



Título del Proyecto:

Ganappderia

Autor:

Moreno Trujillo,
Jhon Jairo

Director:

Jesus Tomás

**PROYECTO FINAL DEL CURSO:
Android Fundamentos**

Noviembre de 2015

Contenido

Título del Proyecto:	1
Autor:	1
Director:	1
Introducción	3
Descripción del problema	3
Justificación	4
Objetivos	5
Que hace la Aplicación	6
Licencia:.....	6
A destacar:.....	6
Como lo hace:.....	6
Captura de pantallas	7

Introducción

Descripción del problema

La ganadería es una de las principales actividades económicas que se desarrolla en nuestro país, pues Colombia es uno de los principales exportadores de carne tanto para Sur América como para el resto del mundo.

El buen manejo del ganado, el pastoreo, la organización del hato y el cuidado adecuado de los animales son factores determinantes para producir carne de óptima calidad y generar buenos ingresos a los ganaderos encargados a dicha actividad, quienes invierten dinero, tiempo, conocimiento y recursos físicos en dicha labor. Es por esto que teniendo la posibilidad de tener ganado en un predio familiar, me veo en la necesidad de profundizar en este campo y buscar opciones que me permitan adquirir conocimientos de ganadería y sobre todo me permitan gestionar el proceso que se lleva a cabo en este campo, todo esto apoyado de la tecnología y en especial en los dispositivos móviles.

Además de esto, se tiene el inconveniente en el manejo del ganado, toda vez que ese requiere llevar las cuentas de aspectos que implican la actividad de la ganadería, pues la compra del ganado, la adecuación de potreros, las vacunas, el pago a trabajadores, el registro del animal entre otros, son variables que se deben de almacenar en alguna parte con el fin de determinar la relación entre lo invertido y lo realmente ganado.

Justificación

Desarrollar una aplicación con el fin de llevar los datos correspondientes a la gestión de la ganadería, resulta imprescindible para el buen manejo de la actividad. Por ello es necesario apoyarse de un dispositivo móvil que permita al ganadero trasladarse a las distintas “ferias de ganado”, tomar los datos de los animales comprados como son: raza, peso, valor etc.; para posteriormente desplazarse a la finca y llevar todo el registro pertinente.

A parte de los registros del ganado, la finca juega un papel muy importante lo que también la aplicación móvil a desarrollar deberá permitir llevar un registro de los pagos efectuados a las personas empleadas para la labor de la ganadería así como todas las compras que se realicen para dicho fin (compra de bebederos, saladeros, abono, vacunas entre otros). Otra función importante es la muestra de información del hato, la descripción, ubicación en google maps, muestra de clima y estado del tiempo.

Objetivos

- ✓ Poner en práctica el conocimiento adquirido durante el curso Android Fundamentos y aplicar los conocimientos vistos según el proyecto planteado.
- ✓ Brindar una herramienta de manejo para el ganado adaptada a las necesidades personales diferente a las existentes en el mercado
- ✓ Entender la importancia del desarrollo de aplicaciones para los dispositivos móviles como herramienta que puede ayudar a mejorar los procesos que se llevan en diferentes actividades económicas.
- ✓ Tener facilidad y la comodidad de realizar labores ganaderas bien hechas con la ayuda de la gestión de los datos obtenidos a partir de esta actividad y el apoyo de la tecnología como son los dispositivos móviles y en particular el sistema operativo Android y los programas desarrollados en el.

Que hace la Aplicación

En esta primera versión, lleva el registro básico de algunos elementos importantes del hato así como de la ganadería en cuanto a bovinos se refiere como son: peso, valor, raza entre otros. Además de esto, permite manejar algunos tipos de gastos que son necesarios con respecto a la compra y venta de insumos para la ganadería.

Licencia:

Autorizo la difusión del código fuente con fines educativos siempre que se haga referencia al autor bajo los términos generales de la licencia "Academic Free License v.3.0".

A destacar:

- ✓ Manejo de Google Maps para la ubicación de la finca
- ✓ Ventanas emergentes para muestra de información
- ✓ Almacenamiento en Base de Datos a través de SQLite
- ✓ Visualización de URL para la información del estado del clima en la finca
- ✓ ImageButton e Iconos para una interfaz mucho más llamativa

Como lo hace:

Como todo registro en la ganadería, se debe de comenzar por agregar una a una las cabezas de ganado compradas en las diferentes ferias de compra y venta de animales que realizan en algunos municipios aledaños a la ciudad, esto lo realiza una actividad muy importante llamada *AgregarGanado*. Con la información registrada y almacenada, se obtienen los datos para trabajar con las diferentes variables y realizar los cálculos respectivos, pues cada una de las actividades como son *Ganado*, *Potreros*, *Finca* entre otros realizan la obtención de esos datos tanto por paso de datos entre Actividades con Intents como la utilización del Patrón de Diseño Singleton para obtener una instancia del objeto y así poder tener el valor de sus variables.

Posteriormente, la visualización de los otros datos los cuales son calculados únicamente son manipulados de manera local por las Actividades correspondientes (*Finanzas*, *Compras*, *Gastos*).

Captura de pantallas



