

BIBLIOTECA DIGITAL

**UNIVERSIDAD VERACRUZANA**

Facultad de Estadística e Informática

Lic. Tecnologías Computacionales

EE Sistemas Web

Mtro. José Rafael Rojano Cáceres

Alumnos:

Daniel Huerta Morales

David Morales Lázaro

Miguel Emanuel Sánchez Ramos

Emanuel Alejandro Solórzano Guzmán

**Descripción**

La constante evolución de la informática ha logrado un gran impacto en nuestra vida diaria, la tecnología se encuentra en el día de todos nosotros, estamos en una época donde la mayoría de los niños de corta edad, se encuentran inmiscuidos en un ambiente tecnológico. En la actualidad, podemos observar que la mayoría de los infantes y adolescentes que utilizan dispositivos electrónicos utilizan su tiempo para ocio y actividades poco productivas.

Dada la situación mencionada anteriormente, decidimos crear un sitio web que fomente la lectura y la escritura de textos narrativos en diferentes géneros, si bien, se tiene como principal usuario a los niños y jóvenes, también es una herramienta para personas más grandes. En este sitio web podemos encontrar dos tipos diferentes de usuarios, aquellos que pueden ingresar para leer cuentos escritos por usuarios que se encuentren registrados y usuarios registrados que podrán crear contenido, publicarlo e interactuar con otros usuarios. En la ventana principal nos encontramos con una barra lateral, la cual tiene una barra de búsqueda para filtrar resultados de acuerdo a sus intereses personales, también cuenta con un apartado en el cual al seleccionarlo, muestra los 5 cuentos más leídos, después tiene un apartado de información del sitio y por ultimo la liga de contacto con los desarrolladores, como mencionamos anteriormente, el usuario visitante únicamente podrá leer los cuentos, el usuario registrado podrá crear, leer, actualizar y borrar sus cuentos, además de poder modificar su información personal.

Actualmente se está teniendo una escasa actividad de lectura por parte de los niños y algunos de los factores que lo causa es que en la actualidad se vive una época donde una de las mayores fuentes de obtención de información es el internet, es por esto que optamos por crear un sitio web al cual puedan ingresar tanto niños, como adolescentes e incluso adultos puedan ingresar a leer cuentos creados por todos los usuarios registrados dentro de la página, para esto existirán 2 tipos de usuarios los cuales son los usuarios registrados y los visitantes, los usuarios registrados contaran con las funciones de crear y editar sus propios cuentos, también tendrán su propia ventana de usuario en donde encontraran los cuentos que crearon, su descripción de usuario, nombre de usuario e imagen de perfil, todo esto lo podrán editar en cualquier momento, por otro lado los usuarios visitantes no contaran con ventana de usuario, tan solo podrán generar búsquedas de cuentos y leerlos, pero en cualquier momento tendrán la opción de registrarse y así acceder a las demás funciones.

Para llevar a cabo este programa hicimos uso de tecnologías como Visual Studio el cual nos permitió llevar desarrollo ordenado gracias a sus herramientas, también hicimos uso de los repositorios de github con el cual pudimos trabajar de manera colaborativa llevando un control de versiones

**Tecnologías utilizadas**

Las tecnologías utilizadas para el desarrollo de este proyecto se enlistan a continuación:

**HTML:** Lenguaje de marcado de hipertexto, es empleado para el desarrollo de paginas web, se compone de etiquetas que interpreta el navegador y da forma en la pantalla.

**CSS**: Hojas de estilo en cascada o (Cascading Style Sheets) por sus siglas en inglés, permite crear paginas de una manera más exacta y aplicar diferentes estilos (colores, márgenes, formas, tipos de letras, etc.) por lo que se tiene un mayor control de los resultados finales.

**JavaScript:** **Es el lenguaje de programación encargado de dotar de mayor interactividad y dinamismo a las páginas web**. Cuando JavaScript se ejecuta en el navegador, no necesita de un compilador. **El navegador lee directamente el código, sin necesidad de terceros.** Por tanto, se le reconoce como uno de los tres lenguajes nativos de la web junto a HTML (contenido y su estructura) y a CSS (diseño del contenido y su estructura).

**SparkJava**: Spark Framework es un DSL de marco web Java simple y expresivo creado para un desarrollo rápido. La intención de Sparks es proporcionar una alternativa para los desarrolladores de Java que desean desarrollar sus aplicaciones web lo más expresivas posible y con un mínimo de repetición. Con una filosofía clara, Spark está diseñado no solo para hacerlo más productivo, sino también para mejorar su código bajo la influencia de la sintaxis elegante, declarativa y expresiva de Spark.

**Jade/Pug:** **Pug** (anteriormente conocido como [Jade](https://github.com/pugjs/pug/issues/2184)) es un motor de plantilla de [Node.js](https://nodejs.org/es/). con el que seremos capaces de escribir código **HTML** de una sintaxis mucho más sencilla, clara y directa, tanto a la hora de escribir como de leer y modificar.

**Heroku:** Es uno de los PaaS (Plataforma como servicio) más utilizados en la actualidad en entornos empresariales por su fuerte enfoque en resolver el despliegue de una aplicación. Ademas te permite manejar los servidores y sus configuraciones, escalamiento y la administración. A Heroku solo le dices qué lenguaje de backend estás utilizando o qué base de datos vas a utilizar y te preocupas únicamente por el desarrollo de tu aplicación.

**MySQL**: Es un sistema de gestión de bases de datos relacionales de código abierto (RDBMS, por sus siglas en inglés) con un modelo cliente-servidor. [RDBMS](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_bases_de_datos_relacionales) es un software o servicio utilizado para crear y administrar bases de datos basadas en un modelo relacional.

**Amazon RDS**: Amazon RDS hace que resulte sencillo configurar, utilizar y escalar implementaciones MySQL en [la nube](https://aws.amazon.com/es/what-is-cloud-computing/). Con Amazon RDS, puede implementar servidores MySQL escalables en unos minutos con una capacidad de hardware rentable y redimensionable.

**Herramientas utilizadas:**

**Trello:** [Trello](https://trello.com/) es una fabulosa herramienta para la organización de tareas. Es ideal para la coordinación de equipos de trabajo y se basa en la metodología Kanban, la cual propone un sistema de uso colaborativo.

**GitHub:** GitHub es una plataforma de **desarrollo colaborativo de software** para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git.

**Visual Studio Code:** Es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux y macOS. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código.

Manual de instalación

**Pre-Requisitos:**

1.- Visual Studio Code.

2.- MySQL Workbench

3.- Java Development Kit 8

**Instalación:**

1.- Abrir Visual Studio Code.

2.- Ejecutar el comando Ctrl+Shit P, escribir GitClone y Clonar el repositorio con la siguiente liga <https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5.git>

3.- Abrir el script “biblioteca.sql” con MySQL Workbench y ejecutar para crear la base de datos.

4.- Modificar el archivo “Conexión.java” ubicado en [*Proyecto*](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto)*/*[*Back end*](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end)*/[src](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src)/[main](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src/main)/*[*java*](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src/main/java)*/[mx](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src/main/java/mx)/[uv](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src/main/java/mx/uv)/****sw80640****/Conexión.java*

private static String url = "jdbc:mysql://TuServidorLocal:3306/biblioteca?useSSL=false&serverTimezone=UTC&useLegacyDatetimeCode=false";

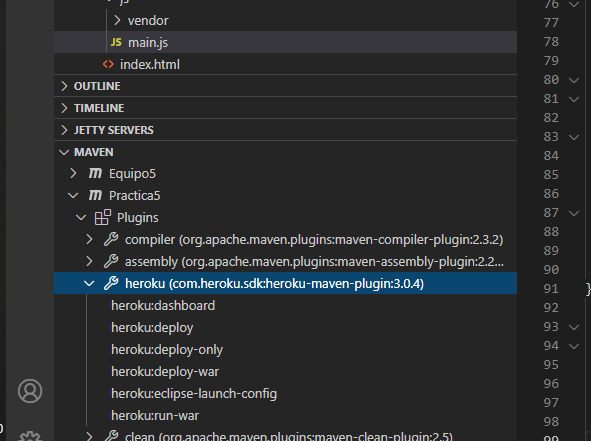
private static String driverName = "com.mysql.cj.jdbc.Driver";

private static String username = "Tu nombre de usuario";

private static String password = "Tu contraseña";

5.- Ejecutar el archivo [*Proyecto*](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto)*/*[*Back end*](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end)*/[src](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src)/*[*main*](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src/main)*/*[*java*](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src/main/java)*/*[*mx*](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src/main/java/mx)*/[uv](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto/Back%20end/src/main/java/mx/uv)/****sw80640****/App.java*

* *En caso de ya tener un proyecto heroku en el cual desplegar el back end, en visual studio aparecerá en el apartado Maven “Heroku” y después se da click en deploy para desplegarlo en línea.*



6.- Ejecutar el archivo [*Proyecto*](https://github.com/Emanoxxx/Proyecto_equipo5/tree/main/Proyecto)*/Front end/SitioWeb/index.html con la opción “Open whit Live Server” para poder consumir el servicio desde la página web.*