

Compila la IU de una app

Sirius Protectora animal

Selene González Curbelo

Mariana Surós Álvarez

12/11/2023



ULPGC

Escuela de
Ingeniería Informática



Contents

Introducción	2
Descripción de funcionalidades incorporadas	2
1. Creación del proyecto	2
2. Páginas principales	2
3. Barra de navegación	3
4. Creación de la base de datos	3
5. Estilos y personalización	3
Enlace al repositorio	4
Resumen técnico	4
Destinations.kt	4
Navbar.kt	4
AnimalsGallery.kt	4
HomeScreen.kt	4
MainActivity.kt	4
AnimalApplication.kt	4
AnimalViewModel.kt	4
Animal.kt	4
AnimalDao.kt	5
AnimalDatabase.kt	5
TypeAnimal.kt	5

Introducción

Este informe documenta las funcionalidades incorporadas en la aplicación móvil “Sirius”.

Descripción de funcionalidades incorporadas

1. Creación del proyecto

En la etapa inicial del desarrollo, se llevó a cabo la creación del proyecto de la aplicación móvil desde cero. Esto incluyó la configuración inicial de la estructura de archivos, ajustes esenciales y la preparación del entorno de desarrollo.

2. Páginas principales

Se incorporaron dos páginas fundamentales en la aplicación:

- **Página de inicio (Home).** En esta página, se implementó un diseño que reutiliza una imagen de prueba y agrega varias categorías con un scroll horizontal para facilitar la navegación. Estas categorías incluyen eventos, animales, animales perdidos y buenas noticias, brindando a los usuarios un acceso rápido a diversas secciones de interés y contenido relevante.

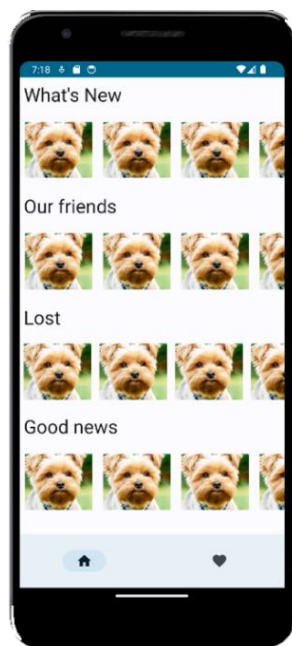


Figura 1. Diseño de Home en la aplicación



Figura 2. Diseño de Home en Figma

- **Página de animales (Animals).** Esta página está dedicada a la galería de animales en adopción del albergue. Los datos de los animales, como nombres y descripciones, se cargan directamente desde la base de datos implementada con Room. Aunque las imágenes de los animales son las mismas imágenes de prueba usadas en el apartado anterior, los datos varían según la información en la base de datos.

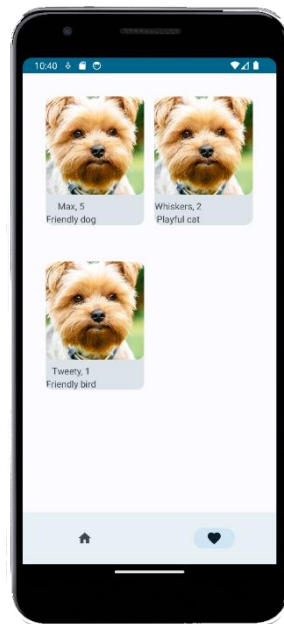


Figura 3. Diseño de Animals en la aplicación

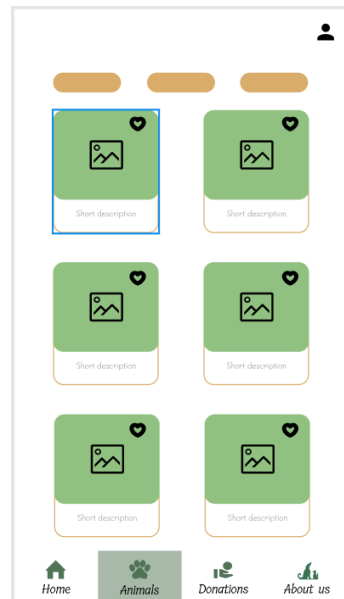


Figura 4. Diseño de Animals en Figma

3. Barra de navegación

Se ha implementado una barra de navegación que permite a los usuarios moverse entre las páginas principales de la aplicación. La barra de navegación contiene dos iconos funcionales:

- **Icono de inicio (Home).** Permite regresar a la página principal
- **Icono de Animales (Animals).** Lleva a la galería de animales en adopción.

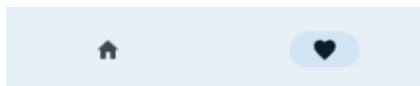


Figura 5. Diseño del Navbar en la aplicación



Figura 6. Diseño del Navbar en Figma

4. Creación de la base de datos

Se ha implementado una base de datos utilizando la tecnología Room, que facilita la conexión con una base de datos SQLite. Esta base de datos es crucial para almacenar y administrar la información relativa a los animales en adopción del albergue. Para ello, se han diseñado tres componentes clave: la entidad "Animal," la interfaz "AnimalDao," y la clase "AnimalDatabase." En la sección de resumen técnico se proporciona una descripción más detallada de sus funciones.

5. Estilos y personalización

Aunque todavía no se han aplicado los estilos y la personalización definitivos, se han establecido las bases para futuras mejoras en la apariencia visual de la aplicación. Esto incluirá la elección paleta de colores, fuentes y elementos de diseño que reflejan la identidad de la aplicación.

Enlace al repositorio

El proyecto "Sirius" se encuentra disponible en el repositorio de GitHub. Dentro del directorio "Main Project" se encuentra el proyecto de Android Studio denominado "Sirius", así como este informe en formato PDF. El repositorio también incluye un GIF que demuestra el funcionamiento de la aplicación.

<https://github.com/mele13/PAMN/tree/main/Main%20Project>

Resumen técnico

Presentación del resumen técnico de los archivos relevantes del código fuente.

Destinations.kt

Este archivo define las rutas y destinos de navegación de la aplicación. Utiliza iconos y texto asociado con cada destino. Queda pendiente añadir iconos personalizados y añadir los iconos restantes (donaciones e información del albergue).

Navbar.kt

Contiene la implementación de la barra de navegación de la aplicación que permite a los usuarios desplazarse entre las páginas principales. Queda pendiente añadir los iconos restantes (donaciones e información del albergue).

NavigationController.kt

Define el controlador de navegación principal de la aplicación. Gestiona la navegación entre las páginas principales de la aplicación.

AnimalsGallery.kt

Define la pantalla de la galería de animales. La galería utiliza una disposición en forma de lista que presenta tarjetas individuales para cada animal disponible para adopción. Cada tarjeta incluye una imagen y el nombre y edad del animal.

HomeScreen.kt

Implementa la pantalla de inicio (Home) de la aplicación. La pantalla muestra varias categorías, cada una con su scroll horizontal.

MainActivity.kt

Define la actividad principal de la aplicación.

AnimalApplication.kt

Representa la clase de la aplicación. Se encarga de crear y proporcionar una instancia de la base de datos a la aplicación.

AnimalViewModel.kt

Implementa la clase AnimalViewModel, que actúa como intermediario entre la base de datos de animales y la interfaz de usuario. Proporciona métodos para obtener datos de animales.

Animal.kt

Define la entidad de datos Animal con sus atributos: nombre, edad, descripción, entre otros.

[AnimalDao.kt](#)

Define la interfaz `AnimalDao` para realizar operaciones en la base de datos de animales, como inserción, actualización y consulta.

[AnimalDatabase.kt](#)

Define la clase `AnimalDatabase`, que representa la base de datos de la aplicación. Implementa la creación de la base de datos utilizando la biblioteca `Room`.

[TypeAnimal.kt](#)

Define un enumerado para representar los tipos de animales disponibles, como gato, perro, pájaro, etc.