

Crea el teu projecte (II)

Amb totes les apps que hem dissenyat fins ara, es tractarà de crear el vostre projecte. És important que seguiu els passos de manera ordenada i que us fixeu amb les entregues de cada part, perquè així no us despistareu i organitzareu millor la vostra feina.

1. Què farà el vostre projecte?

El projecte que creareu serà una **app per anar a comprar al supermercat**. Resumint, l'app ha de servir per escriure i emmagatzemar una llista de la compra, buscar un supermercat en el mapa i guiar-nos des d'on som fins al supermercat desitjat.

2. Aspectes tècnics

Per tal que puguem utilitzar la app d'una manera pràctica, llistem aquí un seguit de components imprescindibles que la vostra app haurà de contenir:

Disseny dels components

1. Pantalla 1

- Camp de text per entrar els articles que vulgueu comprar al supermercat
- Botó per a enviar cada ítem de la llista que escriviu
- Etiqueta per a mostrar per pantalla la llista de productes que heu anat introduïnt
- Botó per a esborrar la llista de la compra un cop ja no la necessiteu

2. Pantalla 2

- Camp de text per entrar el nom del supermercat on volem anar a comprar
- Botó per a enviar el nom del supermercat
- Visor web per a mostrar el mapa on es localitza el supermercat
- Botó 'nostra el camí' perquè em mostri el camí cap a la destinació desitjada
- Botó per a netejar el nom del supermercat un cop ja no el necessiteu

3. Pantalla 3

- Visor web per a mostrar el mapa amb el camí cap a la destinació desitjada

4. Elements ocults

- Sensor d'ubicació
- TinyDB

Indicacions per a la programació dels blocs

1. Els articles que entreu al camp de text s'han d'emmagatzemar dins d'una llista. Consulteu aquest [enllaç](#) per veure com es fan les llistes dinàmiques d'aquest tipus.
2. Penseu d'emmagatzemar la llista a la memòria del telèfon utilitzant el component TinyDB, del qual vam parlar a la [pràctica 8](#). Això serà útil perquè quan apagueu l'app podreu recuperar el text de la llista.
3. Per a mostrar les indicacions cap al supermercat, també podeu guiar-vos per a la pràctica anteriorment mencionada.
4. Per a veure com crear una app amb varies pantalles, podeu consultar aquest [enllaç](#).

3. Publicació i presentació del joc. Aspectes formals

Llegiu bé els aspectes següents perquè els tindrem en compte a l'hora d'avaluar la app

1. El projecte el podeu fer de manera **individual o per parelles**
2. Es comprovarà que el projecte **contingui tots els elements** que us especificarem més endavant
3. Es tindrà en compte el **disseny gràfic** de la app
4. El **nom** triat per a la vostra app
5. En el moment d'entregar l'app, aquesta **necessàriament ha de funcionar**
6. L'app s'haurà de publicar en un [google sites](#). Apart dels elements habituals d'una app (captura de pantalla, blocs de codi, QR per descarregar l'app i enllaços als documents *.aia* i *.apk*) caldrà que a la web hi afegiu:
 - Logo de la app i/o altres elements de publicitat/merchandatge que vulgueu: cartell, anunci, spot publicitari
 - Possibles millores que s'hi puguin incorporar
7. Durant la presentació de la app als companys de classe, haureu de tocar els aspectes següents:
 - Sites on es presenta la vostra app
 - Disseny gràfic de la vostra app
 - Blocs de codi programats
 - Simulació i test in situ de l'app
 - Possibles millores que s'hi puguin incorporar
 - Logo i merchandatge

4. Temporalització. Entregues i terminis

- **Sessió 1:** Disseny i esquematització de la vostra app
- **Sessions 2-7:** Programació de la app
- **Sessions 8-9:** Preparació del google sites i de la presentació oral
- **Sessions 10-11:** Presentació oral de les apps als companys