

AVMASTER

Proyecto Fin de Ciclo (PFC)

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Martín García Ramos

Índice

1.- Descripción del proyecto y ámbito de implantación:	2
1.A. - ¿Qué has desarrollado y por qué?	2
1.B. - ¿Quién lo usará?	2
1.C. - ¿Qué tecnologías has usado?.....	2
1.D. - ¿Se prevén cambios en el futuro?	2
2. – Temporalización del proyecto y fases de desarrollo	3
2.A - PLANIFICACIÓN:	3
2.B. - RETOS ENCONTRADOS:.....	3
3. – Recursos de Hardware y software.....	4
3.A. - Requisitos de Hardware:.....	4
3.B. - Requisitos software:	5
4. – Arquitectura software y de sistemas.....	5
5. – Descripción de datos	5
6. – Documentación adjunta	6

1.- Descripción del proyecto y ámbito de implantación:

1.A. - ¿Qué has desarrollado y por qué?

Se ha desarrollado una aplicación web que tiene como objetivo ser un lugar seguro en el que poder registrar los contenidos audiovisuales que te gustan, así como ver detalles interesantes del mismo.

1.B. - ¿Quién lo usará?

Forofos de series y películas.

1.C. - ¿Qué tecnologías has usado?

HTML, CSS, JavaScript, React y Bootstrap.

1.D. - ¿Se prevén cambios en el futuro?

Si esta pregunta va orientada a saber si la app es susceptible a ser ampliada y mejorada, sí, se podría mejorar y ampliar fácilmente.

Pero si esta pregunta consulta sobre mi intención personal acerca de si quiero ampliarla. No, no está previsto ampliarla más, desde un inicio la aplicación fue pensada para desarrollarse y ampliarse todo lo posible dentro del rango de tiempo asignado para que el 3/12/2023 la aplicación tuviera todas las funcionalidades implementadas hasta ese momento terminadas.

2. – Temporalización del proyecto y fases de desarrollo

2.A - PLANIFICACIÓN:

Planificación y descripción de las actividades en los diagramas PERT Y GANT. Debido a que se permiten iteraciones dinámicas, estos diagramas se han localizado en el Excel adjunto a este pdf.

2.B. - RETOS ENCONTRADOS:

Sobre los retos encontrados, el principal reto fue hacer todo el proyecto desde el 21 de octubre al 3 de diciembre. En la FCT, al contrario de lo que sí les ocurrió a mis otros dos compañeros que les dio tiempo para ambas cosas, a mí, no me dieron chance siquiera de trabajar en el PFC de la FP ni dentro ni fuera del horario laboral, al demandarme aprender en tiempo récord unas tecnologías que estaban estratosféricamente lejos al temario que se me enseñó en la fp, haciendo que me viera obligado a estar desde las 8 de la mañana hasta las 12 de la noche de Lunes a Domingo y desde el 25 de septiembre hasta el 17 de diciembre en jornada intensiva solo parando para comer 1 hora, quedando completamente ocupado haciendo cursos intensivos de HTML, CSS3, JavaScript y React a contrarreloj(Cursos que por cierto, tuve que pagar de mi propio bolsillo y nadie me dio soporte de ningún tipo sobre esos temas, para intentar aportar algo en un proyecto de la empresa, y todo para finalmente echarme con la excusa más surrealista que jamás se haya visto llegando a reprocharme que “ellos me habían ayudado” ¿Ayudado en qué? ¿En perder tiempo para mi pfc y dinero? Porque para otra cosa no me ha servido la FCT) Y claro, como al estar haciendo cursos, yo “no les aportaba valor”, optaron por “apartarme”.

En cualquier caso, y sea como fuera esto me impidió avanzar con el normal y correcto desarrollo del pfc que tenía inicialmente pensado entregar, y en el cual ya había estado trabajando desde el 1 de agosto para tener margen y así no trabajar con agobio o estrés sobre lo que me había propuesto hacer. De ahí que viendo que ya era inviable incluso quedándome intensivamente 24/7 trabajando, la semana del 16 de octubre opté por cancelar el pfc y replantearme el proyecto.

Durante esa semana, buscando realizar una aplicación pequeña para que me diera tiempo en el escaso tiempo que me quedaba, se me ocurrió inicialmente hacer una aplicación del tiempo, pero viendo la complejidad de los proyectos que iban a entregar mis compañeros en comparación me sabía a poco, por lo que tras darle muchas vueltas y hablarlo con Carlos, opté para aproximadamente el día 21 de octubre, realizar el proyecto de gestor de series y películas, que ha terminado siendo AVMaster.

Proyecto que si se me permite tiene triple mérito, ya que una vez lo inicié, el plan original era hacer una web sencilla y ya, pero como seguía saturado con los cursos de React en el trabajo hasta el 17 de noviembre, al final opté por readaptar a React, para así aprovechar el maratón que me estaba pegando en React con el PFC.

Y esto en parte fue un acierto, pero en parte también fue un gran desafío, ya que en la primera entrega parcial no pude exponer a detalle una planificación meditada de lo que sería el proyecto, y, de hecho, tampoco ahora en la entrega final, debido a que cuando empecé a implementar React, yo aún no había terminado con React (Es más ahora mismo sigo sin haber terminado) por lo que no podía saber qué podía llegar a hacer en React y qué no.

En ese sentido, considero que el haber conseguido llevar a término un producto mínimo viable como este que tiene gran potencial de expansión, usando tecnologías que no se habían dado en la fp, como lo son HTML, CSS3, JavaScript React y Bootstrap, en tan poco tiempo y sin una planificación meditada, exacta y precisa previa, es un milagro.

Más aún si tenemos en cuenta que el tráiler de la aplicación fue manufacturado en tan solo una tarde pese a fallar absolutamente todo lo que podría llegar a fallar. Y habiendo pasado la semana del 17 de noviembre por la desagradable circunstancia de que el portátil estuvo cuatro días inutilizado por causas desconocidas (Sigo sin saber al 100% si fue un fallo de archivos corruptos de Windows o directamente un virus), por lo que me vi obligado a estar literalmente 24/7 estando hasta 2 días sin dormir para arreglarlo en tiempo récord y así poder retomar el proyecto a toda máquina para llegar a la fecha límite.

Soy consciente de que pese a todo, no me dio tiempo ni a reeditar el readme según las especificaciones de Carlos, ni a entregar ni el PERT, ni el GANTT ni la memoria, pero precisamente porque mi compromiso no ha parado para con el objetivo de entrega, he continuado impasible pese a todo esta semana del 4 al 10 de diciembre trabajando a destajo para conseguir entregar todas la documentación a tiempo antes de que se me dé la nota del proyecto y tener de este modo todo el proyecto entregado al 100%.

3. – Recursos de Hardware y software

Al tratarse de una web, los únicos requisitos de hardware necesarios son aquellos que se demandan para ejecutar debidamente un navegador como Chrome o Firefox, estos son:

3.A. - Requisitos de Hardware:

- SO: Windows® XP / Vista® / Windows® 7.
- Procesador: 1.0 GHz.
- Memoria: 256 MB de RAM.
- Gráficos: Tarjeta compatible con DirectX y con 64 MB*
- DirectX®: 8.1 o superior.
- Disco Duro: 600 MB de espacio libre.
- Sonido: Compatible con DirectX.
- Aparte también se debe de tener una conexión estable de internet.

3.B. - Requisitos software:

Cualquier navegador debería de ser capaz de ejecutar la web indistintamente, aunque esta fue testada con Chrome y Firefox, así que cualquier navegador que use el motor web: Blink o el motor Gecko, así como tener el intérprete de JavaScript V8 o superior.

4. – Arquitectura software y de sistemas

Mi proyecto al ser una web en React, no tiene “clases”, tiene algo parecido a lo que se les denomina componente y helpers; que en función a su propósito se le puede subdividir en helpers, pages, etc....

No me ha dado tiempo ha hacer el UML, me requeriría de una a dos semanas más de trabajo ya que tendría que revisar todo el código y recrearlo en Excel junto a los otros dos diagramas.

5. – Descripción de datos

No tengo mucho tiempo para extenderme con las muchas partes del código que me parecen interesantes, pero una que fue especialmente tediosa de realizar fue la del helper banderasPaíses.js

Quería que cuando el usuario accediera a la información de una película o una serie apareciera el país de procedencia, pero el api que usaba devolvía los idiomas todos en inglés, así que tomé la decisión de usar emojis para así evitarme el tener que buscar todas las banderas una a una. En el archivo aún hoy día se pueden ver comentados la primera versión en español del diccionario que hice, así como su posterior traducción al inglés del listado. Esto lo hice así por que asegurándome tener todos los países del mundo ordenados alfabéticamente en español luego si algún país tenía una mala traducción o una sentencia incorrecta lo podría localizar fácilmente.

Lamentablemente, y aunque la idea parecía ser una buena idea en un principio lo cierto es que en la práctica, los emojis solo mostraban dos letras, y en muchos casos como el de Kosovo (xk) el emoji muestra letras que tal vez corresponden al nombre del país en su propia lengua más que en español o en inglés.

Por esa causa, tuve que tomarme las molestias de buscar todas las banderas de todos los países del mundo, tanto estados soberanos como no, con la finalidad de que apareciera la bandera en lugar del emoji con las dos letras.

La idea era que al poner el cursor encima de la bandera apareciera un simple texto emergente aclaratorio mostrando el nombre completo del país, pero como no tenía más tiempo al final lo dejé así:

```

1  export const banderaPais = {
2    "Afghanistan":{
3      "icono": "Af",
4      "bandera": "/imagenes/banderas/Afghanistan_2.svg.png"
5    },
6    "Åland":{
7      "icono": "ÅX",
8      "bandera": "/imagenes/banderas/Åland.svg.png"
9    },
10   "Albania":{
11     "icono": "AL",
12     "bandera": "/imagenes/banderas/Albania.svg.png"
13   },
14   "Germany":{
15     "icono": "DE",
16     "bandera": "/imagenes/banderas/Germany.svg.png"
17   },
18   "Andorra":{
19     "icono": "AD",
20     "bandera": "/imagenes/banderas/Andorra.svg.png"
21   },

```

Siendo esto llamado desde el componente: DatosDePelicula.js (Línea 223-225)

```

/* PAIS */


Pais: </p> <ul>{props.pelicula.production_countries.map(e => { return <BanderaPais pais={e} key={e.iso_3166_1} /> })}</ul>


</div>
</Row>


```

En resumen, una parte, sobre el papel sencilla que me supuso un trabajo inesperadamente arduo y repetitivo.

6. – Documentación adjunta

GITHUB: (Tiene permiso de acceso Carlos. El repositorio está en privado.)

https://github.com/AGuyLearningCode/pfc_2023

DIAGRAMAS: (Están subidos en la carpeta Docs del proyecto en el mismo repositorio de GitHub.

TRAILER: (Requiere que os de acceso. Que alguien me contacte y le doy acceso.)

https://drive.google.com/file/d/1vjVgibddjwg5xZZsF7gHrEj4gn_Wn5ks/view?usp=drive_link