

UNIVERSIDAD DON BOSCO

Facultad de Ingeniería

Diseño y programación Multiplataforma

DPS104



Tarea: Proyecto Fase 1

Categoría GRUPAL

GRUPO 03T

INTEGRANTES:

Apellidos	Nombres
Alejo Gálvez	Víctor Alejandro
Cruz Inestroza	Denys Enrique
Hernández Hernández	Marco Antonio
Gaitán Ramos	Matthew Emilio
Velásquez Rivas	Alvaro Aníbal

Carnet
AG181471
CI180440
HH182006
GR180499
VR180536

DOCENTE:

Karens Medrano

FECHA DE PRESENTACIÓN:

Lunes 6 de septiembre de 2021

Índice

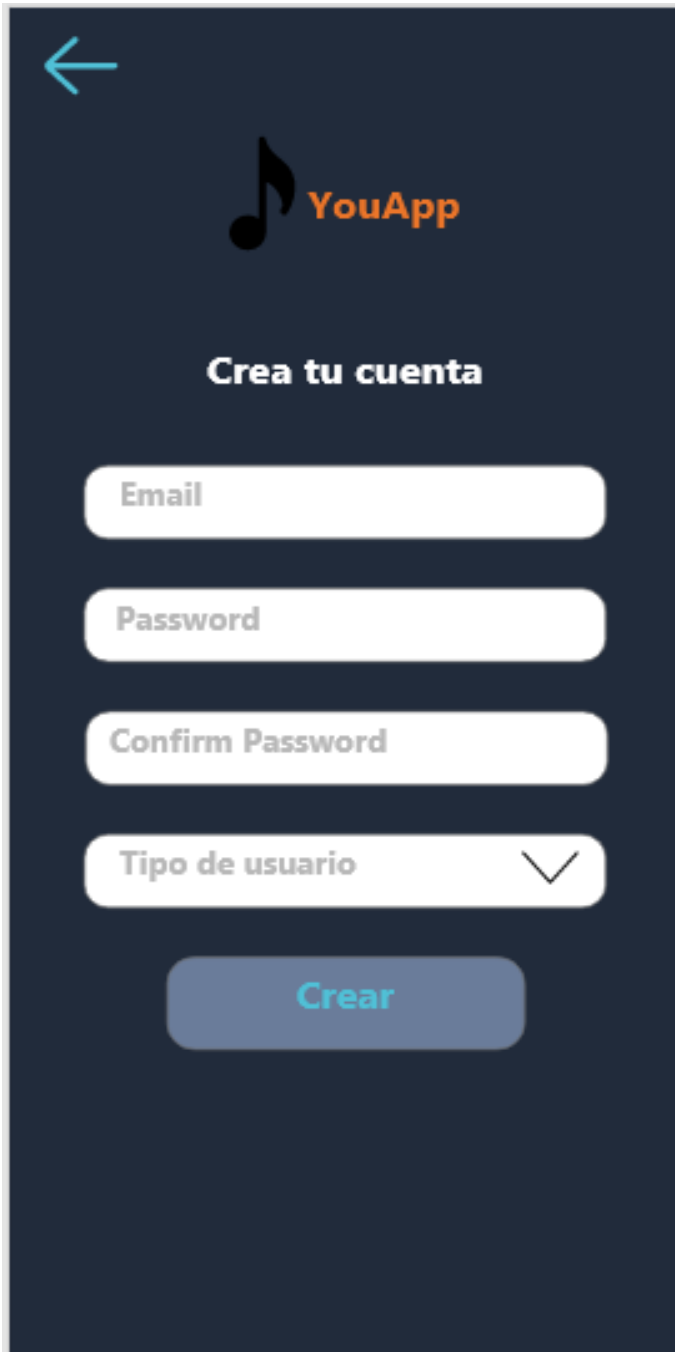
Contenido

Introducción	3
Diseño UI/UX.....	4
Lógica de la aplicación	7
Diagramas UML.	8
Diagrama 1.	8
Diagrama 2.	9
Herramientas a utilizar durante el desarrollo	10
LENGUAJE DE DESARROLLO BACK-END JAVA	10
LENGUAJE DE DESARROLLO FRONT-END REACT NATIVE.....	10
SISTEMA DE CONTROL DE VERSIONES (GIT).....	11
IDE INTELIJI	12
ADOBE XD	13
CREATELY	14
Presupuesto del costo de la aplicación	15


Introducción

En el presente trabajo realizado por estudiantes de Diseño y programación de Software Multiplataforma (DPS), se define el diseño de la aplicación utilizando mock ups diseñados usados Adobe XD, Así como se profundiza en la problemática identificada y la solución propuesta con sus correspondientes diagramas UML, se definen las herramientas a utilizar tales como gestión de versiones, IDE y/o editores de código, software administración de proyectos así como la razón de su uso, en lugar de otras alternativas, también se detallan los costes desde el comienzo a desarrollo hasta su despliegue

Diseño UI/UX



←




Crea tu cuenta

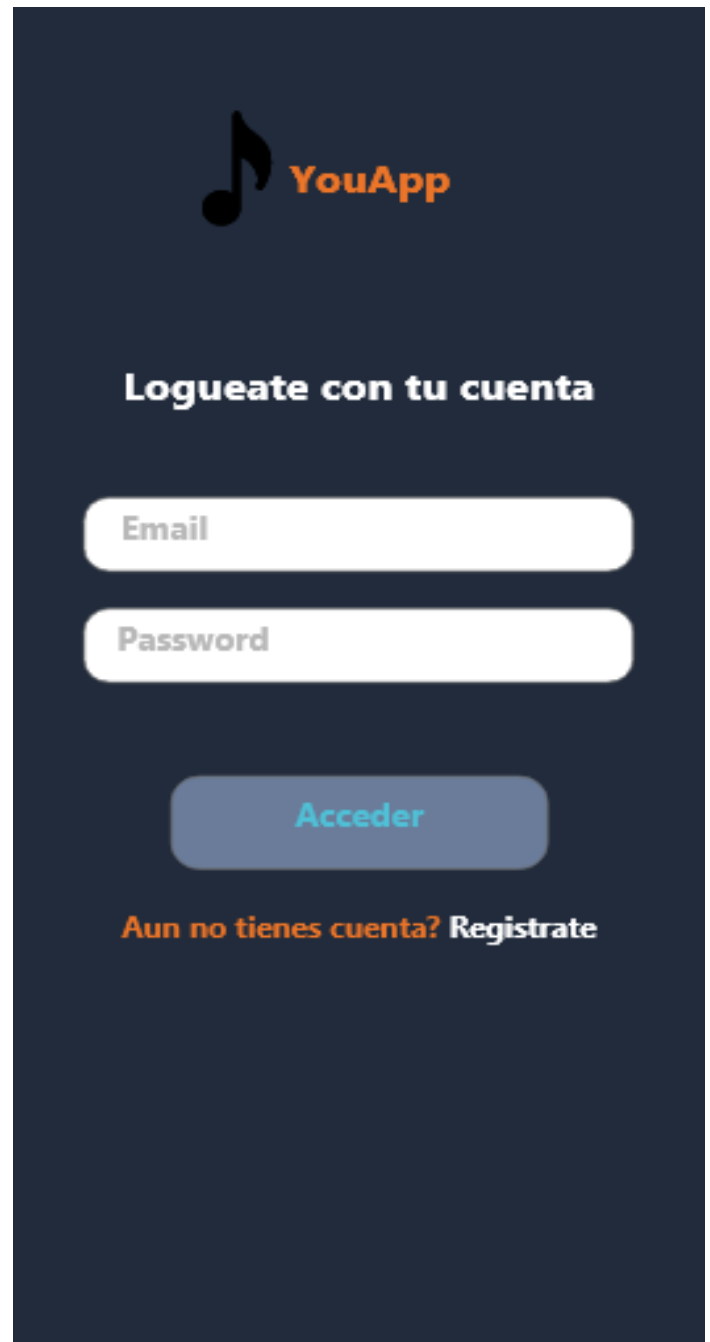
Email


Password

Confirm Password

Tipo de usuario 

Crear





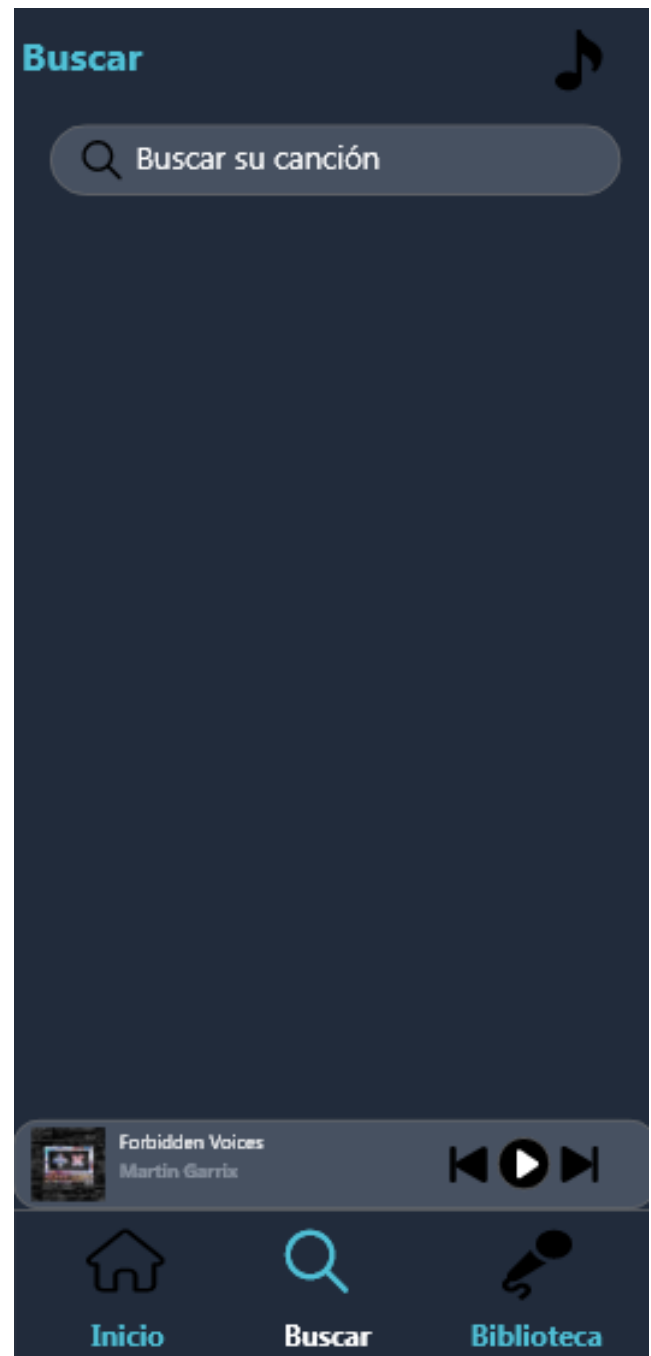
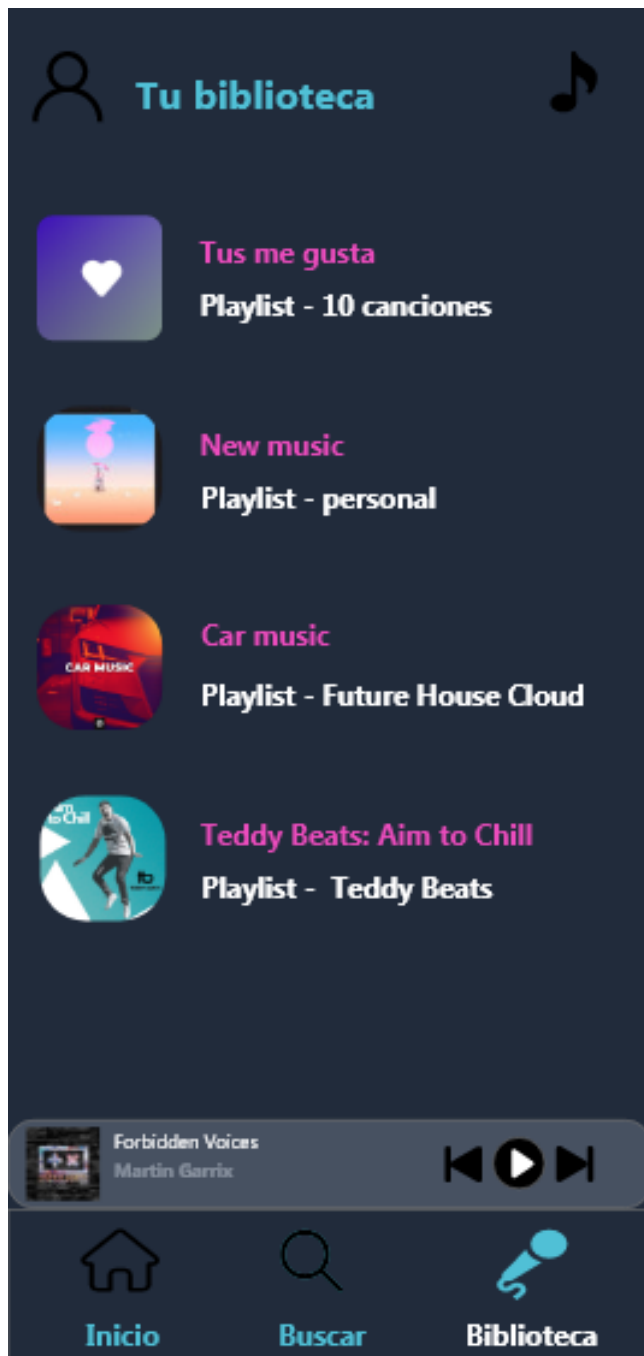
Logueate con tu cuenta

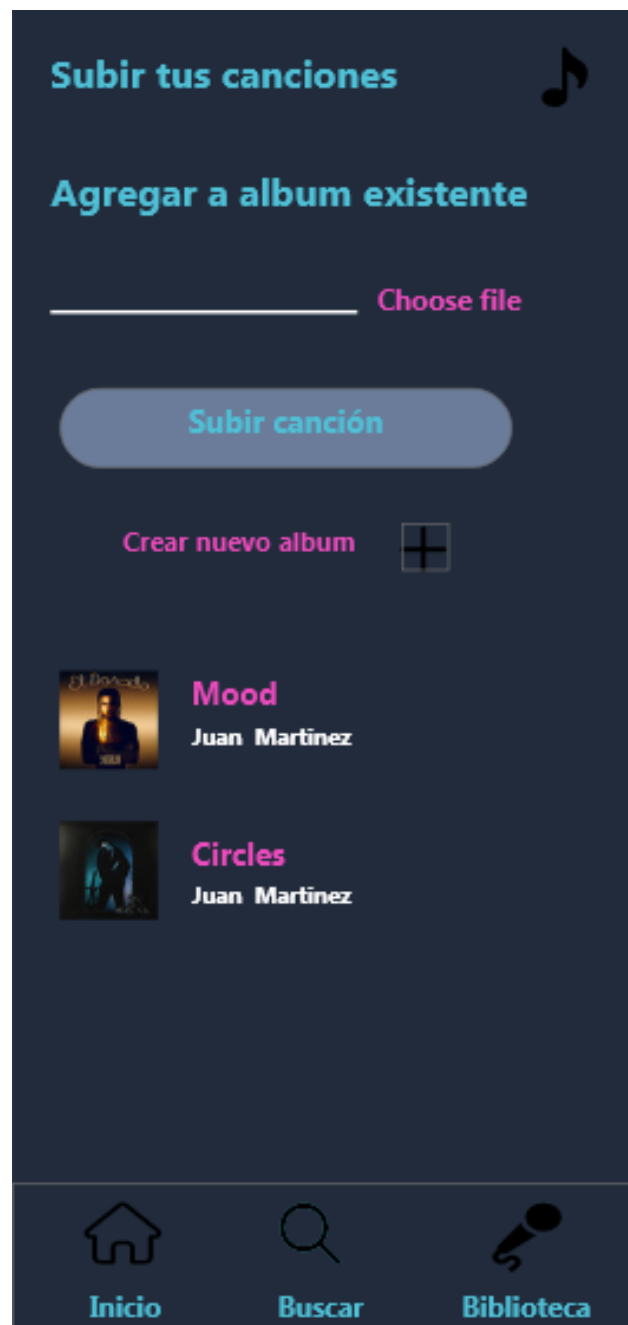
Email

Password

Acceder

Aun no tienes cuenta? Regístrate





Lógica de la aplicación

La propuesta de nuestra aplicación surge como una alternativa a las plataformas de música con artistas “mainstream”, en la actualidad existen muchas plataformas para escuchar música, pero algo que todas tienen en común es que son para los artistas conocidos mundialmente, dejando fuera a todos los artistas independientes, como solución a esta problemática surge YouApp

YouApp surge como una aplicación para dispositivos Android e iOS desarrollada usando el framework react-native y spring-boot como backend.

Al iniciar la aplicación el usuario deberá iniciar sesión o registrarse según corresponde. Al registrarse el usuario debe proveer un correo electrónico valido, escribir su contraseña que debe cumplir con requisitos mínimos, y confirmar su contraseña, así como seleccionar el tipo de cuenta que puede ser artista u oyente, registrarse como artista permite subir canciones y compartirlas con la comunidad, Al registrarse se le enviara un correo de confirmación el cual es necesario para iniciar sesión, una vez registrado deberá proveer su correo y contraseña para iniciar sesión.

Una vez ha ingresado en la app, tendrá disponible un footer con las siguientes opciones

- Inicio: Aquí se muestran recomendaciones y las últimas canciones disponibles
- Buscar: Aquí se podrá buscar canciones por nombre o género
- Biblioteca: Aquí tendrá disponibles sus listas de reproducción y favoritos

La aplicación busca generar un espacio para artistas independientes y sus oyentes, donde en las plataformas más comunes son una minoría, ahora tendrán su propio espacio para compartir y descubrir música de artistas independientes.

Diagramas UML.**Diagrama 1.**

La funcionalidad de la aplicación se ve explicado en la figura 1

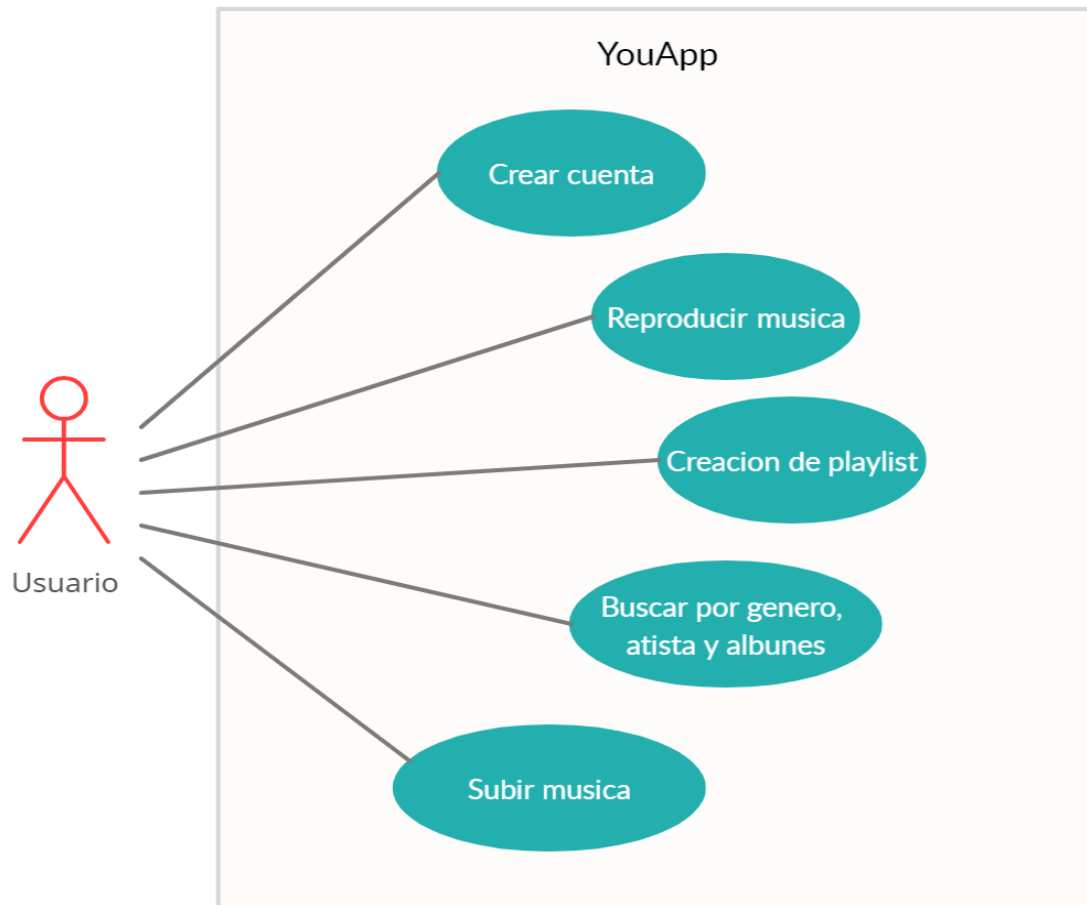


Figura1

En el UML se detallan las opciones disponibles para el usuario, la opción de subir música pertenece al usuario del tipo artista. El usuario puede crear una cuenta al crear su cuenta del tipo usuario tiene disponibles las opciones de explorar la música más reciente, crear un playlist de su música favorita y compartirlo con otros usuarios, como artista puede crear un álbum con su música

Diagrama 2.

A continuación, se detalla el diagrama de clases (figura 2)

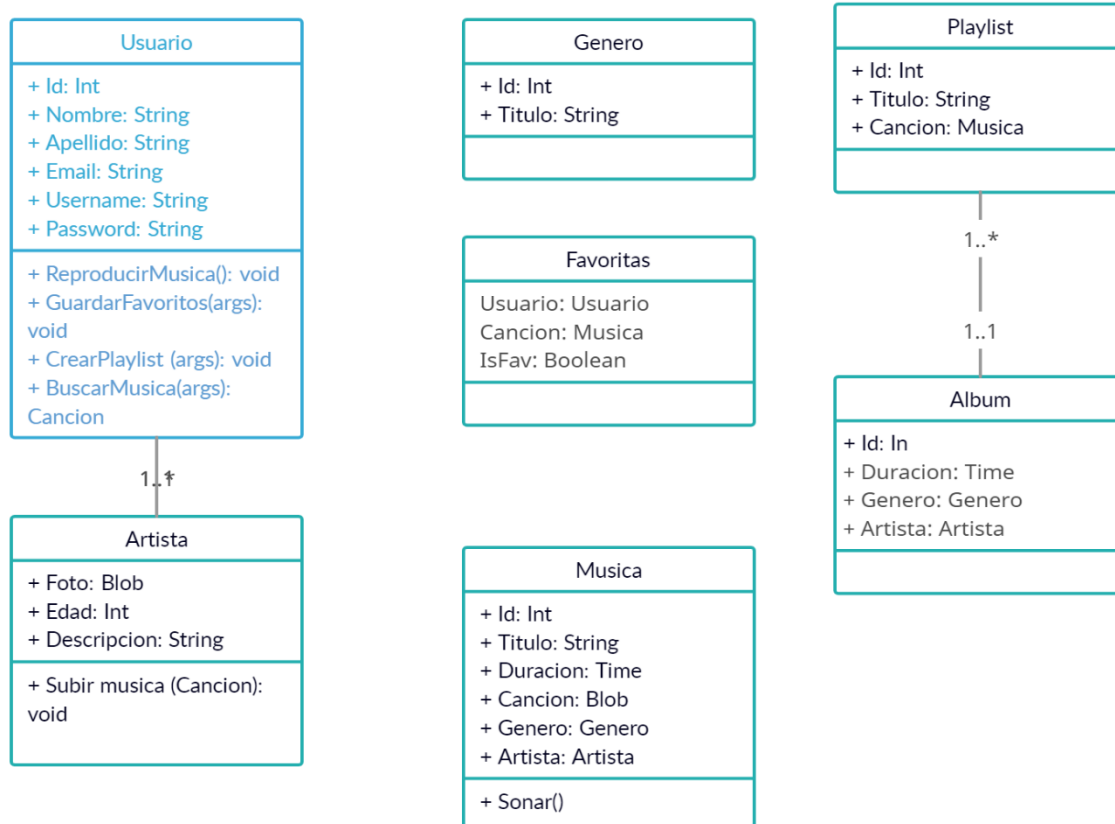


Figura2

Se detalla la relación donde un artista puede realizar lo mismo que un usuario normal, pero con la ventaja de poder subir su música y crear álbum

Herramientas a utilizar durante el desarrollo

LENGUAJE DE DESARROLLO BACK-END JAVA

Java es un lenguaje de programación y una plataforma informática comercializada por primera vez en 1995 por Sun Microsystems. Hay muchas aplicaciones y sitios web que no funcionarán a menos que tenga Java instalado y cada día se crean más. Java es rápido, seguro y fiable. Desde portátiles hasta centros de datos, desde consolas para juegos hasta súper computadoras, desde teléfonos móviles hasta Internet, Java está en todas partes.

LENGUAJE DE DESARROLLO FRONT-END REACT NATIVE

React Native es un framework JavaScript para crear aplicaciones reales nativas para iOS y Android, basado en la librería de JavaScript React para la creación de componentes visuales, cambiando el propósito de los mismos para, en lugar de ser ejecutados en navegador, correr directamente sobre las plataformas móviles nativas, en este caso iOS y Android. Es decir, en lugar de desarrollar una aplicación web híbrida o en HTML5, lo que obtienes al final como resultado es una aplicación real nativa, indistinguible de la que podrías desarrollar con tu código en Objective-C o Java.

Esa es la teoría, pero veamos cómo propone React Native alcanzar este objetivo.

React Native usa el mismo paradigma fundamental de construcción de bloques de UI (componentes visuales con los que interacciona el usuario) que las aplicaciones nativas reales de Android e iOS, pero gestiona la interacción entre los mismos utilizando las capacidades de JavaScript y React.

SISTEMA DE CONTROL DE VERSIONES (GIT)

Git es una herramienta que realiza una función del control de versiones de código de forma distribuida, de la que destacamos varias características:

- Es muy potente
- Fue diseñada por Linus Torvalds
- No depende de un repositorio central
- Es software libre
- Con ella podemos mantener un historial completo de versiones
- Podemos movernos, como si tuviéramos un puntero en el tiempo, por todas las revisiones de código y desplazarnos una manera muy ágil.
- Es muy rápida
- Tiene un sistema de trabajo con ramas que lo hace especialmente potente
- Las ramas pueden tener una línea de progreso diferente de la rama principal donde está el core de nuestro desarrollo. En algún momento podemos llegar a probar algunas de esas mejoras o cambios en el código y hacer una fusión a nuestro proyecto principal, ya que todo esto lo maneja Git de una forma muy eficiente

IDE INTELIJI

IntelliJ IDEA es un IDE inteligente y sensible al contexto para trabajar con Java y otros lenguajes JVM como Kotlin, Scala y Groovy en todo tipo de aplicaciones. Además, IntelliJ IDEA Ultimate puede ayudarle a desarrollar aplicaciones web de pila completa, gracias a sus potentes herramientas integradas, compatibilidad con JavaScript y tecnologías relacionadas, y compatibilidad avanzada con marcos de trabajo populares como Spring, Spring Boot, Jakarta EE, Micronaut, Quarkus y Helidon. Además, puede ampliar IntelliJ IDEA con complementos gratuitos desarrollados por JetBrains, lo que le permite trabajar con otros lenguajes de programación, como Go, Python, SQL, Ruby o PHP.

VISUAL STUDIO CODE

Visual Studio Code es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux y macOS. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código. También es personalizable, por lo que los usuarios pueden cambiar el tema del editor, los atajos de teclado y las preferencias. Es gratuito y de código abierto, aunque la descarga oficial está bajo software privativo e incluye características personalizadas por Microsoft

Visual Studio Code se basa en Electron, un *framework* que se utiliza para implementar Chromium y Node.js como aplicaciones para escritorio, que se ejecuta en el motor de diseño Blink. Aunque utiliza el *framework* Electron, el software no usa Atom y en su lugar emplea el mismo componente editor (Monaco) utilizado en Visual Studio Team Services (anteriormente llamado Visual Studio Online).

ADOBE XD

Adobe XD, o Adobe Experience Design, es una herramienta de edición de gráficos que funciona para crear interfaces de páginas web y de aplicaciones. Permite al diseñador enfocarse en la experiencia del usuario al navegar, con un rango mínimo de error y en el menor tiempo posible.

CREATELY

Createely es un espacio de trabajo visual para la colaboración en equipo. Use diagramas, dibujos, imágenes y texto en un lienzo infinito para colaborar en línea en tiempo real. Compatible con más de 50 tipos de diagramas de diagramas de flujo, mapas mentales, organigramas, UML y diseños de bases de datos, diagramas de red, diagramas de Gantt, diagramas de procesos comerciales y más. Úselo como una pizarra colaborativa para equipos que trabajan de forma remota o en la misma ubicación. Más de 4 millones de usuarios en todo el mundo confían en Createely

Presupuesto del costo de la aplicación

Tabla1: Presupuesto general para la aplicación.

Presupuesto General				
Costos	Precio mensual	Precio Único	Cantidad	precio neto
Salario de empleados	500		5	2500
licencia de intellij IDE	49.9		2	99.8
Licencia ADOBE XD	9.99		1	9.99
Mobiliario y equipo		400	5	2000
Gastos de electricidad	25		5	125
Gastos por Internet	25		5	125
Servicios de AMAZON EC2 para servidor en la nube	26.64			26.64
Servicios de AMAZON para al almacenamiento de las de datos	30			30
Total				4916.43