



IES JUAN BOSCO  
www.iesjuanbosco.es

## CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

### Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

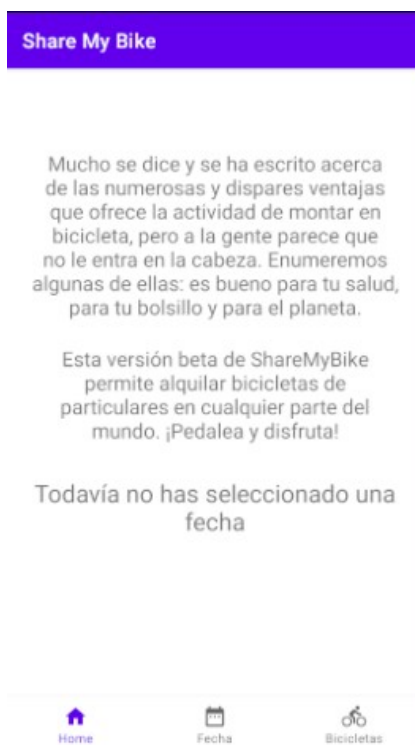
UT3. Comunicaciones internas



## Tarea 3 || Share My Bike

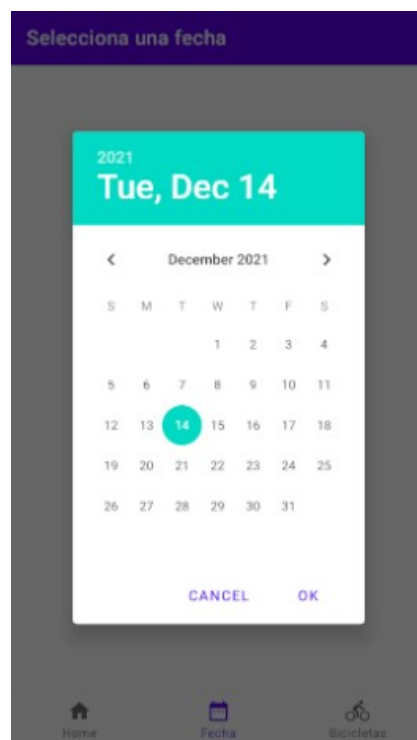
En esta tercera tarea tendrás que implementar la versión beta de *Share My Bike*. Se trata de una aplicación destinada a fomentar el uso de la bicicleta en modo urbano. El funcionamiento es sencillo, un lugareño decide ofrecer su bicicleta para que otras personas que visiten su localidad puedan dar un agradable paseo en bici. La aplicación facilita que ambas personas, lugareño y visitante, se pongan en contacto para gestionar el alquiler de la bicicleta.

La aplicación dispone de un **Bottom Navigation Bar** en la parte inferior:

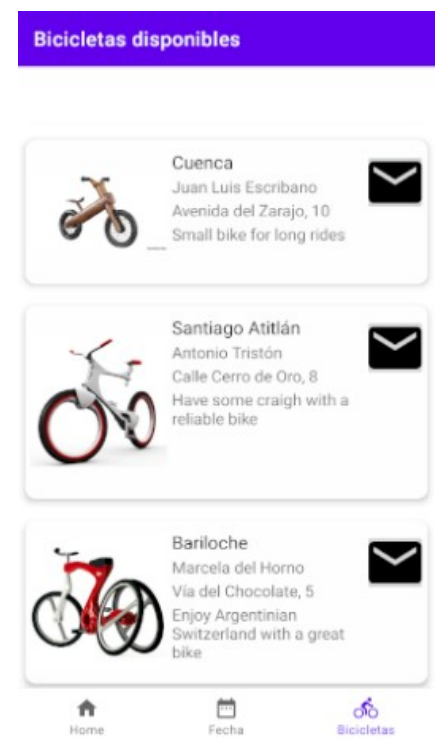


Vista inicial de la aplicación

- Home -



Vista inicial para seleccionar la fecha



Vista para seleccionar una bicicleta

Para realizar este tipo de menú deberás usar **Bottom Navigation Activity**, la cual muestra en distintos fragmentos las opciones del menú.

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p>CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA</p> <p><i>Programación Multimedia y Dispositivos Móviles</i></p> <p><i>UT3. Comunicaciones internas</i></p>	
---	--	---

Una vez que el usuario ha elegido una bicicleta, pulsara en el sobre para enviar un email al propietario de dicha bicicleta.

Automáticamente se generará un correo electrónico rellenando los campos:

- From: email del visitante
- To: email del propietario de la bicicleta
- Subject
- Text: debe contener la fecha seleccionada.

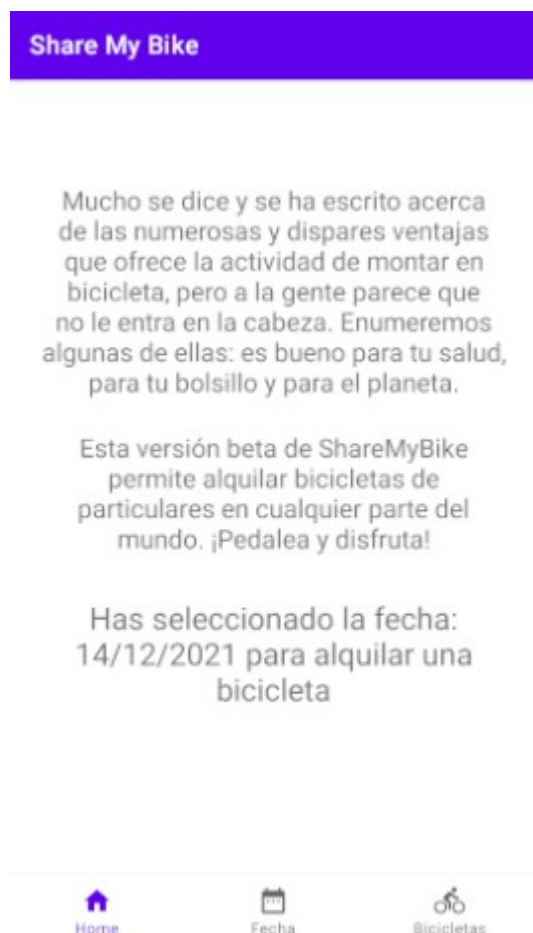


Sobre las distintas opciones del menú:

- **Home:** se le debe indicar al usuario si ha elegido o no una fecha. En caso afirmativo, se mostrará la fecha seleccionada.
- **Fecha:** la primera vez que se acceda a esta opción se mostrará el *DatePickerDialog* de forma automática, por tanto el botón “Elegir otra fecha” estará desactivado. Si el usuario vuelve a entrar en esta opción, no se mostrará el diálogo de forma automático sino que se deberá pulsar el botón, el cual estará activado.
- **Bicicletas:** se deben usar los componentes RecyclerView y CardView. Solo se enviará el email cuando se pulse el sobre.

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p>CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA</p> <p><b>Programación Multimedia y Dispositivos Móviles</b></p> <p>UT3. Comunicaciones internas</p>	
---	---	---

Home cuando el usuario ha elegido una fecha



Opción fecha cuando el usuario vuelve a acceder



Ten en cuenta los siguientes detalles:

- Los iconos de las opciones del menú deben ser similares a los mostrados.
- El texto superior de los fragmentos no es el mismo que el de las opciones del menú.
- El *RecyclerView* debe ser visualmente agradable.
- En el código fuente se debe renombrar todo lo que sea necesario para que los nombres sean significativos respecto a tu aplicación. Es decir, en ninguna parte del código debe quedar rastro de: *dashboard* y *notifications*.
- El profesor te facilitará la clase *BikesContent* que incluye la subclase *Bike*. La clase *BikesContent* carga en un *ArrayList* un conjunto de objetos de tipo *Bike*, que se genera a partir de leer el archivo **JSON *bikeList.json***
- La carpeta **assets**, que contiene el fichero *bikeList.json* y la carpeta con las imágenes se debe copiar dentro del directorio: **app | src | main**



IES JUAN BOSCO  
www.iesjuanbosco.es

## CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

### *Programación Multimedia y Dispositivos Móviles*

#### *UT3. Comunicaciones internas*



- Si el dispositivo Android sobre el que se ejecute *Share My Bike* no dispone de una app que pueda enviar emails, en lugar de dejar que *Share My Bike* se quede colgada y el usuario no sepa qué ha ocurrido, se deberá continuar de una forma elegante indicando al usuario que debe instalar o configurar una cuenta de correo en su dispositivo móvil. Me refiero a esta anotación que puse en el ejemplo *intentsimplicitos*:

```
/*  
* Cómo comprobar que existe una app para recibir el intent  
* https://developer.android.com/training/basics/intents/sending.html  
  
PackageManager packageManager = getPackageManager();  
List<ResolveInfo> activities = packageManager.queryIntentActivities(intent,  
PackageManager.MATCH_DEFAULT_ONLY);  
boolean isIntentSafe = activities.size() > 0;  
*/
```

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Home: se le debe indicar al usuario si ha elegido o no una fecha. En caso afirmativo, se mostrará la fecha seleccionada.	1
Fecha: la primera vez que se acceda a esta opción se mostrará el <i>DatePickerDialog</i> de forma automática, por tanto el botón “Elegir otra fecha” estará desactivado. Si el usuario vuelve a entrar en esta opción, no se mostrará el diálogo de forma automático sino que se deberá pulsar el botón, el cual estará activado.	1
Bicicletas: se deben usar los componentes <i>RecyclerView</i> y <i>CardView</i> . Solo se enviará el email cuando se pulse el sobre.	2,5
Automáticamente se genera un correo electrónico rellenando los campos <i>From</i> , <i>To</i> , <i>Subject</i> y <i>Text</i>	1
Si el dispositivo Android sobre el que se ejecute <i>Share My Bike</i> no dispone de una app que pueda enviar emails, se deberá continuar de una forma elegante.	1
Los iconos de las opciones del menú deben ser similares a los mostrados.	0,5
El texto superior de los fragmentos no es el mismo que el de las opciones del menú.	0,5
El <i>RecyclerView</i> debe ser visualmente agradable.	1,5
Se debe renombrar todo lo que sea necesario para que los nombres sean significativos respecto a tu aplicación. Es decir, en ninguna parte del código debe quedar rastro de: <i>dashboard</i> y <i>notifications</i> .	1

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p>CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA</p> <p><i>Programación Multimedia y Dispositivos Móviles</i></p> <p><i>UT3. Comunicaciones internas</i></p>	
---	--	---

## OBSERVACIONES SOBRE LA ENTREGA

- No es necesario que entregues una memoria con capturas de pantalla. Lo único que debes entregar es tu aplicación de la manera que te indico a continuación.
- Con el fin de evitar ficheros demasiados grandes, usa la opción **File | Export | Export to Zip File...**
- El nombre del fichero será:

*TAREA3\_InicialesApellidos\_Nombre*

Por ejemplo, si te llamas *Rafael Nadal Parera* tu fichero deberá tener el siguiente nombre:  
*TAREA3\_NP\_Rafael*