



14 DE ENERO DE 2024

MINDRELAX
UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

SERGIO CUADROS FLROES (1561)
GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE



Contenido

Descripción de la aplicación.....	3
Dificultades encontradas y su solución	3
Elementos utilizados para la realización de la práctica.....	3
Conclusiones	3
Bibliografía.....	4
Figuras y elementos complementarios	5
Figura 1	5

Descripción de la aplicación

El objetivo de la aplicación es encontrar una forma de relajar tu mente de forma activa, siempre utilizando función auditiva como vía de activación. Se adjunta un diagrama de navegación de la aplicación (*Figura 1*).

Dificultades encontradas y su solución

El principal problema que me ha surgido al hacer esta práctica ha sido con el uso de los Relative Layout, dado que la colocación de los elementos es algo liosa y no comprensible del todo. Finalmente se ha podido solucionar a base de prueba y error, optimizando las ubicaciones de los componentes.

El segundo gran problema que me encontré fue a la hora de realizar la base de datos, no obstante, con los apuntes de la asignatura y un par de videos de internet pude sacarlo de forma óptima.

Elementos utilizados para la realización de la práctica

En primer lugar, se ha utilizado una base de datos SQLite para la gestión de los usuarios con un username y password que pueden darse de alta e iniciar sesión desde la misma pantalla, facilitando su uso. Además, se ha utilizado una pantalla de ayuda en la que se describe la mecánica de la aplicación y un ToolBar con el color del fondo siguiendo la estética de la aplicación con el color azul del logo, también bien representativo tanto al iniciar la aplicación en la pantalla de carga, como en el menú de aplicaciones o en la pantalla de inicio. También se ha añadido la funcionalidad de Fragments en la pantalla de *Sonidos de naturaleza* dividiendo en dos la pantalla pero siendo simultáneamente activos.

Seguidamente al darle click en uno de los tres botones principales antes de saltar a la siguiente pantalla se muestra una animación lottie en la que dependiendo de qué botón hagas click se ajustará al fondo de la siguiente pantalla (si haces click en *Meditación* la animación final será de color azul, y verde en el caso de hacer click en *Sonidos naturales*, por ejemplo). Además, se han añadidos sonidos en las tres pantallas, e imágenes en la de sonidos naturales. Por último, se ha añadido una funcionalidad de seekbar para controlar la reproducción del audio sobre la respiración.

Versión del emulador

La versión del emulador es: 34.

Nombre del dispositivo: Pixel_3a_API_33_x86_64

Conclusiones

Después de realizar la práctica se ha aprendido definitivamente a poder crear una aplicación sencilla en Android Studio aprendido un poco más sobre Android Studio y sobre sus funcionalidades. También se ha aprendido a utilizar fragments que no lo habíamos utilizado en las otras prácticas.

Bibliografía

Sonidos MP3 Gratis. (2017). Sonidos MP3 Gratis. <http://www.sonidosmp3gratis.com/>

Design Barn Inc. (2023). LottieFiles. <https://lottiefiles.com/popular>

Flaticon (2024). Iconos. <https://www.flaticon.es/>

Pixabay (2024). Sonidos e imágenes. <https://pixabay.com/es/>

Figuras y elementos complementarios

Figura 1

Diagrama

de

navegación

