

# Segundo Sprint Trabajo Final

## Sirius Protectora animal

Selene González Curbelo

Mariana Surós Álvarez

10/12/2023



ULPGC

Escuela de  
Ingeniería Informática



## Índice

Introducción .....	2
Planificación del Sprint.....	2
Historias de Usuario .....	2
Enlace al repositorio.....	6
Resumen técnico .....	6
AnimalDao.kt.....	6
UserDao.kt.....	6
LikedAnimal.kt.....	7
News.kt.....	7
User.kt .....	7
Destinations.kt .....	7
Navbar.kt.....	7
SnackbarError.kt.....	7
AboutUsScreen.kt.....	8
AnimalInfo.kt.....	8
HomeScreen.kt .....	9
LandingPage.kt .....	9
SplashScreen.kt .....	10
LoginScreen.kt .....	10
SignupScreen.kt.....	11
ProfileScreen.kt .....	11
UserViewModel.kt.....	11
AnimalModel.kt.....	12
MainActivity.kt .....	12
AnimalApplication.kt.....	12
Habilitación del modo oscuro .....	12
Control de errores .....	14

## Introducción

Este informe se centra en la planificación y desarrollo del sprint para la aplicación Sirius, albergue animal. El objetivo principal es abordar las funcionalidades clave identificadas a través de historias de usuario.

## Planificación del Sprint

### Historias de Usuario

ID	1	Nombre	Home Personalizado	
Descripción	Como usuario, quiero una página de inicio personalizada que muestre animales, noticias y otra información importante.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>La página de inicio debe mostrar las buenas noticias de la base de datos ordenadas por la fecha de publicación.</li><li>Debe haber un scroll horizontal para cada ítem de la página de inicio.</li><li>La página de inicio debe mostrar las noticias de los animales perdidos.</li></ul>	Prioridad	Alta	
		Estimación	30 minutos	
		Asignación	Mariana	

ID	2	Nombre	Inicio de sesión para usuarios	
Descripción	Como usuario, deseo poder iniciar sesión en la aplicación para acceder a funcionalidades personalizadas y proteger mis datos.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Dado un formulario de inicio de sesión, el usuario debe poder ingresar su nombre de usuario y contraseña.</li><li>El sistema debe autenticar al usuario y redirigirlo a la pantalla principal si las credenciales son correctas.</li><li>Se deben mostrar mensajes de error claros en caso de credenciales incorrectas o cualquier problema durante el inicio de sesión.</li></ul>	Prioridad	Alta	
		Estimación	6 horas	
		Asignación	Mariana	

ID	3	Nombre	Registro de usuarios	
Descripción	Como usuario nuevo, deseo poder registrarme en la aplicación para crear una cuenta y acceder a funcionalidades personalizadas.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dado un formulario de registro, el usuario debe poder proporcionar información como nombre, correo electrónico y contraseña.</li><li>• El sistema debe validar y crear una nueva cuenta de usuario.</li><li>• Después de un registro exitoso, el usuario debe ser redirigido a la pantalla principal.</li></ul>	Prioridad	Alta	
		Estimación	1 hora	
		Asignación	Mariana	

ID	4	Nombre	Validación y gestión de sesiones de usuario	
Descripción	Como usuario, deseo que mi sesión se mantenga a lo largo de la aplicación y tener la opción de cerrar sesión.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>La sesión del usuario debe mantenerse activa a lo largo de la aplicación.</li><li>El usuario debe poder cerrar sesión de manera segura.</li><li>Se deben mostrar mensajes de error en casos de problemas con la autenticación.</li></ul>	Prioridad	Alta	
		Estimación	2 horas	
		Asignación	Mariana	

ID	5	Nombre	Página de carga	
Descripción	Como usuario, deseo experimentar una transición suave al iniciar la aplicación mediante una página de carga.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Al iniciar la aplicación, se muestra una página de carga durante un tiempo definido.</li><li>Después del tiempo de espera, la aplicación se redirige a la página correspondiente (home o landing).</li></ul>		Prioridad	Baja
			Estimación	1 hora
			Asignación	Selene

ID	6	Nombre	Gestión del perfil de usuario	
Descripción	Como usuario, quiero poder acceder y gestionar mi perfil, ver mis datos, animales favoritos, modificar mi información y cambiar mi contraseña.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>El usuario puede acceder a una pantalla de perfil donde se muestran sus datos.</li><li>Se puede visualizar y modificar los datos del usuario, incluyendo la contraseña y la foto de perfil.</li><li>Se puede visualizar un listado de animales favoritos en el perfil del usuario.</li><li>El listado de animales favoritos refleja los animales que el usuario ha marcado como favoritos.</li></ul>	Prioridad	Alta	
		Estimación	6 horas	
		Asignación	Selene	

ID	7	Nombre	Gestión de animales favoritos	
Descripción	Como usuario, deseo tener la capacidad de marcar animales como favoritos y ver un listado de esos animales.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se debe proporcionar una opción para dar “like” a un animal.</li><li>Un listado de animales favoritos asociados al usuario reflejará los</li></ul>		Prioridad	Baja
			Estimación	5 horas
			Asignación	Selene

		animales que han sido marcados como favoritos.		
--	--	--	--	--

ID	8	Nombre	Pruebas unitarias para verificación de consultas a la base de datos	
Descripción	Como desarrollador, deseo realizar pruebas unitarias para verificar la correcta ejecución de las consultas a la base de datos y asegurarme de que los datos se manejen correctamente.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se deben crear pruebas unitarias para cada consulta de la base de datos.</li><li>Las pruebas deben verificar la corrección de la obtención y manipulación de datos.</li></ul>		Prioridad	Media
			Estimación	1 hora
			Asignación	Selene

ID	9	Nombre	About Us personalizado	
Descripción	Como usuario, deseo una experiencia visual personalizada en la sección de información del refugio de animales.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>La sección “About Us” debe ser modificada visualmente según el diseño de Figma.</li><li>Se deberá añadir un mapa funcional con el api de Google maps mostrando la ubicación real del albergue.</li><li>Se deberá añadir un carrusel de imágenes del albergue.</li></ul>		Prioridad	Media
			Estimación	2 horas
			Asignación	Mariana

ID	10	Nombre	Modificación de la base de datos	
Descripción	Como administrador del sistema, quiero agregar a la base de datos de noticias un 'flag' para clasificarlas como buena noticia, con el fin de presentar información más específica a los usuarios.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se debe agregar un 'flag' booleano a la base de datos para identificar si una noticia es buena.</li><li>El sistema debe ser capaz de clasificar las noticias según el 'flag' agregado.</li></ul>		Prioridad	Baja
			Estimación	30 minutos
			Asignación	Mariana

ID	11	Nombre	Mejora de información de animales	
Descripción	Como usuario, quiero acceder a la información adicional sobre un animal desde la tarjeta animal y la página principal.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se debe agregar un enlace de navegación desde la tarjeta del animal a</li></ul>		Prioridad	Media
			Estimación	2 horas

		una página de información completa sobre ese animal. <ul style="list-style-type: none"> <li>La información adicional debe presentarse visualmente según el diseño proporcionado en Figma.</li> </ul>	Asignación	Selene
--	--	---	------------	--------

ID	12	Nombre	Implementación de modo oscuro	
Descripción	Como usuario, deseo que la aplicación admita el modo oscuro para una experiencia visual más cómoda.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se deben cambiar los iconos del navbar y los logos de la aplicación para que sean visibles en modo oscuro.</li><li>El texto de la aplicación, incluyendo los elementos de UI deben ajustarse para una lectura fácil en modo oscuro.</li></ul>		Prioridad	Baja
			Estimación	1 hora
			Asignación	Mariana

ID	13	Nombre	Creación de navbar personalizado	
Descripción	Como desarrollador, deseo crear un navbar personalizado desde cero para proporcionar una experiencia de navegación única y añadir un icono de perfil para mejorar la accesibilidad a la información del usuario.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se debe desarrollar un navbar personalizado que evite el diseño predeterminado de los elementos del navbaritem .</li><li>Se debe agregar un icono de perfil al navbar.</li></ul>	Prioridad	Media	
		Estimación	2 horas	
		Asignación	Mariana	

ID	14	Nombre	Implementación de control de errores	
Descripción	Como desarrollador, deseo agregar un sistema de control de errores para manejar errores en todo el aplicativo.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se deben manejar errores globales, como errores al iniciar sesión, al registrarse y otros errores específicos del aplicativo.</li><li>Se debe proporcionar una experiencia de usuario informada en casos de errores.</li></ul>	Prioridad	Media	
		Estimación	1 hora	
		Asignación	Mariana	

ID	15	Nombre	Integración de carrusel		
Descripción	Como usuario, quiero poder ver todas las imágenes de un animal en la pantalla de detalles para obtener una visión más completa de su apariencia.				
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se deberá añadir un carrusel de imágenes en la pantalla de detalles de un animal.</li></ul>		Prioridad	Media	
			Estimación	3 horas	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>El carrusel debe mostrar varias imágenes del animal y permitir la navegación entre ellas.</li> <li>Las imágenes deben cargarse de manera eficiente y mantener una calidad visual adecuada.</li> </ul>	Asignación	Mariana
--	--	------------	---------

ID	16	Nombre	Optimización de elementos visuales	
Descripción	Como usuario, quiero que la interfaz de usuario sea estéticamente agradable y funcional, por lo que se deben realizar mejoras visuales en elementos específicos.			
Criterios de validación	<ul style="list-style-type: none"><li>Se debe eliminar el estilo de selección predeterminado de los botones en el navbar, la pantalla de inicio de sesión y la pantalla de registro.</li><li>La interfaz de usuario debe mantener coherencia visual y ser atractiva.</li><li>La navegación entre las diferentes secciones debe ser clara y fácil de entender.</li></ul>	Prioridad	Media	
		Estimación	4 horas	
		Asignación	Selene	

## 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*. 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.

### AnimalDao.kt

Define la interfaz *AnimalDao* para realizar operaciones en la base de datos de animales, como inserción, actualización y consulta. Se ha añadido la función *getAnimalById* para obtener un animal por su ID, la cual se utiliza en la sección *AnimalInfo*. Se ha añadido las funciones para insertar, eliminar animales que le gustan a un usuario, así como la función para obtener el listado de los mismos.

### UserDao.kt

Define la interfaz *UserDao* para realizar operaciones en la base de datos de usuarios, como inserción, actualización y consulta. Se ha añadido la función para obtener el listado de los animales que le gustan a un usuario, así como añadido una función para editar los datos de un usuario, incluyendo su foto.

### LikedAnimal.kt

Representa la relación entre usuarios y animales que han sido marcados como “liked”. Cada entrada en la tabla representa un vínculo entre un usuario y un animal específico que ha sido marcado como “liked”.

### News.kt

Define la entidad de datos *News* con sus atributos: título, descripción, fecha de publicación, entre otros. Se ha añadido el atributo ‘photo\_news’ que representa la imagen de la noticia y el atributo ‘good\_news’ que representa el flag para una buena noticia.

### User.kt

Define la entidad de datos *User* con sus atributos: nombre de usuario, email, contraseña, rol, entre otros. Se ha añadido el atributo ‘photo\_user’ que representa la imagen de un usuario.

### Destinations.kt

Define las rutas y destinos de la aplicación. Se han creado funciones para generar destinos y una lista de destinos. La estructura de datos guarda información sobre la ruta, los iconos seleccionados y no seleccionados, así como el identificador del texto del icono. Se han añadido las rutas: *Login* para el inicio de sesión de usuarios, *Signup* para la creación de usuarios, *Landingpage* para la página inicio de la aplicación, *Profile* para el perfil de los usuarios y *Loading* para la página de carga de la aplicación.

### Navbar.kt

Define la barra de navegación de la aplicación, que muestra los iconos y textos correspondientes a diferentes secciones de la aplicación. Se ha creado un navbar nuevo para omitir el diseño original del ‘NavigationBarItem’ mostrado en las imágenes, siendo la imagen izquierda el navbar de compose y la derecha el navbar personalizado. Además, se han añadido las nuevas rutas y sus correspondientes navegaciones.



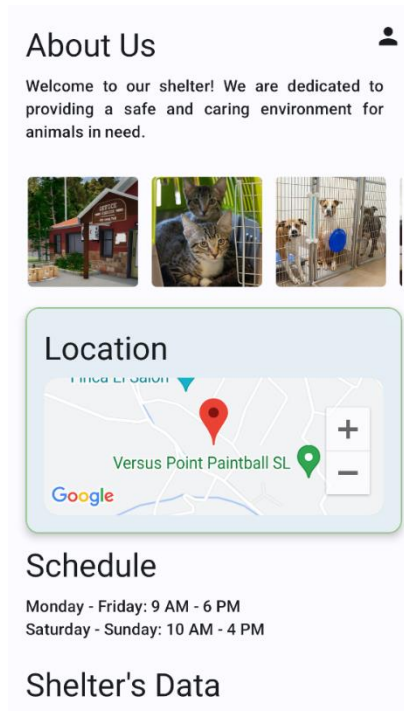
### SnackbarError.kt

Define el popup genérico para mostrar errores, se llama a esta clase cuando un error debe ser mostrado, pasándole la información, la acción y el estilo correspondiente.



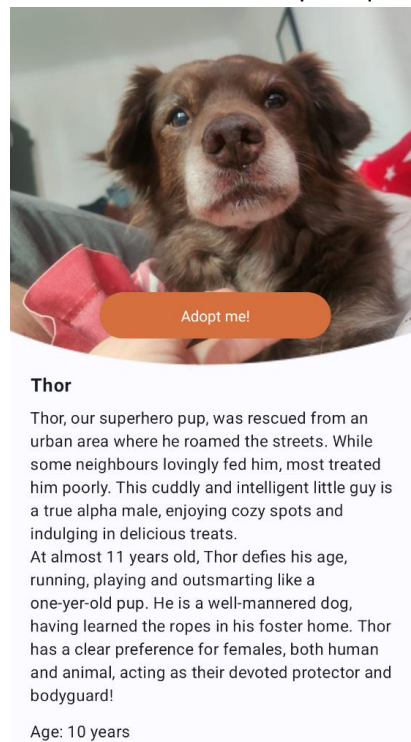
## AboutUsScreen.kt

Representa la sección “Acerca de nosotros” de la aplicación. En esta pantalla, se proporciona información detallada sobre el refugio de animales, incluyendo un mapa funcional de su ubicación.



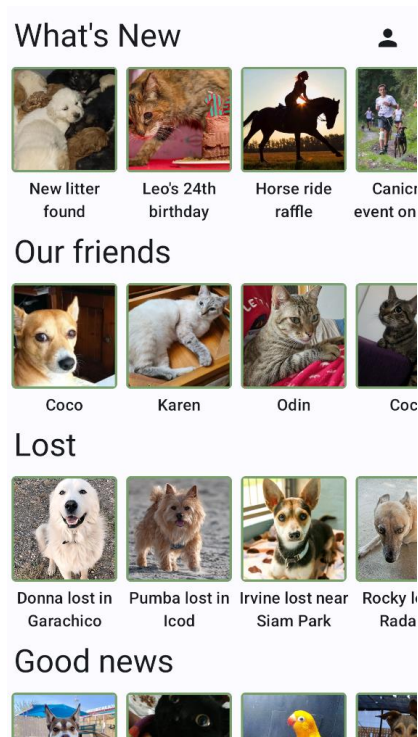
## AnimalInfo.kt

Define la pantalla sencilla de información detallada de un animal, mostrando su imagen, su información y un botón de retroceso. Se ha modificado para que coincida con el diseño de Figma.



### HomeScreen.kt

Representa la pantalla principal de la aplicación, mostrando las noticias y los animales de la base de datos. Se ha añadido los animales perdidos así como las buenas noticias de la base de datos.



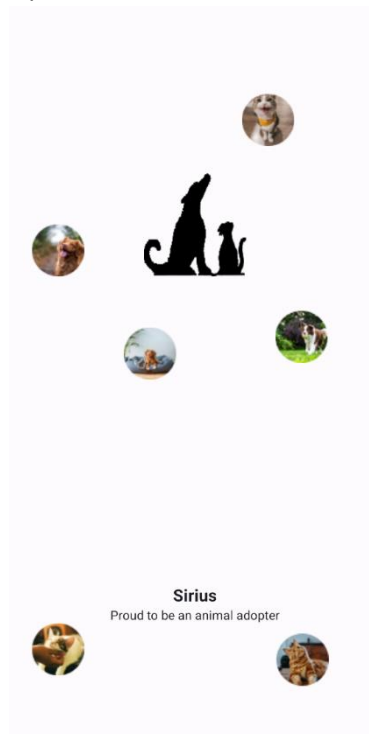
### LandingPage.kt

Define la pantalla de inicio de la aplicación con una imagen de fondo, el logotipo de Sirius y botones para iniciar sesión o unirse como invitado. Se ha añadido la navegación de la autenticación de usuario y la navegación del usuario sin registrar.



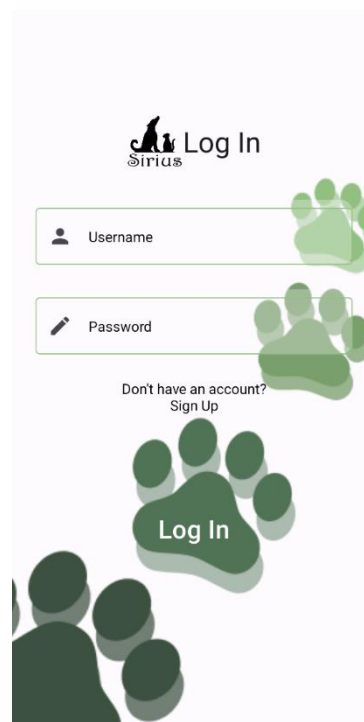
### SplashScreen.kt

Define la pantalla de carga de la aplicación.



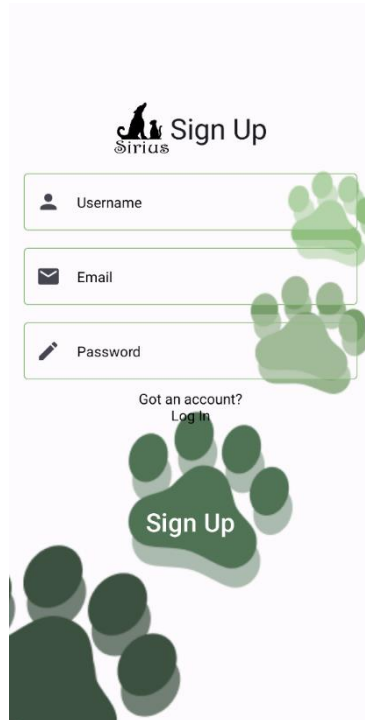
### LoginScreen.kt

Define la pantalla de inicio de sesión de un usuario.



## SignupScreen.kt

Define la pantalla de creación de un usuario.



## ProfileScreen.kt

Define la pantalla de perfil de un usuario.



## UserViewModel.kt

Implementa la clase *UserViewModel*, que actúa como intermediario entre la base de datos de usuarios y la interfaz de usuario. Proporciona métodos para obtener datos de usuarios. Se ha añadido las funciones:

- Creación de un usuario
- Inicio de sesión con un usuario existente
- Autenticación de un usuario a través de la aplicación
- Guardado del estado del usuario en el cierre de la aplicación cuando hay un usuario con la sesión iniciada
- Cierre de sesión de un usuario
- Actualización de datos de un usuario
- Actualización de foto de un usuario

### AnimalModel.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. Se ha añadido las funciones:

- Inserción de un animal “liked” cuando un usuario marca un animal como favorito.
- Eliminación de la relación favorito entre un usuario y un animal en particular.
- Obtención de los animales marcados como favoritos para un usuario específico.

### MainActivity.kt

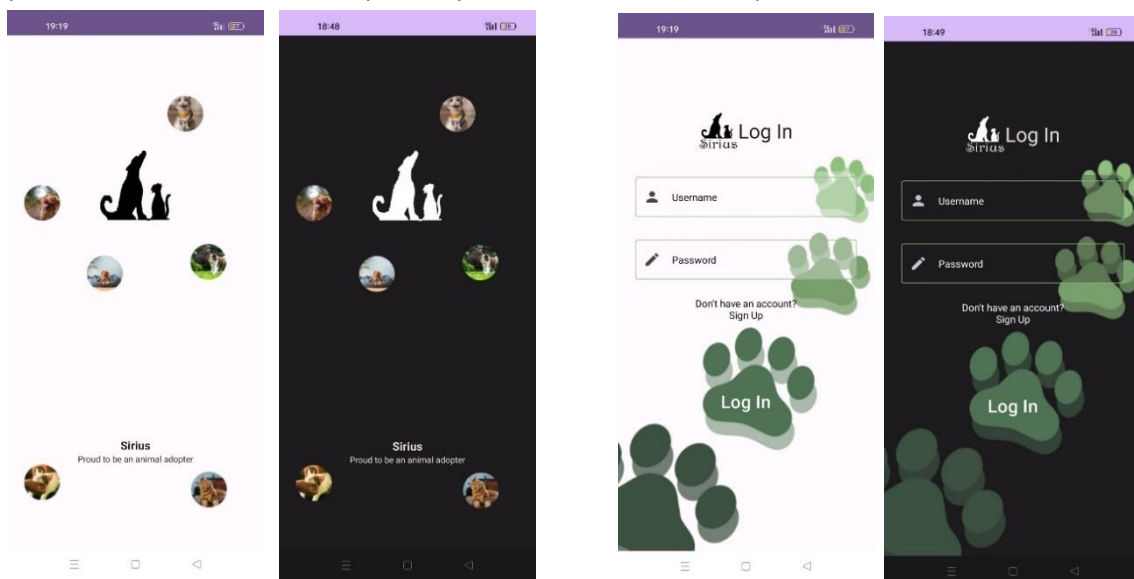
Define la actividad principal de la aplicación. Se ha inicializado el *UserViewModel* para mantener una sola instancia a lo largo de toda la aplicación. se ha añadido una corrutina para realizar un inicio de sesión automático si existe información de usuario almacenada cuando la actividad es creada. Además, se ha inicializado el *AnimalViewModel* de manera similar al *UserViewModel*.

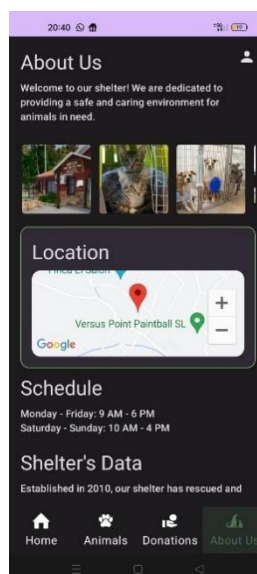
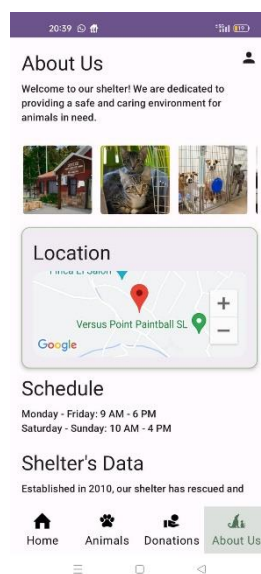
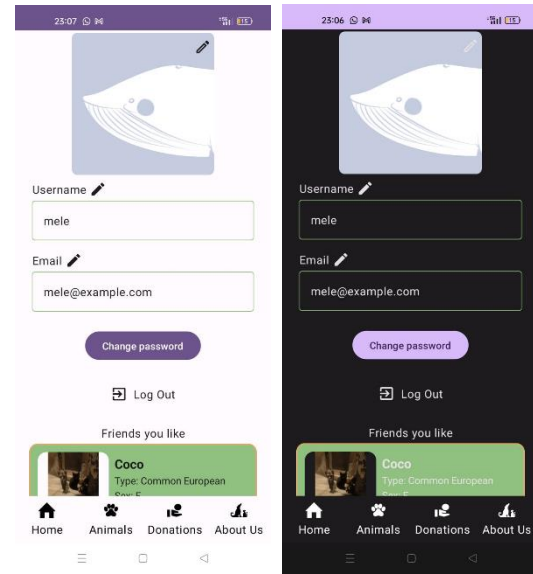
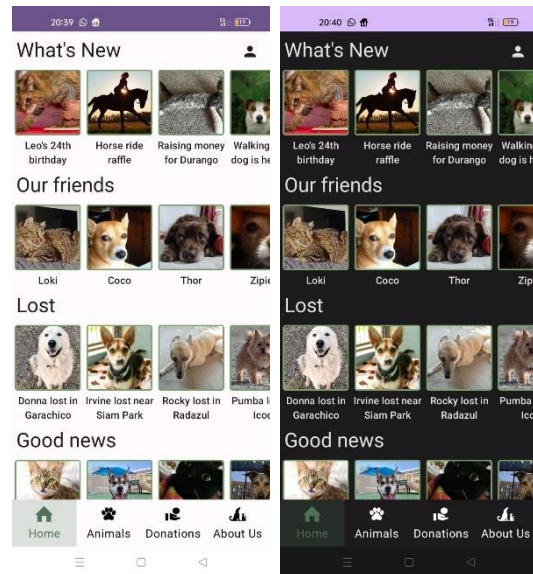
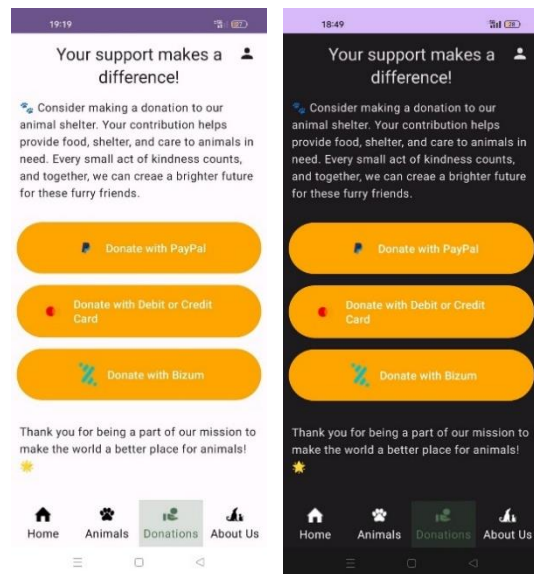
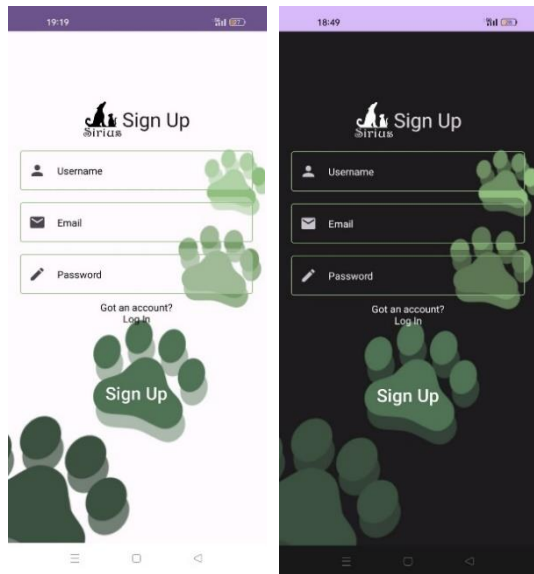
### AnimalApplication.kt

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

### Habilitación del modo oscuro

Se ha actualizado la apariencia visual de toda la aplicación al activar el modo oscuro, garantizando una experiencia visual más cómoda. Las imágenes comparativas muestran la pantalla en modo claro a la izquierda y, a la derecha, la misma pantalla en modo oscuro.





## Control de errores

Se ha implementado un sistema de control de errores en toda la aplicación.

The image displays several UI mockups for the 'Log In' and 'Sign Up' forms, illustrating error handling and validation. The forms are branded with the 'Sirius' logo and feature green paw print graphics.

**Log In Form:**

- Invalid username or password:** A dark message box with 'Close' button.
- Invalid password format:** A dark message box stating 'Invalid password format. Password must have at least 6 characters, 1 uppercase letter, and 1 special symbol' with a 'Close' button.

**Sign Up Form:**

- Invalid email format:** A dark message box stating 'Invalid email format. Expected format: name@example.com' with a 'Close' button.
- Oops! Something went wrong during user creation:** A dark message box with a 'Close' button.
- Woopsie Daisy! Looks like something went completely wrong!:** A dark message box with a 'Close' button.

**Validated Sign Up Form:**

- Username:** Validated with a checkmark (✓).
- Email:** Validated with a checkmark (✓).