QUAR

MANUAL DE USUARIO

Diego Fernando Mantilla Vega
DMANTILLA66@UNAB.EDU.CO

CONTENIDO

1. INTRODUCCION 2

1.1. OBJETO 2

1.2. AMBITO DEL SISTEMA 2

2. REQUISITOS DEL SISTEMA 3

2.1. SOFTWARE 3

2.2. HARDWARE 3

3. USO DE LA APLICACIÓN QuAR 4

1. INTRODUCCION

1.1. OBJETO

El presente documento tiene como propósito explicar el proceso paso a paso necesario para llevar a cabo la lectura y generación del marcador de datos usado en la aplicación QuAR.

1.2. AMBITO DEL SISTEMA

La aplicación denominada QuAR y este documento se encuentra dirigido a estudiantes o docentes.

2. REQUISITOS DEL SISTEMA

2.1. SOFTWARE

A continuación se mencionan las aplicaciones requeridas para lograr usar la aplicación.

QuAR

- Sistema Operativo: Android 2.1 o superior.

2.2. HARDWARE

En la siguiente lista de mencionan de una manera detallada los requerimientos necesarios para ejecutar la aplicación.

QuAR

- Tipo de dispositivo: Celulares inteligentes o tablets.
- Requiere cámara integrada: Si, probada con éxito en una resolución de 5 megapíxeles.
- Almacenamiento externo de 20MB (Usado para almacenar imágenes)
- Conexión a internet o RED (Requerido solo si la imagen o el contenido no se encuentra en el dispositivo).

3. USO DE LA APLICACIÓN QuAR

3.1. ELABORACIÓN DEL MARCADOR.

La elaboración del marcador es el paso más importante para interactuar con la aplicación, en este proceso existen diversas aplicaciones web o de escritorio que ayudan a generar códigos de barras QR, en esta oportunidad, teniendo en cuenta que se busca que la aplicación sea offline se interactuara con Zint Barcode Generator, una aplicación sencilla para la creación de este tipo de código disponible en http://sourceforge.net/projects/zint/

.A continuación se exponen los pasos necesarios para generar correctamente el marcador.

Para dar inicio se debe tener en conocimiento la ubicación de las imágenes, debido a que el tipo de ruta usada para cargar el archivo es absoluta. Una vez se haya determinado el sitio en donde se encontrara la información se ejecuta la aplicación Zint.

Al iniciar la aplicación aparecerá a formulario que se expone en la siguiente imagen.

Figura 1. Aplicación Zint.

Fuente: Propia.

En el formulario se debe seleccionar el tipo de código de barras “QR Code (ISO 18004)” en el campo “Simbology” y digitar el campo “Data to Encode” de la siguiente forma:

“url##<<URL DE LA IMAGEN>>##msj##<<ENCABEZADO>>”

Tal y como se puede observar, la cadena a codificar está compuesta por dos llaves, una denominada url, que almacena la url de la imagen o el objeto y msj, que contiene el encabezado que será visualizado en la pantalla del dispositivo, por ejemplo:

“url##http://imageshack.com/a/img849/2575/kk6pz.png##msj##Si la torta tiene tres pedazos, ¿qué fracción representa?”

Finalmente para generar el marcador se pulsa el botón “Save”.

3.2. USO DEL MARCADOR POR MEDIO DE LA APLICACIÓN.

Una vez se ha generado el marcador este puede ser descargado e impreso en una hoja de papel, Se procede a ejecutar la aplicación seleccionando el icono denominado QuAR, que se mostrara en el menú de aplicaciones del dispositivo una vez esta sea correctamente instalada

Figura 2. Aplicación QuAR

Fuente: Propia