

7. RELACIONES CON LOS CLIENTES

Para nuestra empresa tendrá preferencia el trato con los clientes y hacerles llegar la calidad y versatilidad de nuestro producto, por lo que nos tendremos que centrar en promocionarlo directamente al sector de clientes que sabemos que les va a ser de utilidad, mandando los datos de contacto y el uso de la versión gratuita a empresas e instaladores, así como a institutos y universidades para que puedan probar el funcionamiento y la utilidad de nuestra aplicación.

La idea que tenemos para mantener la fidelidad de los clientes es ir mejorando y seguir aumentando los servicios proporcionados, junto con el propósito de solucionar, de forma rápida y sencilla, todo tipo de cálculos para garantizar la seguridad y profesionalidad de instalaciones o construcciones.

Contaremos con un apartado de sugerencias donde los usuarios podrán dar sus opiniones sobre nuestra plataforma para futuras mejoras que puedan cubrir las necesidades y demandas de nuestros consumidores, así como recabar información sobre posibles incidencias para aumentar la calidad del servicio en nuestras futuras actualizaciones, aunque dispondremos también de un apartado de contacto donde personalmente podremos resolver cualquier problema que puedan tener nuestros clientes.





Proyecto de Empresa

CATEGORIA	NOMBRE	DESCRIPCION
Verificación de licencia y resultado	LicenseChecker	Es una clase que crea una instancia (o subclase) para iniciar una verificación de licencia.
	LicenseCheckerCallback	Es la interfaz que implementas para controlar el resultado de la verificación de licencia.
Política	Política	Es la interfaz que implementas para determinar si debes permitir el acceso a la aplicación en función de la respuesta de la licencia.
	ServerManagedPolicy	Implementación predeterminada de Policy. Utiliza la configuración que proporciona el servidor de licencias para administrar el almacenamiento local de los datos de la licencia, la validez de la licencia y los reintentos.
	StrictPolicy	Implementación alternativa de Policy. Aplica las licencias basadas en una respuesta de licencia directa del servidor solamente. No hay almacenamiento en caché ni solicitud de reintento.
Ofuscación de datos	Ofuscador	Interfaz que implementas si usas un elemento Policy (como ServerManagedPolicy) que almacena datos de respuesta de licencia en un almacenamiento persistente. Aplica un algoritmo de ofuscación para codificar y decodificar datos que se escriben o se leen.
	AESOfuscador	Es la implementación predeterminada del ofuscador que usa el algoritmo de encriptación o desencriptación AES para ofuscar o desofuscar datos.
Limitación del dispositivo	DeviceLimiter	Interfaz que implementas si quieres restringir el uso de una aplicación a un dispositivo específico. Se llama desde LicenseValidator. No se recomienda implementar DeviceLimiter para la mayoría de las aplicaciones, ya que requiere un servidor de backend y puede hacer que el usuario pierda el acceso a las aplicaciones con licencia, a menos que se haya diseñado con cuidado.
	NullDeviceLimiter	Es la implementación predeterminada de DeviceLimiter que no es operativa (permite el acceso a todos los dispositivos).
Núcleo de la biblioteca; no requiere integración	ResponseData	Es la clase que contiene los campos de una respuesta de licencia.
	LicenseValidator	Es la clase que desencripta y verifica una respuesta recibida del servidor de licencias.
	ValidationException	Es la clase que indica errores que se producen al validar la integridad de los datos que administra un ofuscador.
	PreferenceOfuscador	Es la clase de utilidad que escribe/lee datos ofuscados en la tienda SharedPreferences del sistema.
	ILicensingService	Es la interfaz IPC unidireccional sobre la cual se envía una solicitud de verificación de licencia al cliente de Google Play.
	ILicenseResultListener	Es la implementación de devolución de llamada IPC unidireccional sobre la cual la aplicación recibe una respuesta asíncrona del servidor de licencias.

Figura 4- Tabla de Licencias