### Proyecto DITEC

Alumno: Vicente Gomis

■ Tipo de proyecto: Micromecenazgo (Crowdfunding)

## Descripción del proyecto

Mi humilde intención ha sido hacer la competencia a páginas web como <u>Kickstarter</u>. El proyecto consiste básicamente en ofrecer la posibilidad al usuario de **crear un proyecto** (valga la redundancia) que **podrá ser financiado** por otros usuarios.

Dependiendo de la cantidad que aporte un usuario al proyecto, podrá aspirar a una serie de **recompensas** que el dueño del proyecto determinará.

El proyecto puede ser gestionado por el dueño, de manera que puede ver qué usuarios han colaborado o **eliminar el proyecto**.

### ¿Qué hace el código Solidity?

El código recibe los parámetros enviados desde el frontend.

Las funciones más importantes del código son:

- crearProyecto Recibe un nombre, descripción, fecha, y un objetivo económico. Una vez asignados los parámetros se modifica la variable proyectoCreado a true.
- Patrocinar Recibe un nombre y una cantidad. Ese nombre y cantidad se añaden a unas listas que almacenan la información de los usuarios y los pagos que han realizado. Si el usuario se repite no se crea un nuevo usuario, el pago se suma al que ya hay almacenado. La variable dineroRecaudado incrementa dependiendo de lo ingresado en la cantidad.
- crearRecompensa Recibe un nombre y un valor. Ese nombre representa a la recompensa y
  el valor hace referencia a la cantidad de dinero que un usuario debe aportar para
  desbloquearla.
- Reiniciar Reinicia el proyecto por completo (lo elimina).

También hay una serie de **variables** que son clave:

- proyectoCreado Controla el estado del proyecto, mediante JavaScript nos sirve para realizar comprobaciones.
- dineroRecaudado Calcula el dinero total acumulado por las contribuciones de los usuarios.
- porcentaje Calcula el progreso del proyecto mediante las variables dineroRecaudado y dineroObjetivo. Este valor se utiliza en el frontend para ajustar la barra de progreso.

Hay variables como **contadores** o funciones como la de **buscarDineroPatrocinador** que son inútiles porque no las estoy usando en el *frontend* pero que podrían tener utilidad en un futuro.

El **JavaScript** se dedica a hacer comprobaciones de parámetros (ayudado por la variable proyectoCreado), envía parámetros a Ethereum, los recibe y les da estilo o los ordena.

# Cómo usar el frontend

Al acceder a index.html no podremos hacer nada salvo ir a "Administrar".



Una vez en "Administrar" podremos empezar a rellenar parámetros. Algunos parámetros se reflejarán en **index.html** mientras que otros no. Por ejemplo, los parámetros de **Fecha límite** se utilizan para hacer una **cuenta atrás** pero <u>no se muestran en ningún lugar</u>.

El proyecto se puede eliminar desde aquí.

En descripción se puede utilizar código HTML (por ejemplo, dar estilo a la descripción o incluso insertar imágenes desde una URL).



Las recompensas a las que los colaboradores pueden acceder se generan desde aquí y se muestran en el panel lateral derecho del **index.html**. Se muestran <u>ordenadas</u> de menor valor a mayor valor.



Desde **index.html** si un usuario contribuye se verá reflejado aquí (tanto el usuario como el total que ha contribuido). Esta sección es **únicamente informativa** para el creador del proyecto.

#### **COLABORADORES**

Lista de los **usuarios que han colaborado** en el proyecto ordenados por antigüedad.

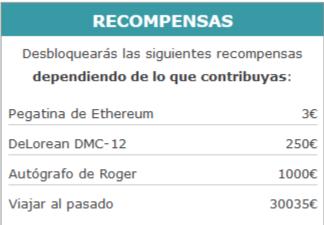
Los nombres de usuario **se consideran IDs** así que si un mismo usuario colabora, **no se añade de nuevo a la lista**, únicamente se <u>actualiza su aportación</u>.

Una vez que **los campos están rellenados**, los <u>usuarios pueden contribuir al proyecto</u> desde **index.html.** 



Desde **colabora con el proyecto** ahora se podrá contribuir (no es posible si no ha sido creado un proyecto antes). En este ejemplo, el **usuario** Perico <u>no podría obtener la recompensa</u> del DeLorean DMC-12 a falta de 1€.





Aún así, el aporte desinteresado de Perico se agradece y se puede ver reflejado en **index.html** mediante un porcentaje en **estado** y el incremento de la barra de progreso central.



Además, ahora que un usuario ha contribuido podrás verlo en la sección "Administrar"

