

Documento DE Micro-Optimizaciones

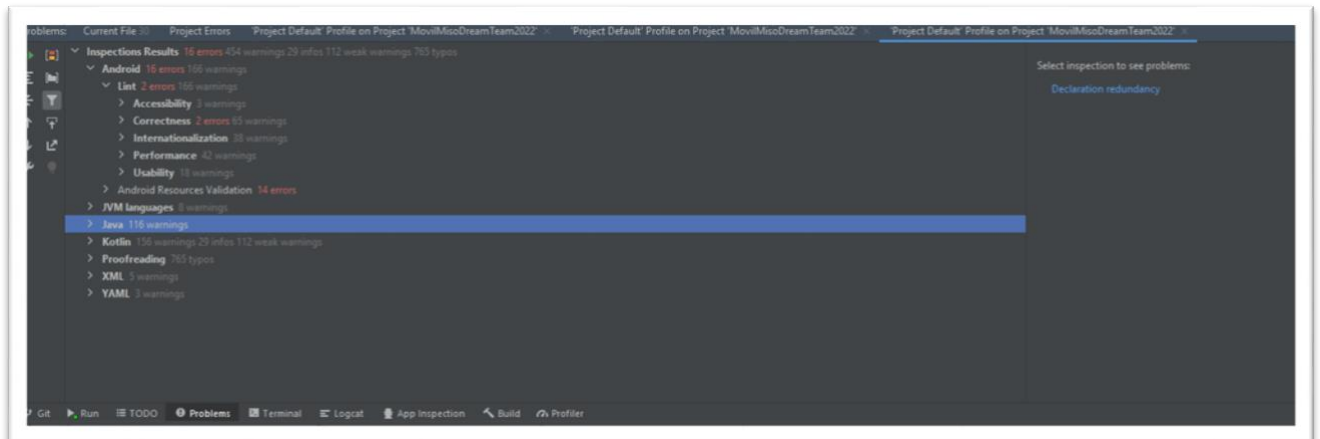
Información del Equipo de Desarrollo

Proyecto	Desarrollo móvil	
Grupo	Grupo	
Integrantes	Nombre	Rol
	Juan David Portilla Montealegre	Product Owner
	Vladimir Alexander Yirsa Aperador	Scrum Máster
	Andrés Eduardo Cárdenas Jaramillo	Desarrollador Senior Backend Frontend
	Juan Sebastián Sánchez L.	Desarrollador Senior Frontend

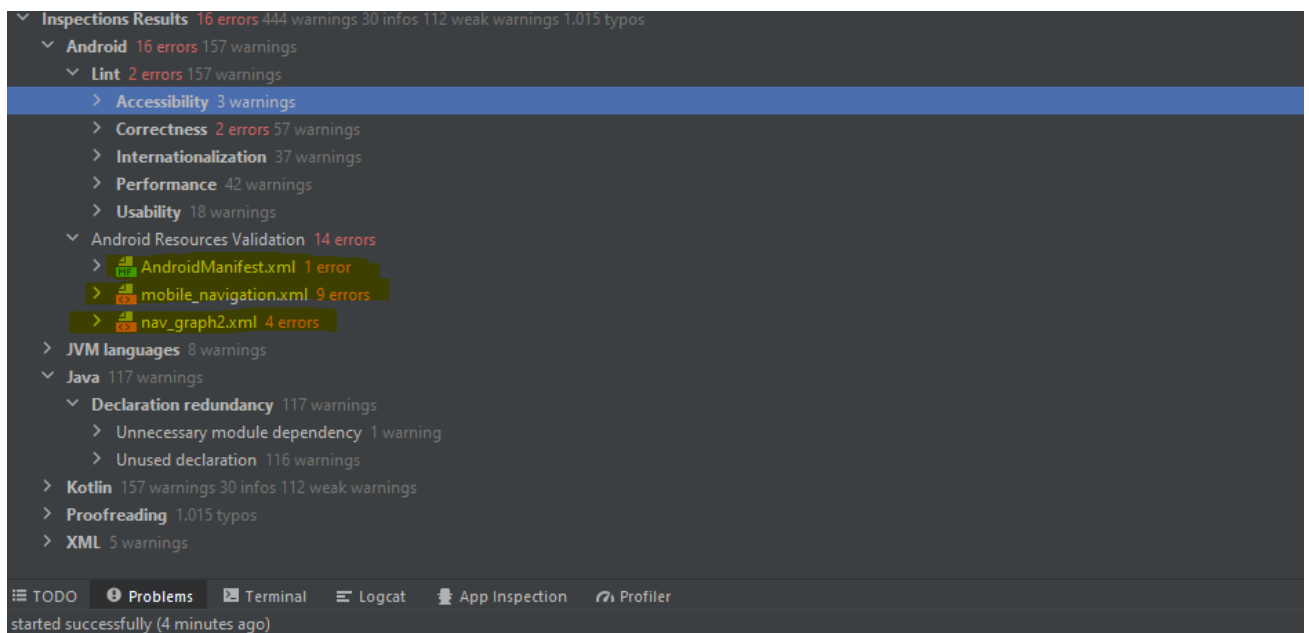
A continuación, se muestra las actividades que se realizaron para realizar las micro-optimizaciones de la aplicación a entregar en el último sprint.

Antes de realizar el análisis y mejora usando la estrategia de micro-optimizaciones, usando la herramienta de scanner estático de código se identifican lo siguientes problemas y advertencias en la aplicación.

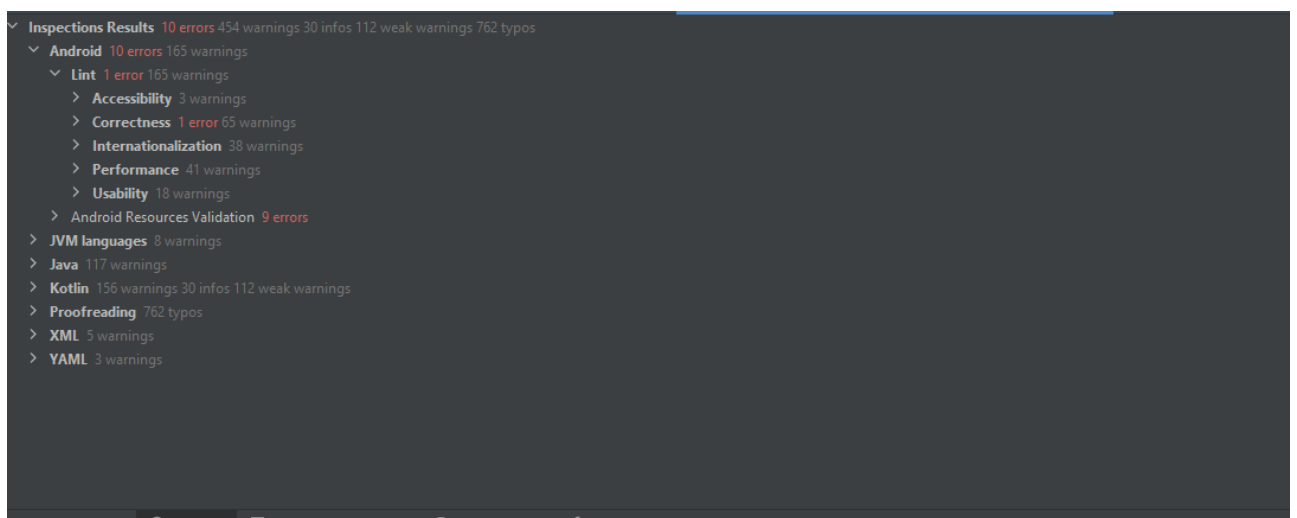
En primera instancia, la herramienta de scanner muestra un total de 16 problemas, entre los cuales también se encuentran 3 errores de accesibilidad.



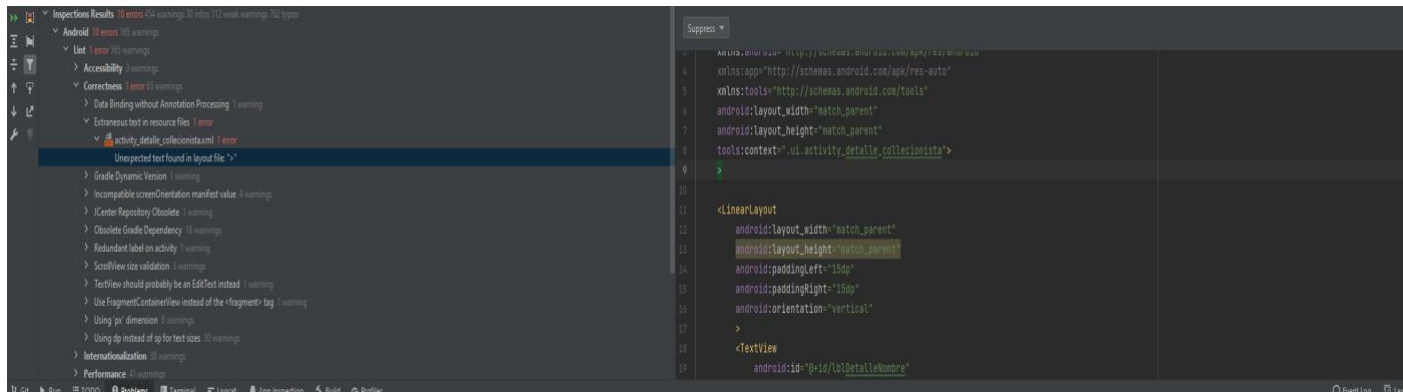
Se inicia con estos errores que se ven a continuación:



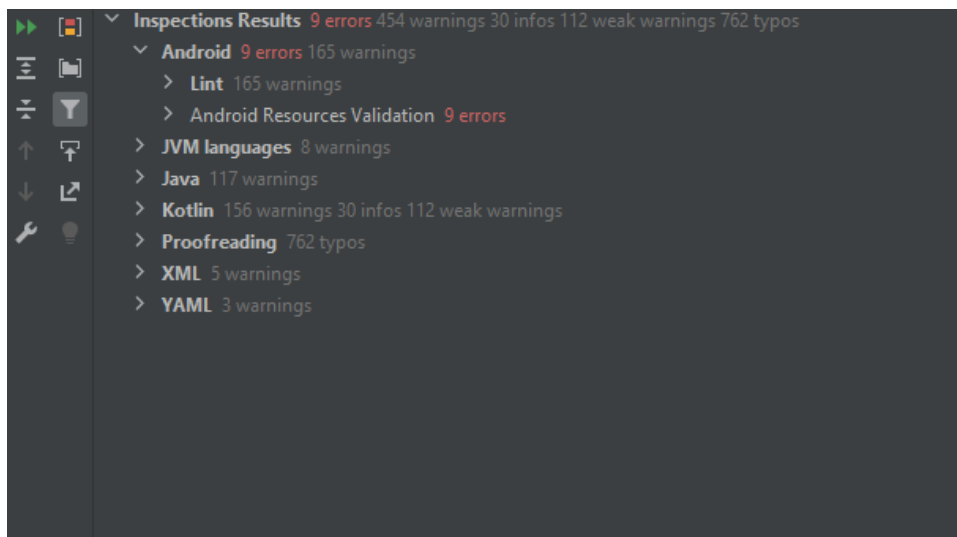
Se elimina error en el archivo del manifiesto, el cual contenía una actividad que ya no existía, además se elimina el archivo `va_grahp2` que no se usa



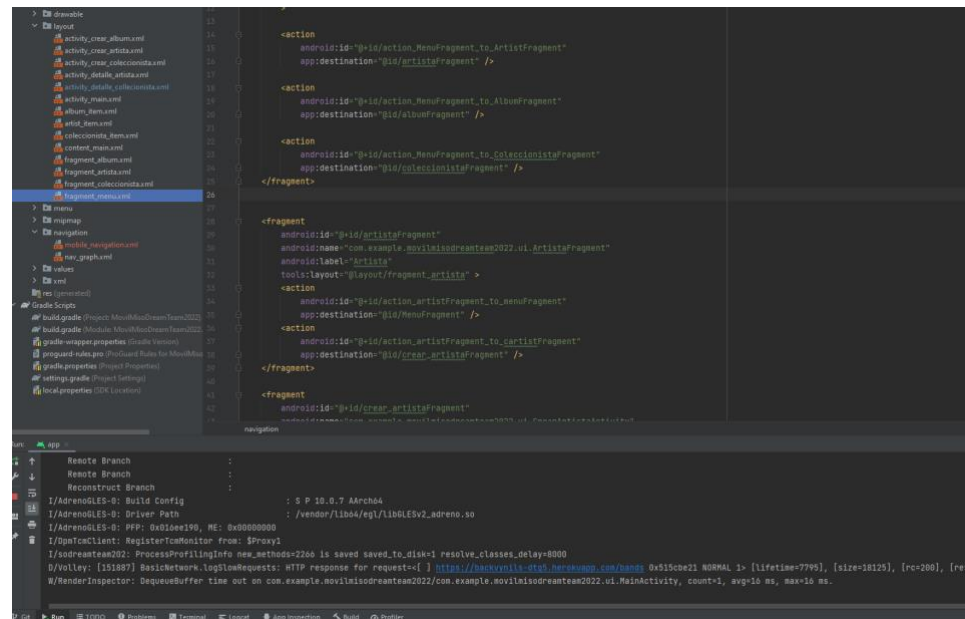
Se presenta error con un xml de los fragmentos



Se quita el carácter que sobra del mayor que en el archivo XML de detalle Artista.



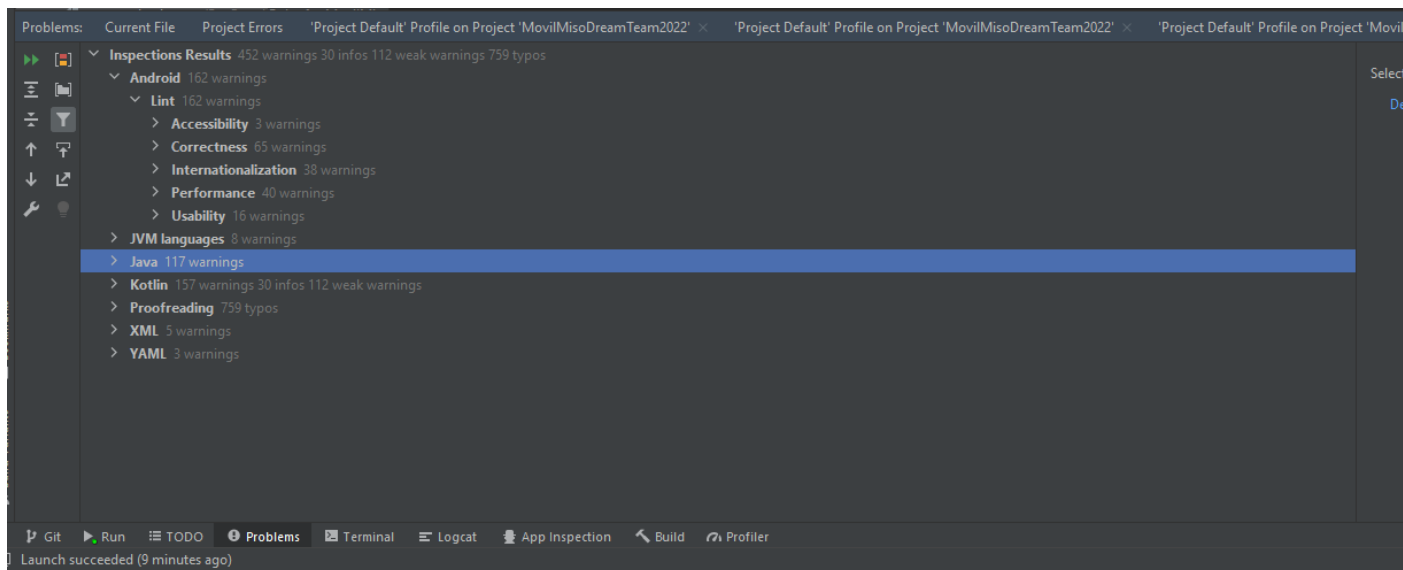
Luego, se elimina el archivo que estaba generando el problema.



Ya no se encuentra el archivo con problemas.

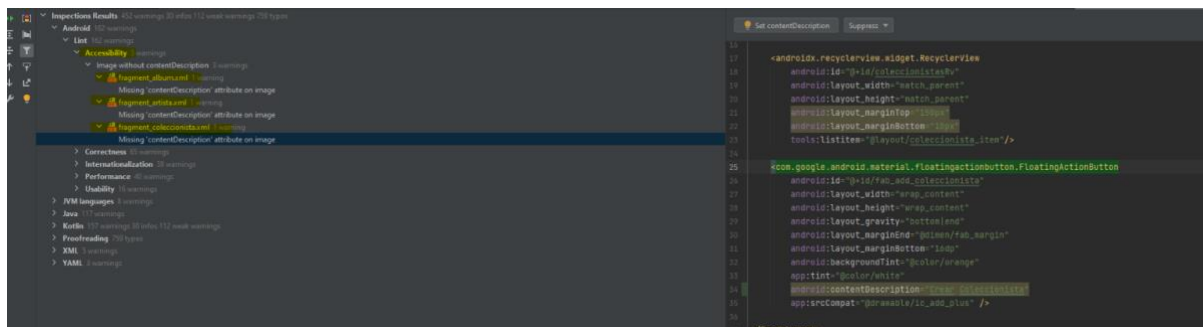
java (generated)	11
✓ res	12
> drawable	13
▼ layout	14
activity_crear_album.xml	15
activity_crear_artista.xml	16
activity_crear_coleccionista.xml	17
activity_detalle_artista.xml	18
activity_detalle_coleccionista.xml	19
activity_main.xml	20
album_item.xml	21
artist_item.xml	22
coleccionista_item.xml	23
content_main.xml	24
fragment_album.xml	25
fragment_artista.xml	26
fragment_coleccionista.xml	27
fragment_menu.xml	28
> menu	29
> mipmap	30
▼ navigation	31
nav_graph.xml	32
> values	33
> xml	
res (generated)	
Gradle Scripts	

Se hacen actualizaciones de errores varios para mejorar rendimiento de la aplicación y mejorar la accesibilidad, como se puede ver a continuación.

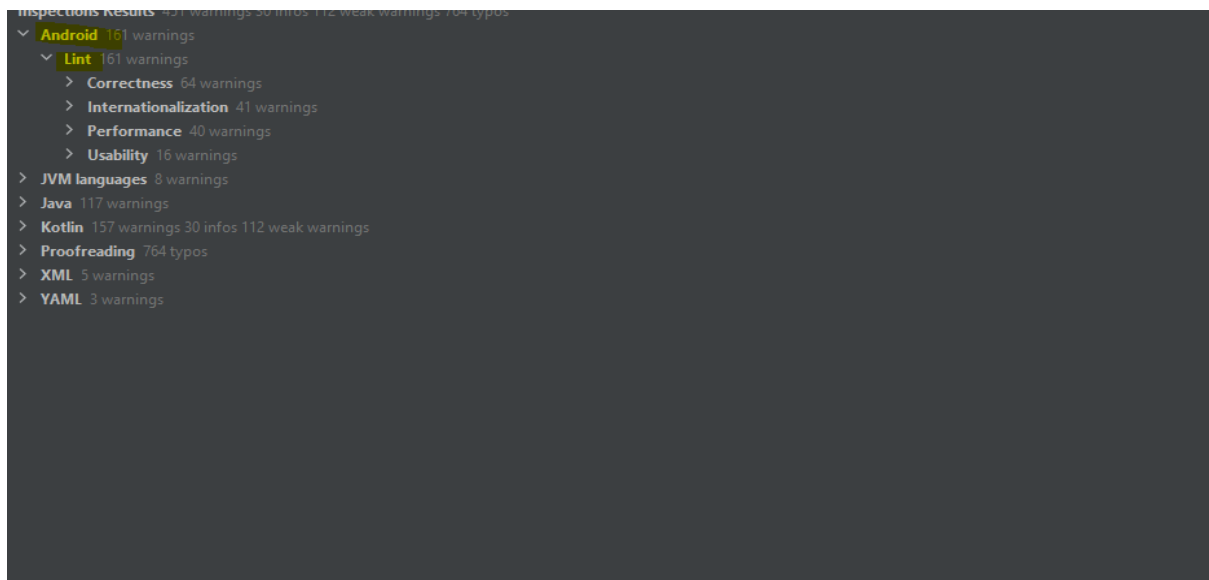


A continuación, se crea el documento de Accesibilidad con el fin de mejorar o aumentar la accesibilidad esto con el fin de que sea más usable y sobre todo más intuitiva para personas con ciertas discapacidades.

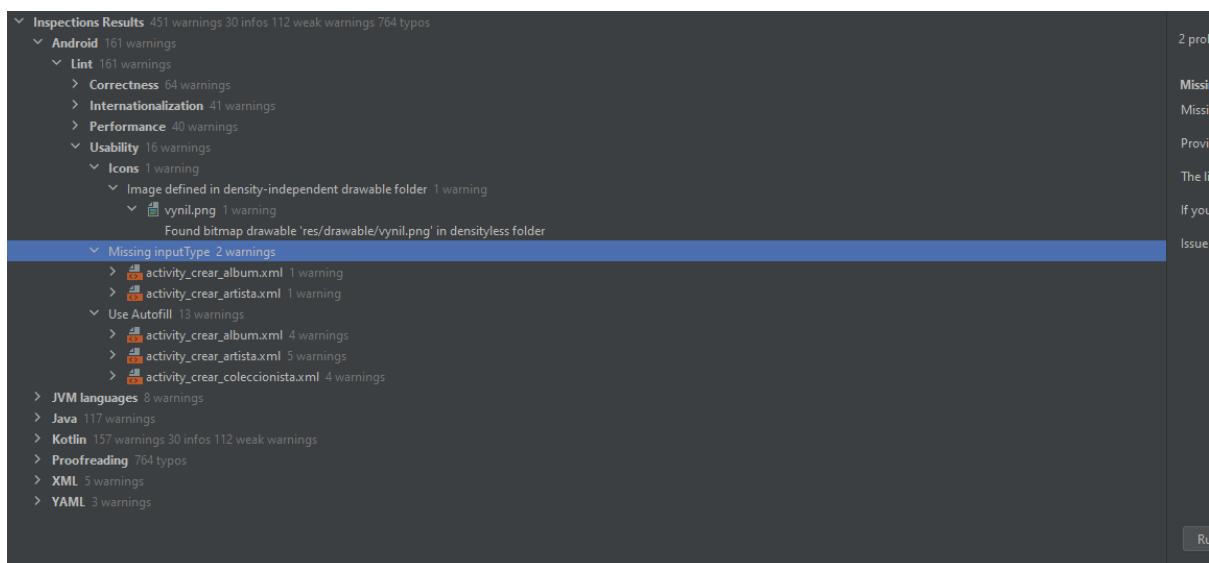
Se realiza la inspección de código para validar si hay errores de Usabilidad y de accesibilidad, como se puede ver existen varios.



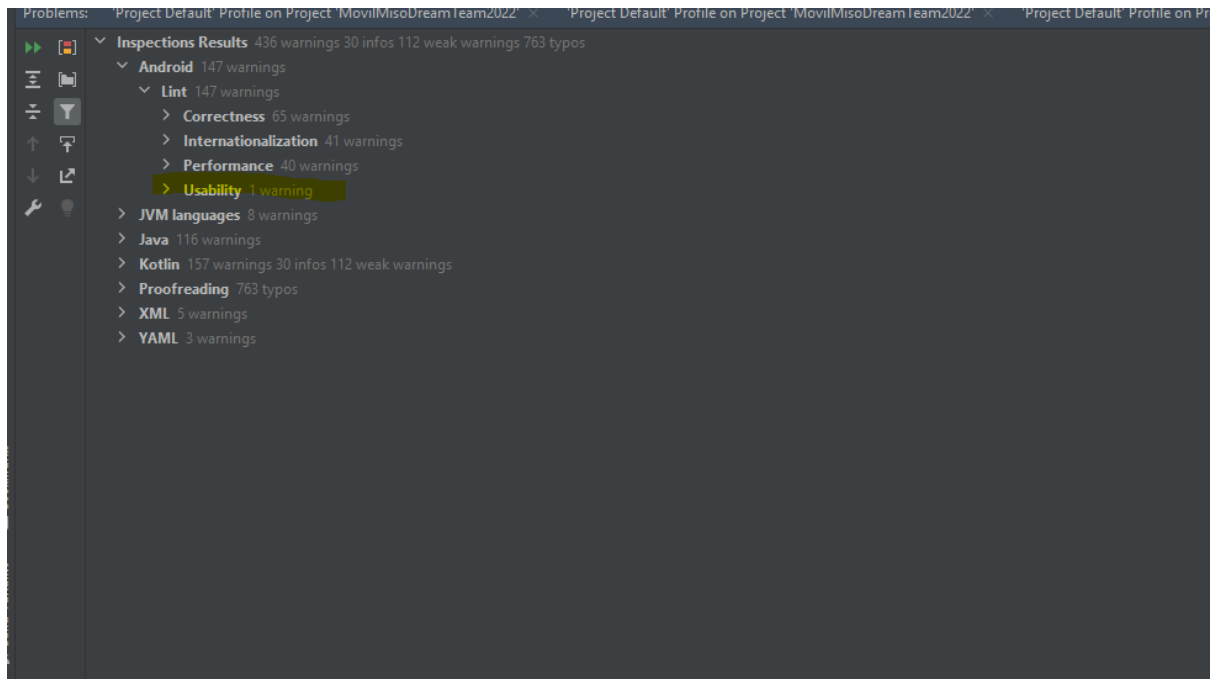
Como se puede ver a continuación se agrega la surgencia que muestra la herramienta de inspección de código del ide Android Studio para mejorar la accesibilidad y se quitan los errores de accesibilidad.



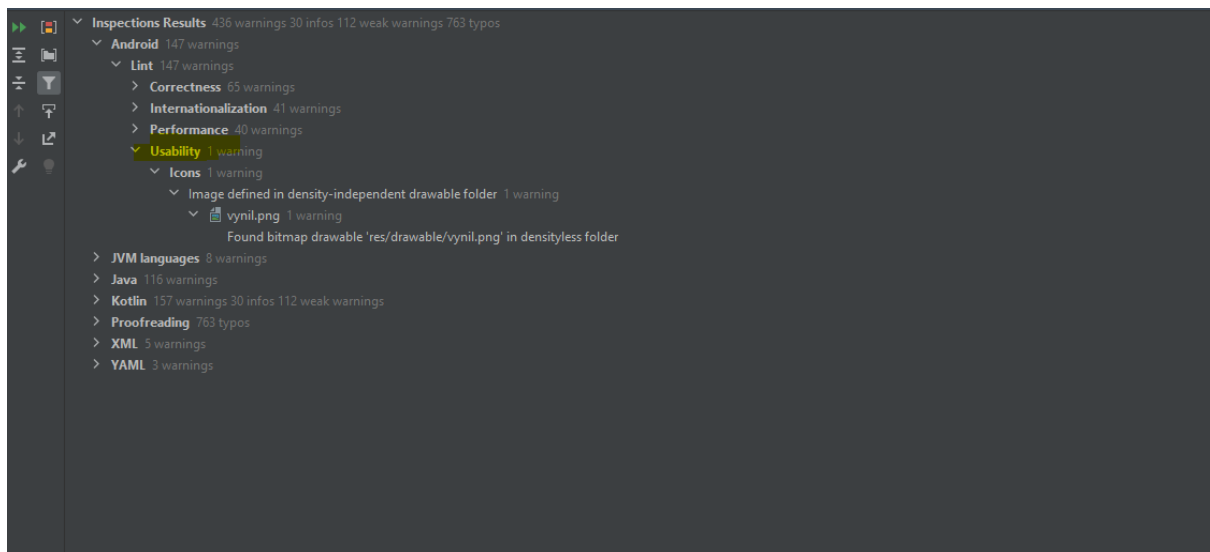
A continuación, vamos a ver los errores de usabilidad como sugerencia de la aplicación.



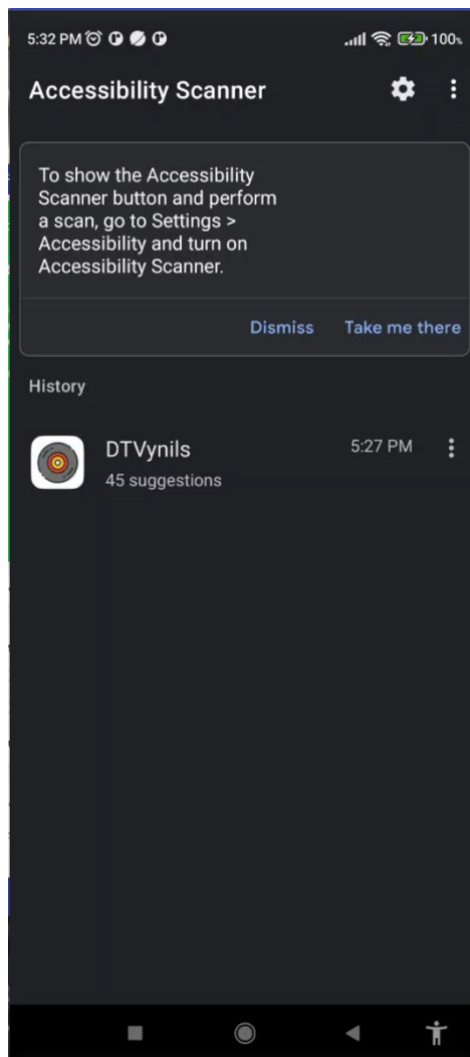
Como se muestra a continuación se realizan los cambios sugeridos para usabilidad de la aplicación, mostrados en advertencias.



Como se puede ver a continuación solo queda una advertencia de usabilidad.



Como se ve a continuación y realizar el Scanner de accesibilidad usando la aplicación sugerida por Google para hacer análisis de accesibilidad vemos que tiene 45 sugerencias para analizar.



De las cuales solo se podrán solucionar algunas que sean directamente del desarrollo, las que pertenezcan a información que se trae de la base de datos y que hace sugerencias sobre ellas no se tendrán en cuenta. Entonces, se van a realizar modificaciones que se van a ver con más detalle en el reporte de accesibilidad.