

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

FACULTAD DE INGENIERÍA EN ELECTRICIDAD Y COMPUTACIÓN



Lenguajes de Programación
II Término - 2012

Manual de Usuario

“Building Id”

Desarrolladores:

Tania Sánchez
Isaac Torres
Luiggy Allauca

Índice

1. Introducción	3
2. Requisitos	3
3. La aplicación	3
3.1. Nombre y Descripción del Proyecto	3
3.2. Características	3
3.3. Funcionalidades	4
3.3.1. Leer código QR	4
3.3.2. Ver Edificios	5
3.3.3. Buscar	6
3.3.4. Salir	6
Referencias	7

1. Introducción

En la actualidad se habla mucho de los códigos QR, estos códigos son un sistema abierto de almacenamiento de información en formato bidimensional. Los tres cuadrados que están en sus esquinas permiten regular su posición, de esta manera el software que los interpreta puede encontrar la información a decodificar. La información está transformada en puntos (píxeles) reconocibles por la cámara que se usa para chequearlos.

El presente manual ha sido creado para facilitar el uso de la aplicación Building Id, elaborado en el sistema operativo Android, la misma que fue propuesta como primer proyecto de la materia de Lenguajes de Programación en el año 2012 término II.

2. Requisitos

Un dispositivo Android con versión mayor o igual a la 2.3 que vaya a ejecutar una aplicación móvil.

Un teléfono móvil con cámara que albergue el sistema operativo Android.

3. La aplicación

3.1. Nombre y Descripción del Proyecto

“Building Id” Es una aplicación para dispositivos Android. Esta aplicación nos permite saber la información de un lugar determinado. Lugares tales como Facultades, Comedores, etc, esto es posible mediante la lectura de códigos QR que estarán de manera visible y de fácil acceso en estos edificios.

Una vez realizada la lectura del código QR se muestra la información del edificio correspondiente, automáticamente se guarda en el teléfono para posteriormente ser consultada sin la necesidad del código nuevamente, permitiendo así realizar una búsqueda en la base y ver esta información de los diferentes lugares.

3.2. Características

- Uso de la cámara del dispositivo
- Almacenamiento en base de datos
- Clasificación por categorías. (Todos, Edificio y Comedor)

3.3. Funcionalidades

“*Building Id*” cuenta con un menú inicio donde tenemos las opciones de:

Leer código QR,
Ver edificios,
Buscar y
Salir.

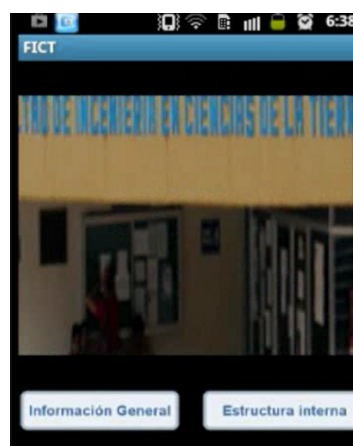


3.3.1. Leer código QR

La opción “**Leer código QR**” permitirá la lectura del código QR por medio de la cámara.

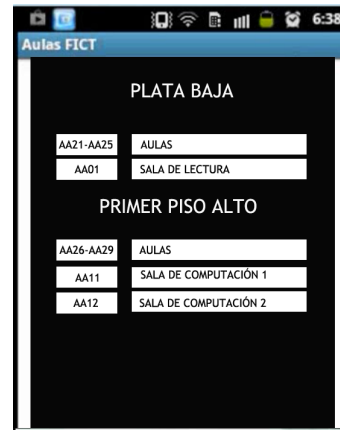


Una vez leído el código nos muestra una galería de imágenes y su respectiva información.



Información General y Estructura Interna

“en este caso de FICT”



3.3.2. Ver Edificios

La opción de “**Ver Edificios**” nos muestra la información de los lugares que están almacenados en la base.

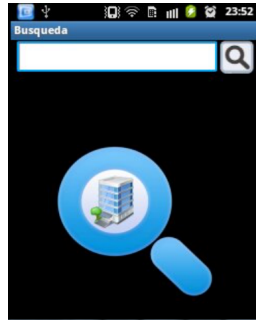
Categorizada en Edificio o Facultades y Comedores con la utilización de tags para una mejor apariencia.



3.3.3. Buscar

La opción “**Buscar**” permitirá una búsqueda de los lugares que están almacenados en la base.

Al momento de escribir la primera letra empieza a mostrar una lista de las facultades o comedores que se encuentran en la base de datos del teléfono.



3.3.4. Salir

La opción “**Salir**” está en caso de que se haya entrado por error o simplemente ya no se quiera usar la aplicación. base.

Referencias

[1] <http://androideity.com>.

[2] <http://www.javaya.com.ar/androidya>.