Proyecto Drittsekk

Pablo, Benjamín, Charifa

INDICE

Contenido

# Resumen

# Contextualización

La semilla de nuestra idea comienza a desarrollarse mucho antes de tener conocimiento sobre este proyecto, o incluso sobre el desarrollo del módulo de Entornos de Desarrollo. Tras los primeros días de clase comenzamos a forjar amistad entre los integrantes de este grupo y de ahí nace nuestra idea de molestar al usuario. Nos dimos cuenta que las amistades son mucho más divertidas cuando puedes chinchar, molestar o hacer de rabiar a aquel compañero que te acompaña durante el trayecto del curso. Ahí nació la idea base de nuestra aplicación, queríamos desarrollar algo que molestase al usuario. Avanzando ya en el transcurso del año, nos topamos con la incógnita de no saber como íbamos a emplearla, y con la ayuda de aplicaciones populares que usamos a diario y fuentes de inspiración como la serie El Consultor, llegamos a la conclusión de que molestar al usuario no era suficiente, necesitábamos convertirlo en una actividad social. Y nació el proyecto DrittSekk, una red social basada en irritar a los usuarios, permitiendo que los usuarios también se fastidien entre ellos.

# Objetivos

# Expansión de nuestro trabajo

## 1.Requisitos funcionales / no funcionales.

Los requisitos funcionales de la web incluyen: una página de inicio de sesión; un menú del tipo hamburguesa disfuncional; una barra de búsqueda de usuarios; una bandeja de entrada de notificaciones que emita notificaciones falsas; un calendario disfuncional; las herramientas que se le dan al usuario para molestar a otros; los distintos tipos de chats; los ajustes del usuario y la opción de bloquear o reportar a toros usuarios. Como requisitos no funcionales hemos listado: una base de datos para guardar los datos del usuario, un JavaScript para cerrar la web automáticamente, un JavaScript para hacer un giro de la pantalla de 189º, una base de datos para el calendario, un JavaScript para invertir el scroll del ratón, un JavaScript para el formulario que modifique la base de datos de los usuarios, una base de datos para los chats, un JavaScript para el formulario de bloqueo o reporte de usuarios, un JavaScript para el menú, una base de datos más un JavaScript para la interacción de la barra de búsqueda y los usuarios, un JavaScript para crear la cola de espera falsa, un JavaScript para el correo falso que nunca llegará, un JavaScript para la bandeja de entrada que este relacionado con la base de datos de los chats, y por último todos los recursos que requiera darle los permisos adecuados a los usuarios administrados, para poder gestionar las notificaciones de bloqueo o reporte y acceder a los registros de los chats.

## 2.Prototipo

## 3.Casos de uso

## 4.Diagrama de clases de análisis

## 5.Diagrama entidad-relación

## 6.Clases de diseño