

Proyecto Truequéalo

GrupoThe Red Chicken

"Documento de desarrollo"

Hito: 4

Fecha entrega: 26-05-2017

Versión: 1

Componentes:

- Juan Francisco Bustos Correas
- Pablo Serna Martínez
- Yolanda Torregrosa Hernández
- Alejandro Torres Mateu
- Raquel Yuste Torregrosa

Contenido

<u>Introducción</u>

<u>Interfaces</u>

<u>Desktop</u>

<u>Móvil</u>

Estructura de directorios

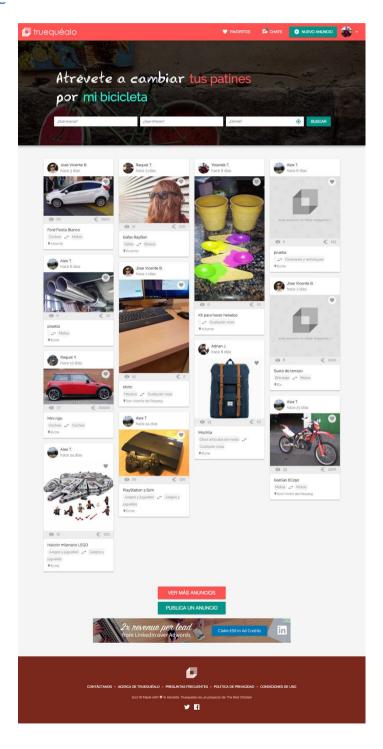
1. Introducción

En este documento se describen los diferentes mecanismos para probar y validar el sistema realizado, tanto para la parte del front-end como en la parte del servidor.

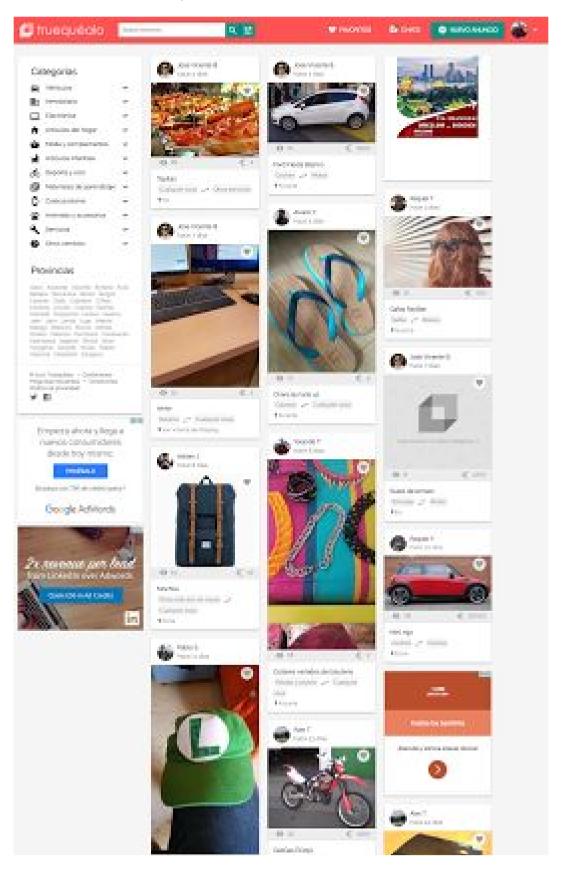
2. Interfaces

2.1. Desktop

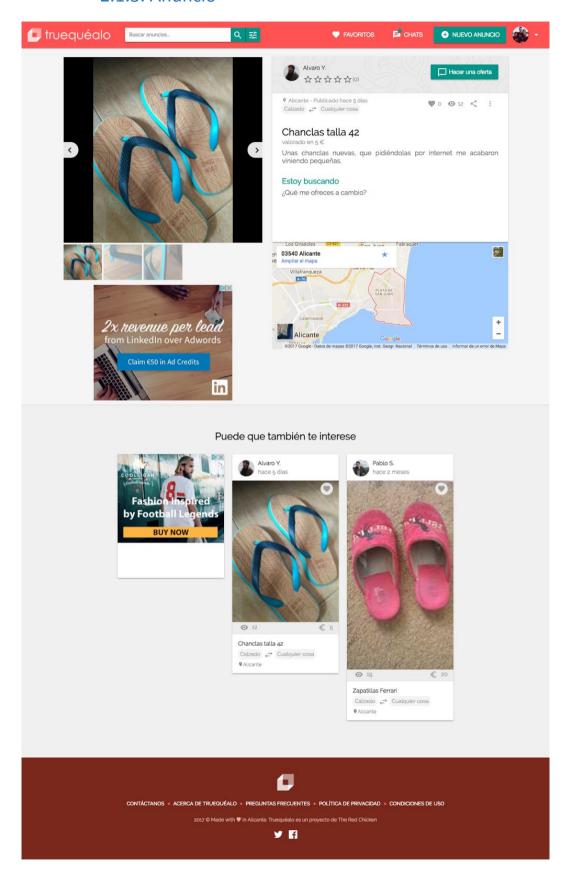
2.1.1. Home



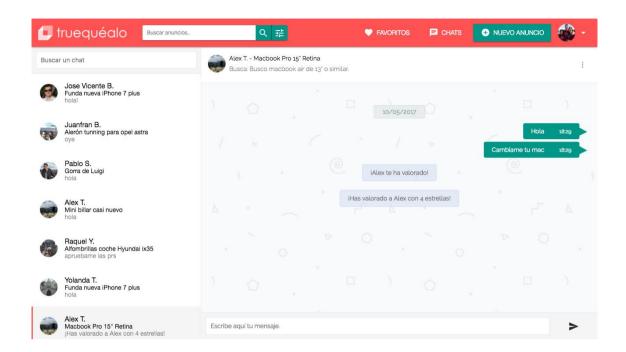
2.1.2. Búsqueda



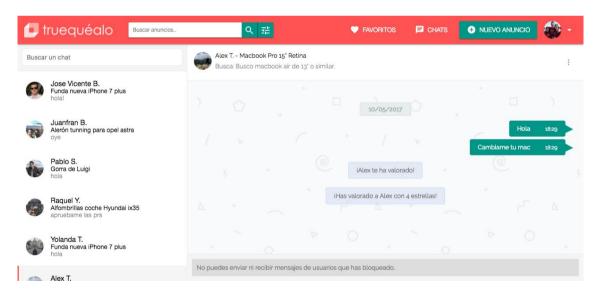
2.1.3. Anuncio



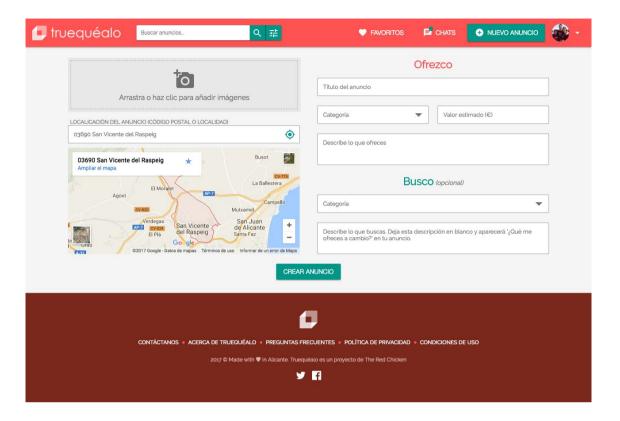
2.1.4. Chat



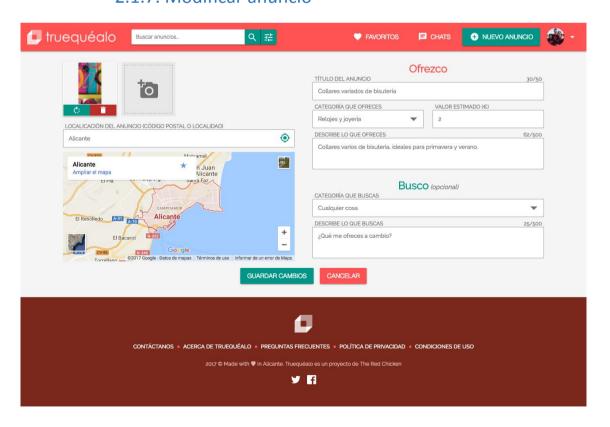
2.1.5. Usuario bloqueado en chat



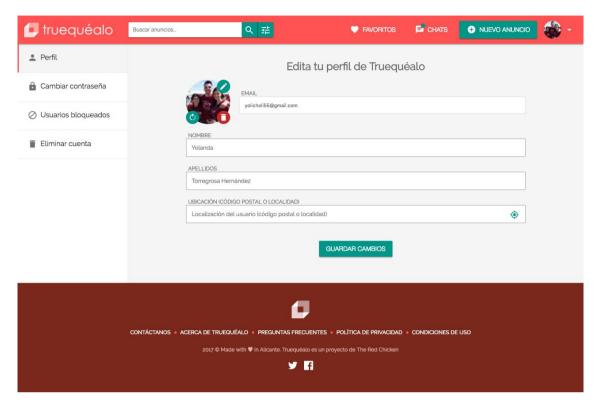
2.1.6. Crear anuncio



2.1.7. Modificar anuncio



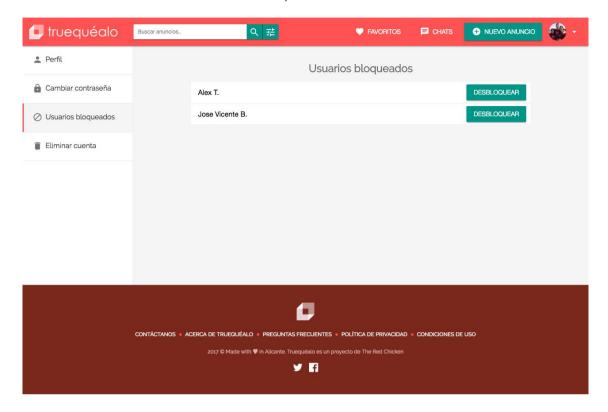
2.1.8. Editar perfil



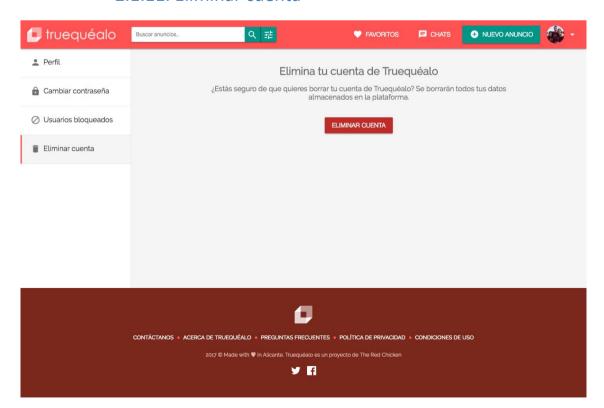
2.1.9. Cambiar contraseña

🖅 truequéalo	Buscar anuncios	C	2 莊	FAVORITOS	CHATS	NUEVO ANUNCIO	* -
Perfil			Cambia tu co	ontraseña de Tru	equéalo		
		CONTRASEÑA ANTERIO	R				
Usuarios bloqueados		NUEVA CONTRASEÑA					
Eliminar cuenta		CONFIRMAR NUEVA COI	NTRASEÑA				
	CAMBIAR CONTRASEÑA						
	CONTÁCTANOS •		PREGUNTAS FRECUENTES In Alicante. Truequéalo es un p ✓		 CONDICIONES DE 	uso	

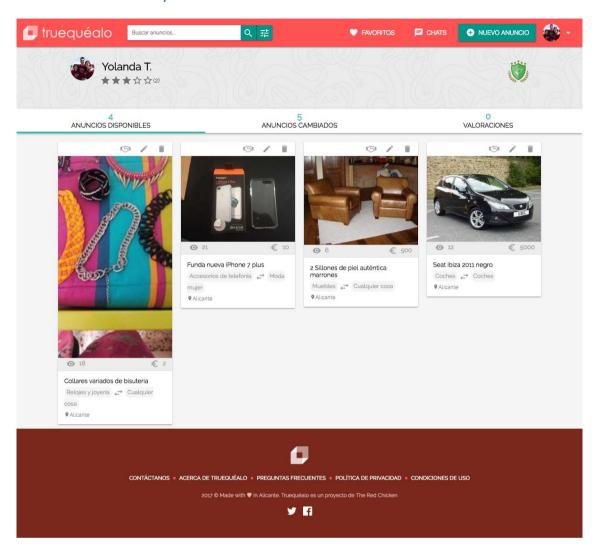
2.1.10. Usuarios Bloqueados



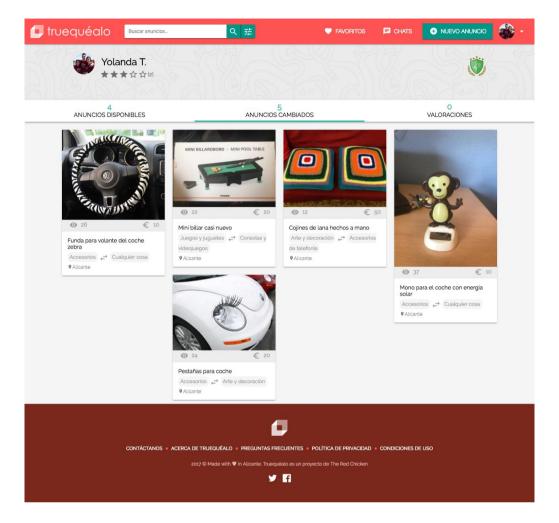
2.1.11. Eliminar cuenta



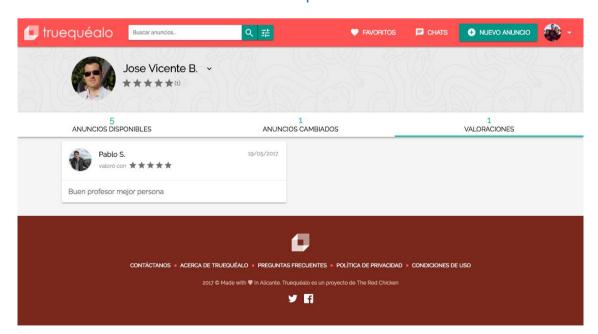
2.1.12. Página de perfil propio (con botones para editar los anuncios)



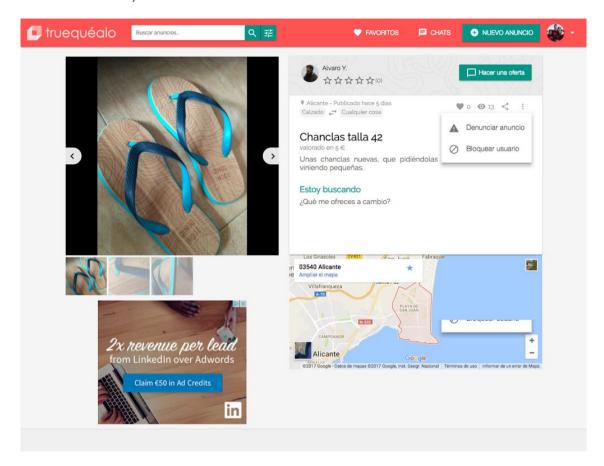
2.1.13. Anuncios cambiado



2.1.14. Valoraciones en perfil



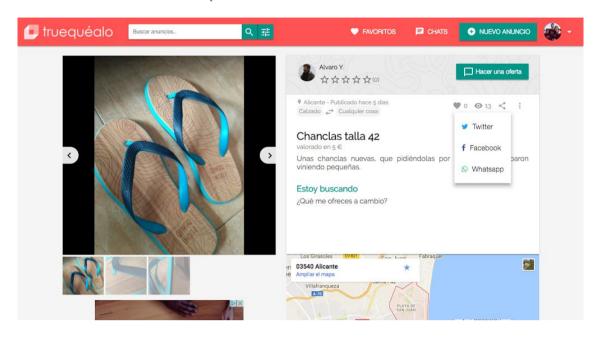
2.1.15. Denunciar anuncio y bloquear usuario (desde anuncio)



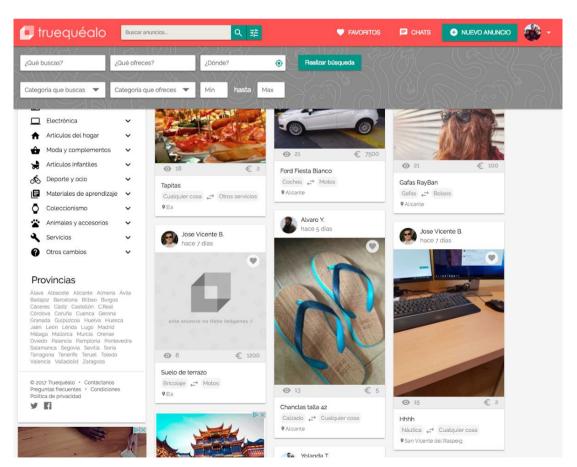
2.1.16. Bloquear usuario (desde chat) y borrar chat



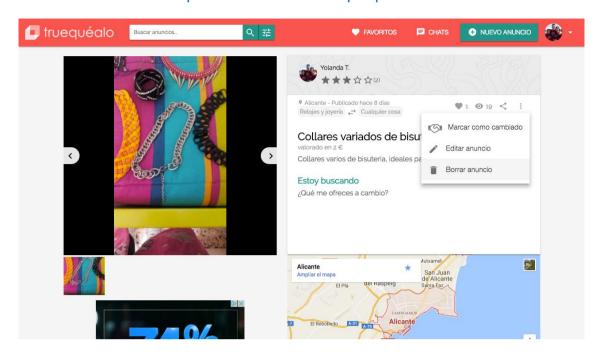
2.1.17. Compartir en redes sociales



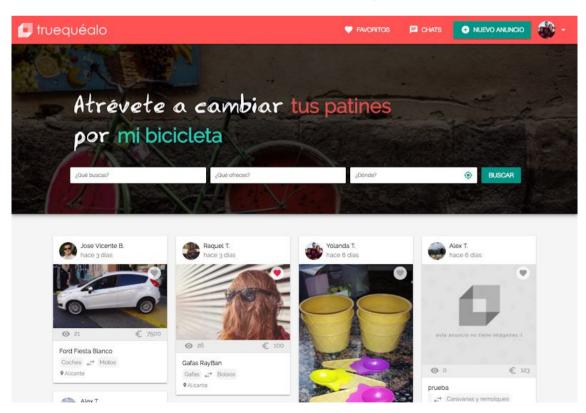
2.1.18. Buscador



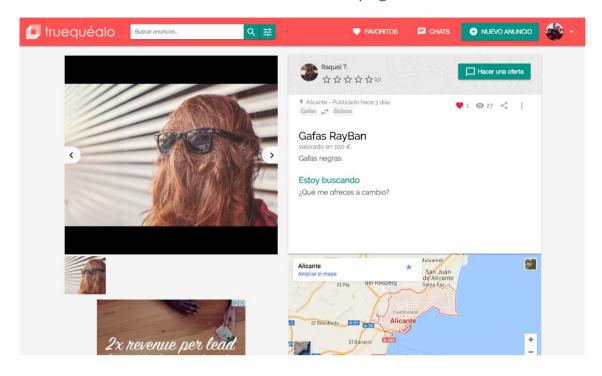
2.1.19. Opciones en anuncio propio



2.1.20. Marcar favorito desde tarjeta de anuncio



2.1.21. Marcar favorito desde página de anuncio

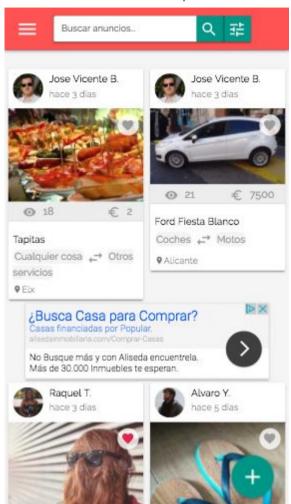


2.2. Móvil

2.2.1. Home



2.2.2. Búsqueda

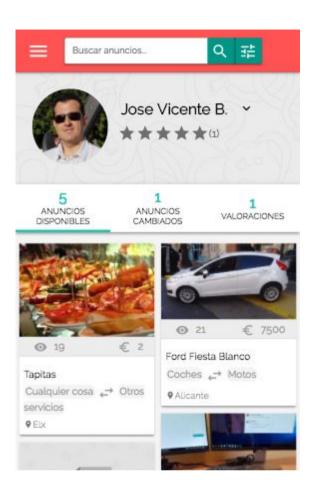


2.2.3. Anuncio

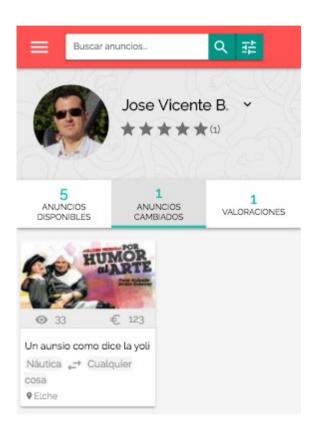




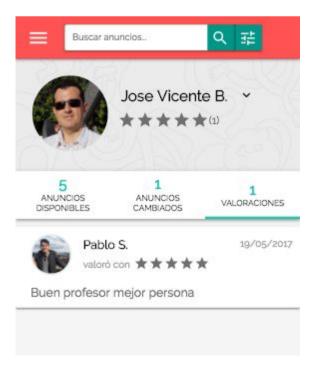
2.2.4. Perfil



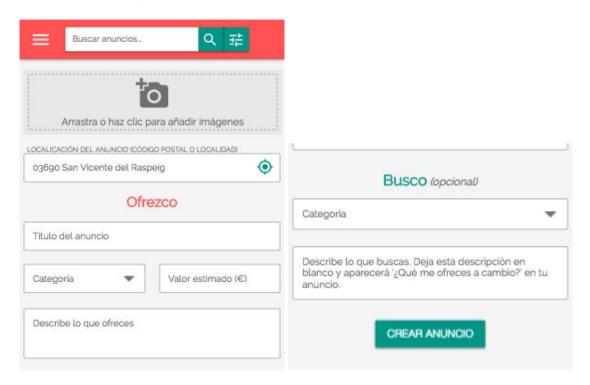
2.2.5. Anuncios cambiados



2.2.6. Valoraciones



2.2.7. Crear anuncio



2.2.8. Modificar anuncio



2.2.9. Elemento de búsqueda



2.2.10. Editar perfil



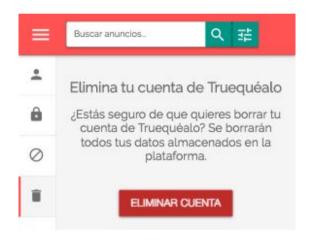
2.2.11. Cambiar contraseña



2.2.12. Usuario bloqueado



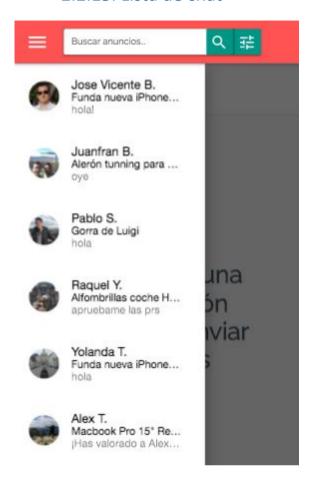
2.2.13. Eliminar cuenta



2.2.14. Chat



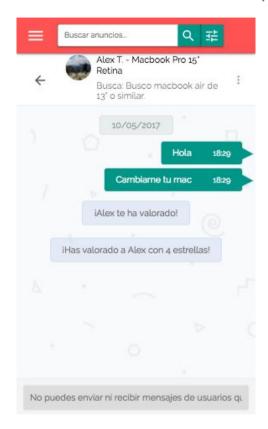
2.2.15. Lista de chat



2.2.16. Mensajes chat



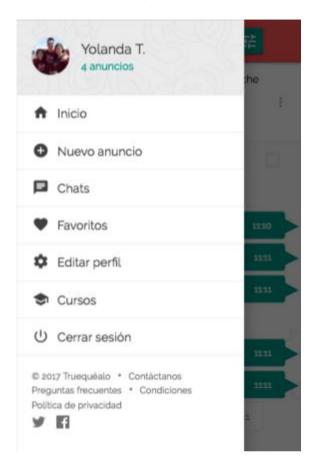
2.2.17. Chat usuario bloqueado



2.2.18. Bloquear usuario y eliminar chat



2.2.19. Menu móvil



2.2.20. Faq



2.2.21. Privacidad



2.2.22. Condiciones de uso



2.2.23. Redes sociales



3. Estructura de directorios

El proyecto FrontEnd de Truequéalo está organizado según la siguiente estructura de directorios:

Components:

- Bloques en los que se dividen las diferentes páginas o pantallas y que normalmente pueden ser reutilizables en diferentes pantallas.
- Cada componente está formado por:
 - un archivo .html que contiene la estructura DOM de éste
 - un archivo .ts que contiene la lógica de éste
 - un archivo .scss que contiene la hoja de estilos de éste

Constants:

 Archivos .ts que contienen variables constantes que se utilizarán posteriormente en diferentes sitios de la aplicación, permitiendo esto, tener los valores parametrizados.

Directives:

 Atributo que cambia la apariencia o el comportamiento de un elemento del DOM

Models:

 Archivos que definen las clases de los objetos concretos que componen la aplicación, definiendo sus variables y métodos. Un ejemplo sería el modelo de la clase anuncio.

Pages:

 Módulos de la aplicación separados según las diferentes pantallas de la aplicación. Cada page tiene un conjunto de componentes que se usan exclusivamente para esa pantalla, por lo que solo se cargan si el usuario visita esta pantalla y no al inicio de la aplicación, como pasaría con los componentes de la carpeta components.

• Pipes:

 Archivos .ts que aplican un filtro a un objeto según unos parámetros especificados.

Services:

 es un objeto TypeScript con métodos que sirven para mantener los datos en el ciclo de vida de la aplicación y se comunican a través de los componentes de la aplicación.

Módulo global:

 Módulo global que contiene y se encarga de cargar todos los demás módulos y componentes de la aplicación, así como los servicios y pipes (app.*.ts). Además tiene sus propios archivos .html y .scss.

Assets:

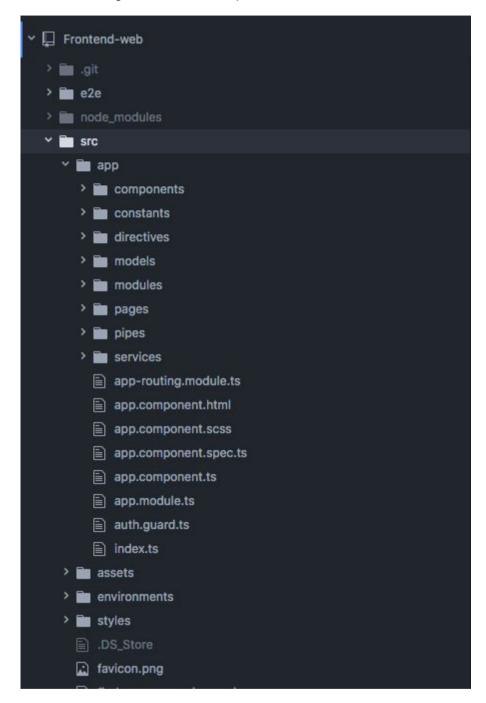
Contiene las imágenes, fuentes y JavaScript externos que utiliza la aplicación.

Environments:

Archivo de configuración del entorno de producción

Styles:

 Contiene la declaración del theme de Angular Material, todas las variables de sass que posteriormente se utilizan en los archivos .scss de cada component o page. Por último también contiene hojas de estilo .scss globales a toda la aplicación.



La API o Back-end de la aplicación está ubicada en un proyecto externo a este.