

Trabajo Práctico Especial N° 2

Implementación de Interfaz Móvil: Entrega Final

Grupo: 02

Alumnos:

Pablo Iojanán Chervonagura

Patricio Yael Reller

Santiago Ramirez Ayuso

Kevin Jack Hanna

Tabla de contenidos

| | |
|--|----|
| Tabla de contenidos..... | 2 |
| Introducción..... | 3 |
| Actualización de la documentación..... | 4 |
| Decisiones de usabilidad..... | 4 |
| Actividades y componentes..... | 5 |
| Página principal..... | 5 |
| Navigation drawer..... | 6 |
| Subcategorías..... | 7 |
| Productos..... | 8 |
| Producto..... | 9 |
| Producto (rotado)..... | 10 |
| Pedidos..... | 11 |
| Pedido..... | 12 |
| Tableta..... | 13 |
| Instructivo de instalación..... | 14 |
| Conclusiones finales..... | 15 |

Introducción

Luego de haber realizado y discutido el prototipo a desarrollar en la plataforma Android, se prosigió a implementarlo. Se han tomado en cuenta las opiniones de la Cátedra recibidas en la devolución del informe del prototipo para el desarrollo del mismo. El tiempo de desarrollo para esta aplicación fue considerablemente menor al de la aplicación web, por lo que debieron ponderarse algunas nuevas opciones que agilizarían la implementación.

En este segundo informe se detallan los procedimientos realizados y decisiones tomadas a lo largo del desarrollo de la aplicación.

Actualización de la Documentación

A continuación se detalla el estado final y las decisiones tomadas sobre los puntos documentados en el 1er informe.

Decisiones de usabilidad

Se han mantenido casi todas las decisiones de usabilidad desde el diseño del prototipo sin ser modificadas:

- El usuario no necesita disponer de una cuenta para poder acceder y utilizar la aplicación.

- El usuario puede ver productos de una forma dinámica y muy ágil al no necesitar filtrar por subcategorías para seleccionar algún producto; de todas formas.

- Es posible para el usuario ver las órdenes realizadas con anterioridad si previamente inició sesión; la aplicación actualizará en intervalos dichas órdenes.

- Se podrá buscar el producto por su nombre. Esto resulta altamente útil, ya que muchos usuarios saben de antemano qué es lo que buscan. Además, al haber menos pasos intermedios, la cantidad de pedidos por internet se reduce, agilizando de gran manera el uso de la aplicación.

- Se incluyó un botón de overflow, ya que si bien sólo tiene un botón de settings, se decidió que el usuario promedio está más acostumbrado a ver las opciones dentro de un overflow o un submenú.

Actividades y componentes

En esta sección se muestra una comparación de las imágenes de cada prototipo y actividad final implementada, con una reseña que describen las decisiones y/o cambios realizados. Para todos los casos, la imagen del prototipo se encuentra a la izquierda, mientras la definitiva, a la derecha.

Página principal

Se mantuvo el aspecto visual inicialmente planteado en el prototipo casi en su totalidad. Se decidió utilizar un fondo transparente para poder visualizar la imagen del producto completo y con un mejor tamaño, ya que de lo contrario resultarían demasiado pequeñas. El usuario puede intuitivamente deslizar hacia abajo para ver más productos en oferta.

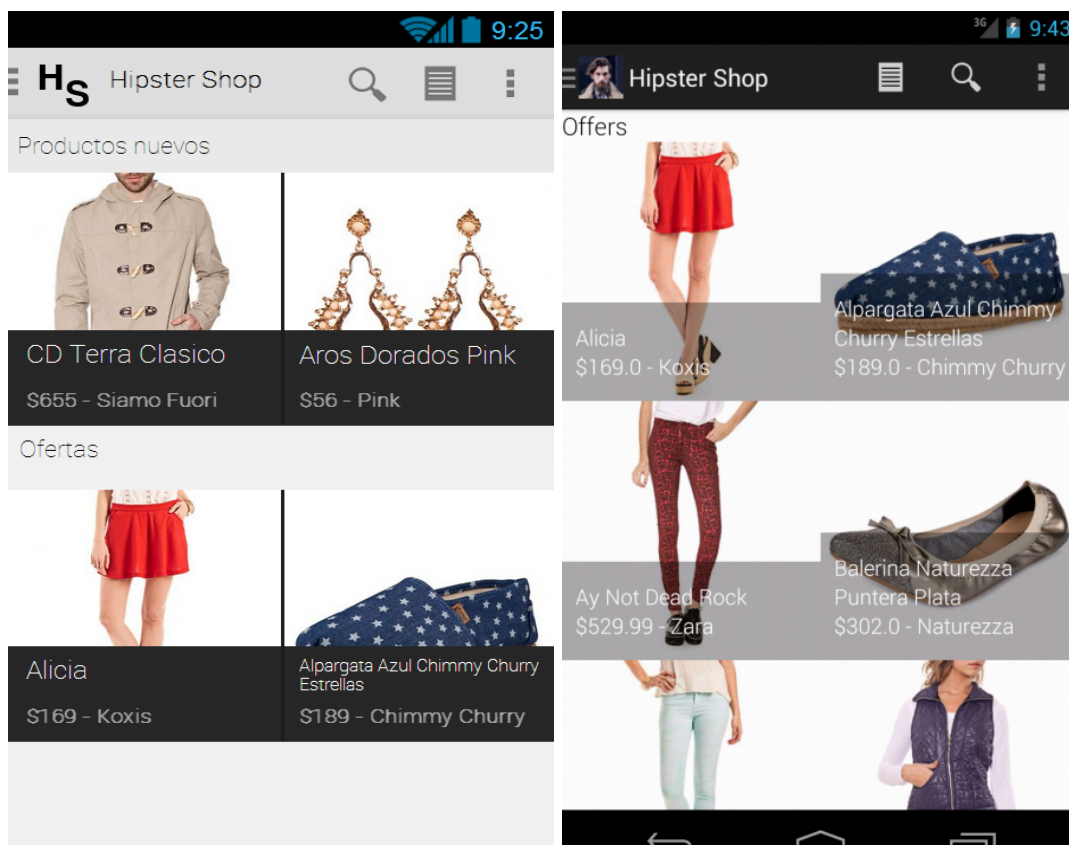


Figura 1

Navigation drawer

El navigation drawer sufrió una fuerte mejora visual, siendo ahora más visible y menos agresivo que en el prototipo. No fue necesario demasiado espacio, por lo que se hizo posible dejar un margen aún mayor para visualizar la vista que se encuentra detrás del drawer.

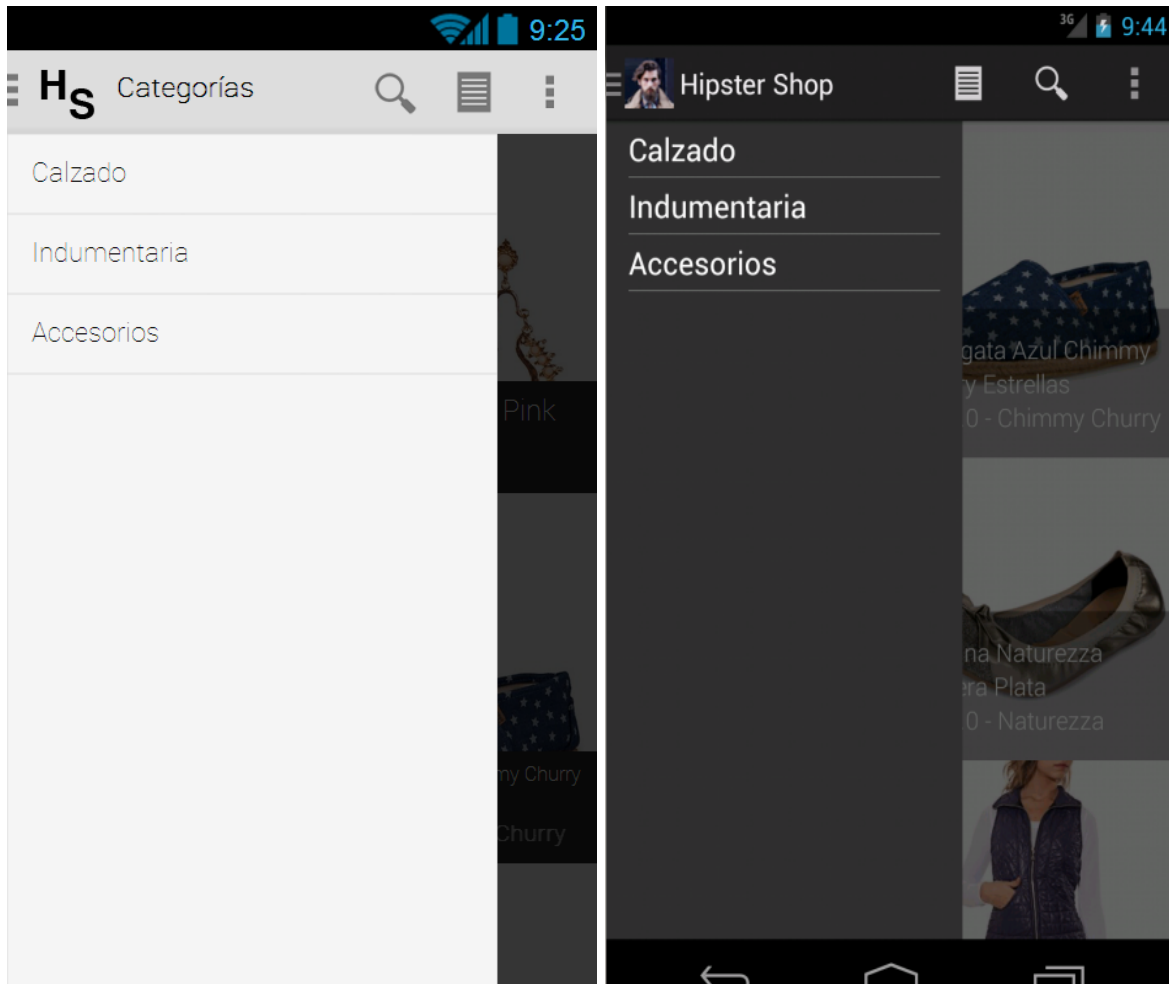


Figura 2

Subcategorías

La vista de las subcategorías resultó quedar casi intacta en comparación al prototipo: sólo fue modificado el formato, y se agregó el botón “ver todas” requerido por la cátedra y previsto en el prototipo para ver todos los productos de la categoría. También se agregaron los filtros en la barra superior que no requieren un cambio de vista, para así lograr un mejor flujo de búsqueda de producto para el usuario.

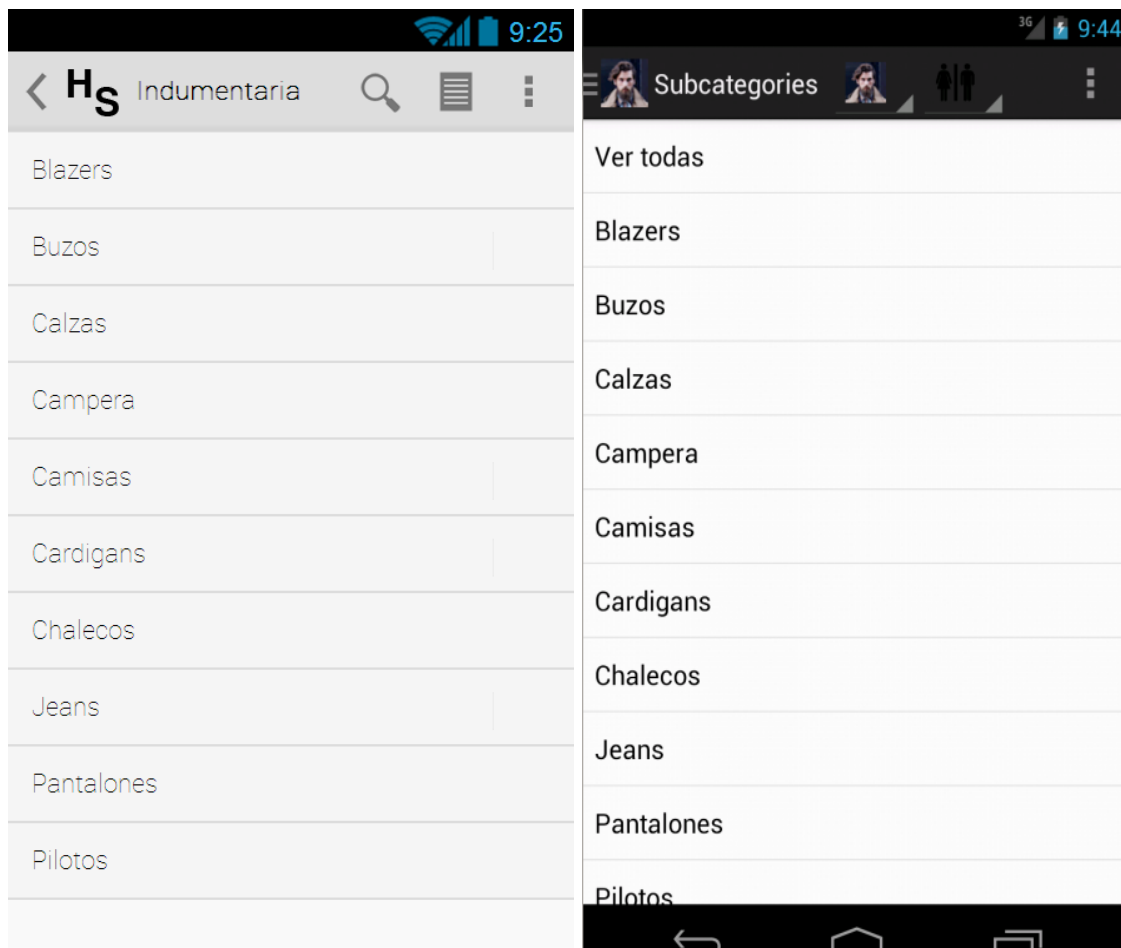


Figura 3

Productos

La vista de productos quedó también intacta en cuanto al prototipo. Utiliza el mismo sistema visual descrito en la reseña de la Pantalla Principal.

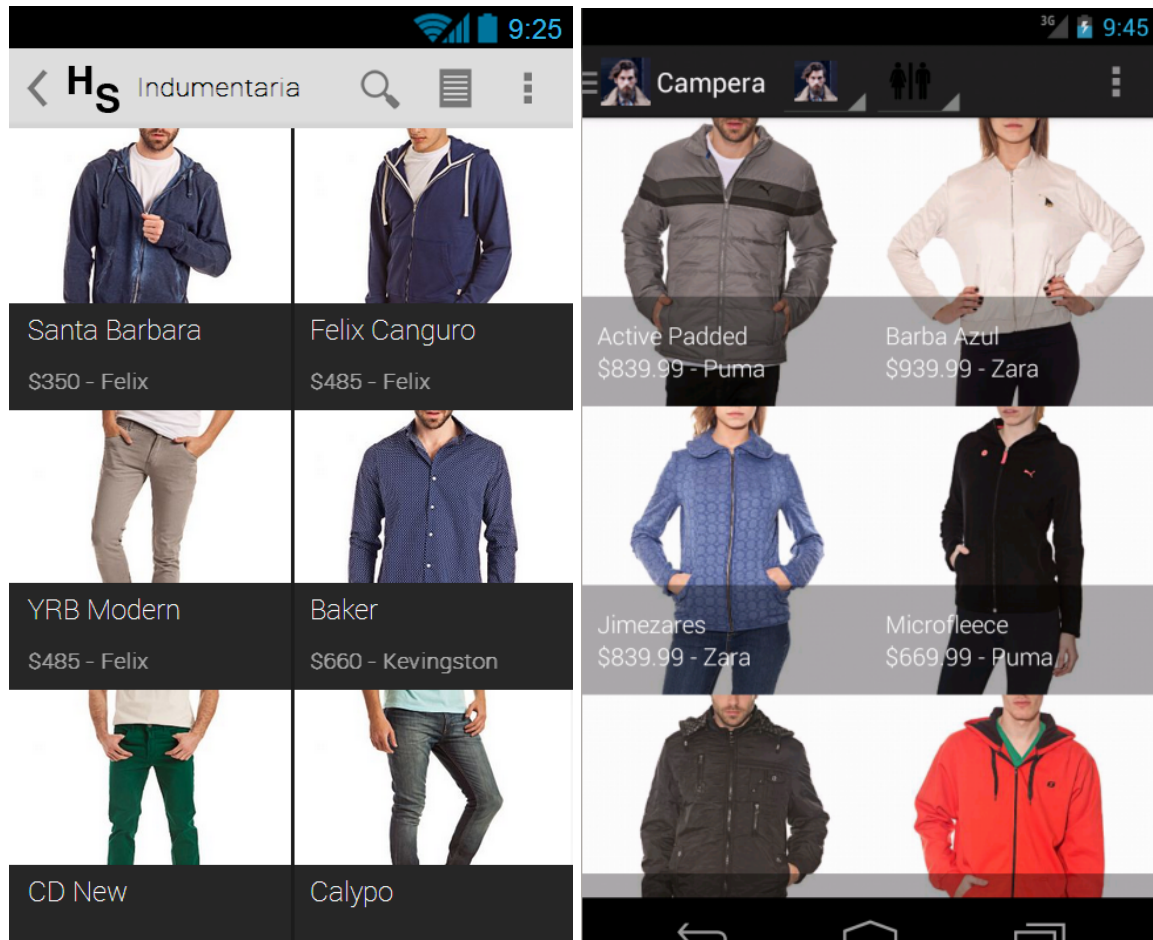


Figura 4

Producto

La vista de los detalles del producto sufrió pocas modificaciones: el texto del detalle es más grande, las imágenes no están encuadradas individualmente, y ya no se puede buscar un nuevo producto por nombre desde esta vista, ya que esto confundiría al usuario al alternar el flujo de búsqueda de productos.

Estos leves cambios fueron concretados en base a una prueba de uso intermedia: el texto resultaba ser poco legible debido a su tamaño y las líneas de la vista confundían en general, por lo que se decidió reducirlas hasta dejar sólo las necesarias, manteniendo el aspecto simple de la aplicación.

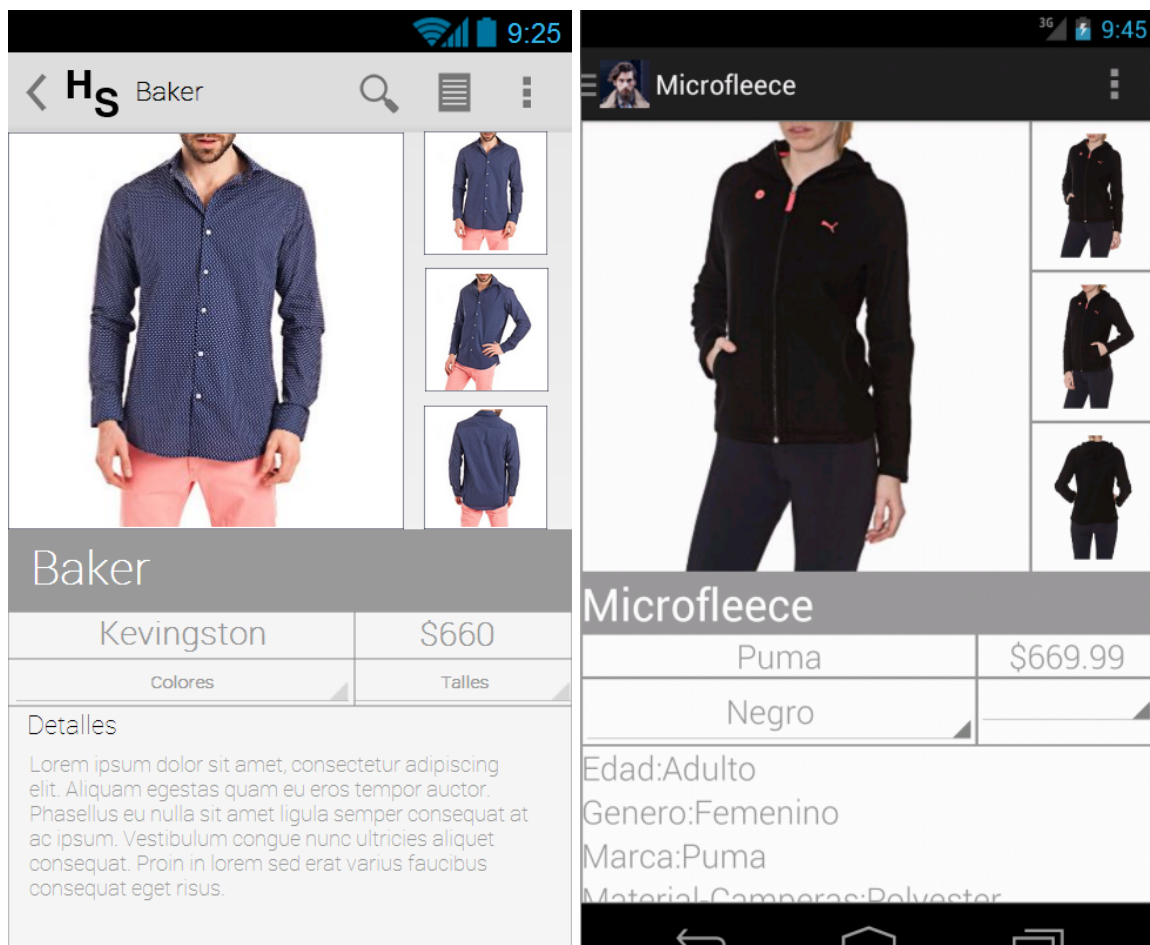
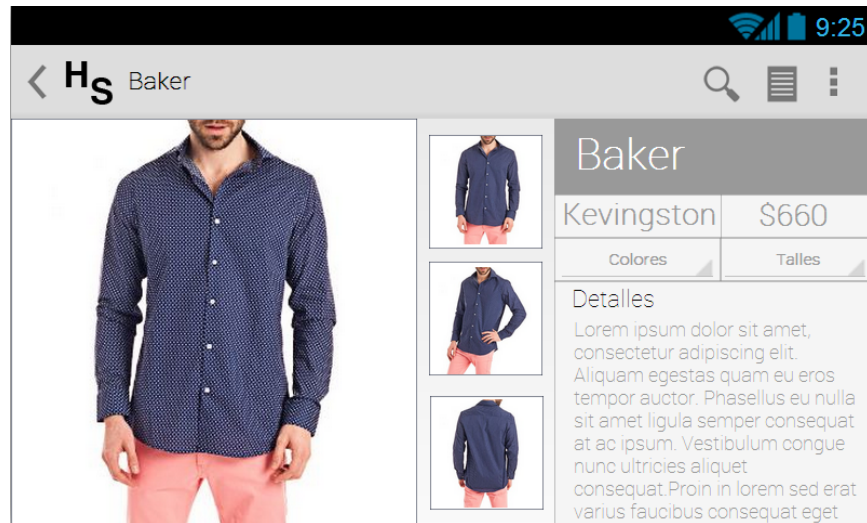


Figura 5

Producto (rotado)

La vista del producto resultó ser mucho más atractiva y de fácil visualización para el usuario con el celular rotado que horizontal, ya que se pudieron mostrar todos los datos en un tamaño ideal sin sacrificar funcionalidad ni detalle. Un detalle no menor fue la reubicación de las imágenes del producto, que permitió la mejor utilización del espacio.



(Prototipo)



(App definitiva)

Figura 6

Pedidos

Las órdenes y sus datos principales se pueden visualizar de forma correcta y según lo planificado en el prototipo. Se utilizó el componente “scrollable tab”.

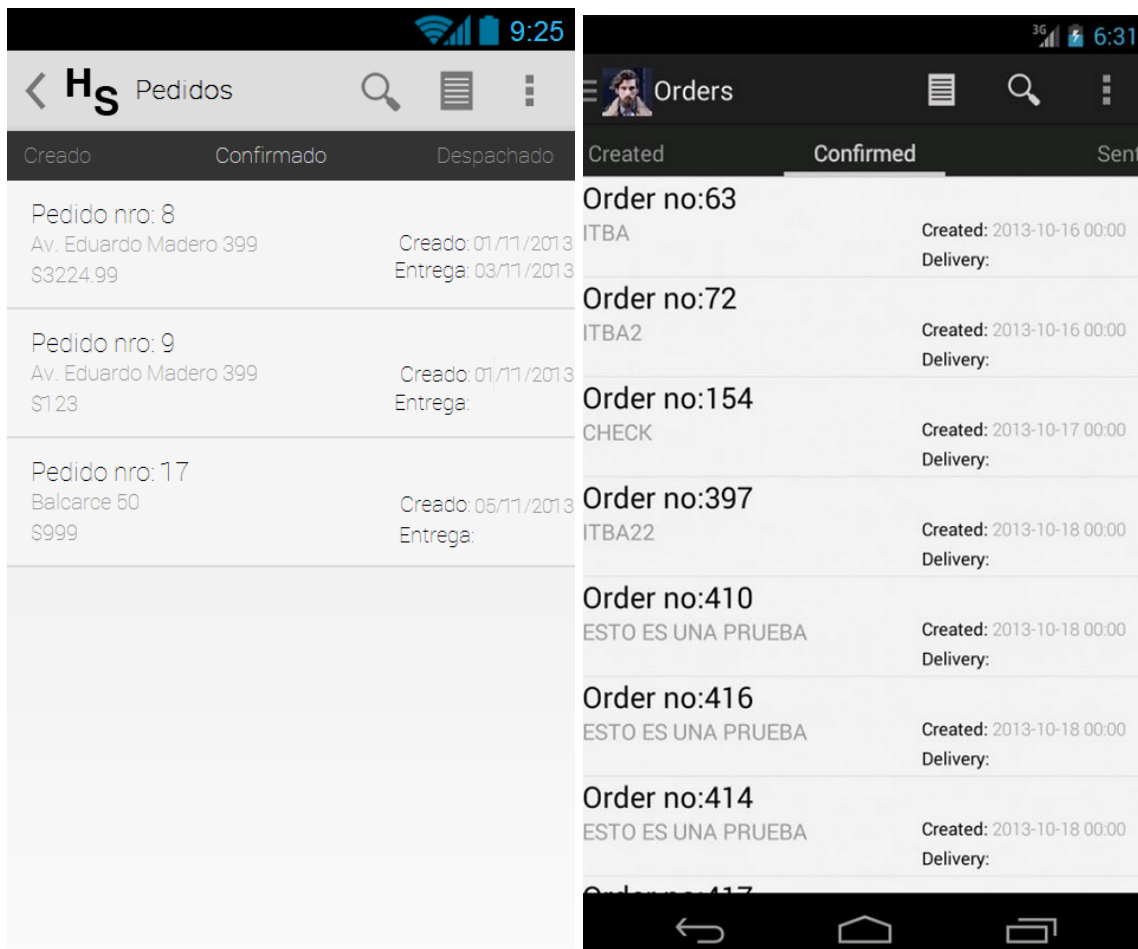


Figura 7

Pedido

Se mejoró el formato de la vista de las órdenes individuales, ya que la planteada en el prototipo resultó ser confusa por su formato y disposición. Se logró implementar también el sistema de notificaciones al usuario en caso de una actualización del estado de su pedido.

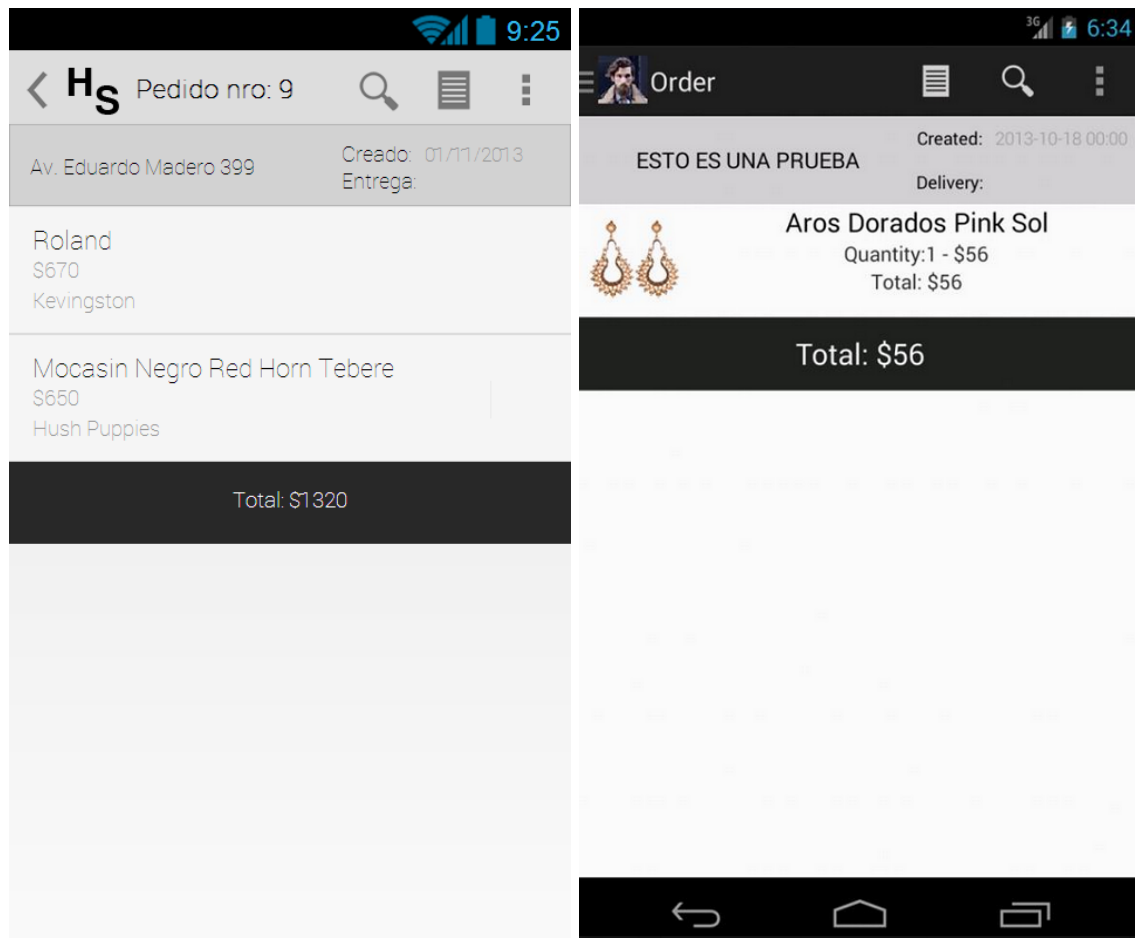
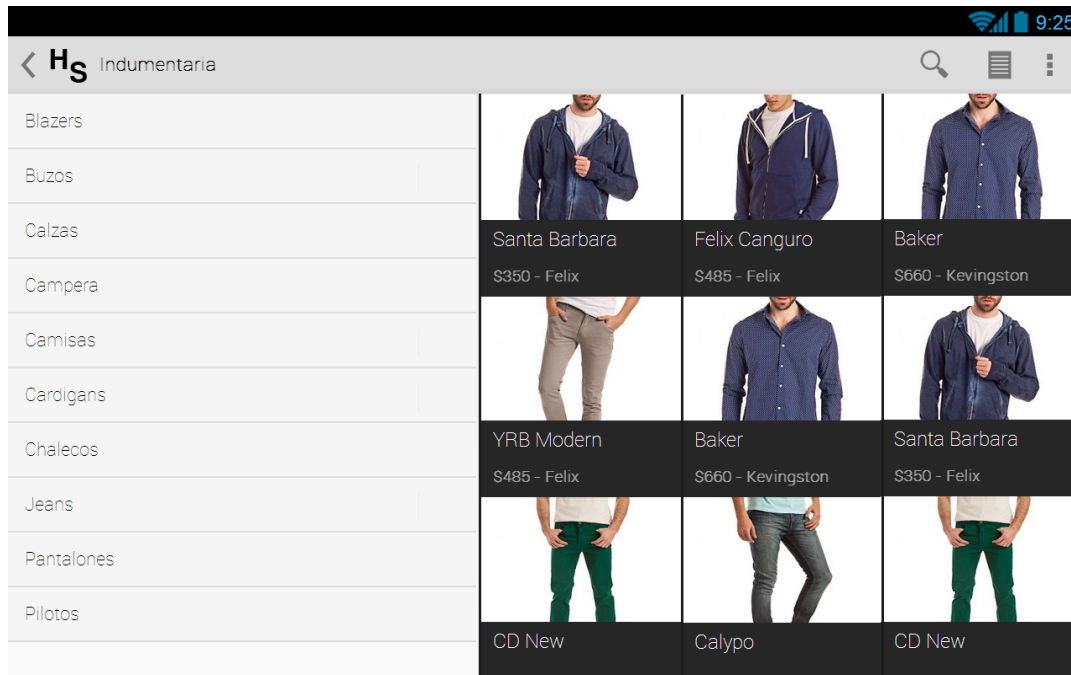


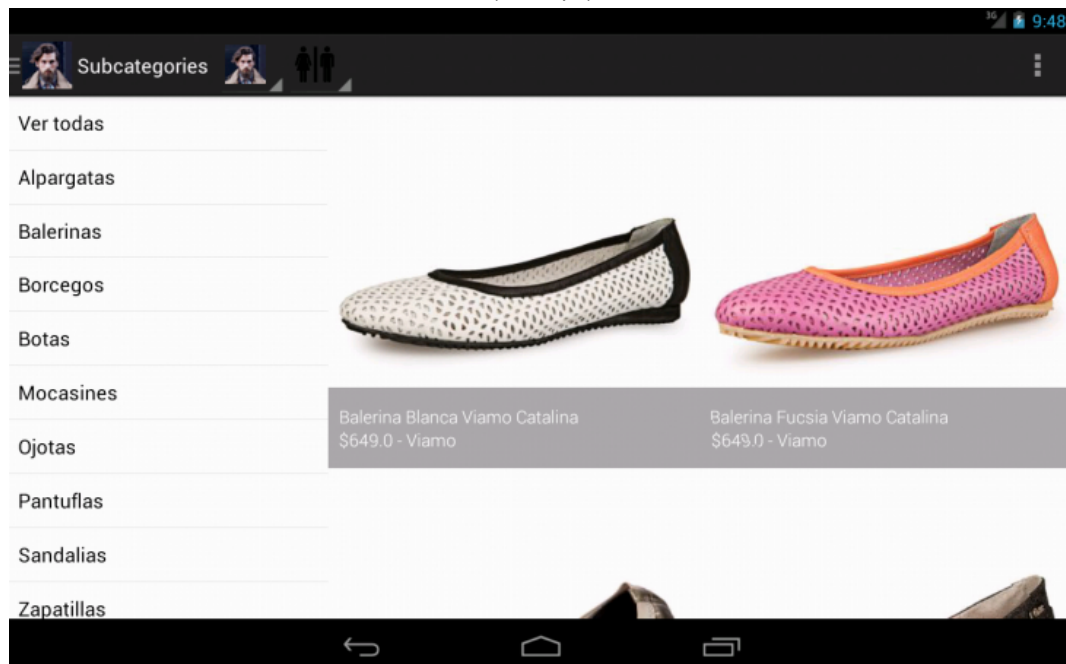
Figura 8

Tableta

En el caso de las tabletas, se decidió utilizar el amplio tamaño ofrecido para poder visualizar el producto en un tamaño en el que se puedan apreciar varios detalles, para no necesitar entrar a la vista del producto para ver las imágenes en un mayor tamaño.



(Prototipo)



(App definitiva)

Figura 9

Instructivo de Instalación

Para instalar la aplicación en un celular o tableta con Android basta con instalar el archivo HipsterShop.apk. El detalle para realizar dicha instalación es:

- 1) Copiar el archivo HipsterShop.apk al dispositivo móvil o su tarjeta de memoria microSD.
- 2) Descargar algún explorador de archivos para android; se recomienda el uso de "Apk Installer" (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.graphilos.apkinst&hl=en>).
- 3) Habilitar la instalación de aplicaciones de fuentes desconocidas en el dispositivo móvil: settings -> applications -> unknown sources (tildar).
- 4) Buscar HipsterShop.apk en la microSD o memoria de teléfono utilizando la explorador de archivos instalado en el punto 2.
- 5) Utilizar la aplicación.

De querer instalarlo desde código limpio de android, el procedimiento detallado más seguro, utilizando a Eclipse como ejemplo, es:

- 1) Descargar la librería gson de Google (<https://code.google.com/p/google-gson/>).
- 2) Descargar la librería ViewPagerIndicator (<http://viewpagerindicator.com/>).
- 3) Seleccionar Proyecto -> Propiedades -> Java Build Path -> Libraries -> Add External JAR.
- 4) Seleccionar el .lib de la carpeta descargada de gson.
- 5) Tildar la nueva librería en la pestaña de Order and Export.
- 6) Realizar 3-6 para el ViewPagerIndicator.
- 7) En caso de seguir teniendo errores, seleccionar la ruta hacia la carpeta Library del ViewPagerIndicator modificando manualmente el campo "android.library.reference." en el archivo de texto "project.properties".
- 8) Ejecutar un Project Clean.
- 9) Correr la aplicación.

Conclusiones finales

Como estimado en el primer informe, el tiempo de desarrollo fue muy reducido para la implementación de la aplicación móvil en comparación al tiempo de desarrollo de la aplicación web. Sin embargo, se llegó a concretar. Esto denota que las decisiones tomadas durante el diseño del prototipo en cuanto a la agilización estaban muy bien fundadas, y cumplieron su objetivo.

El diseño del prototipo antes de la implementación fue muy útil, ya que por haber hecho el diseño de la tableta antes que el desarrollo, se previno el uso de fragmentos para la creación de las actividades, no necesitando migrarlas.

Una conclusión más abstracta tomada fue acerca del desarrollo sobre Android en si: el manejo entre los fragmentos y las actividades, como así también sus métodos, resultaron muy contraintuitivos, siendo este un punto que muy probablemente se vea afectado en próximas actualizaciones de software de Android.

Finalmente, como previsto en el primer informe, el producto final no resultó tener un look and feel distinto a la aplicación web, logrando así la rápida asimilación de la aplicación por parte del usuario.