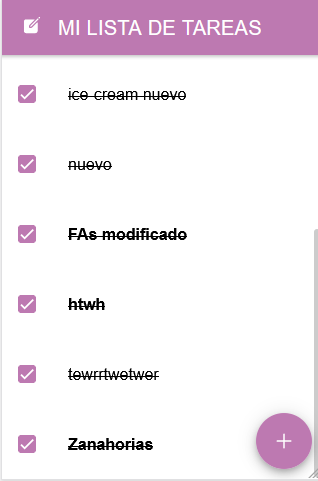
****

En la base de datos.

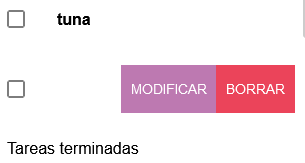
Para señalar si una tarea está terminada o no clickamos en el check que hay a la izquierda del nombre.



Y pasará a la lista de tareas terminadas, para quitarla de terminadas seguiríamos el mismo prodedimiento.

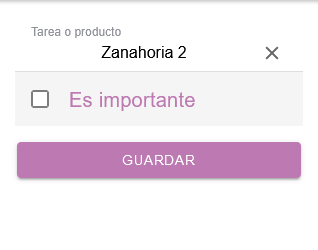


Para comprobar los cambios en el almacenamiento local y en la base de datos seguiríamos los mismos pasos que al crear una nueva tarea.

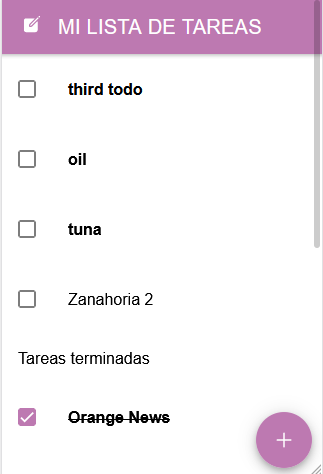
Para modificar o eliminar una lista, deslizaremos el item hacia la izquierda y nos mostrará dos opciones eliminar el item o modificarlo si se le da a eliminar lo eliminará y modificar lo modificará.

Para comprobar los cambios en el almacenamiento local y en la base de datos seguiríamos los mismos pasos que al crear una nueva tarea.

Al modificar nos mostrará un modal con los campos que nos permite modificar añadimos y guardamos.

****

Para comprobar los cambios en el almacenamiento local y en la base de datos seguiríamos los mismos pasos que al crear una nueva tarea.

La tarea quedará actualizada en la vista principal.

# AUTOEVALUACIÓN

|  |  |
| --- | --- |
| La aplicación permite añadir tareas y marcarlas como finalizadas o no finalizadas (Título, lista tareas pendientes, lista tareas realizadas y cabecera, FAB y la gestión de los eventos) | 6,50 |
| La aplicación permite editar tareas | 2,00 |
| La aplicación permite borrar tareas | 1,00 |
| Se han añadidos estilos (extra) | 0,50 |
| Las operaciones con arrays se han realizado utilizando push o splice. | -2,00 |
| No se ha entregado el informe explicativo. | -3,00 |

# Total 10