

PROYECTOS DE PROGRAMACIÓN II

**PROYECTO FINAL**



Eloy Alberto López | **eloy.lopez.2016**

Lluís Masdeu Capellà | **ls31344**

ÍNDICE

[1. Diseño de la arquitectura 3](#_Toc486840567)

[2. Testing 5](#_Toc486840568)

[3. Problemas observados 5](#_Toc486840569)

# **1. Diseño de la arquitectura**

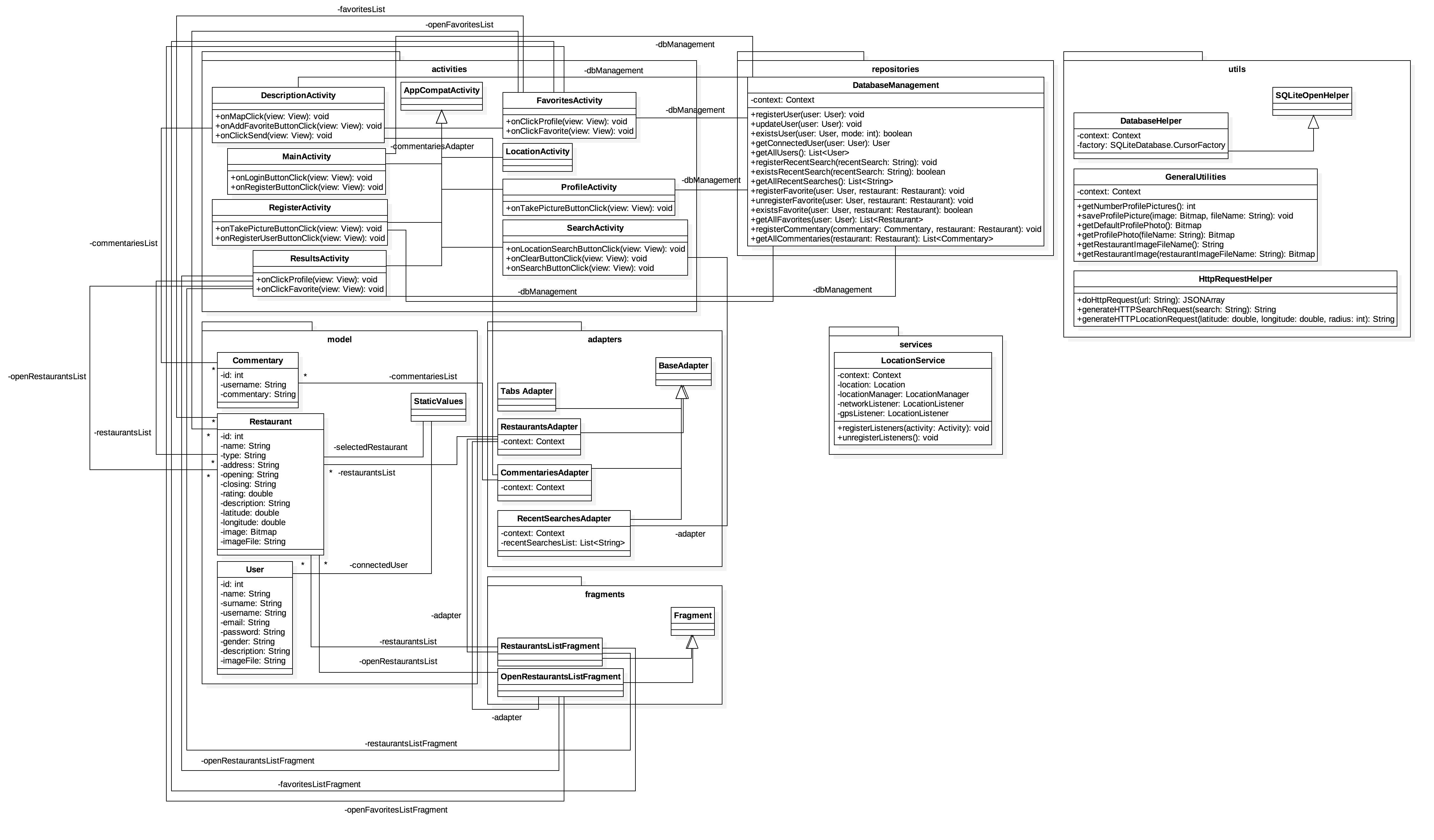
Esta aplicación ofrece al usuario la posibilidad de buscar, comentar y guardar restaurantes. Su estructura consta de 8 pantallas:

* **Pantalla de inicio de sesión:** pantalla principal de la aplicación. Se encarga de mostrar el formulario de inicio de sesión y, si el usuario no se encuentra registrado, facilitar el acceso al formulario de registro.
* **Pantalla de registro:** pantalla encargada de mostrar el formulario de registro de usuario. Si los parámetros introducidos son correctos, y no coinciden con ningún otro usuario de la base de datos, se almacenarán y se accederá a la siguiente pantalla.
* **Pantalla de búsqueda:** pantalla encargada de mostrar los controles de búsqueda (mediante geolocalización o nombre). Adicionalmente deberá mostrar, y actualizar, un listado con las búsquedas llevadas a cabo, y un botón para acceder al perfil, y otro para acceder a los favoritos.
* **Pantalla de resultados:** pantalla encargada de mostrar los resultados pertenecientes a la búsqueda realizada. Se deberá mostrar en 2 pestañas: una que muestre todos los restaurantes, y otra que muestre sólo los abiertos en aquel momento. También se deberá permitir la clasificación mediante el tipo de comida. Adicionalmente, ofrecerá un botón para acceder al perfil, y otro para mostrar los favoritos.
* **Pantalla de descripción:** pantalla encargada de mostrar la información del restaurante seleccionado. Deberá ofrecer la posibilidad de añadir el restaurante a favoritos, añadir un comentario, y acceder al mapa. Adicionalmente, ofrecerá un botón para acceder al perfil, y otro para mostrar los favoritos.
* **Pantalla de ubicación:** pantalla encargada de mostrar la localización del restaurante seleccionado mediante Google Maps. Adicionalmente, deberá mostrar un botón para acceder al perfil, y otro para mostrar los favoritos.
* **Pantalla de favoritos:** pantalla encargada de mostrar los restaurantes marcados como favoritos por el usuario. El funcionamiento es semejante al de la pantalla de resultados, permitiendo clasificados por apertura, y tipo de comida. Adicionalmente, deberá mostrar un botón de acceso al perfil.
* **Pantalla de perfil:** pantalla encargada de mostrar los datos del usuario, permitiendo modificarlos. Adicionalmente, deberá mostrar un botón de acceso a los favoritos.

El orden de las pantallas será el siguiente:



El diagrama de clases que hemos implementado para la resolución es el siguiente:



# **2. Testing**

Para comprobar el correcto funcionamiento del código desarrollado, hemos tratado de acceder a las diferentes pantallas de la aplicación desde diferentes lugares, cambiando la orientación del dispositivo, e interactuando con los distintos elementos.

# **3. Problemas observados**