Analizador Visual de Corpus Lingüísticos. Anexo IV. Documentación técnica.

Trabajo de Fin de Grado Ingeniería Informática



Septiembre de 2024

David Prieto Santos

Roberto Therón Sánchez

Tabla de contenido

1.	Introducción	1
2.	Código existente	1
3.	Librería D3	1
4.	Cómo desplegar la aplicación	2
5.	Pruebas	2
6.	Biblioarafía	2

1. Introducción

Como ya se ha mencionado varias veces a lo largo de la memoria, el proyecto se ha realizado con Observable Framework [1], se recomienda visitar su página web y realizar el proyecto a modo de tutorial que ofrecen para familiarizarse un poco con el Framework. También cuentan con una buena documentación y facilitaría mucho la comprensión del código tenerla a mano.

2. Código existente

También se menciona en la memoria, pero quiero recalcar que todo el código referente a la aplicación se encuentra en el archivo *index.md*. Durante el desarrollo creía que era necesario que se encuentre todo en el mismo archivo para poder acceder a las variables globales y que el Framework actualice estados automáticamente, posteriormente consultando información para la memoria he visto que se pueden añadir módulos de Javascript en la carpeta *components* (dentro de *src*). Es probable que se puedan trasladar grandes bloques del archivo Markdown a archivos Javascript en ese escritorio (como la creación de cada gráfico).

Aún así, se pueden diferenciar fácilmente los bloques de código en el index.md por la abundancia de comentarios (herramientas como *Visual Studio Code* [2] también facilitan la comprensión del código).

Si se quisieran añadir más opciones en cuanto a gráficos, filtros, botones, etc. creo que observando el código resulta casi trivial cómo hacerlo, por lo que no me voy a extender con este tema.

3. Librería D3

Para la representación de gráficos se ha utilizado la biblioteca D3 [3]. Puede que al principio sea mucha información que procesar, pero una vez has realizado un par de gráficos, te das cuenta de que todos siguen un proceso similar y empieza a ser automático el hacer o editar gráficos.

De todas formas, recomiendo encarecidamente echar un vistazo a la galería de gráficos con D3 de Observable [4], cuenta con gráficos muy completos y de todo tipo. Además, se sigue la misma estructura en todos ellos (por lo menos los que yo he consultado).

Si se prefieren añadir representaciones con otras librerías, se pueden combinar las librerías que se quiera sin ningún problema (recomiendo el uso de NPM [5] para instalarlas), aunque, con los motivos ya expuestos en la memoria, creo que D3 es la librería más adecuada para ello.

4. Cómo desplegar la aplicación

Aunque se ha mencionado brevemente, y si ya has visitado la página de Observable Framework posiblemente lo hayas visto, para desplegar la aplicación basta con ejecutar la línea de comandos *npm run deploy* en la carpeta del proyecto.

Sobra decir que es necesario tener una cuenta en Observable y un proyecto creado en la página (si no se tiene proyecto creado, se te ofrece crear uno en el momento). Este proyecto en Observable tiene sus límites, pero es una muy buena opción para proyectos pequeños. Para compartir el proyecto basta con hacerlo público y se podrá acceder a él a través de su URL.

5. Pruebas

Para terminar, quería hacer una breve recomendación acerca del desarrollo futuro de la aplicación y pruebas con la misma.

Aunque el despliegue es rápido (y se puede automatizar para que se la aplicación se despliegue automáticamente al actualizar un fichero), recomiendo realizar las pruebas y el desarrollo con la aplicación ejecutándose en local (*npm run dev*), de esta forma la aplicación se actualiza automáticamente al hacer cambios en algún fichero necesario para su ejecución.

6. Bibliografía

```
[1] Observable Framework: <a href="https://observablehq.com/framework/">https://observablehq.com/framework/</a>
```

[2] Visual Studio Code: https://code.visualstudio.com/

[3] D3: https://d3js.org/

[4] Galería de D3 de Observable: https://observablehq.com/@d3/gallery

[5] NPM: https://www.npmjs.com/