



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

**título del TFG
Documentación Técnica**



Presentado por Daniel Fernández Barrientos
en Universidad de Burgos — 10 de junio
de 2024

Tutor: Raúl Marticorena Sanchez

Índice general

Índice general	i
Índice de figuras	iii
Índice de tablas	v
Apéndice A Plan de Proyecto Software	1
A.1. Introducción	1
A.2. Planificación temporal	2
A.3. Estudio de viabilidad	19
Apéndice B Especificación de Requisitos	23
B.1. Introducción	23
B.2. Objetivos generales	23
B.3. Catálogo de requisitos	24
B.4. Especificación de requisitos	25
Apéndice C Especificación de diseño	27
C.1. Introducción	27
C.2. Diseño de datos	27
C.3. Diseño procedimental	27
C.4. Diseño arquitectónico	27
Apéndice D Documentación técnica de programación	29
D.1. Introducción	29
D.2. Estructura de directorios	29
D.3. Manual del programador	29

D.4. Pruebas del sistema	46
Apéndice E Documentación de usuario	47
E.1. Introducción	47
E.2. Requisitos de usuarios	47
E.3. Instalación	48
E.4. Manual del usuario	55
Apéndice F Anexo de sostenibilización curricular	57
F.1. Introducción	57
F.2. Comprensión de la Sostenibilidad	57
F.3. Competencias de Sostenibilidad Adquiridas	58
F.4. Aplicación de Competencias al TFG	59
F.5. Desafíos y Aprendizajes	59
F.6. Conclusión	60
Bibliografía	61

Índice de figuras

A.1. Sprint 1 - Base del proyecto - Tareas	4
A.2. Sprint 1 - Base del proyecto - Gráfico	4
A.3. Sprint 2 - Evolución del prototipo - Tareas	6
A.4. Sprint 2 - Evolución del prototipo - Gráfico	6
A.5. Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 - Tareas	8
A.6. Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 - Gráfico	8
A.7. Sprint 4 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario - Tareas	10
A.8. Sprint 4 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario - Gráfico	10
A.9. Sprint 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario 2 - Tareas	12
A.10.Sprint 5 - Base del proyecto - Gráfico	12
A.11.Sprint 6 - Carga de cuestionarios y documentación - Tareas . . .	14
A.12.Sprint 6 - Carga de cuestionarios y documentación - Gráfico . .	14
A.13.Sprint 7 - Primera Release Funcional y Anexos - Tareas	16
A.14.Sprint 7 - Primera Release Funcional y Anexos - Gráfico	16
A.15.Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa - Tareas	18
A.16.Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa - Gráfico	18
D.1. Pantalla principal de Docker Desktop.	31
D.2. Versión de docker en ejecución desde CMD de Windows.	31
D.3. Aplicación Git Bash.	32
D.4. Comando Git Clone.	33
D.5. Web de descarga de Spring Tools 4.	34
D.6. Spring Tools Suite 4 inicio.	35
D.7. Spring Tools Suite 4 espacio de trabajo.	35
D.8. Spring Tools Suite 4 - IDE.	36

D.9. Instalación del plugin de Thymeleaf en Spring Tools Suite.	37
D.10.Instalación del plugin de Eclipse Enterprise Java and Web en Spring Tools Suite.	38
D.11.Selección de características de Eclipse Enterprise Java and Web en Spring Tools Suite.	39
D.12.Plugin de Docker en Spring Tools Suite.	40
D.13.Importar proyecto en Spring Tool Suite.	41
D.14.Importación de proyecto Maven en Spring Tool Suite.	42
D.15.Ruta del proyecto indicada en Spring Tool Suite.	43
D.16.Proyecto importado en Spring Tools Suite.	44
D.17.Iniciar la aplicación en Spring Tools Suite.	45
D.18.Aplicación iniciada en Spring Tools Suite.	45
E.1. Página de selección de release	48
E.2. Contenido y estructura de la carpeta install.	49
E.3. Contenido del fichero docker-compose.yml	50
E.4. Comando para la instalación.	53
E.5. Aplicación funcionando.	54
E.6. Dockers en ejecución.	54
E.7. Parada de los docker lanzados.	54
E.8. Comando para la instalación desatendida.	55

Índice de tablas

A.1. Coste de personal	19
A.2. Coste de recursos	20
A.3. Coste Total	21
B.1. CU-1 Nombre del caso de uso.	26

Apéndice A

Plan de Proyecto Software

A.1. Introducción

La fase de planificación es parte fundamental y necesaria en todos los proyectos.

Esta fase sirve para ir evaluando la viabilidad del proyecto a lo largo de su vida, pudiendo prevenir o adelantarse a posibles inconvenientes que surjan durante la fase de desarrollo. Tener medidas de forma correcta las tareas que se van realizando y su implicación en el total del proyecto es fundamental para un desarrollo sostenible, tanto económica como temporalmente.

Se ha decidido dividir esta fase en dos etapas:

- Planificación temporal.
- Estudio de viabilidad.

La planificación temporal tratará sobre la gestión y aprovechamiento del tiempo, así como la división del proyecto en pequeños hitos, siguiendo una metodología ágil.

El estudio de viabilidad se descompone a su vez en:

- Viabilidad económica: Inversión necesaria para acometer el proyecto y posible obtención de beneficios.
- Viabilidad legal: Todos los programas software conllevan unas implicaciones legales.

A.2. Planificación temporal

Para llevar a cabo una correcta planificación temporal se ha gestionado el proyecto siguiendo la metodología ágil que plantea Scrum, (poner enlace y bibliografía a Scrum) de forma “reducida” ya que el equipo de desarrolladores solo ha tenido un integrante, y las labores de “Scrum Master” y “Product Owner” han recaído en el tutor del TFG, el Sr. Raúl Marticorena.

Para el seguimiento del desarrollo incremental del proyecto software se ha dividido la planificación en una serie de Sprints (enlace y referencia).

Para la visualización de los sprint se tenía intención de incluir los gráficos de "Burndown" pero debido a que han sido unos sprint vivos, donde se han ido incluyendo o desglosando tareas más genéricas en partes más específicas, se ha decidido utilizar los gráficos "Burnup" que representan de forma más real el número total de tareas completadas en cada sprint.

Reunión de Kick-off

Del 12/02/2024 - 1 hora

La reunión de kick-off fue la toma de contacto con el proyecto, donde se trataron los aspectos básicos y se definieron varias herramientas para el desarrollo del mismo.

Temas tratados durante el Kick-off:

- Análisis inicial de la página de <https://app.riskreal.eu/>.
- Borradores con la estructura de los cuestionarios.
- Valorar la carga de los cuestionarios en bases de datos o en ficheros de tipo json.
- Definición básica del proyecto:
 1. Web que lea los cuestionarios.
 2. Usuarios separados por sesiones.
 3. Creación de cuestionarios desde la web.
- Diseño responsive: Permite el renderizado para otros dispositivos.
- Documentación y gestión adecuada del proyecto.
- Uso de Spring Boot.
- Github o ZenHub para la gestión de tareas.

Sprint 1 - Base del proyecto

Del 27/02/2024 al 11/03/2024 - 20 horas

Se estima una dedicación total de 20 horas de trabajo. Se cumple con la estimación inicial de horas para completar todas las tareas.

Temas tratados durante el Sprint:

- Uso e integración de zube.io con GitHub.
- Registro en <https://app.riskreal.eu/> para analizar la parte "privada" de la aplicación.
- Esquema json:
 - Posibilidad de imagen en cada respuesta
 - Atributo idioma en el cuestionario

Empezar a valorar y tener en cuenta la posibilidad de cuestionarios "Multi-idioma".

- Investigar sobre Thymeleaf y Spring Tools.
- Cargar un json de prueba en la app.
- Representación en una web del json.
- Posible estructura de directorios de la aplicación.
- Abordar la generación dinámica del contenido respecto al json.

Tareas cerradas a lo largo del sprint:

#6	Crear "HidraMundo" web con Spring	#6	Active	# Spring 1 - Base del proyecto entorno	Mar 9	Done	C1-1	Updated: 16 hours ago	Closed Mar 10
#6	Primera app que los un json y muestre el contenido en una web	#6	Active	# Spring 1 - Base del proyecto entorno	Mar 9	Done	C1-1	Updated: 16 hours ago	Closed Mar 11
#7	Registro en app riskreal.eu para comprobar las funcionalidades avanzadas	#7	Active	# Spring 1 - Base del proyecto documentación entorno	Mar 9	Done	C2-2	Updated: 16 hours ago	Closed Mar 9
#8	Integración de Github con Zube.io	#8	Active	# Spring 1 - Base del proyecto entorno	Mar 9	Done	C2-2	Updated: 16 hours ago	Closed Mar 10
#8	Hacer una aproximación inicial de la aplicación actual "https://app.riskreal.eu"	#8	Active	# Spring 1 - Base del proyecto documentación entorno	Feb 26	Done	C1-1	Updated: 16 hours ago	Closed Mar 10
#8	Importar al repositorio la plantilla de LaTeX con la Memoria del TFG	#8	Active	# Spring 1 - Base del proyecto documentación	Feb 26	Done	C1-1	Updated: 16 hours ago	Closed Mar 4
#1	Definir estructura json para importar cuestionarios	#1	Active	# Spring 1 - Base del proyecto entorno	Feb 26	Done	C2-2	Updated: 16 hours ago	Closed Mar 9

Figura A.1: Sprint 1 - Base del proyecto - Tareas

Gráfico de Burnup del sprint:

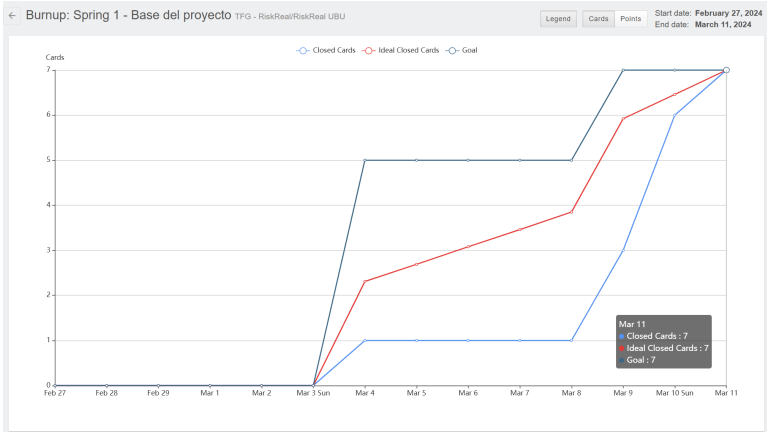


Figura A.2: Sprint 1 - Base del proyecto - Gráfico

Sprint 2 - Evolución del prototipo

Del 11/03/2024 al 25/03/2024 - 20 horas

Se estima una dedicación total de 20 horas de trabajo. Se cumple con la estimación inicial de horas para completar todas las tareas.

Temas tratados durante el Sprint:

- Inclusión de más preguntas y respuestas en el cuestionario.
- Tratar las preguntas como independientes en la web (permitir transición entre preguntas).
- Recoger y mostrar valoraciones al terminar el cuestionario.
- Concepto de sesión web, para que no se mezclen datos de varios usuarios.
- Primer acercamiento a un framework de estilo, bootstrap o similar.

Tareas cerradas a lo largo del sprint:

#15	Problema al ir a preguntas que no existen	#15	Activo	Sprint 2 - Evolución del prototipo	bug	Mar 24	Done	0	Updated 16 hours ago	Closed Mar 24
#13	Minutaria de preguntas	#13	Activo	Sprint 2 - Evolución del prototipo	task	Mar 11	Done	0	Updated 16 hours ago	Closed Mar 24
#12	Navegabilidad entre preguntas	#12	Activo	Sprint 2 - Evolución del prototipo	enhancement	Mar 11	Done	1	Updated 16 hours ago	Closed Mar 24
#11	Independencia de preguntas del cuestionario	#11	Activo	Sprint 2 - Evolución del prototipo	enhancement	Mar 11	Done	1	Updated 16 hours ago	Closed Mar 24
#10	Procesar cuestionarios con más preguntas	#10	Activo	Sprint 2 - Evolución del prototipo	enhancement	Mar 11	Done	1	Updated 16 hours ago	Closed Mar 24

Figura A.3: Sprint 2 - Evolución del prototipo - Tareas

Gráfico de Burnup del sprint:

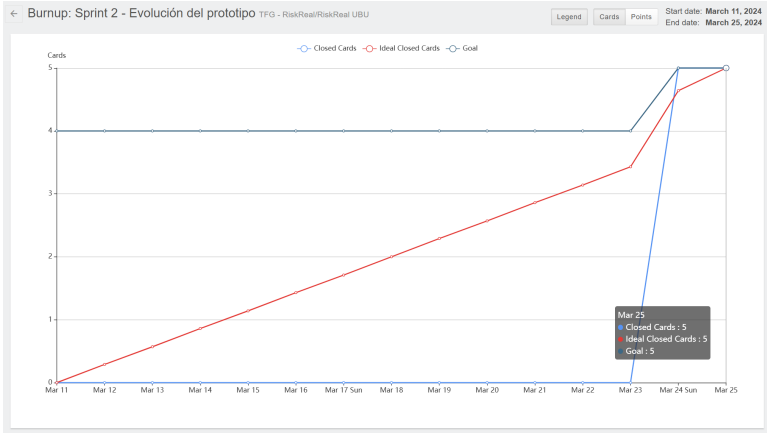


Figura A.4: Sprint 2 - Evolución del prototipo - Gráfico

Sprint 3 - Evolución del prototipo 2

Del 25/03/2024 al 24/04/2024 - 60 horas

Se estima una dedicación total de 20 horas de trabajo. Tras encontrar diversos problemas a la hora de integrar la seguridad de Spring Security “referencia” en la app, no solo no se cumple con la planificación inicial sino que se extiende el mismo spring dos semanas más, ampliando la carga de trabajo con más tareas y teniendo que emplear finalmente 60 horas de trabajo para cumplir con casi todas las tareas. La tarea que queda pendiente se solucionará en el sprint 5.

Temas tratados durante el Sprint:

- Independizar las sesiones de los usuarios.
- Integración de la seguridad en la aplicación.
- Integrar la funcionalidad de envío de correo electrónico desde la web.
- Enviar la información del cuestionario con el método POST para que no vayan los datos en claro.
- Internacionalización de los distintos menús de la app web.
- Integración de framework CSS para utilizar un diseño “responsive” en la web.
- Recoger datos de puntuación de las preguntas.
- Mostrar una puntuación tras finalizar el cuestionario.

Tareas cerradas a lo largo del sprint:

<input type="checkbox"/> #25 Integrar Seguridad en la Aplicación	<input checked="" type="checkbox"/> #26 Integrar envío de correo en Sprint Boot	<input type="checkbox"/> #27 Enviar el nombre del cuestionario dentro de la sesión en modo "Post" para que no se	<input type="checkbox"/> #28 Internacionalización con Spring	<input type="checkbox"/> #19 Mostrar un "icono" final tras completar el cuestionario	<input type="checkbox"/> #18 Recoger datos de la puntuación de las preguntas	<input type="checkbox"/> #17 Cuestionario Real	<input type="checkbox"/> #16 Integración de algún framework de CSS para hacer el diseño de la web "responsive"	<input type="checkbox"/> #14 Sesiones independientes al realizar los cuestionarios
<input checked="" type="checkbox"/> #29	<input checked="" type="checkbox"/> #30	<input checked="" type="checkbox"/> #31	<input checked="" type="checkbox"/> #32	<input checked="" type="checkbox"/> #33	<input checked="" type="checkbox"/> #34	<input checked="" type="checkbox"/> #35	<input checked="" type="checkbox"/> #36	<input checked="" type="checkbox"/> #37
Active	Active	Active	Active	Active	Active	Active	Active	Active
Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 enhancement	Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 enhancement	Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 enhancement	Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 enhancement	Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 enhancement	Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 enhancement	Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 enhancement	Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 enhancement	Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 enhancement
Apr 11	Apr 11	Apr 11	Mar 20	Mar 24	Mar 24	Mar 24	Mar 24	Mar 11
Closed	Closed	Closed	Closed	Closed	Closed	Closed	Closed	Closed
1	1	1	16	1	1	1	2	2
Updated: 10 hours ago	Updated: 10 hours ago	Updated: 10 hours ago	Updated: 10 hours ago	Updated: 10 hours ago	Updated: 10 hours ago	Updated: 10 hours ago	Updated: a few seconds ago	Updated: 10 hours ago
Closed: Apr 17	Closed: Apr 15	Closed: Apr 15	Closed: Apr 11	Closed: Apr 21	Closed: Apr 21	Closed: Apr 7	Closed: Apr 7	Closed: Apr 13

Figura A.5: Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 - Tareas

Gráfico de Burnup del sprint:

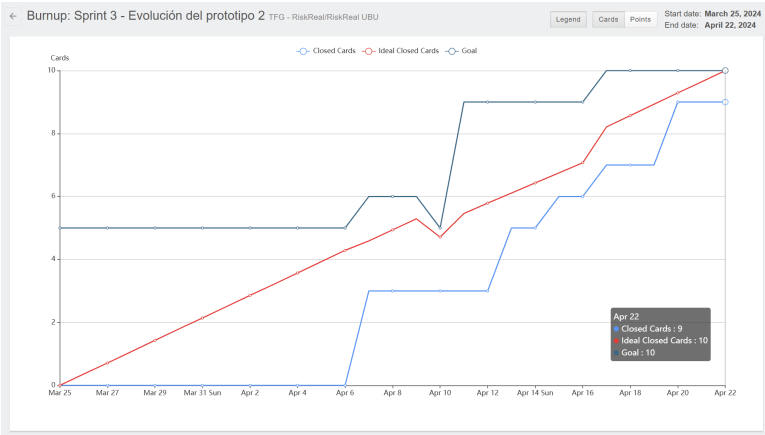


Figura A.6: Sprint 3 - Evolución del prototipo 2 - Gráfico

Sprint 4 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario

Del 24/04/2024 al 06/05/2024 - 23 horas

Se estima una duración inicial de 20 horas de trabajo, aunque finalmente se emplean 23 horas para cumplir con 4 de las 6 tareas previstas. La tarea de implementar el registro de usuarios a través de una base de datos llevó más tiempo del esperado, de ahí la necesidad de horas adicionales y el no poder cumplir con todas las tareas previstas. Las 2 tareas pendientes se completarán en el sprint 5.

Temas tratados durante el Sprint:

- Gestión de usuarios y roles.
- Mostrar información del usuario logueado.
- Creación de un formulario de registro de usuarios.
- Almacenar los datos de score en un fichero, para futuros análisis.
- Introducción al uso de roles para acceder a distintas partes de la aplicación.

Tareas cerradas a lo largo del sprint:

#43	Separación por ROLES	#43	Action	#43	Sprint 4 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario enlace	May 1	Done!	0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 0
#40	Mostrar información del usuario logueado	#40	Action	#40	Sprint 4 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario enlace	May 1	Done!	1	Updated: 16 hours ago	Closed: May 1
#37	Registro de Usuarios	#37	Action	#37	Sprint 4 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario enlace	Apr 17	Done!	0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 0
#36	Gestión de Usuarios y Roles	#36	Action	#36	Sprint 4 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario enlace	Apr 17	Done!	1	Updated: 16 hours ago	Closed: May 4

Figura A.7: Sprint 4 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario - Tareas

Gráfico de Burnup del sprint:

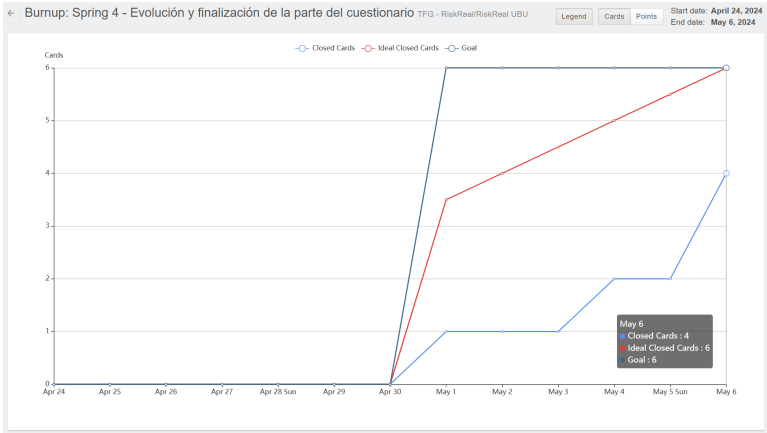


Figura A.8: Sprint 4 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario - Gráfico

Sprint 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario 2

Del 06/05/2024 al 22/05/2024 - 40 horas

Se estima una dedicación total de 40 horas de trabajo. Se cumple con la estimación inicial de horas para completar todas las tareas. En este sprint se han completado las tareas que quedaron pendientes del sprint 3 y 4, por eso la carga de trabajo y de horas ha sido mayor que en los anteriores.

Temas tratados durante el Sprint:

- Investigar sitio para alojar un test de la aplicación → <https://www.heroku.com/>. Guardar el score por pregunta y el total.
- Descarga de resultados en CSV.
- Array de imágenes en las preguntas.
- Diseño de datos bdd y json. Código de la aplicación.
- Revisar información para incluir en el arquitectónico.
- Revisar diagramas para incluir en el diseño procedimental.

Tareas cerradas a lo largo del sprint:

#528	Contraseñas encriptadas para los usuarios	#550	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	May 20	Done!	0/0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 20
#526	Filtrado de opciones disponibles en función de usuario registrado o invitado	#549	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	May 20	Done!	0/0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 20
#525	Selección de idioma en la NavBar	#544	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	May 20	Done!	0/0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 20
#524	Campo "Tipo" en el Guiz para diferenciar	#553	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	May 14	Done!	0/0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 14
#523	Descarga de resultados en CSV	#552	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	May 14	Done!	0/0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 22
#522	Array de imágenes en las preguntas	#551	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	May 14	Done!	0/0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 14
#492	Almacenar los datos de "Score" en un fichero para futuros análisis	#441	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	May 1	Done!	0/1	Updated: 16 hours ago	Closed: May 22
#441	Formulario de registro en la aplicación similar a de appRiskReal	#440	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	May 1	Done!	0/0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 20
#338	Servicio de restauración de Contraseñas	#437	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	Apr 17	Done!	0/0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 21
#226	Definir los requisitos para el registro de usuario	#425	Archivos	Spring 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario	22	Apr 11	Done!	0/0	Updated: 16 hours ago	Closed: May 21

Figura A.9: Sprint 5 - Evolución y finalización de la parte del cuestionario 2 - Tareas

Gráfico de Burnup del sprint:

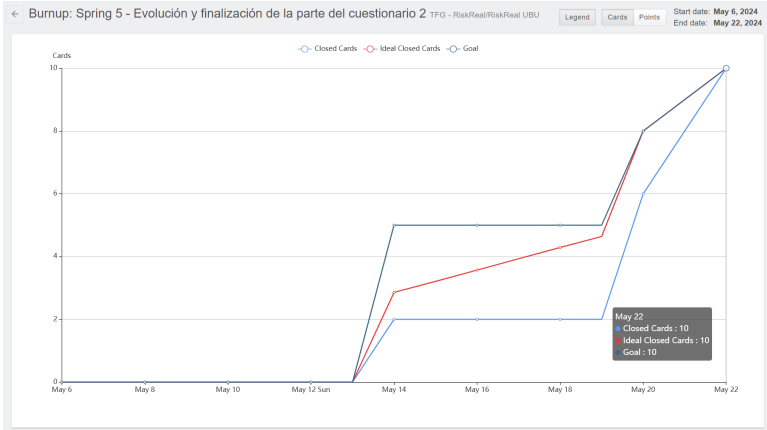


Figura A.10: Sprint 5 - Base del proyecto - Gráfico

Sprint 6 - Carga de cuestionarios y documentación

Del 22/05/2024 al 30/05/2024 - 25 horas Se estima una dedicación total de 20 horas de trabajo. Es necesario ampliar la estimación inicial en 5 horas, y aun así, no se cumplen con todos los objetivos marcados, quedando el objetivo de *Documentar de forma adecuada y en inglés el código de java*, que se pospone al Sprint 6.

Temas tratados durante el Sprint:

- Carga de cuestionarios desde una carpeta definida en configuración.
- Carga de cuestionarios de forma "viva" desde la propia web de la aplicación.
- Completar la memoria del proyecto.
- Completar los anexos del proyecto.
- Documentar de forma adecuada y en inglés el código de java.

Tareas cerradas a lo largo del sprint:

<input type="checkbox"/>	#52	Carga de cuestionarios - vía web	#50	Archive	Spring 6 - Carga de cuestionarios y documentación <u>enhancement</u>	May 22	Daniel	1	Updated May 30	Closed May 30
<input type="checkbox"/>	#51	Carga inicial de cuestionarios - desde carpeta	#50	Archive	Spring 6 - Carga de cuestionarios y documentación <u>enhancement</u>	May 22	Daniel	1	Updated May 30	Closed May 30
<input type="checkbox"/>	#3	Documentar toda la tecnología que se van a utilizar	#4	Archive	Spring 6 - Carga de cuestionarios y documentación <u>Herramienta</u>	Feb 26	Daniel	2	Updated May 30	Closed May 30
<input type="checkbox"/>	#2	Definir las herramientas que se usarán previamente	#3	Archive	Spring 6 - Carga de cuestionarios y documentación <u>Herramienta</u>	Feb 26	Daniel	3	Updated May 30	Closed May 30

Figura A.11: Sprint 6 - Carga de cuestionarios y documentación - Tareas

Gráfico de Burnup del sprint:

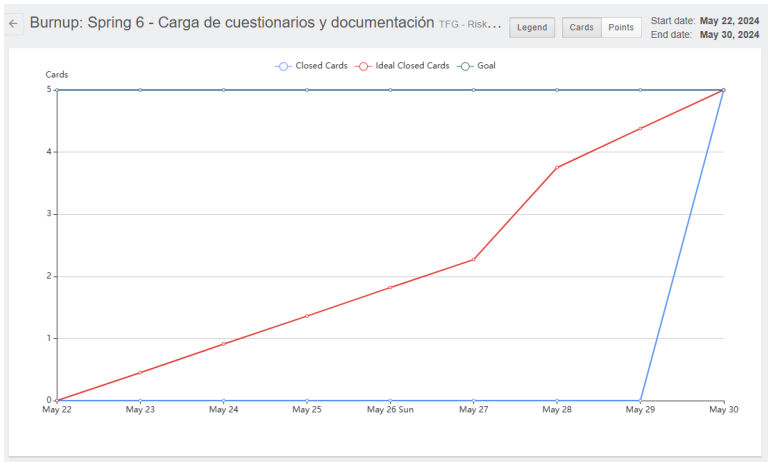


Figura A.12: Sprint 6 - Carga de cuestionarios y documentación - Gráfico

Sprint 7 - Primera Release Funcional y Anexos

Del 30/05/2024 al 07/06/2024 - 30 horas Se estima una dedicación total de 20 horas, siendo necesarias al final 30 horas para completar todas las tareas. Se cumplen con todos los objetivos marcados.

Temas tratados durante el Sprint:

- Subir a github una primera release funcional.
- Completar el Anexo D: Manual del programador.
- Completar el anexo E: Instalación.
- Docker integrado en Spring Boot [10].
- Documentar el código de la aplicación.
- Control de errores en la aplicación:
 - No permitir el registro si ya se está registrado.
 - Controlar la excepción de que no haya cuestionarios cargados o pendientes de cargar.
 - Comprobar la integridad del json a cargar en la aplicación.
- Mostrar las imágenes asociadas a cuestionarios, preguntas y respuestas.

Tareas cerradas a lo largo del sprint:

<input type="checkbox"/>	#69	Mostrar las imágenes asociadas a cada cuestionario, pregunta, respuesta	#67	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos enhancement	Jun 5	Daniel	<input type="checkbox"/> 1	Updated: Jun 6	Closed: Jun 6
<input type="checkbox"/>	#68	Crear una página de descripción del cuestionario previa a empezar con las preguntas	#65	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos enhancement	Jun 5	Daniel	<input type="checkbox"/> 1	Updated: Jun 7	Closed: Jun 7
<input type="checkbox"/>	#67	Controlar la integridad del json a cargar	#65	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos bug	Jun 5	Daniel	<input type="checkbox"/> 8	Updated: Jun 5	Closed: Jun 5
<input type="checkbox"/>	#66	La aplicación lanza excepciones si no encuentra cuestionarios disponibles	#64	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos bug	Jun 5	Daniel	<input type="checkbox"/> 8	Updated: Jun 5	Closed: Jun 5
<input type="checkbox"/>	#79	Incluir más datos en los resultados que se generan al terminar el cuestionario	#77	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos enhancement	Jun 2	Daniel	<input type="checkbox"/> 8	Updated: Jun 2	Closed: Jun 2
<input type="checkbox"/>	#78	Evitar que un usuario registrado se vuelva a registrar	#76	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos bug	Jun 2	Daniel	<input type="checkbox"/> 8	Updated: Jun 2	Closed: Jun 2
<input type="checkbox"/>	#77	Página de perfil de usuarios registrados	#75	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos enhancement	Jun 2	Daniel	<input type="checkbox"/> 8	Updated: Jun 3	Closed: Jun 3
<input type="checkbox"/>	#76	Permitir hacer test a usuarios anónimos	#74	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos enhancement	Jun 2	Daniel	<input type="checkbox"/> 8	Updated: Jun 5	Closed: Jun 5
<input type="checkbox"/>	#75	Página de test para usuarios anónimos	#73	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos enhancement	Jun 2	Daniel	<input type="checkbox"/> 8	Updated: Jun 5	Closed: Jun 5
<input type="checkbox"/>	#74	Checker incluido en el propio proyecto de Spring	#72	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos enhancement	Jun 2	Daniel	<input type="checkbox"/> 8	Updated: Jun 2	Closed: Jun 2
<input type="checkbox"/>	#67	Documentar el código de la aplicación	#65	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos documentation	May 28	Daniel	<input type="checkbox"/> 1	Updated: Jun 2	Closed: Jun 2
<input type="checkbox"/>	#66	Prueba de instalación en entorno real	#64	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos bug/Refactor	May 22	Daniel	<input type="checkbox"/> 1	Updated: Jun 2	Closed: Jun 2
<input type="checkbox"/>	#21	Código de la aplicación en inglés	#21	Archive	# Spring 7 - Primera Release funcional y Anexos documentation	Apr 7	Daniel	<input type="checkbox"/> 3	Updated: Jun 5	Closed: Jun 5

Figura A.13: Sprint 7 - Primera Release Funcional y Anexos - Tareas

Gráfico de Burnup del sprint:

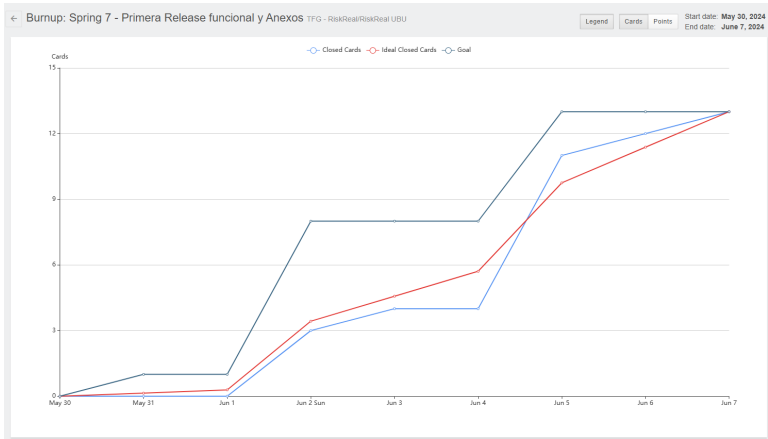


Figura A.14: Sprint 7 - Primera Release Funcional y Anexos - Gráfico

Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa

Del 03/05/2024 al 10/06/2024 - 30 horas Se estima una duración total de 30 horas, siendo necesarias 40 horas para completar todas las tareas. Al ser el último sprint, se han incluido más hitos, para terminar de cerrar cualquier posible tema pendiente relacionado tanto con la aplicación como con la documentación del proyecto.

Temas tratados durante el Sprint:

- Completar Anexos: A, B, C, D, y E.
- Completar Memoria: Todos los apartados.
- Realizar vídeo presentación de la aplicación.
- Realizar vídeo explicación del proyecto.
- Realizar PowerPoint de soporte para la explicación del proyecto.
- Cargar cuestionario con imágenes simples en las preguntas.
- Cargar cuestionario con multi-imágenes en las preguntas.
- Unificar la estética de la web, para que tenga un aspecto uniforme al navegar por sus páginas.
- Ventana de gestión de roles"de usuarios que vea el administrador.
- Cargar un usuario inicial administrador en la aplicación, si este no existe.
- Rol por defecto para todos los usuarios que se registren: USER.

Tareas cerradas a lo largo del sprint:

<input type="checkbox"/>	#123		Reparar defecto para todos los usuarios que se registren: USER.		#121		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa enhancement	Jun 7	Done		1	Updated: Jun 9	Closed
<input type="checkbox"/>	#122		Cargar un usuario inicial administrador en la aplicación, si este no existe.		#120		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa enhancement	Jun 7	Done		1	Updated: Jun 9	Closed
<input type="checkbox"/>	#121		Ventana de gestión de roles de usuarios.		#119		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa enhancement	Jun 7	Done		1	Updated: Jun 9	Closed
<input type="checkbox"/>	#120		Unificar la estética de la web.		#118		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa enhancement	Jun 7	Done		0	Updated: 3 hours ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#119		Cargar cuestionario con multi-imágenes en las preguntas.		#117		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa enhancement	Jun 7	Done		0	Updated: 30 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#118		Cargar cuestionario con imágenes simples en las preguntas.		#116		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa enhancement	Jun 7	Done		0	Updated: Jun 8	Closed
<input type="checkbox"/>	#117		Realizar PowerPoint de soporte para la explicación del proyecto.		#115		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#116		Realizar video explicación del proyecto.		#114		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#115		Realizar video de presentación de la aplicación.		#113		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#114		Completar Memoria: 7 Conclusiones y Líneas de trabajo futuras.		#112		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#113		Completar Memoria: 6 Trabajos relacionados		#111		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#112		Completar Memoria: 5 Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto		#110		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#111		Completar Memoria: 4 Técnicas y herramientas		#109		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#110		Completar Memoria: 3 Conceptos Teóricos		#108		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#109		Completar Memoria: 2 Objetivos del proyecto		#107		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#108		Completar Memoria: 1 Introducción		#106		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#107		Terminar Anexo E		#105		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#106		Terminar Anexo D		#104		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#105		Terminar Anexo C		#103		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#104		Terminar Anexo B		#102		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed
<input type="checkbox"/>	#103		Terminar Anexo A		#101		III Done		# Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa documentation	Jun 7	Done		0	Updated: 3 minutes ago	Closed

Figura A.15: Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa - Tareas

Gráfico de Burnup del sprint:



Figura A.16: Sprint 8 - Memoria, Anexos y Release Completa - Gráfico

A.3. Estudio de viabilidad

Viabilidad económica

A lo largo de este apartado se van a simular los costes/beneficios del proyecto, si hubiese sido llevado a cabo en una empresa real.

Costes

Los costes se han desglosado en dos categorías:

- Costes de personal
- Costes de recursos

Costes de personal

Se ha simulado la contratación de un programador web durante los 5 meses que ha durado el proyecto.

En la siguiente tabla se desglosan los datos de retenciones referenciaz tributación de la empresa a la seguridad social “referencia” para hacer la estimación [1], [2], [4].

Concepto	Coste
Salario mensual bruto	2.000,00 €
Retención IRPF (13,55 %)	217,00 €
Seguridad social (36,25 %)	1.450,00 €
Salario mensual neto	1.602,00 €
Coste total para la empresa	3.323,00 €
Total 5 meses	16.615,00 €

Tabla A.1: Coste de personal

Costes de recursos

Solo se ha tenido en cuenta el material necesario para el nuevo empleado, no se considera ni el alquiler del espacio, ni el acceso a internet ni el mobiliario, ya que gracias al trabajo híbrido (presencial + teletrabajo) todo esto no ha supuesto ningún gasto adicional para la empresa.

A continuación se detalla de forma breve el material hardware que se ha tenido en cuenta:

- Ordenador portátil: Dell Inspiron 14 Plus 1.098,99 € - 908,26 € sin IVA [5].
- Monitor adicional: Dell S Series S2721HS 27"LED IPS FullHD 229,36€ - 189,55 € SIN IVA [9].
- Combo teclado y ratón: Logitech MK235 39,99 € - 33,05€ SIN IVA [3].
- Licencia Windows 11 pro: Incluida en el precio del portátil.

Debido a que las empresas se deducen el IVA, este no se incluye en el cálculo del coste.

Como la duración del proyecto son 5 meses, se calcula el coste amortizado en base a esos 5 meses.

Los datos para las amortizaciones se han sacado del siguiente enlace [12].

Teniendo esto en cuenta, los material seguirían las siguientes reglas de amortización:

- Ordenador portátil: Coeficiente lineal máximo del 26 %.
- Resto de materiales: Coeficiente lineal máximo del 30 %.

El coste amortizado se ha calculado mediante la siguiente fórmula: **Base imponible (precio sin IVA) * coeficiente lineal máximo / 12 meses * 5 meses de proyecto.**

Concepto	Coste	Coste amortizado
Ordenador portátil	908,26 €	98,39 €
Monitor adicional	189,55 €	23,69 €
Combo teclado y ratón	33,05€	4,13 €
S.O. Windows 11 Pro	- €	- €
Total	1.130,86 €	126,21 €

Tabla A.2: Coste de recursos

Costes Total

La siguiente tabla recoge el coste total que supondría a la empresa la realización del proyecto.

Concepto	Coste
Coste de personal	16.615,00 €
Coste de material	126,21 €
Total	16.741,21 €

Tabla A.3: Coste Total

Beneficios

La obtención de beneficio con el producto software se realizaría de la siguiente forma.

1. Venta como servicio de pago mensual por cuestionario: Se ofrece el acceso a la plataforma y se tiene que abonar una cuota mensual de 5€ por cuestionario que se incluya, con 1 usuario administrador y 10 usuarios normales de base. Se pagaría un suplemento de 5€ por cada usuario administrador necesario y otros 5€ por cada paquete de 10 usuarios normales extra.
2. Solución *standalone* con soporte y actualizaciones: Se ofrecería un docker en el que estaría corriendo la aplicación y se tendrían diferentes tarifas en nivel del soporte y actualizaciones que se contratase.

Viabilidad legal

Esta sección tratará sobre el tema de la licencia, tanto del *software* como de la documentación.

Se han recopilado las siguientes tecnologías junto con la licencia que aplica en cada una:

- Spring Boot, Spring Data JPA, Spring Security, Spring Web, Thymeleaf: **Apache License 2.0**
- Docker Engine: **Apache License 2.0**
- Eclipse IDE: **Eclipse Public License 2.0**
- Bootstrap: **MIT License**
- MySQL: **GNU General Public License (GPL) 2.0**

Del listado anterior, la licencia más restrictiva es la GPL de MySQL, por lo tanto, para la distribución del software se podrían dar 2 escenarios:

1. Ofrecer la aplicación sin la parte de MySQL y establecerlo como requisito para funcionar pero sin incluirlo.
2. Ofrecer la aplicación como un todo, con MySQL integrado.

En el primer caso, se podría optar por una licencia MIT , que es la más permisiva y engloba a todas las demás. El uso de esta licencia permitiría que cualquiera pueda añadir mejoras o modificar el código de la aplicación.

En el segundo caso, se optaría por la licencia GPL 2.0, teniendo en cuenta que cualquier otra versión de la aplicación también sería considerado software libre.

Apéndice *B*

Especificación de Requisitos

B.1. Introducción

En este anexo se recoge la especificación de requisitos de la aplicación web que se ha desarrollado.

Este documento tiene el objetivo doble de servir de *contrato* con el cliente y como base de documentación para el análisis de la aplicación.

B.2. Objetivos generales

El proyecto tiene los siguientes objetivos generales:

- Desarrollar una aplicación web que permita la realización de cuestionarios para evaluar *Soft Skills*.
- Permitir la carga de usuarios tanto desde una carpeta del sistema como desde la interfaz web.
- Almacenar los resultados de los cuestionarios de forma anónima con fines estadísticos para los creadores.
- La descarga completa de los resultados en un documento correctamente estructurado y que sea sencillo de modelar.
- La aplicación web tiene que tener un diseño *responsive* que extienda su funcionalidad a diferentes dispositivos.

- La aplicación tiene que tener ser multi-idioma, para poder llegar a más usuarios.

B.3. Catálogo de requisitos

Se van a enumerar los requisitos separándolos en dos categorías: requisitos funcionales y no funcionales.

Requisitos funcionales

- **RF-1 Gestión de cuestionarios:** La aplicación web tiene que ser capaz de gestionar cuestionarios.
 - **RF-1.1 Carga de cuestionario:** Se tienen que poder cargar nuevos cuestionarios en la aplicación web.
 - **RF-1.2 Realización de cuestionario:** Los usuarios deben poder realizar los cuestionarios disponibles.
- **RF-2 Gestión de usuarios:** La aplicación web tiene que ser capaz de gestionar usuarios.
 - **RF-2.1 Registro de usuario:** Los usuarios deben poder registrarse en la aplicación.
 - **RF-2.2 Modificación de datos:** Los usuarios deben poder editar sus datos.
 - **RF-2.3 Eliminación de usuario:** Los usuarios tienen que poder darse de baja en la aplicación.
- **RF-3 Gestión de resultados:** La aplicación web tiene que permitir la gestión de los resultados obtenidos.
 - **RF-3.1 Almacenamiento de resultados:** Los resultados se tienen que almacenar de forma persistente en la aplicación.
 - **RF-3.2 Descarga de resultados:** Los resultados se tienen que poder descargar de la aplicación.
- **RF-4 Diseño internacional:** La aplicación web tiene que ser capaz de adaptarse a varios idiomas.
 - **RF-4.1 Selección de idioma:** La aplicación debe permitir la selección del idioma.

- **RF-4.2 Idioma de los cuestionarios:** La aplicación debe permitir la carga de cuestionarios en varios idiomas.
- **RF-5 Diseño responsable:** La aplicación tiene que ser capaz de adaptarse a diferentes dispositivos.

B.4. Especificación de requisitos

Una muestra de cómo podría ser una tabla de casos de uso:

CU-1	Ejemplo de caso de uso
Versión	1.0
Autor	Alumno
Requisitos asociados	RF-xx, RF-xx
Descripción	La descripción del CU
Precondición	Precondiciones (podría haber más de una)
Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasos del CU 2. Pasos del CU (añadir tantos como sean necesarios)
Postcondición	Postcondiciones (podría haber más de una)
Excepciones	Excepciones
Importancia	Alta o Media o Baja...

Tabla B.1: CU-1 Nombre del caso de uso.

Apéndice C

Especificación de diseño

- C.1. Introducción
- C.2. Diseño de datos
- C.3. Diseño procedimental
- C.4. Diseño arquitectónico

Apéndice *D*

Documentación técnica de programación

D.1. Introducción

En el anexo actual se va a describir toda la documentación técnica, así como la estructura de directorios que se ha seguido para almacenar el proyecto completo. Una de las partes más importantes es la sección de *Manual del Programador* ya que en ella se describen los pasos necesarios para instalar el entorno de desarrollo.

D.2. Estructura de directorios

El repositorio del proyecto está formado por los siguientes directorios:

D.3. Manual del programador

El manual del programador es la guía *paso a paso* de las diferentes herramientas, configuraciones y peculiaridades que se deben seguir para poder montar el entorno de desarrollo, trabajar con el código fuente o recompilar una nueva versión de la aplicación.

Las imágenes que se pueden ver en los siguientes pasos han sido tomadas desde un portátil con el sistema operativo Windows 11 y con las versiones aquí indicadas de las diferentes aplicaciones, por lo tanto, en distintas versiones el contenido o la ubicación de algunas opciones pueden estar en diferentes apartados.

Herramientas necesarias

Para poder desplegar el entorno de desarrollo se necesita instalar las siguientes aplicaciones:

- Java SE JDK 17.
- Docker.
- Git.
- Spring Tools 4 for Eclipse.

A continuación, se explica cómo instalar y configurar cada uno de ellos de forma correcta.

Java SE JDK 17

Es el lenguaje de programación utilizado para la realización de la aplicación web. Se debe acceder al siguiente enlace [8], seleccionar el sistema operativo y arquitectura correspondiente y seguir el asistente de instalación.

Docker

En el momento actual en el que se encuentra la informática y el interés por la optimización de recursos, Docker se ha posicionado como la plataforma principal de *microservicios*.

Docker Desktop se puede descargar desde el enlace [6]. Tiene versión para windows, linux y mac, por lo que hay que elegir el sistema operativo correcto y seguir los pasos del asistente de instalación.

La instalación exige un reinicio del equipo, que se recomienda hacer en este punto para poder seguir con el resto del manual de forma secuencial.

Una vez instalado, la aplicación sería similar a la siguiente:

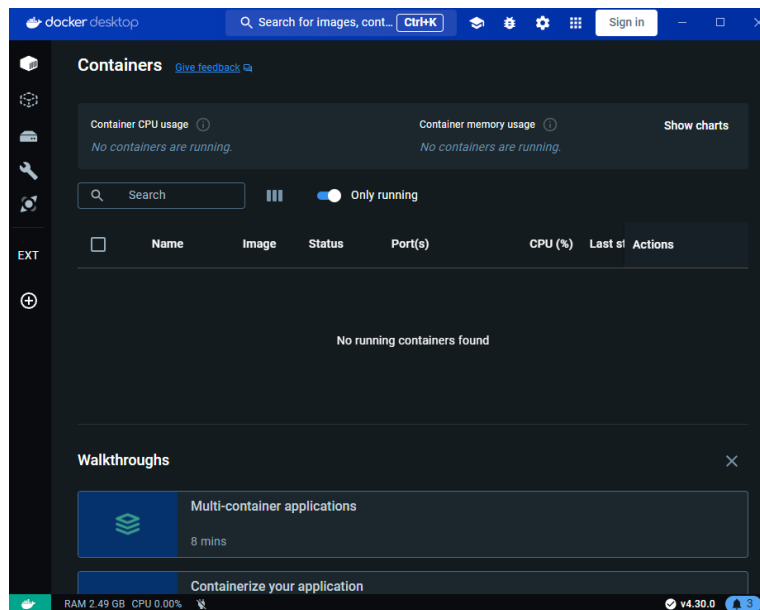


Figura D.1: Pantalla principal de Docker Desktop.

Podemos cerrar la aplicación sin problema porque se queda en ejecución en segundo plano, pero para confirmarlo, podemos abrir *el símbolo del sistema* - *cmd* o una consola de powershell y ejecutar el comando **docker version**, donde deberíamos obtener una imagen similar a la siguiente:

```
Símbolo del sistema
C:\Users\Daniel>docker version

Client:
 Cloud integration: v1.0.35+desktop.13
 Version:      26.1.1
 API version:  1.45
 Go version:   go1.21.9
 Git commit:   4c78afa
 Built:        Tue Apr 30 11:48:43 2024
 OS/Arch:      windows/amd64
 Context:      default

Server: Docker Desktop 4.30.0 (149282)
 Engine:
  Version:      26.1.1
  API version:  1.45 (minimum version 1.24)
  Go version:   go1.21.9
  Git commit:   ac2de55
  Built:        Tue Apr 30 11:48:28 2024
  OS/Arch:      linux/amd64
  Experimental: false
 containerd:
  Version:      1.6.31
  GitCommit:    e377cd56a71523148ca6ae87e30244719194a521
 runc:
  Version:      1.1.12
  GitCommit:    v1.1.12-0-g51d5e94
 docker-init:
  Version:      0.19.0
  GitCommit:    de40ad0
```

Figura D.2: Versión de docker en ejecución desde CMD de Windows.

Lo importante de la imagen anterior es que aparezca la información de **Server: Docker Desktop**, si no apareciese, abrir la aplicación de Docker Desktop y comprobar que ahora si tenemos la información del servidor.

Git

Git es la herramienta que nos permite recuperar todo el proyecto desde el repositorio web [14]. Nos descargamos Git desde el siguiente enlace [7]. Seleccionamos la versión que se corresponda con nuestro sistema operativo y seguimos los pasos del asistente de instalación.

Una vez instalado, vamos a utilizar la herramienta **Git Bash**

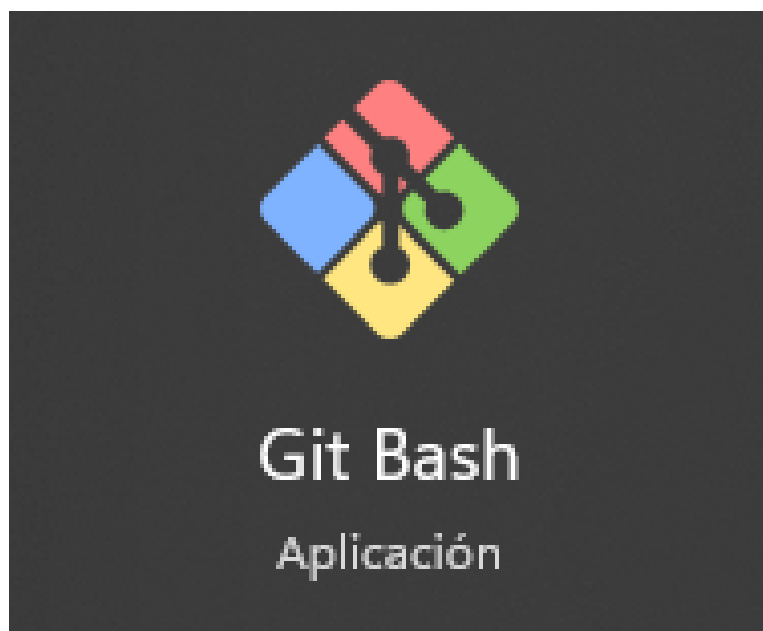
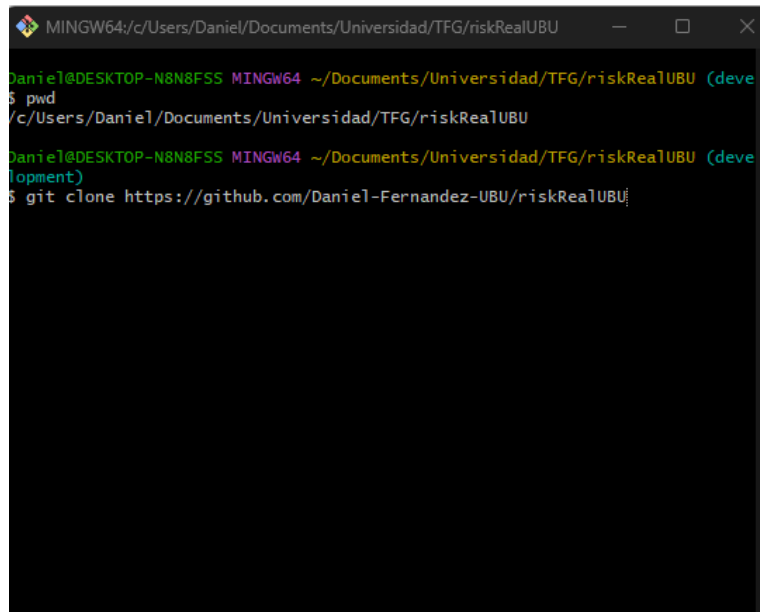


Figura D.3: Aplicación Git Bash.

Navegamos por los directorios hasta el directorio en el que queramos replicar el proyecto y a continuación, escribimos `git clone https://github.com/Daniel-Fernandez-UBU/riskRealUBU`



```
MINGW64:/c/Users/Daniel/Documents/Universidad/TFG/riskRealUBU
Daniel@DESKTOP-N8N8F55 MINGW64 ~/Documents/Universidad/TFG/riskRealUBU (development)
$ pwd
/c/Users/Daniel/Documents/Universidad/TFG/riskRealUBU
Daniel@DESKTOP-N8N8F55 MINGW64 ~/Documents/Universidad/TFG/riskRealUBU (development)
$ git clone https://github.com/Daniel-Fernandez-UBU/riskRealUBU
```

Figura D.4: Comando Git Clone.

Spring Tools 4 for Eclipse

Spring Tools 4 for Eclipse es la herramienta desde la que se ha construido el proyecto de Spring al completo.

Se puede obtener desde el siguiente enlace [11]

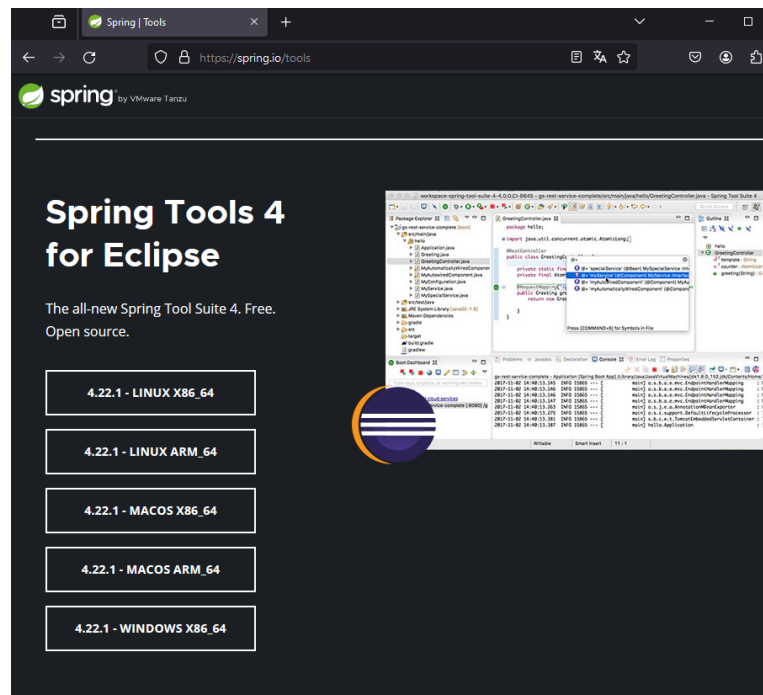


Figura D.5: Web de descarga de Spring Tools 4.

En el caso de Windows, el fichero descargado es un `.jar`.

1. Hacemos doble click sobre el fichero `.jar` descargado, para que se inicie la extracción automática del contenido.
 - Si lo anterior no funciona, se tiene que realizar `java -jar "nombre-archivo-jar.jar"` para que se inicie.
2. En la carpeta en la que esté el fichero `.jar` se generará una nueva carpeta con nombre **sts-4.22.1.RELEASE**, o similar, dependiendo de la versión de la aplicación en el momento de la descarga.
3. Movemos esa carpeta a la ubicación que nos interese, pues el programa de Spring Tools es *portable*.
4. Accedemos a la carpeta y ejecutamos **SpringToolSuite4.exe**

Tras unos instantes en los que aparece la siguiente ventana:

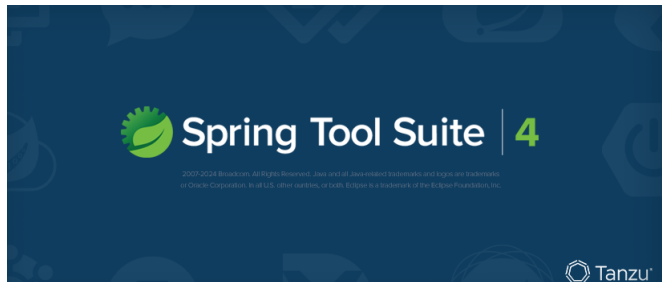


Figura D.6: Spring Tools Suite 4 inicio.

Nos pedirá que indiquemos la ubicación de nuestro espacio de trabajo, donde se guardarán por defecto todos los proyectos que creemos desde la aplicación.

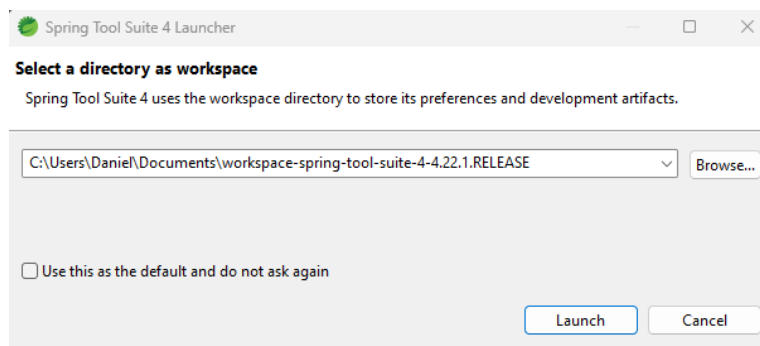


Figura D.7: Spring Tools Suite 4 espacio de trabajo.

Tras indicar nuestra ubicación preferida, pulsamos en *Launch*.

Tras unos instantes en los que carga la aplicación, se nos abre la aplicación:

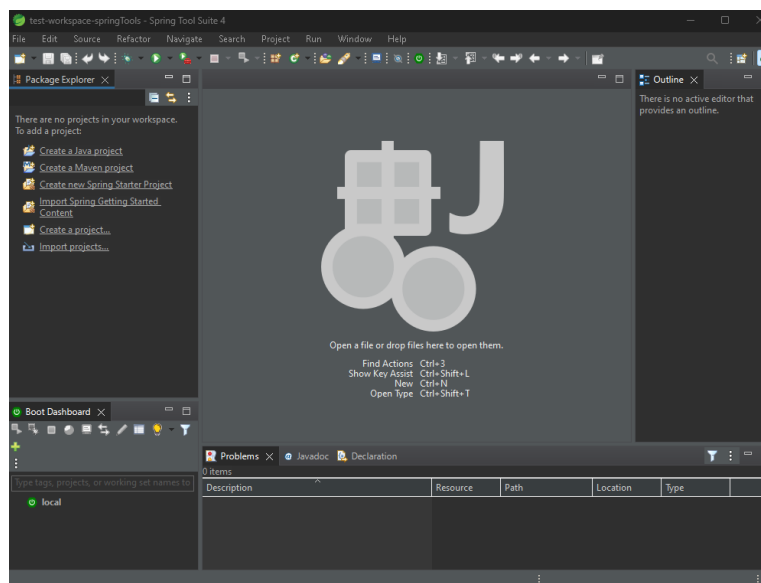


Figura D.8: Spring Tools Suite 4 - IDE.

Antes de importar el proyecto, vamos a instalar algunos plugins que pueden resultar de utilidad.

El proceso para la instalación de los plugins es el mismo, solo cambia el plugin a buscar.

Pasos a seguir para la instalación de cualquier plugin:

1. Pulsamos en *Help* → *Eclipse Marketplace...*
2. Introducimos el nombre del plugin que queremos buscar.
3. Pulsamos en *Go* o le damos al *Intro* en el teclado.
4. Pulsamos en *Install*.
5. Seguimos los pasos, aceptando las diferentes ventanas de confirmación que nos aparecen.
6. Tras terminarse la instalación del plugin, nos pide reiniciar Spring Tools Suite 4. **Consejo: Instalar todos los plugins y al final reiniciar la aplicación**

Thymeleaf

Siguiendo los pasos anteriores, obtendríamos la siguiente ventana, donde ya solo quedaría darle a *Install* y seguir los pasos del asistente de instalación.

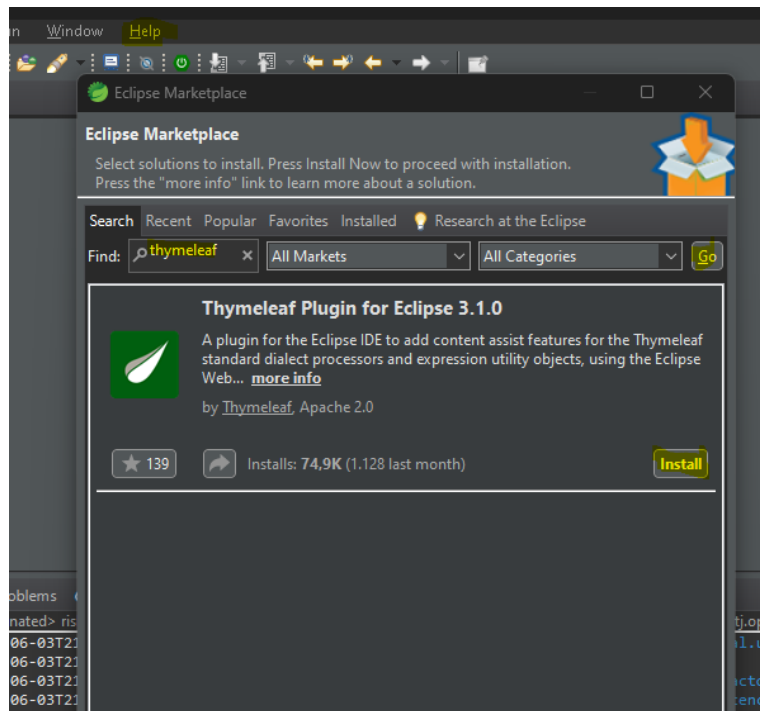


Figura D.9: Instalación del plugin de Thymeleaf en Spring Tools Suite.

Eclipse Web Developer

Instalamos la versión *Eclipse Enterprise Java and Web Developer Tools 3.33* que incluye los editores de html, json y css entre otros.

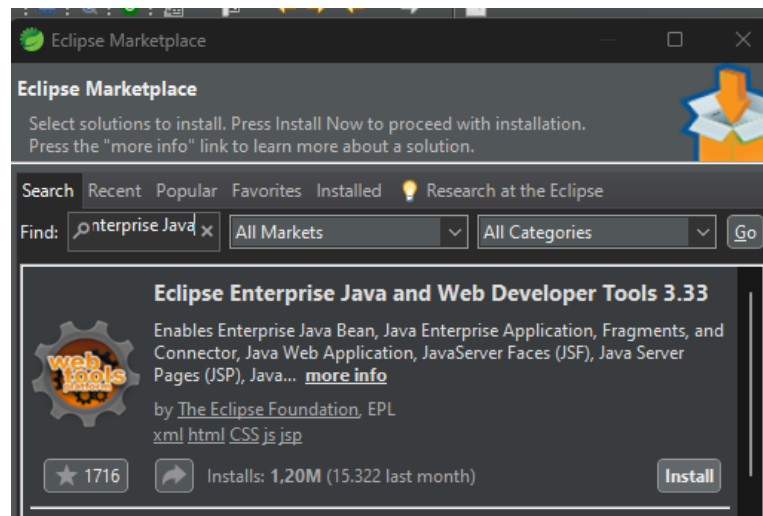


Figura D.10: Instalación del plugin de Eclipse Enterprise Java and Web en Spring Tools Suite.

Seleccionamos las características que vamos a instalar:

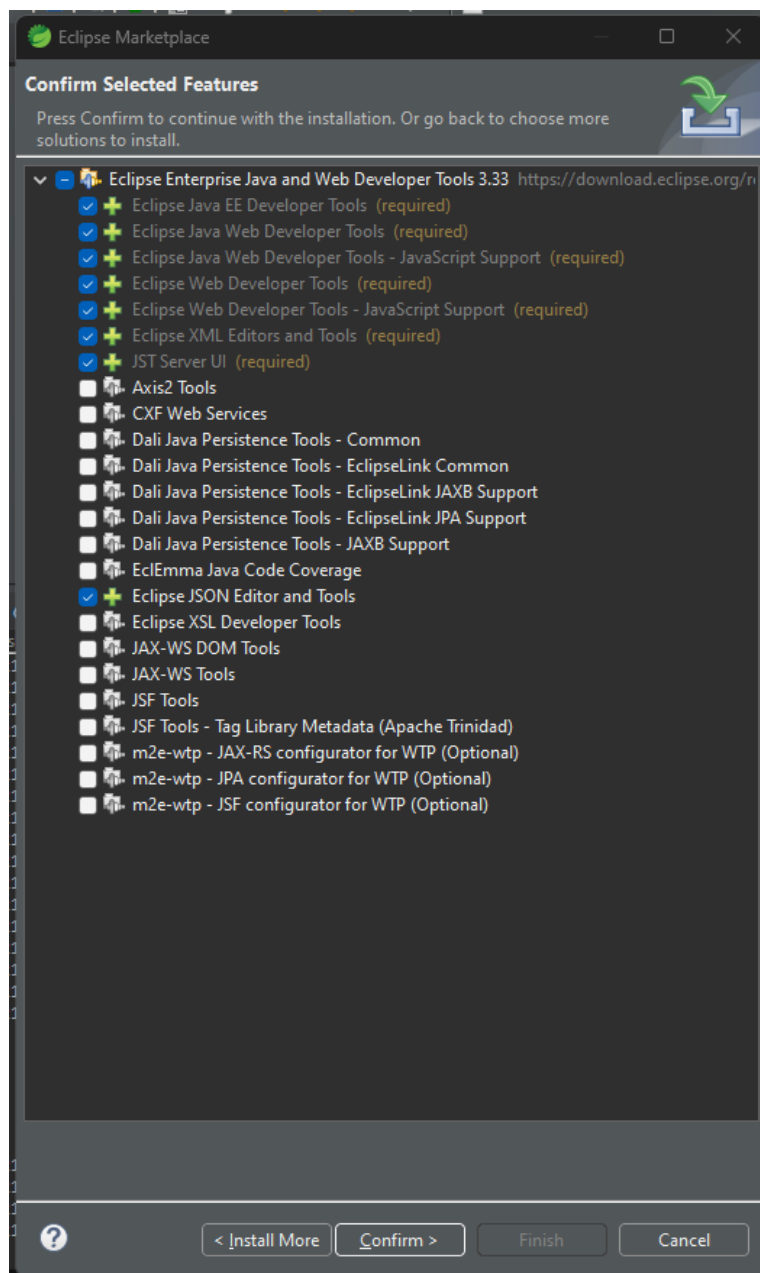


Figura D.11: Selección de características de Eclipse Enterprise Java and Web en Spring Tools Suite.

Eclipse Docker Tooling

Este plugin viene instalado por defecto en la última versión disponible de Spring Tools 4 for Eclipse, pero si no apareciese en la sección de *Installed* en *Eclipse Marketplace*, también sería necesario instalarlo.

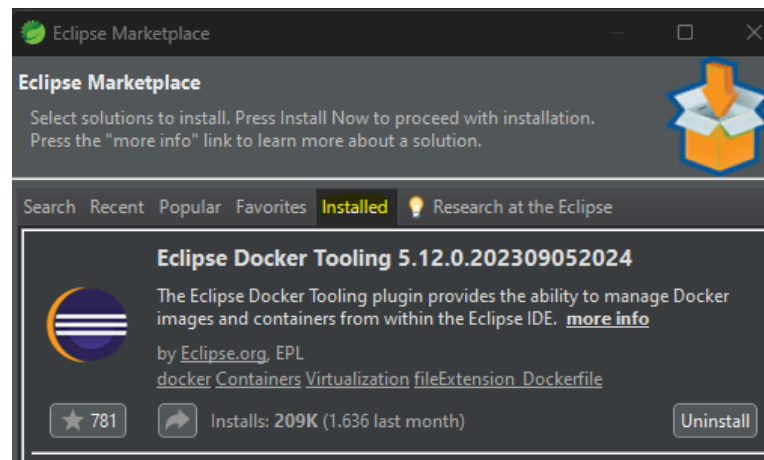


Figura D.12: Plugin de Docker en Spring Tools Suite.

Importación de nuestro proyecto

Una vez hayamos finalizado con la instalación de los plugins anteriores, procederemos a importar nuestro proyecto.

En primer lugar seleccionamos **File** → **Import...**

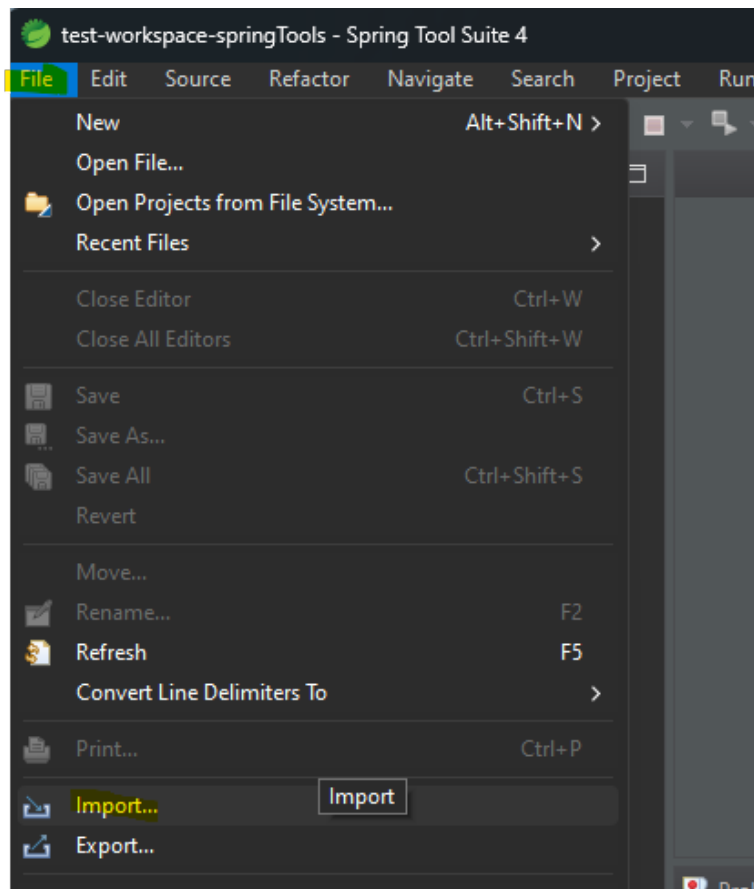


Figura D.13: Importar proyecto en Spring Tool Suite.

En la nueva ventana que se muestra, navegamos hasta **Maven** → **Existing Maven Projects** → **Next**.

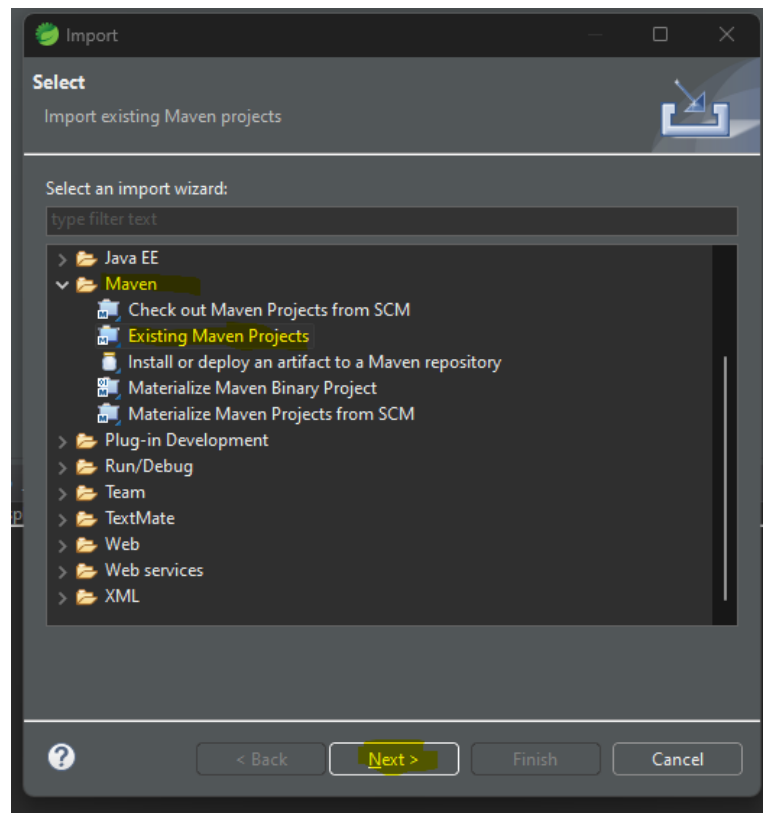


Figura D.14: Importación de proyecto Maven en Spring Tool Suite.

A continuación, nos pedirá que busquemos la ruta donde tenemos el proyecto que queremos importar. **Tenemos que ir a la ruta sobre la que hayamos ejecutado el *git clone* del paso previo.**

Accedemos a la ruta donde hemos hecho el clon del repositorio de Git, y dentro de la carpeta del proyecto, *riskRealUBU*, accedemos a `java -> riskRealApp`.

Si hemos seleccionado la ruta adecuada, deberá quedar de esta forma la importación, habiendo reconocido el fichero **pom.xml** de nuestro proyecto y a la espera de que pulsemos en *Finish*.

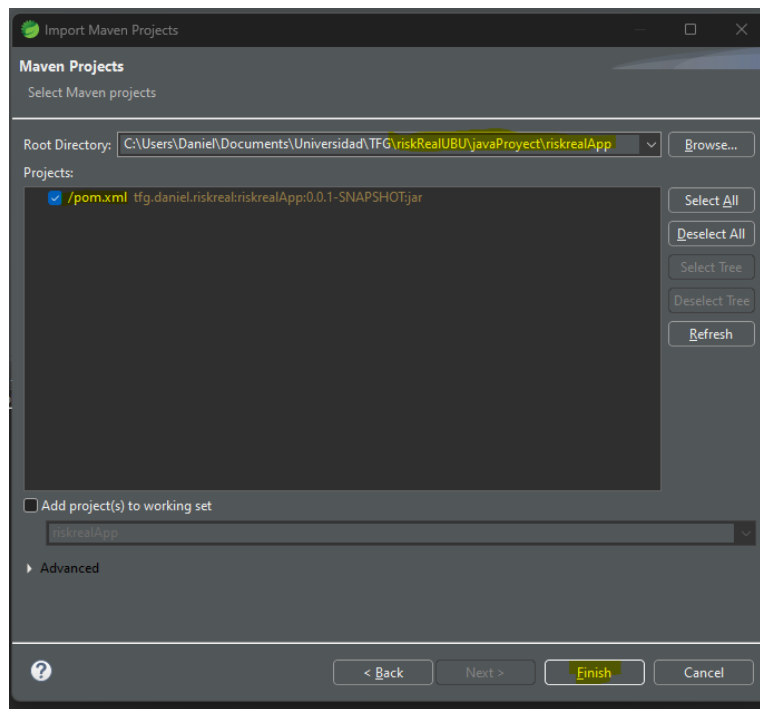


Figura D.15: Ruta del proyecto indicada en Spring Tool Suite.

Tras unos instantes, ya nos aparecería el proyecto correctamente cargado en nuestra aplicación.

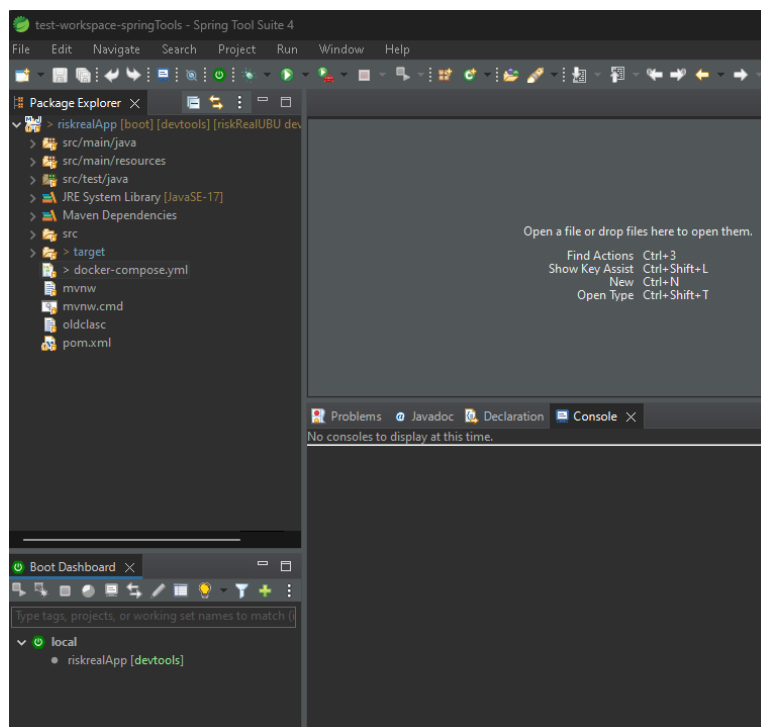


Figura D.16: Proyecto importado en Spring Tools Suite.

Iniciando la aplicación

Tras haber completado correctamente todos los pasos anteriores, y teniendo *Docker Server* funcionando, desde Spring Tools Suite podemos ejecutar la aplicación.

Los puertos por defecto que usa son: **3306 para mysql y 8088 para la aplicación web**, sería recomendable no tener ninguno de los 2 en uso, para el correcto despliegue de la aplicación sin necesidad de tener que cambiar opciones de configuración en *application.properties*.

En la parte inferior izquierda de la interfaz de Spring Tool, tendremos *Boot Dashboard* y si desplegamos *local* nos aparecerá nuestra aplicación **riskrealApp**

Seleccionamos nuestra aplicación y pulsamos en el icono que tenemos justo encima con un *cuadrado rojo y triángulo verde* para iniciarla.

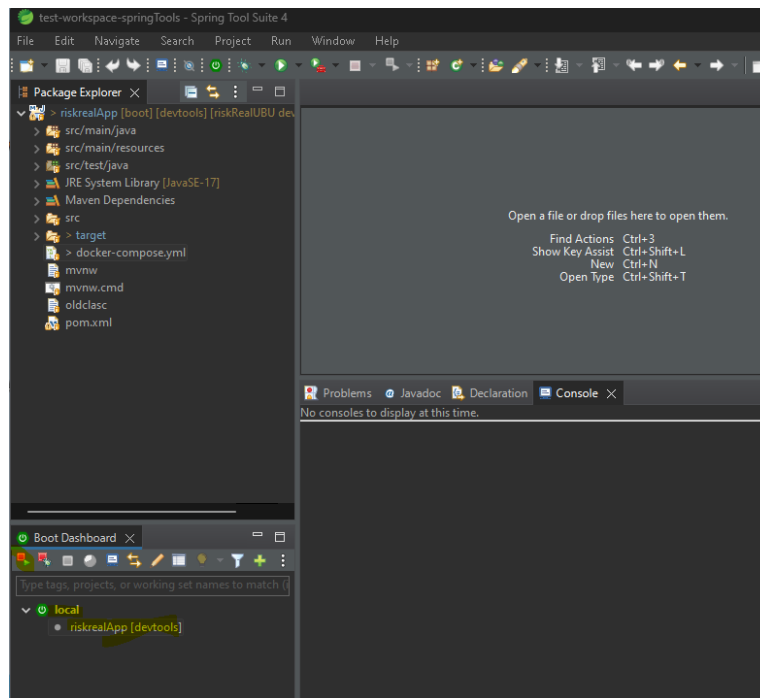


Figura D.17: Iniciar la aplicación en Spring Tools Suite.

Tras iniciar la aplicación, si es la primera vez tardará un poco más porque tiene que descargarse de docker la imagen de MySQL, debería quedarse en un estado similar a este:

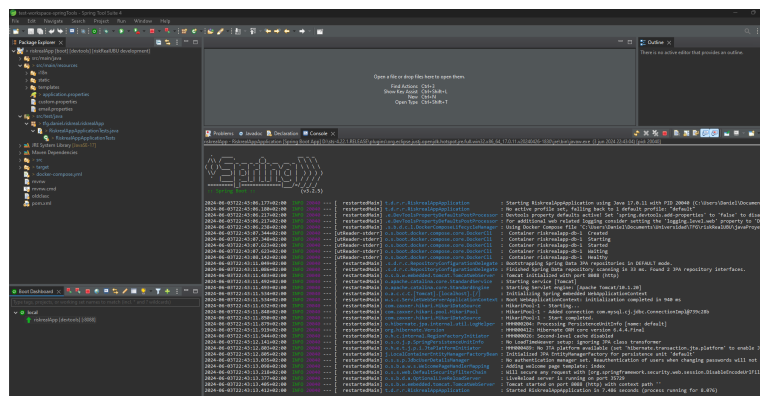


Figura D.18: Aplicación iniciada en Spring Tools Suite.

Ya tenemos nuestro entorno de desarrollo configurado, con nuestra aplicación iniciada y accesible para poder probarla desde <http://localhost:8088>.

D.4. Pruebas del sistema

Apéndice *E*

Documentación de usuario

E.1. Introducción

Este manual detalla todos los pasos necesarios para poder instalar en cualquier plataforma la aplicación. Se definirán los requisitos previos que tiene que tener los usuarios así como un manual de uso de la propia página web.

E.2. Requisitos de usuarios

La aplicación utiliza la tecnología de docker para funcionar, con todas sus ventajas y un pequeño inconveniente:

- **Necesitas tener docker instalado en el equipo en el que vayas a desplegar la aplicación.**

Los requisitos indispensables para poder utilizar la aplicación son los siguientes:

1. Instalar la plataforma de docker [6] y docker compose [13].
 - Windows: Docker Desktop.
 - Linux: Instalar Docker y Docker Compose, ya sea con Docker Desktop o desde el repositorio de la versión de linux correspondiente.
 - Mac: Docker Desktop.

2. Disponer de un navegador web.
3. Disponer de un programa para descomprimir ficheros *.zip* o *.tar.gz*.

E.3. Instalación

Descarga del código

La descarga del código se realiza desde esta página: <https://github.com/Daniel-Fernandez-UBU/riskRealUBU/releases>

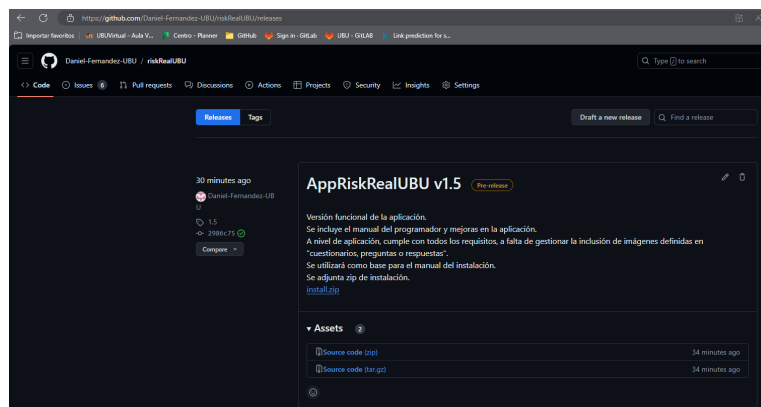


Figura E.1: Página de selección de release

Lo recomendable es siempre utilizar la última versión, ya que tendrá el mayor número de funcionalidades y el menor número de errores.

De la imagen anterior se puede ver que tenemos la posibilidad de descargar tres posibles ficheros:

- Source code: Comprimido en dos formatos distintintos: Contiene el código completo del proyecto.
- Install.zip: Contiene la carpeta de instalación, la única que vamos a necesitar para poner a funcionar nuestra aplicación.

Nota: Si has descargado Source code, tras descomprimirlo y acceder a la carpeta del proyecto, tendrás una carpeta install, que es donde está la parte que importa para la instalación de la aplicación.

Contenido de la carpeta install

La estructura de la carpeta es la siguiente:

```
D:\install>tree /f
Listado de rutas de carpetas para el volumen IMPORTANTE
El número de serie del volumen es B0D0-9036
D:
├── docker-compose.yml
├── appFiles
│   ├── csvFiles
│   │   └── scores.csv
│   └── jsonFiles
│       ├── manual_schema_cuestionario_v2.json
│       ├── quiz_short_es.json
│       └── schema_cuestionario_v1.json
│           └── lang
│               ├── en_quiz_1.json
│               ├── es_quiz_1.json
│               └── es_quiz_2.json
└── dbdata
```

Figura E.2: Contenido y estructura de la carpeta install.

Fichero docker-compose.yml

Es el fichero más importante de esta carpeta, el único que realmente se necesitaría para instalar nuestra aplicación y en el que está toda la configuración importante de la misma, por ese motivo se ha decidido hacer una pequeña introducción del contenido del fichero, para entender el motivo de cada línea y para que cada usuario pueda configurarlo a su gusto.

El contenido del fichero es el siguiente:

```

1  services:
2    db:
3      image: mysql
4      container_name: riskreal-db-1
5      restart: always
6      environment:
7        MYSQL_DATABASE: appRiskRealUbu
8        MYSQL_ROOT_PASSWORD: rootroot
9      expose:
10       - '3306'
11      ports:
12       - '30306:3306'
13      volumes:
14       - ./dbdata:/var/lib/mysql
15      networks:
16       - riskreal-network
17      healthcheck:
18        test: ["CMD", "mysqladmin", "ping", "-h", "localhost"]
19        interval: 30s
20        timeout: 10s
21        retries: 5
22
23    webapp:
24      image: ghcr.io/daniel-fernandez-ubu/riskrealubu/riskrealapp:v1
25      container_name: riskreal-webapp-1
26      ports:
27       - '8088:8088'
28      volumes:
29       - ./appFiles:/opt
30      environment:
31        JSON_QUIZ_FILE_PATH: /opt/jsonFiles
32        JSON_QUIZ_FILE_PATH_LANG: /opt/jsonFiles/lang
33        CSV_SCORE_PATH: /opt/csvFiles/scores.csv
34        SPRING_DATASOURCE_URL: jdbc:mysql://db:3306/appRiskRealUbu
35        SPRING_DATASOURCE_PASSWORD: rootroot
36        SPRING_DATASOURCE_DRIVER_CLASS_NAME: com.mysql.cj.jdbc.Driver
37      networks:
38       - riskreal-network
39      depends_on:
40        db:
41          condition: service_healthy
42
43  networks:
44    riskreal-network:

```

Figura E.3: Contenido del fichero docker-compose.yml

A continuación, explicamos cada una de sus líneas:

- services: → Etiqueta que se utiliza para definir los servicios o dockers que se van a crear.
 - db: → Servicio para el docker que contiene la base de datos.
 - image: mysql → Imagen de la base de datos que se va a utilizar.
 - container_name: riskreal-db-1 → Nombre del docker que se va a crear.
 - restart: always → Reinicia el docker si se genera un error.

- environment: -> Definimos varias variables de entorno de la imagen que vamos a lanzar.
 - ◊ MYSQL_DATABASE: appRiskRealUbu -> Nombre de la base de datos que se va a crear.
 - ◊ MYSQL_ROOT_PASSWORD: rootroot -> Contraseña de root para acceder a la base de datos.
- expose: -> Puertos internos que se van a abrir, para que el resto de contenedores de la misma red puedan acceder.
 - ◊ - '3306' -> Se habilita el puerto 3306 para acceder a este docker por la red interna.
- ports: -> Puertos que se publican del docker para acceder a él desde fuera de la red interna, es decir, desde el equipo anfitrión.
 - ◊ '30306:3306' -> Permite el acceso a la base de datos desde el puerto 30306.
- volumes: -> Se definen los directorios que queremos que sean persistentes, es decir, que tras el reinicio o eliminación del docker, se mantengan.
 - ◊ ./dbdata:/var/lib/mysql -> Se utiliza la carpeta local dbdata para almacenar la base de datos completa. Si dbdata tuviese una base de datos MySQL, el docker la utilizaría al iniciar.
- networks: -> Define la red interna del docker.
 - ◊ - riskreal-network -> Nombre de la red interna.
- healthcheck: -> Comprobación adicional para saber cuando ha terminado de levantar la base de datos en el docker.
 - ◊ test: -> Se lanza un ping con mysqladmin a localhost para saber cuando ha iniciado la base de datos.
 - ◊ interval: 30s -> Define el intervalo de tiempo en el que se comprueba el estado.
 - ◊ timeout: 10s -> Indica el intervalo de tiempo que espera antes de indicar que no hay respuesta del servidor.
 - ◊ retries: 5 -> Número de veces que lo reintenta antes de indicar que el docker no ha iniciado correctamente.
- webapp: -> Servicio para el docker que contiene la aplicación web.
 - image: ghcr.io/daniel-fernandez-ubu/riskrealubu/riskrealapp:v1 -> Imagen de docker que se usará. Imagen propia de la Spring Boot App.

- `container_name`: riskreal-webapp-1 -> Nombre del docker que se va a crear.
- `environment`: -> Definimos varias variables de entorno de la imagen que vamos a lanzar.
 - ◇ `JSON_QUIZ_FILE_PATH`: /opt/jsonFiles -> Ruta en la que se guardan los json con los cuestionarios que se quieren cargar en la aplicación.
 - ◇ `JSON_QUIZ_FILE_PATH_LANG`: /opt/jsonFiles/lang -> Ruta en la que se guardarán los cuestionarios ya cargados en la aplicación.
 - ◇ `CSV_SCORE_PATH`: /opt/csvFiles/scores.csv -> - Ruta y nombre del fichero de resultados que se rellenará conforme se vayan realizando cuestionarios.
 - ◇ `SPRING_DATASOURCE_URL`:
jdbc:mysql://db:3306/appRiskRealUbu -> Dirección de la base de datos.
 - ◇ `SPRING_DATASOURCE_PASSWORD`: rootroot -> Contraseña de root para acceder a la base de datos.
 - ◇ `SPRING_DATASOURCE_DRIVER_CLASS_NAME`:
com.mysql.cj.jdbc.Driver -> Driver de conexión a la base de datos.
 - ◇ `SERVER_PORT`: 8088 -> Puerto en el que se publicará la aplicación.
- `ports`: -> Puertos que se publican del docker para acceder a él desde fuera de la red interna, es decir, desde el equipo anfitrión.
 - ◇ '8088:8088' -> Redirecciona el puerto 8088 del servidor anfitrión al puerto 8088 interno del docker, en el que se ha publicado la aplicación.
- `volumes`: -> Se definen los directorios que queremos que sean persistentes, es decir, que tras el reinicio o eliminación del docker, se mantengan.
 - ◇ `./appFiles:/opt` -> Se utiliza para indicar la ruta de los cuestionarios que queremos cargar, los ya almacenados y el fichero de resultados.
- `networks`: -> Define la red interna del docker.
 - ◇ - riskreal-network -> Nombre de la red interna.
- `depends_on`: -> Se definen los servicios de los que depende el inicio de este docker.

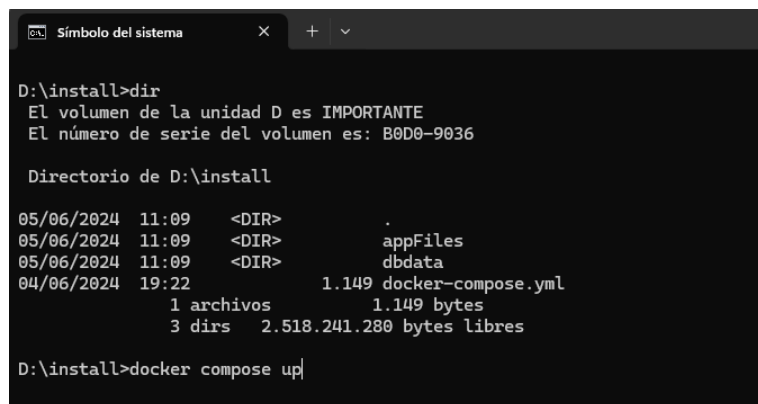
- ◇ db: -> Servicio del que depende.
- ◇ condition: service_healthy -> Necesita que se haya iniciado de forma correcta la base de datos para iniciar el docker.
- networks: -> Sección en la que se definen las redes.
 - riskreal-network: -> Nombre de la red definida.

Instalación de la aplicación

Desde la línea de comandos, navegamos hasta acceder a la carpeta install y estar al mismo nivel que *docker-compose.yml*, *dbdata* y *appFiles*.

Instalación supervisada

Escribimos **docker compose up** y empezamos a ver cómo se lanzan las aplicaciones paso a paso. Si es la primera vez, tiene que hacer una descarga de las imágenes al repositorio de imágenes de docker, por lo que es normal que lleve algo más de tiempo.



```
Símbolo del sistema X + v
D:\install>dir
El volumen de la unidad D es IMPORTANTE
El número de serie del volumen es: B0D0-9036

Directorio de D:\install

05/06/2024  11:09    <DIR>          .
05/06/2024  11:09    <DIR>          appFiles
05/06/2024  11:09    <DIR>          dbdata
04/06/2024  19:22                1.149 docker-compose.yml
                1 archivos          1.149 bytes
                3 dirs      2.518.241.280 bytes libres

D:\install>docker compose up
```

Figura E.4: Comando para la instalación.

En la siguiente imagen se ve el resultado de una ejecución correcta:

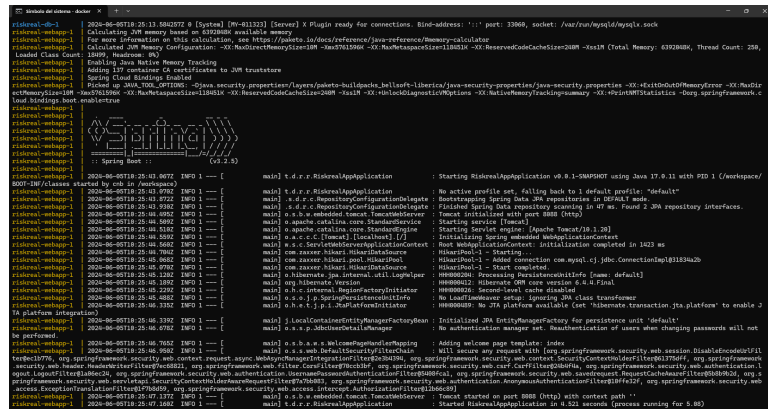


Figura E.5: Aplicación funcionando.

Desde otra consola de símbolo del sistema o desde Docker Desktop, podemos ver nuestros docker funcionando:

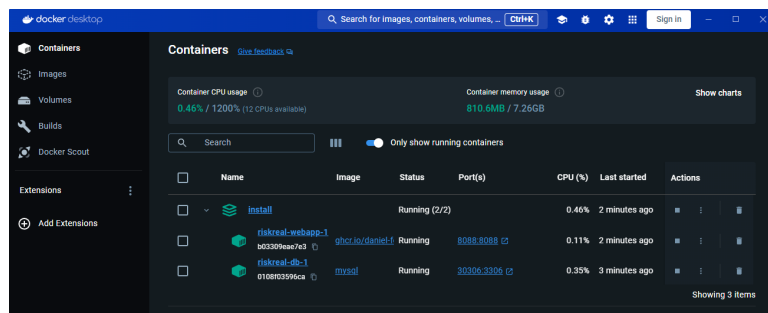


Figura E.6: Dockers en ejecución.

Para parar la ejecución y eliminar los docker, pulsamos *Ctrl + C* y escribimos *docker compose down* en la ventana del símbolo del sistema en la que los teníamos en ejecución.

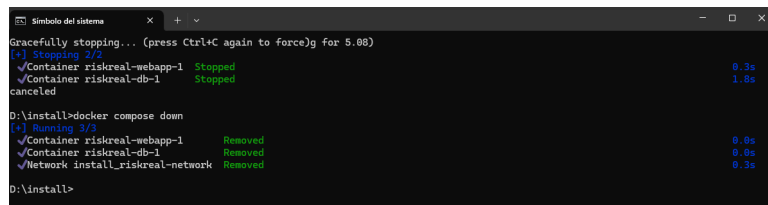
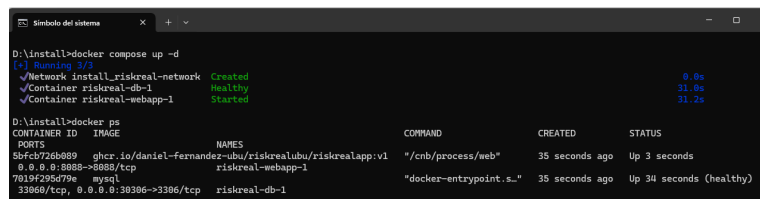


Figura E.7: Parada de los docker lanzados.

Instalación desatendida

El proceso es el mismo que en el paso anterior, con la diferencia de que esta vez no vamos a ver cómo se van lanzando los contenedores, pero con la ventaja de que vamos a poder cerrar la ventana del símbolo del sistema y van a seguir en ejecución.

Escribimos **docker compose up -d** y comprobamos con *docker ps* cuando se han levantado nuestros dockers:



```
D:\install>docker compose up -d
[+] Running 3/3
 ✓ Network install_riskreal-network Created 0.0s
 ✓ Container riskreal-db-1 Healthy 31.0s
 ✓ Container riskreal-webapp-1 Started 31.2s

D:\install>docker ps
CONTAINER ID   IMAGE                                NAMES                                  COMMAND                                CREATED        STATUS
PORTS
5b7cb726b089   ghcr.io/daniel-fernandez-ibu/riskrealapp:v1   "/cnb/process/web"   35 seconds ago   Up 3 seconds
0.0.0.0:8080->8080/tcp   riskreal-webapp-1
7019f296d79e   mysql                                     "docker-entrypoint.s" 35 seconds ago   Up 34 seconds (healthy)
33860/tcp, 0.0.0.0:3306->3306/tcp   riskreal-db-1
```

Figura E.8: Comando para la instalación desatendida.

Si queremos parar la aplicación podemos lanzar el comando *docker compose down* explicado en la sección anterior, pero tenemos que lanzarlo estando a la altura de nuestro fichero *docker-compose.yml* para que funcione.

E.4. Manual del usuario

Apéndice F

Anexo de sostenibilización curricular

F.1. Introducción

Mi Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centró en la creación de una aplicación web utilizando Spring Boot y Docker para la gestión y realización de cuestionarios sobre "soft skills". A lo largo de este proyecto, he integrado aspectos de sostenibilidad que han sido fundamentales tanto en el diseño como en la implementación de la aplicación. En este anexo, reflexionaré sobre cómo he adquirido y aplicado competencias de sostenibilidad durante el desarrollo de mi TFG.

Se ha utilizado como base para la sostenibilidad el documento https://www.crue.org/wp-content/uploads/2020/02/Directrices_Sostenibilidad_Crue2012.pdf.

F.2. Comprensión de la Sostenibilidad

Durante el desarrollo de mi TFG, he ampliado mi comprensión de la sostenibilidad, abarcando no solo el aspecto ambiental, sino también las dimensiones económica y social. Este enfoque integral es esencial para desarrollar tecnologías que no solo sean eficientes, sino también responsables y beneficiosas a largo plazo.

F.3. Competencias de Sostenibilidad Adquiridas

Desarrollo de Software Sostenible:

La sostenibilidad en el desarrollo de software implica crear aplicaciones que sean eficientes en el uso de recursos. En mi TFG, he aprendido a optimizar el rendimiento de la aplicación, minimizando el consumo de recursos del servidor y mejorando la eficiencia energética. Utilizar Docker ha permitido una implementación más eficiente y escalable, reduciendo el uso de infraestructura y recursos.

Evaluación de Impacto Ambiental:

A través del uso de tecnologías como Docker, he aprendido a reducir el impacto ambiental del desarrollo y despliegue de aplicaciones. Docker permite la creación de contenedores ligeros que optimizan el uso de recursos, lo cual es esencial para la sostenibilidad tecnológica. Esta práctica no solo mejora la eficiencia, sino que también disminuye la huella de carbono asociada con el uso de servidores físicos.

Inclusión de Principios de Responsabilidad Social:

Mi TFG se centra en la evaluación de "soft skills", que son cruciales para el desarrollo personal y profesional de los individuos. Promover estas habilidades tiene un impacto social positivo, contribuyendo al bienestar y la productividad de las personas en diversos entornos laborales. Esto refleja una dimensión social de la sostenibilidad, ya que fomenta el desarrollo integral de las personas.

Implementación de Prácticas de Código Abierto:

Utilizar y contribuir a proyectos de código abierto es una práctica sostenible que promueve la colaboración y el intercambio de conocimientos. En mi TFG, he integrado bibliotecas y herramientas de código abierto, lo que no solo ha reducido los costos de desarrollo, sino que también ha fomentado una comunidad de desarrollo más inclusiva y colaborativa.

F.4. Aplicación de Competencias al TFG

En mi TFG, la sostenibilidad se ha manifestado en varios aspectos:

Eficiencia del Código:

He optimizado el código para asegurar que la aplicación funcione de manera eficiente, lo que incluye la gestión de memoria y el uso eficiente de recursos del servidor. Esto no solo mejora el rendimiento, sino que también reduce el consumo energético.

Uso de Docker:

Docker ha sido fundamental para garantizar una implementación sostenible. Al crear contenedores, he podido aislar y gestionar dependencias de manera más eficiente, reduciendo la necesidad de infraestructura adicional y mejorando la escalabilidad de la aplicación.

Accesibilidad y Usabilidad:

He diseñado la aplicación con un enfoque en la accesibilidad y usabilidad, asegurando que sea fácil de usar para todas las personas, independientemente de sus habilidades técnicas. Esto contribuye a la inclusión digital y mejora la equidad en el acceso a tecnologías educativas.

Promoción de "Soft Skills":

La aplicación está diseñada para evaluar y mejorar las "soft skills" de los usuarios, lo que tiene un impacto positivo en su desarrollo personal y profesional. Al promover habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía, la aplicación contribuye a la creación de entornos de trabajo más sostenibles y saludables.

F.5. Desafíos y Aprendizajes

El desarrollo de una aplicación sostenible presenta varios desafíos:

Optimización de Recursos:

La optimización constante del uso de recursos puede ser compleja y requiere un análisis continuo y ajustes en el código y la infraestructura.

Garantizar la Escalabilidad:

Asegurar que la aplicación pueda escalar de manera eficiente sin comprometer la sostenibilidad fue un desafío significativo. Docker facilitó esta tarea, pero requirió un aprendizaje y adaptación constante.

Mantener la Accesibilidad:

Diseñar una aplicación accesible para todos los usuarios requiere un esfuerzo adicional en términos de diseño y pruebas, asegurando que la usabilidad no se vea comprometida.

F.6. Conclusión

En resumen, el proceso de desarrollar mi TFG sobre una aplicación web con Spring Boot y Docker para la gestión de cuestionarios sobre "soft skills" me ha proporcionado una comprensión profunda y multifacética de la sostenibilidad. He adquirido competencias clave en el desarrollo de software eficiente, la evaluación del impacto ambiental, la responsabilidad social y el uso de prácticas de código abierto. Estos aprendizajes son valiosos no solo para mi carrera profesional, sino también para mi desarrollo personal y mi capacidad de contribuir a un futuro más sostenible. La sostenibilidad en la tecnología es un reto continuo, y estoy comprometido a aplicar estos conocimientos y habilidades en todas las facetas de mi vida profesional y personal.

Bibliografía

- [1] Calculadora de nómina. <https://www.billin.net/calculadora-contratar-trabajador/>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [2] Calculadora irpf. <https://cincodias.elpais.com/herramientas/calculadora-irpf/>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [3] Combo teclado y ratón - pccomponentes. <https://www.pccomponentes.com/logitech-mk235-combo-teclado-y-raton-inalambrico>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [4] Cotización régimen general seguridad social. <https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/CotizacionRecaudacionTrabajadores/10721/10957/583#580>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [5] Dell inspiron 14. <https://www.dell.com/es-es/shop/laptops/nuevo-inspiron-14-plus/spd/inspiron-14-7440-laptop/cn74702>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [6] Docker desktop. <https://www.docker.com/products/docker-desktop/>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [7] Git. <https://www.git-scm.com/downloads>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [8] Java se development kit 17.0.10. <https://www.oracle.com/java/technologies/javase/jdk17-archive-downloads.html>. [Internet; Accedido junio de 2024].

- [9] Monitor - pccomponentes. <https://www.pccomponentes.com/dell-s-series-s2721hs-27-led-ips-fullhd-freesync>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [10] Spring boot docker. <https://spring.io/guides/topicals/spring-boot-docker>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [11] Spring tools suite for eclipse. <https://spring.io/tools>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [12] Tabla de amortización - agencia tributaria. https://sede.agenciatributaria.gob.es/Sede/ayuda/manuales-videos-folletos/manuales-practicos/folleto-actividades-economicas/3-impuesto-sobre-renta-personas-fisicas/3_5-estimacion-directa-simplificada/3_5_4-tabla-amortizacion-simplificada.html. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [13] ¿qué es docker compose? <https://docs.docker.com/compose/>. [Internet; Accedido junio de 2024].
- [14] Daniel Fernández Barrientos. Proyecto riskrealubu — github. <https://github.com/Daniel-Fernandez-UBU/riskRealUBU>, 2024. [Internet; actualizado 2024].