

Escuela Superior Politécnica del Litoral
Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación



Lenguajes de Programación

Experiencias de cada lenguaje

Índice

1. Android	3
1.1. Introducción	4
1.2. Idea	4
1.2.1. Problemática	4
1.2.2. Diseño	5
1.3. My Twin	6
1.3.1. Descripción General	6
1.4. Funcionamiento (Manual de Usuario)	7
1.4.1. Pantalla Principal	7
1.4.2. Creación de Twin	7
1.4.3. Menu Tareas	8
1.4.4. Nueva Tarea	9
1.4.5. Programar	10
1.5. Conclusiones	11
1.5.1. Experiencias Generales	11

1. Android

Resumen

Este es el primer trabajo de lenguajes de programación, para el cual las indicaciones fueron las de realizar un proyecto de aplicación móvil, más específico en Android.

Hubieron algunas dificultades al principio, era algo nuevo para todos, aún no teníamos clara la idea de lo que se haría.

Entre algunas ideas, finalmente surgió MY TWIN, algo que realmente nos pareció novedoso y con alguna utilidad que se puede agregar a un dispositivo móvil.

Se trabajó bastante con los recursos del teléfono y se hizo mucho énfasis en la proyección de tener un dispositivo con todo personalizado.



1.1. Introducción

MY TWIN una aplicación dirigida a toda clase de usuario mediante la cual podrás crear tu propio avatar, el cual se convertirá en tu asesor personal de tareas.

Una aplicación la cual jugará con los estados de ánimo de tu avatar, los cuales estarán definidos por las diferentes tareas que cumplirá. Esto es que la aplicación no solo será para entretenimiento tendrá una funcionalidad que buscará ayudar al usuario de una manera diferente, entretenida y personalizada.

1.2. Idea

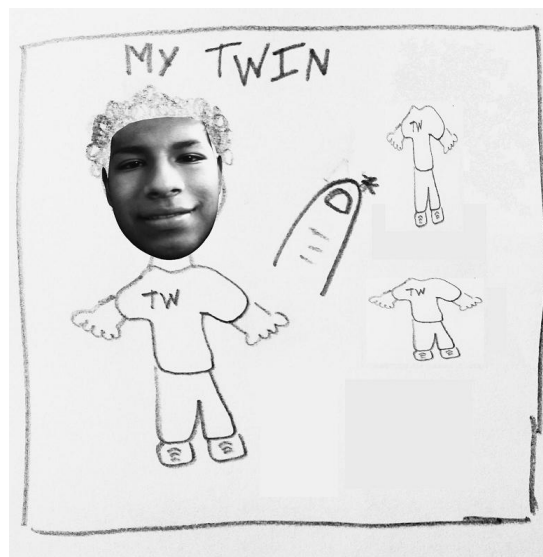
1.2.1. Problemática

Muchas veces tenemos nuestro celular o cualquier dispositivo móvil en el cual podemos programar para que nos notifique o nos recuerde algunas tareas, pero eso es todo lo que hace.

Buscábamos entonces una funcionalidad extra al teléfono y que a la vez sea agradable al usuario.

Todo comenzó con una lluvia de ideas, donde algunas fueron muy simples y de poca utilidad y otras en cambio eran muy complicadas y sin prestar el mayor beneficio, así finalmente surgió My Twin, idea que nos agradó por que era posible de llevar a la realidad y además mejoraría la funcionalidad de nuestro dispositivo móvil.

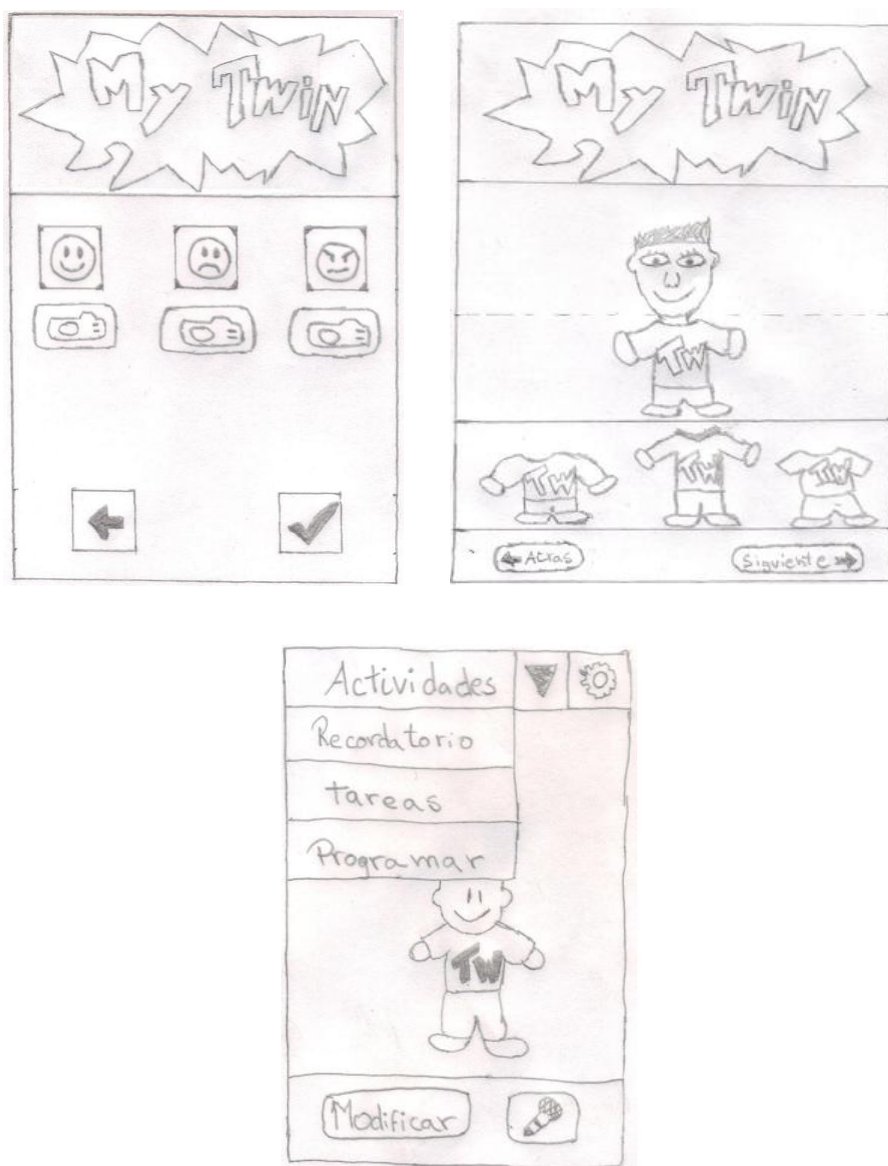
My Twin como un entretenido gemelo virtual.



1.2.2. Diseño

El primer borrador fue trabajado en hojas con dibujos a mano, debido a que My Twin no era una sola pantalla estática, sino que tiene algunas pantallas en la cual va cada una de las funciones.

Se dibujo algunos probables diseños hasta llegar al que se tomó como modelo el siguiente.



1.3. My Twin

1.3.1. Descripción General

My Twin es una aplicación para dispositivo móvil:

My Twin es divertido y original.



My Twin es realista.



My Twin es amigable con el usuario.



1.4. Funcionamiento (Manual de Usuario)

1.4.1. Pantalla Principal

Pantalla Principal de My Twin, presionando en entrar, nos llevará a la siguiente pantalla, si no tenemos aun creado el Twin, iremos a la pantalla de crear Twin, si ya lo tenemos, iremos directamente a la pantalla donde esta el menu y nuestro Twin.

Pantalla Principal de inicio.



1.4.2. Creación de Twin

Estas son las dos pantallas de creación del gemelo virtual, la primera es donde realizamos las fotos para la cara, dándole así realismo; la segunda es para escoger un cuerpo, el cual le pone el lado original y divertido, donde todo es personalizable.



1.4.3. Menu Tareas

Luego de tener creado nuestro gemelo virtual, podemos ver el menu de tareas, el cual será la pantalla que veremos cada vez que entremos a la aplicación, el funcionamiento es sencillo, cuando vemos el menu se muestra en claras palabras lo que encontraremos al ingresar ahí.

Tareas: Nos llevará a la pantalla de tareas, en la cual podremos programar los recordatorios de manera personalizada.

Modificar: Nos llevará de regreso a la pantalla de creación de Twin, para que podamos realizar las modificaciones que queremos.

Programar: Nos permitirá programar el teléfono para casos especiales, como por ejemplo el ahorro de energía.



1.4.4. Nueva Tarea

Aquí podemos ver tres botones que hacen referencia al sonido, además de un reloj.

El funcionamiento es muy sencillo. En el reloj ponemos la hora que queremos establecer para recordar y los botones de grabación funcionan así: uno para grabar, otro para detener y otro para reproducir la grabación.

Es importante recalcar que sin grabación no se puede avanzar, porque esto es parte del objetivo de buscar la originalidad, por esto es necesario que la tarea la recuerde con nuestra voz.

La otra parte importante es que podemos realizar tantas grabaciones como queramos, pues solo se escogerá la última, como parte de darle facilidad al usuario para que no tenga que iniciar el proceso nuevamente, esto se realiza de una manera sencilla en el mismo momento.



1.4.5. Programar

Esta función de la aplicación nos permite manejar recursos mas internos del dispositivo móvil, de modo que se pueda programar su funcionamiento y manejarlo con un tiempo definido.



1.5. Conclusiones

Consideramos que logramos una aplicación completa que rompe la monotonía de alarmas con tonos ruidosos por una grabación de voz realizada por el usuario; aparte de eso la aplicación nos permite controlar los recursos básicos del telefono.

1.5.1. Experiencias Generales