

Guía para el Desarrollo de Aplicaciones Web Responsivas Utilizando el Stack MEAN

Héctor Andrade ¹¹ and Victor Reboloso ²¹

¹Department of Computer Science, L^AT_EX University

²Department of Mechanical Engineering, L^AT_EX University

14 de noviembre de 2016

¹handrade@itver.edu.mx

²vrebo.deg@gmail.com

Resumen

El presente documento pretende ser una guía para el desarrollo de aplicaciones web utilizando el stack MEAN (MongoDB, Express, AngularJS, Node.js).

Índice general

1. Desarrollo de Aplicaciones Web Responsivas	2
1.1. Introducción	2
1.2. Patrón Arquitectónico MVC	2
1.3. Aplicaciones de Página Única	3
1.4. HTML	4
1.5. CSS	4
1.5.1. Bootstrap	5
1.6. JavaScript	5
1.6.1. JQuery	6
1.7. Stack de Desarrollo MEAN	6
1.7.1. MongoDB	7
1.7.2. Express	7
1.7.3. AngularJS	7
1.7.4. Node.js	7
2. Instalación de las Herramientas	8
2.1. Node.js	8
2.1.1. Ejemplos	9
2.2. Express	9
2.3. Bootstrap	9
2.4. MongoDB	9
2.4.1. Mongoose	10
2.5. AngularJS	10
3. Desarrollo de una aplicación MEAN a través de servicios web REST	11
3.1. Descripción de la aplicación	11
3.2. Back-end	11
3.2.1. API REST	11
3.2.2. Esquema de la Base de Datos	13
3.2.3. Estructura de la Aplicación	13
3.3. Front-end	13
3.3.1. Estructura de la Aplicación	13
3.3.2. Conexión con el Back-end	13

Capítulo 1

Desarrollo de Aplicaciones Web Responsivas

1.1. Introducción

Es indudable que el uso de dispositivos móviles para la navegación en la web ha crecido de manera explosiva recientemente, y que esta tendencia continuará en los próximos años. El desarrollo de aplicaciones web que se adapten a este tipo de dispositivos es prácticamente una obligación para las empresas que desean de alguna forma interactuar con clientes o con el público en general a través de la web.

El diseño web responsivo o adaptivo como algunos autores lo llaman, consiste en diseñar y desarrollar aplicaciones para la web que puedan adaptarse a diferentes tipos de dispositivos desde pequeños dispositivos móviles hasta computadoras con monitores de gran tamaño.

El diseño responsivo no solo trata de ajustar la interface del usuario al tamaño de la pantalla. Algunos aspectos a considerar son también el comportamiento del usuario, la plataforma y tipo del dispositivo móvil e incluso la orientación.

La implementación de un diseño responsivo consiste en el uso adecuado de tecnologías tales como HTML, CSS y marcos de trabajo como Bootstrap y Foundation entre otros.

En esta guía mostraremos los conceptos, patrones arquitectónicos y algunas de las tecnologías y herramientas emergentes más utilizadas en el desarrollo de aplicaciones web responsivas. El primer concepto que veremos es el del patrón arquitectónico Modelo Vista Controlador.

1.2. Patrón Arquitectónico MVC

Un patrón arquitectónico es una descripción abstracta de una arquitectura de software que ha sido utilizada exitosamente y que es producto de buenas prácticas de desarrollo de software. En esencia, el patrón de diseño Modelo Vista Controlador (MVC) consiste en dividir conceptualmente la arquitectura de un sistema y, en la medida de lo posible, la implementación de la misma

en componentes que pertenezcan a una de tres categorías, Modelo, Vista y Controlador.

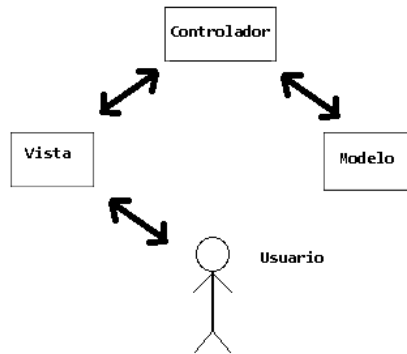


Figura 1.1: Esquema de la relación de MVC.

Dentro de la categoría de Modelo se ubican aquellos componentes encargados de: encapsular los datos utilizados en el sistema, representar el comportamiento de las entidades involucradas en los procesos de negocio del sistema y realizar tareas de persistencia de datos.

La categoría de Vista contiene los componentes con los que el usuario interactúa directamente, comúnmente también se les refiere como el Front-End del sistema. Es importante notar la independencia entre la vista y el modelo. Modificaciones en los componentes que pertenecen a la vista no necesariamente implican modificaciones en el modelo y viceversa.

Por último, los componentes pertenecientes a la categoría Controlador se encargan de atender las peticiones del usuario solicitadas a través de los componentes de la Vista haciendo uso de los componentes del Modelo. Los controladores son el puente entre el Modelo y la Vistas del sistema.

Algunos de los beneficios de desarrollar un sistema bajo el patrón MVC son:

- Simplifica el desarrollo brindando un desglose su arquitectura.
- Separa las distintas responsabilidades (lógica de negocios, interfaz de usuario) de sus componentes.
- Facilita su mantenibilidad.

1.3. Aplicaciones de Página Única

Las aplicaciones de página única son aplicaciones web que cargan sus recursos (hojas de estilo, scripts, y HTML) desde el servidor una sola vez, y que en respuesta a la interacción del usuario obtienen datos o fragmentos de HTML mediante AJAX o técnicas similares y los presentan al usuario evitando volver a cargar la página entera. Este tipo de aplicaciones web mejora la experiencia de usuario acortando los tiempos de espera para interactuar con el front-end.

Desarrollar una SPA (del inglés Single-Page Application) implica mover hacia el cliente parte de la lógica que usualmente se contenía en el servidor para el renderizado de las páginas. Por lo anterior, es JavaScript el lenguaje encargado de lidiar con las nuevas responsabilidades delegadas.

Existen varios marcos de trabajo de JavaScript para el desarrollo de SPAs.

- AngularJS
- Backbone.js
- Ember.js
- React.js

En esta guía se utilizará AngularJS, más adelante se detalla en él.

1.4. HTML

El lenguaje de marcado de hipertexto, es un lenguaje basado en etiquetas utilizado para definir la estructura de páginas web y describir su contenido. Las estructuras de documentos HTML siguen una secuencia y una jerarquía, esto significa que un elemento puede seguir después de otro y que un elemento puede contener a otro.

Como todo lenguaje, HTML tiene reglas sintácticas y semánticas las cuales varían dependiendo de la versión en cuestión. La versión más reciente es HTML5.

Para profundizar en el tema se recomienda la siguiente lista de referencias:

- Especificación de HTML5 por la World Wide Web Consortium (W3C) ¹.
- Especificación de HTML5 por la Web Hypertext Application Technology Working Group (WHATWG) ².
- Excelente tutorial y sitio de referencia ³.

1.5. CSS

Las hojas de estilo en cascada (de su traducción del inglés Cascading Style Sheets) son un mecanismo que permite añadir estilo a los documentos web. Su uso delega la responsabilidad de definir la presentación de los documentos a los archivos CSS y se evita la práctica poco recomendable de añadir estilos mediante los elementos del documento.

CSS es un lenguaje basado reglas, las cuales describen al navegador como presentar los elementos de HTML. A diferencia de otros lenguajes, CSS no tiene versiones, en su lugar tiene niveles siendo el último el nivel 3.

Enlaces de referencia acerca de CSS:

¹www.w3.org/TR/html5/

²html.spec.whatwg.org/multipage/

³www.w3schools.com/html/

- Documento de la W3C recopilatorio de las especificaciones que definen CSS. ⁴.
- Sitio web del grupo de desarrollo de CSS ⁵.
- Tutoriales de CSS ⁶ ⁷.

1.5.1. Bootstrap

Bootstrap es un framework para el front-end que facilita el desarrollo de páginas web responsivas. Tuvo su origen en un proyecto de Twitter cuyo objetivo era crear una herramienta que redujera el tiempo de desarrollo y diera consistencia al diseño de las interfaces de usuario. La primera versión fue liberada en el 2011 y hasta la fecha son cuatro las versiones del framework siendo la tercera la última estable.

El framework contiene clases de CSS para los elementos básicos de HTML como botones, listas, tablas e imágenes; también tiene clases para crear componentes complejos como dropdowns, ventanas modales, paneles, grupos de botones y barras de navegación. Además se incluyen plugins de JavaScript para manipular sus componentes.

Bootstrap utiliza un sistema de cuadrículas para definir el espacio, la ubicación y como se re-acomodan los componentes del front-end en diferentes tamaños de pantallas.

Referencias sobre Bootstrap.

- Página Web del proyecto ⁸.
- Repositorio del proyecto ⁹.
- Tutorial del framework ¹⁰.

1.6. JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado y multiparadigma que se ejecuta en el navegador web. Sus características de lenguaje funcional, basado en prototipos y orientado a objetos son de gran utilidad para el desarrollo web. Con JavaScript se puede dar comportamiento a las páginas HTML, manipulando su contenido, estructura y estilos. La manipulación es posible debido a la implementación del Document Object Model en el lenguaje.

Originalmente el JavaScript nació como un lenguaje de programación, incluso con diferente nombre, pero con el tiempo se adoptó como un estándar. Actualmente no existe una sola implementación del lenguaje JavaScript sino que cada navegador se encarga de implementar su propio dialecto basado en el

⁴www.w3.org/TR/css-2015/

⁵www.w3.org/Style/CSS/

⁶www.w3.org/Style/CSS/learning

⁷www.w3schools.com/css/

⁸<http://getbootstrap.com/getting-started/>

⁹<https://github.com/twbs/bootstrap>

¹⁰<http://www.w3schools.com/bootstrap>

estándar ECMA-262, pero por convención a todas esas implementaciones se les refiere como JavaScript.

La última versión estable del estándar es la ECMA Script 6 pero la versión con mayor compatibilidad en los navegadores es ECMA Script 5. Actualmente se está trabajando en la versión 7.

A continuación se da una lista de referencias sobre JavaScript.

- Página Web del estándar ¹¹.
- Tabla de compatibilidad del lenguaje según su versión ¹².
- Tutorial del lenguaje. ¹³.

1.6.1. JQuery

Es una librería de JavaScript que facilita tareas comunes de la manipulación del DOM. Su función selectora de elementos es la estrella de la librería; permite obtener elementos del árbol del documento por su etiqueta, identificador, clases, atributos e incluso combinar estos criterios de selección en una sola consulta. Además incluye funciones para el manejo de clases, de modificación del DOM y de peticiones asíncronas (AJAX) a servidores HTTP.

Más sobre JQuery.

- Página Web de la librería ¹⁴.
- Sitio web tutorial oficial de JQuery ¹⁵.
- Tutorial de la W3Schools ¹⁶.

1.7. Stack de Desarrollo MEAN

El stack de desarrollo MEAN es un conjunto de tecnologías de código abierto que permite construir aplicaciones web basadas en el lenguaje JavaScript. Los componentes de este stack son los siguientes:

MongoDB: Base de datos NoSQL orientada a documentos.

Express.js: Permite el desarrollo de la programación de una aplicación web en el lado del servidor (Back-End) a través de Interfaces de aplicación (APIs).

Angular.js: Permite la implementación del patrón arquitectónico modelo vista controlador en la programación de los componentes de la Vista.

Node.js: Provee el ambiente de ejecución basado en JavaScript.

¹¹<http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm>

¹²<http://kangax.github.io/compat-table/es6/>

¹³<http://www.w3schools.com/js>

¹⁴<http://jquery.com>

¹⁵<https://learn.jquery.com>

¹⁶<http://www.w3schools.com/jquery/>



1.7.1. MongoDB

MongoDB ¹⁷ es la capa inferior del stack, la base en la que se apoyan el resto de capas. En MongoDB, lo equivalente a una tabla de un gestor SQL es una colección y en lugar de almacenar datos en registros los almacena como "documentos", en un formato llamado BSON (Binary JSON) por ello se dice que está orientada a documentos.

Las principales ventajas de MongoDB sobre los RDBMS son la flexibilidad de los esquemas de las colecciones y la escalabilidad que dicha flexibilidad implica. Los documentos no están restringidos a poseer una misma estructura, pueden diferir en cantidad y tipo de atributos.

MongoDB da soporte más de una decena de lenguajes de programación.

Mongoose

Mongoose es una librería ODM (Object Data Modeling) de MongoDB para Node. Con esta herramienta se pueden modelar los esquemas de las colecciones definiendo sus atributos con sus tipos, dominio y valores por defecto. Esta librería facilita las operaciones CRUD en la base de datos pues cada modelo creado a partir de un esquema definido con mongoose posee métodos para crear, actualizar consultar y eliminar documentos de las colecciones en MongoDB.

1.7.2. Express

1.7.3. AngularJS

1.7.4. Node.js

¹⁷<https://www.mongodb.com/>

Capítulo 2

Instalación de las Herramientas

En este capítulo se explica el procedimiento de instalación de las herramientas utilizadas en esta guía y las configuraciones necesarias para su utilización en el sistema operativo Windows. Adicional a lo anterior, se proponen ejemplos que familiarizarán al lector en el uso de las herramientas.

2.1. Node.js

Para instalar Node basta con ejecutar el instalador adecuado para la arquitectura del equipo en que se instalará y seguir la configuración recomendada. Los paquetes de instalación se pueden descargar desde este sitio.

En la imagen 2.1 se puede notar que en la instalación de Node se incluye npm. npm es un administrador de paquetes al estilo apt y yum de Linux o homebrew de OS X para Node.

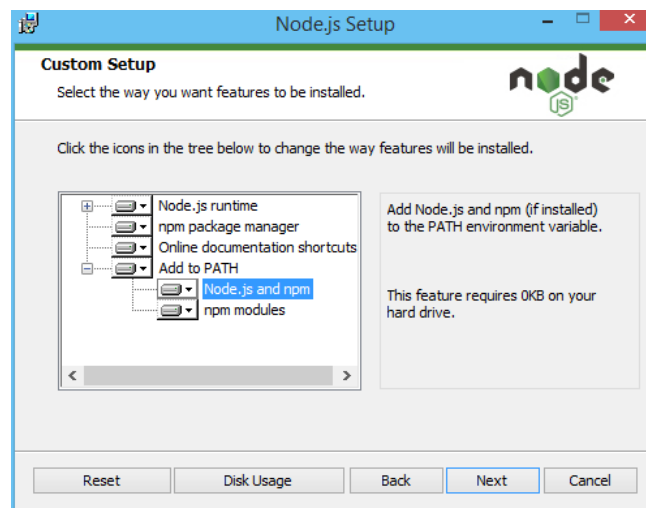


Figura 2.1: Configuración sugerida por el instalador de Node en Windows.

Una vez terminada la instalación es posible ejecutar programas escritos en JavaScript en una computadora fuera del navegador.

2.1.1. Ejemplos

Hello World

HTML Simple

2.2. Express

2.3. Bootstrap

2.4. MongoDB

MongoDB puede obtenerse desde el centro de descargas de su sitio web.

Su instalación en Windows es sencilla, sólo hay que ejecutar el paquete de instalación descargado y seguir la instalación recomendada. La instalación se realizará en el directorio *C:/Program Files/MongoDB/Server/3.2* o similar, dependiendo de la versión instalada.

En la imagen 2.2, se observa el resultado de la instalación. Dentro de la carpeta *bin* se encuentran los componentes principales y utilerías de MongoDB. Se recomienda la lectura del archivo README en el que se explica claramente la función de algunos de los componentes.

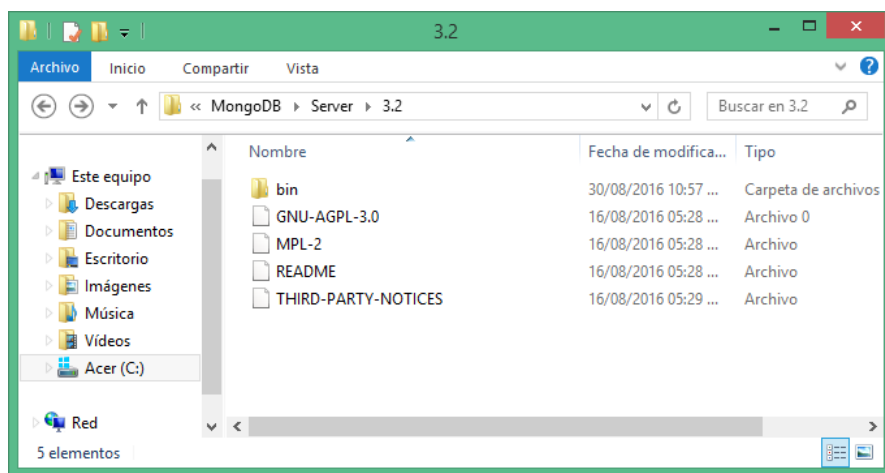


Figura 2.2: Directorio de instalación de MongoDB

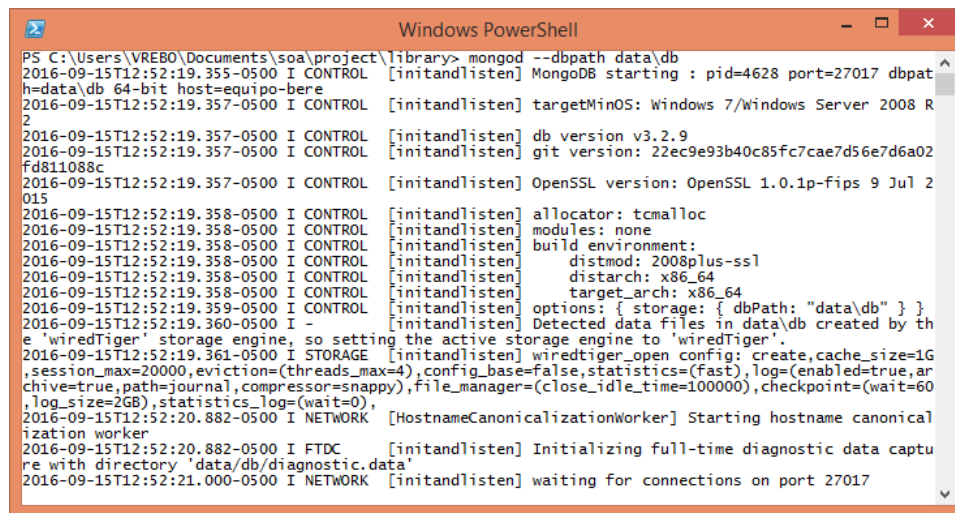
Para poder hacer uso de Mongo desde el Command Prompt o Power Shell de Windows es necesario editar la variable de entorno PATH agregando la ruta de la carpeta *bin* del directorio de instalación de Mongo.

Para modificar la variable PATH se pueden seguir estos pasos. En el paso 4 se selecciona la variable PATH, se da click en Editar y se agrega *”;C:/Program*

Files/MongoDB/Server/3.2/bin” al final del valor de la variable.

Para poner a andar MongoDB se utiliza el ejecutable **mongod** acompañado de la opción **–dbpath C:/../whatever/data/db**, esta opción indica al servicio de Mongo cual es el directorio donde estarán o están contenidas las bases de datos. Es necesario que el directorio exista previo al inicio del servicio **mongod**.

En la figura 2.3 se observa el servicio de MongoDB en ejecución esperando por conexiones a través del puerto 27017, que es el puerto por defecto del servicio.



```
PS C:\Users\VREBO\Documents\soa\project\library> mongod --dbpath data\db
2016-09-15T12:52:19.355-0500 I CONTROL [initandlisten] MongoDB starting : pid=4628 port=27017 dbpat
h=data\db 64-bit host=equipo-bere
2016-09-15T12:52:19.357-0500 I CONTROL [initandlisten] targetMinOS: Windows 7/Windows Server 2008 R
2
2016-09-15T12:52:19.357-0500 I CONTROL [initandlisten] db version v3.2.9
2016-09-15T12:52:19.357-0500 I CONTROL [initandlisten] git version: 22ec9e93b40c85fc7cae7d56e7d6a02
fd811088c
2016-09-15T12:52:19.357-0500 I CONTROL [initandlisten] OpenSSL version: OpenSSL 1.0.1p-fips 9 Jul 2
015
2016-09-15T12:52:19.358-0500 I CONTROL [initandlisten] allocator: tcmalloc
2016-09-15T12:52:19.358-0500 I CONTROL [initandlisten] modules: none
2016-09-15T12:52:19.358-0500 I CONTROL [initandlisten] build environment:
2016-09-15T12:52:19.358-0500 I CONTROL [initandlisten]   distmod: 2008plus-ssl
2016-09-15T12:52:19.358-0500 I CONTROL [initandlisten]   distarch: x86_64
2016-09-15T12:52:19.358-0500 I CONTROL [initandlisten]   target_arch: x86_64
2016-09-15T12:52:19.358-0500 I CONTROL [initandlisten] options: { storage: { dbPath: "data\db" } }
2016-09-15T12:52:19.359-0500 I CONTROL [initandlisten] Detected data files in data\db created by th
e 'wiredTiger' storage engine, so setting the active storage engine to 'wiredTiger'.
2016-09-15T12:52:19.361-0500 I STORAGE [initandlisten] wiredtiger_open config: create,cache_size=1G
,session_max=20000,eviction=(threads_max=4),config_base=false,statistics=(fast),log=(enabled=true,ar
chive=true,path=journal,compressor=snappy),file_manager=(close_idle_time=100000),checkpoint=(wait=60
,log_size=2GB),statistics_log=(wait=0),
2016-09-15T12:52:20.882-0500 I NETWORK [HostnameCanonicalizationWorker] Starting hostname canonical
ization worker
2016-09-15T12:52:20.882-0500 I FTDC [initandlisten] Initializing full-time diagnostic data captu
re with directory 'data/db/diagnostic.data'
2016-09-15T12:52:21.000-0500 I NETWORK [initandlisten] waiting for connections on port 27017
```

Figura 2.3: Servicio mongod iniciado desde Windows Power Shell.

Ahora se puede ejecutar el cliente de MongoDB desde una línea de comandos para gestionar las colecciones de nuestras bases de datos.

2.4.1. Mongoose

2.5. AngularJS

Capítulo 3

Desarrollo de una aplicación MEAN a través de servicios web REST

3.1. Descripción de la aplicación

Para ejemplificar el uso del Stack MEAN y las herramientas antes descritas se desarrollará una aplicación web destinada a ser utilizada por bibliotecas. La aplicación permitirá por un lado, a la institución bibliotecaria hacer accesible el catálogo de su acervo a sus usuarios a través un sitio web, además los usuarios que hagan uso del servicio de préstamo de ejemplares a domicilio podrán consultar sus fechas de entrega por el mismo portal.

3.2. Back-end

3.2.1. API REST

En la tabla 3.1 se listan y describen los endpoints utilizados en el sistema.

Cuadro 3.1: REST Endpoints

Método HTTP	Endpoint	Descripción
GET	/api/v1/books	Obtiene la lista de todos los libros
GET	/api/v1/books/{id}	Obtiene el libro cuyo id coincide con {id}
POST	/api/v1/books	Agrega un nuevo libro a la base de datos
PUT	/api/v1/books/{id}	Actualiza el libro cuyo id coincide con {id}
DELETE	/api/v1/books/{id}	Elimina el libro cuyo id coincide con {id} de la base de datos
GET	/api/v1/copies	Obtiene la lista de todas las copias de libros
GET	/api/v1/copies?bookId=	Obtiene la lista de copias del libro cuyo id coincide con el parámetro bookId
GET	/api/v1/copies/{id}	Obtiene la copia cuyo id coincide con {id}
POST	/api/v1/copies	Agrega una nueva copia a la base de datos
DELETE	/api/v1/copies/{id}	Elimina la copia cuyo id coincide con {id} de la base de datos
GET	/api/v1/categories	Obtiene la lista de todas las categorías
GET	/api/v1/categories/{id}	Obtiene la categoría cuyo id coincide con {id}
POST	/api/v1/categories	Agrega una nueva categoría a la base de datos
PUT	/api/v1/categories/{id}	Actualiza la categoría cuyo id coincide con {id}
DELETE	/api/v1/categories/{id}	Elimina la categoría cuyo id coincide con {id} de la base de datos
GET	/api/v1/users	Obtiene la lista de todos los usuarios
GET	/api/v1/users/{id}	Obtiene el usuario cuyo id coincide con {id}
POST	/api/v1/users	Agrega un nuevo usuario a la base de datos
PUT	/api/v1/users/{id}	Actualiza el usuario cuyo id coincide con {id}
DELETE	/api/v1/users/{id}	Elimina el usuario cuyo id coincide con {id} de la base de datos
GET	/api/v1/lendings	Obtiene la lista de todos los préstamos de libros
GET	/api/v1/lendings?readerId=	Obtiene la lista de todos los préstamos de libros del usuario cuyo id coincide con readerId
POST	/api/v1/lendings	Agrega un nuevo préstamo a la base de datos
DELETE	/api/v1/lendings?copyId=	Elimina el préstamo de la copia cuyo id coincide con copyId de la base de datos

3.2.2. Esquema de la Base de Datos

3.2.3. Estructura de la Aplicación

3.3. Front-end

3.3.1. Estructura de la Aplicación

3.3.2. Conexión con el Back-end