

NIGHTBARS

Memoria Proyecto

Eli Linares Immanuel Romero
Martina Sasso
Miguel Franco

Índice

Manual de instalación

Requisitos mínimos

- Versión de Android mínima

- Permisos requeridos

- Como instalar APK (activar orígenes desconocidos)

Manual de usuario

- Resumen de la aplicación

- Funcionalidades

 - Módulo de locales

 - Panel lateral

Consideraciones técnicas fundamentales

- Composición de la app

- Almacenamiento permanente de información

- Uso de Google Maps

- Visualización apropiada en múltiples configuraciones de pantalla

Diagrama de actividades

Aportaciones de los integrantes, metodología de trabajo y conclusiones

Manual de instalación

Requisitos mínimos

Versión de Android mínima

Se requiere el nivel de API mínima 15, correspondiente a la versión 4.0 *Ice Cream Sandwich*.

Permisos requeridos

La aplicación precisa de los siguientes permisos para su completo funcionamiento:

1. Acceso completo a la red.
2. Ver conexiones de red.
3. Leer la configuración de los servicios de Google.

Como instalar APK (activar orígenes desconocidos)

Para la instalación de la aplicación en un dispositivo Android que cumpla los requisitos mínimos, se debe haber permitido previamente la instalación de aplicaciones de origen desconocido. Para ello debemos acceder a los *ajustes* de nuestro dispositivo, y en *Seguridad* seleccionar la casilla *Orígenes desconocidos*.

Seguidamente, procedemos a la instalación del archivo con extensión *.apk*.

1. Descargar el fichero APK de la aplicación desde el dispositivo Android donde se quiere instalar utilizando el siguiente link: <http://bit.ly/NightBars>
2. Una vez descargado, su dispositivo Android le preguntará si quiere instalarlo. Siga las instrucciones que le aparecerán en pantalla.
3. Cuando finalice, la aplicación NightBars estará instalada en su móvil.

Cabe la posibilidad de que en versiones posteriores la aplicación sea descargable desde la Google PlayStore.

Manual de usuario

Resumen de la aplicación

Esta aplicación ayudará a los usuarios a decidir a qué sitios ir por la noche.

El propósito es construir una comunidad de usuarios que, con acceso a sus ubicaciones, podrán ver todos los bares cerca de ellos, junto con fotos, detalles del sitio y reseñas también.

Funcionalidades

Módulo de locales

El módulo de locales está compuesto por cuatro pestañas:

1. Listado de locales
2. Añadir un nuevo local
3. Información sobre el local seleccionado
4. Posición del local sobre la mapa

Todos los módulos requieren de conexión a Internet para su uso ya que se conecta con la BBDD remota o con la API de Google Maps.

Panel lateral

El menú lateral izquierdo presenta un botón de logout para desconectarse de la aplicación.

Consideraciones técnicas fundamentales

Composición de la aplicación

La aplicación se inicializa por un SplashScreen [1] realizado por un SPLASH_TIME_OUT de un segundo antes de abrir la página de Login.



Figura 1. SplashScreen



Figura 2. Login



Figura 3. Create account

Para utilizar la aplicación hay que estar registrado, por lo que en la vista de inicio de sesión (si no se tiene un usuario y contraseña) habrá que crear un usuario haciendo click en el botón “No account yet? Create one”.

Se abrirá una vista para registrarse [3]. Habrá que poner los datos correspondientes, y escribir un correo válido y una contraseña.

Y una vez que se tiene un usuario y contraseña, sólo hay que escribirlos en la vista de inicio de sesión y hacer click en “Login”. Está habilitada la opción de ver la contraseña para facilitar el inicio de sesión para el usuario haciendo click en el botón con forma de ojo.

La aplicación se compone de un único módulo: Locales.

Desde este módulo se puede ver el listado de locales [4]; por cada local se muestran sus detalles y hay también la posibilidad de localizarlo sobre una mapa [6].

Se incluye también un botón de añadir en la esquina inferior derecha para que los usuarios puedan añadir un local [5] que no se muestra en la lista de locales. Para agregar un local basta con poner su nombre, el tipo, su coste y una calificación.

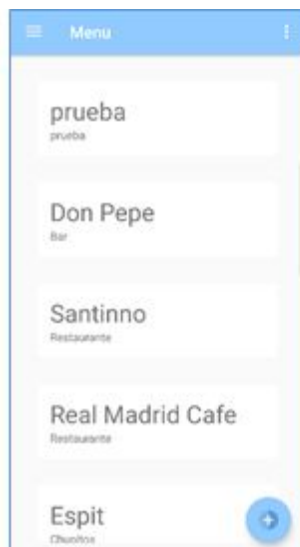


Figura 4. Listado

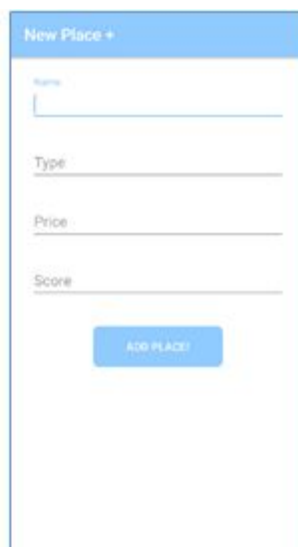


Figura 5. Añadir un local



Figura 6. Botón para maps

Almacenamiento permanente de información

Toda la información que se consulta en la API sobre usuarios y locales es almacenada en una base de datos usando *MySQL* [7] desde *phpMyAdmin*.

Además se hace uso de sesiones para guardar si se ha hecho login y con qué usuario para no tener que estar poniendo el email y contraseña cada vez que se inicia la app.

Uso de Google Maps

Para mostrar la información sobre la posición del local se utilizarán los servicios de Google Maps, mediante una *WebView* [8].



Figura 8. Posición de un local

Desde la parte nativa se envía al *WebView* el nombre del local que te aparece en la barra de búsqueda del navegador dónde únicamente tienes que pulsar y seleccionar el lugar deseado de la lista que te aparece según el nombre del local.

Visualización apropiada en múltiples configuraciones de pantalla

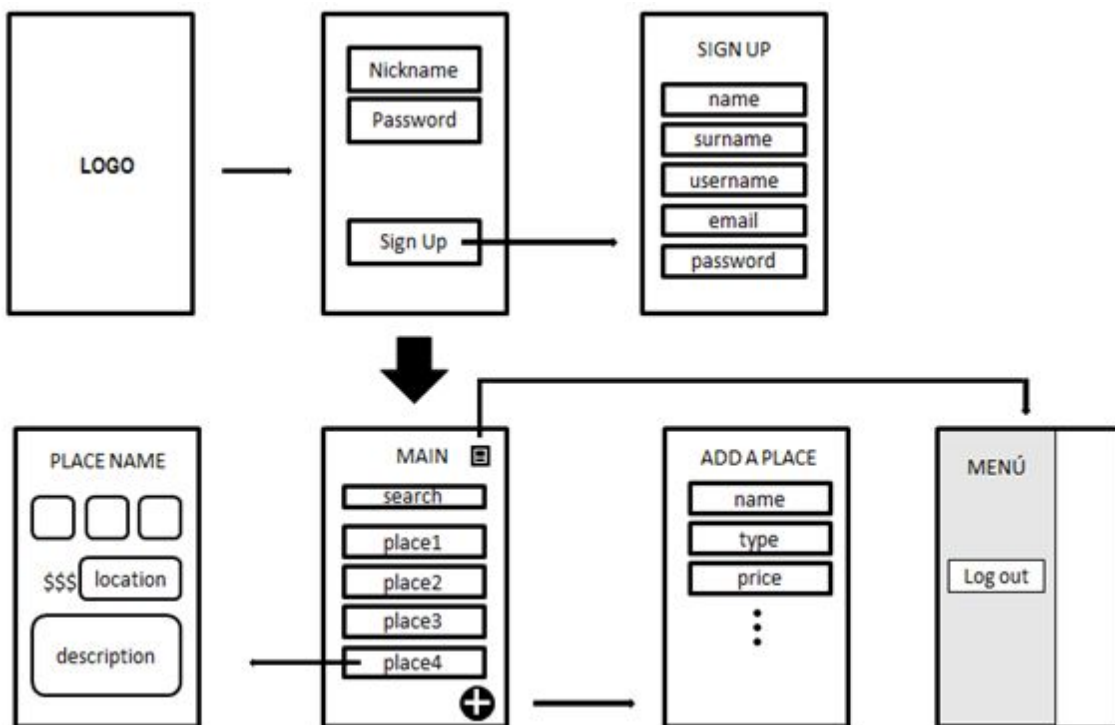
Se ha cuidado este aspecto para que las pantallas tengan una vista *portrait* y una vista *landscape* adecuada. La funcionalidad fue verificada después de varias pruebas realizadas con diferentes dispositivos.

Sólo el *SplashScreen* y la página de *Login* no están compatibles con la rotación de pantalla, por elección de los diseñadores.

En las siguientes capturas se puede observar.

Diagrama de actividades

El diagrama de actividades propuesto en un principio es el siguiente:



Aportaciones de los integrantes, metodología de trabajo y conclusiones

Al principio, todos juntos hemos comenzado a diseñar la arquitectura sobre el papel, con diagramas aproximados al modelo final.

Después, empezamos a trabajar dividiendo el desarrollo entre pequeños sprints de máximo dos semanas.

En la última semana hemos hecho una división interna de los deberes para ser más productivos:

Eli Emmanuel Linares Romeo y Miguel Franco se ocuparon de resolver e implementar los aspectos funcionales y Martina Sasso se encargó del diseño.

Todo el código contiene comentarios necesarios para ser entendido por otros miembros del grupo.

Hasta ahora (21.05.2017), logramos el desarrollo casi completo de la aplicación, conociendo todos los integrantes el funcionamiento de la arquitectura.