

bolarte@ucundinamarca.edu.co LACTOSOFT – un software aplicado al test estándar del lactato la UDEC Extensión Soacha

Autores:

Brayan Fernando Olarte Ortiz

Jhoan Esneider cupitre Alejo

Presentado para optar el título de: Tecnología en desarrollo de software

Director:

Manuel Hernán Alvarado Sierra

**Universidad de Cundinamarca – Extensión Soacha.
Tecnología en Desarrollo de software
Facultad de ingeniería
Soacha-Cundinamarca**

2022
Lista de figuras

	pág.
Figura 1. Permiso a INTERNET	3
Figura 2. Dependencias.	4
Figura 3. Conexión Iniciar sesión	5
Figura 4. Obtener datos de usuario	6
Figura 5. Carpeta Clases Java.....	7
Figura 6. Actividades	8
Figura 7. Carpeta Res.	9
Figura 8. Carpeta Layout	10
Figura 9. Carpeta Values.	11

Manual Técnico de la aplicación LactoSoft Permiso de Internet

Para poder conectarse a la red se solicita el permiso de conexión a internet `<usespermission android:name="android.permission.INTERNET" />`, la cual se implementó en este proyecto.

Figura 1

Permiso de Internet

```
package="com.example.firebaseLoginKotlin">
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
<application|
  android:allowBackup="true"
  android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules"
  android:fullBackupContent="@xml/backup_rules"
  android:icon="@mipmap/ic_launcher"
  android:label="LactoSoft"
  android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
  android:supportsRtl="true"
  android:theme="@style/Theme.FirebaseLoginKotlin"
  tools:targetApi="31">
  <activity
    android:name=".SafeActivity"
    android:exported="false" />
  <activity
    android:name=".CanotajeActivity"
    android:exported="false" />
  <activity
    android:name=".NatacionActivity"
    android:exported="false" />
  <activity
    android:name=".CiclismoActivity"
    android:exported="false" />
```

Capture de las clases de java. Fuente: Android studio 2021

Dependencias

Las dependencias que se utilizaron en este proyecto básicamente son: volley, recyclerview, cardview, circleimageview, gridlayout y fragment.

Figura 2 Dependencias

```
dependencies {
    implementation fileTree(dir: 'libs', include: ['*.jar'])

    implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.2.0'
    implementation 'androidx.constraintlayout:constraintlayout:2.0.4'
    implementation 'androidx.legacy:legacy-support-v4:1.0.0'
    implementation 'androidx.lifecycle:lifecycle-extensions:2.2.0'
    testImplementation 'junit:junit:4.12'
    androidTestImplementation 'androidx.test.ext:junit:1.1.2'
    androidTestImplementation 'androidx.test.espresso:espresso-core:3.3.0'
    implementation 'com.android.volley:volley:1.1.1'
    implementation 'com.google.android.material:material:1.3.0'
    implementation 'androidx.recyclerview:recyclerview:1.0.0'
    implementation 'androidx.cardview:cardview:1.0.0'
    implementation 'de.hdodenhof:circleimageview:3.1.0'
    implementation 'androidx.gridlayout:gridlayout:1.0.0'
    implementation 'androidx.fragment:fragment:1.3.0-alpha07'
}
```

Capture Dependencias. Fuente: Android studio 2021

Conexión Inicio de sesión

Como se puede observar se hace la conexión con la base de datos MySQL por medio de un archivo PHP que se encuentra en el servidor web 000webhost, donde se implementan métodos de respuesta, los cuales tienen como objetivo verificar el inicio de sesión o de lo contrario saldrá un error, en el archivo PHP se hace la consulta la cual verifica si el usuario y la contraseña son válidos y por medio de un intent se iniciara la otra actividad, en este caso sería el Main2Activity.

Figura 3 Conexión Iniciar sesión

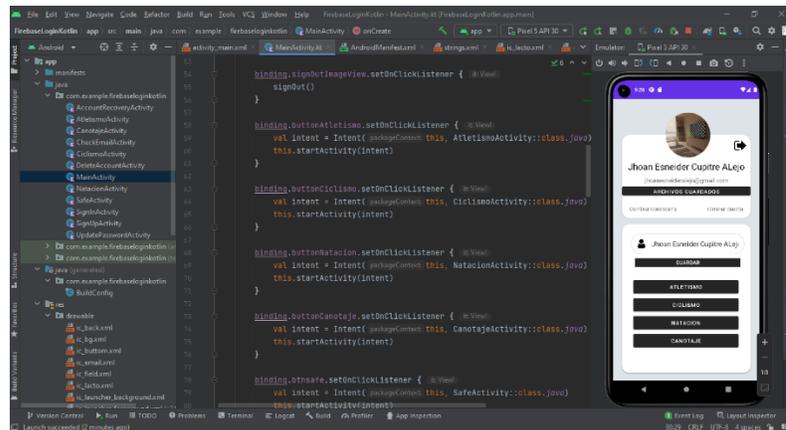
```
void iniciar_sesion() {  
    String url = "https://cunfit.000webhostapp.com/index.php/sesion.php?user="+txtUser.getText().toString() + "&pwd=" + txtPwd.getText().toString();  
    jrq = new JsonObjectRequest(Request.Method.GET, url, jsonRequest: null, listener: this, errorListener: this);  
    rq.add(jrq);  
}
```

Método iniciar sesión. Fuente: autoría propia.

Conexión Registrar usuario

Como se puede observar se obtienen los datos básicos del usuario y de sus pruebas sobre el test.

Figura 4 Obtener datos de usuario



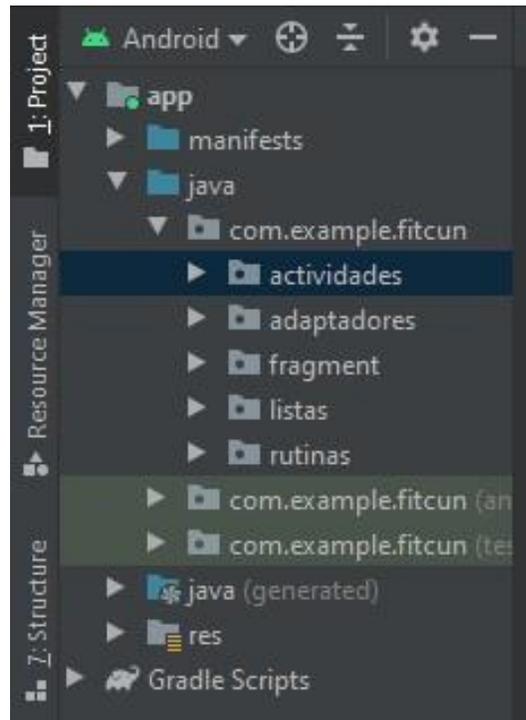
Método obtener datos de usuario. Fuente: autoría propia

Android studio

Al iniciar el proyecto en Android studio se puede visualizar una lista de carpetas, las cuales contienen las clases de Java dónde están ubicadas las actividades, los adaptadores, los fragment, las listas y las rutinas.

Figura 5

Clases de java



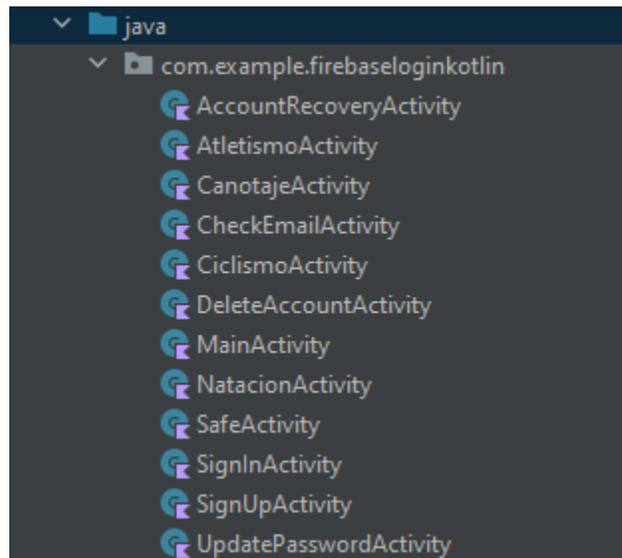
Capture de las clases de java. Fuente: Android studio 2021

Carpeta actividades

En esta carpeta se encuentran las clases principales de todo el proyecto, es decir son la parte fundamental de todo el modelo de código fuente de la aplicación, en las cuales se encuentran las siguientes inicioActivity, MainActivity, Main2Activity, PerfilActivity, planActivity, contenedorinstruccionActivity, avancesActivity.

Figura 6

Actividades



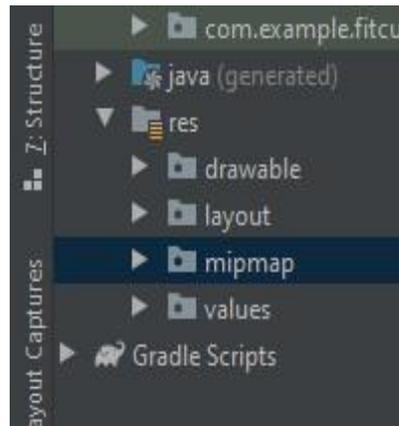
Capture de las actividades. Fuente: Android studio 2021

Carpeta res

Esta la carpeta está compuesta por una serie de subcarpetas las cuales son drawable, layout, mipmap y values.

Figura 7

Carpeta res

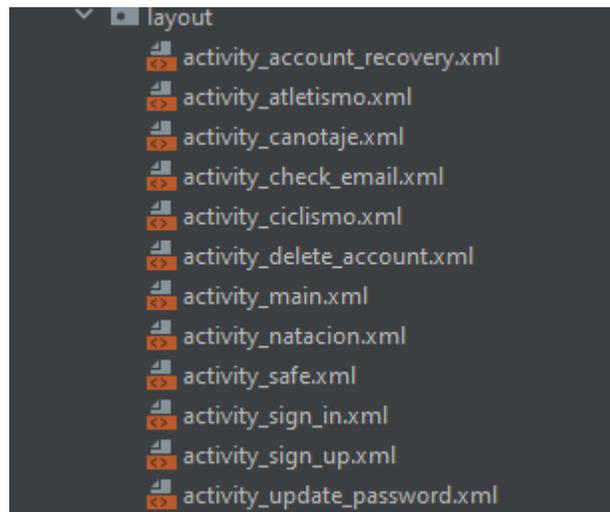


Capture de la carpeta res. Fuente: Android studio 2021

Carpeta Layout. Esta carpeta contiene todos los archivos XML, su objetivo principal es mostrar el diseño de cada interfaz utilizadas a través del proyecto.

Figura 8

Carpeta Layout

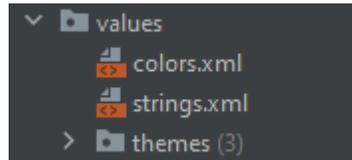


Capture de la carpeta Layout. Fuente: Android studio 2021

Carpeta Values. En esta carpeta podemos definir los valores como lo pueden ser los colores, cadena de caracteres o simplemente estilos.

Figura 9

Carpeta values



Capture de la carpeta values. Fuente: Android studio 2021