

Enunciados de los TP's - 2 cuat. 2018

Versión del 25-08-2018

Requerimientos excluyentes:

- # Splash entendible con el nombre del alumno y división.
- # Iconos de las aplicaciones que se reconozcan como pertenecientes a un mismo paquete de aplicaciones. (Distintos pero iguales)
- # Todo en español. (TODO EN ESPAÑOL, los acentos pertenecen al idioma!).
- # Todo error o información mostrarlo con distintas ventanas. (DISTINTAS)
- # Cada aplicación con estilos que difieren entre sí. (Colores y fuentes y tamaños y formas, imágenes).
- # Sonidos distintos al iniciar las aplicaciones.
- # Validación de datos, en todos los formularios. (TODOS LOS DATOS EN TODOS LOS FORMULARIOS)
- # Spinner en todas las esperas. (TODAS)
- # Botones de usuario para testear el ingreso.
- # Botones de las aplicaciones con imágenes y estilos.
- # La totalidad de la superficie de la pantalla debe estar ocupada con distintos elementos. (NO debe haber espacios neutros)

Requerimientos Optativos:

- # Spinner en todas las esperas con el logo de la empresa.
- # Botones de las aplicaciones con animaciones.

1.- Carga de crédito:

Ingresar un usuario.

Permite escanear un código QR encriptado.

Si no lo cargó, se le carga el crédito correspondiente que se acumulará en un visor de créditos.

Si ya lo cargó, mostrará un mensaje que indique lo sucedido.

+ Verificar que el código **QR** esté almacenado en la base de datos.

8c95def646b6127282ed50454b73240300dccabc = 10

ae338e4e0cbb4e4bcffaf9ce5b409feb8edd5172 = 50

2786f4877b9091dcad7f35751bfcf5d5ea712b2f = 100



100



50



10

2.- Conversando en el aula (testeado en más de un dispositivo):

Ingresar un usuario.

Seleccionar un aula de dos posibles (PPS-4A, PPS-4B).

Los botones deben de ocupar toda la pantalla (TODA LA PANTALLA) y poseer un color que los distinga.

En el aula (respetar el mismo color del ingreso) tengo un cuadro de texto y un botón para ingresar un mensaje.

El listado de mensajes muestra el usuario que lo generó (al estilo Whatsapp).

+ Los mensajes no pueden tener más de 21 caracteres.

+ Mostrar la fecha del mensaje.

3.- Relevamiento visual (testeado en más de un dispositivo):

Ingresar un usuario.

Seleccionar un BOTÓN de dos posibles (Cosas LINDAS del edificio, Cosas FEAS del edificio).

Los botones deben de ocupar toda la pantalla (TODA LA PANTALLA) y poseer imágenes alusivas.

Al ingresar, nos permite tomar una foto y subirla a la nube.

El nombre del usuario tiene que estar relacionado con la foto.

Los demás usuarios tienen que ver la foto subida.

El listado de fotos se tiene que mostrar ordenados por fecha de forma descendente.

- + Permitir subir más de una foto a la vez.
- + Mostrar el listado de fotos con el usuario que la tomó.
- + Permitir votar la cosa más linda y la más fea del edificio.
- + Permitir ver los resultados en gráficos de torta (para las lindas) y de barra (para las feas).

4.- Tabla didáctica de idiomas para niños (5 años):

Ingresar un usuario.

Crear una aplicación con cinco botones que ocupen toda la pantalla. (TODA LA PANTALLA)

- + Los sonidos deben ser en dos idiomas como mínimo (a elección).
 - + Los sonidos pueden ser grabados por el usuario (no excluyente, pero suma nota. Si lo graban con acento español, más).
- + Se tendrán botones que permitan seleccionar el idioma deseado. (que posean banderitas)
- + Debe funcionar con el celular horizontal y vertical, ajustando los elementos a la pantalla.

Los temas son:

Colores.

Números.

5.- Partidos de metegol (testeado en más de un dispositivo):

Ingresar un usuario.

Crear un partido de metegol con los dos nombres de los competidores (solo el administrador).

Sacar una foto y relacionarla con el partido.

Poder cargar el resultado.

Listar todos los partidos (ordenados por fecha de manera descendente).

- + Grabar un video

6.- Despertador por GPS:

Ingresar un usuario.

Se ingresa una dirección y una distancia.

Al estar a una distancia menor a la establecida, sonará una alarma, por 8 segundos.

Guardar un listado con las direcciones y distancias de cada usuario, con la fecha y la hora.

- + Personalizar el mensaje de alarma, permitiendo que lo grabe el usuario.
- + Guardar el mensaje en firebase.

7.- Alarma de robo:

Ingresar un usuario.

Poder activar el detector de robo, una vez activado se va a reproducir un sonido al mover el celular.

Al cambiar la posición del dispositivo (a izquierda o a derecha), emitirá un sonido distinto.

Al ponerlo vertical, se encenderá la luz por 5 segundos.

Al ponerlo horizontal, vibrará por 5 segundos.

- + Grabar los sonidos y reproducirlos al mover el dispositivo.

Ejemplo: al moverlo hacia la izquierda, “**¡Están hurtando el dispositivo!**”, al moverlo hacia la derecha “**¡Epa! ¿Qué estás por hacer?**”.

8.- Visualizador kinético (OBLIGATORIO PARA RECUPERATORIO):

Ingresar un usuario.

Seleccionar un BOTÓN de dos posibles (Cosas LINDAS del edificio, Cosas FEAS del edificio).

Los botones deben de ocupar toda la pantalla (TODA LA PANTALLA) y poseer imágenes alusivas.

Al ingresar, nos permite tomar una foto y subirla a la nube.

El nombre del usuario tiene que estar relacionado con la foto.

Los demás usuarios tienen que ver la foto subida.

El listado de fotos se tiene que mostrar de la más actual a la más vieja.

Permitir subir más de una foto a la vez.

Mostrar el listado de fotos con el usuario que la tomó.

Permitir votar la cosa más linda y la más fea del edificio.

Permitir ver los resultados en gráficos de torta (para las lindas) y de barra (para las feas).

En la galería de fotos, al mover el celular hacia un lado, mostrar la siguiente fotografía y al mover el celular al lado contrario vuelve al principio.

- + Hacer que con otro movimiento se vuelva a la foto anterior.

9.- Juego de movimiento kinético:

Ingresar un usuario.

Se debe lograr mover un personaje (DC o MARVEL) por la pantalla del celular, con la interacción de los sensores de movimiento.

Objetivos:

- + El personaje nunca debe salir de los márgenes de la pantalla.
- + Los movimientos del celular controlan la dirección y velocidad del movimiento del personaje.
- + Se puede elegir al personaje desde un listado.

LISTADO DE USUARIOS PARA LOS TP's

```
{"id":1,"nombre":"admin@gmail.com","clave":11,"perfil":"admin","sexo":"femenino"}
{"id":2,"nombre":"invitado@gmail.com","clave":22,"perfil":"invitado","sexo":"femenino"}
{"id":3,"nombre":"usuario@gmail.com","clave":33,"perfil":"usuario","sexo":"masculino"}
{"id":4,"nombre":"anonimo@gmail.com","clave":44,"perfil":"usuario","sexo":"masculino"}
{"id":5,"nombre":"tester@gmail.com","clave":55,"perfil":"tester","sexo":"femenino"}
```

Primer parcial: 3 obligatorias (1.- Carga de crédito, 3.- Relevamiento visual y 4.- Tabla didáctica de idiomas para niños) + opcionales.

Primer recuperatorio: 4 obligatorias (1.- Carga de crédito, 3.- Relevamiento visual, 4.- Tabla didáctica de idiomas para niños y 8.- Visualizador kinético) + opcionales.

Recuperatorio en Primera fecha de final: 6 obligatorias (1.- Carga de crédito, 3.- Relevamiento visual, 4.- Tabla didáctica de idiomas para niños, 8.- Visualizador kinético, 7.- Alarma de robo y 9.- Juego de movimiento kinético.) + opcionales.

Recuperatorio en segunda fecha de final: Todas. (SI, TODAS)

PRIMER PARCIAL

Obligatorio = nota 4

Más una opcional = nota del 4 al 5

Más dos opcionales = nota del 4 al 6

Más tres opcionales = nota del 4 al 7

Más cuatro opcionales = nota del 4 al 8

Más cinco opcionales = nota del 4 al 9

Más seis opcionales = nota del 4 al 10

RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL

Obligatorio = nota 4

Más una opcional = nota del 4 al 6

Más dos opcionales = nota del 4 al 7

Más tres opcionales = nota del 4 al 8

Más cuatro opcionales = nota del 4 al 9

Más cinco opcionales = nota del 4 al 10

1° RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL (FECHA FINAL)

Obligatorio = nota 4

Más una opcional = nota del 4 al 6

Más dos opcionales = nota del 4 al 8

Más tres opcionales = nota del 4 al 10

2° RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL (FECHA FINAL)

Obligatorio = nota del 4 al 10