

ÍNDICE DE CONTENIDO

1.	Despliegue del Sistema Web en <i>Firebase</i>	2
1.1.	Creación de un nuevo proyecto en <i>Firebase</i>	2
1.2.	Conexión de <i>Firebase</i> con Angular	2
1.3.	Configuración de librerías en Angular	3
1.4.	Configuración de <i>Hosting</i> en <i>Firebase</i>	4
1.5.	Instalación de herramientas en <i>Firebase</i>	4
1.6.	Inicializar proyecto y configurar hosting	5
1.7.	Acceso y visualización del Sistema Web	7
2.	Despliegue de la aplicación móvil en Google Play Store.....	8
2.1.	Firmar Aplicación Móvil.....	8
2.2.	Iniciar sesión en <i>Google Play Console</i>	9
2.3.	Sección Ficha de Play Store	10
2.4.	Sección Versiones de la App	12
2.5.	Sección Acceso a la aplicación.....	13
2.6.	Sección Anuncios	14
2.7.	Sección Clasificación de contenido.....	15
2.8.	Sección Audiencia Objetivo	17
2.9.	Categoría de la aplicación	17
2.10.	Sección Producción	18
3.	Credenciales de acceso al Sistema Web	19
4.	Repositorio del código fuente del Sistema Web y Aplicación Móvil	20

1. Despliegue del Sistema Web en *Firebase*

A continuación, se muestra el proceso para realizar el despliegue en producción del Sistema Web en *host* de *Firebase*.

1.1. Creación de un nuevo proyecto en *Firebase*

Ingresa a la página web oficial de *Firebase* y seleccionar un nuevo proyecto. Se debe asignar un nombre y se creará automáticamente. (**Fig. 1**)



Fig. 1: Creación de un nuevo proyecto en *Firebase*

1.2. Conexión de *Firebase* con Angular

Agregar una nueva aplicación de tipo web en *Firebase* para obtener las credenciales de acceso como se muestra en la **Fig. 2**

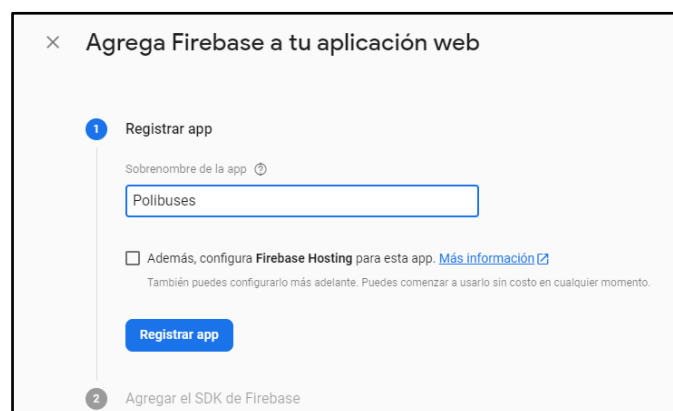
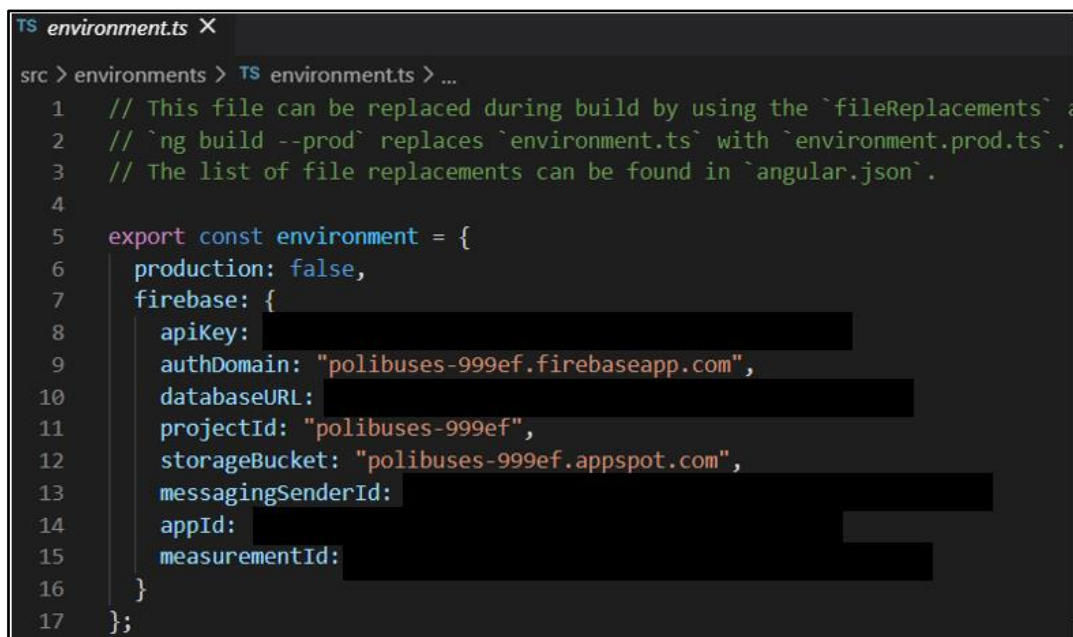


Fig. 2: Registro de Aplicación Web

Con las credenciales que se generan al crear la aplicación se procede a configurar las variables de entorno en el proyecto Angular en el archivo `environment.ts` (**Fig. 3**)

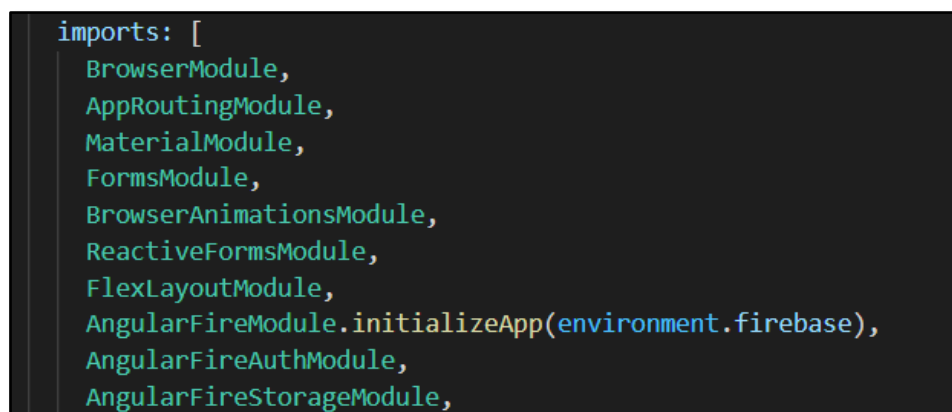


```
TS environment.ts X
src > environments > TS environment.ts > ...
1  // This file can be replaced during build by using the `fileReplacements` a
2  // `ng build --prod` replaces `environment.ts` with `environment.prod.ts`.
3  // The list of file replacements can be found in `angular.json`.
4
5  export const environment = {
6    production: false,
7    firebase: {
8      apiKey: [REDACTED],
9      authDomain: "polibuses-999ef.firebaseio.com",
10     databaseURL: [REDACTED],
11     projectId: "polibuses-999ef",
12     storageBucket: "polibuses-999ef.appspot.com",
13     messagingSenderId: [REDACTED],
14     appId: [REDACTED],
15     measurementId: [REDACTED]
16   }
17 };
```

Fig. 3: Configuración de variables de entorno en Angular

1.3. Configuración de librerías en Angular

Para finalizar con la configuración de *Firebase* y conectarla con Angular se importa los módulos necesarios dentro del archivo `app.module.ts` del proyecto. (**Fig. 4**)



```
imports: [
  BrowserModule,
  AppRoutingModule,
  MaterialModule,
  FormsModule,
  BrowserAnimationsModule,
  ReactiveFormsModule,
  FlexLayoutModule,
  AngularFireModule.initializeApp(environment.firebase),
  AngularFireAuthModule,
  AngularFireStorageModule,
```

Fig. 4: Importación de módulos

1.4. Configuración de *Hosting* en *Firebase*

Al seleccionar la opción *hosting* de la plataforma *Firebase* se muestra el procedimiento que se debe realizar para el despliegue del Sistema Web. (**Fig. 5**)



Fig. 5: Configuración de hosting en *Firebase*

1.5. Instalación de herramientas en *Firebase*

Dentro del proyecto se debe abrir una terminal y ejecutar la siguiente línea de comandos, como se muestra en la **Fig. 6**:

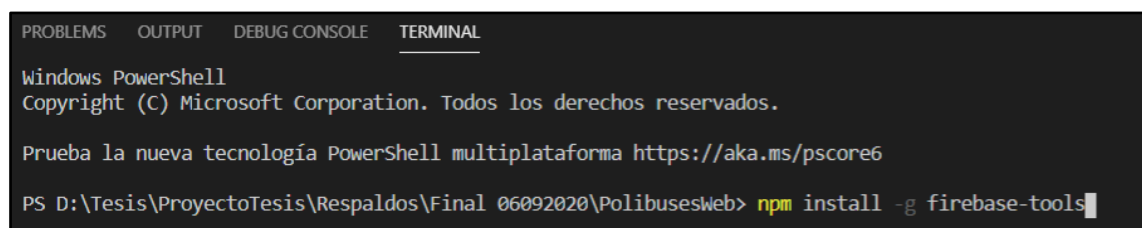


Fig. 6: Instalación de firebase-tools

Enlazar cuenta de *Google*. (**Fig. 7**)

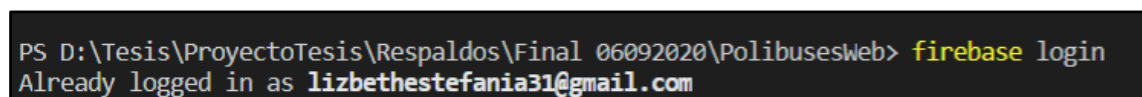


Fig. 7: Iniciar cuenta de *Google* con firebase login

1.6. Inicializar proyecto y configurar hosting

1.6.1. Ejecutar el comando **firebase init** permite inicializar el proyecto para empezar las configuraciones. Se debe escribir la letra Y, y continuar. (Fig. 8)

```
PS D:\Tesis\ProyectoTesis\Respaldo\Final 06092020\PolibusesWeb> firebase init

##### 
##      ##  ##      ##  ##      ##      ##  ##      ## 
##### 
##      ##  ##      ##  ##      ##      ##  ##      ## 
##      ##### 

You're about to initialize a Firebase project in this directory:

  D:\Tesis\ProyectoTesis\Respaldo\Final 06092020\PolibusesWeb

Before we get started, keep in mind:

  * You are initializing in an existing Firebase project directory

? Are you ready to proceed? (Y/n) Y
```

Fig. 8: Inicializar proyecto en *Firebase*

1.6.2. Seleccionar la opción *hosting* presionando la barra espaciadora. (Fig. 9)

```
You're about to initialize a Firebase project in this directory:

  D:\Tesis\ProyectoTesis\Respaldo\Final 06092020\PolibusesWeb

Before we get started, keep in mind:

  * You are initializing in an existing Firebase project directory

? Are you ready to proceed? Yes
? Which Firebase CLI features do you want to set up for this folder? Press Space to select features, then Enter to confirm your choices.
  ( ) Database: Deploy Firebase Realtime Database Rules
  ( ) Firestore: Deploy rules and create indexes for Firestore
  ( ) Functions: Configure and deploy Cloud Functions
> (*) Hosting: Configure and deploy Firebase Hosting sites
  ( ) Storage: Deploy Cloud Storage security rules
  ( ) Emulators: Set up local emulators for Firebase features
```

Fig. 9: Configuración hosting

1.6.3. Escribir el directorio del proyecto el cual contiene los archivos que se alojaran en firebase, en este caso se dejó por defecto la carpeta **public**, después *firebase* pregunta se escribe Y, para permitir que *firebase* configure el proyecto como una aplicación de una sola página. (Fig. 10)

```

You can create multiple project aliases by running firebase use --add,
but for now we'll just set up a default project.

i .firebaserc already has a default project, using polibuses-999ef.

=== Hosting Setup

Your public directory is the folder (relative to your project directory) that
will contain Hosting assets to be uploaded with firebase deploy. If you
have a build process for your assets, use your build's output directory.

? What do you want to use as your public directory? public
? Configure as a single-page app (rewrite all urls to /index.html)? Yes
+ Wrote public/index.html

i Writing configuration info to firebase.json...
i Writing project information to .firebaserc...

+ Firebase initialization complete!

```

Fig. 10: Directorio de alojamiento del proyecto

1.6.4. Compilar el proyecto para obtener los archivos que se van alojar en el hosting. (Fig. 11)

```

PS D:\Tesis\ProyectoTesis\Respaldo\Final 06092020\PolibusesWeb> ng build --output-path public
Your global Angular CLI version (10.0.4) is greater than your local
version (8.3.15). The local Angular CLI version is used.

To disable this warning use "ng config -g cli.warnings.versionMismatch false".
Generating ES5 bundles for differential loading...
ES5 bundle generation complete.

chunk {polyfills-es5} polyfills-es5.js, polyfills-es5.js.map (polyfills-es5) 802 kB [initial] [rendered]
chunk {main} main-es2015.js, main-es2015.js.map (main) 880 kB [initial] [rendered]
chunk {main} main-es5.js, main-es5.js.map (main) 1020 kB [initial] [rendered]
chunk {runtime} runtime-es2015.js, runtime-es2015.js.map (runtime) 6.16 kB [entry] [rendered]
chunk {runtime} runtime-es5.js, runtime-es5.js.map (runtime) 6.2 kB [entry] [rendered]
chunk {vendor} vendor-es2015.js, vendor-es2015.js.map (vendor) 9.64 MB [initial] [rendered]
chunk {vendor} vendor-es5.js, vendor-es5.js.map (vendor) 13.5 MB [initial] [rendered]
chunk {styles} styles-es2015.js, styles-es2015.js.map (styles) 339 kB [initial] [rendered]
chunk {styles} styles-es5.js, styles-es5.js.map (styles) 344 kB [initial] [rendered]
chunk {polyfills} polyfills-es2015.js, polyfills-es2015.js.map (polyfills) 264 kB [initial] [rendered]
Date: 2020-11-25T04:49:43.237Z - Hash: 220ebb64265170794885 - Time: 15866ms

```

Fig. 11: Compilación de proyecto

1.6.5. Cuando el proyecto ha compilado completamente se procede desplegar el Sistema Web ejecutando el comando **firebase deploy**. (Fig. 12)

```
PS D:\Tesis\ProyectoTesis\Respaldo\Final 06092020\PolibusesWeb> firebase deploy --only hosting

=== Deploying to 'polibuses-999ef'...

i deploying hosting
i hosting[polibuses-999ef]: beginning deploy...
i hosting[polibuses-999ef]: found 61 files in public
+ hosting[polibuses-999ef]: file upload complete
i hosting[polibuses-999ef]: finalizing version...
+ hosting[polibuses-999ef]: version finalized
i hosting[polibuses-999ef]: releasing new version...
+ hosting[polibuses-999ef]: release complete

+ Deploy complete!

Project Console: https://console.firebase.google.com/project/polibuses-999ef/overview
Hosting URL: https://polibuses-999ef.web.app
```

Fig. 12: Despliegue de Sistema Web

1.7. Acceso y visualización del Sistema Web

Una vez realizado el despliegue se genera una url que permite ingresar al Sistema Web. (Fig. 13)

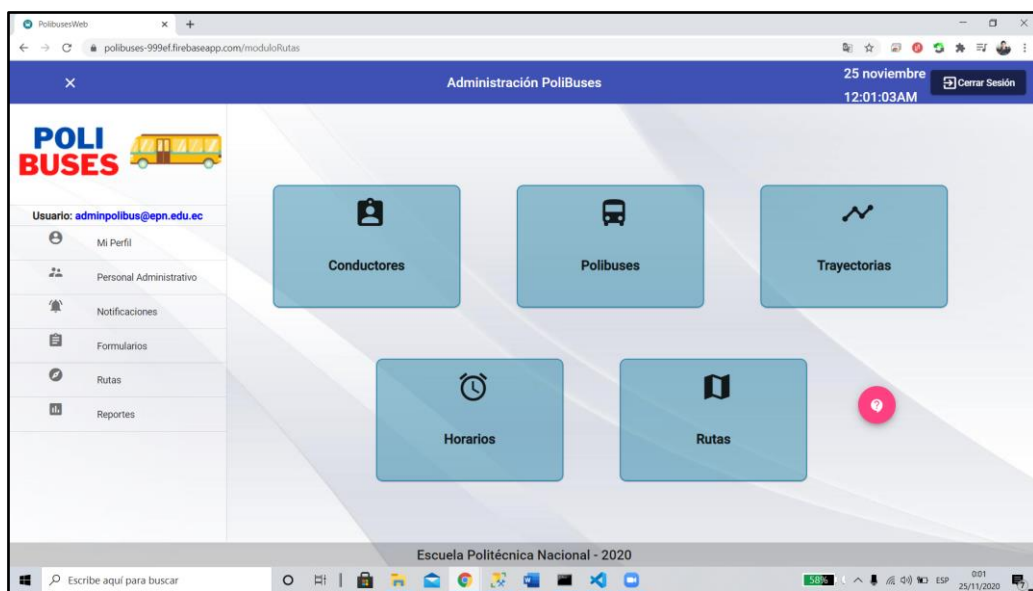


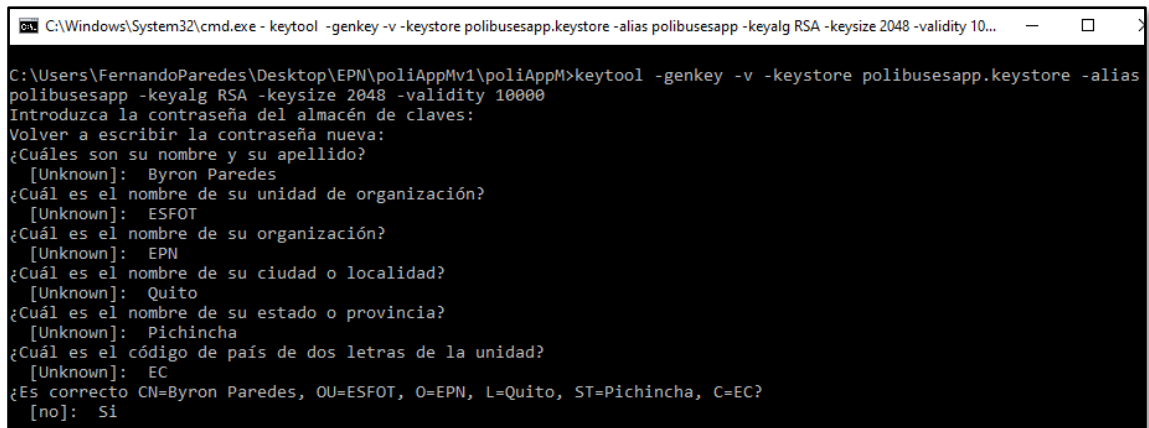
Fig. 13: Visualización del Sistema Web

2. Despliegue de la aplicación móvil en Google Play Store

2.1. Firmar Aplicación Móvil

Antes de realizar el despliegue de la Aplicación Móvil se debe firmar para poder subirla sin inconveniente en la *Play Store*.

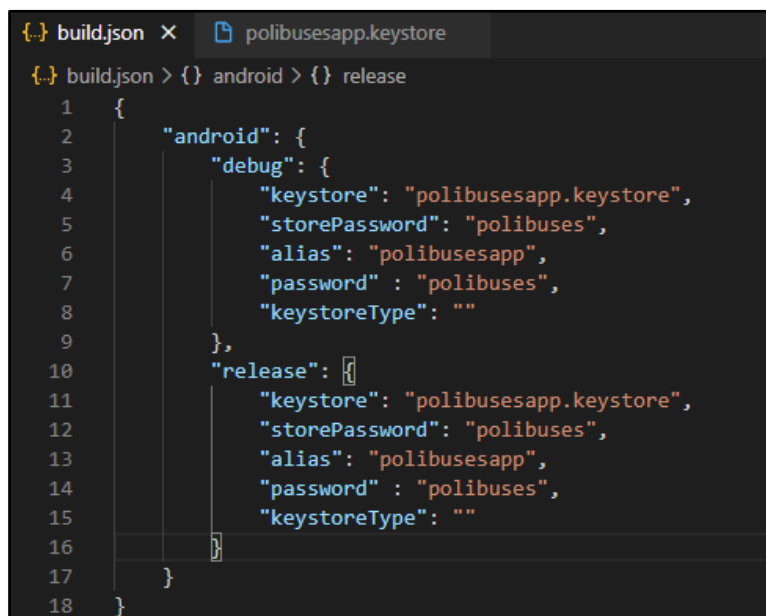
2.1.1. Generar una llave e ingresar los datos correspondientes. (Fig. 14)



```
C:\Windows\System32\cmd.exe - keytool -genkey -v -keystore polibusesapp.keystore -alias polibusesapp -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000
C:\Users\FernandoParedes\Desktop\EPN\poliAppMv1\poliAppM>keytool -genkey -v -keystore polibusesapp.keystore -alias polibusesapp -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000
Introduzca la contraseña del almacén de claves:
Volver a escribir la contraseña nueva:
¿Cuáles son su nombre y su apellido?
[Unknown]: Byron Paredes
¿Cuál es el nombre de su unidad de organización?
[Unknown]: ESFOT
¿Cuál es el nombre de su organización?
[Unknown]: EPN
¿Cuál es el nombre de su ciudad o localidad?
[Unknown]: Quito
¿Cuál es el nombre de su estado o provincia?
[Unknown]: Pichincha
¿Cuál es el código de país de dos letras de la unidad?
[Unknown]: EC
¿Es correcto CN=Byron Paredes, OU=ESFOT, O=EPN, L=Quito, ST=Pichincha, C=EC?
[no]: Si
```

Fig. 14: Generar llave

2.1.2. Configurar el archivo **build.json** e ingresar los siguientes datos (Fig. 15):



```
{-} build.json x polibusesapp.keystore
{-} build.json > {-} android > {-} release
1  {
2    "android": {
3      "debug": {
4        "keystore": "polibusesapp.keystore",
5        "storePassword": "polibuses",
6        "alias": "polibusesapp",
7        "password": "polibuses",
8        "keystoreType": ""
9      },
10     "release": {
11       "keystore": "polibusesapp.keystore",
12       "storePassword": "polibuses",
13       "alias": "polibusesapp",
14       "password": "polibuses",
15       "keystoreType": ""
16     }
17   }
18 }
```

Fig. 15: Archivo de configuración build.json

- 2.1.3. Ejecutar el comando **ionic cordova build Android --release** para construir el apk que se va a subir en la *Play Store*.

```
PS C:\Users\FernandoParedes\Desktop\EPN\poliAppMv1\poliAppM> ionic cordova build android --release
> ng.cmd run app:ionic-cordova-build --platform=android
Generating ES5 bundles for differential loading...
ES5 bundle generation complete.

chunk {polyfills} polyfills-es2015.js, polyfills-es2015.js.map (polyfills) 297 kB [initial] [rendered]
chunk {polyfills-es5} polyfills-es5.js, polyfills-es5.js.map (polyfills-es5) 804 kB [initial] [rendered]
chunk {filtrar-filtrar-module} filtrar-filtrar-module-es2015.js, filtrar-filtrar-module-es2015.js.map
```

Fig. 16: Generación de APK

2.2. Iniciar sesión en *Google Play Console*

- 2.2.1. Iniciar en *Google Play Console*. (Fig. 17)

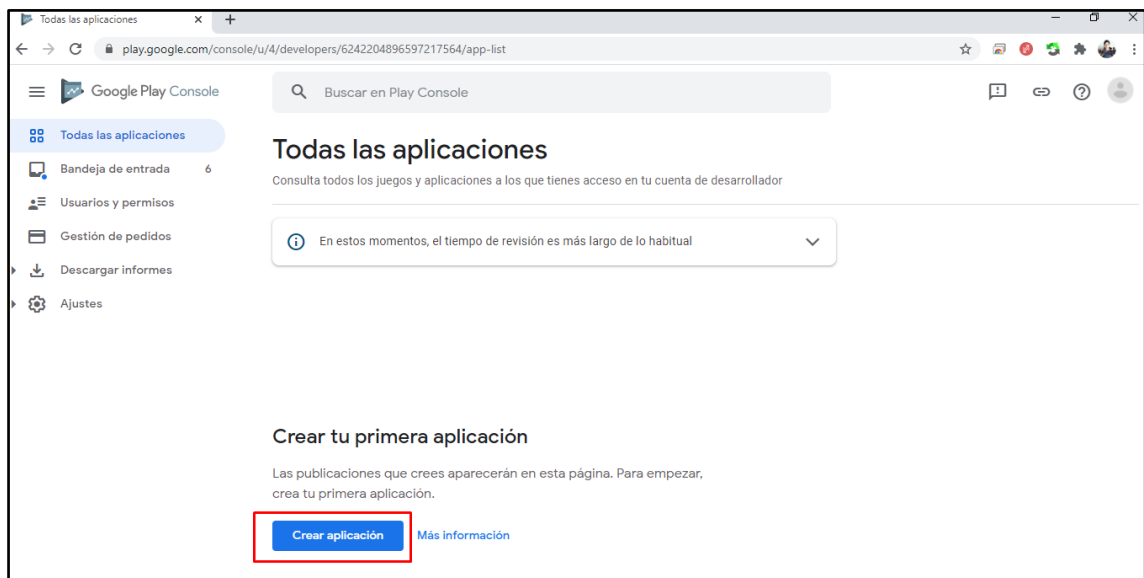



Fig. 17: Iniciar sesión y crear nueva aplicación

2.2.2. Crear una nueva aplicación e ingresar el nombre, el idioma y aceptar las declaraciones de privacidad. (Fig. 18)



Crear aplicación

Detalles de la aplicación

Nombre de la aplicación: PolibusesApp
Este es el nombre que tendrá tu aplicación en Google Play. Debe ser conciso y no incluir el precio, la clasificación, emojis ni símbolos repetitivos. 12/50

Idioma predeterminado: Español (Latinoamérica) - es-419

Aplicación o juego: ☒ Aplicación ☐ Juego
Puedes cambiar esta opción más tarde en Configuración de la tienda

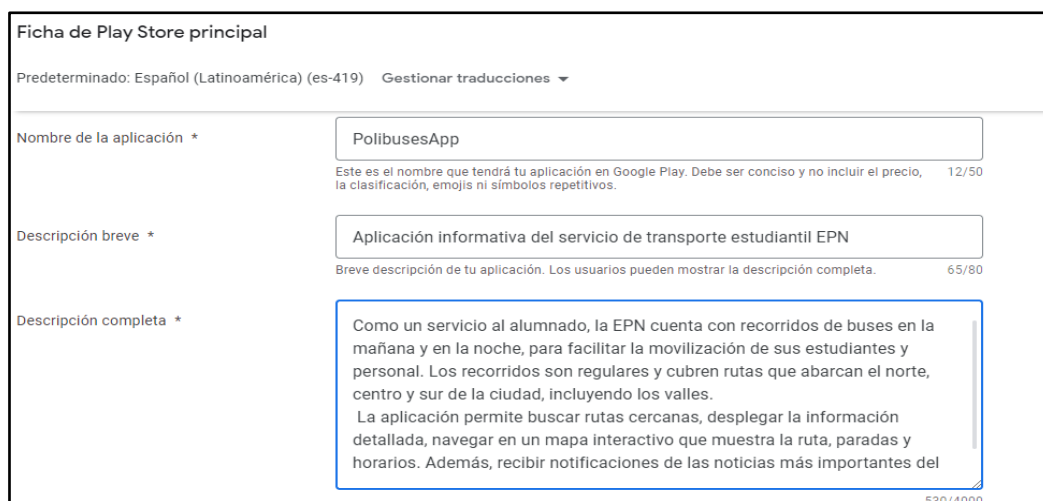
Gratis o de pago: Puedes editar esta información más tarde en la página de aplicación de pago

Fig. 18: Crear aplicación

2.3. Sección Ficha de Play Store

Una vez creada la aplicación se debe seleccionar la opción Presencia en *Google Play Store*, donde se debe llenar la ficha de *Play Store* Principal.

2.3.1. Ingresar el nombre de aplicación y las descripciones respectivas. (Fig. 19)



Ficha de Play Store principal

Predeterminado: Español (Latinoamérica) (es-419) Gestionar traducciones

Nombre de la aplicación *: PolibusesApp
Este es el nombre que tendrá tu aplicación en Google Play. Debe ser conciso y no incluir el precio, la clasificación, emojis ni símbolos repetitivos. 12/50

Descripción breve *: Aplicación informativa del servicio de transporte estudiantil EPN
Breve descripción de tu aplicación. Los usuarios pueden mostrar la descripción completa. 65/80

Descripción completa *: Como un servicio al alumnado, la EPN cuenta con recorridos de buses en la mañana y en la noche, para facilitar la movilización de sus estudiantes y personal. Los recorridos son regulares y cubren rutas que abarcan el norte, centro y sur de la ciudad, incluyendo los valles. La aplicación permite buscar rutas cercanas, desplegar la información detallada, navegar en un mapa interactivo que muestra la ruta, paradas y horarios. Además, recibir notificaciones de las noticias más importantes del

530/4000

Fig. 19: Datos de la aplicación

2.3.2. Seleccionar el icono principal de aplicación. El tamaño de la imagen aceptado es de 512px X 512px. **(Fig. 20)**

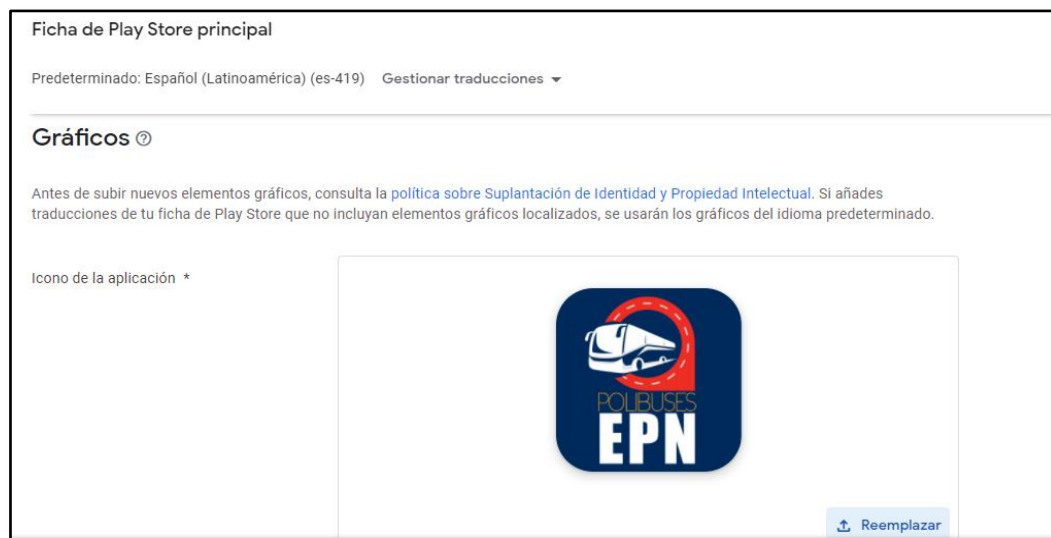


Fig. 20: Icono de la aplicación

2.3.3. Seleccionar las imágenes que describan el funcionamiento de la aplicación móvil las cuales se mostraran en la tienda de *Google* y guardar los cambios. **(Fig. 21)**

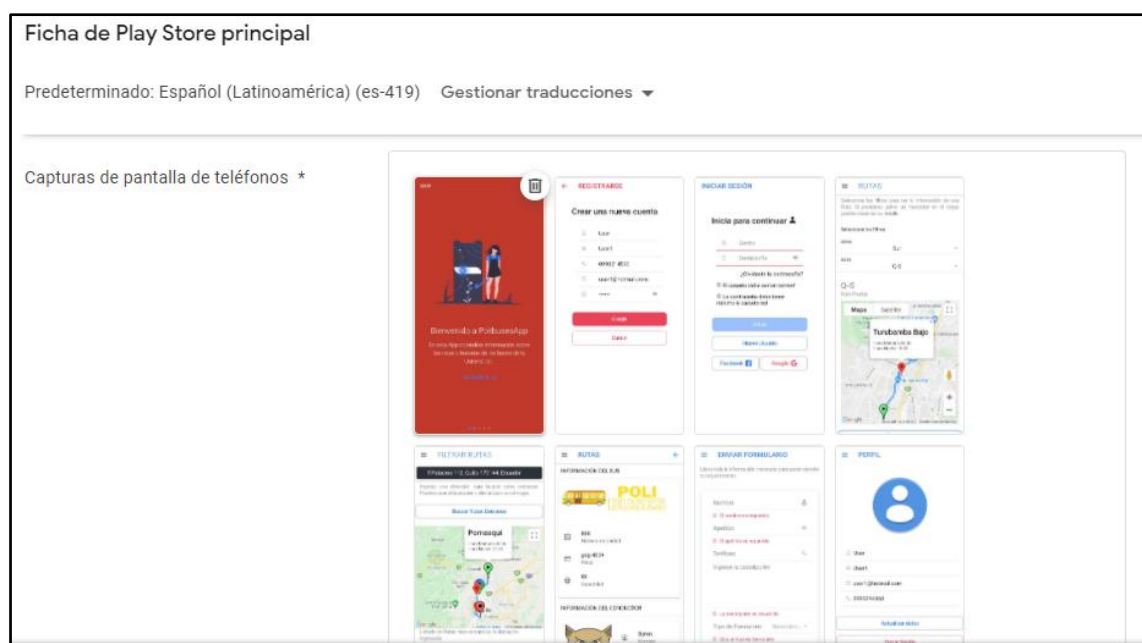


Fig. 21: Imágenes descriptivas de la Aplicación Móvil

2.4. Sección Versiones de la App

2.4.1. En el Panel de la Versión se elige crear nueva versión. (Fig. 22)

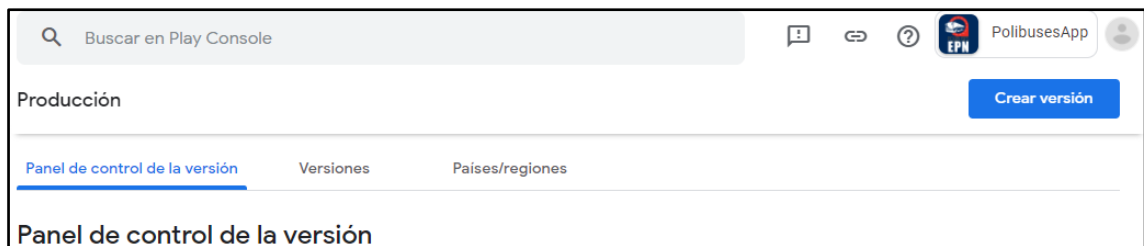


Fig. 22: Creación de nueva versión de la Aplicación Móvil

2.4.2. En la primera sección seleccionar seguir para subir la aplicación en la plataforma. (Fig. 23)

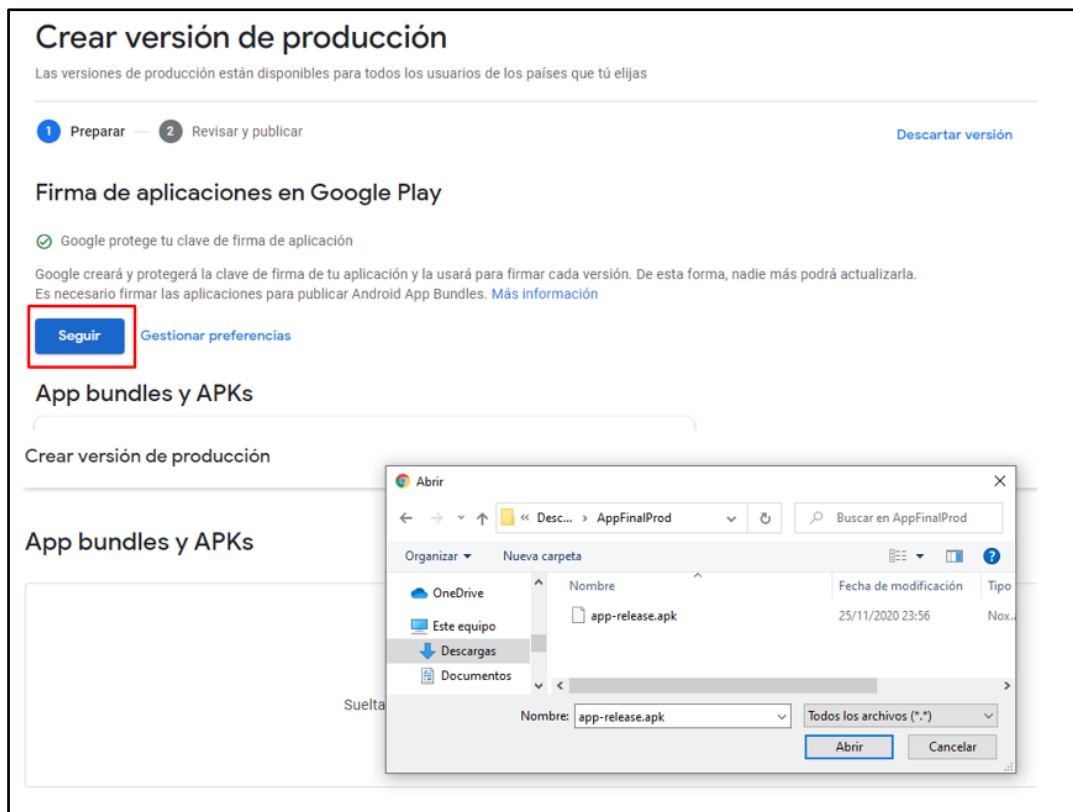


Fig. 23: Subir APKs en Google Play Console

2.4.3. Verificar la creación de la versión. (Fig. 24)

Crear versión de producción

app-release.apk

Tipo de archivo	Versión	Niveles de API	SDK objetivo	Diseños de pantalla	ABIs	Funciones obligatorias
APK	1 (0.0.1)	22 y versiones posteriores	29	4	7	3

Detalles de la versión

Nombre de la versión *

9/50

Solo se usará para que puedas identificar esta versión y no se mostrará a los usuarios en Google Play. El nombre sugerido se basa en el primer app bundle o APK de esta versión, pero puedes cambiarlo.

Fig. 24: Crear versión de producción

2.5. Sección Acceso a la aplicación

En el panel de control se encuentra una serie de pasos que se debe cumplir para poder publicar la Aplicación Móvil. (Fig. 25)

Panel de control

Provide information about your app and set up your store listing

Let us know about the content of your app, and manage how it is organized and presented on Google Play

Completadas: 1 de 8

EXPLÍCANOS QUÉ TIPO DE CONTENIDO TIENE TU APLICACIÓN

- Establece la política de privacidad >
- Acceso a las aplicaciones >
- Anuncios >
- Clasificación de contenido >
- Audiencia objetivo >
- Aplicaciones de noticias >

GESTIONA CÓMO SE ORGANIZA Y SE MUESTRA TU APLICACIÓN

Fig. 25: Pasos para publicar la aplicación

2.5.1. Especificar si la aplicación cuenta con algún tipo de autenticación para el acceso a sus funcionalidades. (Fig. 26)

← Panel de control

Acceso a la aplicación

Si algunas partes de tu aplicación están restringidas por credenciales de inicio de sesión, suscripciones, ubicación u otras formas de autenticación, proporciona las instrucciones necesarias para acceder a ellas. Esta información debe estar actualizada.

Google podrá usar esta información para revisar tu aplicación. No se compartirá ni se usará con ningún otro fin. [Más información](#)

☐ Todas las funciones están disponibles sin acceso especial

☒ Todas o algunas de las funciones están restringidas

Login

Instrucciones proporcionadas: Nombre de usuario/número de teléfono, contraseña

[Gestionar](#) [Eliminar](#)

Fig. 26: Acceso a la aplicación

2.6. Sección Anuncios

Se debe especificar si la aplicación contiene anuncios. (Fig. 27)

Anuncios

Indica si tu aplicación contiene anuncios, incluidos los publicados a través de redes publicitarias de terceros. Esta información debe ser correcta y estar actualizada. [Más información](#)

Anuncios

¿Tu aplicación contiene anuncios? Consulta la [política de anuncios](#) para asegurarte de que tu aplicación la cumple.

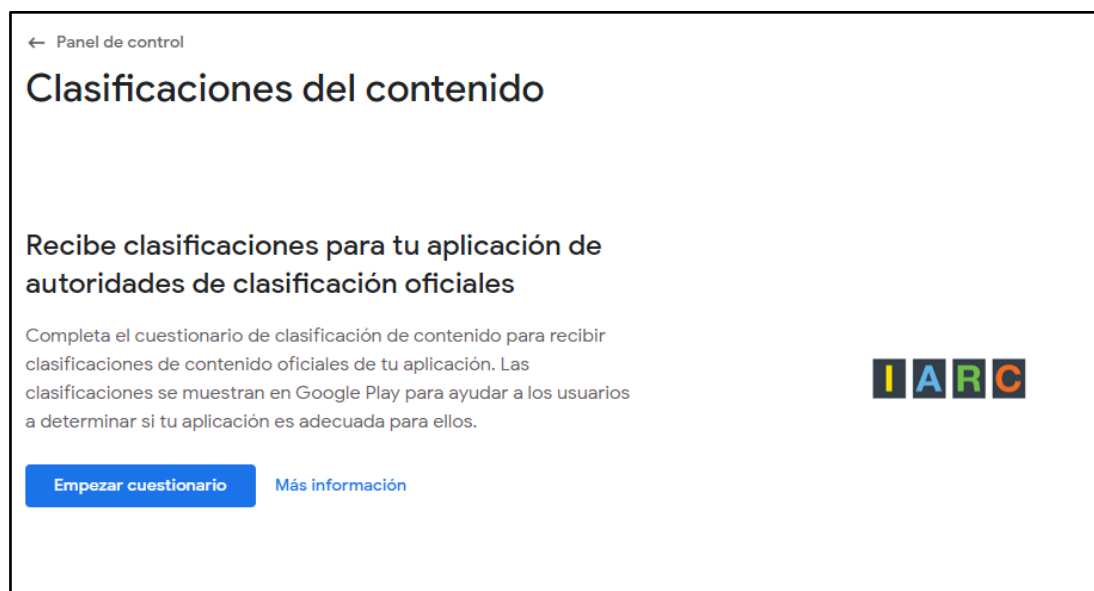
☐ Sí, mi aplicación contiene anuncios
En Google Play, se mostrará junto a tu aplicación la etiqueta Contiene anuncios. [Más información](#)

☒ No, mi aplicación no contiene anuncios

Fig. 27: Anuncios

2.7. Sección Clasificación de contenido

Para completar esta sección se debe llenar un formulario en el cual se especifica tipo de contenido que se maneja al interactuar con la aplicación móvil. (Fig. 28)



← Panel de control

Clasificaciones del contenido

Recibe clasificaciones para tu aplicación de autoridades de clasificación oficiales

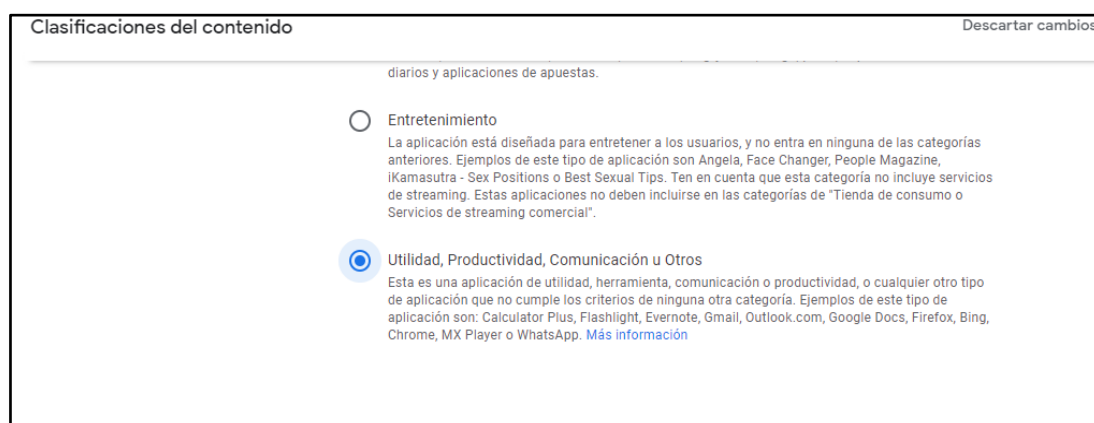
Completa el cuestionario de clasificación de contenido para recibir clasificaciones de contenido oficiales de tu aplicación. Las clasificaciones se muestran en Google Play para ayudar a los usuarios a determinar si tu aplicación es adecuada para ellos.

[Empezar cuestionario](#) [Más información](#)

IARC

Fig. 28: Iniciar formularios de Contenido

2.7.1. Seleccionar el tipo de contenido que se encuentra enfocada la aplicación.
(Fig. 29)



Clasificaciones del contenido [Descartar cambios](#)

diarios y aplicaciones de apuestas.

☐ Entretenimiento

La aplicación está diseñada para entretener a los usuarios, y no entra en ninguna de las categorías anteriores. Ejemplos de este tipo de aplicación son Angela, Face Changer, People Magazine, iKamasutra - Sex Positions o Best Sexual Tips. Ten en cuenta que esta categoría no incluye servicios de streaming. Estas aplicaciones no deben incluirse en las categorías de "Tienda de consumo o Servicios de streaming comercial".

☒ Utilidad, Productividad, Comunicación u Otros

Esta es una aplicación de utilidad, herramienta, comunicación o productividad, o cualquier otro tipo de aplicación que no cumple los criterios de ninguna otra categoría. Ejemplos de este tipo de aplicación son: Calculator Plus, Flashlight, Evernote, Gmail, Outlook.com, Google Docs, Firefox, Bing, Chrome, MX Player o WhatsApp. [Más información](#)

Fig. 29: Selección del tipo de contenido

2.7.2. Llenar el cuestionario de acuerdo al contenido de la aplicación.
(Fig. 30)

Clasificaciones del contenido Descartar cambios

Varios ✓ Completado

¿La aplicación permite de forma nativa que los usuarios interactúen o intercambien contenido con otros usuarios a través de comunicaciones de voz, texto o uso compartido de imágenes o de audio? [Más información](#)

☐ Sí ☒ No

¿La aplicación comparte la ubicación física actual del usuario con otros usuarios? [Más información](#)

☐ Sí ☒ No

¿La aplicación permite a los usuarios comprar contenido digital? [Más información](#)

☐ Sí ☒ No

¿La aplicación contiene esvásticas, otros símbolos nazi o propaganda considerada inconstitucional en Alemania? [Más información](#)

☐ Sí ☒ No

¿La aplicación es un navegador web o un motor de búsqueda? [Más información](#)

☐ Sí ☒ No

Fig. 30: Cuestionario relacionado con el contenido de la aplicación

2.7.3. Verificar la clasificación asignada después de haber llenado el formulario y enviar. (Fig. 31)

Clasificaciones del contenido Descartar cambios

Tus clasificaciones

Brasil
Autoridad de clasificación: Classificação Indicativa (Classind)

Valoración Todas las edades

Detalles -

Norteamérica
Autoridad de clasificación: Entertainment Software Rating Board (ESRB)

Valoración Para todos

Detalles -

Europa
Autoridad de clasificación: Pan-European Game Information (PEGI)

✓ Se han guardado los cambios Volver Enviar

Fig. 31: Clasificación de contenido

2.8. Sección Audiencia Objetivo

Seleccionar la audiencia a la que está dirigida la Aplicación Móvil. (Fig. 32)

Grupo de edad objetivo

¿Cuáles son los grupos de edad objetivos de tu aplicación?

Según tu respuesta, destacaremos las medidas que debes tomar y las políticas que debes cumplir.

Make sure you review the [Developer Policy Center](#) before publishing your app. Apps that don't comply with these policies may be removed from Google Play. [Más información](#)

i Debes añadir una política de privacidad si tu audiencia objetivo incluye menores de 13 años

☐ Hasta 5 años

☐ 6-8

☐ 9-12

☐ 13-15

☒ 16-17

☒ A partir de 18 años

Fig. 32: Audiencia Objetivo

2.9. Categoría de la aplicación

2.9.1. Seleccionar la categoría en la que se incluye la aplicación de acuerdo a la funcionalidad que ofrece.

Categoría de la aplicación

Elige un tipo de aplicación, su categoría y las etiquetas que mejor describan el contenido o la función principal de tu aplicación. Esto ayuda a los usuarios a descubrir aplicaciones en Google Play.

Aplicación o juego *

Categoría *

Etiquetas [Gestionar etiquetas](#)

Fig. 33: Categoría de la aplicación

2.9.2. Seleccionar la región y el país en que la aplicación se encuentra disponible.
(Fig. 34)



Añadir países o regiones a Producción

🔍 ecuado

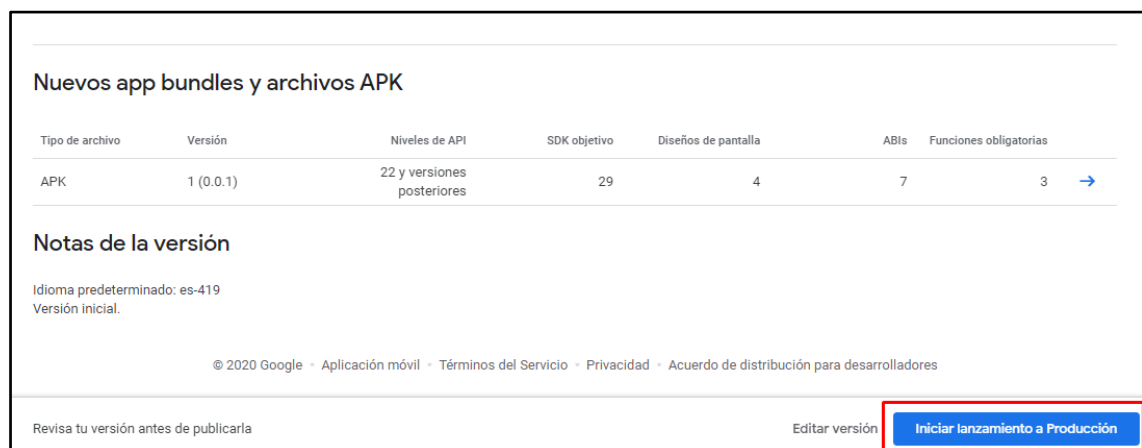
☐ País o región

☒ Ecuador

Fig. 34: Añadir países o regiones

2.10. Sección Producción

Una vez cumplido con todos los requisitos previos para el lanzamiento de la aplicación se procede a su publicación. (Fig. 35)



Nuevos app bundles y archivos APK

Tipo de archivo	Versión	Niveles de API	SDK objetivo	Diseños de pantalla	ABIs	Funciones obligatorias
APK	1 (0.0.1)	22 y versiones posteriores	29	4	7	3 →

Notas de la versión

Idioma predeterminado: es-419
Versión inicial.

© 2020 Google · Aplicación móvil · Términos del Servicio · Privacidad · Acuerdo de distribución para desarrolladores

Revisa tu versión antes de publicarla

Editar versión

Iniciar lanzamiento a Producción

Fig. 35: Iniciar lanzamiento a Producción

Revisar que el lanzamiento haya sido correcto, se debe esperar que el proceso de revisión termine el cual dura aproximadamente 1 a 3 días. Una vez que la revisión fue aprobada la aplicación se encuentra disponible en la Play Store lista para su descarga como se muestra en la figura **Fig. 36**

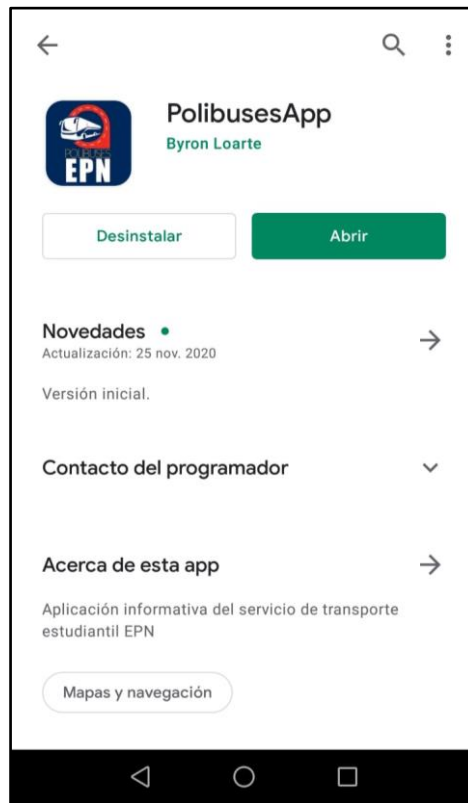


Fig. 36: Despliegue de la Aplicación Móvil en la Play Store

3. Credenciales de acceso al Sistema Web

Para acceder al sistema web en producción, dirigirse a la siguiente URL:

<https://polibuses-999ef.firebaseio.com/home>

Credenciales para el perfil administrador:

- Correo del Usuario: polibus2020@gmail.com
- Contraseña: AdminPolibuses2020

4. Repositorio del código fuente del Sistema Web y Aplicación Móvil

El código fuente generado para el Sistema Web y la Aplicación Móvil, además de los enlaces correspondientes a la documentación del Proyecto Integrador se encuentran disponibles en el siguiente repositorio alojado en GitHub:

- **Sistema Web**
<https://github.com/Byronivan/TesisPolibuses/tree/main/Sistema%20Web>
- **Aplicación Móvil**
<https://github.com/Byronivan/TesisPolibuses/tree/main/Aplicaci%C3%B3n%20M%C3%B3vil>
- **Documentación**
<https://github.com/Byronivan/TesisPolibuses/tree/main/Documentaci%C3%B3n>