Lionel Sánchez Ledesma

Proyecto de desarrollo de la aplicación: MyRadio.es, programado en Java Android Studio

Proyecto Fin de Grado

2º Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

**Tutora:** Anahí Mula De La Banda

ÍNDICE DE CONTENIDO

[Introducción. 2](#_Toc39833429)

[EL diagrama de casos de uso 3](#_Toc39833430)

[El diagrama de Gantt 5](#_Toc39833431)

[La descripción del diseño 5](#_Toc39833432)

# Introducción.

El proyecto consiste en un receptor de radio digital vía streaming, muy útil a la hora de escuchar sus emisoras de radio favoritas con un clic, así como, ver la caratula de la misma (logotipo), visitar su página web oficial para consultar su programación, ver el listado de canciones (playlists) que se emiten, los podcasts y comentarios de los suscriptores/as.

Somos Una empresa dedicada a la programación, diseño y distribución de aplicaciones multimedia para un publico en general, interesados en el campo de la comunicación, con un presupuesto inicial de 4000€ una plantilla/Equipo de 4 trabajadores, con un salario justo, los cuales disponen de las siguientes tareas:

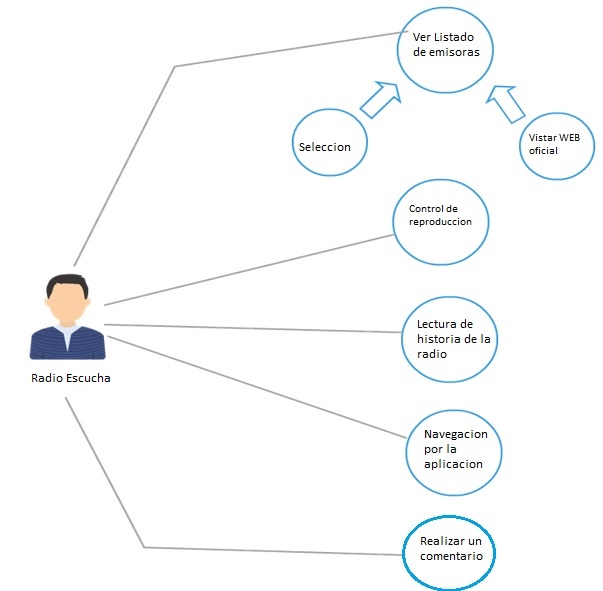
* Empleado A: Administración de BD.
* Empleado B. diseño de aplicaciones.
* Empleado C: Se encarga de la escritura de código (desarrollador).
* Empleado D: se encarga de la depuración de código y análisis de demanda.

Esta aplicación está diseñada para una demanda de usuarios que quieren escuchar la radio de forma sencilla y sin publicidad invasiva, lo cual es bastante complicado a la hora de encontrar dicha app, para ello se dispondrá al usuario/a este programa, con los **siguientes objetivos**:

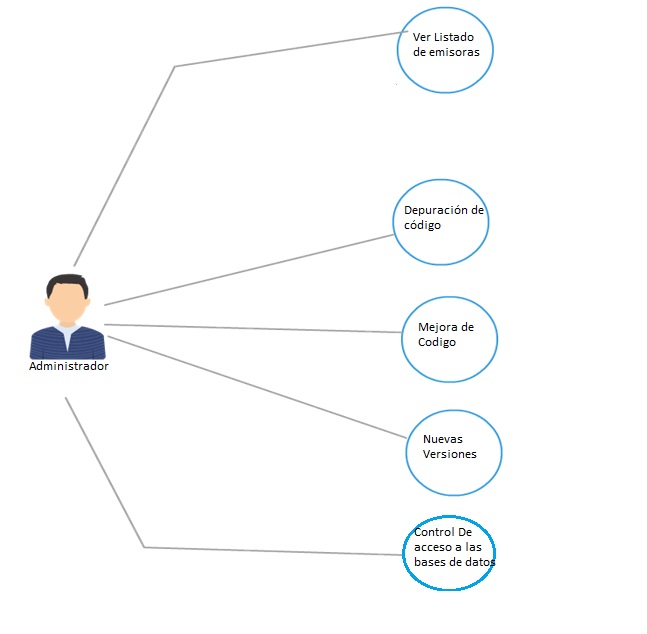
* Cada usuario podrá disfrutar de su emisora de radio en cualquier lugar.
* Su escucha podrá realizarse tanto con una conexión de datos como en una red Wi-Fi.
* El usuario podrá consultar la historia de la radio.
* Se podrá visitar la web oficial de cada emisora y ver su contenido.
* Por último, el usuario podrá realizar un comentario sobre la aplicación.

**Esta aplicación solo estará disponible para dispositivos Android o para pc con un software de emulación como Blue Stacks o una VM.**

EL diagrama de casos de uso es el siguiente: En nuestro proyecto, al tratarse de un “Receptor de radio”, el tipo de usuario que existe es el de “Radioescucha”, por lo que para el manejo de la aplicación a **nivel de usuario** es la siguiente:



Mientras que, a nivel de **Administrador**, se encarga de realizar las tareas de depuración, depuración de errores, rediseño, y mejora de la app mediante inserción de nuevo código y actualizaciones:



El administrador, también, es el encargado de asegurar la base de datos, creando un control de acceso, separando los permisos básicos del usuario de los de administrador

El diagrama de Gantt es una tabla utilizada para describir el tiempo de realización de un proyecto por fechas. Reflejado en la siguiente tabla:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Actividad | Tiempo invertido | Entorno desarrollo |
| 20-abril-2020 | Redacción de Proyecto. | 20 minutos | Papel y Word |
| 28 abril 2020 | Primera pantalla (Main), y código Java. | 30 minutos | Android Studio |
| 1 mayo 2020 | Pantallas 2 y 3 + código Java. | 2 hora | Android Studio |
| 3 mayo 2020 | Redacción proyecto y creación de la sección historia de la radio. | 1 hora y 40 minutos | MS Word, Android Studio |
| 5 mayo 2020 | Arreglos de Código, enlace y subida del proyecto a GitHub, tabla de diagrama de Gantt. | 2 hora y media | AndroidStudio, GitHub, Word |
| 7 mayo 2020 | Creación de métodos para Stream y completado de la sección “Historia de la radio”. | 2 horas | Android Studio |

# La descripción del diseño