



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

FACULTADE DE INFORMÁTICA

Departamento de Electrónica e Sistemas

Proxecto de Fin de Carreira de Enxeñería Informática

**Caronte: plataforma para o guiado no interior
de museos**

Autor: Daniel Pan Farto

Titor: Carlos Vázquez Regueiro

Culleredo, 4 de maio do 2018

Especificación

Título: Caronte: plataforma para o guiado no interior de museos

Clase: Proxecto clásico de enxeñería

Autor: Daniel Pan Farto

Director: Carlos Vázquez Regueiro

Tribunal:

Data de lectura:

Calificación:

A XXXX

Agradecimientos

[illegible][illegible]

Resumo

Poucos elementos tecnolóxicos entraron máis rápido na vida cotiá da xente que os teléfonos móbiles intelixentes, conseguindo facerse indispensábeis nun curto espazo de tempo. Son moitas as aplicacións que teñen no día a día das persoas, chegando a substituír por completo os elementos máis tradicionais cos que se levaban a cabo anteriormente. Entre estas aplicacións encóntrase a xeolocalización. Grazas a tecnoloxías coma o GPS (Global Positioning System) é posíbel situar un dispositivo en calquera punto do planeta cunha pequena marxe de erro, permitindo non só a localización dun elemento senón a indicación de rutas entre dous puntos.

Un dos principais problemas dos sistemas coma o GPS é a imposibilidade de seren utilizados en interiores. A localización en interiores presenta outro problema e é a precisión que se require para un correcto funcionamento, pois o erro asumíbel do GPS en exterior non sería viábel para os espazos interiores.

Nos últimos anos están aparecendo diversos sistemas de localización en interiores mediante a utilización de teléfonos móbiles intelixentes, sendo algúns deles moi precisos no seu posicionamento. Poderíanse describir como “sistemas GPS de interiores”. Non usan os sinais fornecidos polos satélites GPS, senón que utilizan outro tipo de sinais accesíbeis dende o teléfono móbil.

Grazas a esta posibilidade de localización en interiores é posíbel a navegación, é dicir, a creación dunha ruta entre distintas posicións que indique a unha persoa o movemento a realizar.

A cantidade de información que pode haber ao redor dunha obra de arte pode ser abrumadora: dende as técnicas utilizadas para a creación dunha escultura, como o contexto histórico do artista ou o movemento artístico ao que pertence unha pintura. Cos métodos tradicionais, non sería posíbel mostrar toda a información dispoñíbel sobre unha obra nos museos. As guías de papel teñen espazo limitado e só poden mostrar imaxes e texto; e as guías con audio requiren a introdución de códigos para a súa utilización e non proporcionan máis información.

O tempo dispoñíbel á hora de percorrer un museo de gran tamaño adoita ser un problema para os visitantes. Non dispoñer do tempo desexado obriga á escolla das obras máis interesantes segundo a opinión do visitante e non sempre é doado realizala. Hai veces nas que o visitante desexa é admirar as obras de certos artistas ou movementos artísticos, o cal pode ser complicado

se non posúe moita información.

Palabras clave

Android, Localización en interiores, Situm Technologies, Guiado en museos.

Índice xeral

Índice de figuras	xiii
Índice de táboas	xv
1. Introducción	1
1.1. Contexto	1
1.2. Solucións actuais	2
1.3. Obxectivos	2
1.4. Estrutura da memoria	3
2. Conceptos teóricos	5
2.1. Android	5
2.2. GPS	5
2.3. Posicionamento en interiores	6
2.4. Servizos web	6
2.4.1. Servizos web REST	6
3. Fundamentos tecnolóxicos	7
3.1. Recursos hardware	7
3.1.1. Dispositivos (teléfonos) móbiles intelixentes	7
3.2. Recursos software	8
3.2.1. SDK Situm	8
3.2.2. Apache Tomcat	8
3.2.3. Amazon Web Services	8
3.2.4. Eclipse	9
3.2.5. Java	9
3.2.6. Android Studio	9
3.2.7. Git	9

3.2.8. TeXstudio	9
3.2.9. SQuirreL	10
3.2.10. Inkscape	10
3.2.11. StarUML	10
3.2.12. Postman	10
4. Metodoloxía de desenvolvemento	11
4.1. Que é Scrum?	11
4.2. Roles	11
4.2.1. Roles centrais	11
4.2.2. Roles non centrais	12
4.3. Ciclo de proceso	13
4.3.1. Inicio de ciclo	13
4.3.2. Sprint planning meeting	13
4.3.3. Daily standup	13
4.3.4. Sprint review meeting	14
4.3.5. Sprint retrospective	14
4.4. Vantaxes e desvantaxes de Scrum	14
4.4.1. Vantaxes	14
4.4.2. Desvantaxes	15
4.5. Adaptación da metodoloxía	15
5. Análise	17
5.1. Actores	17
5.2. Casos de uso	18
5.2.1. Usuario Android	18
5.2.2. Xestor de contido	21
5.2.3. Administrador do sistema	24
5.2.4. Usuario Situm	25
6. Planificación e custos	27
6.1. Desenvolvemento	27
6.1.1. Sprint 1: Aplicación Android: localización dentro dun edificio	27
6.1.2. Sprint 2: Servidor inicial: POIs e percorridos	28
6.1.3. Sprint 3: Lectura datos dende aplicación Android	29
6.1.4. Sprint 4: Autenticación de usuarios	29

6.1.5. Sprint 5: Edición de POIs e percorridos dende a aplicación Android . . .	30
6.1.6. Sprint 6: Imaxes para POIs	31
6.2. Planificación e custos iniciais	32
6.2.1. Planificación inicial	32
6.2.2. Custo inicial	32
6.2.3. Análise de riscos e plans de continxencia	33
6.3. Planificación e custos finais	33
6.3.1. Planificación final	33
6.3.2. Incidencias e resolución	33
6.3.3. Custo final	33
7. Deseño	35
7.1. Arquitectura xeral	35
7.2. Modelo de datos	35
7.3. Servidor base de datos	35
7.4. API rest	35
7.5. Aplicación Android	35
8. Implementación	37
8.1. Servidor	37
8.2. Autenticación	37
8.3. Aplicación Android	37
9. Probas	39
9.1. Probas de validación de cada sprint	39
9.2. Probas de caixa negra	39
9.3. Consola de Google	39
9.4. Probas de rendemento	39
9.5. Encuesta usuarios	39
10. Conclusións e traballo futuro	41
10.1. Conclusións	41
10.2. Traballo futuro	42
A. Casos de uso	43

B. Instalación do sistema Caronte	53
B.1. Requisitos	53
B.1.1. Servidor Caronte	53
B.1.2. Aplicación Android: Caronte	53
B.2. Instalación	53
B.2.1. Servidor Caronte	53
B.2.2. Aplicación Android: Caronte	53
B.3. Manuais de usuario	53
B.3.1. Administrador do servidor Caronte	53
B.3.2. Aplicación Caronte para usuarios anónimos	54
B.3.3. Aplicación Caronte para xestores de contidos	54
C. Localización en interiores de Situm	55
C.1. Nova conta en Situm	55
C.2. Dashboard de Situm	55
C.3. Editar edificios en Situm	55
C.4. Calibración de cada planta	55
C.5. Punto de interese Situm	55
C.6. Definición de rutas	55
D. Contido do DVD adxunto	57

Índice de figuras

5.1. Casos de uso do Usuario Android dentro da pantalla inicial	18
5.2. Casos de uso referentes á localización do Usuario Android	19
5.3. Casos de uso referentes á visualización de POIs e percorridos	20
5.4. Casos de uso do Xestor de contido referentes aos POIs	22
5.5. Casos de uso do Xestor de contido referentes aos percorridos	24
5.6. Casos de uso do Xestor de contido referentes aos percorridos	25
7.1. Arquitectura xeral da plataforma Caronte para a guía de museos.	35
7.2. Modelo de datos da plataforma Caronte.	36

Índice de táboas

3.1. Características One Plus 3T	8
A.1. Caso de uso Autenticarse	43
A.2. Caso de uso Logout	44
A.3. Caso de uso Recuperar contas Situm	44
A.4. Caso de uso Acceder mapa	44
A.5. Caso de uso Amosar mapa edificio	44
A.6. Caso de uso Cambiar piso	45
A.7. Caso de uso Localización no interior dun edificio	45
A.8. Caso de uso Amosar lista de POIs dun edificio	45
A.9. Caso de uso Amosar POI no mapa	45
A.10.Caso de uso Amosar información dun POI	46
A.11.Caso de uso Guiar a POI	46
A.12.Caso de uso Amosar lista de percorridos dun edificio	46
A.13.Caso de uso Amosar percorrido no mapa	46
A.14.Caso de uso Amosar información dun percorrido	47
A.15.Caso de uso Amosar lista de imaxes dun POI	47
A.16.Caso de uso Amosar imaxe dun POI	47
A.17.Caso de uso Crear POI	47
A.18.Caso de uso Modificar POI	48
A.19.Caso de uso Eliminar POI	48
A.20.Caso de uso Engadir imaxe	48
A.21.Caso de uso Modificar datos imaxe	48
A.22.Caso de uso Eliminar imaxe	49
A.23.Caso de uso Crear percorrido	49
A.24.Caso de uso Modificar información percorrido	49
A.25.Caso de uso Eliminar percorrido	50

A.26.Caso de uso Engadir POI a percorrido	50
A.27.Caso de uso Eliminar POI de percorrido	50
A.28.Caso de uso Dar de alta un edificio	51
A.29.Caso de uso Dar permiso a un usuario sobre un edificio	51
A.30.Caso de uso Dar de alta unha conta Situm	51
A.31.Caso de uso Dar permiso a un usuario sobre un edificio	51

Introdución

Neste primeiro capítulo explicaremos brevemente os aspectos básicos do proxecto: contexto xeral do problema a solventar, solucións existentes na actualidade e a nosa proposta para o proxecto. No último apartado deste capítulo explicaremos a estrutura da memoria.

1.1 Contexto

Os dispositivos móbiles intelixentes (smartphones) revolucionaron a tecnoloxía nestes últimos anos. Pódense ter todo tipo de aplicacións e utilidades ao alcance da nosa man e gardalas nun peto, cun tamaño semellante ao que pode ter unha carteira. Grazas a estes dispositivos podemos realizar todo tipo de accións que antes estaban limitadas a unha soa máquina ou aparello: substituíron calculadoras, libretas, lanternas, mapas... É precisamente na substitución dos mapas onde se quere centrar este proxecto. De todos é coñecida a utilidade das aplicacións baseadas na xeolocalización para o guiado e posicionamento en lugares descoñecidos nos que pisamos por primeira vez, xa non é unha aventura viaxar a unha cidade sen coñecela previamente; o único que se precisa é un móbil intelixente e activar o servizo GPS do mesmo para poder percorrer a cidade sen se perder. Mais o GPS ten, entre outras, unha gran limitación: non poden ser utilizados no interior de edificios. Esta capacidade tamén sería moi útil se se puidese utilizar en certos edificios cun gran tamaño e ao que un posíbel usuario non estea acostumado. Recentemente, producíronse grandes avances na determinación fiable e precisa da posición dun teléfono móbil en interiores, polo que xa se pode solventar esa restrición do GPS.

Son múltiples os casos nos que pode resultar útil un sistema de guiado nun edificio, xa sexa público ou privado. Entre eles podemos destacar centros médicos, nos que poder guiar a pacientes á súa consulta sen necesidade de solicitar axuda; centros comerciais, para situar as tendas do seu interior; ou museos, nos que poder ofrecer a localización das obras da súa

colección. Ésta última opción foi a seleccionada para este proxecto xa que ten engadidos máis interesantes como a creación de percorridos para que os usuarios visiten o museo segundo os seus gustos ou o tempo dispoñíbel.

Para a realización do proxecto seleccionouse o sistema de posicionamento en interiores de Situm debido ao seu bo funcionamento e á súa accesibilidade.

1.2 Solucións actuais

A continuación enumeramos distintas solucións para o guiado e obtención de información dentro de museos. Imos dende as máis estendidas e básicas ata as máis elaboradas cun maior grao de semellanza coa nosa idea de proxecto.

- Guías en papel: os típicos mapas con breves explicacións existentes en todos os museos. Precísanse paneis ao longo do museo para o posicionamento. Non hai ningunha interacción.
- Audioguías: configurábeis por idioma. É necesario introducir o código asignado a un elemento para escoitar un audio sobre el.
- Comezan a estenderse as guías multimedia en dispositivos intelixentes debido ás súas grandes posibilidades:
 - Solucións propias para cada museo: non teñen tantas opcións como as xenéricas pero compénsano cunha maior especialización e adaptación ao museo en cuestión. O museo do Prado é un exemplo deste tipo de solucións.
 - ATS Heritage: empresa que crea guías multimedia xenéricas para museos. As guías poden estar dispoñíbeis para iOS, Android e Windows Phone. Teñen a capacidade de localizar no exterior mais non no interior.
 - OrpheoGroup: fabrican dispositivos multimedia propios. O máis configurábel consiste nun teléfono móbil intelixente para o cal se pode preparar contido mediante software propio da empresa.
 - AcousticGuide: elaboran hardware propio. Permite a localización en interior.

1.3 Obxectivos

O obxectivo deste proxecto é desenvolver un sistema que permita a localización e guiado dentro dun edificio (museo), cunha inversión reducida e sen infraestrutura específica, a través

dun dispositivo móbil. A aplicación permitirá a localización do usuario ou de puntos de interese, e permitirá unir eses puntos segundo percorridos semanticamente relacionados.

Os obxectivos específicos son:

- Localizar un usuario dentro do edificio.
- Localizar un punto de interese dentro do edificio.
- Permitir o guiado do usuario ata un punto de interese.
- Permitir o guiado do usuario entre distintos puntos mediante percorridos.
- Proporcionar todas as ferramentas precisas para que un usuario que teña que administrar o edificio poida realizalo comodamente de xeito sinxelo.

1.4 Estrutura da memoria

A memoria divídese en dez capítulos intentando conseguir unha división detallada de cada paso da elaboración do proxecto. Os primeiros puntos serven para dar un contexto ao proxecto, sen atender aínda á súa elaboración. No capítulo de Conceptos teóricos faise un pequeno resumo explicativo dos aspectos xerais tratados no proxecto. Conceptos coma o posicionamento en interiores serán explicados neste punto. No terceiro capítulo, Fundamentos tecnolóxicos, revísanse os elementos utilizados na creación do proxecto, tanto dispositivos hardware coma software: smartphones, entornos de desenvolvemento e aplicacións varias. No cuarto punto, Metodoloxía de desenvolvemento, explícanse as condicións nas que se elaborou o proxecto.

É a partir do quinto punto, Análise, onde se comeza a entrar no detalle do mesmo. Descríben-se os requisitos que debe cumprir o proxecto e os casos de uso que dan conta deles. O sexto punto correspóndese coa Planificación e custos, onde se detallan os pasos que se deron na elaboración do proxecto xunto cos custos desglosados.

No sétimo punto faise fincapé no deseño da aplicación, tanto da arquitectura de todos os sistemas involucrados, explicando os motivos das eleccións e en como están montados coma nas solucións, coma dos detalles da base de datos e do servizo web. No seguinte capítulo explícase o proceso de Implementación da aplicación Android e do servizo web.

Os dous últimos capítulos son os de Probas, onde se comprobán as funcionalidades do sistema, e o de Conclusións e traballo futuro, onde se reflexiona sobre os obxectivos realmente logrados unha vez rematado.

Finalmente, remátase a memoria en varios apéndices.

Conceptos teóricos

Neste capítulo farase unha relación dos conceptos teóricos nos que se basea o proxecto.

2.1 Android

É un sistema operativo principalmente dirixido a dispositivos móbiles que ten como base o núcleo Linux. Nos seus inicios foi desenvolvido pola empresa Android Inc., financiada por Google, multinacional estadounidense que acabaría por se facer co seu control. É o sistema operativo con maior cuota de mercado dentro dos dispositivos móbiles cunha ampla marxe sobre a súa competencia.

Escóllese este sistema operativo por ser de código aberto, facilitar a programación sobre el e por ter unha base de usuarios maior.

2.2 GPS

O Global Positioning System (GPS) ou Sistema de Posicionamento Global en galego, é un sistema de navegación por satélite utilizado en todo o mundo. Foi creado e é mantido polo goberno dos Estados Unidos, tendo unha orixe militar. Funciona grazas a 27 satélites (24 principais e 3 de respaldo) que se atopan en órbita sobre o planeta. Permiten a localización dun dispositivo en calquera punto do globo. O posicionamento lógrase mediante triangulación cando se consegue a conexión con, como mínimo, catro satélites. Non é preciso o uso de redes telefónicas para estas conexións xa que non é preciso que o usuario envíe ningún tipo de información.

Os satélites emiten un sinal de xeito continuo, mais este sinal non é moi potente polo que pode verse afectado por obstáculos, tales como dificultades orográficas ou edificios, polo cal non é posíbel utilizalo dentro de calquera tipo de edificio.

2.3 Posicionamento en interiores

O impedimento de utilizar o GPS en interiores provocou que se buscasen maneiras de permitir un posicionamento para dispositivos móbiles en entornos baixo teito. Para logralo utilízase calquera tipo de información recollida polo dispositivo, tales coma ondas de radio, campos magnéticos ou sinais acústicos. Para unha maior efectividade destes sistemas pódense dispoñer de diversos elementos emisores de ondas en puntos estratéxicos coma poden ser os beacons: dispositivos emisores de baixo consumo que utilizan a tecnoloxía Bluetooth.

2.4 Servizos web

Son un conxunto de protocolos e estándares que permiten o intercambio de datos entre distintas aplicacións. A comunicación non se ve afectada polas linguaxes nas que se escriben esas aplicacións nin polas plataformas nas que estas se executan, polo que non é preciso coñecer como están feitos.

2.4.1. Servizos web REST

REST (REpresentational State Transfer - transferencia de estado figurativo) é un estilo de arquitectura software para sistemas distribuídos que require unha comunicación cliente/servidor sen estado e cacheable a través dunha interface uniforme entre compoñentes.

Neste estilo arquitectónico, os datos e as funcionalidades utilizadas son consideradas recursos e accédese a eles mediante Identificadores de Recurso Uniformes (Uniform Resource Identifiers - URI), que tradicionalmente se identifican coas ligazóns na Web. Os recursos son utilizados mediante un conxunto de operacións simples e ben definidas. A arquitectura utilizada é de tipo cliente/servidor e está deseñada para utilizar un protocolo de comunicacións sen estado, tipicamente HTTP. En REST, os clientes e os servidores intercambian representacións de recursos utilizando unha interface e un protocolo estandarizados. Os principios que perseguen as aplicacións REST son a simplicidade, a lixeireza e a rapidez.

Fundamentos tecnolóxicos

Neste capítulo farase unha relación das tecnoloxías hardware e software nas que se basea o proxecto e outras que están en clara conexión. Tamén se tratará todo aquel software utilizado para a creación deste proxecto.

3.1 Recursos hardware

Para a realización deste proxecto empregáronse certos recursos hardware que pasaremos a detallar a continuación:

3.1.1. Dispositivos (teléfonos) móbiles intelixentes

Un dispositivo (teléfono) móbil intelixente é un ordenador de tamaño reducido con capacidades de comunicación pola rede telefónica a través de voz e datos. Están deseñados para realizar múltiples tarefas a través de software instalado no mesmo, xa sexa polo usuario ou fabricante, que se apoia nun sistema operativo que permite a utilización do hardware incluído no teléfono.

Os primeiros dispositivos foron creados a finais do século pasado mais non comezaron a estenderse ata esta década. Na actualidade é tan habitual o uso destes dispositivos que xa se contan por miles de millóns en todo o planeta.

Debido ao seu uso tan estendido é a opción escollida para ser a base do proxecto.

One Plus 3T

O dispositivo utilizado para as probas da aplicación Android foi o terminal One Plus 3T, coa versión 8.0 do sistema Android, un terminal de gama media que permitirá facerse unha idea do desempeño xeral da aplicación neste tipo de dispositivos.

	Características One Plus 3T
Sistema Operativo	Android 8.0 Oreo
Procesador	Qualcomm Snapdragon 821 Quad Core, Kryo
Dimensións	152,7 x 74,7 x 7,35 mm
Peso	158 g
Pantalla	5,5 pulgadas cunha resolución 1080p Full HD (1920 x 1080 píxeles)
Memoria	6 GB
Almacenamento	64 GB

Táboa 3.1: Características One Plus 3T

As súas características pódense observar na táboa [3.1](#)

3.2 Recursos software

Para a realización deste proxecto empregáronse certos recursos software que pasaremos a detallar a continuación:

3.2.1. SDK Situm

Situm é unha empresa galega especializada no posicionamento en interiores. O seu sistema pódese implantar en calquera edificio cunha infraestrutura mínima, xa que incluso pode funcionar sen instalación de ningún tipo de dispositivos. Grazas a iso é posíbel un despregue inmediato no que só sería preciso a calibración do edificio que se pode levar a cabo en minutos. Situm proporciona un SDK (Software Development Kit - ou en galego, Kit de desenvolvemento de software) que permite utilizar o seu sistema tanto en Android coma iOS. Dispoñen dunha API pública na que poder revisar todos os elementos incluídos no SDK facilitando así o seu uso.

3.2.2. Apache Tomcat

Apache Tomcat é un contedor de servlets Java desenvolvido pola Apache Software Foundation. Implementa varias especificacións da Java Enterprise Edition e proporciona un entorno para servidores web HTTP no cal se pode executar código Java. Foi a opción escollida para o despregue dos servizos.

3.2.3. Amazon Web Services

Amazon Web Services (AWS) é unha plataforma de servizos na nube que ofrece gran potencia de cómputo, almacenamento para bases de datos, entrega de contido, entre outras funcionalidades.

dades aportando gran flexibilidade, un entorno escalábel e moi fiábel. Esta plataforma supón un gasto que depende da capacidade de cómputo requirida así coma o uso de rede. Utilizouse esta plataforma para lanzar o noso servidor e almacenar a base de datos.

3.2.4. Eclipse

Eclipse é un conxunto de ferramentas, proxectos e grupos de traballo en código aberto. Entre as ferramentas das que se compón, unha das máis utilizadas é o seu IDE (Integrated Development Environment - ou en galego, Entorno de desenvolvemento integrado), dispoñíbel para distintos sistemas operativos e amplamente utilizado para a programación en Java. Este foi o entorno que se utilizou para a elaboración dos servizos web.

3.2.5. Java

A plataforma Java é un entorno de computación creado por Sun Microsystems capaz de executar aplicacións desenvolvidas na linguaxe de programación Java, principalmente. A encargada de executar as aplicacións é a súa máquina virtual xunto cunha serie de bibliotecas estándar. Foi utilizada conxuntamente coa linguaxe de programación do mesmo nome para a creación dos servizos web.

3.2.6. Android Studio

É o IDE oficial para a programación en Android. Dende a súa saída substituíu ao Eclipse que era o anterior. Ao estar especificamente deseñado para o desenvolvemento de aplicacións en Android fai que a experiencia de programación para este sistema sexa moito máis rápida e cómoda. Foi o entorno utilizado para a programación da aplicación de Android.

3.2.7. Git

Git é un sistema de control de versións que permite a coordinación de distintas persoas que realizan cambios sobre o mesmo traballo. Está orientado á rapidez, manter a integridade dos datos e soportar modelos de traballo distribuídos e non lineais. Foi o sistema de control de versións utilizado no proxecto.

3.2.8. TeXstudio

TeXstudio é un IDE para a creación de documentos en LaTeX, cun deseño simple e agradábel, que integra numerosas ferramentas para a creación de documentos científicos. É de código aber-

to. Utilizouse este entorno para a elaboración da memoria.

3.2.9. SQuirreL

SQuirreL é un cliente de SQL que utiliza Java para se executar. A súa interface de acceso á base de datos é gráfica, o que permite ver a estrutura da mesma, así como navegar a través dos seus esquemas e táboas. A súa funcionalidade pode estenderse a través de plugins. Foi a aplicación utilizada para a xestión da base de datos.

3.2.10. Inkscape

É un editor de gráficos vectoriais, libre e de código aberto. Permite a conversión de ficheiros de imaxes clásicos en documentos de gráficos vectoriais. Utilizouse para a conversión das imaxes utilizadas na memoria.

3.2.11. StarUML

StarUML é un proxecto de código aberto que permite a creación de calquera tipo de diagrama UML. Utilizouse para a elaboración dos diagramas incluídos na memoria.

3.2.12. Postman

Postman é un IDE destinado ao desenvolvemento de APIs. Permite a creación de peticións a APIs e a elaboración de tests de validación do seu comportamento entre outras características. Foi o programa utilizado para as probas da parte servidora.

Metodoloxía de desenvolvemento

Para a realización de este proxecto seguiuise unha versión modificada e simplificada da metodoloxía Scrum, xa que ao ser un proxecto realizado por unha única persoa non se podería seguir a metodoloxía sen modificacións. Escolleuse esta metodoloxía por favorecer o desenvolvemento rápido de aplicación e por estar en auge actualmente.

4.1 Que é Scrum?

Scrum é unha metodoloxía áxil para o desenvolvemento de proxectos, que define un conxunto de accións e roles, executada mediante iteracións despois das cales se obtén un produto entregábel ao cliente. Isto permite que o usuario revise estes produtos e que proporcione feedback durante todo o proceso. Deste xeito pode dar a súa opinión en cada iteración que permita ao equipo axustarse aos seus desexos.

4.2 Roles

Distínguense dous tipos de roles dentro de Scrum:

4.2.1. Roles centrais

Son aqueles cuxa participación é indispensable na realización do proxecto. A responsabilidade do éxito ou o fracaso tanto de cada sprint individual coma do proxecto global recae sobre eles.

Product owner

É o encargado de representar os desexos das partes interesadas no proxecto, polo que ten que coñecer as necesidades do cliente e ter claras as súas prioridades para definir e priorizar tarefas, xa que debe comunicarllelas ao equipo de traballo.

Scrum master

Este usuario debe asegurarse de que se cumpre a metodoloxía, exercendo de guía nas xuntanzas e proporcionando axuda ao equipo en caso de que se produza algún problema. Debe exercer de muro antes presións externas, evitando que o resto do equipo sufra as presións. Estas funcións son as que levaría a cabo un xefe de proxecto nas metodoloxías clásicas, mais non é o líder do equipo xa que os seus integrantes autoorganízanse.

Equipo Scrum

Son os desenvolvedores do proxecto, os encargados de realizar as tarefas escollidas polo Product owner e os responsábeis de entregar os produtos. O número de integrantes adoita atoparse entre 5 e 9 persoas. En cada sprint realizan as tarefas propias do desenvolvemento: análise, deseño, implementación e probas; polo que deben contar con habilidades transversais que lles permitan realizar o traballo.

4.2.2. Roles non centrais

Son aqueles nos que a súa participación non é indispensábel na realización do proxecto, xa que non recae sobre eles a elaboración do proxecto.

Usuario

É o destinatario final do produto, a quen vai dirixido. Non intervéen directamente na realización do proxecto.

Cliente

Fai posíbel o proxecto. Estes usuarios deben involucrarse activamente no proxecto aportando ideas, realizando suxerencias e indicando necesidades.

4.3 Ciclo de proceso

En Scrum, cada unha das iteracións levadas a cabo polo equipo de desenvolvemento denomínase sprint. Un sprint non debe ter unha duración demasiado pequena, xa que non permitiría ao equipo realizar un produto suficientemente grande e desta maneira e tamén evita que o cliente modifique os criterios moi frecuentemente. Tampouco pode ter unha duración demasiado longa pois desa maneira a desviación respecto ao que o cliente quere pode ser moi grande. O tempo habitual de duración dun sprint encóntrase entre 2 e 4 semanas. Estes tempos non están fixos, son habituais ou recomendados, polo que un sprint pode durar menos que o previo. A continuación describirase un ciclo completo de desenvolvemento dentro de Scrum.

4.3.1. Inicio de ciclo

O ciclo iníciase coa xuntanza dos usuarios e clientes na que se describirán as súas necesidades e aportarán suxerencias. Posteriormente, o Product owner será o encargado de crear a lista coas tarefas ordenadas por prioridade en base a esas necesidades e suxerencias dos usuarios e clientes. Esa lista é o Product backlog.

4.3.2. Sprint planning meeting

Iníciase coa xuntanza para a planificación do sprint. O Scrum master estima, coa axuda do equipo Scrum, as tarefas incluídas no Product backlog e decídense cales se levarán a cabo no sprint en base ás prioridades marcadas polo Product owner. Esta decisión tómana o Scrum master e o Product owner. Unha vez seleccionadas e priorizadas obtense o Sprint backlog, o conxunto de tarefas ordenadas para a iteración. Debe ser unha relación de tarefas realista, xa que o sprint backlog non pode ser modificado durante o sprint. Nesta xuntanza elabórase un documento chamado Sprint goal, no que se expoñen os acordos aos que se chegaron para alcanzar a seguinte entrega.

4.3.3. Daily standup

Durante o sprint fanse unhas xuntanzas diarias cunha duración máxima de quince minutos nas que se expón o estado do proxecto. Estas xuntanzas deben realizarse sempre á mesma hora e no mesmo lugar. Cada membro do equipo deber responder tres preguntas que axudan a dar unha visión do estado do proxecto:

- Que fixeches dende a última Daily standup?

- Que tes pensado facer ata a próxima Daily standup?
- Houbo algún problema que che impedisese alcanzar o teu obxectivo?

4.3.4. Sprint review meeting

Ao rematar o sprint hai que levar a cabo unha xuntanza para a súa revisión, na que se identifica o traballo completado e o que quedou inconcluso. Nesta xuntanza tamén se fai unha demostración do produto desenvolvido ao Product owner e ao cliente. Todas aquelas tarefas que se ensinen deben estar rematadas, non se mostra o produto a medias.

4.3.5. Sprint retrospective

Esta xuntanza tamén se realiza ao finalizar os sprints. O equipo ao completo avalía o que se fixo ben e o que se fixo mal para poder aprender dos erros e repetir os éxitos. Todos os membros do equipo teñen a posibilidade de comentar a súa opinión sobre o sprint co obxectivo de procurar unha mellora no proceso.

4.4 Vantaxes e desvantaxes de Scrum

4.4.1. Vantaxes

- Os riscos son rapidamente identificados debido ás xuntanzas diarias, polo que poden ser tratados antes de que produzan problemas.
- Axeitado para desenvolvementos con moitos riscos xa que poden ser rapidamente codificados e probados.
- O avance no desenvolvemento do proxecto é claro debido ás xuntanzas diarias.
- O cliente pode revisar produtos frecuentemente, o que permite adaptarse a cambios suxeridos por el máis rapidamente debido ao seu feedback.
- As xuntanzas diarias permite medir a produtividade individual. Isto axuda á mellora na produtividade de cada un dos membros do equipo.
- Evita o custo asociado á xestión do proceso, o que provoca un proxecto máis barato.

4.4.2. Desvantaxes

- Require a plena disposición dos membros do equipo.
- Non se axusta demasiado ben a proxectos grandes con varios equipos traballando en conxunto.
- Esta metodoloxía require de membros con experiencia, xa que a planificación non depende do traballador que realice a tarefa. Tamén se debe a que todos os membros deben realizar análises, deseños, implementacións e probas.
- Se algunha das tarefas non está ben definida, o tempo e os custos do sprint non será realista. Este problema pode prolongarse durante varios sprints.
- Se a xerencia non confía completamente nos membros do equipo esta metodoloxía non é axeitada pois dá moita liberdade.
- Se non se ten unha data de fin do proxecto clara e definida o cliente pode seguir demandando novas tarefas sen límite.

4.5 Adaptación da metodoloxía

Aínda que se teñan claras todas as vantaxes propias desta metodoloxía, non se pode aplicar ao pé da letra pois o equipo de desenvolvemento consta dunha única persoa. Debido a isto, débese adaptar a metodoloxía ao noso caso. Por unha parte optouse por non levar a cabo as xuntanzas diarias e pola outra, que as reunións co titor funcionasen como as xuntanzas de inicio e fin de sprint, coincidindo no tempo.

Capítulo 5

Análise

Neste apartado levaremos a cabo a análise dos requisitos. Explicaremos os distintos actores involucrados na aplicación e os casos de uso que poderá realizar cada un deles. Debido á utilización dun método iterativo como é Scrum, a fase de análise foi realizada en cada iteración. A pesar disto, describíranse todos xuntos para simplificar o proceso, sen ter en conta se foron introducidos inicialmente ou a través dunha iteración intermedia.

5.1 Actores

No modelo de casos de uso os actores representan aos distintos usuarios que usarán o sistema e a maneira na que o farán. Dentro do noso sistema diferenciaremos catro actores distintos:

- Usuario Situm: Encárgase da creación e configuración de edificios dentro da plataforma de Situm. Tamén levará a cabo a calibración do sistema dentro do edificio que permitirá o seu funcionamento.
- Administrador do sistema: É o encargado de crear os edificios dentro da nosa base de datos, permitindo desa maneira que os xestores de contido dos edificios poidan realizar accións sobre el.
- Xestor do contido: Neles recae a obriga de crear o contido para os edificios. Deben incluír os POIs e percorridos que crean útiles para os usuarios da aplicación.
- Usuario Android: É o usuario final da aplicación. Poderá situarse, localizar POIs, utilizar rutas, entre outras funcionalidades proporcionadas pola aplicación.

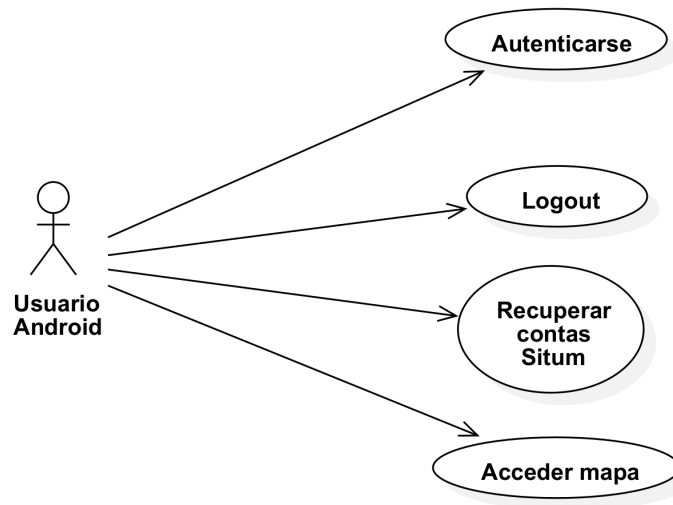


Figura 5.1: Casos de uso do Usuario Android dentro da pantalla inicial

5.2 Casos de uso

A continuación detallaremos los diferentes casos de uso que podrán llevar a cabo los actores de la aplicación. Dividiremos en subsecciones por usuarios que podrán realizar cada uno de ellos. Los casos de uso del Usuario Android son compartidos por el Xestor de contenido.

5.2.1. Usuario Android

Neste punto describiremos los casos de uso del Usuario Android. Este es el rol que recibirán la mayoría de usuarios de nuestro sistema y no podrá modificar la información de nuestra plataforma.

Pantalla inicial

A continuación exporemos los distintos casos de uso del Usuario Android dentro de la pantalla inicial. En la figura 5.1 pueden observarse estas funciones.

- **Autenticarse:** Este caso de uso es totalmente opcional ya que se permite usar nuestro sistema de manera anónima utilizando la aplicación. El usuario puede utilizar su cuenta de Google para identificarse dentro de nuestro sistema. Al ser una aplicación dirigida a Android no consideramos que sea un impedimento para su uso ya que es preciso tener una para utilizar el sistema operativo. Ver [A.1](#).

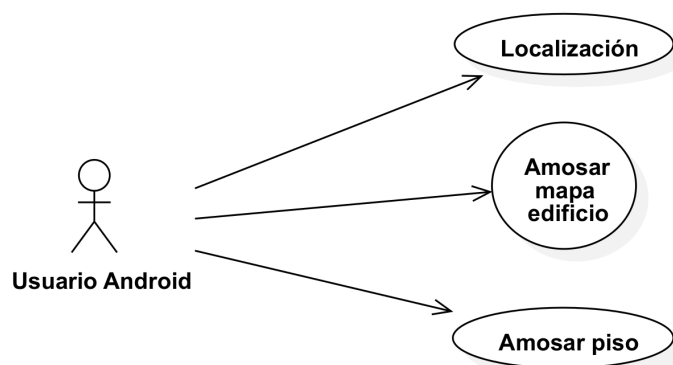


Figura 5.2: Casos de uso referentes á localización do Usuario Android

- Logout: Permitiremos a opción de facer logout na aplicación para seleccionar outra conta distinta de Google ou acceder ao sistema de maneira anónima xa que non é impedimento non estar autenticado. Ver [A.2](#).
- Recuperar contas Situm: No noso sistema permitimos o uso de varias contas de Situm, que son as que teñen permisos para localizarse dentro dos edificios. Non todas as contas de Situm estarán dispoñíbeis, poderanse restrinxir a nivel de usuario, facéndoa privadas. Debido que non é obrigatoria a autenticación para poder utilizar a aplicación, debemos permitir a existencia de contas que sexan públicas para os usuarios que non se autenticuen. Ver [A.3](#).
- Acceder mapa: Unha vez se escolla a conta de Situm poderase acceder ao mapa no que se visualizarán os edificios aos que ten acceso esa conta de Situm. Ver [A.4](#).

Localización

No seguinte punto descríbense as funcións relacionadas coa posición do usuario e a súa visualización dentro do mapa proporcionadas por Situm. Pódense observar na figura [5.2](#).

- Amosar mapa edificio: Se a conta de Situm seleccionada ten permisos para visualizar un edificio, a aplicación permitirá amosar os seus planos incluídos na plataforma de Situm. Esta acción realizarase sobre o mapa xeral que sirva de base para a aplicación Android e nas mesmas coordenadas onde se atopa realmente o edificio, superpoñendo os planos á súa situación real. Ver [A.5](#).
- Amosar piso: Cando se teña un edificio seleccionado o cal se estea a amosar no mapa xeral, os usuarios terán a opción de cambiar o nivel que está a ser visualizado. Desta maneira

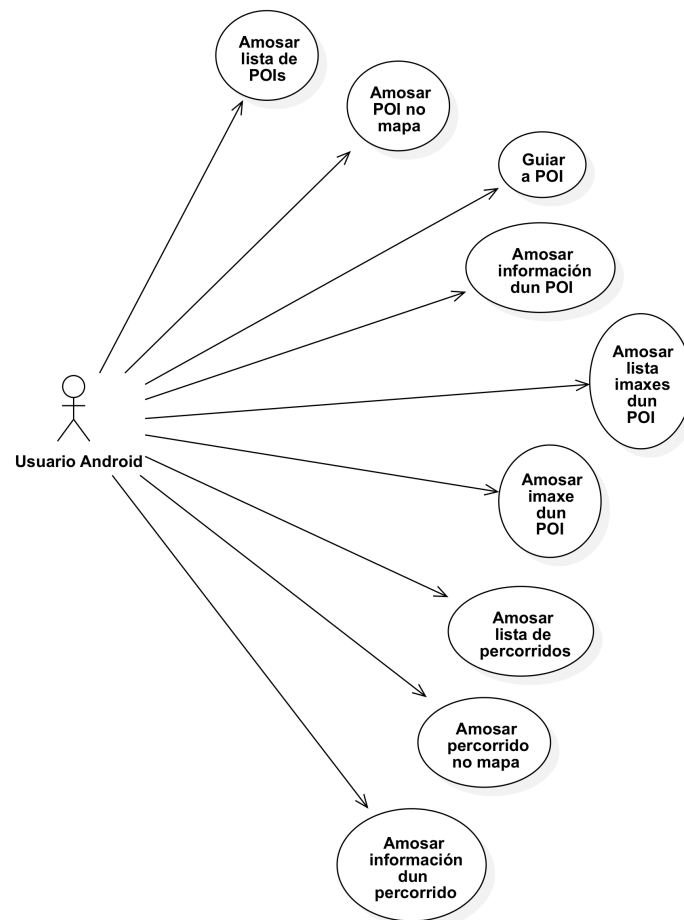


Figura 5.3: Casos de uso referentes á visualización de POIs e percorridos

poderase observar a estrutura de cada un dos pisos do edificio. Ver [A.6](#).

- Localización: Se o usuario selecciona unha conta de Situm que ten permisos sobre certo edificio e se atopa fisicamente dentro del, a aplicación identifica esa localización con gran precisión e amosa un icono indicando esa posición. Ver [A.7](#).

POIs e percorridos

No seguinte punto descríbense as funcións relacionadas coa visualización dos puntos de interese (POIs) dun edificio e da conexión entre eles formando percorridos. Pódense observar na figura [5.3](#).

- Amosar lista de POIs: Unha vez seleccionado un edificio, permítese a visualización dunha lista con todos os puntos de interese propios dese edificio. Ver [A.8](#).

- Amosar POI no mapa: Seleccionando un POI da lista de puntos de interese situarase un marcador no mapa indicando a posición exacta dese punto. Ver [A.9](#).
- Guiar a POI: Habilítase a opción de guiado a calquera punto de interese existente no edificio a través das opcións dadas por Situm. As ordes proporcionadas permitirán avanzar pola ruta máis curta ata o punto desexado grazas á configuración de Situm. Ver [A.11](#).
- Amosar información dun POI: Permite ao usuario visualizar todos os datos relativos a un punto de interese dun edificio gardada no noso sistema. Ver [A.10](#).
- Amosar lista de imaxes dun POI: Unha vez seleccionado un punto de interese, permítese a visualización dunha lista con todas as imaxes dese POI. Ver [A.15](#).
- Amosar imaxe dun POI: De entre a lista de imaxes dun POI permitirase a selección dunha imaxe concreta para visualizala na pantalla. Ver [A.16](#).
- Amosar lista de percorridos: Unha vez seleccionado un edificio, permítese a visualización dunha lista con todos os percorridos propios dese edificio. Ver [A.12](#).
- Amosar percorrido no mapa: Seleccionando un percorrido da lista de percorridos situarase un marcador no mapa por cada punto de interese que compoña ese percorrido, uníndoos mediante liñas que mostren a dirección na cal se ten que realizar. Ver [A.13](#).
- Amosar información dun percorrido: Permite ao usuario visualizar toda a información relativa a un percorrido dun edificio gardada no noso sistema. Ver [A.14](#).

5.2.2. Xestor de contido

A continuación exporemos os casos de uso do Xestor de contido. Para a realización destes casos de uso é preciso ter permiso de edición sobre o edificio en cuestión. A parte dos seus propios casos de uso tamén pode realizar todas as accións do Usuario Android.

Puntos de interese

No seguinte punto descríbense as funcións relacionadas coa creación e edición dos puntos de interese (POIs) dun edificio. Pódense observar na figura [5.4](#).

- Xestión de POIs - Creación: Unha vez seleccionado un edificio, permítese a creación dun punto de interese dentro dos diversos niveis nos que se pode dividir o edificio. Débese seleccionar a posición do novo punto e darlle un nome e unha descrición. Ver [A.17](#).

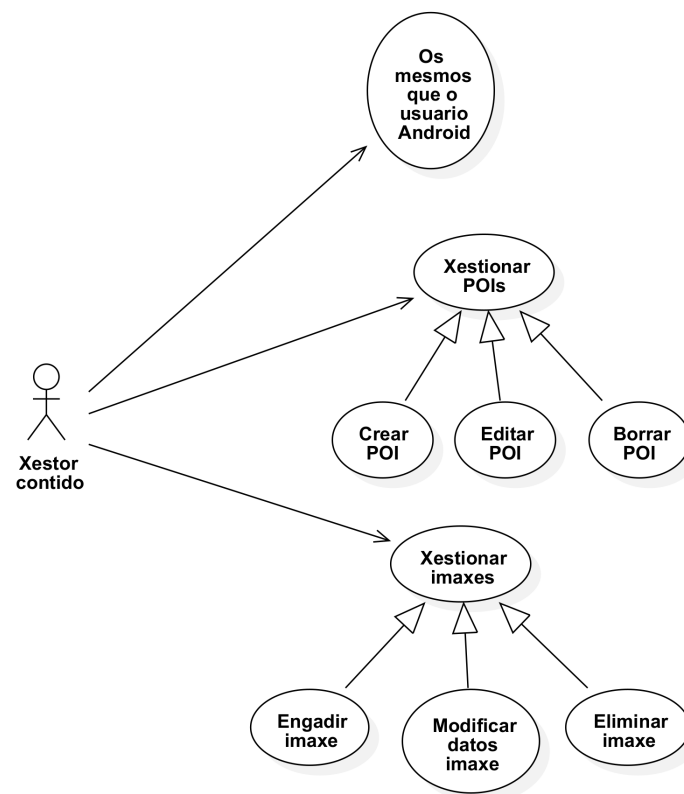


Figura 5.4: Casos de uso do Xestor de contido referentes aos POIs

- Xestión de POIs - Edición: Seleccionando un POI da lista de puntos de interese poderase entrar nunha pantalla onde visualizar toda a súa información. Dende ese punto permítese a edición dos seus datos. Ver [A.18](#).
- Xestión de POIs - Borrado: Dende a mesma pantalla onde se visualiza e modifica a información dun POI débese permitir a eliminación dese punto, sempre que non estea incluído dentro dalgún percorrido. Ver [A.19](#).
- Xestión de imaxes - Engadir: Existe a opción de incluír e asociar imaxes a distintos puntos de interese que permitan describir e completar a información dada sobre eles. Tamén será dende a pantalla de visualización dos datos dun POI onde se permitirá engadir imaxes, aportando información sobre elas. Ver [A.20](#).
- Xestión de imaxes - Modificar datos: Unha vez seleccionada unha imaxe dun punto de interese, permítese a modificación dos datos desa imaxe. Ver [A.21](#).
- Xestión de imaxes - Eliminar: De entre a lista de imaxes dun POI permitirase a selección dunha imaxe concreta para eliminala do noso sistema. Ver [A.22](#).

Percorridos

Na figura [5.5](#) pódense observar todas as funcións que pode levar a cabo o actor relacionadas cos percorridos.

- Xestión de percorridos - Creación: Permitiremos a creación de percorridos dende a pantalla principal, onde seleccionaremos todos os puntos de interese que o compoñan, paso previo á introdución da información asociada a ese percorrido dende a pantalla de inserción de datos. Non se poden repetir puntos de interese dentro do mesmo percorrido. O número mínimo será de 3 POIs. Ver [A.23](#).
- Xestión de percorridos - Modificar información: Unha vez seleccionado un percorrido dentro dun edificio, permítese a modificación dos seus datos. Ver [A.24](#).
- Xestión de percorridos - Eliminación: Unha vez seleccionado un percorrido dun edificio, permítese a eliminación do mesmo dende a pantalla de modificación da súa información. Ver [A.25](#).
- Engadir POI a percorrido: Despois de seleccionar un percorrido disporase da posibilidade de engadir puntos de interese non incluídos xa dentro do mesmo. Esta inserción poderá ser ao inicio do percorrido, no final, ou tamén entre dous POIs xa incluídos. Ver [A.26](#).

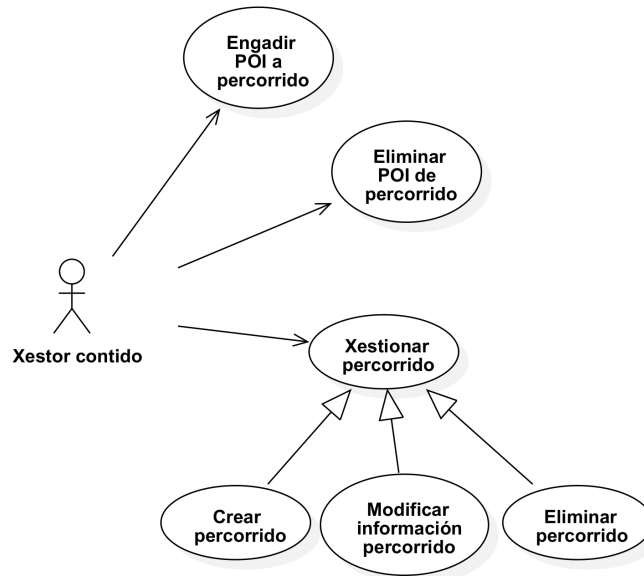


Figura 5.5: Casos de uso do Xestor de contido referentes aos percorridos

- **Eliminar POI de percorrido:** Poderase escoller entre todos os POIs incluídos nun percorrido para a súa eliminación, sempre que non se deixe ao percorrido con menos de 3 POIs despois da eliminación. Ver [A.27](#).

5.2.3. Administrador do sistema

A continuación exporemos os casos de uso do Administrador do sistema. As accións levadas a cabo por este actor non se realizarán dende a aplicación, senón que haberá que utilizar algún xestor de base de datos. Na figura [5.6](#) pódense observar estas accións.

- **Dar de alta un edificio:** Este será o primeiro paso para a introdución dun novo edificio dentro da nosa plataforma. Antes de poder engadir POIs e percorridos debemos inserir o edificio na base de datos, incluíndo información propia do sistema de Situm que nos permita ligar ambas plataformas. Ver [A.28](#).
- **Dar permisos a un usuario sobre algún edificio:** Para permitir a creación de contido sobre os edificios débense dar permisos de xestor a algún usuario. Estes usuarios deben existir na base de datos, é dicir, debéronse autenticar nalgún momento na aplicación para poder ter os seus datos. Os permisos serán outorgados individualmente sobre cada edificio, para que un usuario non poida modificar todos os edificios dunha conta. Ver [A.29](#).

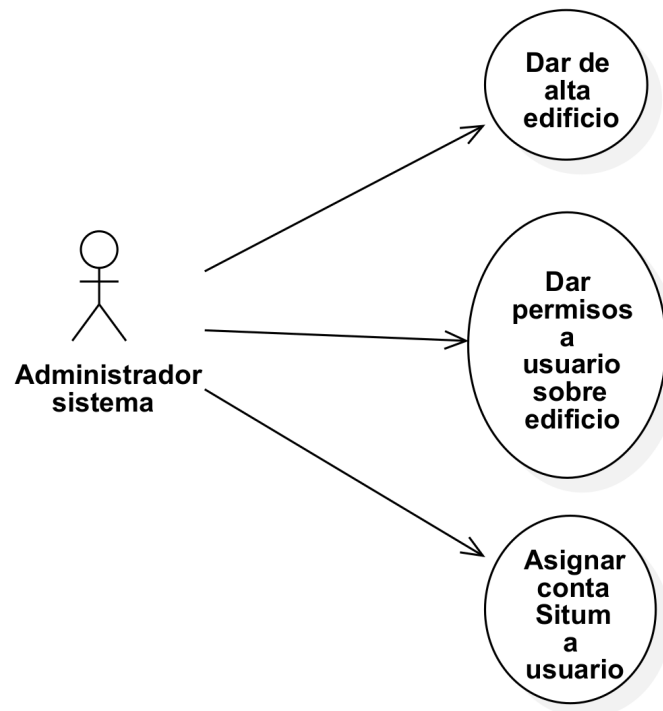


Figura 5.6: Casos de uso do Xestor de contido referentes aos percorridos

- Asignar contas Situm a usuarios: Como non todos as contas de acceso ao sistema de Situm van estar visíbeis para calquera usuario que entre na aplicación, debemos asignar esas contas privadas a certos usuarios. Desta maneira, cando algún usuario acceda á aplicación, poderá ver tanto as contas de Situm públicas coma as privadas que estean asociadas ao seu usuario. Ver [A.31](#).

5.2.4. Usuario Situm

Planificación e custos

6.1 Desenvolvemento

O desenvolvemento desta aplicación levouse a cabo en varios sprints ou iteracións Scrum, creando para cada un deles o Sprint backlog, é dicir, o conxunto de funcionalidades a implementar. Os casos de uso desenvolvidos fóronse incrementando, aumentando dese xeito o número de funcionalidades dispoñíbeis.

Cada una destas iteracións foi dividida en catro fases distintas que se identifican coa planificación clásica dun proxecto: análise, deseño, implementación e probas.

No inicio do desenvolvemento decidiuse que a duración de cada sprint sería de 30 días.

Antes de comezar o primeiro sprint adicouse tempo á formación na programación para Android, así coma no uso de Android Studio e a realización de probas nun terminal físico e emulado pois era a primeira vez que se utilizaban estas tecnoloxías.

6.1.1. Sprint 1: Aplicación Android: localización dentro dun edificio

O obxectivo desta primeira iteración é a creación dos elementos básicos para a utilización dos sistemas de localización en interiores de Situm, permitindo aos usuarios ter un primeiro achegamento a esta tecnoloxía. Nesta primeira iteración só precisaremos construír unha aplicación para Android, deixando funcionalidades que requiran máis infraestrutura para seguintes sprints.

Para este sprint non se implementará a selección de contas de Situm nin a autenticación, polo que o rol dos usuarios que a utilicen será de Usuario Android anónimo cunha conta de Situm fixa. Só existirá unha actividade cun fragmento onde se mostrará o mapa.

A continuación veremos unha lista cos casos de uso implementados nesta iteración:

- Visualizar o mapa dun edificio. Ver caso de uso [A.5](#).

- Localizar un usuario dentro dun edificio. Ver caso de uso [A.7](#).
- Cambiar de piso dentro dun edificio. Ver caso de uso [A.6](#).
- Guiar ata un punto do edificio. Primeira parte do caso de uso [A.11](#).

Fito Ao final deste sprint teremos unha aplicación simple pero funcional, na que se poderá localizar usuarios dentro de edificios configurados para a súa utilización con Situm. Permitirá ao cliente observar as posibilidades de localización de Situm dentro dun edificio e comprobará a súa exactitude.

Proba A proba para validar as tarefas implementadas será a utilización da aplicación dentro dun edificio con varios niveis, movéndose en toda a súa extensión. Desta maneira observaranse as posibilidades de localización da nosa plataforma e o bo funcionamento do cambio de niveis, tanto fisicamente como seleccionándoo no mapa.

6.1.2. Sprint 2: Servidor inicial: POIs e percorridos

O obxectivo desta segunda iteración é a creación das funcións básicas do servidor e o seu despregue para poder ser utilizado nun entorno de produción. Neste punto aínda non se traballará na integración coa aplicación Android senón que nos centraremos unicamente no servidor.

Traballarase na arquitectura xeral do servidor e nas súas diferentes capas, polo que ao final deste sprint teremos uns servizos web ampliábeis de xeito doado. Crearanse servizos para a recuperación de información sobre os puntos de interese e os percorridos almacenados nunha base de datos.

O administrador do sistema será o encargado de inserir a través dun programa xestor os datos recuperados pola aplicación. Estes datos serán novos edificios, puntos de interese e percorridos.

A continuación veremos os casos de uso da parte servidora nos que se traballou neste sprint:

- Dar de alta edificio. Ver caso de uso [A.28](#).
- Amosar lista de POIs. Ver caso de uso [A.8](#).
- Amosar información dun POI. Ver caso de uso [A.10](#).
- Amosar lista de percorridos. Ver caso de uso [A.12](#).
- Amosar información dun percorridos. Ver caso de uso [A.14](#).

Fito Ao final deste sprint obteremos un servidor utilizábel dende calquera lugar e cuns casos de uso básicos para comprobar o seu funcionamento.

Proba As probas realizadas serán levadas a cabo nun entorno local e noutro de produción, co despregue do servidor a través dos servizos de Amazon (AWS). Realizaranse chamadas para recuperar a información a través dos servizos publicados.

6.1.3. Sprint 3: Lectura datos dende aplicación Android

Na terceira iteración do noso proxecto búscase a ligazón entre a aplicación Android e o servidor, que ata este punto levaron camiños paralelos. Modificarase a aplicación Android para recibir a información fornecida polo servidor, procesaraa e mostraraa por pantalla. Neste sprint tampouco se traballará con outro rol que non sexa o de Usuario Android anónimo.

En canto aos casos de uso tratados nesta iteración, aparte de completar coa parte de vista os comezados no sprint anterior, implementáronse os seguintes:

- Amosar POI no mapa. Ver caso de uso [A.9](#).
- Amosar percorrido no mapa. Ver caso de uso [A.13](#).

Fito Ao final deste sprint teremos por primeira vez unha visión xeral do que proporcionará a nosa plataforma, unindo a potencia de Situm cos nosos propios datos, permitindo amosar puntos de interese e percorridos. Poderase visualizar no mapa da aplicación os POIs e percorridos almacenados na nosa base de datos e acceder á súa información.

Proba A proba para validar as tarefas implementadas consistirá na utilización da aplicación nun edificio configurado en Situm con información sobre puntos de interese e percorridos no noso sistema.

6.1.4. Sprint 4: Autenticación de usuarios

Neste sprint tratarase a autenticación dos usuarios a través dos servizos de Google. Almacenaremos estes usuarios autenticados para establecer permisos nos distintos edificios. Tamén se permitirá a selección de contas de Situm, polo que debemos proporcionar unha lista coas contas dispoñíbeis sexan públicas ou estean asociadas ao usuario autenticado.

A continuación veremos unha relación cos casos de uso nos que se traballou neste sprint:

- Autenticarse a través de Google. Ver caso de uso [A.1](#).

- Facer logout. Ver caso de uso [A.2](#).
- Dar de alta unha conta de Situm. Ver caso de uso [A.30](#).
- Recuperar as contas de Situm dispoñíbeis. Ver caso de uso [A.3](#).

Fito Ao final deste sprint teremos unha actividade inicial onde o usuario poderá autenticarse a través dunha conta de Google para acceder á aplicación. Esta autenticación tamén lle proporcionará a posibilidade de ter acceso a máis contas de Situm, o que provocará que poida ver novos edificios asociados a esas contas.

Proba A proba para validas este sprint consistirá na utilización da aplicación con varias contas de Google que teñan distintos permisos sobre contas de Situm, para comprobar desta maneira que non están todas dispoñíbeis para usuarios anónimos ou con distintas contas de Google.

6.1.5. Sprint 5: Edición de POIs e percorridos dende a aplicación Android

Ata este sprint a creación dos datos para a nosa aplicación tiña que ser directamente sobre a base de datos cun xestor. Neste sprint cubriranse os casos de uso que permitan realizar estas modificacións directamente dende a aplicación Android, incorrendo nun menor esforzo. Neste sprint fai a súa aparición o rol Xestor de contido, que será o encargado da xestión dos puntos de interese e percorridos.

A continuación veremos unha relación cos casos de uso nos que se traballou neste sprint:

- Xestión de POIs: Creación. Ver caso de uso [A.17](#).
- Xestión de POIs: Modificación. Ver caso de uso [A.18](#).
- Xestión de POIs: Borrado. Ver caso de uso [A.19](#).
- Xestión de percorridos: Creación. Ver caso de uso [A.23](#).
- Xestión de percorridos: Modificación. Ver caso de uso [A.24](#).
- Xestión de percorridos: Borrado. Ver caso de uso [A.25](#).
- Engadir POI a percorrido. Ver caso de uso [A.26](#).
- Eliminar POI de percorrido. Ver caso de uso [A.27](#).
- Dar permisos a usuario sobre un edificio. Ver caso de uso [A.29](#).

Fito Ao final deste sprint teremos unha aplicación completamente funcional, coa posibilidade da edición dentro da mesma sen ter que recorrer a elementos externos.

Proba O primeiro paso para as probas deste sprint consistirá na creación, modificación e borrado de POIs ao longo dun edificio, en distintas plantas e con diferentes usuarios. Posteriormente utilizaremos eses puntos de interese para a creación de diversos percorridos, que tamén serán editados (tanto a súa información coma a inserción de POIs despois de ter creado o percorrido) e borrados. Tamén se deberá comprobar as opcións dispoñíbeis para os usuarios en base aos roles asignados.

6.1.6. Sprint 6: Imaxes para POIs

O obxectivo do sexto sprint é a xestión de imaxes para os puntos de interese. Os xestores de contido poderán engadir as imaxes que consideren oportunas a calquera POI dentro dun edificio para que visualicen os usuarios da aplicación. Non se precisará ningún permiso a maiores, chega con ser xestro de contido dun edificio. Non haberá límite de imaxes para os puntos.

A continuación veremos unha relación cos casos de uso nos que se traballou neste sprint:

- Amosar lista de imaxes dun POI. Ver caso de uso [A.17](#).
- Amosar imaxe dun POI. Ver caso de uso [A.18](#).
- Xestión de imaxes: Engadir. Ver caso de uso [A.23](#).
- Xestión de imaxes: Modificar datos. Ver caso de uso [A.24](#).
- Xestión de imaxes: Eliminar. Ver caso de uso [A.25](#).

Fito Ao final deste sprint teremos a opción de administrar imaxes sobre os puntos de interese e visualizalas para permitir dar maior información sobre cada un deles.

Proba As probas para validar este sprint consistirán no engadido e eliminación de imaxes dentro dos POIs dun edificio por parte dun xestor de contido. Débese comprobar que a un usuario Android normal non se lle permita o engadido ou eliminación de imaxes. Ambos roles (xestor de contido e usuario Android) deben poder ver as imaxes dos POIs.

6.2 Planificación e custos iniciais

6.2.1. Planificación inicial

Nesta sección describírase a planificación completa e detallada do proxecto. O primeiro paso para realizala foi establecer o alcance do proxecto e os requisitos precisos para poder levalo a cabo. Na primeira planificación fíxose un bosquexo xeral dos pasos a seguir no proxecto, estimando unha duración do desenvolvemento contando con sete sprints dunhas tres semanas cada un.

Pódese observar o diagrama de Gantt coa planificación detallada na figura.

incluir figura

Diferéncianse todos os pasos realizados no proxecto, así como o tempo adicado a cada sprint.

6.2.2. Custo inicial

Unha vez realizada a planificación das tarefas nas que se divide o proxecto pódese comezar coa análise económica dos custos asociados. Como é evidente, o custo máis alto recae sobre os recursos humanos, xa que os materiais utilizados non demandaron moita inversión.

Recursos humanos Ao ser un proxecto elaborado por un único traballador, tivo que realizar todas as funcións que normalmente recaerían sobre distintas persoas, polo que asignamos distintos valores ao seu traballo dependendo da función que realizase en cada momento.

táboa coa estimación de gastos en persoal

Recursos materiais Podemos dividir os recursos materiais en hardware e software. Non houbo gastos referidos ao software posto que se utilizou software gratuito na realización do proxecto, mais si que houbo gastos en canto aos recursos hardware. Houbo que realizar un desembolso polo ordenador utilizado para a programación do proxecto posto que a emulación dun terminal Android é bastante custosa e unha computadora antiga non era capaz de executalo. Tamén se inclúen nos gastos un móbil de gama media para a proba da aplicación en entornos reais. Mención aparte require a suscripción a Amazon Web Services, posto que se desfrutou dun período de proba que, non obstante, non estaría dispoñíbel unha vez a aplicación requira un maior uso de recursos por parte do servidor. Este tipo de servizos supoñen un maior custo canta máis demanda procesan, polo que en entornos reais de produción o custo aumentaría. Debido a isto fíxose unha estimación do gasto mensual.

táboa coa estimación de gastos en materiais

Total Despois de analizar os custos en recursos humanos e materiais podemos establecer o custo total inicial. Obsérvanse todas as entradas na seguinte táboa:

táboa coa estimación de gastos totais

6.2.3. Análise de riscos e plans de continxencia

6.3 Planificación e custos finais

6.3.1. Planificación final

6.3.2. Incidencias e resolución

6.3.3. Custo final

Capítulo 7

Deseño

Neste capítulo explicaremos a arquitectura da plataforma empezando por unha visión xeral da mesma e despois comentando máis en detalle o deseño do servidor e da aplicación Android.

7.1 Arquitectura xeral

A nosa plataforma consta dos seguintes elementos (ver figura [7.1](#)):

- Servidor base de datos (POIs e percorridos).
- Aplicación Android para visualización e edición de datos.
- Sistema de autenticación (GoogleAuth).
- Sistema de localización en interiores (Situm).

7.2 Modelo de datos

7.3 Servidor base de datos

7.4 API rest

7.5 Aplicación Android

Figura 7.1: Arquitectura xeral da plataforma Caronte para a guía de museos.

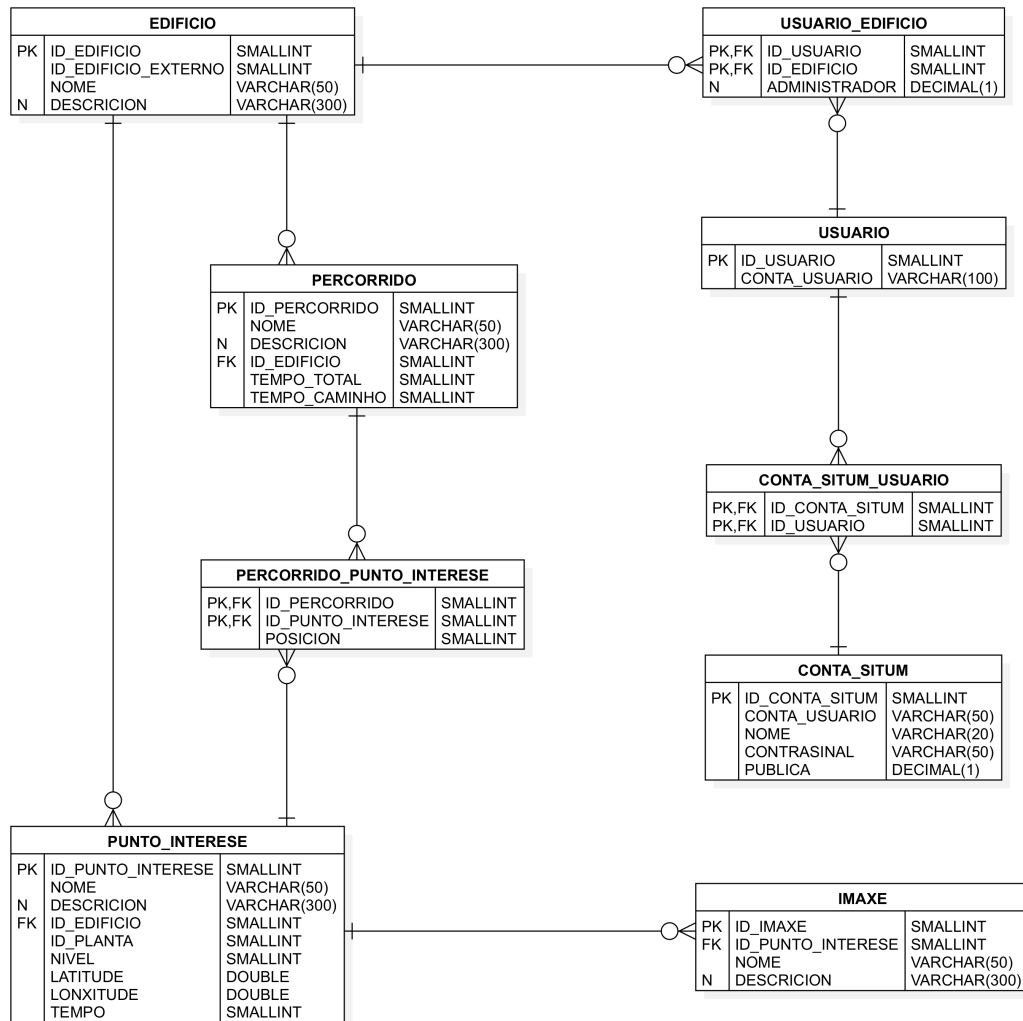


Figura 7.2: Modelo de datos da plataforma Caronte.

Implementación

Neste capítulo se comentarán los aspectos máis relevantes da implementación da nosa plataforma.

8.1 Servidor

8.2 Autenticación

8.3 Aplicación Android

Probas

Neste capítulo detallaremos as probas realizadas para validar o noso sistema.

ver TFG de Gonzalo García y Dylan Lema

9.1 Probas de validación de cada sprint

9.2 Probas de caixa negra

do sistema completo

9.3 Consola de Google

ver TFG de Fernando Estévez

versións beta, etc.

9.4 Probas de rendemento

para determinar a escalabilidade do sistema (número de usuarios, datos almacenados, ancho de bandas, etc.)

9.5 Encuesta usuarios

Encuesta de usuarios anónimos y de gestores de museos.

ver TFG de Gonzalo García

Conclusións e traballo futuro

Este capítulo está adicado a resumir as principais conclusión deste traballo así como o traballo futuro.

10.1 Conclusións

Neste traballo propónse unha plataforma para a guía de museos que consta de dúas partes: un servidor e unha aplicación Android. Ademais, empregamos o SDK e os servidores de Situm Technologies S.L. para determinar a posición dentro de un edificio.

As principais características da nosa plataforma son:

- Modelo de datos flexible: puntos de interese (POI) e rutas de visita (lista de POI). Tempo estimado e outros datos de interese (imaxes, urls, valoracións, etc.) Diferentes categorías para adaptar a información mostrada ao tipo de usuario.
- Autenticación de usuarios para realizar tarefas de mantemento e edición de contidos
- Usuarios anónimos para facilitar o uso da aplicación.
- Servidor na nube: procura escalabilidade, facilita o mantemento, permite axuste automático dos recursos empregados ao uso que se fai deles, ...
- Aplicación Android intuitiva e fácil de empregar para mostrar información do museo: mapas de cada planta, POIs, rutas de visita, etc.
- Localización Situm para calcular a posición dentro dos museos (implica unha calibración previa de cada planta de cada edificio, por parte do administrador da plataforma ou do xestor de contidos do museo)

- Autenticación vía GoogleAuth para identificación dos usuarios privilegiados do noso sistema.
- Edición de datos (POI e rutas de visita) dentro da propia aplicación Android.

10.2 Traballo futuro

Este proxecto resolve os requisitos plantexados inicialmente, pero tamén abre novas vías e retos para o futuro:

- Determinar automaticamente onde están máis tempo os visitantes no museo. Desta maneira se poderían axustar mellor os modelos: o tempo para ir dun POI a outro, o tempo adicado a un POI, as rutas máis empregadas, os POIs máis visitas, o orde en que se visitan, etc.
- Outro punto interesante sería determinar, gracias ao seus movementos, qué tipos de usuarios visitan o usuarios. Con esta información, se podería “adaptar” a información que se mostra a cada usuario.

Apéndice A

Casos de uso

Neste apéndice incluiremos as táboas que describen os casos de uso da aplicación:

IDENTIFICADOR	Autenticarse
Nome	Autenticarse
Descrición	Accede á aplicación introducindo as credenciais de usuario
Actor	Usuario Android
Precondicións	Non debe estar autenticado. Non é preciso estar rexistrado xa que se accede coas credenciais de Google (necesarias para Android)
Poscondicións	Estará autenticado na aplicación e terá acceso as súas funcións
Escenario	Na pantalla inicial terá a posibilidade de pulsar un botón para autenticarse cunha conta de Google

Táboa A.1: Caso de uso Autenticarse

IDENTIFICADOR	Logout
Nome	Logout
Descrición	Deixa de utilizar as credencias dunha conta de Google
Actor	Usuario Android
Precondicións	O usuario debe estar autenticado
Poscondicións	O usuario xa non estará autenticado
Escenario	Na pantalla inicial terá a posibilidade de pulsar un botón para facer Logout se xa estaba autenticado

Táboa A.2: Caso de uso Logout

IDENTIFICADOR	Recuperar contas Situm
Nome	Recuperar contas Situm
Descrición	Recupera as contas utilizadas en Situm dun usuario
Actor	Usuario Android
Precondicións	Accede á pantalla inicial da aplicación. Pode estar autenticado ou non
Poscondicións	Amosará as distintas contas ás que teña acceso
Escenario	Ao abrir a pantalla de inicio e ao autenticarse

Táboa A.3: Caso de uso Recuperar contas Situm

IDENTIFICADOR	Acceder mapa
Nome	Acceder mapa
Descrición	Amosa o mapa de Google Maps
Actor	Usuario Android
Precondicións	Estar na pantalla inicial da aplicación. Pode estar autenticado ou non
Poscondicións	Amosará o mapa de Google Maps
Escenario	Na pantalla inicial, pulsar sobre o botón de Acceder

Táboa A.4: Caso de uso Acceder mapa

IDENTIFICADOR	Amosar mapa edificio
Nome	Amosar mapa edificio
Descrición	Amosa o mapa dun edificio superposto a Google Maps na pantalla principal
Actor	Usuario Android
Precondicións	Estar na pantalla principal e ter permiso para ver ese edificio
Poscondicións	Amosará o mapa. Permite realizar accións sobre o edificio
Escenario	Na pantalla principal, pinchar sobre a situación dun edificio no mapa ou atoparse fisicamente nel

Táboa A.5: Caso de uso Amosar mapa edificio

IDENTIFICADOR	Cambiar piso
Nome	Cambiar piso
Descrición	Amosa o mapa dun piso diferente ao amosado dentro dun edificio
Actor	Usuario Android
Precondicións	Amosar o mapa dun edificio e que teña máis dun nivel
Poscondicións	Cambiará a imaxe do edificio e porá o novo nivel
Escenario	Na pantalla principal, pulsar sobre o botón do edificio que se desexa amosar na zona dereita da pantalla ou cambiar fisicamente de piso

Táboa A.6: Caso de uso Cambiar piso

IDENTIFICADOR	Localización no interior dun edificio
Nome	Localización no interior dun edificio
Descrición	Identifica a localización dun usuario dentro dun edificio
Actor	Usuario Android
Precondicións	Debe ter permisos para amosar o mapa edificio e atoparse fisicamente dentro del
Poscondicións	Amosará un icono no mapa representando a localización do dispositivo móbil
Escenario	Debemos ter aberta a pantalla principal e atoparnos dentro do edificio en cuestión

Táboa A.7: Caso de uso Localización no interior dun edificio

IDENTIFICADOR	Amosar lista de POIs dun edificio
Nome	Amosar lista de POIs dun edificio
Descrición	Amosa un spinner con todos os POIs dun edificio
Actor	Usuario Android
Precondicións	Debe ter cargados os POIs dun edificio
Poscondicións	Poderá amosar un spinner con todos os POIs dun edificio
Escenario	Na pantalla principal, pinchar sobre o botón de amosar POIs

Táboa A.8: Caso de uso Amosar lista de POIs dun edificio

IDENTIFICADOR	Amosar POI no mapa
Nome	Amosar POI no mapa
Descrición	Amosa a localización dun POI do edificio no mapa
Actor	Usuario Android
Precondicións	Debe ter cargados os POIs dun edificio
Poscondicións	Amósase unha marca dentro do mapa na súa localización
Escenario	Na pantalla principal, seleccionar un POI no spinner coa lista de POIs

Táboa A.9: Caso de uso Amosar POI no mapa

IDENTIFICADOR	Amosar información dun POI
Nome	Amosar información dun POI
Descrición	Amosa toda a información dun POI
Actor	Usuario Android
Precondicións	Debe ter seleccionado un POI dentro do spinner de POIs dun edificio
Poscondicións	Poderá amosar toda a información do POI en cuestión: nome, descrición, tempo de visita...
Escenario	Na pantalla principal, seleccionar un POI concreto no spinner de POIs ou dentro do mapa e premer o botón de detalles

Táboa A.10: Caso de uso Amosar información dun POI

IDENTIFICADOR	Guiar a POI
Nome	Guiar a POI
Descrición	Amosa a ruta que ten que realizar o usuario para chegar ao POI debuxado no mapa do edificio
Actor	Usuario Android
Precondicións	Seleccionar un POI dun edificio amosado no mapa
Poscondicións	Amosará a localización actual, o POI ao que desexa ir e unha ruta que una ambos
Escenario	Na pantalla principal, pinchar sobre o marcador dun POI e despois sobre a información que amosa

Táboa A.11: Caso de uso Guiar a POI

IDENTIFICADOR	Amosar lista de percorridos dun edificio
Nome	Amosar lista de percorridos dun edificio
Descrición	Amosa un spinner con todos os percorridos dun edificio
Actor	Usuario Android
Precondicións	Debe ter cargados os percorridos dun edificio
Poscondicións	Poderá amosar un spinner con todos os percorridos dun edificio
Escenario	Na pantalla principal, pinchar sobre o botón de amosar percorridos

Táboa A.12: Caso de uso Amosar lista de percorridos dun edificio

IDENTIFICADOR	Amosar percorrido no mapa
Nome	Amosar percorrido no mapa
Descrición	Amosa todos os POIs dentro dun percorrido e indica a orde mediante liñas sinalizadas
Actor	Usuario Android
Precondicións	Debe ter cargados os percorridos dun edificio
Poscondicións	Amósanse as marcas dos POIs e unha frecha entre cada un deles indicando a dirección de visita
Escenario	Na pantalla principal, seleccionar un percorrido no spinner coa lista de percorridos

Táboa A.13: Caso de uso Amosar percorrido no mapa

IDENTIFICADOR	Amosar información dun percorrido
Nome	Amosar información dun percorrido
Descrición	Amosa toda a información dun percorrido
Actor	Usuario Android
Precondicións	Debe ter seleccionado un percorrido no spinner de percorridos
Poscondicións	Poderá amosar toda a información do percorrido en cuestión: nome, descrición, tempo de visita...
Escenario	Na pantalla principal, seleccionar un percorrido concreto no spinner de percorridos e pinchar no botón de detalles

Táboa A.14: Caso de uso Amosar información dun percorrido

IDENTIFICADOR	Amosar lista de imaxes dun POI
Nome	Amosar lista de imaxes dun POI
Descrición	Amosa a lista de imaxes dun POI
Actor	Usuario Android
Precondicións	Debe ter seleccionado un POI que teña imaxes
Poscondicións	Amosarase unha lista con todas as imaxes dispoñíbeis do POI
Escenario	Na pantalla de detalle dun POI, premer no botón de visualizar lista de imaxes

Táboa A.15: Caso de uso Amosar lista de imaxes dun POI

IDENTIFICADOR	Amosar imaxe dun POI
Nome	Amosar imaxe dun POI
Descrición	Amosa unha imaxe dun POI
Actor	Usuario Android
Precondicións	Debe ter seleccionado un POI que teña imaxes
Poscondicións	Amosarase unha pantalla coa imaxe escollida
Escenario	Na pantalla de detalle dun POI, premer no botón de visualizar imaxe e escoller unha entre as dispoñíbeis

Táboa A.16: Caso de uso Amosar imaxe dun POI

IDENTIFICADOR	Crear POI
Nome	Crear POI
Descrición	Crea un POI dentro dun edificio, asignándolle unha posición concreta e outros datos de interese
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe seleccionarse un edificio e ter permisos de administración sobre el
Poscondicións	Haberá un novo POI asociado a ese edificio
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Seleccionar o botón de engadir POI e pulsar sobre a localización desexada no mapa. Inserir a información sobre o POI e pulsar no botón Gardar.

Táboa A.17: Caso de uso Crear POI

IDENTIFICADOR	Modificar POI
Nome	Modificar POI
Descrición	Modifica a información dun POI
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio. Debe seleccionarse un POI e visualizar a súa información
Poscondicións	O POI terá nova información
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Visualizar a información dun POI e modificar os datos desexados. Pulsar no botón Gardar

Táboa A.18: Caso de uso Modificar POI

IDENTIFICADOR	Eliminar POI
Nome	Eliminar POI
Descrición	Eliminar un POI dun edificio
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio. Debe seleccionarse un POI e visualizar a súa información
Poscondicións	O POI desaparecerá do edificio
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Visualizar a información e pulsar no botón Eliminar

Táboa A.19: Caso de uso Eliminar POI

IDENTIFICADOR	Engadir imaxe
Nome	Engadir imaxe a POI
Descrición	Engade una nova imaxe a un POI
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio. Debe seleccionarse un POI e visualizar a súa información
Poscondicións	Haberá unha nova imaxe asociada a ese POI
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Visualizar a información dun POI e pulsar sobre o botón de engadir Imaxe. Inserir os datos da imaxe e seleccionala. Pulsar sobre Gardar

Táboa A.20: Caso de uso Engadir imaxe

IDENTIFICADOR	Modificar datos imaxe
Nome	Modificar datos imaxe
Descrición	Modifica a información da imaxe dun POI
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio. Debe seleccionarse un POI e visualizar a súa información. Posteriormente, seleccionar unha imaxe
Poscondicións	A imaxe terá nova información
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Visualizar a información dun POI e acceder a unha imaxe. Modificar os seus datos desexados e pulsar no botón Gardar

Táboa A.21: Caso de uso Modificar datos imaxe

IDENTIFICADOR	Eliminar imaxe
Nome	Eliminar imaxe
Descrición	Eliminar imaxe
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio. Debe seleccionarse un POI e visualizar a súa información. Posteriormente, seleccionar unha imaxe
Poscondicións	A imaxe desaparecerá do edificio
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Visualizar a información dun POI e acceder a unha imaxe. Posteriormente, pulsar no botón Eliminar

Táboa A.22: Caso de uso Eliminar imaxe

IDENTIFICADOR	Crear percorrido
Nome	Crear percorrido
Descrición	Seleccionar unha lista de POIs dentro dun edificio e ordenalos para crear un percorrido. Tamén se debe proporcionar información referente ao percorrido
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio en cuestión e que existan máis de dous POIs
Poscondicións	Ordenará unha serie de POIs dun edificio que poderá seguir un usuario
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Pulsar sobre o botón de crear percorrido. A continuación, seleccionar os POIs na orde desexada. Pulsar sobre o botón de aceptar ao finalizar. Inserir os datos do percorrido. Pulsar sobre Gardar

Táboa A.23: Caso de uso Crear percorrido

IDENTIFICADOR	Modificar información percorrido
Nome	Modificar información percorrido
Descrición	Modifica a información referente a un percorrido
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio en cuestión e recuperar a información dun percorrido
Poscondicións	O percorrido gardará as novas condicións
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Seleccionar un percorrido e visualizar os seus datos. Modificar os datos desexados e pulsar sobre Gardar

Táboa A.24: Caso de uso Modificar información percorrido

IDENTIFICADOR	Eliminar percorrido
Nome	Eliminar percorrido
Descrición	Elimina un percorrido do sistema
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio en cuestión e recuperar a información dun percorrido
Poscondicións	O percorrido deixará de existir
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Seleccionar un percorrido e visualizar os seus datos. Pulsar sobre Eliminar

Táboa A.25: Caso de uso Eliminar percorrido

IDENTIFICADOR	Engadir POI a percorrido
Nome	Engadir POI a percorrido
Descrición	Engade un POI a un percorrido xa existente
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio en cuestión e que o POI que se quere engadir non estea no percorrido seleccionado
Poscondicións	Introducirá o POI ao inicio do percorrido, ao final ou entre dous POIs concretos
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio e seleccionar un percorrido. Se desexamos inserir o novo POI ao inicio ou ao final do percorrido, debemos seleccionalo directamente. Se desexamos introduci-lo entre dous POIs, debemos seleccionar a liña que os une primeiro. A continuación, pulsar sobre o botón de aceptar

Táboa A.26: Caso de uso Engadir POI a percorrido

IDENTIFICADOR	Eliminar POI de percorrido
Nome	Eliminar POI de percorrido
Descrición	Elimina un POI de dentro dun percorrido
Actor	Xestor de contido
Precondicións	Debe ter permisos de administración sobre o edificio en cuestión e seleccionar un percorrido. Deben existir máis de tres POIs
Poscondicións	O POI deixará de existir dentro do percorrido
Escenario	Debemos entrar no modo de edición sobre un edificio. Seleccionar un percorrido e pulsar sobre o POI en cuestión. Pulsar sobre o botón de aceptar

Táboa A.27: Caso de uso Eliminar POI de percorrido

IDENTIFICADOR	Dar de alta un edificio
Nome	Dar de alta un edificio
Descrición	Engade un novo edificio á nosa plataforma
Actor	Administrador do sistema
Precondicións	O edificio a engadir non debe existir na nosa plataforma e si debe estar incluído en Situm
Poscondicións	O edificio estará dispoñíbel na nosa plataforma
Escenario	Débese coñecer o identificador en Situm do edificio e inserir os seus datos a través dun Sistema Xestor de Base de Datos

Táboa A.28: Caso de uso Dar de alta un edificio

IDENTIFICADOR	Dar permiso a un usuario sobre un edificio
Nome	Dar permiso a un usuario sobre un edificio
Descrición	Proporciona a un usuario a posibilidade de creación, modificación e eliminación de contido sobre un edificio concreto
Actor	Administrador do sistema
Precondicións	O edificio debe existir na nosa base de datos e o usuario ao que se lle quere dar o permiso debeu autenticarse algunha vez na aplicación
Poscondicións	O usuario poderá modificar o contido dese edificio
Escenario	Débense coñecer os identificadores do edificio e do usuario para asocialos a través dun Sistema Xestor de Base de Datos

Táboa A.29: Caso de uso Dar permiso a un usuario sobre un edificio

IDENTIFICADOR	Dar de alta unha conta Situm
Nome	Dar de alta unha conta Situm
Descrición	Engade unha nova conta de Situm ao noso sistema
Actor	Administrador do sistema
Precondicións	A conta non debe existir na nosa base de datos e si no sistema de Situm
Poscondicións	A conta estará accesíbel no noso sistema
Escenario	Débense coñecer os datos da conta de Situm e inserir os seus datos a través dun Sistema Xestor de Base de Datos

Táboa A.30: Caso de uso Dar de alta unha conta Situm

IDENTIFICADOR	Asignar conta Situm a Usuario
Nome	Asignar conta Situm a Usuario
Descrición	Proporciona a un usuario a posibilidade de utilización dunha conta de Situm para acceder ao sistema, podendo visualizar os edificios asociados a esa conta
Actor	Administrador do sistema
Precondicións	A conta de Situm debe existir na nosa base de datos e o usuario ao que se lle quere asignar debeu autenticarse algunha vez na aplicación
Poscondicións	O usuario poderá acceder ao sistema con esa conta
Escenario	Débense coñecer os identificadores da conta e do usuario para asocialos a través dun Sistema Xestor de Base de Datos

Táboa A.31: Caso de uso Dar permiso a un usuario sobre un edificio

Instalación do sistema Caronte

Neste apéndice detallaranse as principais fase para a instalación e posta a punto do noso sistema Caronte. En primeiro lugar, indicaránse os requisitos do sistema. A continuación, os pasos para a súa instalación e despliegue, tanto do servidor como da aplicación Android. Por último, remataremos co manual do usuario e unha guía rápida de funcionamento.

B.1 Requisitos

B.1.1. Servidor Caronte

B.1.2. Aplicación Android: Caronte

B.2 Instalación

B.2.1. Servidor Caronte

B.2.2. Aplicación Android: Caronte

B.3 Manuales de usuario

Nesta sección comentaranse os manuais de usuario para os tres actores do sistema Caronte: administrador, xestor de contidos e usuario anónimo.

B.3.1. Administrador do servidor Caronte

despliegue, inicialización

cambio de rol

B.3.2. Aplicación Caronte para usuarios anónimos

vistas e guía rápida de funcionamiento

B.3.3. Aplicación Caronte para gestores de contenidos

usuario autenticado

usuario con permisos de edición: POI, recorridos, etc.

Localización en interiores de Situm

- C.1 Nova conta en Situm
- C.2 Dashboard de Situm
- C.3 Editar edificios en Situm
- C.4 Calibración de cada planta
- C.5 Punto de interese Situm
- C.6 Definición de rutas

Apéndice D

Contido do DVD adxunto

