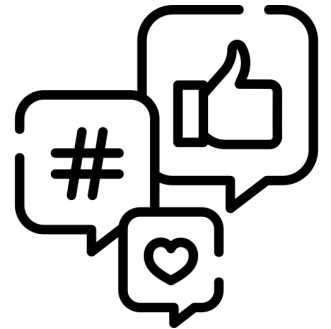


# Proyecto

2ºDAM Rui Jin



# Índice

1. Información
2. Análisis
3. El mercado y inversión
4. Estructura general del programa
5. Tipo de desarrollo
6. Casos de uso I
7. Casos de uso II
8. Diseño
9. Base de datos
10. Desarrollo del código fuente
11. Prueba
12. Conclusiones finales



# 1. Información

## Descripción

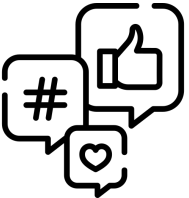
- **InterChat** es una aplicación de red social, consta de varias partes.

## Motivación

- Este proyecto es el proyecto de fin de curso del ciclo Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma. Parte de todos mis conocimientos que he aprendido durante el curso.

## Investigación

- **Descargar imagen desde firebase**
- **Notificaciones de mensaje**
- **El estado de persona**



# 2. Análisis

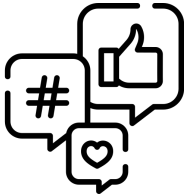
Hay muchas aplicaciones similares, con una gran potencia de descargar.

## Requisitos del software

- Android Studio
- Firebase
- Github
- Pixabay

## Para que funcione la aplicación

- Requerimientos funcionales (Registrar o login y explorar)
- Requerimientos no funcionales (Registrar nuevo usuario o uso de google, datos traído de Firebase, explorar de forma sencillo y rápido)



# 3. El mercado y Invención

## a. El mercado y tipos

- Mi mercado se acerca más a la competencia monopolística.

## b. El segmentación de mercado

- Para 18 años

## c. Estudio del mercado: los clientes

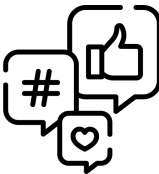
- ¿Qué problemas encuentra en este producto? Que ahora tiene muchas aplicaciones similares.
- ¿Qué está usando actualmente? Instagram y Whatsapp .

## d. Inversiones y gastos iniciales

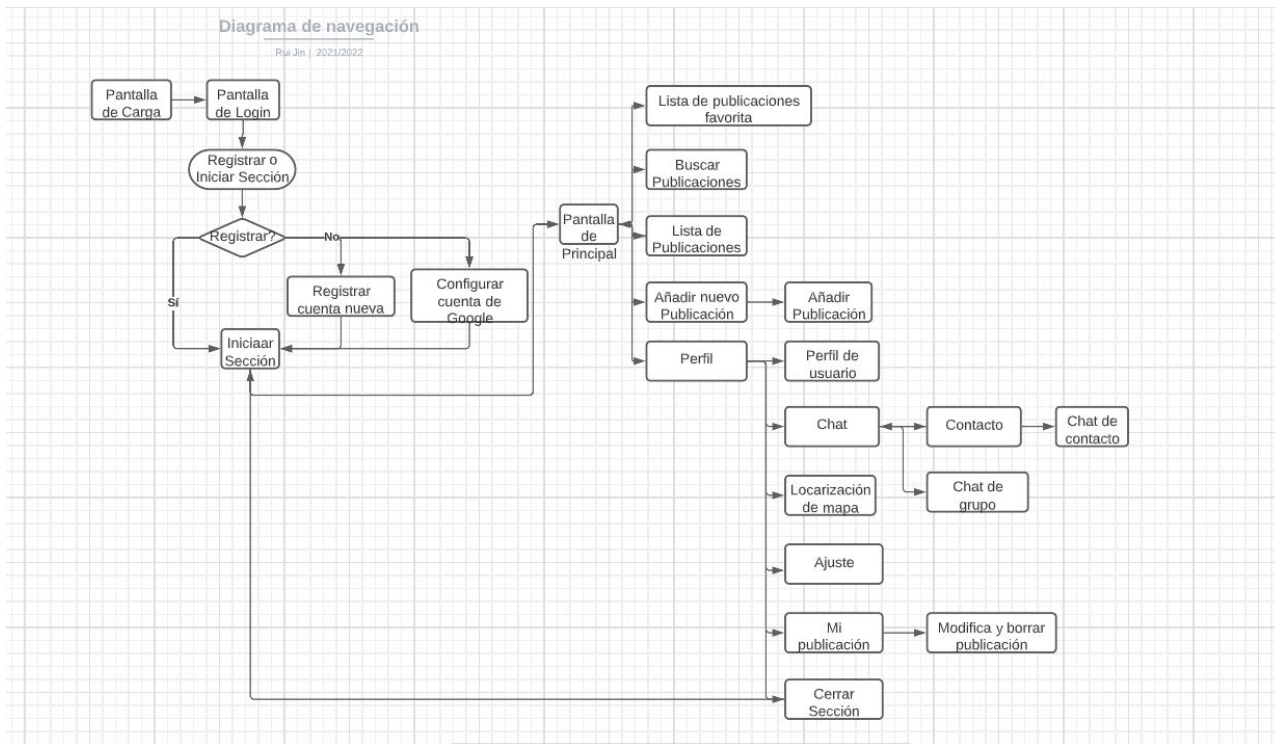
- Gasto de 3 meses iniciar :  $8011 \cdot 3 + 4050 = 28,083\text{€}$

## e. La financiación propia

## f. La financiación ajena



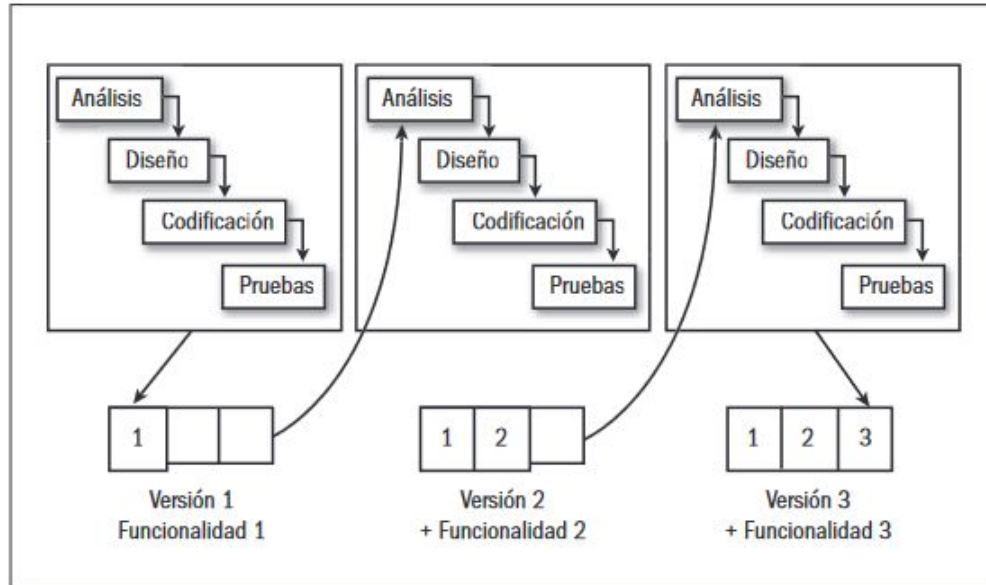
# 4. Estructura general del programa



# 5. Tipo de desarrollo

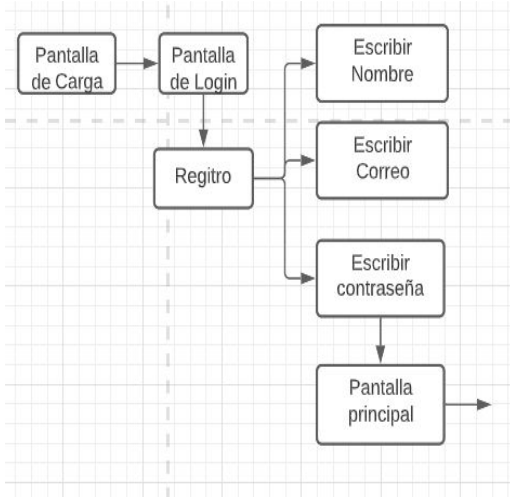
## Modelo de desarrollo incremental

He elegido este modelo porque está basada en la filosofía de construir incrementando las funcionalidades del programa.

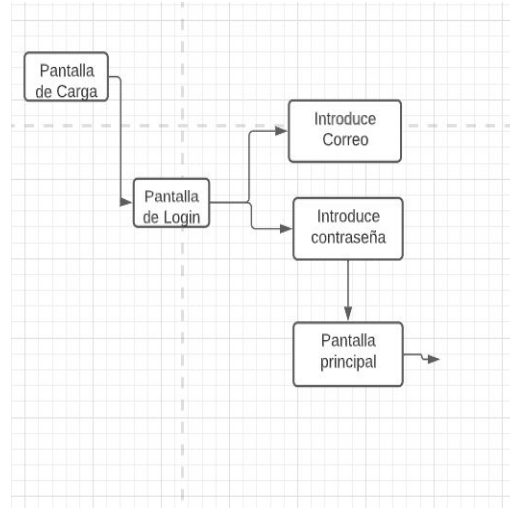


# 6. Casos de uso I

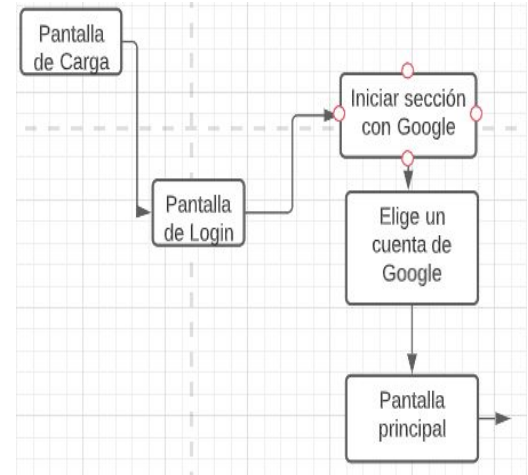
## Registro de nuevo usuario



## Inicio de sesión



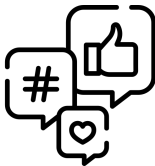
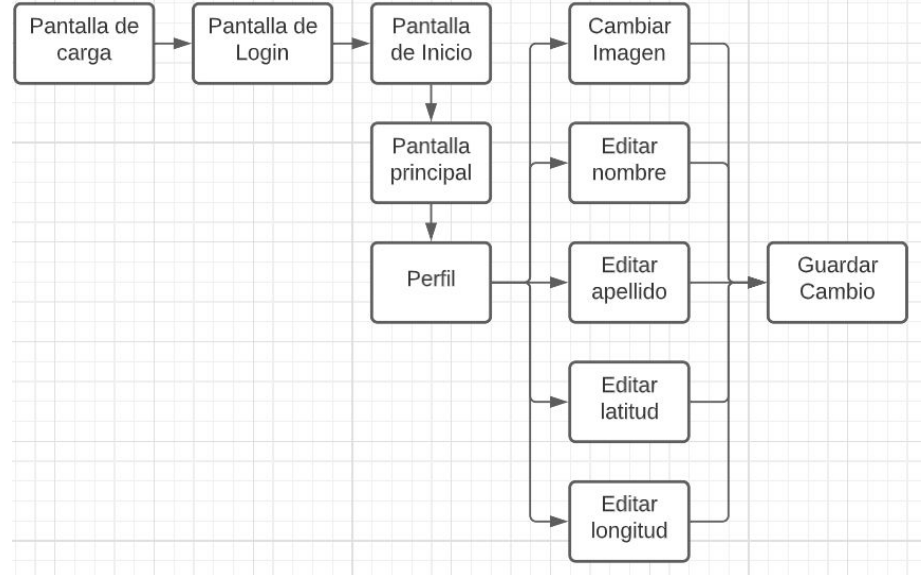
## Iniciar sesión con Google





# 7. Casos de uso II

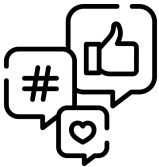
## Editar perfil de usuario



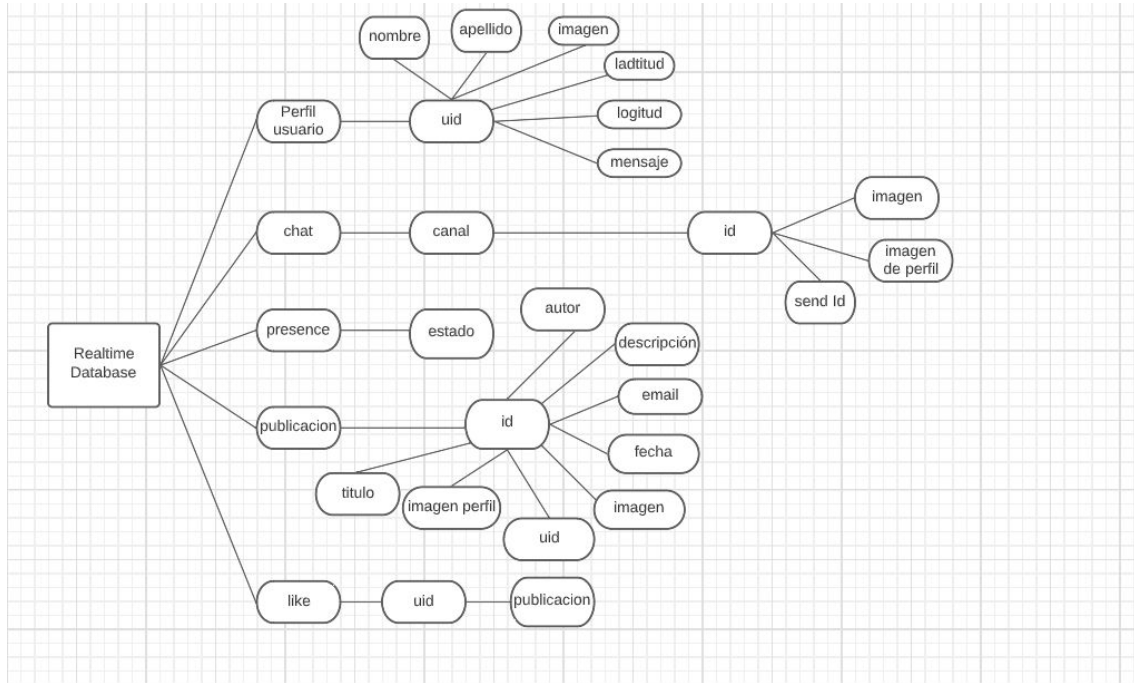
# 8. Diseño

## Principios de Usabilidad

1. Utilización del botón de inicio de Google.
2. Se usan íconos reconocibles para las opciones de like, perfil, comentario, grupo, localización.
3. Se utiliza la barra de navegación para que sea más visual.
4. El nombre es muy descriptivo para el usuario.
5. Utilización de los colores y temas relacionado de la app
6. Uso de formas sencillas, rápidas y fáciles.



# 9. Base de datos



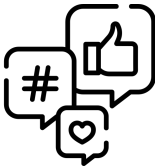
# 10. Desarrollo del código fuente

Control de errores y excepciones

## **Posibles mensajes de error:**

- En la pantalla de inicio dar error de conectar con Google, se informa una diálogo de error.
- En la pantalla de inicio de sesión se controla error cuando introduce datos.
- En la pantalla de registro se controla error cuando introduce datos.

Normas de usabilidad aplicadas.



# 11. Prueba

**Caja negro:** He tomado unos serios datos de prueba para registrar a ver cómo está afectado al app.

- Lo primero no puede ser nulo.
- Los datos para email tiene que ser estilo de correo si no, no es válido.
- No se puede repetir el email registrado.

**Caja blanco:** Prueba login:

- Si existe el correo y email y lo introduce correctamente , te lleva a la actividad de publicación.
- En el caso de que no exista email o contraseña no es igual dar error.



# 12. Conclusiones finales

## Problemas encontrados y soluciones

1. La dificultad de falta conocimiento y experiencia, perdió mucho tiempo en prueba y error.
2. La mayoría del documento está en inglés por lo cual no se entiende bien, y tiene cosas desactualizadas .
3. La notificaciones para móvil no funciona por lo que visto para android a partir de 8.0, se cambió la cosa y busque como unos 20 páginas y cuantas video pero no encontré la solución, para emulador funciona bien. Y en pagina oficial no he encontrado solución.
4. El actualizar mucho en la base de datos me dio problema de coger los datos error de setter/ getter.
5. El problema de regla en firebase de vez en cuando puede producir errores.

