Nahiara Latorre Gómez

Jorge Cabanes Pastor

Ricardo Espí Serrano

Manuel Romero

Memoria abp

SISTEMAS DE DIFUSIÓN MULTIMEDIA

Contenido

[1. Descripción del proyecto 2](#_Toc472364730)

[2. Diseño del proyecto 2](#_Toc472364731)

[3. Marco tecnológico del proyecto 2](#_Toc472364732)

[4. Objetivos SDM 2](#_Toc472364733)

[a. Gestión de contenidos 2](#_Toc472364734)

[b. Difusión y posicionamiento (SEO) 2](#_Toc472364735)

[c. Transformación de formatos (html-pdf) 2](#_Toc472364736)

[d. Consumo API’s de terceros y propios 2](#_Toc472364737)

[e. Delegar autenticación 3](#_Toc472364738)

[5. Objetivos cumplidos 4](#_Toc472364739)

[6. Conclusiones 4](#_Toc472364740)

# Descripción del proyecto

# Diseño del proyecto

# Marco tecnológico del proyecto

El proyecto consta de dos partes: la página web y la aplicación móvil. Para ambas plataformas utilizaremos el mismo servidor programado en PHP, y para la parte del cliente utilizaremos estructuras distintas pero el mismo lenguaje JavaScript. A continuación se enumeran algunas de las principales tecnologías que se utilizarán en el proyecto:

-CodeIgniter. Framework de PHP para la programación de la parte servidor de la aplicación.

-Angular. Framework de JavaScript para la programación de la parte cliente de la aplicación.

-OAuth2.0. Protocolo para implementar el flujo de autorizaciones y autenticaciones para nuestra aplicación.

-Bootstrap. Framework de CSS para aplicar estilo y contenido CSS a las vistas de la aplicación.

-Sublime. Editor de textos para utilizar como entorno de desarrollo.

-Sourcetree. Aplicación de escritorio cliente del repositorio del proyecto en GITHUB.

-DOMPDF. Librería para transformar de formato HTML a PDF.

-XAMPP. Paquete de instalación compuesto principalmente de las siguientes tecnologías:

-Servidor web Apache.

-PHPMyAdmin como gestor de bases de datos en MySQL.

-Intérprete de lenguajes PHP y Perl.

-MySQL Workbench. Para organizar, editar y visualizar la base de datos. Los cambios que se realicen aquí se exportarán a PHPMyAdmin.

-Slack. Para la comunicación del grupo organizada en diferentes temas referentes al proyecto.

-Trello. Para la organización y administración de las tareas a realizar por cada miembro del grupo.

-Adobe Photoshop. Para la realización del cartel de la aplicación y otros elementos de márketing y diseño.

-Adobe AfterEfects. Para la edición del vídeo promocional de la aplicación.

-Adobe Premiere. Para el montaje del vídeo promocional de la aplicación.

-hotGloo. Para la realización de la simulación de un prototipo de la aplicación móvil.

# Objetivos SDM

# Gestión de contenidos

En nuestro proyecto los contenidos de nuestra página web consistirían en materiales relacionados con las asignaturas impartidas en el centro educativo, por lo que, estos contenidos serán subidos por los profesores del centro.

Nuestra página también dispondrá de plantillas de autorizaciones, justificantes y tutorías las cuales solo tendrán que ser rellenadas con unos pocos datos como nombre del alumno/a, fecha, nombre del profesor/a o nombre del padre del alumno/a, con esto se pretende que los usuarios con pocos conocimientos informáticos pueden hacer usar todas las funciones que dispone nuestra aplicación.

# Difusión y posicionamiento (SEO)

# Transformación de formatos (html-pdf)

Para la transformar el formato html de nuestra página a pdf, de forma que el usuario pueda descargarse la información de su cuenta que quiera en este formato, vamos a usar la librería **dompdf**. Es fácil de usar y además también permite transformar y descargar en formato xls o doc.

# Consumo API’s de terceros y propios

**API PROPIA:**

Estamos utilizando para nuestro proyecto la arquitectura modelo-vista-controlador, utilizando el framework de PHP CodeIgniter. Puesto que CodeIgniter viene sin API propia, hemos utilizado unas [nuevas librerías](https://github.com/chriskacerguis/codeigniter-restserver)  y hemos implementado los métodos necesarios para levantar nuestra API Restful. Esta API reconoce los métodos y parámetros integrados en la URL recibida, realiza las operaciones dentro y fuera de la base de datos implícitas en dicha URL, y devuelve el resultado de las operaciones en el formato especificado, que puede ser JSON, HTML y XML.

Para la parte del cliente estamos implementando archivos HTML y JavaScript, utilizando ANGULAR, para el envío de las peticiones a la aplicación, y la posterior recogida de los resultados de esta. Esta parte cliente está completamente separada de la parte servidor, lo que permite su modificación por separado.

**API’s DE TERCEROS:**

Aunque aún no hemos implementado ninguna en nuestra aplicación, tenemos pensado utilizar Twitter y Facebook para compartir actividad realizada en la aplicación en dichas redes sociales. Estas actividades realizadas pueden ser desde notas de exámenes hasta anuncios de excursiones. El mayor objetivo del contenido compartido es dar a conocer la app en redes sociales.

# Delegar autenticación

Aunque el proyecto sea una plataforma para que los padres estén más inmersos en la etapa educativa de sus hijos y tengan absoluto conocimiento de los pasos de los mismos, no nos queremos frenar en el uso del servicio por parte de los padres, queremos que vaya más allá de la consulta de información o la comunicación con el profesor. Nuestra intención es que el padre pueda interactuar de una forma más social con la información de la aplicación, es decir, que tenga la posibilidad de compartir en redes sociales (Twitter y Facebook) los logros de sus hijos.

Para conseguir esto el usuario deberá registrase con su cuenta de Twitter o Facebook en nuestro servicio, por lo tanto, tendríamos que gestionar y almacenar información privada del usuario. Pero para no tener que cargar con esta responsabilidad vamos a usar el protocolo OAuth 2.0 para delegar dicha autorización. De esta manera el usuario no compartiría toda su identidad y sus datos estarían más seguros.

# Objetivos cumplidos

Parte de Richi Espín :

También la inclusión del protocolo OAuth 2.0 se ha visto afectado por el cambio de tecnología por lo que lo vamos a desarrollar durante los próximos meses.

Parte de Manu Rom:

Tras el cambio de tecnología de Java a PHP, el desarrollo de la API se ha realizado de forma frenética. Aunque aún queda mucho por hacer, parte de la API ya está en funcionamiento, y todas las peticiones GET que se realicen desde la parte del cliente serán respondidas con la información solicitada en el formato indicado (JSON por defecto). Sin embargo, si el cliente realiza una petición POST, el servidor no contestará y no realizará ninguna operación; es una parte que falta por implementar.

Respecto a las APIs de terceros, aún no se ha comenzado a desarrollar su implementación, pero está previsto empezar al acabar las propias, y tenemos claros los objetivos que han de cumplir en nuestra aplicación.

# Conclusiones