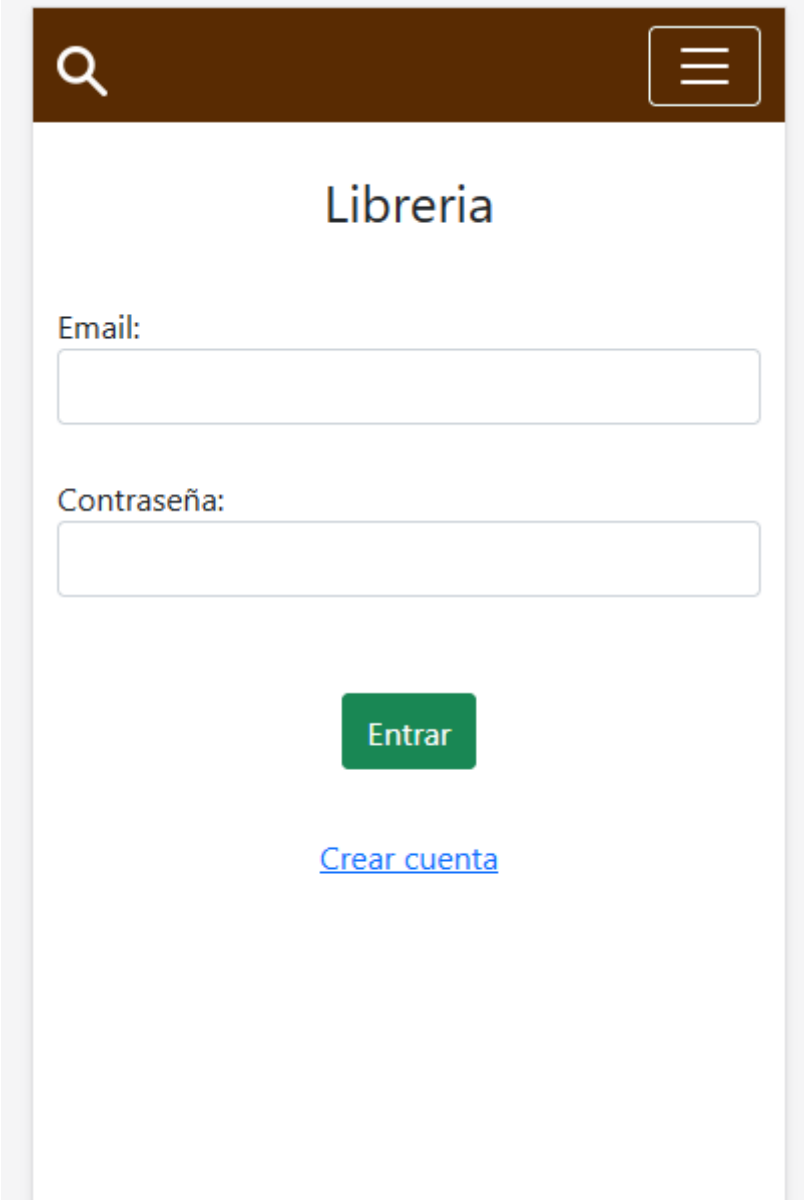


Library Ionic + Spring Boot



The image shows a mobile application interface for a library. At the top is a dark brown header bar containing a magnifying glass icon on the left and a hamburger menu icon on the right. Below the header, the word "Libreria" is centered in a large, dark font. Underneath, there are two input fields: the first is labeled "Email:" and the second is labeled "Contraseña:". Below these fields is a green rectangular button with the text "Entrar" in white. At the bottom, there is a blue text link that says "Crear cuenta".

Libreria

Email:

Contraseña:

Entrar

[Crear cuenta](#)

INDICE

P3	1.-Introducción
P3	2.-Diagramas
P6	3.-Requisitos de Usuario
P6	4.-Casos de Usos
P6	5.- Funcionamiento del sistema
P6	6.-Interfaces
P6	7.-Manuales
P7	8.-Pila tecnológica
P7	9.-Comparación de tecnologías
P7	10.-Repositorios
P7	11.-Planificación
P7	12.-Conclusiones
P8	13.-Enlaces y referencias

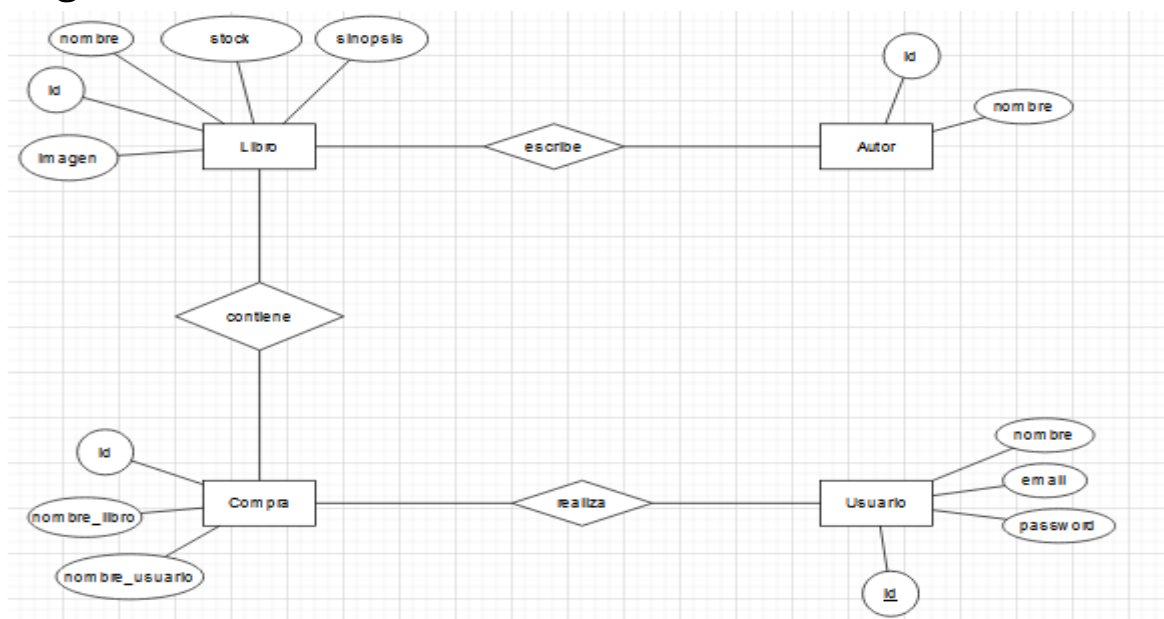
1.-Introducción

ITC

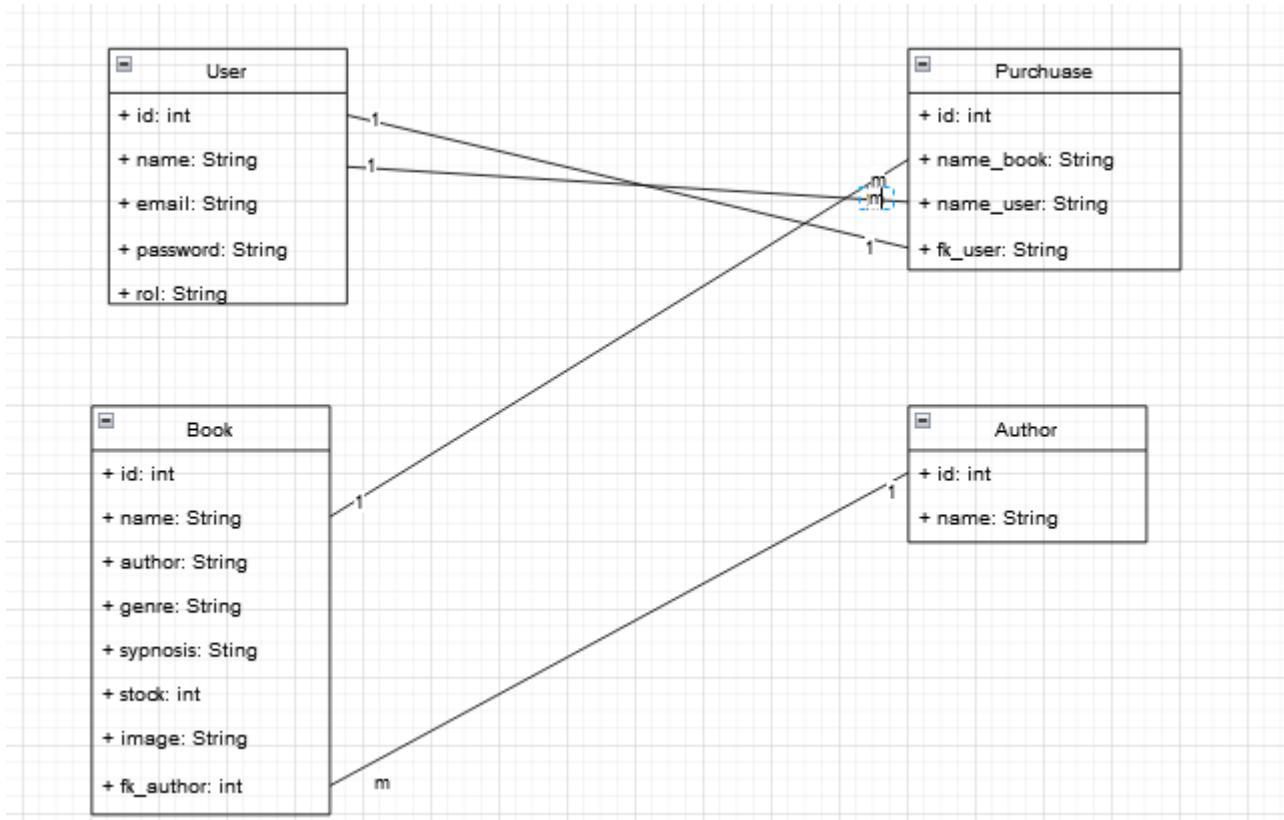
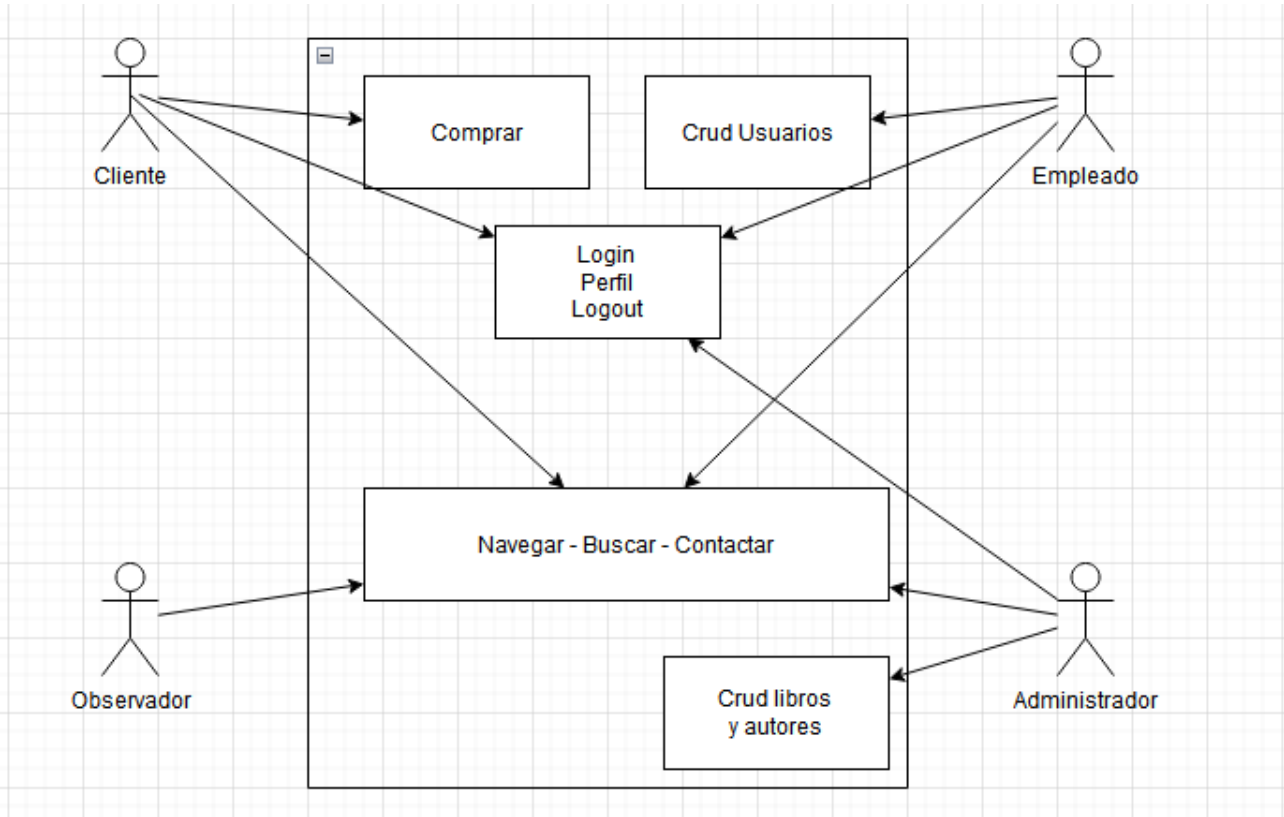
Una aplicación de compra-venta de libros.

Unos proveedores, ponen en venta libros y estos pueden ser comprados por los usuarios registrados, también existen usuarios empleados que se encargan de añadir los nuevos libros así como sus autores y usuarios administradores que se encargan de la gestión de la página y de los perfiles de los empleados.

2.-Diagramas



Libreria App



Libreria App

· User

int id : clave
String name
String email
String password
String rol

· Book

int id : clave
String name
String author
String genre
String synopsis
int stock
String image
int fk_author : clave ajena

· Author

int id
String name

· Purchase

int id
String name_book : clave ajena
String name_user : clave ajena
int fk_user : clave ajena

· Compra

id libro
id usuario

· Contiene

id compra
id libro

- Escribe
id libro
id autor

3.-Requisitos de Usuario.

- Aplicación móvil
- Compras online
- Sistema de contacto sin registro
- Diferentes tipos de usuario(cliente, empleado y administrado) cada uno con acceso a distintas rutas y con funciones diferentes
- Búsqueda específica de productos

4.-Casos de Usos

- Registro
- Búsqueda
- Compra
- Cruds de los empleados y administradores
- Contacto

5.- Funcionamiento del sistema

- Navegación por barra desplegable colocada en la parte superior
 - Inicio, búsqueda y contacto siempre visible en el navBar, el login solo cuando no estas logeado, el logout solo si estas logeado y usuario, empleado o administrador cuando tengas el rol especifico
- Ver uml del aparatado 2.

6.-Interfaces

<https://github.com/AlvaroCM94/Library-ionic-spring/blob/main/Prototype1.vp>
(Justinmind)

7.-Manuales

- Instalación de desarrollador y técnico en el readme.
- Para el usuario, si no esta logeado solo puede ver el catalogo, buscar productos y contactar mediante el correo. Si esta logeado puede realizar compras, consultar las anteriores y hacer cambios en sus datos.

8.-Pila tecnológica

Frontend Ionic

Backend Spring Boot

9.-Comparación de tecnologías

El frontend fue elegido

10.-Repositorios

<https://github.com/AlvaroCM94/Library-ionic-spring>

11.-Planificación

- Creación de la E/R para tener claras las tablas, sus campos y como se iban a relacionar entre si.
- Creación del backend al completo o al menos todas las funcionalidades que se iban a necesitar en un principio (CRUDs).
- Creación del frontend, interfaces, CRUDs y vistas adicionales.
- Añadir las nuevas funcionalidades al backend y sus correspondientes vistas en el frontend.

12.-Conclusiones

- Ambas tecnológicas tienen un amplio uso entre los desarrolladores por lo tanto es muy fácil encontrar tutoriales, guías incluso librerías hechas para facilitar el desarrollo del programa.
Tienen una amplia comunidad detrás por lo que no es fácil resolver la gran mayoría de los problemas que se pueden encontrar
- El uso de Spring Boot facilita mucho la creación del backend ya que usa hibernate para el mapeado de las tablas y gracias a sus librerías la creación de CRUDs se simplifica al extremo.
- El uso de Ionic es específico para la creación de una app móvil, es la extensión de angular para este motivo, y gracias a las herramientas que ofrece su programación se vuelve muy sencilla.

13.-Enlaces y referencias

Todos los enlaces necesarios se encuentran en el readme

