

Proyecto final

Máster en Desarrollo de aplicaciones para móviles

- Octubre 2015-

Nombre de la aplicación: Buddy

Autor: Francisco José López Sáez

Versión: beta1.1.0

Funcionalidad:

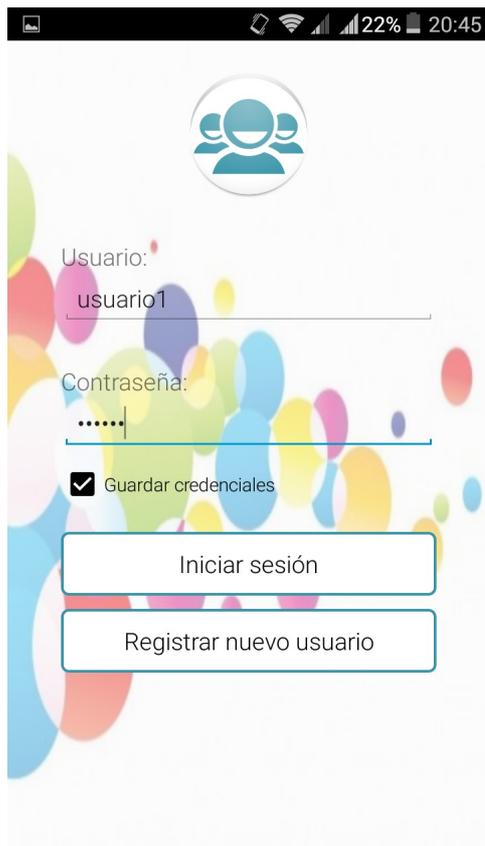
Buddy es un sistema de localización de amigos.

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”.

Cómo lo hace:

El sistema pedirá al usuario un nombre y una contraseña para realizar el login a la plataforma. El usuario deberá por tanto que darse de alta en la plataforma a través de la actividad Registro.



Usuario:
usuario1

Contraseña:
.....

Guardar credenciales

Iniciar sesión

Registrar nuevo usuario



Registro de nuevo usuario

Usuario:
usuario1

Contraseña:
.....

Vuelve a introducir la contraseña:
.....

Correo electrónico:
usu1@gmail.com

Registrar nuevo usuario

- Cuando se realiza el login, el usuario podrá ver, pulsando la pestaña del Tabhost Amigos, la lista de amigos por medio de un listView personalizado (declarando una nueva clase descendiente de BaseAdapter para formar los elementos de la lista).



- Se podrá localizar a los amigos del usuario siempre y cuando tengan la localización activada , ya sea a través de una red wifi o tengan el gps activado, utilizando para ello la clase `LocationManager`. En caso de no hacerlo, se visualizará la última localización válida guardada en la plataforma para dicho amigo.
- Para la visualización de la localización se ha usado la librería de Google maps.

El usuario podrá pasar por 3 estados diferentes:

Ausente: el usuario entra en la plataforma pero no tiene todavía la localización disponible.

Conectado: Dentro de la plataforma y localización activada.

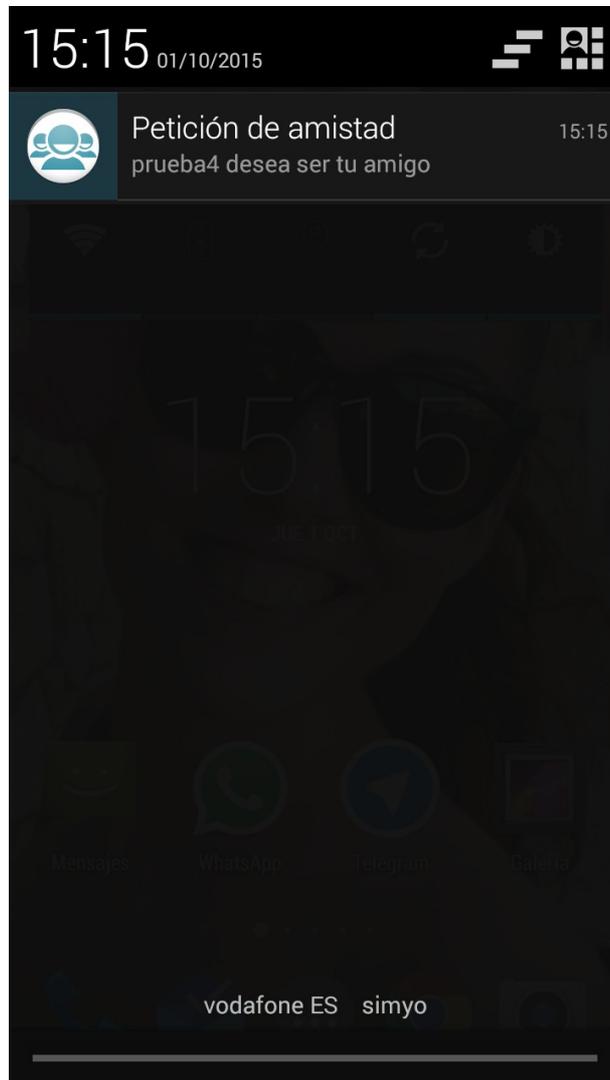
Desconectado:

El usuario se desconecta de la plataforma.

Además, el usuario tendrá un perfil con foto y la actividad que esté realizando. Tanto los cambios en el estado, como los del perfil, serán notificados a los usuarios de su lista de amigos a través de notificaciones push.



Si el usuario tiene la actividad principal pausada, recibirá una notificación, sino, se actualizará automáticamente su lista de amigos con los nuevos datos.



Para poder añadir amigos, el usuario mandará una petición de amistad, la cual tendrá que ser aceptada por el otro usuario. Cuando éste responda, se mandará otra notificación al usuario que hizo la petición. Todo ésto se realiza también a través de notificaciones push.



A destacar:

Uso de ListView personalizadas para representar a los amigos.

Servidor Web con varios servicios en php.

Uso de AsyncTask para todas las llamadas a través de internet sin que la interfaz gráfica se resienta.

SharedPreferences para guardar credenciales del último usuario que marcó la opción en el ingreso.

Mapa de Google maps api v2 con servicio de localización del api de Android(para red y GPS).

FrameActivity para el uso de los mapas de google.

Recursos alternativos(land) para la pantalla de localización de amigos.

Iconos en diversas dimensiones.

Un intentService para procesar las notificaciones push y poder actualizar la información de la lista de amigos.

WakefulBroadcastReceiver para recoger los eventos generados por las notificaciones push y que el dispositivo no vuelva a dormir hasta que el mensaje sea procesado.

Robustez ante errores con manejo de excepciones y mensajes toast y AlertDialog.

Uso de recursos en xml como @string, @color, etc.

Flujo de pantallas:

