

Enunciat Pràctica ProjecteLab

La pràctica que s'ha de desenvolupar consisteix en realitzar una aplicació relativament senzilla a partir d'un esquelet donat i que requerirà que esmerceu esforços en **garantir la seva usabilitat**. Per això, caldrà que us concentreu en elements com: **disseny de la interfície** (elements a posar, mides dels widgets, elecció de les fonts dels colors, etc.), **disseny de la interacció** (flux de treball, nombre de clics, temps requerit, facilitat per desfer canvis...), **robustesa, correctesa**, etc.

En aquest document us adjuntem l'enunciat de la pràctica. **Qualsevol pregunta que tingueu, dirigiu-la als vostres professors de laboratori, però abans llegiu-vos tota la documentació que us proporcionem.**

Us aconsellem que abans de posar-vos a mirar l'esquelet de la pràctica feu algun exercici bàsic de programació en Android (com per exemple el *Mile/Km converter*).

Normativa sobre la pràctica

1. La pràctica es recomana fer-la individualment.
2. La pràctica està pensada per partir de l'esquelet corresponent que us proporcionem i no ha de necessitar plugins ni llibreries de tercers.
3. L'esquelet el podeu trobar al directori `/assig/idi/android`
4. L'aplicació s'ha de realitzar utilitzant l'**SDK d'Android 5.1 (API 22)**.
5. La pràctica realitzada **NO es lliura**, sinó que serveix com a aprenentatge per a poder realitzar l'**examen** que es farà per avaluar aquesta part.
6. L'examen es farà el dia **6 de juny** juntament amb la prova de laboratori (ProvaLab).

Enunciat de la Pràctica a realitzar

L'esquelet d'aquesta pràctica permet gestionar una base de dades de monedes (altes, baixes, modificacions i consultes). La interfície és molt precària i no permet realitzar cap tasca correctament.

La base de dades està composta per una única taula amb els camps següents:

Divisa, Valor, País, Any d'encunyació, Descripció.

Inicialment l'aplicació s'ha d'engegar amb la informació ja introduïda de quatre monedes diferents amb les seves respectives dades.

Tasques:

- Fer una pantalla per donar d'alta una moneda a la base de dades. Apart dels camps que ja hi ha a la base de dades l'usuari podrà introduir una o dues imatges de la moneda.
- Fer una visualització que permeti mostrar totes les monedes i poder filtrar el llistat per divisa o país.
- Afegir un procediment d'esborrat que es pugui accedir des de la llista de monedes.
- Procediment per modificar les dades d'una moneda en concret. Es podrà modificar la descripció i l'any i es podran afegir/eliminar imatges.
- Fer un *help* de l'aplicació.
- Fer un *about*.

La vostra aplicació cal que sigui consistent tal i com s'explica a l'assignatura. Assegureu-vos també que l'aplicació es comporta bé en mòbil, aprofitant l'espai limitat de la pantalla i minimitzant el nombre de *clicks* per a la realització de les interaccions sempre que no vagi en contra de la usabilitat de l'aplicació.