



# Documentación Final

## Listapp

Aplicación para la gestión de listas de tareas y recordatorios

Grupo null

Florencia **Perea**  
Juan Pablo **Schettini**  
Antonio **Zarra**  
Gabriel **Romero**  
Brandon **Zambrana**

Docente

Lautaro Gabriel Muñoz

Año

**2024**



## Índice de contenidos

1.	<a href="#">Definición general del proyecto de software</a>	3
1.1.	<a href="#">Idea general</a>	3
1.2.	<a href="#">Objetivos</a>	3
1.3.	<a href="#">Usuarios</a>	3
2.	<a href="#">Especificación de requerimientos del proyecto</a>	3
2.1.	<a href="#">Requisitos generales</a>	3
2.2.	<a href="#">Requisitos funcionales</a>	3
2.3.	<a href="#">Requisitos no funcionales</a>	4
2.4.	<a href="#">Información de autoría y Legacy del proyecto</a>	4
2.5.	<a href="#">Alcance del sistema</a>	4
3.	<a href="#">Procedimientos de desarrollo</a>	4
3.1.	<a href="#">Herramientas utilizadas</a>	4
3.2.	<a href="#">Planificación</a>	4
4.	<a href="#">Procedimientos de instalación y prueba</a>	5
4.1.	<a href="#">Requisitos no funcionales</a>	5
4.2.	<a href="#">Obtención e instalación</a>	5
4.3.	<a href="#">Especificaciones de prueba y ejecución</a>	5
5.	<a href="#">Diseño</a>	5
5.1.	<a href="#">Diagrama UML</a>	6
5.2.	<a href="#">Prototipo</a>	7



# Definición general del proyecto de software

## Idea general

Listapp es una aplicación para dispositivos móviles que tiene el propósito de facilitar la organización de tareas pendientes. En ella los usuarios pueden modificar y eliminar listas con subitems, categorizarlas con etiquetas para su fácil organización y programar recordatorios, además de contar también con su propio perfil para tener una copia segura de su información.

## Objetivo

El objetivo del desarrollo fue crear una aplicación que simplifique la organización del usuario y que al mismo tiempo resulte en una experiencia agradable de uso. Con una interfaz rápida, sencilla e intuitiva, le brindamos al usuario la potestad para gestionar sus listas y recordatorios sin complicaciones y sin temer por algún olvido o descuido.

## Usuarios

Para utilizar la aplicación no hace falta tener un conocimiento avanzado por lo que cualquier usuario está completamente capacitado para su uso.

# Especificación de requerimientos del proyecto

## Requisitos generales

- La aplicación se desarrollará utilizando el framework Ionic para garantizar la compatibilidad con dispositivos móviles.
- El desarrollo se realizará utilizando metodologías ágiles, con iteraciones cortas y feedback constante.

## Requisitos funcionales

- Registro de usuario mediante correo electrónico y contraseña.
- Creación, edición y eliminación de listas (con un límite de 25 listas activas).
- Creación, edición y eliminación de hasta 20 subitems por lista.
- Creación, edición y eliminación de hasta 15 etiquetas para categorizar las listas.
- Creación, edición y eliminación de recordatorios (con un límite de 10 recordatorios activos).
- Posibilidad de agregar o eliminar hasta 5 etiquetas por lista.
- Visualización de listas por etiquetas.
- Confirmación de eliminación de lista/subitem/recordatorio.
- Posibilidad de tildar/destildar todos los subitems de una lista.



## Requisitos no funcionales

- El sistema debe cargar cada pantalla en menos de 3 segundos.
- Una media de 2 segundos será el tiempo de respuesta ante las acciones del usuario.
- El tiempo de aprendizaje que se necesitará para tener un manejo completo de la aplicación será menor a 30 minutos.
- La aplicación tendrá una interfaz sencilla e intuitiva.
- La aplicación será compatible con dispositivos móviles que utilicen Android y iOS.
- El sistema mostrará mensajes de error informativos y claros en caso de suceder alguna falla.
- El sistema debe proteger la seguridad de los usuarios que se logueen en la misma.

## Información de autoría y *Legacy* del proyecto

- El proyecto de software es original y se desarrollará desde cero utilizando Ionic.
- No se requiere retro-compatibilidad con versiones anteriores ya que es una nueva implementación.

## Alcance del sistema

- La aplicación estará limitada a la gestión de listas y recordatorios.
- No se incluirán funcionalidades avanzadas como la inserción de imágenes o videos o localización gps.
- Las funcionalidades de cambiar el tema disponible en la aplicación y la personalización de las alarmas recordatorio serán implementadas en una versión futura.

## Procedimientos de desarrollo

### Herramientas utilizadas

- Framework Ionic para el desarrollo, el cual nos permite implementar TypeScript para el backend y lenguajes como HTML, CSS y JavaScript para front-end.
- Visual Studio Code como entorno de desarrollo compatible.
- Firebase para acceder a los servicios de creación y autenticación de usuarios.
- Trello como herramienta de gestión de proyectos para la planificación y seguimiento de los avances.

### Planificación

Se seguirá una metodología ágil basada en iteraciones cortas. El desarrollo se dividirá en tareas definidas y se asignarán prioridades según los objetivos del proyecto.

## Procedimientos de instalación y prueba

### Requisitos no funcionales

- Se requerirá que los dispositivos móviles en los que se instale Listapp tengan una versión mínima del sistema operativo compatible con el framework Ionic.
- Debe tener un rendimiento fluido y una interfaz de usuario intuitiva.

### Obtención e instalación

- La aplicación estará disponible para su descarga en las tiendas de aplicaciones de iOS y Android.
- Los usuarios podrán instalar la aplicación siguiendo las instrucciones proporcionadas por la tienda de aplicaciones

### Especificaciones de prueba y ejecución

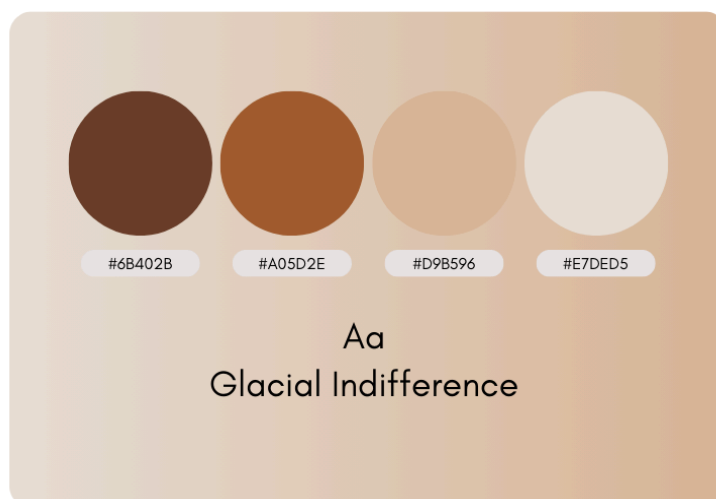
La aplicación se probará en dispositivos móviles con diferentes versiones de sistemas operativos para garantizar su funcionamiento en una variedad de entornos. Se realizarán pruebas de funcionalidad para asegurar que todas las listas y recordatorios se gestionen correctamente.

### Diseño

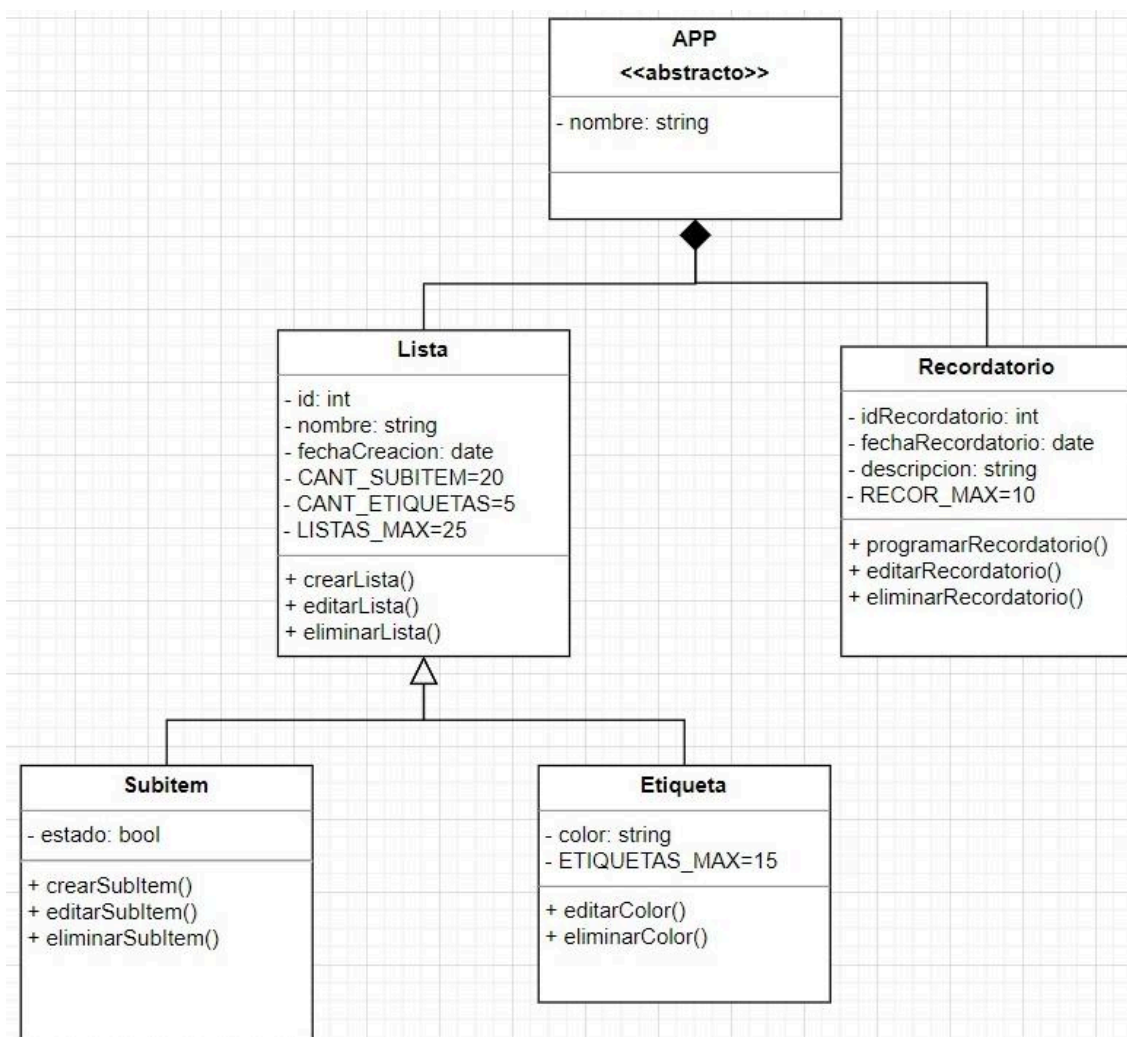
Listapp pretende tener una personalidad tranquila y segura, por lo que para el diseño se tendrán en cuenta una gama de colores terra con poca saturación.

El diseño se basará en una gama cromática en tonos marrones con opciones suaves e intensas, y se evitarán los colores estridentes o con alta saturación o brillo.

Para la fuente de la aplicación se buscó una elegante y sin serifa.



## Diagrama UML



## Prototipo

