

## CPR Plurilingüe Liceo “La Paz

**Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma**

**Aplicación para la gestión de Clientes, Empleados y Servicios**

Autor: Ariana María Mihuţ

Tutor: Jesús Ángel Pérez-Roca Fernández

# 

Índice

Resumen ……………………………………………………………………………………………2

Abstract ……………………………………………………………………………………………..3

[Palabras Clave 5](#__RefHeading___Toc214_3637548136)

[Introducción/motivación. 11](#__RefHeading___Toc435_787262955)

[Objetivos. 12](#__RefHeading___Toc437_787262955)

[Estado del arte. 13](#__RefHeading___Toc439_787262955)

[Caso de estudio. 14](#__RefHeading___Toc441_787262955)

[Diagramas. 15](#__RefHeading___Toc443_787262955)

[Desarrollo del proyecto 16](#__RefHeading___Toc445_787262955)

[Manual Administrador 17](#__RefHeading___Toc538_2912936503)

[Manual Usuario 18](#__RefHeading___Toc540_2912936503)

[Viabilidad tecno-económica. 19](#__RefHeading___Toc542_2912936503)

[Trabajo futuro. 20](#__RefHeading___Toc449_787262955)

[Conclusiones. 21](#__RefHeading___Toc451_787262955)

[Biblioteca de recursos web y referencias. 22](#__RefHeading___Toc453_787262955)

[Anexos. 23](#__RefHeading___Toc455_787262955)

# Resumen

Mi proyecto representa una aplicación de pantalla en la que el acceso se realiza a través de varios perfiles distintos: cliente, empleado, proveedor, administrador. Cada uno de estos perfiles tiene permisos distintos e incluso el acceso se realiza en función del perfil con el que se conecta el usuario.

Si se accede como cliente, hay tres posibilidades: comprar un servicio, contactar con la empresa o editar el perfil del cliente. En el apartado de contacto, el cliente, tendrá que introducir sus credenciales y contactar o hacer una reclamación.

Si el acceso se hace como empleado, se puede dar de alta un servicio, dar de baja un servicio, dar de alta proveedor y responder a reclamaciones de los clientes.

Si se accede como proveedor, se podrá contactar con un empleado…

Si se accede como administrador, se podrá borrar, actualizar y crear empleados, servicios, productos, tareas.

# Abstract

Resumen en inglés (una buena traducción, no copiéis directamente del traductor).

# Palabras Clave

**Java**: Java es un lenguaje de programación [orientado a objetos](https://es.wikipedia.org/wiki/Orientado_a_objetos) y permite diseñar el software de forma que los distintos tipos de datos que usen estén unidos a sus operaciones. Así, los datos y el código (funciones o métodos) se combinan en entidades llamadas [objetos](https://es.wikipedia.org/wiki/Objetos_(programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos)).

**JavaFX: JavaFX** es una plataforma que permite a los desarrolladores crear e implementar fácilmente aplicaciones de Internet enriquecidas que se comportan de la misma forma en distintas plataformas. Amplía la potencia de Java permitiendo a los desarrolladores utilizar cualquier biblioteca de [Java en aplicaciones JavaFX.](https://www.tokioschool.com/formaciones/cursos-programacion/java/)

**CSS**: El lenguaje CSS permite presentar, de manera estructurada, un **documento** que fue escrito en un **lenguaje de marcado**. Se usa especialmente en el **diseño visual** de un [**sitio web**](https://definicion.de/sitio-web) cuando las páginas se hallan escritas en **XML** o **HTML**.

*Dedicatoria o agradecimientos.*

# Introducción/motivación.

Explicar las razones por las que se eligió realizar este proyecto y no otro y cuáles son los objetivos que se quieren conseguir.

# Objetivos.

Objetivos que pretendemos conseguir con el proyecto. (Lo podéis unir con Motivación y sería: Motivación y Objetivos)

# Estado del arte.

Comentar aplicaciones similares que se encuentren en el mercado, explicando sus puntos fuertes y débiles en comparación con la que se va a realizar en el proyecto, explicar las tecnologías utilizadas y comentar posibles alternativas.

# Caso de estudio.

Explicación detallada de los puntos que se van a desarrollar para solucionar la problemática existente o mejorar las soluciones que ya existen.

# Diagramas.

Realizar y explicar diagramas de E-R de la(s) base(s) de datos, diagramas de casos de uso, diagramas de clase, etc. Es MUY importante tener los diagramas hechos, de otra forma ¿cómo sabéis lo que hay qué hacer?

Recordad que tenéis que ser ordenado, un proyecto consta de unas fases y eso tenéis que plasmarlo.

Este punto puede ir antes o después del desarrollo, pero no olvidéis que no se trata simplemente de incluir los diagramas, hay que explicarlos.

**NO** se incluirán capturas, descargad los diagramas en .png o similar e insertarlos bien en vuestro proyecto.

Hay una amplia gama de herramientas gratuitas (con las que ya habéis trabajado en diferentes materias) para que lo hagáis bien.

# Desarrollo del proyecto

En este punto además del desarrollo, incluiréis ejemplos/casos de prueba, capturas de la aplicación con las diferentes opciones o utilidades importantes que tenga, explicación del funcionamiento de estas, etc.

# Manual Administrador

Para una correcta evaluación y revisión es indispensable que el proyecto realizado disponga de algún mecanismo (script SQL, sistema de migraciones, etc.) correctamente configurado para poder cargar los datos de prueba y configurar la BBDD sin tener que hacer ingeniería inversa.

Además tendréis que crear un apartado, bien en la propia memoria, bien en anexos explicando claramente como instalar y lanzar la aplicación en cualquier máquina.

# Manual Usuario

Mostrar las diferentes vistas de la aplicación (capturas de pantalla, realizadas correctamente y que se vean bien) y explicar su funcionamiento.

# Viabilidad tecno-económica.

Explicar cuánto costaría implementar el proyecto teniendo en cuenta los costes del hardware y/o software necesarios para su funcionamiento y comentar si sería rentable.

# Trabajo futuro.

Apartado donde se comentan las mejoras futuras que se podrían implementar en el proyecto, así como nuevas funcionalidades.

# Conclusiones.

Explicar si se han obtenido los objetivos propuestos al principio del proyecto y si no se han conseguido algunos explicar las razones por las que no se pudieron cumplir, explicar posibles líneas de investigación futura para añadir funcionalidades, mejorar el aspecto gráfico, el rendimiento, etc.

# Biblioteca de recursos web y referencias.

Listado donde aparecen las diferentes fuentes de información utilizadas en la elaboración del proyecto, correctamente citados.

**Primer apellido, I. (a): Título, Editorial\*, pp. (…), disponible en:**

………………enlace web…………….

I: Inicial del nombre.

a: año de publicación.

Título: nombre del libro y del capítulo, o del artículo en caso de ser una publicación de revista.

Editorial\*: del libro o nombre de la revista.

pp. (……): páginas en las que se encuentra la información utilizada.

Enlace web:

<http://www.gbengasesan.com/fyp/6/ch29.htm>

<https://stackoverflow.com/questions/18473130/shopping-cart-java-application-addtocart>

Todas las citas literales de artículos, libros, frases célebres, o similares irán acompañadas de una nota al pie de página indicando la fuente. Esto es extensible a las imágenes, gráficos, tablas, etc. que no sean de elaboración propia por parte del alumno.

# Anexos.