

# Android

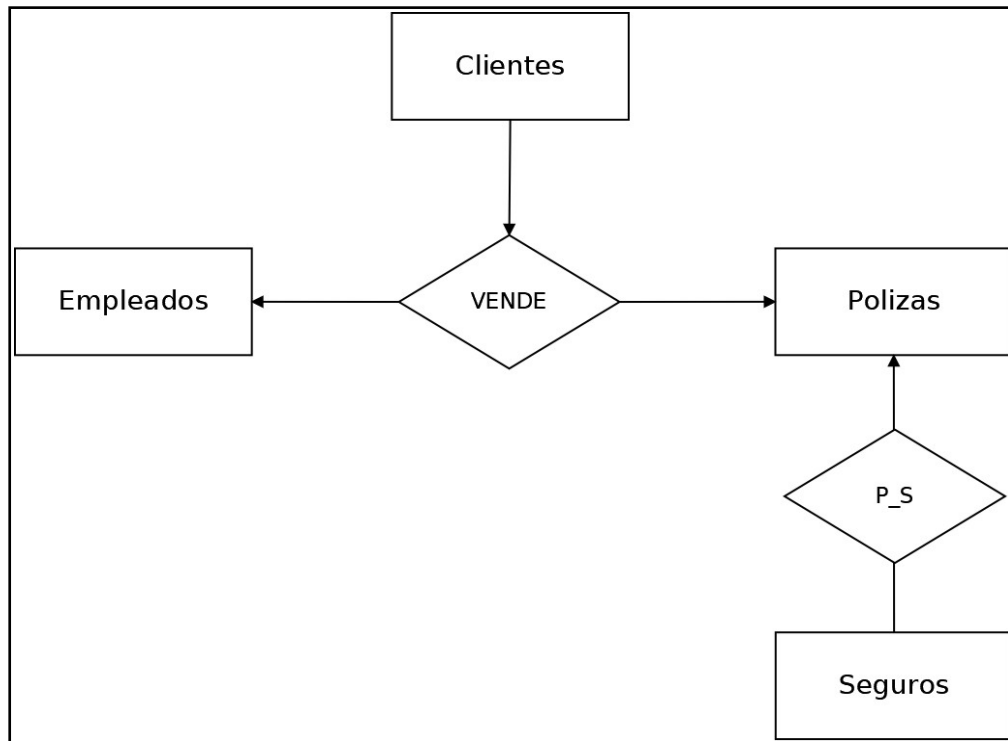
## Proyecto: Seguros



### Indice

Entidad relación.....	2
SQLite.....	2
Planificación y gestión del proyecto.....	3
Toma de decisiones.....	3
Casos de uso.....	4

## Entidad relación



- Nuestra Entidad Relación la hemos basado en una tabla que une tres entidades, la de Clientes, Pólizas y Empleados. Ya que de esta colgarán todas las demás.
- A parte de esta jerarquía arbórea también irá segregada por otra entidad que tendrá conexión con la entidad de Pólizas.

[Archivo con las tablas ejemplificadas](#)

## SQLite

- Hemos utilizado el sistema de SQLite, que es un sistema de bases de datos relacional muy parecida a la usada en nuestros estudios recientemente.
- Hemos empleado este sistema de gestión ya que produce muy poca carga en el acceso a la base de datos. Y a la hora de guardar tablas, índices y datos, estos se guardan en un único fichero.

## **Planificación y gestión del proyecto**

- Como primer parámetro para nuestra planificación de este proyecto hemos decidido hacer una lluvia de ideas basada en el problema del enunciado que nos ha otorgado nuestra profesora.
- Una vez logrado este primer paso comenzamos a planificar y ha idear un esquema subrayando las palabras claves para identificar las entidades que íbamos a desarrollar como Entidad/Relación.
- Para verificar y comprobar nuestro esquema del proyecto hablamos con nuestro cliente, para que verificase y validara nuestra esquematización, mediante la ilustración de una plantilla DIA y una serie de tablas ejemplificadas de la base de datos.
- También queríamos ser diferentes al resto y desarrollamos un logotipo propio y una plantilla personalizada.

## **Toma de decisiones**

- Nos hemos decidimos en la creación de cada plantilla, a partir de una serie de bocetos en papel y posteriormente los pasamos a código.
- A parte de la decisión de atacar el proyecto mediante unos bocetos de plantilla a papel. Hemos subido nuestro proyecto a la nube mediante Git Hub pudiendo desarrollarlo de forma más eficiente y adaptandolo a las situaciones padecidas actualmente.
- Una de las decisiones que tomamos fue centrarnos en la accesibilidad y usabilidad, ya que esta aplicación tiene un gran abanico de edades por

las que puede llegar a ser usada, por lo que empleamos lo aprendido en Diseño de interfaces para poder llegar esta aplicación a todo el mundo.

## **Casos de uso**

- Respecto a los casos de uso hemos usado dos personas para probar nuestra aplicación, en la que se encuentra una persona de 51 años con conocimientos básicos dentro del ámbito de la tecnología y un niño de 11 años el cuál de manera intuitiva tiene más facilidad a la hora de probar las nuevas tecnologías.
- En cuanto a las pruebas de uso a nuestra aplicación hemos tenido datos muy positivos ya que nuestra aplicación esta basada en la accesibilidad, mediante imágenes adecuadas para personas con dificultad en el campo visual y también cuenta con texto plano en cada una de ellas para que incluso personas con discapacidad visual puedan ejercer esta aplicación sin ningún tipo de incapacidad.
- Dentro de los casos probados por estos dos usuarios con diferentes edades, ninguno de ellos a tenido dificultades a la hora de emplear la aplicación.