

Grupo 1

# BatCode **RETO 1**



## **Servidor web Siemenes S7-1200**

Alfonso Barguilla  
Alejandro Díaz de Otalora  
Rafael Hernández

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<a href="#"><u>1.Enunciado del reto</u></a>	<b>4</b>
<a href="#"><u>2.Diseño y Prototipo</u></a>	<b>4</b>
<a href="#"><u>3. Seguimiento y planificación</u></a>	<b>5</b>
<a href="#"><u>4. Control de versiones</u></a>	<b>6</b>
<a href="#"><u>5. Manual de usuario</u></a>	<b>7</b>
<a href="#"><u>6. Biografia</u></a>	<b>15</b>

# Introducción

**BatCode** es un equipo de desarrollo de aplicaciones que tiene como objetivo superar los retos impuestos en el curso de GSDAW.

Reto 1 consiste en la creación de una interfaz gráfica para un autómata con acceso http, con todo lo que ello conlleva.

Diseño, programación, trabajo en equipo y aprendizaje.

Este es el documento que describe el desarrollo del reto 1 realizado por el equipo BatCode.

# 1. Enunciado del reto

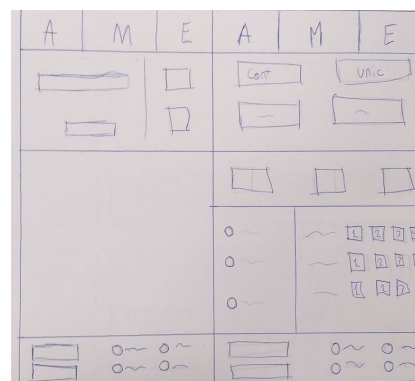
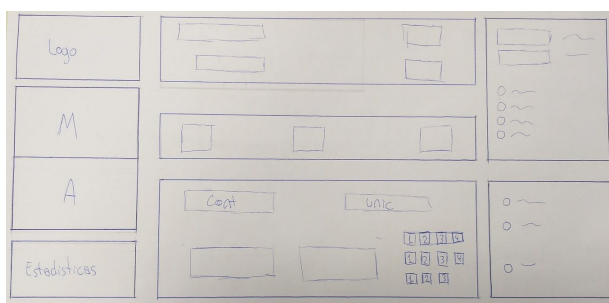
Somos una empresa de desarrollo de aplicaciones web. Nuestro cliente dispone de una línea de producción en la que una cinta transportadora con las siguientes fases: se apilan en grupos de 8, luego se empaquetan y se etiquetan para su posterior distribución.

El cliente quiere el control de esta máquina transportadora mediante una aplicación web. La página deberá mostrar las distintas fases y también el estado de la cinta.

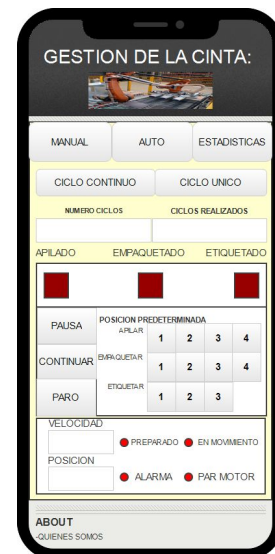
Se desea poder consultar ciertos resúmenes y estadísticas.

## 2. Diseño y Prototipo

*Prioridad en la responsividad y adaptación a cualquier dispositivo.*



Dos diseños diferentes adaptados a dispositivos y resoluciones. Tratando de maquetar una web sencilla e intuitiva para un entorno laboral.

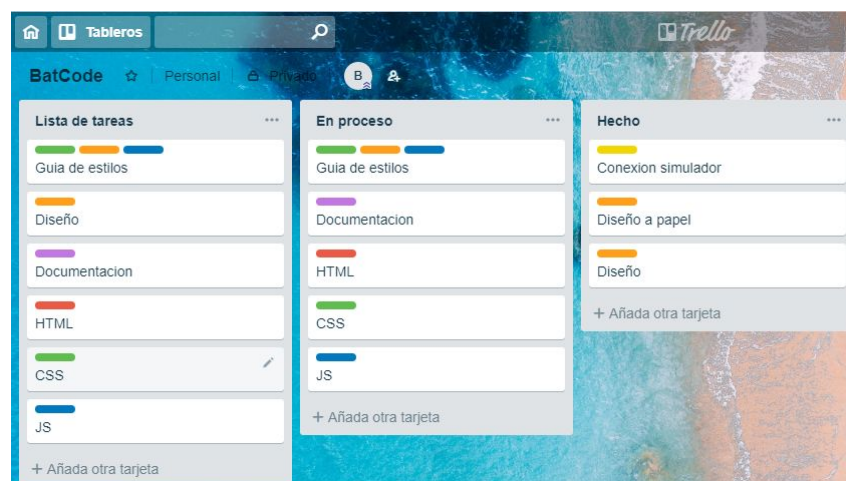


La primera imagen es el plano para un entorno de escritorio.  
La segunda imagen es un plano para dispositivos móviles en relación de aspecto vertical. Imágenes creadas con Justinmind.

## 3. SEGUIMIENTO Y PLANIFICACIÓN

Reparto de tareas y herramientas:

Comenzamos con el reparto de tareas, tomando en cuenta los roles y preferencias de cada uno.



Con la herramienta trello tenemos un control sobre las tareas.

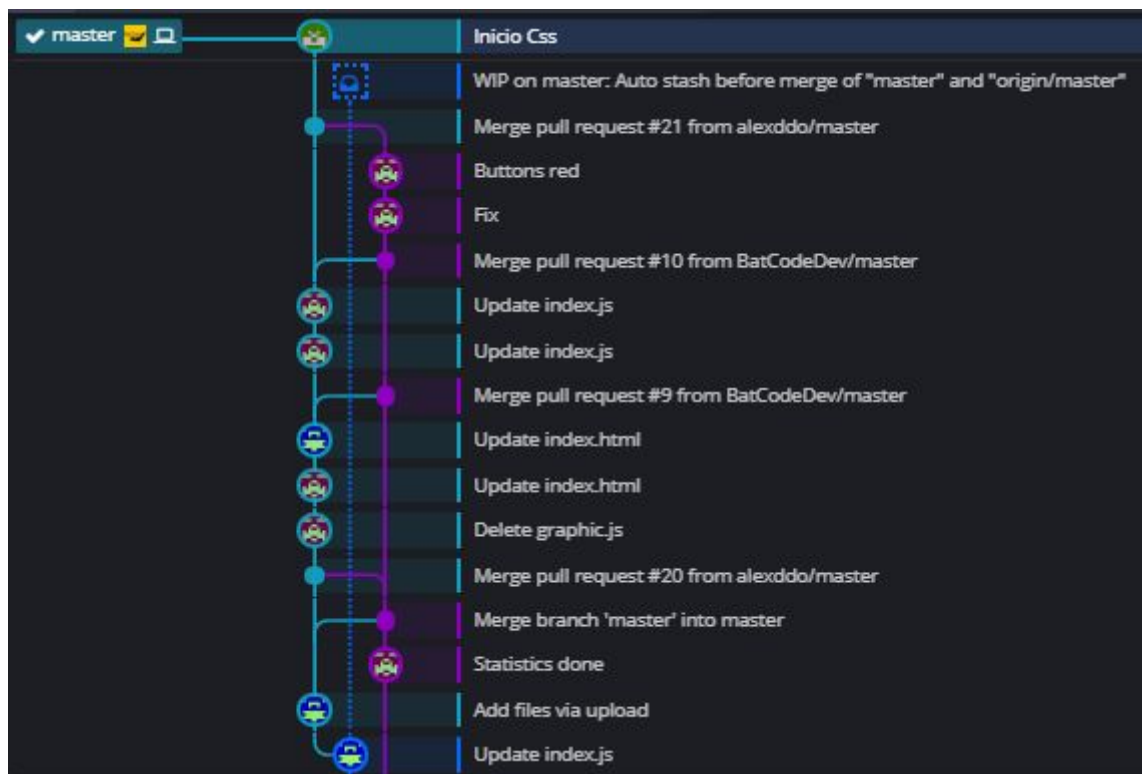
## 4. CONTROL DE VERSIONES

La herramienta web de github nos permite un control de versiones de nuestras aplicaciones web.

En este reto 1 hemos trabajado sobre el master utilizando ramas, controlando los commits y merges.

Utilizamos la herramienta cliente gitKraken para utilizar Git de manera gráfica.

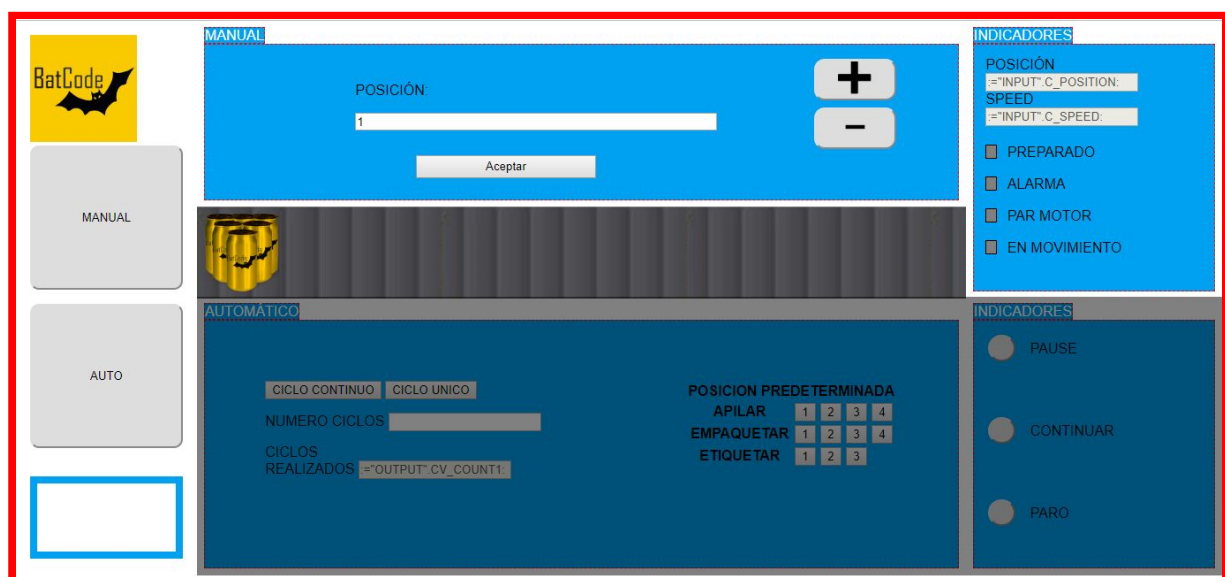
Los commits cuentan con un nombre y descripción que los define.



## 5. Manual del usuario

*Le agradecemos por haber adquirido nuestros servicios para el desarrollo de esta web de servicios.*

*En este manual le explicaremos su uso y funcionamiento. Asegúrese de leer y entender el contenido antes de usar nuestro software.*



Para obtener más información contactanos en:

**batcodedev@gmail.com**

<https://twitter.com/Batcode2>

<https://batcodedev.github.io/WebBatCode/>

**Twitter: @Batcode2**

**Cómo utilizar la web en 4 pasos:**

1-INICIO

2-MODOS

2.1-Manual

2.2-Automatico

2.2.1-Ciclo único

2.2.2-Ciclo continuo

3-DATOS

3.1-Indicadores

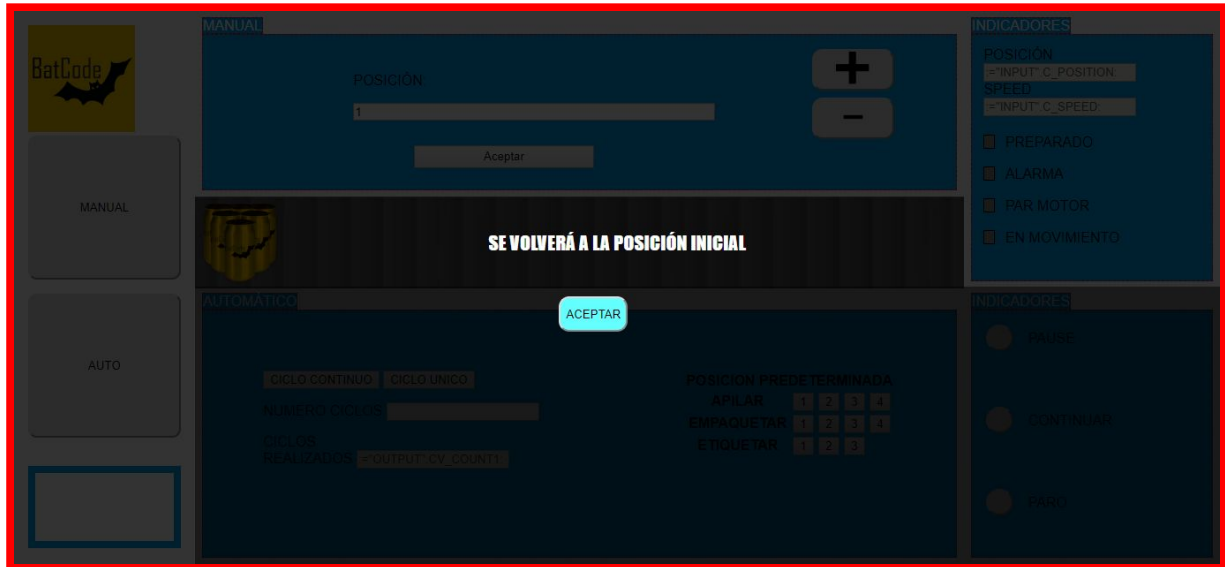
3.2-Animación

4-Estadísticas



## 1-Inicio

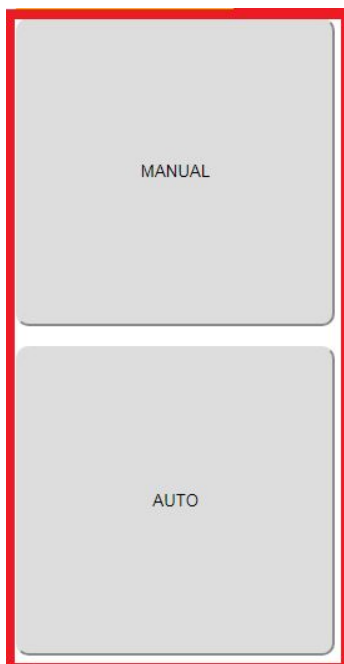
Al acceder a nuestra web lo primero que te aparecerá, será un mensaje indicando que el autómata volverá a la posición de inicio.



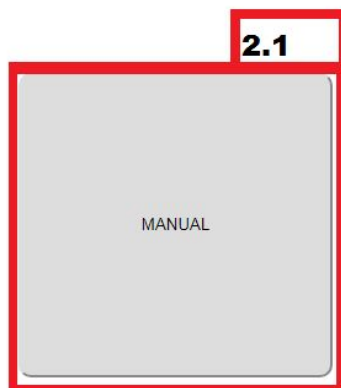
Pulse en aceptar.

## 2-Modos

Seleccione manual o auto según la función que quiera realizar con el autómata.



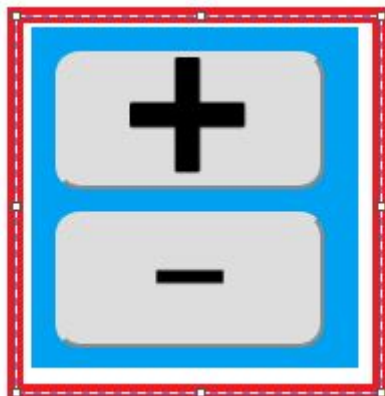
## 2.1-Manual



Si usted a elegido manual, debera dirigirse a este recuadro:

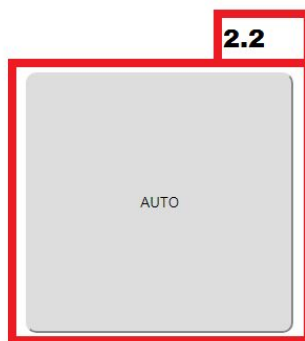
A screenshot of a manual control interface. It has a blue background. In the top left corner, the word 'MANUAL' is written in a small blue box. In the center, there is a label 'POSICIÓN:' followed by a white text input field containing the number '1'. Below the input field is a grey button labeled 'Aceptar'. On the right side, there are two stacked grey buttons: the top one has a black plus sign (+) and the bottom one has a black minus sign (-).

Y elegir la posición a la que quiere que se mueva el autómata, o puede darle a los botones:



Para hacer que se mueva mientras pulsa.

## 2.2-Automatico



Si usted ha elegido Automático, deberá dirigirse a este recuadro:

**AUTOMÁTICO**

NUMERO CICLOS

CICLOS REALIZADOS

**POSICION PREDETERMINADA**

APILAR	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>
EMPAQUETAR	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>
ETIQUETAR	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	

Por defecto esta puesto que todas las posiciones predeterminadas sean uno, pero para hacer un ciclo es necesario elegir primero la posición:

**POSICION PREDETERMINADA**

APILAR	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>
EMPAQUETAR	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>
ETIQUETAR	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	

Después elegir si quiere ciclo único o ciclo continuo.

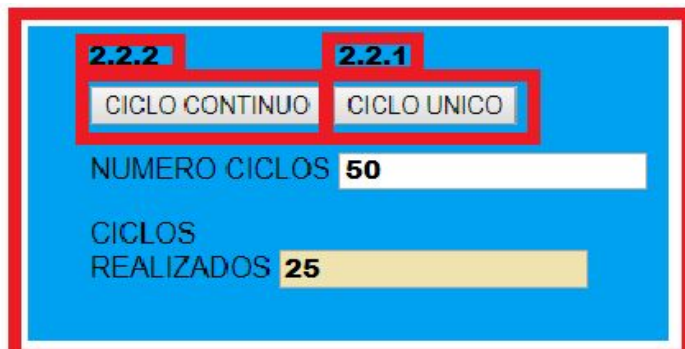
### 2.2.1-Ciclo único

Si usted eligió ciclo único solamente deberá esperar a que el autómata acabe su ciclo



### 2.2.2-Ciclo continuo

Si usted eligió ciclo continuo antes de pulsar deberá teclear la cantidad de ciclos a realizar.



Si desea pausar 1, para 3 o continuar 2 con los ciclos, usted posee tres botones a los cual puede recurrir:



### 3-Datos:

Los datos se mostrarán en directo en dos sitios diferentes.

#### 3.1-Indicadores

Aquí se muestran los datos numéricos 1, y luces de estado 2 en relación al autómata.



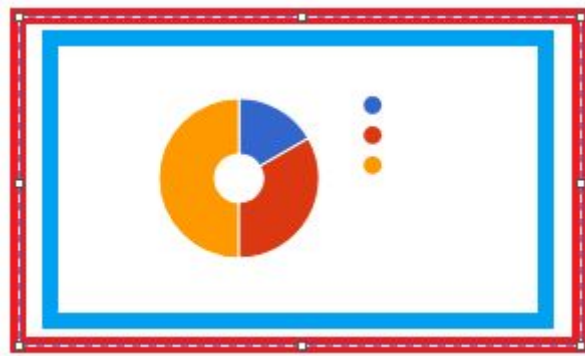
#### 3.2-Animación

En esta animación se muestra el movimiento del autómata en tiempo real.

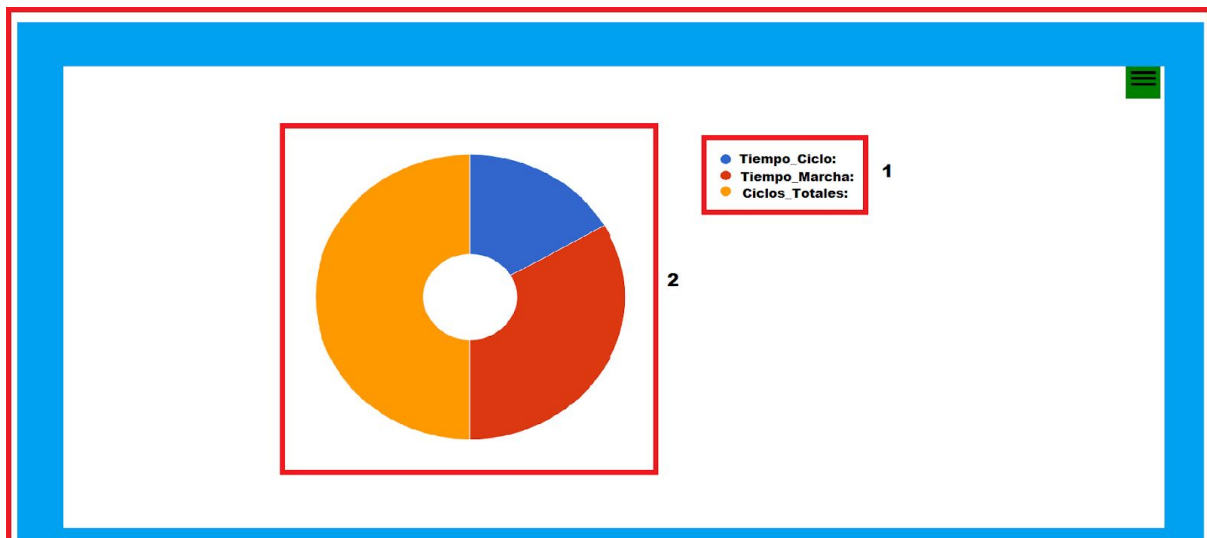


#### 4-Estadísticas

Si usted quiere ver las estadísticas que sobre el autómata se muestran abajo a la izquierda en pequeño en la web.



O puede pinchar en el recuadro de las estadísticas para que se hagan grandes.



Donde verás los nombres de las estadísticas mostradas 1, y las estadísticas de forma gráfica 2.

## 6 . BIOGRAFÍA

Web: <https://batcodedev.github.io/WebBatCode/>

Repositorio: <https://github.com/BatCodeDev>

JustinMind: <https://www.justinmind.com/>

Google Chart: <https://developers.google.com/chart/>

W3Schools: <https://www.w3schools.com>

Que disfrute de la web.

**BATCODE**