

UTN FRA - Laboratorio V – TP Android

Se debe crear una aplicación Android que sea responsiva para cualquier tamaño de dispositivo y al menos esté disponible en dos idiomas. Tiene que tener implementado el patrón MVC por activity.

Esta app. debe consumir un api REST expuesta en internet.

El desarrollo del TP será evaluado en las instancias de Parciales de la materia. Para lo cual se pedirá al alumno trabajar según el siguiente esquema:

- Trabajar en un Repositorio GIT.
- El repositorio deberá contar con los commits solicitados en el TP, manteniendo el nombre solicitado.
- El TP, debe ser entregado 24 hs. antes de la fecha de defensa en instancia de parcial o recuperatorio enviando el repositorio en un mail a los docentes.
- Cada entrega de Parcial, deberá ser entregada con un commit nombrado como “Primer parcial”, “Recuperatorio” (en caso de responder) y “2do Parcial”.

Índice

Primer Parcial	1
1 Desarrollar las siguientes layouts según el siguiente mockup	1
1.1 Inicio / Log-in	2
1.2 Registro de usuario.	2
1.3 Menú	3
1.4 Mi Pedido	3
2 Funcionalidades:	4
2.1 Funcionalidad de menú desplegable.....	4
2.2 Funcionalidad de pantalla Inicio/Log-in	4
2.3 Funcionalidad de pantalla Registro	4
2.4 Funcionalidad de pantalla Menú.....	5
2.5 Funcionalidad de la pantalla Mi pedido	5

Primer Parcial

1 Desarrollar las siguientes layouts según el siguiente mockup.

Requisitos del punto:

- Todos los layouts deben tener sus textos visibles en 2 idiomas (según la configuración del dispositivo Español – Inglés)
- Las pantallas deben ser responsivas permitiendo visualizarse en cualquier tamaño de pantalla (no es necesario hacer múltiples XML para diferentes dispositivos.)

- Se debe aplicar al menos una configuración de tema global en las layouts.
- Al finalizar cada punto debe existir un commit que refleje el desarrollo de cada punto con los nombres titulados para cada punto. EJ: "1.1 Inicio / Log-in". Esto será tomado en cuenta para la corrección del mismo.

1.1 Inicio / Log-in.

La activity "Log-in" es la pantalla inicial de la app y debe tener la siguiente funcionalidad / Característica:

- Mostrar un nombre de Aplicación en su parte superior
- Continuar con un texto descriptivo de la app.
- Tener una imagen como Icono
- Poseer un fondo que no sea blanco
- Tener un campo para ingresar un mail y sugerirlo en el mismo
- Tener un campo para ingresar una clave y sugerirla en el mismo
- Contar con un botón para ingresar a la app
- O bien otro para realizar un registro de usuario.
- Agregar un check-box "recordarme"
- Validaciones
 - a. Validar que el mail sea un mail valido (ej.: algo@gmail.com)
 - b. El campo Mail y Clave no pueden estar vacíos
- La pantalla no debe tener un menú superior.

1.2 Registro de usuario.

La activity "Registro" se va a utilizar para registrar un nuevo usuario en el sistema, la funcionalidad es la siguiente:

- Mostrar el nombre de Aplicación en su parte superior
- Mostrar un texto descriptivo del layout.
- Contar con los siguientes campos y mostrar su sugerencia en el mismo.
 - a. Nombre
 - b. Apellido
 - c. DNI
 - d. Mail
 - e. Clave
 - f. Reingresar (clave)
- Tener un botón para realizar el registro
- Validaciones
 - a. Validar que el mail sea un mail valido (algo@gmail.com)
 - b. Ningún campo puede estar vacío.
 - c. Ambas claves deben ser iguales
- Poseer un fondo que no sea blanco
- La pantalla no debe tener un menú superior.

1.3 Menú

La activity “Menú” debe tener un recycleview con todo lo necesario para mostrar el listado de productos para que el usuario pueda agregar a su pedido.

Las características son las siguientes:

- Mostrar el nombre del Layout o título de la actividad.
- Contar con un botón para Ver el pedido.
- Mostrar el total de los pedidos seleccionados hasta el momento y un texto descriptivo del mismo.
- Mostrar la cantidad de ítems seleccionados hasta el momento
- Mostrar las secciones
 - a. Café y Bebidas
 - b. Menu's
 - c. Snaks
- Contar con un recycleview
- Mostrar en cada ítem del recycleview:
 - a. Foto del ítem
 - b. Texto descriptivo
 - c. Precio
 - d. Botón para agregar elemento
- El layout debe tener un menú que permita:
 - a. Ver pedido actual
 - b. Realizar un deslogueo.
- Se debe aplicar un tema (theme).



1.4 Mi Pedido

La activity “Pedido” debe tener un recycleview con el listado de productos que el usuario agrego en la activity “Menú”.

Las características del mismo son:

- Mostrar el nombre del Layout o título de la actividad.
- Contar con un botón para enviar el pedido.
- Mostrar el total de los pedidos seleccionados hasta el momento y un texto descriptivo del mismo.
- Contar con un recycleview
- Mostrar en cada ítem del recycleview:
 - a. Foto del ítem
 - b. Texto descriptivo
 - c. Precio
 - d. Botón para quitar elemento
- El layout debe tener un menú que permita:
 - a. Enviar el pedido actual
 - b. Limpiar pedido.
 - c. Realizar un deslogueo.



- Se debe aplicar un tema (theme).

2 Funcionalidades:

En ésta primera etapa de parcial, no realizaremos conexiones con la API, por lo que se deberán crear las clases POJO necesarias, para:

- Registrar / Validar usuarios.
- Tener un menú completo de cada tipo previsto en el TP.
- Poder trabajar con un pedido.

2.1 Funcionalidad de menú desplegable.

Desarrollar las funcionalidades de las actividades que tengan un menú. Las mismas serán:

- Pantalla Menú la opción “Ver pedido actual” deberá igualar a la funcionalidad del botón “Enviar pedido”.
- Pantalla Mi pedido
 - La opción “Enviar el pedido actual”, deberá realizar la misma funcionalidad del botón con el mismo nombre.
 - La opción “Limpiar pedido”, deberá quitar todos los elementos de la lista reflejada en la pantalla.
- Para todas las layouts con menues, el botón “Realizar un deslogueo” deberá borrar los datos guardados al iniciar sesión y salir de la aplicación. (Se busca que al volver a iniciar la sesión, vuelva a pedir los datos de log-in).

Al terminar estos puntos, se deberán guardar los cambios en un commit con el número y nombre del punto.

2.2 Funcionalidad de pantalla Inicio/Log-in

La funcionalidad esperada en este punto será:

- Tener 1 usuario cargado por defecto. (declarado en el main)
- El botón “Registrarme” deberá re-direccionar al layout correspondiente.
- El botón Ingresar deberá validar si es un usuario valido y
 - Si es un usuario valido pasar a la pantalla siguiente
 - Si no es un usuario valido informarlo en la pantalla.
- Si al iniciar sesion, el checkbox “recordarme” se encuentra marcado, se deberá guardar la información para que el siguiente inicio de aplicación no solicite los datos y valide con los datos guardados.
- Usar patrón MVC y paquetes para ordenar el código.

Al terminar estos puntos, se deberán guardar los cambios en un commit con el número y nombre del punto.

2.3 Funcionalidad de pantalla Registro

La funcionalidad esperada en este punto será:

- Verificar que el mail del usuario o el DNI no existan en la base (array POJO), y según el caso:
 - Si el usuario se generó correctamente volver al login
 - Si el usuario no se generó mostrar un mensaje (dialogo) por pantalla
- Usar patrón MVC y paquetes para ordenar el código.
- Los textos de los diálogos, deben ser cargados desde un XML según el idioma solicitado anteriormente.

Al terminar estos puntos, se deberán guardar los cambios en un commit con el número y nombre del punto.

2.4 Funcionalidad de pantalla Menú

La funcionalidad esperada en este punto será:

- Funcionalidades del botón + (de cada ítem)
 - Al presionarlo el botón de algún ítem se debe agregarse ese ítem al pedido.
 - También se debe sumar el importe al total del layout y ajustar la cantidad de ítems del pedido.
- La funcionalidad del botón “Enviar pedido”
 - Si existe algo en la lista, se debe pasar a la activity “Mi Pedido “
 - En caso de no tener ítems en el pedido, se debe mostrar un mensaje en donde se requiera realizar tal acción. Y no re-direccionar a “Mi pedido”
- Los textos de los diálogos, deben ser cargados desde un XML según el idioma solicitado anteriormente.

Al terminar estos puntos, se deberán guardar los cambios en un commit con el número y nombre del punto.

2.5 Funcionalidad de la pantalla Mi pedido

La funcionalidad esperada en este punto será:

- Funcionalidad del botón x (de cada ítem)
 - Al presionar el botón x de algún ítem debe borrar ese ítem del pedido, restar el importe y la cantidad de ítems del pedido.
- Funcionalidad del botón Enviar pedido
 - Debe mostrar un mensaje por pantalla indicando:
 - Un texto (según idioma) indicando que el pedido fue enviado.
 - El total de ítems solicitados y el importe total.
 - Limpiar el pedido realizado.
 - Volver a la activity “Menú”.

Al terminar estos puntos, se deberán guardar los cambios en un commit con el número y nombre del punto.