

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

FACULTAD DE INGENIERÍA EN ELECTRICIDAD Y COMPUTACIÓN



Lenguajes de Programación
II Término - 2012

Observaciones, conclusiones y experiencias

“Building Id”

Desarrolladores:

Tania Sánchez
Isaac Torres
Luiggy Allauca

Índice

1. Observaciones	3
2. Experiencia del desarrollo	3
3. Conclusiones	3

1. Observaciones

En esta aplicación se produjo algunas variantes para tener su versión final, las pantallas fueron un problema al saber elegir bien un estilo de diseño que se adapte a la aplicación que se estaba implementando, en primera instancia se escogió un patrón de diseño que se lo había hecho en photoshop pero no brindaba las garantías necesarias para poder diseñar algunas funcionalidades de la aplicación como por ejemplo no se lograba tener un botón que se adapte al diseño que se lo había hecho en photoshop. Lo que se hizo fue implementar los estilos de diseño para la aplicación, donde se graduaba los colores y efectos que los botones brindaban al hacer un clic sobre el mismo.

Los códigos QR fueron los que más tiempo llevo implementarlos porque había que adaptarlo a nuestro proyecto, las librerías nos facilitaron el trabajo para que ejecutará la captación del patrón de diseño por medio de la cámara del dispositivo móvil. Como nuestro proyecto se trataba de identificar algunos edificios de la ESPOL, se tuvo que diseñar algunos patrones para que se identificara a cada edificio por su patrón de diseño asignado.

2. Experiencia del desarrollo

Desarrollar en android representó un reto al principio, ya que el estilo de programación es diferente a lo normalmente acostumbrado, sin embargo fue solo cuestión de tiempo adaptarse. Otro punto llamativo fue la interacción con el usuario, la cual es diferente a la clásica. Considero que a pesar de ciertas dificultades, la experiencia fue productiva, ya que el desarrollo para dispositivos móviles está en pleno auge.

3. Conclusiones

En este proyecto se implementaron los códigos QR los cuales nos produjeron una respuesta rápida y concisa del lugar que se deseaba la información, en nuestro caso la información de los edificios y comedores de la ESPOL.

Se elaboró una galería de los diferentes edificios y comedores que se tuvieron en el proyecto, aquí se presentaron fotos referente al edificio o comedor además se mostró información acerca de la estructura interna de cada uno de ellos; por ejemplo las aulas, los laboratorios, los auditorios y las oficinas de los profesores.