



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

SurveyingPointCode

**Automatización del proceso
de delineación a partir de
datos de un Levantamiento
Topográfico.**



Presentado por
José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
en Universidad de Burgos — 20 de mayo
de 2019
Tutores: Dr. César Ignacio García-Osorio
y Dr. Carlos López Nozal

Índice general

Índice general	I
Índice de figuras	III
Índice de tablas	v
Apéndice A Plan de Proyecto Software	1
A.1. Introducción	1
A.2. Planificación temporal	1
A.3. Estudio de viabilidad	11
Apéndice B Especificación de Requisitos	19
B.1. Introducción	19
B.2. Objetivos generales	19
B.3. Catalogo de requisitos	20
B.4. Especificación de requisitos	22
Apéndice C Especificación de diseño	37
C.1. Introducción	37
C.2. Diseño de datos	37
C.3. Diseño arquitectónico	39
C.4. Diseño procedimental	42
Apéndice D Documentación técnica de programación	43
D.1. Introducción	43
D.2. Estructura de directorios	43
D.3. Manual del programador	43

D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto	43
D.5. Pruebas del sistema	43
Apéndice E Documentación de usuario	45
E.1. Introducción	45
E.2. Requisitos de usuarios	45
E.3. Instalación	45
E.4. Manual del usuario	45
Bibliografía	47

Índice de figuras

A.1. Diagrama del ciclo iterativo <i>Scrum</i>	2
A.2. Gestión de tareas con <i>ZenHub</i> en una fase del proyecto.	3
A.3. Logo de <i>SurveyingPointCode</i>	4
A.4. Dibujo con líneas y <i>splines</i>	5
A.5. Compatibilidad entre licencias[8].	15
A.6. Mensaje de aviso de <i>Cookies</i>	16
B.1. Diagrama de general de casos de uso	22
B.2. Diagrama de caso de uso CU-01	23
B.3. Diagrama de caso de uso CU-02	24
B.4. Diagrama de caso de uso CU-03.	25
B.5. Diagrama de caso de uso CU-04	26
B.6. Diagrama de caso de uso CU-05.	28
B.7. Diagrama de caso de uso CU-06.	29
B.8. Diagrama de caso de uso CU-07	30
B.9. Diagrama de caso de uso CU-08	31
B.10. Diagrama de caso de uso CU-09	32
B.11. Diagrama de caso de uso CU-10.	33
B.12. Diagrama de caso de uso CU-11.	34
B.13. Diagrama de caso de uso CU-12	35
B.14. Diagrama de caso de uso CU-13	36
C.1. Diagrama relacional principal.	38
C.2. Diagrama relacional elementos del dibujo.	39
C.3. Esquema de un patrón MTV.	39
C.4. Diseño arquitectónico con ORM y BBDD.	40
C.5. Arquitectura de <i>Docker</i> [4].	40

C.6. Arquitectura final de la aplicación con <i>Docker</i>	41
--	----

Índice de tablas

A.1. Costes de personal.	11
A.2. Costes de <i>hardware</i> y <i>software</i>	12
A.3. Costes varios.	12
A.4. Costes totales.	12
A.5. Tipos de suscripciones y cuotas	13
A.6. Dependencias del proyecto.	14
B.1. CU-01 Registro de usuarios.	23
B.2. CU-02 <i>Login</i> de usuarios.	24
B.3. CU-03 Carga de archivo de campo.	25
B.4. CU-04 Carga de archivo de configuración.	27
B.5. CU-05 Carga de archivo de símbolos.	28
B.6. CU-06 Asociar capas y colores.	29
B.7. CU-07 Asociar símbolos.	30
B.8. CU-08 Elegir versión de CAD.	31
B.9. CU-09 Dar nombre al archivo DXF generado.	32
B.10.CU-10 Conversión a DXF.	33
B.11.CU-11 Descargar archivos.	34
B.12.CU-12 <i>Logout</i>	35
B.13.CU-13 Limpiar archivos.	36

Apéndice A

Plan de Proyecto Software

A.1. Introducción

En este apartado se va a detallar como se ha llevado a acabo la planificación del proyecto. En la planificación es donde se estudia el coste tanto en tiempo, como en recursos y también, aunque sea un proyecto educacional, el coste económico y sus posibles beneficios.

Con los resultados obtenidos realizaremos la planificación temporal del proyecto y el estudio de viabilidad del mismo.

A.2. Planificación temporal

Como ya se ha mencionado en el inicio del proyecto se ha optado por seguir la metodología ágil *Scrum*. Se ha intentado seguir fielmente, con la salvedad de que normalmente en este tipo de proyectos participan varias personas y en este ha participado solo una persona, con la supervisión del tutor.

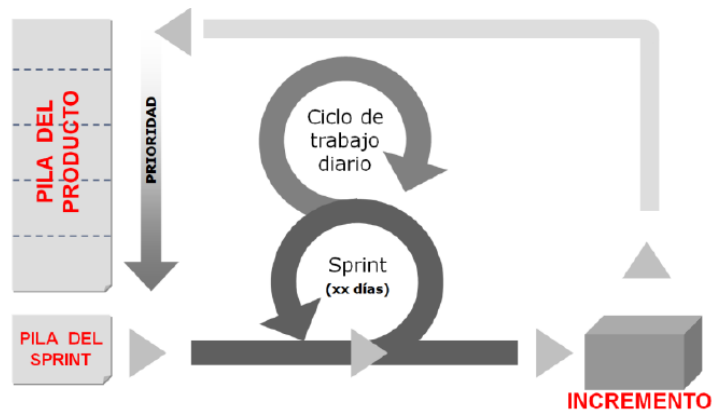


Figura A.1: Diagrama del ciclo iterativo *Scrum*.

Scrum se basa en aplicar una estrategia de desarrollo incremental, que intenta mantener un ritmo de avance constante. Se planifican una serie de *sprints* donde se debían desarrollar una serie de tareas completamente funcionales. La duración de estos *sprints* era de una semana y al final de cada *sprint* se realizaban reuniones para comprobar si se habían cumplido los objetivos y planificar el siguiente *sprint*.

Los requisitos del sistema se registraron en dos formatos:

- **Pila del producto:** como una lista ordenada de todo aquello que el propietario de producto cree que necesita el producto. La pila del producto nunca se da por completada; está en continuo crecimiento y evolución.
- **Pila del *sprint*:** como una lista de las tareas necesarias para construir las historias de usuario que se van a realizar en un *sprint*. Refleja los requisitos vistos desde el punto de vista del equipo de desarrollo.

Para la gestión del proyecto se utilizó *ZenHub*, en ella podíamos hacer el seguimiento de lo que está en revisión, lo que debe probarse, lo que se está haciendo o lo ya cerrado.

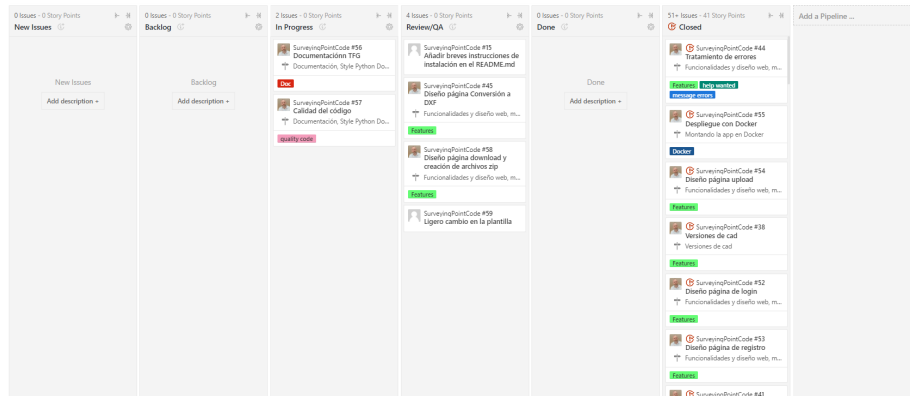


Figura A.2: Gestión de tareas con *ZenHub* en una fase del proyecto.

A continuación se describen los diferentes *sprints* que se han realizado:

Sprint 1 (24/01/2019 - 30/01/2019)

En este primer *sprint* y como primera toma de contacto con el proyecto, los objetivos planteados fueron los siguientes:

- Preparación del entorno de trabajo. El proyecto se iba a desarrollar en Python, se instaló la version *Python 3.7* y como entorno de la aplicación *PyCharm 2019.1.1 Community Edition*.
- Repaso de conocimientos en *GIT* y creación del repositorio en *GitHub*. Se refrescaron los conocimientos en *GIT*, en algunos tutoriales online como *git - la guía sencilla* [6] y *Tutorial de Git. Manual básico con ejemplos* [10]
- Formación en *PEPs*. Para conocer bien las guías de estilo y la convenciones de *Python*, se consultaron las guías PEP 8 y PEP 257, mencionadas en la memoria.
- Formación en *LaTeX*. Se consulto como guía principal, el libro Edición de Textos Científicos *LaTeX*[1]. Y como herramientas para realizar la memoria se instalaron las aplicaciones :*Texmaker 5.0.3* y *MikTex 2.9*.
- Diseño del logotipo de la aplicación.



Figura A.3: Logo de *SurveyingPointCode*.

Sprint 2 (31/01/2019 - 06/02/2019)

Los objetivos planteados fueron los siguientes:

- Formalización de la entrada de datos: Se procede a formalizar la gramática que debe tener el archivo de entrada y se determina que: El archivo de entrada será un archivo de texto, compuesto por una o múltiples líneas. Estas líneas serán los puntos medidos en campo y cada línea tendrá la siguiente estructura:

número de punto, coordenada x, coordenada y, coordenada z, código

- El numero de punto debe ser de tipo *integer*
 - Las coordenadas x,y,z de tipo *float* o *integer*
 - El código de tipo string, pudiendo estar formado por letras, números y los signos '-' y '+'
- Elección de una herramienta de análisis sintáctico: Se elige una herramienta de análisis sintáctico para poder validar los archivos de entrada. Las opciones eran:

- *Ply*
 - *ANTLR*
 - *Flex Bison*

Nos decantamos por *Ply* ya que está implementada completamente en *Python* y encaja perfectamente con la filosofía de realizar la mayor parte del proyecto con este lenguaje.

- Creación de un prototipo: Se creó un prototipo que permitía indicarnos si el archivo de entrada era correcto o no. Se comprobó su funcionamiento con dos archivos, uno con la gramática correcta y otro gramática incorrecta, y el resultado fue satisfactorio en ambos casos.

Sprint 3 (07/02/2019 - 13/02/2019)

Como objetivo se planteó seguir con el desarrollo de este primer prototipo, ampliando sus funcionalidades. Se definieron las siguientes tareas:

- Organizar elementos en listas de capas: Se leerán las líneas del fichero de entrada (puntos medidos en campo) y se organizarán en una estructura de datos en forma de lista, donde cada lista contendrá los elementos (puntos) correspondientes a una misma capa. Se obtuvo un resultado correcto.
- Identificar y organizar los diferentes tipos de líneas: Se pretende identificar todos los puntos que forman una línea, y almacenar todas las líneas existentes en estructuras de datos. Se obtuvo un resultado correcto.
- Comenzando con biblioteca **ezdxf**: Se comienza a estudiar la biblioteca **ezdxf** y a realizar pequeñas pruebas, incluyendo estas en el prototipo. Dibujar las líneas y *splines* de un fichero de entrada.

El resultado fue correcto, lo podemos ver en la siguiente imagen.

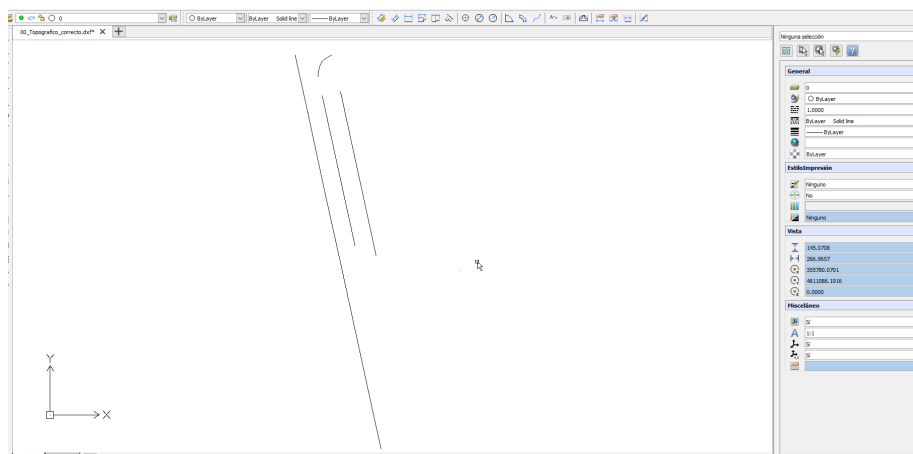


Figura A.4: Dibujo con líneas y *splines*

Sprint 4 (14/02/2019 - 20/02/2019)

Una vez acabado el primer prototipo funcional que podía validar un archivo, diferenciar las diferentes líneas y curvas, y generar un archivo DXF, el objetivo de este *sprint* fue comenzar a crear un prototipo basado en una aplicación Web, utilizando el *micro framework* **Flask**. Para ello se definieron las siguientes tareas:

- **Formación en Flask:** Se consultó la documentación de **Flask** mencionada en la memoria.
- **Prototipo con Flask:** Se creó un prototipo que permitía subir un archivo desde el equipo del usuario al servidor. Se obtuvo un resultado correcto.
- **Procesado del archivo subido y descarga del archivo DXF generado:** El prototipo debería validar el archivo subido por el usuario, lo convertiría a DXF, y permitiría descargarlo en su equipo. Se obtuvo un resultado correcto.

Aquí empezó a trabajar con un entorno virtual creado en *Anaconda*¹ por sugerencia del tutor.

Sprint 5 (21/02/2019 - 27/02/2019)

Ya teníamos la aplicación Web funcionando, el siguiente paso sería la validación de usuarios, el uso de una base de datos y a ser posible comenzar a investigar con *Docker* y alojar la base de datos en un contenedor. Para ello se definieron las siguientes tareas:

- **Comenzando con Docker:** Se consultó la documentación de *emphDocker* mencionada en la memoria, y se configuró un contenedor *PostGIS* para alojar la base de datos. También se configuró otro contenedor *PgAdmin4* para poder administrar y ver las modificaciones en la base de datos más fácilmente. También serviría para probar como conectar dos contenedores entre sí.
- **Validación de usuarios:** Se implementó la aplicación para que un usuario pudiera logearse y registrarse. Se diseñó el modelo de la base de datos y la base de datos se crearía automáticamente al arrancar la aplicación.

¹*Anaconda*: <https://www.anaconda.com/>

Se utilizaron las librerías `SQLAlchemy` y `Flask-Login`, mencionadas en la memoria, de las cuales se estudió su documentación. Se obtuvo un resultado correcto.

Sprint 6 (08/03/2019 - 13/03/2019)

Este *sprint* se basó en el aprendizaje de *HTML*, formularios y *Bootstrap*. Incluyendo el tratamiento de mensajes `flash` en `Flask`.

También se estudió como incorporar un visor en el navegador, para poder visualizar el plano. Se estudiaron varias opciones:

- Convertir el archivo a formato SVG: Se convirtió el archivo DXF a SVG, con un conversor online², pero el resultado obtenido no era lo esperado. Se probó con otros conversores siendo el resultado igual de malo, por lo que se descartó esta opción.
- Usar el visor *Three-Dxf*: *Three-Dxf*³ en un visor en *JavaScript*, para archivos DXF, que se podría incorporar a cualquier aplicación Web. En su documentación indicaba que soportaba los elementos que usábamos en nuestros DXF, como los tipos de líneas, tipos de símbolos, etc. Pero comprobándolo resultó que no era así, daba errores. Conseguía visualizar archivos muy simples, pero no los que necesitábamos en este proyecto.

Al final se descartó la idea de que la aplicación tuviera un visor incorporado.

Sprint 7 (14/03/2019 - 20/03/2019)

Este *sprint* se basó en implementar funciones que crearan los elementos del archivo DXF. Para ello se definieron las siguientes tareas:

- Creación de capas: Creación de capas en el DXF, a partir de los códigos del archivo de campo. Hay tres capas que se deberían crear siempre:
 - *Point*: Capa que deberá contener todos los puntos.
 - *Altitude*: Capa que deberá contener la altitud de todos los puntos. en forma de texto.

²convertio: <https://convertio.co/es/dxf-svg/>

³Three-Dxf: <https://github.com/gdsestimating/three-dxf>

- *Label*: Capa que deberá contener el código de todos los puntos, en forma de texto.

Se obtuvo un resultado correcto.

- Inserción de puntos en el modelo: Se insertan todos los puntos del archivo de campo en el modelo del dibujo. Se dibujan también , los textos correspondientes al código y a la elevación del punto, cada uno en su correspondiente capa, todo ello interpretando la codificación. Se obtuvo un resultado correcto.
- Creación de circunferencias: Se crearían círculos, a partir de un punto y un radio, y se guardarían en su correspondiente capa, todo ello interpretando la codificación. Se obtuvo un resultado correcto.
- Creación de líneas: Se crearían líneas, a partir de una serie de puntos, y se guardarían en su correspondiente capa, todo ello interpretando la codificación. Se obtuvo un resultado correcto.
- Creación de cuadrados: Se crearían cuadrados, a partir de dos puntos, y se guardarían en su correspondiente capa, todo ello interpretando la codificación. El cuadrado siempre se dibujaría a la derecha de la alineación definida por estos dos puntos. Se obtuvo un resultado correcto.
- Creación de rectángulos: Se crearían rectángulos, a partir de tres puntos, y se guardarían en su correspondiente capa, todo ello interpretando la codificación. Se obtuvo un resultado correcto.
- Uso de puntos no medidos en campo: Se utilizarían puntos no medidos en campo para la generación de líneas y se guardarían en su correspondiente capa, todo ello interpretando la codificación. Se obtuvo un resultado correcto.

Una vez dibujados los elementos, se mejoró estéticamente el dibujo, modificando el tamaño de los textos y su posición respecto a los puntos.

Sprint 8 (21/03/2019 - 27/03/2019)

En este *sprint* se comenzó con la realización de test unitarios, estudiando las diferentes opciones. También como se podría leer un archivo DXF proporcionado por el usuario, que contuviera símbolos en forma de bloques y una vez , incorporarlos al modelo de dibujo que queríamos generar. Para ello se definieron las siguientes tareas:

- Estudio de una biblioteca de Python para la realización de los test unitarios : Se consideraron las bibliotecas: `unittest`[7] y `pytest`[9]. La opción elegida fue `unittest` esta biblioteca ya se había usado durante la realización del grado.
- Comienzo con los test unitarios.
- Crear una función para cargar un archivo DXF.
- Crear una función extraer los bloques del archivo DXF.
- Incorporar los bloques al modelo del dibujo.
- Asociar cada bloque con cada punto correspondiente, interpretando la codificación.

Se obtuvo un resultado correcto.

Sprint 8 (28/03/2019 - 03/04/2019)

En este *sprint* se comenzó a trabajar con la posibles versiones de CAD que podría generar la aplicación. También se comenzó a trabajar con el archivo de configuración de usuario, definiendo como sería su gramática e implementando un *parser* para poder validarlo. Para ello se definieron las siguientes tareas:

- Versiones de CAD válidas : Se comprobaría la generación del archivo DXF en diferentes versiones y su validez.
- Definición de gramática para el archivo de configuración de usuario.
- Carga y validación del archivo de usuario.

En este *sprint* se detecta un error en el uso de dos *parsers* que se detalla en la memoria, *Conflicto entre parsers*.

Sprint 9 (04/04/2019 - 10/04/2019)

En este *sprint* se comenzó a trabajar con las sesiones de `Flask` multi-usuario, se continuó con la definición, e implementación de funciones para la gestión del archivo de configuración de usuario y se soluciona el problema de del conflicto entre los dos *parsers*. Para ello se definieron las siguientes tareas:

- Gestión del archivo de configuración de usuario.
- Problema con el uso de dos *parsers*.
- Carga y validación del archivo de usuario.
- Comienzo con las sesiones en *Flask*.

Sprint 10 (11/04/2019 - 24/04/2019)

Este *sprint* se consideró más largo, había una semana de vacaciones en medio. Básicamente se basó en completar las funcionalidades Web, el diseño de la Web , y el tratamiento de los mensajes de aviso. Para ello se definieron las siguientes tareas:

- Añadir funcionalidades a al Web: Añadir o quitar botones, menús, etc.
- Mejorar el diseño de la Web: Página de inicio, barra de navegación superior, página de login, etc.
- Tratamiento de errores: Ver e implementar las distintas formas , en que se presentaran los errores o mensajes de aviso al usuario.

Se solucionaron errores como, el surgido al añadir la letra «ñ» y la tildes, a la gramática del archivo de configuración (se puede ver la solución en la memoria *Codificación UTF-8*). También un error no detectado anteriormente en la función `calculate_azimut_distance`, con un error de división por 0. Además se comprobó que la paleta de colores de los programas CAD, no era la habitual (se puede ver la solución en la memoria *Paleta de colores en CAD*)

Sprint 11 (25/04/2019 - 01/05/2019)

En este *sprint* y como parte final de la aplicación, el objetivo era que la aplicación se desplegara en *Docker*. En un principio integrar la aplicación *Flask* y por último ejecutar todos los contenedores a la vez, con el uso de la herramienta *Docker Compose*. Se obtuvo un resultado correcto.

Sprint 12 (02/05/2019 - 15/05/2019)

En este *sprint* se tratará de redactar la documentación del proyecto.

***Sprint* 13 (16/05/2019 - 22/05/2019)**

En este *sprint* se continuará con la redacción de la documentación del proyecto. Además se añadirán las siguientes funcionalidades:

- Mensaje de *Cookies*.
- Tiempo de caducidad de la sesión de usuario
-

A.3. Estudio de viabilidad**Viabilidad económica**

En este apartado se analizan los costes del proyecto y también los posibles beneficios del proyecto en caso de comercializarse.

Costes**Costes de personal:**

El desarrollo del proyecto, tanto el tiempo empleado en la formación, como la implementación de la aplicación y redactar la documentación generada, ha sido llevado a cabo por una sola persona durante 476 horas. Considerando 40 horas semanales, hemos trabajado 2.98 meses, por lo que redondeamos a 3 meses de trabajo a tiempo completo. Si consideramos que el trabajo lo ha realizado un programador junior, el salario será el siguiente:

Concepto	Coste
Salario mensual neto	1.088,29 €
Retención IRPF (15 %)	296.,27 €
Seguridad Social (29,9 %)	590,56 €
Salario mensual bruto	1.975,12 €
Total 3 meses	5.925,36 €

Tabla A.1: Costes de personal.

La retribución[5] a la Seguridad Social se ha calculado como un 23,60 % por contingencias comunes, más un 5,50 % por desempleo de tipo general, más un 0,20 % para el Fondo de Garantía Salarial y más un 0,60 % de

formación profesional. En total un 29,9 % que se aplica al salario bruto.

El porcentaje de IRPF[11] se ha establecido en el 15 % ya que es el considerado como rendimientos de trabajo para la elaboración de obras científicas.

Costes de *hardware* y *software*:

A continuación se presentan los costes por el *emphhardware* y *software*, utilizado, en el desarrollo del proyecto. Considerando una amortización a 5 años y se ha usado 3 meses.

Concepto	Coste	Coste amortizado
Ordenador personal	1.200 €	60 €
Windows 10 Home	145 €	7,25 €
Total	1.345 €	67,25 €

Tabla A.2: Costes de *hardware* y *software*.

Costes de varios:

El resto de costes del proyecto son:

Concepto	Coste
Alquiler de oficina	250 €
Internet	120 €
Total	370 €

Tabla A.3: Costes varios.

Costes totales:

El coste total del proyecto es:

Concepto	Coste
Personal	5.925,36 €
<i>Hardware & Software</i>	67,25 €
Varios	370 €
Total	6.362,61 €

Tabla A.4: Costes totales.

Beneficios

En un principio se desplegará o distribuirá la aplicación de forma gratuita. Se evaluará su grado de aceptación en el mercado y si es viable, se estudiará como distribuir la aplicación comercialmente. Un modelo de negocio podría ser, establecer diferentes cuotas por tramos, en función del tamaño de los archivos o del número de puntos a convertir.

Por ejemplo:

Número de puntos	Cuota
10.000	10 €/mes
30.000	20 €/mes
Sin Límite	40 €/mes

Tabla A.5: Tipos de suscripciones y cuotas

Añadiendo nuevas funcionalidades, se estudiarán otros parámetros en el modelo de negocio como por ejemplo, si el usuario desea:

- Imprimir el plano.
- Almacenar en la aplicación una base de datos con símbolos.
- Unir varios archivos.
- Modificar la escala y el formato del plano.
- ...

En este caso la idea sería ofrecer paquetes con diferentes funcionalidades a diferentes precios, por ejemplo:

- Paquete básico: Conversión de ficheros.
- Paquete intermedio: Conversión de ficheros, cambios de escalas y formatos.
- Paquete avanzado: Conversión de ficheros, cambios de escalas y formatos, impresión de archivos.
- Paquete completo: Todas las opciones.

Podría existir una funcionalidad gratuita, que permitiera visualizar el archivo, sin permitir nada más, para atraer posibles clientes.

Viabilidad legal

Licencias de *software*

En este apartado se mostraran las licencias de las herramientas y bibliotecas de *software* utilizadas en el desarrollo del proyecto. Por otra parte, asignaremos una licencia a este proyecto.

En la tabla siguiente se pueden ver las licencias de las dependencias utilizadas.

Dependencia	Versión	Descripción	Licencia
Flask	1.0.2	<i>Micro framework</i> Python crear aplicaciones Web.	BSD
Ply	3.11	Herramienta de análisis sintáctico en Python.	BSD
ezdxf	0.8.9	Paquete de Python para crear y modificar dibujos DXF.	MIT
SQLAlchemy	1.2.18	Conjunto de bibliotecas SQL de Python y ORM.	MIT
flask-login	0.4.1	Biblioteca para gestionar sesiones de usuarios en Flask .	MIT
WTForms	2.2.1	Biblioteca para generar y validar formularios Web en Python	BSD
bs custom file input	1.3.2	<i>Plugin</i> de Bootstrap para entrada de archivos.	MIT
Bootstrap	4	Bootstrap es una biblioteca multiplataforma para el diseño de sitios Web.	MIT
Bootstrap Colorpicker	3.1.1	<i>Plugin</i> de selector de color modular para Bootstrap 4.	MIT
TinyColor	1.4.1	Es un <i>micro framework</i> que permite la manipulación y conversión de color en JavaScript	MIT
jquery.cookie	1.4.1	Es un <i>plugin</i> de <i>jQuery</i> para gestionar las <i>cookies</i> .	MIT

Tabla A.6: Dependencias del proyecto.

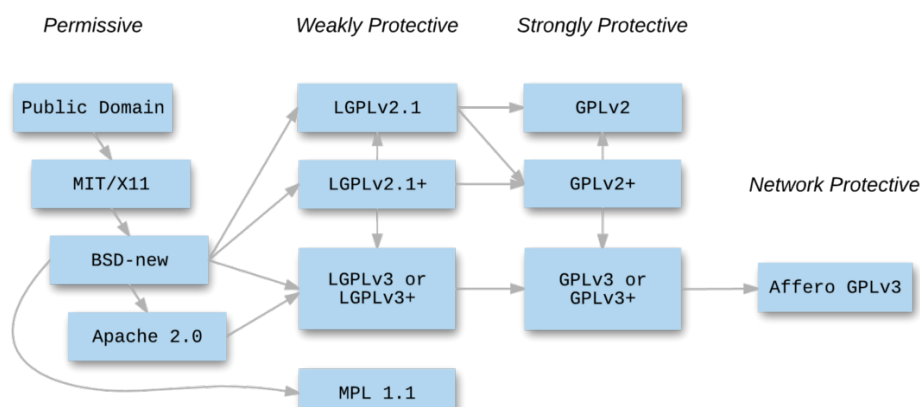


Figura A.5: Compatibilidad entre licencias[8].

Como se puede observar en la figura anterior, podemos aplicar cualquier licencia a nuestro proyecto respecto a las dependencias que tenemos.

Se ha optado por:

GNU General Public License v3.0

«Exige la publicación del código fuente y que todos los trabajos derivados del original conserven la misma licencia GPL, no permite enlaces con módulos privativos (de código cerrado) y requiere que todos los cambios realizados a la versión original sean reflejados en el código fuente con sus respectivos autores. Los derechos de autor deben conservarse tanto en el código fuente como en los binarios.»[2]

Política de *Cookies*

El desarrollo de la aplicación ha implicado el uso de sesiones y por consiguiente, el uso de *Cookies*.

Las obligaciones legales de las *cookies* se encuentran en: el artículo 22.2 LSSI, este sentido el Grupo de Trabajo del Artículo 29 en su Dictamen 4/2012, indica que, quedan exceptuadas las que tienen por finalidad:

- *Cookies* de entrada del usuario.
- *Cookies* de autenticación o identificación de usuario (únicamente de sesión)
- *Cookies* de seguridad del usuario

- *Cookies* de sesión de reproductor multimedia
- *Cookies* de sesión para equilibrar la carga
- *Cookies* de personalización de la interfaz de usuario
- *Cookies* de complemento (*plugin*) para intercambiar contenidos sociales

En este caso, no estamos obligados a informar[?], las que usa *Surveying-PointCode* son de tipo:

«*Cookies* de autenticación o identificación de usuario (únicamente de sesión).»

Aun así se ha implementado un mensaje informando de que se está utilizando *cookies* y cual es su uso.

El mensaje es el siguiente:

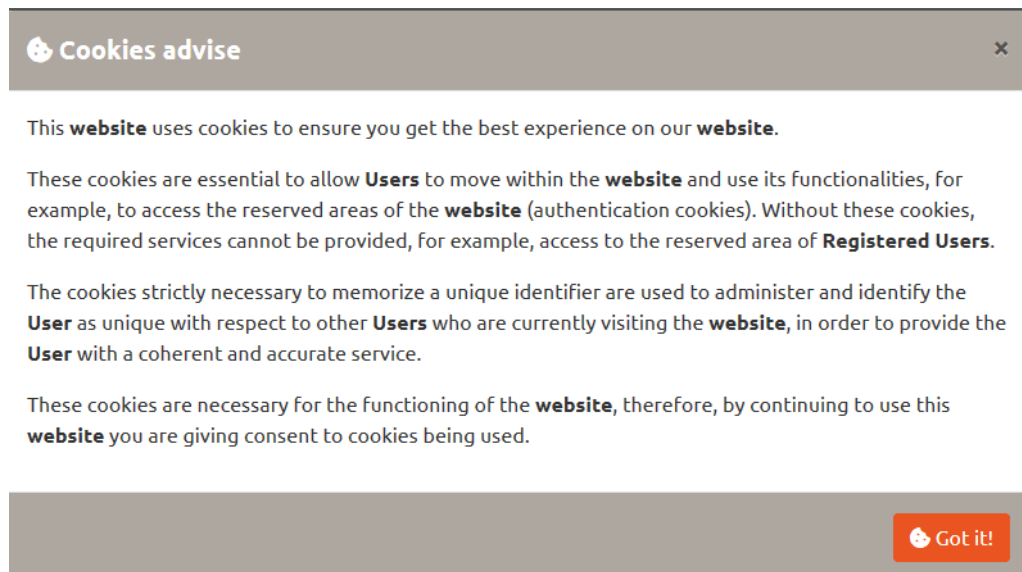


Figura A.6: Mensaje de aviso de *Cookies*.

Licencia en la documentación

Con respecto a la documentación se ha optado por una licencia de tipo *Creative Commons* y se ha elegido la siguiente:

CC BY-NC-SA 4.0[3]

Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, siempre y cuando le reconozcan la autoría y sus nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

Apéndice *B*

Especificación de Requisitos

B.1. Introducción

En este anexo se describen los servicios que ha de ofrecer la aplicación *SurveyingPointCode* y las restricciones asociadas a su funcionamiento. La función principal de la especificación de requisitos es servir como medio de comunicación entre clientes, usuarios, y desarrolladores.

Se recogerán todos los requisitos funcionales y no funcionales.

B.2. Objetivos generales

En este apartado se detallarán los distintos objetivos generales que se persiguen con este proyecto:

- Definir una codificación de puntos en un levantamiento topográfico que permita la automatización del proceso e delineación y mejore la toma de datos en campo.
- Desarrollar una aplicación Web, que permita la conversión de un archivo de campo, con datos topográficos a un archivo DXF, interpretando la codificación y generando todos los elementos del dibujo de forma automática.
- Trabajar con archivos personalizados del usuario como: configuración de la conversión y archivo DXF de símbolos, para la obtención del DXF final.
- El usuario debe estar registrado, para acceder a la aplicación.

B.3. Catalogo de requisitos

A continuación, definirán tanto los requisitos funcionales como los no funcionales necesarios para cumplir con los objetivos generales.

Requisitos funcionales

- **RF-1 Registro de usuario:** el usuario debe poder registrarse, mediante un nombre, un e-mail y una contraseña.
- **RF-2 *Login* de usuario:** el usuario debe poder *logearse*, mediante un e-mail y una contraseña.
- **RF-3 Carga de archivos:** el usuario debe ser capaz de gestionar diferentes tipos de archivos: de campo, de configuración de la conversión y de símbolos.
 - **RF-3.1 Carga de archivo de campo:** el usuario debe poder cargar este archivo con los datos de un levantamiento topográfico, indicando su validez y en caso contrario, indicando cual es su error. Este archivo es obligatorio.
 - **RF-3.2 Carga de archivo de configuración:** el usuario debe poder cargar este archivo con los datos de una configuración personalizada para la conversión, indicando su validez y en caso contrario, indicando cual es su error. Este archivo es opcional.
 - **RF-3.3 Carga de archivo DXF con simbología:** el usuario debe poder cargar este archivo DXF con símbolos personalizados, indicando su validez y en caso contrario, indicando cual es su error. Este archivo es opcional.
- **RF-4 Conversión:** el usuario debe ser capaz de generar un archivo DXF, partiendo del archivo de campo, pudiendo configurar esa conversión utilizando los archivos opcionales. Debe también existir la posibilidad de configurar desde cero o modificar una configuración de la conversión existente a través de la interfaz gráfica. El usuario debe poder elegir la versión de CAD para el DXF a generar, y ponerle un nombre personalizado al archivo generado.
 - **RF-4.1 Asociar capas y colores:** el usuario debe poder asociar capas y colores, a los códigos, a través del archivo configuración de la conversión o de la interfaz.

- **RF-4.2 Asociar símbolos:** el usuario debe poder asociar símbolos a los códigos. Previamente debe haber cargado un archivo válido con símbolos.
- **RF-4.3 Elección de versión de CAD:** el usuario debe poder elegir la versión de CAD para generar el DXF, a través de un desplegable con las versiones disponibles.
- **RF-4.4 Elección de nombre del archivo DXF generado:** el usuario debe poder dar un nombre personalizado al archivo DXF generado.
- **RF-5 Descarga de archivos :** el usuario debe poder descargar los archivos generados a su equipo de forma individual o varios archivos en formato comprimido.
- **RF-6 Logout del usuario:** el usuario debe poder cerrar la sesión.
- **RF-7 Limpieza de archivos almacenados en el servidor:** la aplicación debe eliminar los archivos utilizados durante la sesión, al cerrarse la sesión.

Requisitos no funcionales

- **RNF-1 Usabilidad:** la aplicación debe ser intuitiva, con una curva baja de aprendizaje y mensajes de errores claros para el usuario.
- **RNF-2 Soporte:** la aplicación debe funcionar en los navegadores Web más usuales, como: Google Chrome, Mozilla Firefox y Microsoft Edge.
- **RNF-3 Rendimiento:** la aplicación debe tener unos tiempos de conversión del archivo mínimos, por ejemplo, con archivos de campo de tamaño grande, 5.000 puntos, debe realizar la conversión en no más de 5 segundos.
- **RNF-4 Escalabilidad:** la aplicación debe ser desarrollada de manera que permita la escalabilidad de la misma de forma sencilla.
- **RNF-5 Seguridad:** la aplicación debe gestionar de forma adecuada todos los datos sensibles, como claves, tokens, etc.

B.4. Especificación de requisitos

A continuación se mostrarán los diagramas de casos de uso y el detalle de cada uno de ellos.

Actores

En este sistema, existe un actor que interactuará con el sistema, y el propio sistema.

Casos de uso

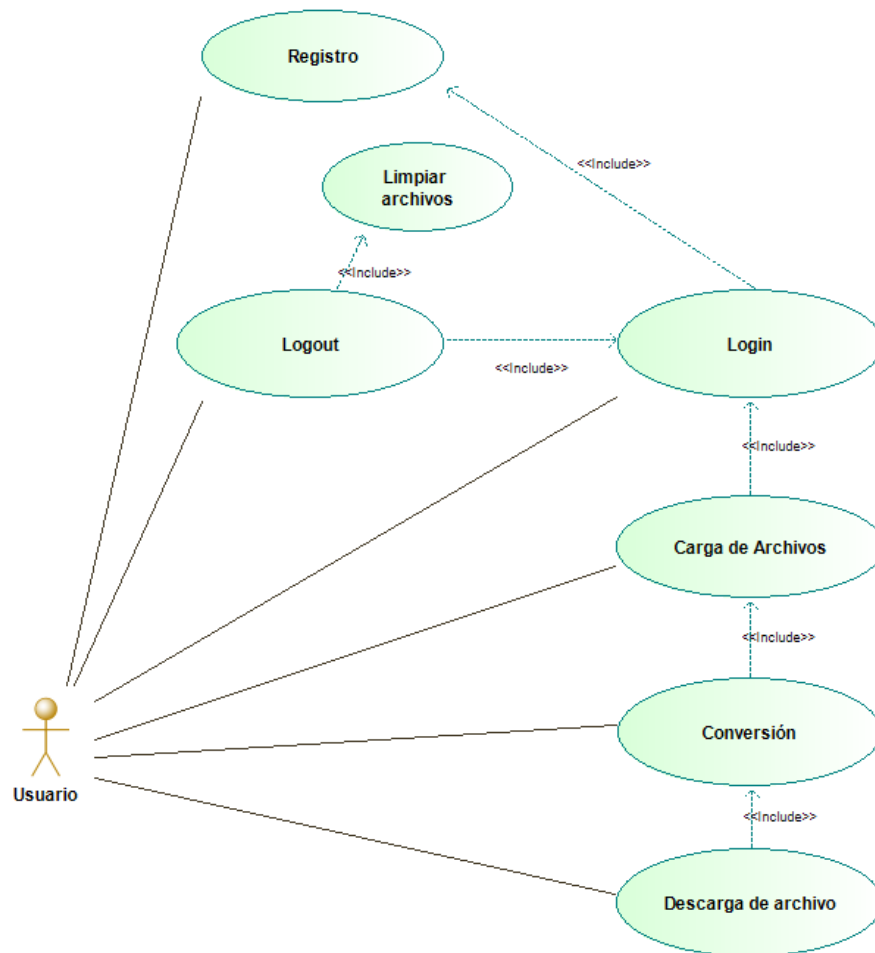


Figura B.1: Diagrama de general de casos de uso

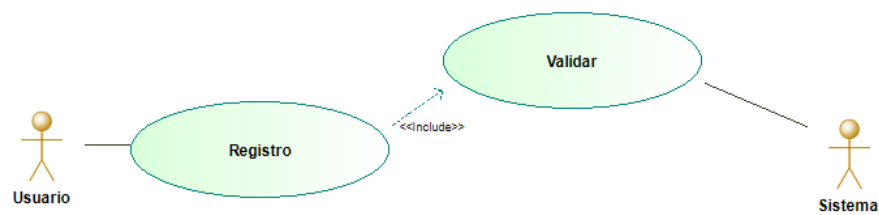


Figura B.2: Diagrama de caso de uso CU-01

CU-01	Registro del usuario
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-1
Descripción	Permite al usuario registrarse.
Precondición	El usuario no debe estar <i>logeado</i> .
Acciones	<div><div>1. El usuario entra en la aplicación y accede a la página de registro.</div><div>2. Introduce su nombre, e-mail, contraseña y confirma esta.</div><div>3. El usuario confirma el registro con el botón <i>Register</i></div></div>
Postcondición	<div><div>■ La aplicación va a la pantalla de <i>Login</i></div><div>■ mensaje: <i>You are now a registered user!</i></div></div>
Excepciones	<div><div>■ mensaje: <i>Please use a different username.</i></div><div>■ mensaje: <i>Please use a different email address.</i></div><div>■ mensaje: <i>Field must be equal to password.</i></div></div>
Importancia	Alta

Tabla B.1: CU-01 Registro de usuarios.

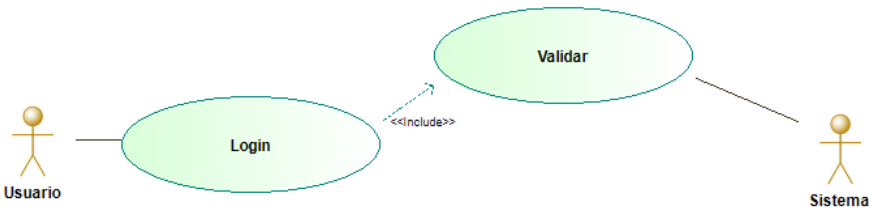


Figura B.3: Diagrama de caso de uso CU-02

CU-02	<i>Login</i> de usuario
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-2
Descripción	Permite al usuario <i>logearse</i> .
Precondición	El usuario debe estar registrado.
Acciones	<div><div>1. El usuario entra en la aplicación y accede a la página de <i>login</i>.</div><div>2. Introduce su e-mail y contraseña.</div><div>3. El usuario confirma el <i>login</i> con el botón <i>Submit</i></div></div>
Postcondición	La aplicación va a la pantalla de <i>Upload File</i>
Excepciones	<div><div>■ mensaje: <i>Invalid email address</i>.</div><div>■ mensaje: <i>Invalid username or password!</i></div></div>
Importancia	Alta

Tabla B.2: CU-02 *Login* de usuarios.

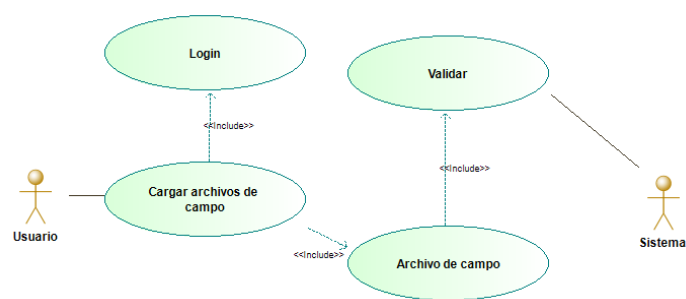


Figura B.4: Diagrama de caso de uso CU-03.

CU-03	Carga de archivo de campo
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-3,RF-3.1, RF-2
Descripción	Permite al usuario cargar un archivo de campo.
Precondición	El usuario debe estar logeado.
Acciones	El archivo debe tener extensión txt o csv.
	<div>1. El usuario selecciona el archivo de campo, bien a través del botón <i>Browse</i>, o arrastrando el archivo hasta la caja <i>Topographical File data</i>.</div> <div>2. El nombre del archivo aparece en la caja <i>Topographical File data</i>.</div> <div>3. El usuario confirma la carga con el botón <i>Upload</i></div>
Postcondición	La aplicación cambia a la pantalla de <i>Upload File</i>
Excepciones	<div>■ mensaje: <i>Topographic data file has the following errors...</i></div> <div>■ mensaje: <i>Topographic data file is empty</i>.</div> <div>■ mensaje: <i>The number of points with TC code in the topographic data file is not multiple of 2</i>.</div> <div>■ mensaje: <i>The number of points with TR code in the topographic data file is not multiple of 3</i>.</div>
Importancia	Alta

Tabla B.3: CU-03 Carga de archivo de campo.

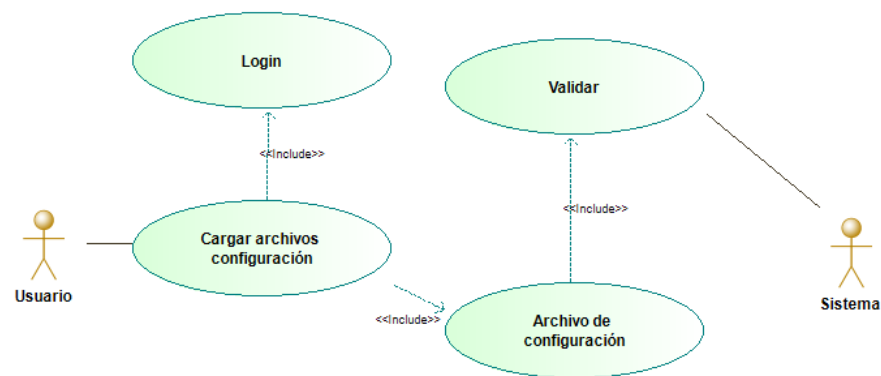


Figura B.5: Diagrama de caso de uso CU-04

CU-04	Carga de archivo de configuración
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-3,RF-3.1,RF-3.2, RF-2
Descripción	Permite al usuario cargar un archivo de configuración de la conversión.
Precondición	El usuario debe estar logeado. El archivo debe tener extensión txt o csv. El archivo de campo debe estar seleccionado
Acciones	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona el archivo de configuración, bien a través del botón <i>Browse</i>, o arrastrando el archivo hasta la caja <i>User Configuration File</i>.2. El nombre del archivo aparece en la caja <i>User Configuration File</i>.3. El usuario confirma la carga con el botón <i>Upload</i>

CU-04	Carga de archivo de configuración
Postcondición	

1. Postcondición 1, no se muestran errores: La aplicación cambia a la pantalla de *Upload File* Aparece cargada la configuración en la tabla de la interfaz.
2. Postcondición 2, e muestran errores: La aplicación cambia a la pantalla de *Upload File* Aparece cargada la configuración en la tabla de la interfaz.

Pueden mostrarse estos 2 errores:

- mensaje: *User configuration has different colors on the same lines.*
- mensaje: *Some color of the user configuration is not a CAD color.*

Estos errores se deben subsanar por parte del usuario en esta pantalla sin necesidad de volver a cargar el archivo.

Excepciones

- mensaje: *User configuration file file has the following errors...*
- mensaje: *User configuration file is empty.*
- mensaje: *User configuration file has duplicate items on different lines.*

Importancia Alta

Tabla B.4: CU-04 Carga de archivo de configuración.

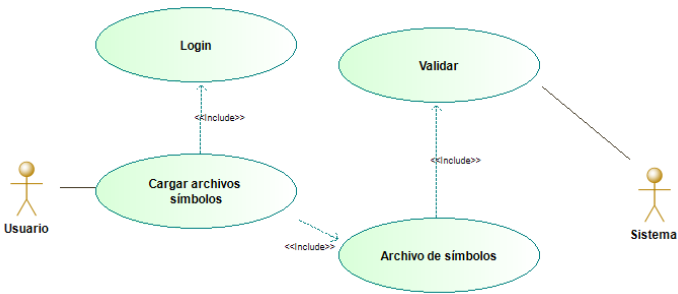


Figura B.6: Diagrama de caso de uso CU-05.

CU-05	Carga de archivo de símbolos
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-3, RF-3.1, RF-3.3, RF-2
Descripción	Permite al usuario cargar un archivo DXF con símbolos.
Precondición	El usuario debe estar logeado. El archivo debe tener extensión dxf. El archivo de campo debe estar seleccionado
Acciones	<div>1. El usuario selecciona el archivo de símbolos, bien a través del botón <i>Browse</i>, o arrastrando el archivo hasta la caja <i>CAD Symbols File</i>.</div> <div>2. El nombre del archivo aparece en la caja <i>CAD Symbols File</i>.</div> <div>3. El usuario confirma la carga con el botón <i>Upload</i></div>
Postcondición	La aplicación cambia a la pantalla de <i>Upload File</i>
Excepciones	<div>■ mensaje: <i>CAD symbols file does not contain blocks</i>.</div>
Importancia	Alta

Tabla B.5: CU-05 Carga de archivo de símbolos.

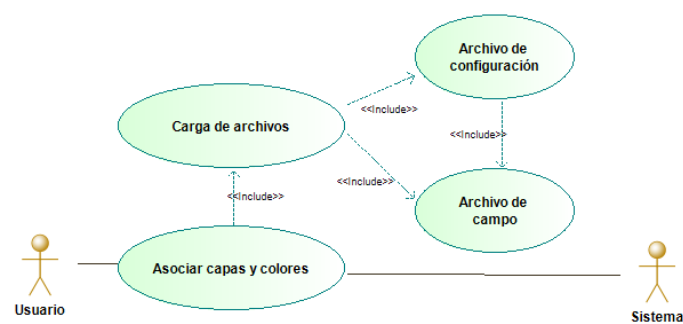


Figura B.7: Diagrama de caso de uso CU-06.

CU-06	Asociar capas y colores
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-4, RF-4.1, RF-3, RF-3.1
Descripción	Permite al usuario asociar capas y colores, a los códigos extraídos del archivo de campo
Precondición	El archivo de campo debe estar cargado.
Acciones	<div>1. El usuario introduce nombres de capas y selecciona colores, en la tabla, a través de la interfaz. En el caso de haber cargado un archivo de configuración esta aparecerá cargada en la tabla y se podrá modificar por el usuario.</div>
Postcondición	Los nombres de capas y colores seleccionados deben permanecer en la interfaz.
Excepciones	-
Importancia	Alta

Tabla B.6: CU-06 Asociar capas y colores.

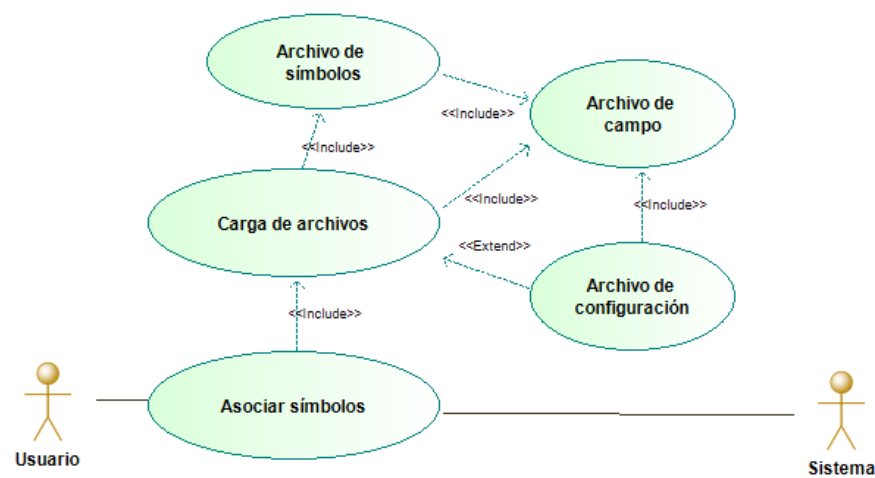


Figura B.8: Diagrama de caso de uso CU-07

CU-07	Asociar símbolos
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-4, RF-4.2, RF-3, RF-3.1
Descripción	Permite al usuario asociar símbolos, a los códigos extraídos del archivo de campo
Precondición	El archivo de campo debe estar cargado. El archivo de símbolos debe estar cargado.
Acciones	<div>1. El usuario elige el símbolo a asociar a cada capa mediante un botón desplegable que contienen todos los símbolos disponibles.</div>
Postcondición	Los símbolos elegidos deben permanecer en la interfaz.
Excepciones	-
Importancia	Alta

Tabla B.7: CU-07 Asociar símbolos.

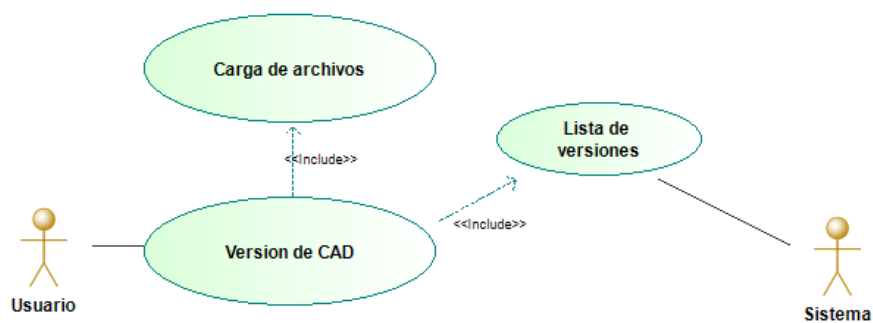


Figura B.9: Diagrama de caso de uso CU-08

CU-08	Elegir versión de CAD
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-4, RF-4.3, RF-3, RF-3.1
Descripción	Permite al usuario elegir la versión de CAD para el archivo DXF generado
Precondición	El archivo de campo debe estar cargado. Deben ser accesibles las versiones de CAD disponibles.
Acciones	<div>1. El usuario elige la versión de CAD mediante un botón desplegable que contienen todos los símbolos disponibles.</div>
Postcondición	La versión elegida debe permanecer en la interfaz.
Excepciones	-
Importancia	Alta

Tabla B.8: CU-08 Elegir versión de CAD.

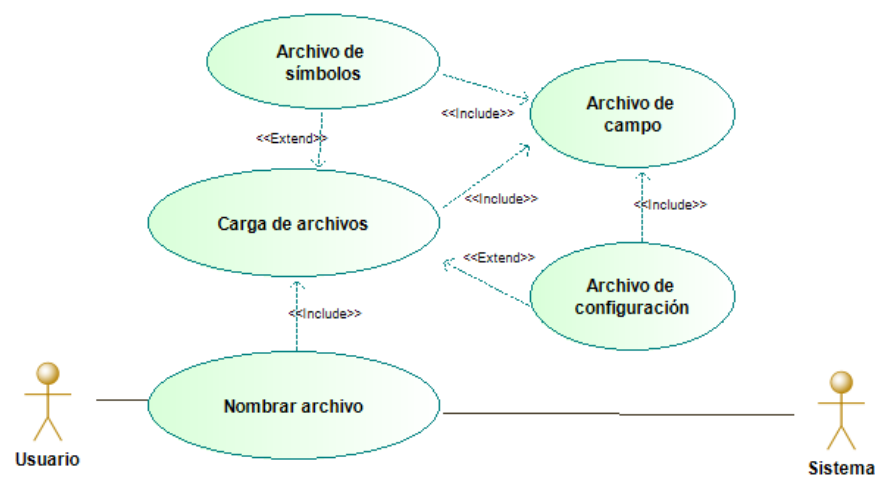


Figura B.10: Diagrama de caso de uso CU-09

CU-09	Dar nombre al archivo DXF generado
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-4, RF-4.4, RF-3, RF-3.1
Descripción	Permite al usuario dar un nombre personalizado al archivo DXF generado
Precondición	El archivo de campo debe estar cargado.
Acciones	<div>1. El usuario escribe un nombre en la caja llamada <i>Filename</i></div> <div>2. El nombre del archivo aparece en la caja.</div>
Postcondición	El nombre del archivo debe permanecer en la interfaz.
Excepciones	-
Importancia	Media

Tabla B.9: CU-09 Dar nombre al archivo DXF generado.

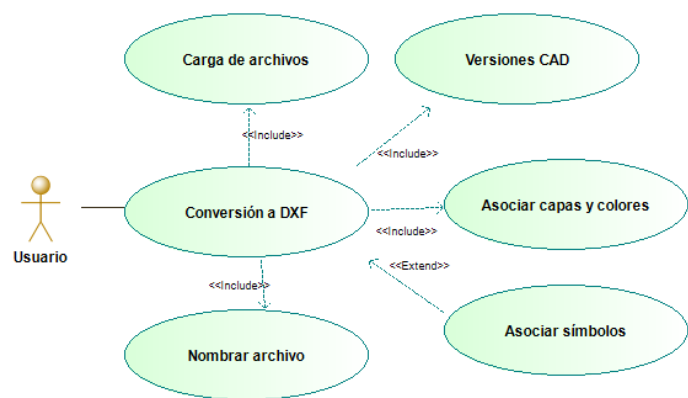


Figura B.11: Diagrama de caso de uso CU-10.

CU-10	Conversión a DXF
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-4, RF-4.1,RF-4.2,RF-4.3, RF-4.4, RF-3, RF-3.1 RF-3.2, RF-3.3
Descripción	Permite al usuario generar un archivo DXF
Precondición	El archivo de campo debe estar cargado.
Acciones	<div>1. El usuario confirma la conversión con el botón <i>Convert</i></div>
Postcondición	La aplicación cambia a la pantalla de <i>Download File</i> mensaje: <i>File successfully converted!</i>
Excepciones	<div><div>■ mensaje: <i>User configuration file has duplicate items on different lines.</i></div><div>■ mensaje: <i>User configuration has different colors on the same lines.</i></div></div>
Importancia	Alta

Tabla B.10: CU-10 Conversión a DXF.

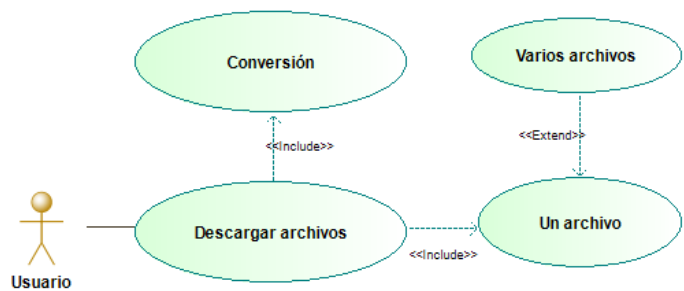


Figura B.12: Diagrama de caso de uso CU-11.

CU-11	Descargar archivos
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-5, RF-4, RF-4.1,RF-4.2,RF-4.3, RF-4.4
Descripción	Permite al usuario descargar a su equipo los archivos generados.
Precondición	Deben existir archivos convertidos a DXF.
Acciones	<div><div>1. El usuario puede elegir descargar un archivo individualmente.</div><div><div>■ El usuario pulsa sobre el archivo a descargar.</div><div>■ El archivo se descarga correctamente con formato dxf.</div></div><div>2. El usuario puede elegir descargar varios archivos a la vez.</div><div><div>■ El usuario pulsa sobre el botón <i>Download all</i>.</div><div>■ El archivo se descarga correctamente con formato comprimido zip.</div></div></div>
Postcondición	La aplicación permanece la pantalla de <i>Download File</i>
Excepciones	-
Importancia	Alta

Tabla B.11: CU-11 Descargar archivos.

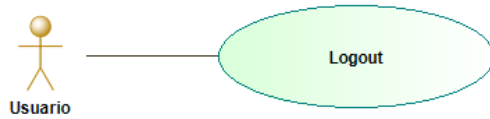


Figura B.13: Diagrama de caso de uso CU-12

CU-12	<i>Logout</i>
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-6, RF-2
Descripción	Permite al usuario cerrar la sesión.
Precondición	El usuario debe estar <i>logeado</i> .
Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario pulsa el botón <i>Sign out</i>. 2. La aplicación va a la pantalla de bienvenida.
Postcondición	La aplicación cierra la sesión.
Excepciones	-
Importancia	Alta

Tabla B.12: CU-12 *Logout*.



Figura B.14: Diagrama de caso de uso CU-13

CU-12	Limpiar archivos
Versión	1.0
Autor	José Eduardo Risco Sánchez-Cortés
Requisitos asociados	RF-7, RF-6, RF-2
Descripción	Permite al sistema eliminar los archivos usados durante la sesión.
Precondición	El usuario debe estar <i>logeado</i> . El usuario debe haber subido archivos o realizado conversiones.
Acciones	1. El usuario pulsa el botón <i>Sign out</i> . 2. La aplicación va a la pantalla de bienvenida.
Postcondición	La aplicación elimina todos los archivos utilizados en la sesión.
Excepciones	-
Importancia	Media

Tabla B.13: CU-13 Limpiar archivos.

Apéndice C

Especificación de diseño

C.1. Introducción

En este apartado se describe cómo se ha diseñado la aplicación *SurveyingPointCode* para cumplir con los objetivos y las especificaciones definidas anteriormente.

Se definen los datos a utilizar por la aplicación así como el diseño procedimental y su arquitectura.

C.2. Diseño de datos

Las entidades de esta aplicación están enfocadas a la generación de un dibujo final. A continuación se describe cuales son y como se relacionan entre ellas.

- **Dibujo:** Almacena todos los elementos que componen el dibujo, tanto geométricos, como no geométricos. Está compuesto por: un nombre, capas, puntos y textos. De forma opcional puede contener: líneas, *splines*, círculos y símbolos.
- **Capa:** Todos los elementos del dibujo se guardan en capas. Está compuesto por: un nombre y un color.
- **Punto:** Elemento básico del dibujo. Está compuesto por: un número, una coordenada X , una coordenada Y , una coordenada Z , un código y una capa.

- **Línea:** Formada por una lista de puntos. Está compuesto por: una lista de puntos y una capa.
- **spline:** Formada por una lista de puntos. Está compuesto por: una lista de puntos y una capa.
- **Círculo:** Está compuesto por: un punto, un radio y una capa.
- **Bloque:** Elemento interno de CAD que almacena un símbolo. Está compuesto por: un nombre, un punto y una capa.
- **Texto:** Texto asociado a un punto, en este caso puede ser, el número del punto, su altitud o su código. Está compuesto por: un punto, el tamaño del texto, el desplazamiento con respecto al punto, el texto y una capa.

Aunque no se ha implementado como una base de datos, la relación entre los elementos dentro de la biblioteca **ezdxf**, se comporta de la misma forma.

A continuación se puede ver el diagrama relacional. Se ha representado en dos diagramas para facilitar su comprensión (en un mismo diagrama saldrían líneas superpuestas y sería muy confuso de interpretar).

En la Figura C.1, se ven las relaciones de todos los elementos con el elemento principal, el dibujo.

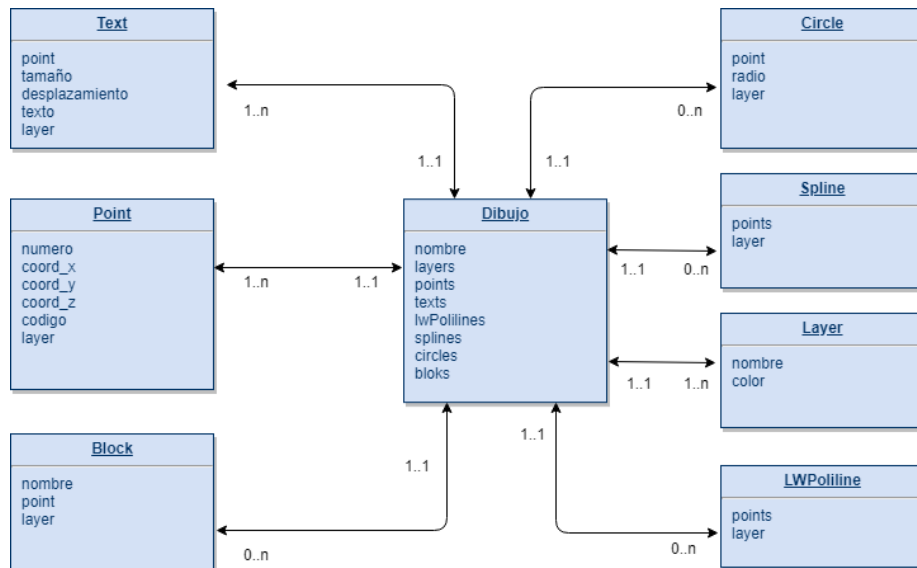


Figura C.1: Diagrama relacional principal.

En la Figura C.2, se ven las relaciones entre sí, del resto de elementos.

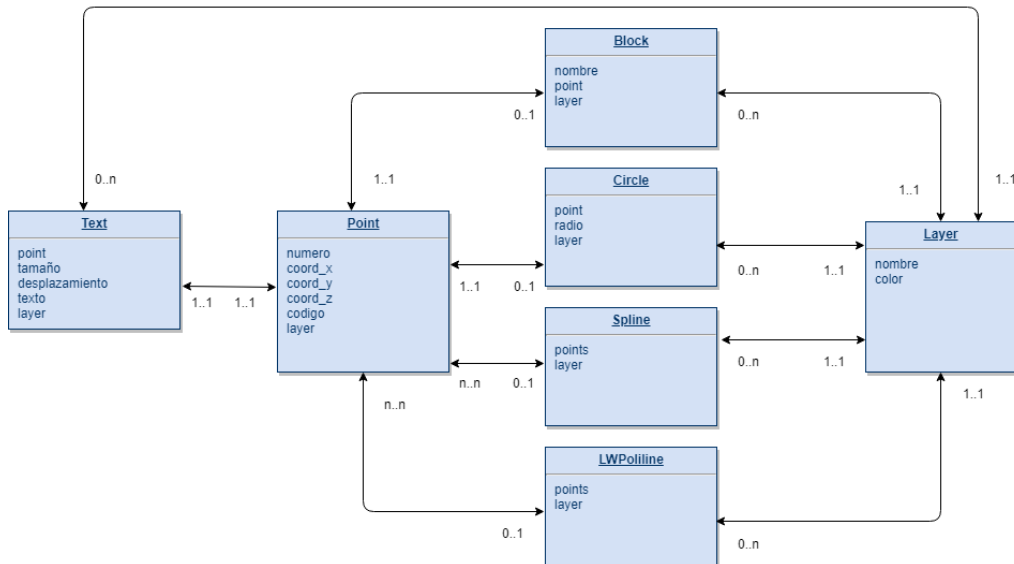


Figura C.2: Diagrama relacional elementos del dibujo.

C.3. Diseño arquitectónico

Como se ha detallado en la memoria (ver apartado 4.2. Patrones de diseño), para el diseño de la aplicación se ha utilizado el patrón arquitectónico **MTV**, que es similar al MCV, pero con alguna diferencia. **T** significa *Template*, plantilla, que son los datos que se presentan al usuario y **V** significa vista, la capa de la lógica de negocios. **MTV** es la arquitectura usada por Flask.

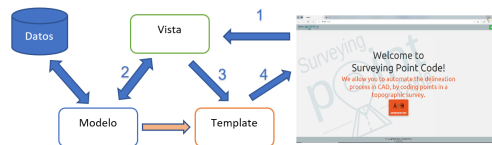


Figura C.3: Esquema de un patrón MTV.

Como sistema de base de datos se ha utilizado **PostGIS**. Para tener más independencia de la base de datos se ha optado por usar un **ORM**,

SQLAlchemy. El uso de un ORM, nos simplificará el desarrollo si en un futuro se decide cambiar de base de datos.

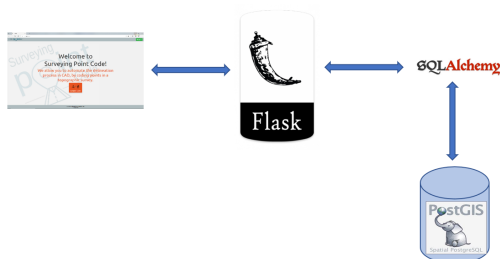


Figura C.4: Diseño arquitectónico con ORM y BBDD.

La aplicación se ha terminado de construir utilizando el sistema de contenedores *Docker*. Con el uso de esta infraestructura se mejora la capacidad de ejecutar varios procesos y aplicaciones por separado y, al mismo tiempo, también conserva la seguridad que tendría con sistemas separados. Los contenedores *Docker* son una especie de máquinas virtuales, pero más ligeras, que permiten encapsular cualquier arquitectura, convirtiéndola en un contenedor portable y autosuficiente.

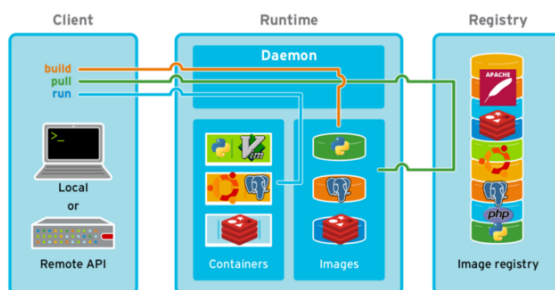


Figura C.5: Arquitectura de *Docker*[4].

como se puede ver en la imagen anterior, *Docker* está compuesto por tres partes:

- *Docker client*: herramienta en línea de comandos, responsable para comunicarnos con el servidor *Docker*. La comunicación se lleva a cabo mediante una *RESTful API* a la cual solicitamos operaciones.

- *Docker Runtime*: este servicio, que se ejecuta como un demonio en un sistema operativo, construye, ejecuta y descarga las imágenes de los contenedores. El demonio puede ejecutarse en el mismo sistema que el cliente *Docker* o de forma remota.
- *Docker Registry*: aquí se almacenan imágenes para uso público o privado. El conocido registro público es *Docker Hub*, y almacena múltiples imágenes desarrolladas por la comunidad. Existe también la posibilidad de crear registros privados.

La arquitectura final basada en *Docker* que se ha implementado, queda de la siguiente forma:

- **API Flask**: contiene la aplicación desarrollada en *Flask* y esta conectado con el contendedor *PostGIS*.
- **PostGIS**: contiene la base de datos y esta conectado con los contendores *API Flask* y *PgAdmin*.
- **PgAdmin**: contiene la aplicación *PgAdmin 4*, para la gestión de la base de datos y esta conectado con el contendedor *PostGIS*.

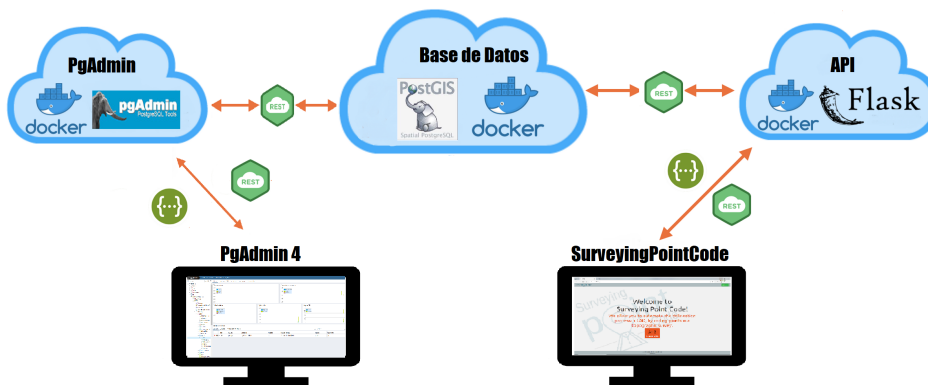


Figura C.6: Arquitectura final de la aplicación con *Docker*

C.4. Diseño procedimental

Apéndice D

Documentación técnica de programación

- D.1. Introducción
- D.2. Estructura de directorios
- D.3. Manual del programador
- D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto
- D.5. Pruebas del sistema

Apéndice E

Documentación de usuario

- E.1. Introducción
- E.2. Requisitos de usuarios
- E.3. Instalación
- E.4. Manual del usuario

Bibliografía

- [1] Borbón Alexander and Mora Walter. *Edición de Textos Científicos LaTeX 2017*. Escuela de Matemática, Instituto Tecnológico de Costa Rica, 2017. ISBN 978-9977662275.
- [2] andrearrrs. Cómo elegir la licencia correcta para tu proyecto open source, 2014. URL <https://hipertextual.com/archivo/2014/05/como-elegir-licencias-open-source/>. [Online; Accedido 17-Mayo-2019].
- [3] Creative Commons. Attribution-noncommercial-sharealike 4.0 international (cc by-nc-sa 4.0). URL <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.en>. [Online; Accedido 18-Mayo-2019].
- [4] Pablo de la Cuesta. Desarrollando con docker. URL <https://medium.com/@pablodelacuesta/desarrollando-con-docker-ae9e93402ddd>. [Online; Accedido 19-Mayo-2019].
- [5] Ministerio de Trabajo Migraciones y Seguridad Social. Régimen general de la seguridad social, 2019. URL <http://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/CotizacionRecaudacionTrabajadores/36537>. [Online; Accedido 11-Mayo-2019].
- [6] Roger Dudler. git - la guía sencilla, 2018. URL <https://rogerdudler.github.io/git-guide/index.es.html>. [Online; Accedido 12-Enero-2019].

- [7] Python Software Foundation. unittest — unit testing framework, 2019. URL <https://docs.python.org/3/library/unittest.html>. [Online; Accedido 22-Marzo-2019].
- [8] Moses Kim. License compatibility, 2017. URL <https://medium.com/shakuro/software-licenses-explained-77f4f18eb1>. [Online; Accedido 17-Mayo-2019].
- [9] Holger Krekel et al. pytest, 2017. URL <https://docs.pytest.org/en/latest/>. [Online; Accedido 22-Marzo-2019].
- [10] Diego C Martín. Tutorial de git. manual básico con ejemplos, 2018. URL <https://www.diegocmartin.com/tutorial-git/>. [Online; Accedido 12-Enero-2019].
- [11] Agencia Tributaria. Retenciones e ingresoos a cuenta del irpf en el ejercicio 2019, 2019. URL https://www.agenciatributaria.es/AEAT.internet/Inicio/La_Agencia_Tributaria/Campanas/Retenciones/Cuadro_informativo_tipos_de_retencion_aplicables__2019_.shtml. [Online; Accedido 11-Mayo-2019].



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional ([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).