

Proyecto Android



Gabriel Huecas
Daniel Gallego Vico

Mayo 2013

Orientación

- Seguiremos el **método de proyectos** en el que:
 - Actuaréis como ingenieros
 - Y nosotros como los clientes
 - Diseñaréis vuestra propia aplicación
 - Siguiendo unos requisitos mínimos
 - Tendréis libertad para elegir el enfoque y tomar decisiones

Fases

- 1) Descripción de requisitos (hoy)
- 2) Propuesta de proyecto:
 - a) Descripción de la Aplicación
 - Documento que describa la aplicación, cómo se van a cumplir los requisitos y tiempo estimado
 - Extensión: 1 folio
 - A entregar en clase el 9 de Abril
 - b) Interfaz de la Aplicación y Base de Datos
 - Imagen o imágenes de la interfaz de la aplicación propuesta
 - descripción TEXTUAL de la base de datos, incluyendo nombre de los campos y el tipo del valor contenido
 - Subir al Moodle antes del 16 de Abril
 - Se admiten modificaciones posteriores, pero hay que justificarlas
- 3) Envío del proyecto:
 - Código de la aplicación
 - Documento que describa brevemente el trabajo realizado, tiempo empleado y dificultades encontradas
 - Subirlo al Moodle el 22 de Abril (fecha límite)

Requisitos obligatorios

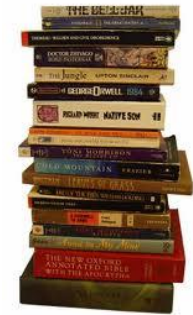
- Base de datos:
 - Que implemente métodos CRUD (Create, Read, Delete & Update)
 - Con los campos necesarios para la aplicación
- Actividades:
 - De visualización de los elementos que maneje la aplicación
 - De edición/creación de los elementos que maneje la aplicación
 - Acerca de/Información sobre los autores del proyecto
 - Ayuda que indique el funcionamiento de la aplicación
- Incluir validadores en la creación y edición de elementos para evitar nulos en la base de datos
- Incluir alertas de confirmación en la eliminación de elementos
- **Nota máxima = 6**

Requisitos adicionales

- Interfaz de usuario “no básica”: **+1**
- Notificaciones:
 - En la aplicación (*dialog*): **+1**
 - En la barra de estado: **+1.5**
- Interacción Content Provider del móvil: **+1.0**
- Envío de emails: **+1**
- *Backup* en servidor externo: **+2 puntos**
- Integración con redes sociales: **consultar puntuación**
- Otras mejoras: **consultar puntuación**

Algunas ideas de proyectos

- Aplicación de gestión de préstamos (dinero, libros, juegos, etc.)
- Recetario
- Agenda
- Etc.



¡Tenéis libertad
para ser originales!

Aplicación guía

- Durante las clases tomaremos como ejemplo la aplicación **Notepadv3**:
 - <http://developer.android.com/resources/tutorials/notepad/index.html>
- Si os resulta más cómodo, podéis usarla como base para vuestro proyecto