



Facultad de Ingeniería y Ciencias Aplicadas

PROGRAMACIÓN IV

2021

Nombres: Doménica Rueda, Emilio Salazar & Patricia
Zurita

IDEA DE PROYECTO

Aplicación de entretenimiento en tendencia

Introducción y descripción general

Las actividades de ocio son importantes ya que aportan diversión a la vida cotidiana del ser humano y muchas veces este mismo no sabe qué hacer o no conoce las tendencias del momento y nuevos estrenos, ya sea de música, videojuegos, series, películas, entre otros. Por esta razón, se ha decidido desarrollar un aplicativo web, escritorio y móvil que reúna las características necesarias para garantizarle al usuario un entorno de entretenimiento nuevo, agradable y amigable. El aplicativo se dividirá en tres secciones, el primero de videojuegos, el segundo de música y el tercero de series y películas. En cada una de dichas secciones se encontrarán las tendencias del momento las cuales tendrán una descripción, un nombre y el lugar donde se lo puede jugar, escuchar o visualizar; o a su vez la fecha de próximo estreno si aún no se encuentra disponible.

El usuario podrá realizar todas las actividades anteriormente mencionadas si primeramente acceden a una cuenta personal que deberán crear previamente, con el fin de que la información e interacción que realicen en el sistema sea guardado y así brindarle un entorno seguro al usuario. Toda esta información será almacenada en una base de datos la cual se irá actualizando según vayan surgiendo nuevas tendencias y así el usuario pueda mantenerse en contacto con su entretenimiento preferido.

CASOS DE USO

Caso de uso 1: Crear Cuenta o iniciar sesión

Cuando el usuario tenga una cuenta previamente creada deberá seguir los siguientes pasos:

1. El usuario deberá ingresar el correo electrónico con el que se registró previamente.
2. El usuario deberá ingresar la contraseña con la que se registró previamente.
3. Si el usuario ingresó los datos correctos accederá a la aplicación exitosamente.
4. Caso contrario, si el usuario no posee una cuenta, deberá realizar un registro de esta, siguiendo los siguientes pasos:
 - 4.1 El usuario deberá ingresar un correo electrónico valido y contraseña para completar con el registro.
 - 4.2 El usuario deberá ingresar dos veces la contraseña con el fin de validarla.

Caso de uso 2: Desplegar contenido de entretenimiento

Cuando el usuario este dentro de la aplicación tendrá que elegir entre tres secciones: Películas & series, Videojuegos y Música, donde deberá seguir los siguientes pasos:

1. El usuario deberá seleccionar la sección a la que desea acceder (**Películas & series, Videojuegos y Música**).
2. Una vez que el usuario este dentro de la sección deseada se le desplegara en pantalla el contenido en tendencia con respecto a cada sección.
3. El usuario podrá seleccionar **la película, serie, videojuego o canción** que sea de su interés.
4. El usuario podrá visualizar información relevante acerca del contenido de entretenimiento elegido (**actores, trama, año de lanzamiento, título, autor, duración, imagen, etc.**)
5. Si el contenido que ha elegido aún no ha sido estrenado podrá visualizar información detallada acerca de su lanzamiento y en que plataforma lo puede ver, jugar o escuchar.
6. En caso de que el usuario desee regresar a la ventana principal podrá hacerlo mediante un icono que le permitirá dirigirse hacia esta.

Caso de uso 3: Buscar título de interés

Si el usuario desea buscar un título específico de su interés deberá seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar una de las secciones presentes en el menú (**Películas & series, Videojuegos y Música**).
2. Dirigirse al cuadro de texto presente en pantalla para realizar su búsqueda.
3. Introducir el título que desea buscar.
4. Seleccionar el botón “Buscar” ubicado en pantalla.
5. Visualizar si el título buscado se encuentra vigente, en caso de que si, podrá visualizar información detallada del mismo.

Caso de uso 4: Navegar entre páginas

En caso de que el usuario desee viajar entre páginas para visualizar todos los títulos publicados deberá:

1. Seleccionar una de las secciones presentes en el menú (**Películas & series, Videojuegos y Música**).
2. Dirigirse al final de la ventana.
3. Seleccionar el número de página a la cual desea dirigirse.
4. Visualizar en pantalla el contenido disponible en la misma.

Caso de uso 5: Ordenar títulos

En caso de que el usuario desee ordenar el contenido presente en el aplicativo podrá hacerlo siguiendo los siguientes pasos:

1. Seleccionar una de las secciones presentes en el menú (**Películas & series, Videojuegos y Música**).
2. Seleccionar “Nombre” de tal forma que todos los títulos presentes se ordenarán en orden alfabético.
 - 2.1 Si el usuario vuelve a dar clic en “Nombre” los títulos se ordenaran descendentemente.
3. Seleccionar “Fecha Lanzamiento” de tal forma que los títulos presentes se ordenaran de la fecha más actual a la menos actual.
 - 3.1 Si el usuario vuelve a dar clic en “Fecha Lanzamiento” los títulos se ordenarán de la fecha menos actual a la más actual.

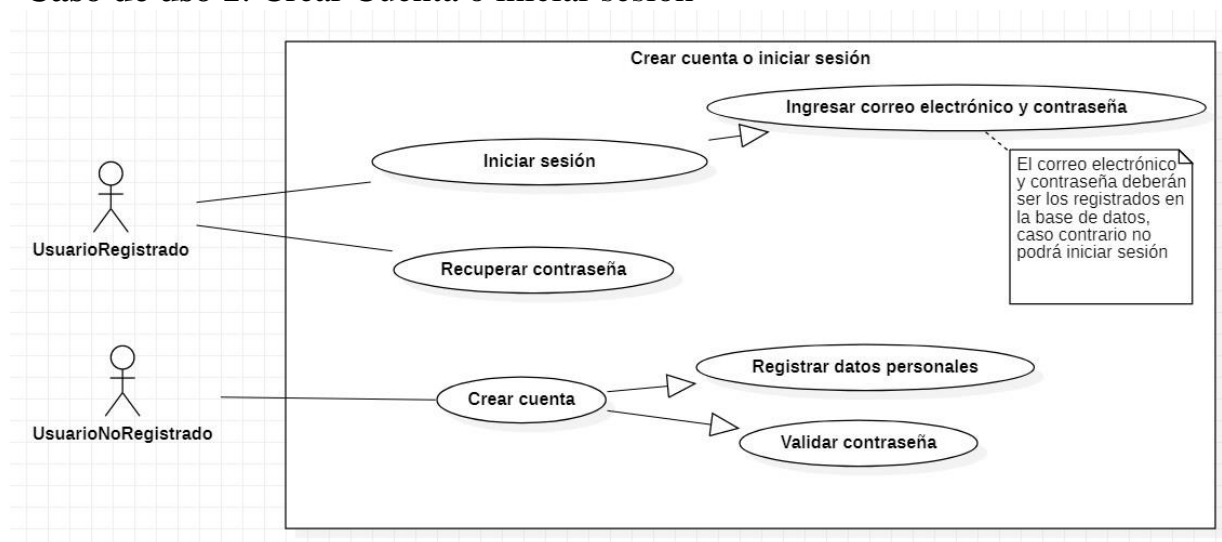
Caso de uso 6: Editar contenido

El usuario podrá visualizar el contenido de un título en específico mediante el botón “Details” sin embargo para editar el contenido presente, podrá hacerlo siguiendo dichos pasos:

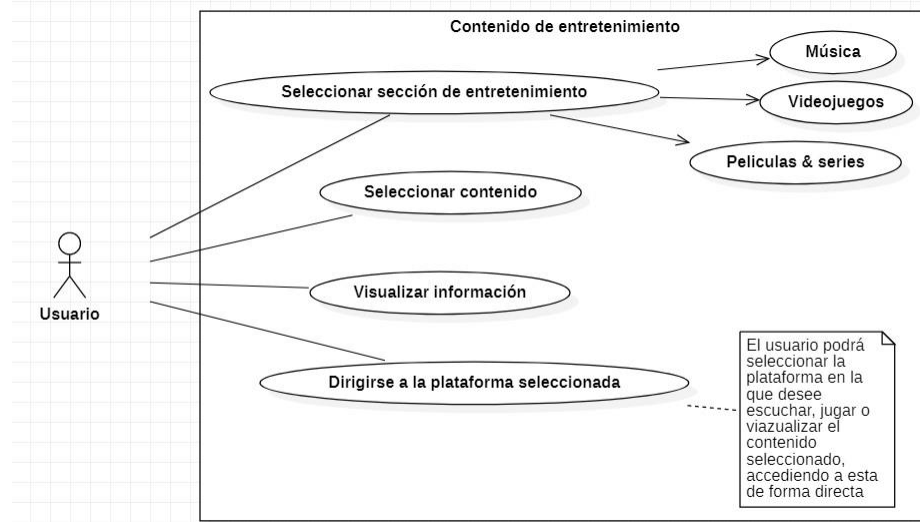
1. Iniciar sesión en la aplicación mediante un correo electrónico y contraseña válidos.
2. Seleccionar una de las secciones presentes en el menú (**Películas & series, Videojuegos y Música**).
3. Dirigirse al título de interés y seleccionar “Editar”
 - 3.1 El usuario podrá editar: Tipo, Nombre, Lugar de visualización, Descripción, Actores, director, Duración y Fecha de lanzamiento.
 - 3.2 Seleccionar “Save” con el fin de que los cambios realizados se guarden en la base de datos.
4. Si el usuario desea borrar un título deberá:
 - 4.1 Seleccionar “Delete”
 - 4.2 Seleccionar “Delete” una segunda vez con el fin de confirmar si el título seleccionado en verdad se quiere quitar si no es así podrá regresar a la lista al seleccionar “Back to List”.

DIAGRAMAS DE CASO DE USO

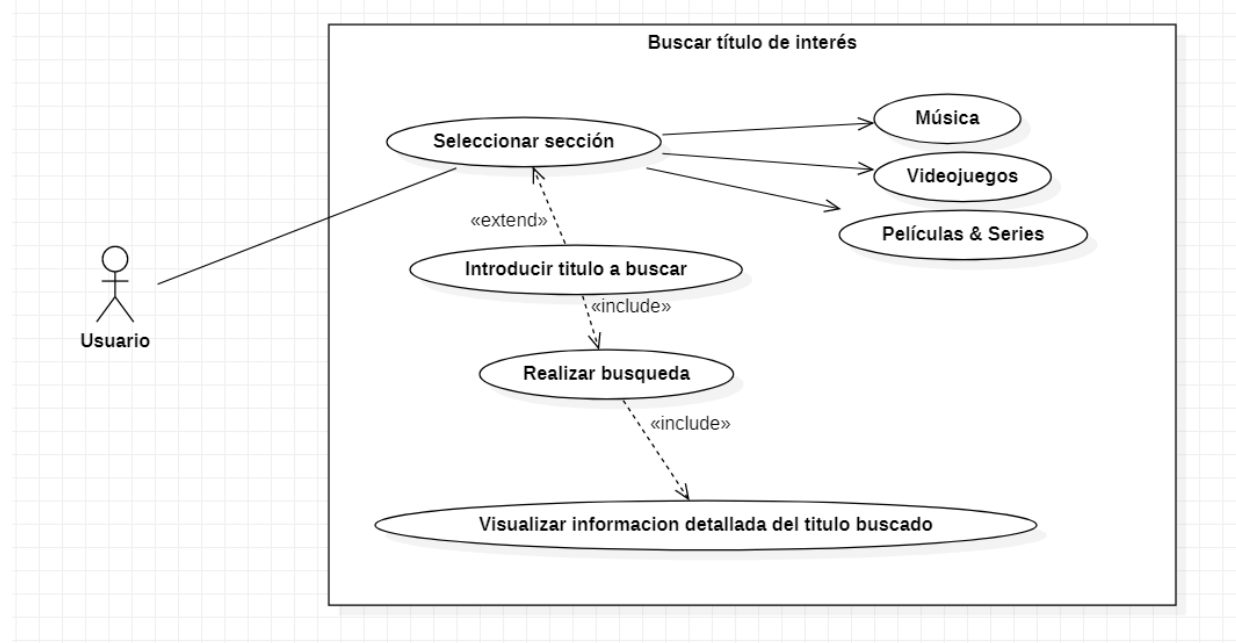
Caso de uso 1: Crear Cuenta o iniciar sesión



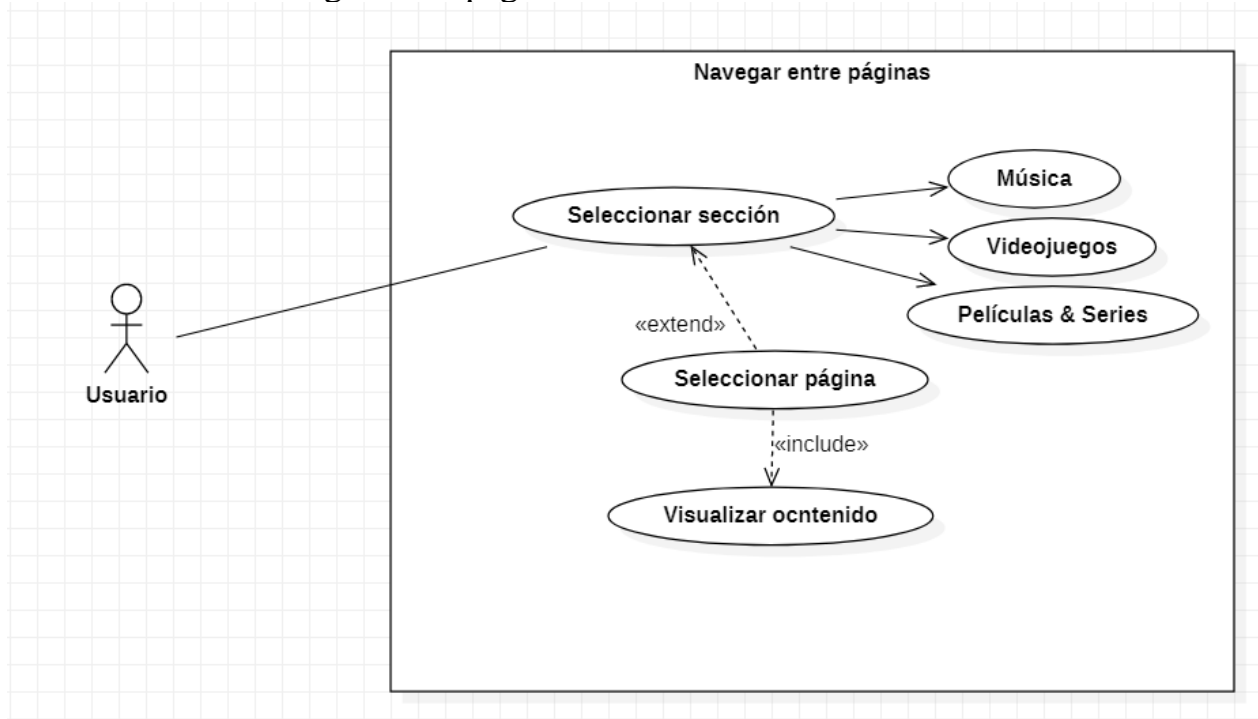
Caso de uso 2: Desplegar contenido de entretenimiento



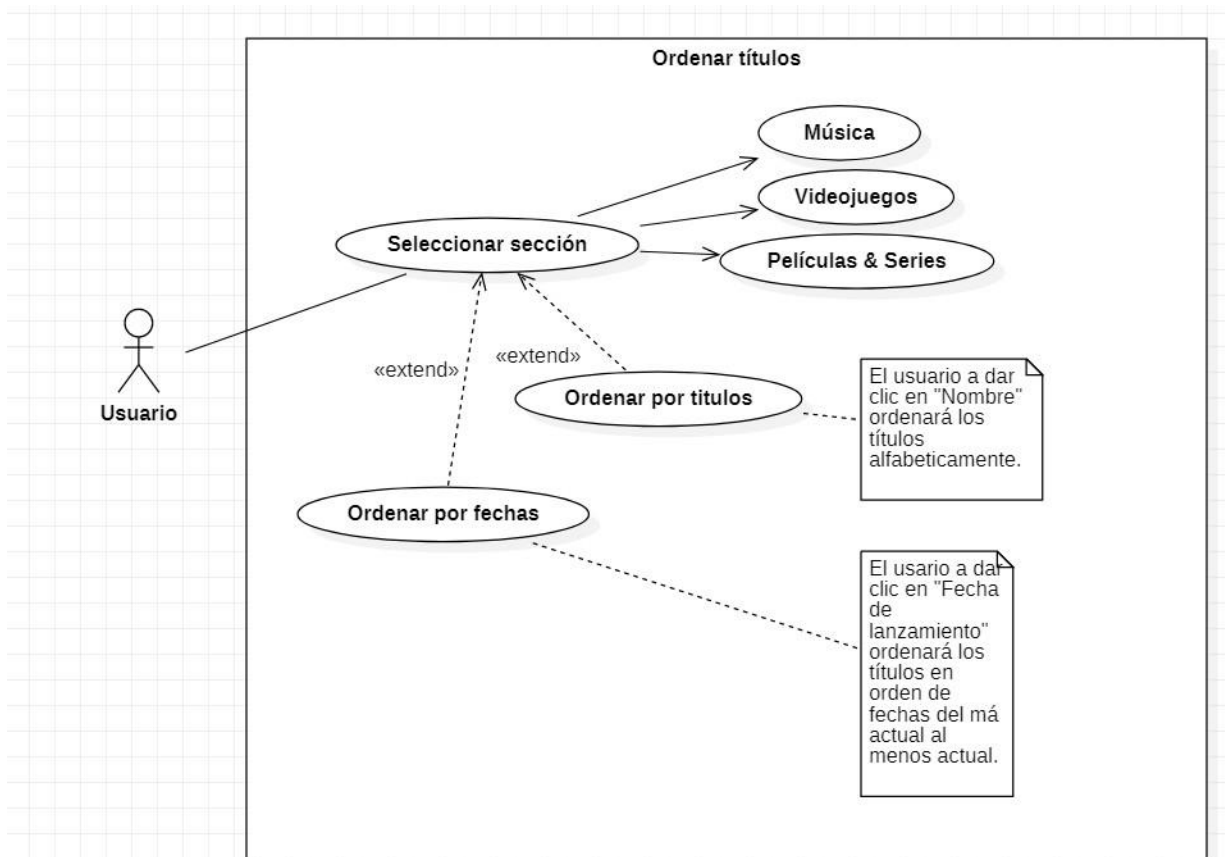
Caso de uso 3: Buscar título de interés



Caso de uso 4: Navegar entre páginas



Caso de uso 5: Ordenar títulos



Caso de uso 6: Editar contenido

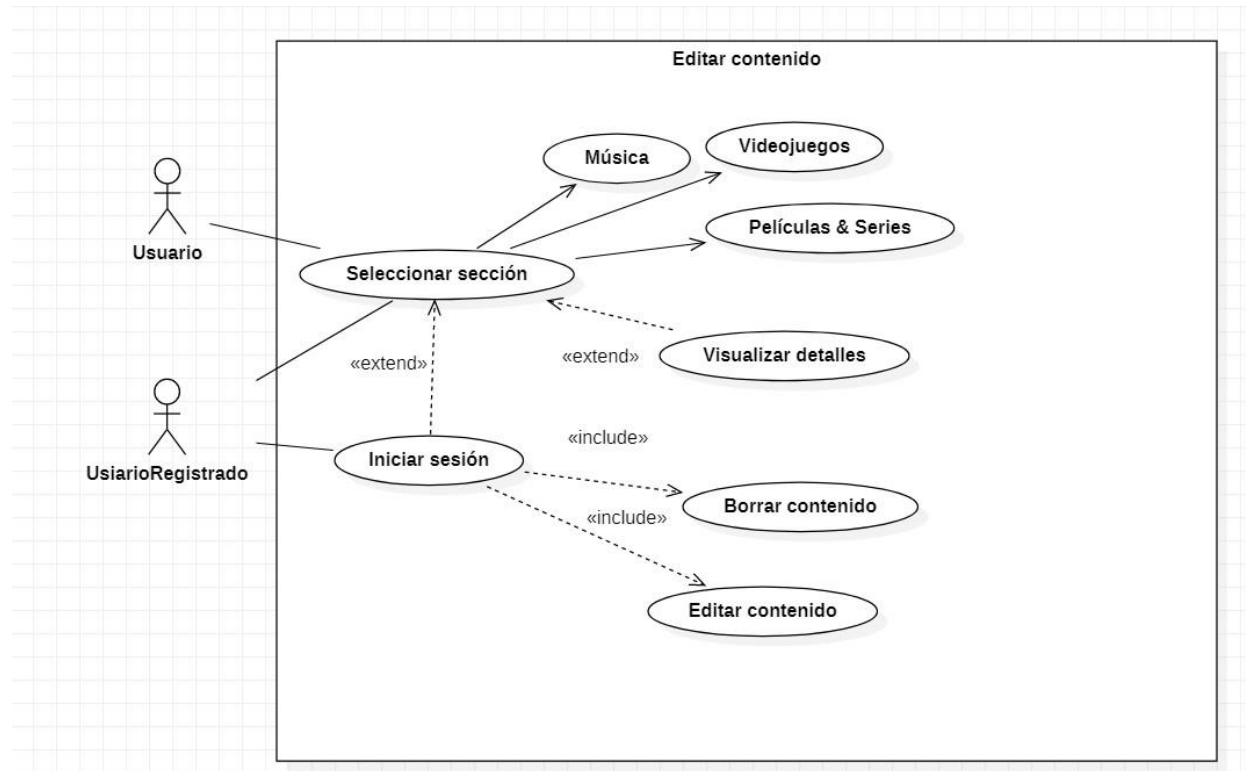
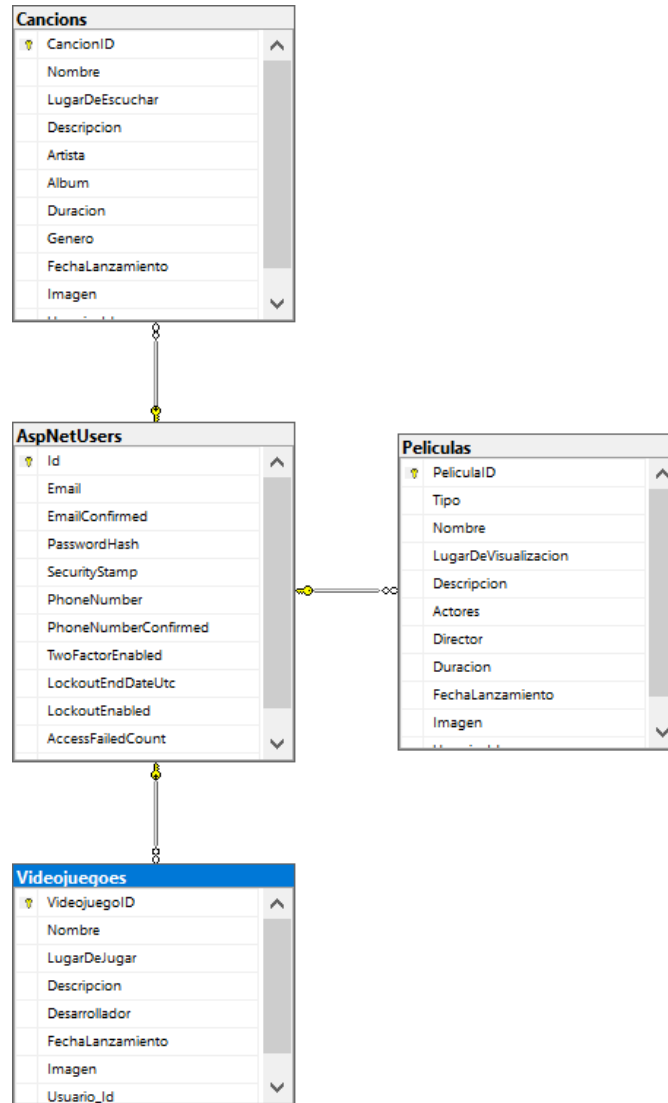


GRÁFICO DEL MODELO ACTUALIZADO DE LA BASE DE DATOS



PROCEDIMIENTO PARA LA EJECUCIÓN DE TODA LA SOLUCIÓN

Clonar el Proyecto

1. Copiar el link de github que corresponde al proyecto (<https://github.com/EmilioJSalazar/ProgramacionIV-UltimateFun>)
2. Abrir Visual Studio
3. Seleccionar "Clonar repositorio"



4. Pegar el link

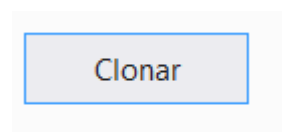
Clonar un repositorio

Escribir una dirección URL de repositorio de GIT

Ubicación del repositorio

Ruta de acceso

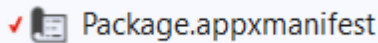
5. Seleccionar "Clonar"



Para abrir el proyecto deberá copiar el link de github para poder clonar el mismo

Una vez abierto la API y La aplicación universal de windows deberá realizar lo siguiente:

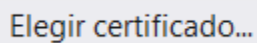
1. En el Explorador de soluciones dirigirse al archivo Package.appxmanifest y abrirlo



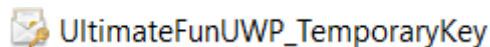
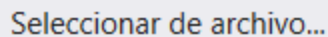
2. Seleccionar "Empaquetado" del menú superior que se muestra en pantalla



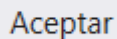
3. Seleccionar "Elegir certificado"



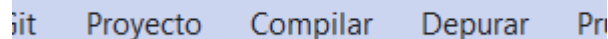
4. Seleccionar el botón "Seleccionar de archivo" y elegir el archivo "UltimateFunUWP_TemporaryKey" el cual se debió descargar previamente en el equipo (el archivo se encuentra adjuntado en la carpeta de la entrega).



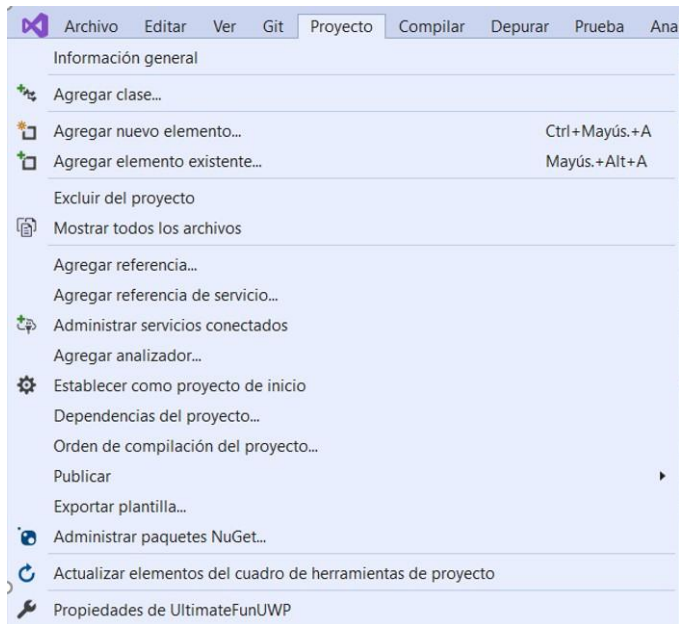
5. Abrir el archivo y poner aceptar



6. Dirigirse al menú superior de Visual estudio y dar clic en "Proyecto"



7. Abrir "Propiedades de UltimateFun"



8. Seleccionar "Firma"

Aplicación

Compilación

Eventos de compilación

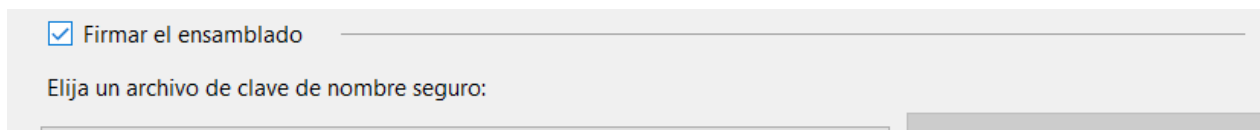
Depurar

Rutas de acceso de referencias

Firma

Análisis de código

9. Activar el visto de "Firmar el ensamblado"

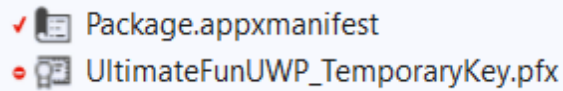


10. Elegir el archivo "UltimateFunUWP_TemporaryKey" nuevamente, aunque ya se encuentre seleccionado.

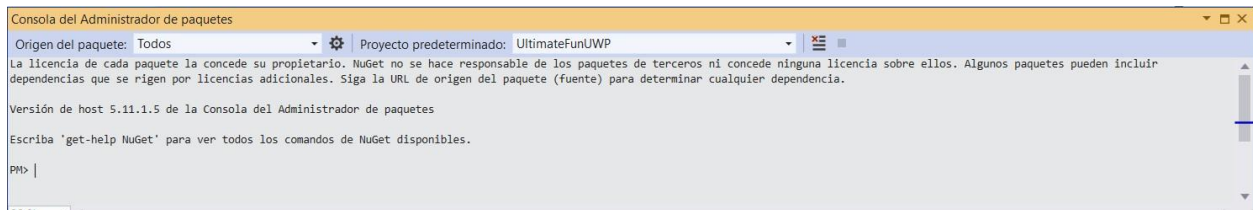
11. Recompilar solución

12. Dirigirse al Explorador de soluciones y dar un clic en el archivo "UltimateFunUWP_TemporaryKey"

13. Verificar que el archivo ya NO contenga una "X"



14. Dirigirse a la consola del administrador de paquetes



15. Introducir la siguiente linea: Update-Package

Microsoft.CodeDom.Providers.DotNetCompilerPlatform -r

16. Abrir los archivos dentro de la API y dirigirse al archivo Webconfig y dentro de el, cambiar el nombre del servidor (colocar el nombre se su servidor e instancia).



`lata source=DESKTOP-AOB3SL3\SQLEXPRESS;initial cata.`

Abrir el Script de la aplicacion:

1. Abrir el script de la base de datos de la aplicacion mediante el Microsoft SQL Servermanagment studio y ejecutarlo (el script se encuentra adjunto en la carpeta de la entrega del proyecto.)

Ejecutar soluciones:

1. Ejecutar la API, dando clic derecho sobre la solucion, seleccionar Depurar y finalmente nueva instancia
2. Ejecutar la aplicacion UWP, dando clic derecho sobre la solucion, seleccionar Depurar y finalmente nueva instancia
3. Los usuarios válidos dentro de la base de datos son:

Usuario: Patty

Contraseña: 123

Usuario: Dome

Contraseña: 123

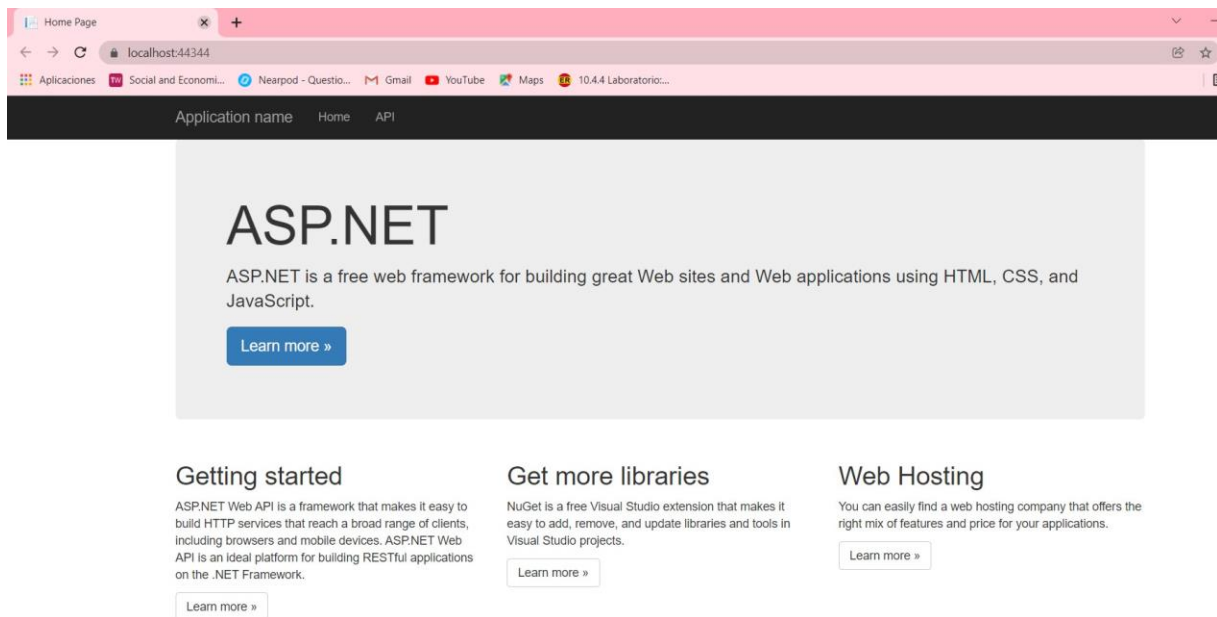
Usuario: Emilio

Contraseña: 123

Usuario: Juan

Contraseña: 123

4.





Home



Q

Ultimate Fun

"

Es una aplicacion donde podrâs encontrar los tî'tulos de las dltimas tendencias en el mundo del entretenimiento o sus proximos lanzamientos y asi puedas decidir fâcilmente la opcion mas djvertida y entretenida de pasar tu dia, tarde o noche! Asi que.....¿Qué deseas hacer hoy?

"



Aqui encontrarâs las tendencias del momento y proximos estrenos.

Aqui encontrarâs los videojuegos mas virales en el mundo del gaming.

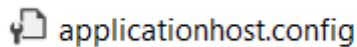
Aqui encontrarâs los éxitos musicales de todo tipo de género mas escuchados en el momento.

UltimateFun APP Móvil

1. Abrir el explorador de archivos y abrir la carpeta donde se encuentra el proyecto
2. Abrir la carpeta .vs



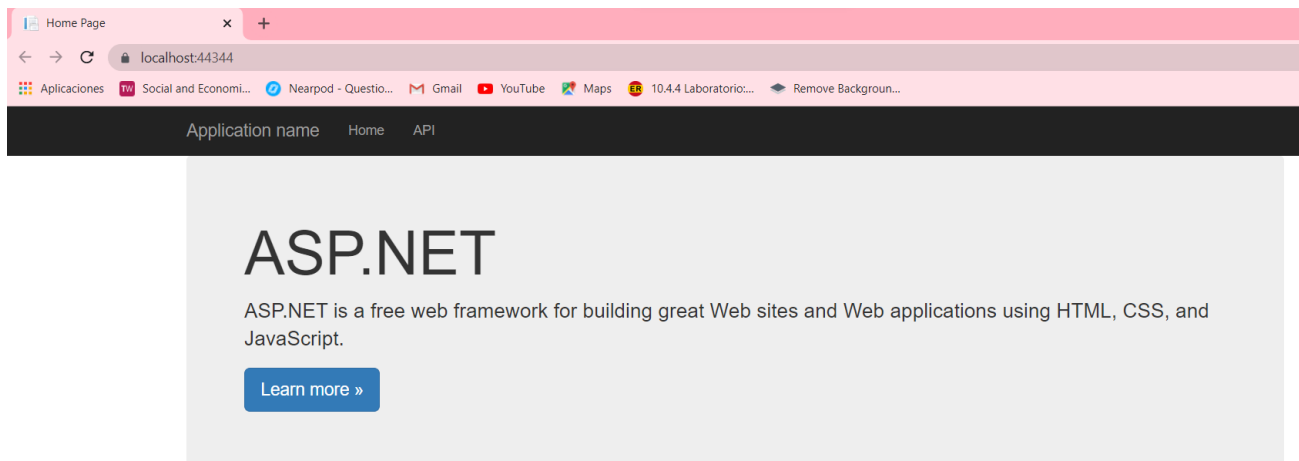
3. Abrir la carpeta UltimateFun/config y finalmente abrir el archivo applicationhost.config



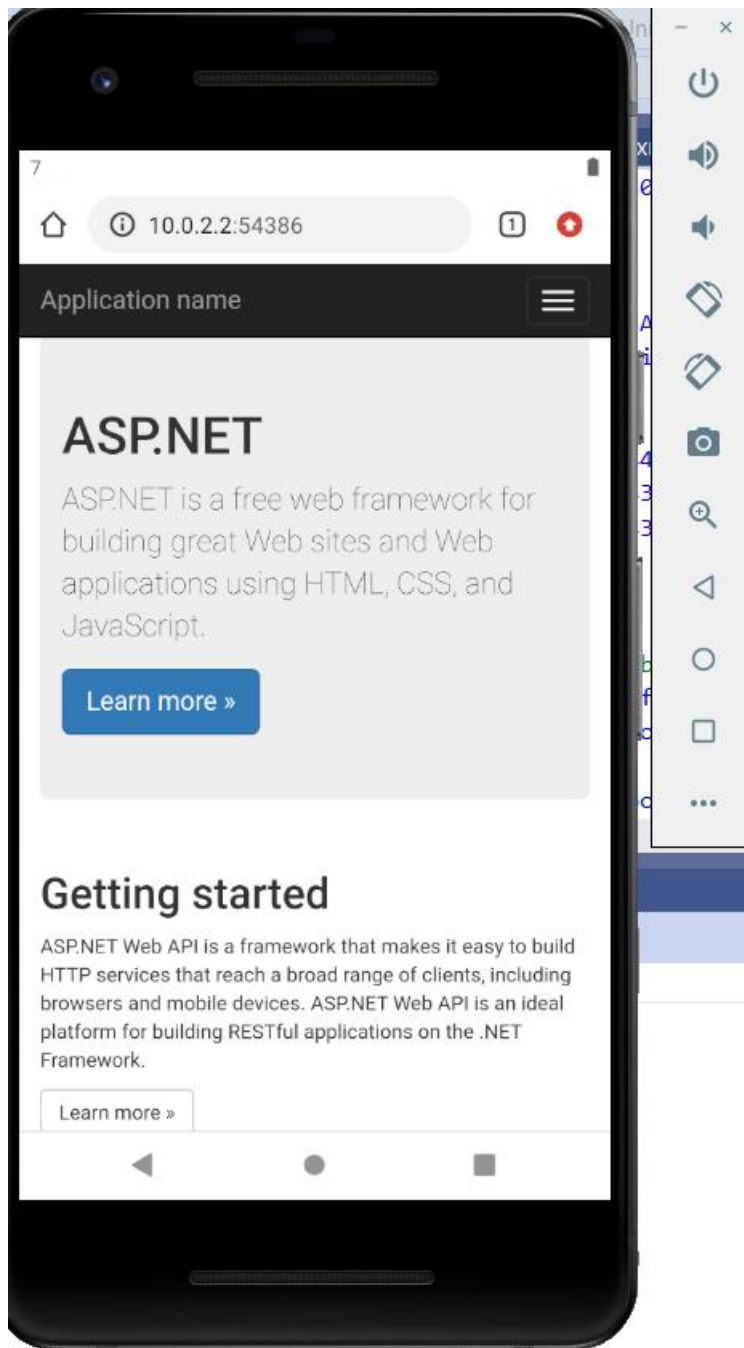
4. Dentro del archivo, modificar el binding con el protocolo 54386 cambiar la palabra localhost por 127.0.0.1

```
<site name="APIUltimateFun" id="2">
  <application path="/" applicationPool="Clr4IntegratedAppPool">
    <virtualDirectory path="/" physicalPath="C:\Xamarin\3\APIUltimateFun" />
  </application>
  <bindings>
    <binding protocol="https" bindingInformation="*:44344:localhost" />
    <binding protocol="http" bindingInformation="*:54386:127.0.0.1" />
  </bindings>
</site>
```

5. Guardar los cambios
6. Depurar la API



7. Depurar la App Móvil
8. Abrir la API en el emulador con el Uri => <http://10.0.2.2:54386>



9. Listo! podrás utilizar la app sin problemas

