

# Creación, desarrollo e implementación de una aplicación/enciclopedia visual interactiva



**IES Juan Bosco**

(CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web)

**Manual de Usuario**

Curso 2023/24

# **Memoria del Proyecto**

## **ÍNDICE**

1.- Objetivo .....	3
2.- tecnologías utilizadas.....	4
3.- Modelación de datos .....	5
4.- puesta en marcha .....	7
5.- Paso a Paso .....	8

# 1.- OBJETIVO

**Mediante este documento, mi objetivo es brindar una exposición amplia de los requisitos necesarios para llevar a cabo con éxito la implementación del Documento Técnico.** La implementación realizada se trata de un prototipo del proyecto, lo que implica que es una versión funcional y válida, sobrepasando el nivel de una simple maqueta. Sin embargo, es importante tener en cuenta que esta implementación no abarca la totalidad de las funcionalidades planificadas para el proyecto final.

El prototipo implementado supone un objetivo significativo en el desarrollo del proyecto, ya que permite validar y demostrar las principales características y conceptos clave del sistema. Asimismo, proporciona una base sólida para evaluar la viabilidad técnica y operativa del programa en su ámbito.

Es importante destacar que, pese a que el prototipo no incluye todas las funcionalidades previstas, su diseño y desarrollo han sido guiados por un enfoque centrado en la recolección de resultados relevantes y característicos. Esto me ha permitido realizar pruebas y obtener retroalimentación a corto plazo, lo cual resultará útil para la mejora del proyecto en futuras conversiones.

A pesar de que el prototipo no alcanza el nivel de una aplicación completamente funcional, su existencia es fundamental para orientar y respaldar el proceso de desarrollo. La sapiencia adquirida a lo largo de esta etapa me permitirá abordar de manera más efectiva la implementación final, garantizando así la entrega de un conjunto aplicativo de funcionalidad completa y satisfactoria.

## 2.- TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

Para el Front-End se ha utilizado **Bootstrap**, que es muy flexible y adaptable al entorno, además debido a su funcionamiento por parte asíncrona también utilizo **JQuery/Ajax** ya que conjuntan bastante bien el árbol **DOM** con **JavaScript**.

El Back-End está completamente desarrollado en **PHP** ya que es simple y vasto en cuanto a características y recursos.

En cuanto a la implementación de una base de datos, en este caso se ha escogido una base tipo **SQL** para proporcionar mayor integridad de datos y velocidad sobre consultas, que es el principal uso en la aplicación. Usaremos una Base de Datos **MySQL** localizada en un servidor **Apache**.

### 3.- MODELACIÓN DE DATOS

Manejaremos una instancia **MySQL** con una base de datos llamada “**pokedex**”, y cuatro tablas distintas: **usuarios**, **pokemon**, **tipo** y **fotos**.

A continuación mostraré la estructura de la base de datos y ejemplo con su respectivo mapa relacional:

```
Tabla `fotos` ( `idfoto` int(11) NOT NULL,  
  `direccion` varchar(200) NOT NULL,  
  `numPokemon` int(11) NOT NULL,  
  `principal` tinyint(1) NOT NULL  
)  
(`idfoto`, `direccion`, `numPokemon`, `principal`)  
(1, '1.png', 1, 1)
```

-

```
Tabla `pokemon` ( `numPokedex` int(11) NOT NULL,  
  `nombre` varchar(200) NOT NULL,  
  `descripcion` text NOT NULL,  
  `categoria` varchar(200) NOT NULL,  
  `tipoPrimario` int(11) NOT NULL,  
  `tipoSecundario` int(11) NOT NULL,  
  `habilidad` varchar(200) NOT NULL,  
  `habilidadOculta` varchar(200) NOT NULL,  
  `peso` float NOT NULL,  
  `altura` float NOT NULL,  
  `color` varchar(200) NOT NULL,
```

```

`generacion` varchar(200) NOT NULL,
`huella` varchar(200) NOT NULL,
`grito` varchar(200) NOT NULL
)
(`numPokedex`, `nombre`, `descripcion`, `categoria`, `tipoPrimario`, `tipoSecundario`, `habilidad`, `habilidadOcultas`, `peso`, `altura`, `color`, `generacion`, `huella`, `grito`)

```

(1, 'Bulbasaur', 'A Bulbasaur es fácil verle echándose una siesta al sol. La semilla que tiene en el lomo va creciendo cada vez más a medida que absorbe los rayos del sol.', 'Semilla', 12, 17, 'Espesura', 'Clorofila', 6.9, 0.7, 'Verde', 'Primera', '1.png', '1.ogg')

-

```

Tabla `tipo` ( `id` int(11) NOT NULL,
`nombre` varchar(200) NOT NULL,
`foto` varchar(200) NOT NULL
)
(`id`, `nombre`, `foto`)
(1, 'acero', 'acero.png')

```

-

```

Tabla `usuarios` ( `idusu` int(11) NOT NULL,
`email` varchar(200) NOT NULL,
`contras` varchar(200) NOT NULL,
`nombre` varchar(50) NOT NULL,
`pokemonfavorito` int(11) NOT NULL,
`fecha` date NOT NULL
)
(`idusu`, `email`, `contras`, `nombre`, `pokemonfavorito`, `fecha`)
(2, 'aitor@gmail.com', '$2y$10$0D0Jlzf09I5fuy4L1BdJTeMS4P1hNM8wH7UkCRNy6VYr', 'Aitor', 0, '2002-05-11')

```

## 4.- PUESTA EN MARCHA

Tanto el Proyecto como la Documentación han sido importados públicamente a GitHub para su libre revisión y uso.

Para el Front-End/Vista:

[https://github.com/Gheish/repositorioCheca/tree/main/ProyectoTFG\\_Aitor\\_Checa/Proyecto\\_Pokedex\\_Aitor\\_Checa/vistas](https://github.com/Gheish/repositorioCheca/tree/main/ProyectoTFG_Aitor_Checa/Proyecto_Pokedex_Aitor_Checa/vistas)

Para el Back-End/Modelo:

[https://github.com/Gheish/repositorioCheca/tree/main/ProyectoTFG\\_Aitor\\_Checa/Proyecto\\_Pokedex\\_Aitor\\_Checa/modelo](https://github.com/Gheish/repositorioCheca/tree/main/ProyectoTFG_Aitor_Checa/Proyecto_Pokedex_Aitor_Checa/modelo)

Para la Documentación Técnica:

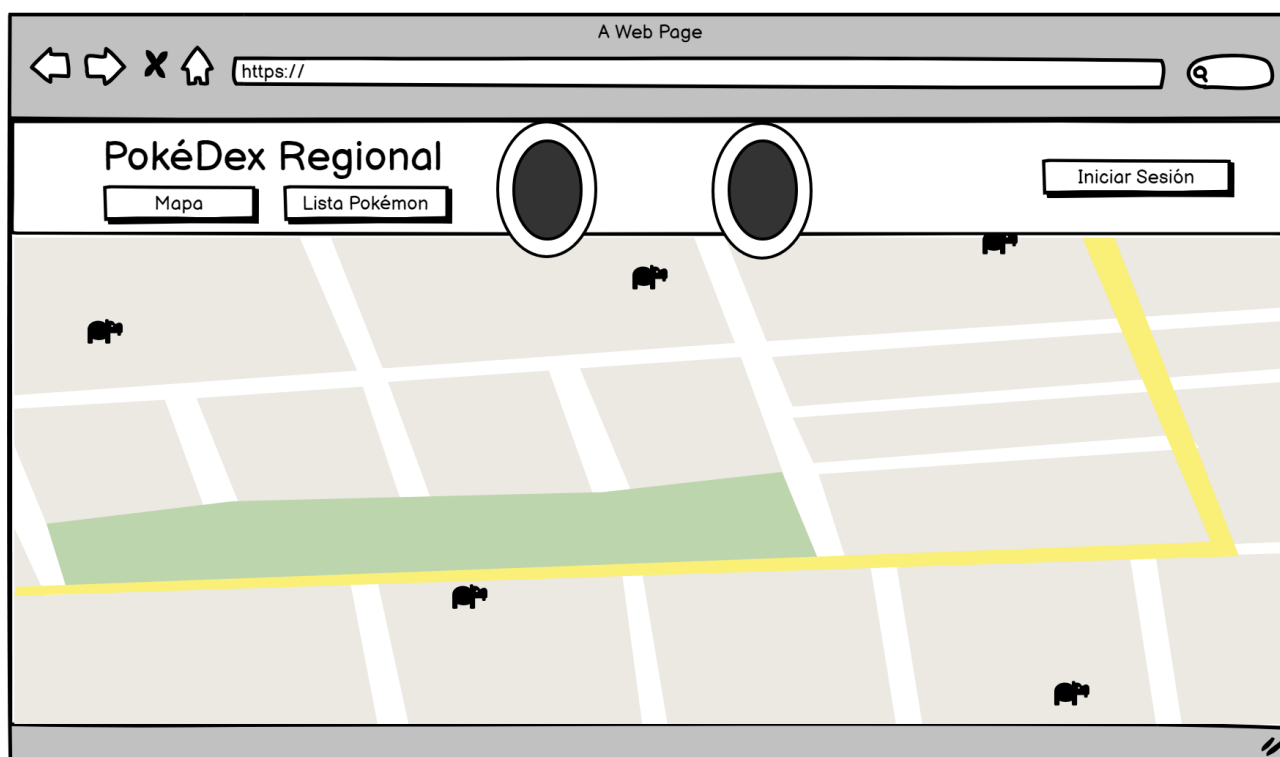
[https://github.com/Gheish/repositorioCheca/tree/main/ProyectoTFG\\_Aitor\\_Checa/Memoria\\_de\\_Proyecto\\_Aitor\\_Checa.pdf](https://github.com/Gheish/repositorioCheca/tree/main/ProyectoTFG_Aitor_Checa/Memoria_de_Proyecto_Aitor_Checa.pdf)

## 5.- PASO A PASO

A continuación muestro los siguientes apartados del Proyecto:

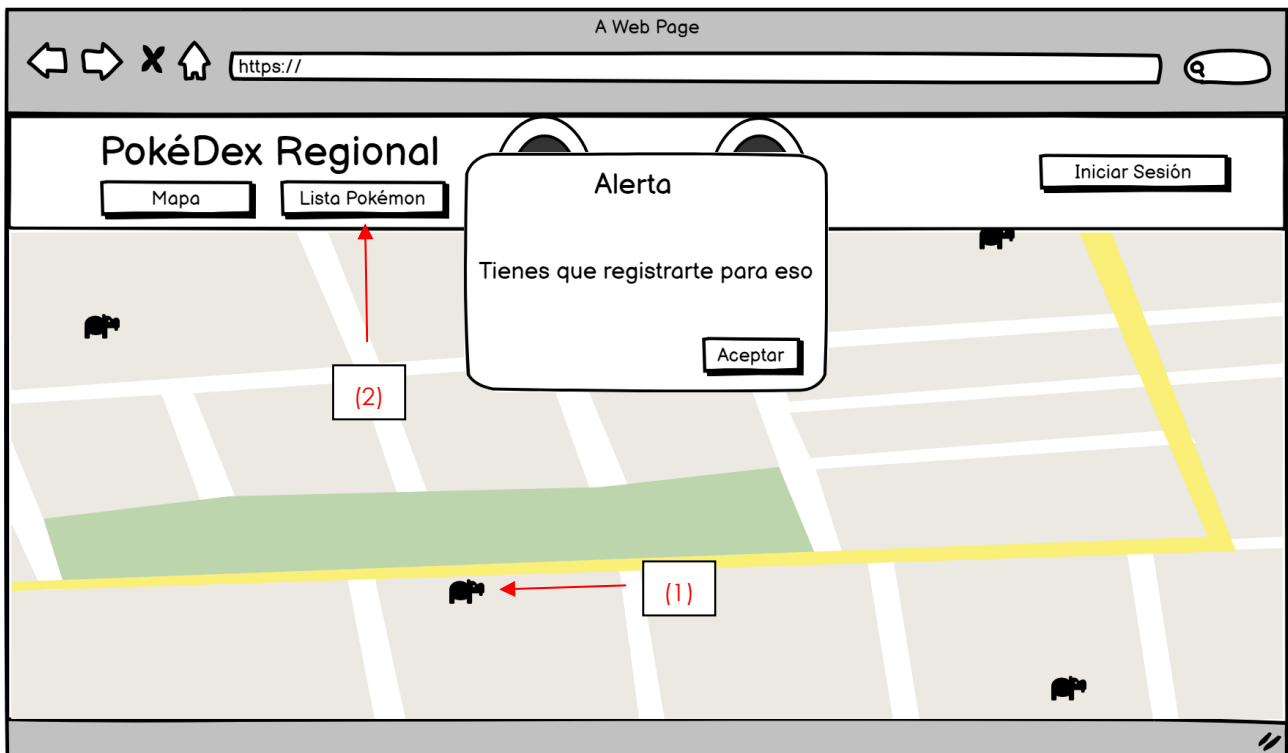
(imágenes hechas en <https://balsamiq.com>)

Ésta es la Principal, contiene un mapa donde hay iconos y varios botones que cumplen diversas funciones.

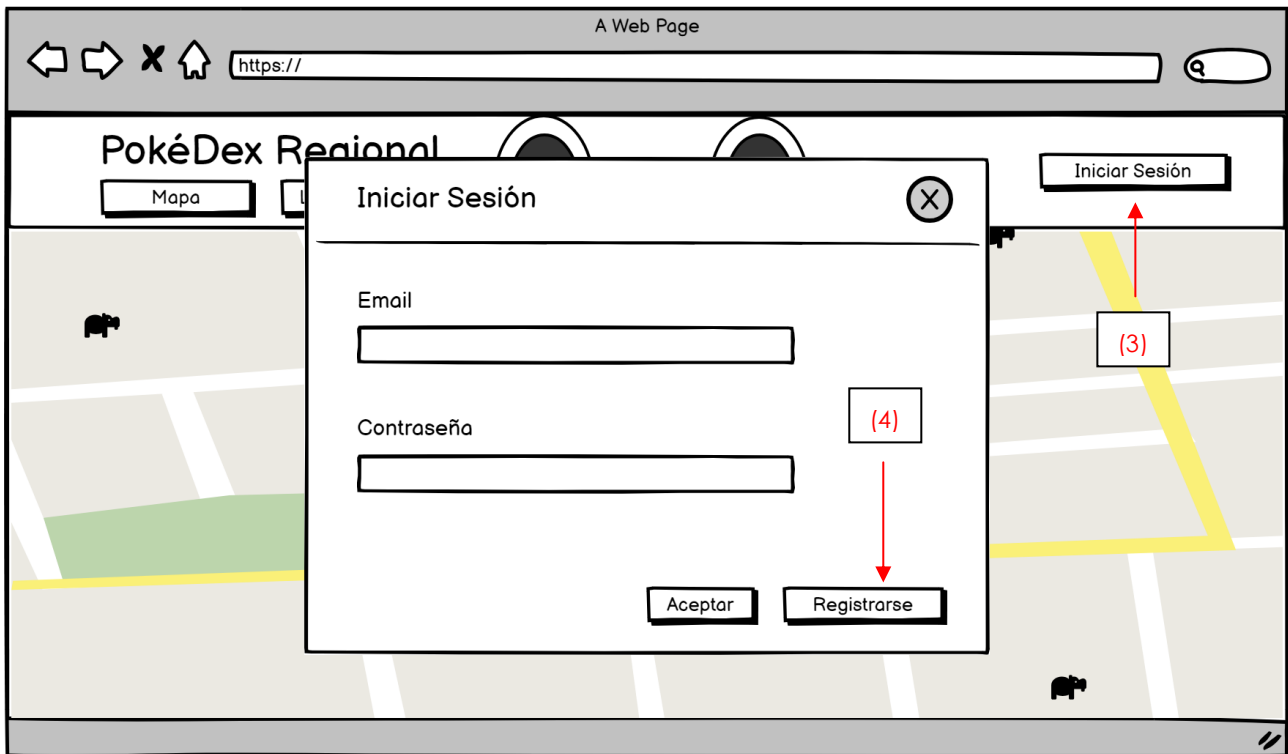




Si haces clic a alguno de los iconos<sup>(1)</sup>, que representan “Pokémon”, o al botón de la lista<sup>(2)</sup>, te aparece el siguiente mensaje.



Para ello tendrás que iniciar sesión, con lo cual tendrás que hacer clic en el botón respectivo<sup>(3)</sup>, donde introducirás tu correo y tu contraseña en caso de ya tener una cuenta, caso contrario darle al botón de registro<sup>(4)</sup>.



Ésta es la pantalla de Registro, donde tendrás que introducir tu nombre, correo, contraseña y fecha de nacimiento antes de darle al botón de registro<sup>(5)</sup>. (Todos los campos son obligatorios)

The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The website header is "PokéDex Regional" and includes navigation links "Mapa" and "Lista Pokémon", along with a user profile "alguien@example.x" and a "Cerrar Sesión" button. The main content area is titled "Registro" and contains a form with the following fields: "Nombre" (text input), "Email" (text input), "Contraseña" (text input), and "Fecha Nacimiento" (date picker with a calendar icon). A red arrow points from a box labeled "(5)" to the "Registrarse" button at the bottom of the form.

Nombre

Email

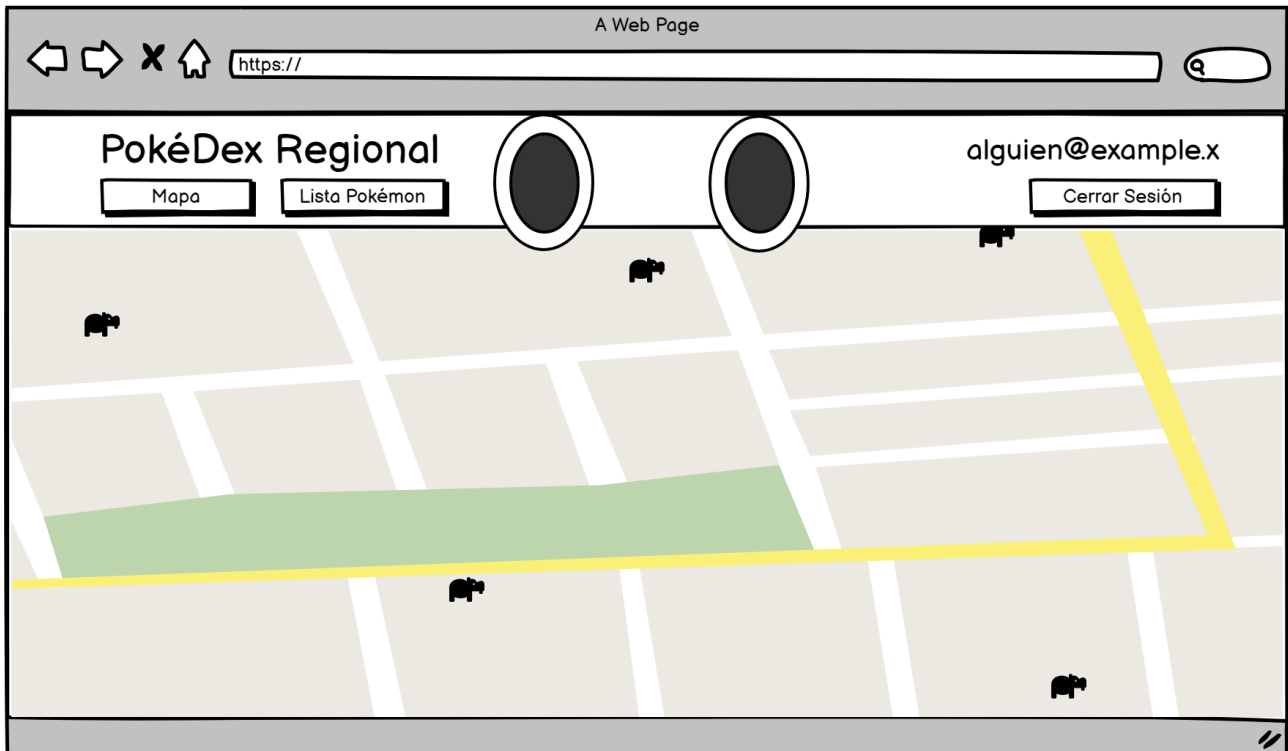
Contraseña

Fecha Nacimiento

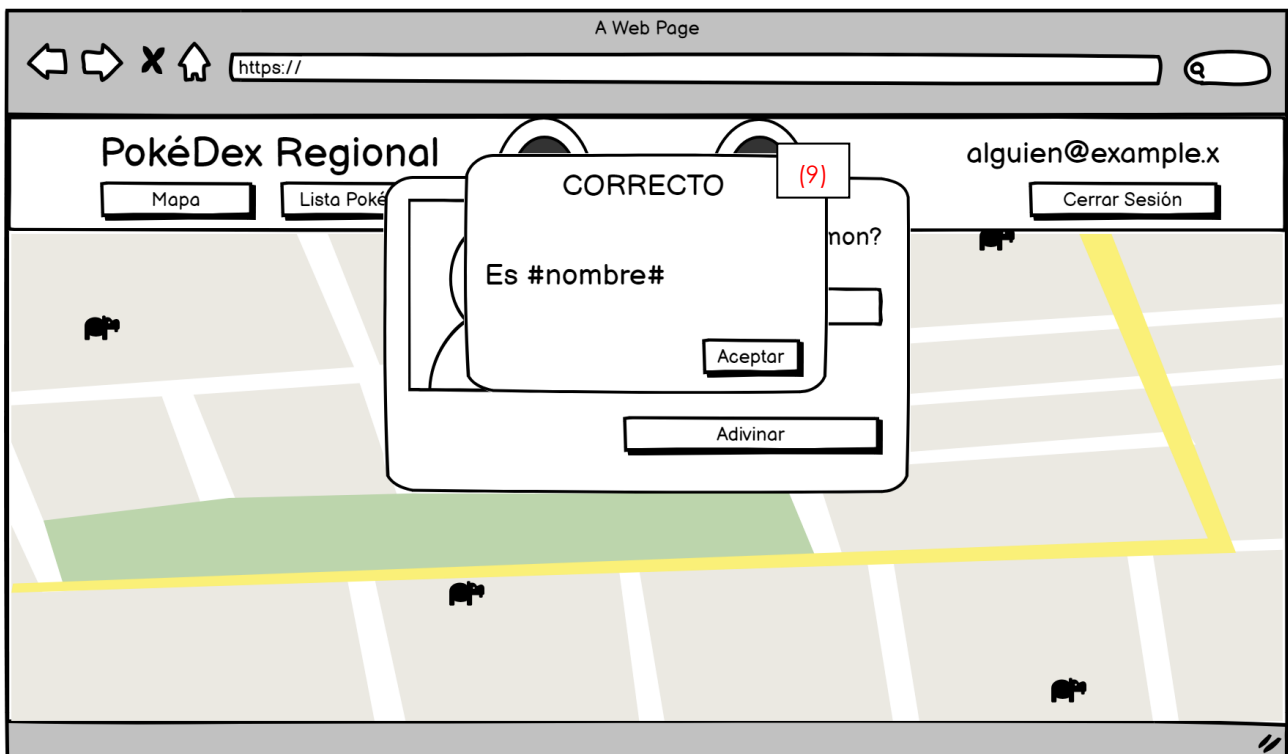
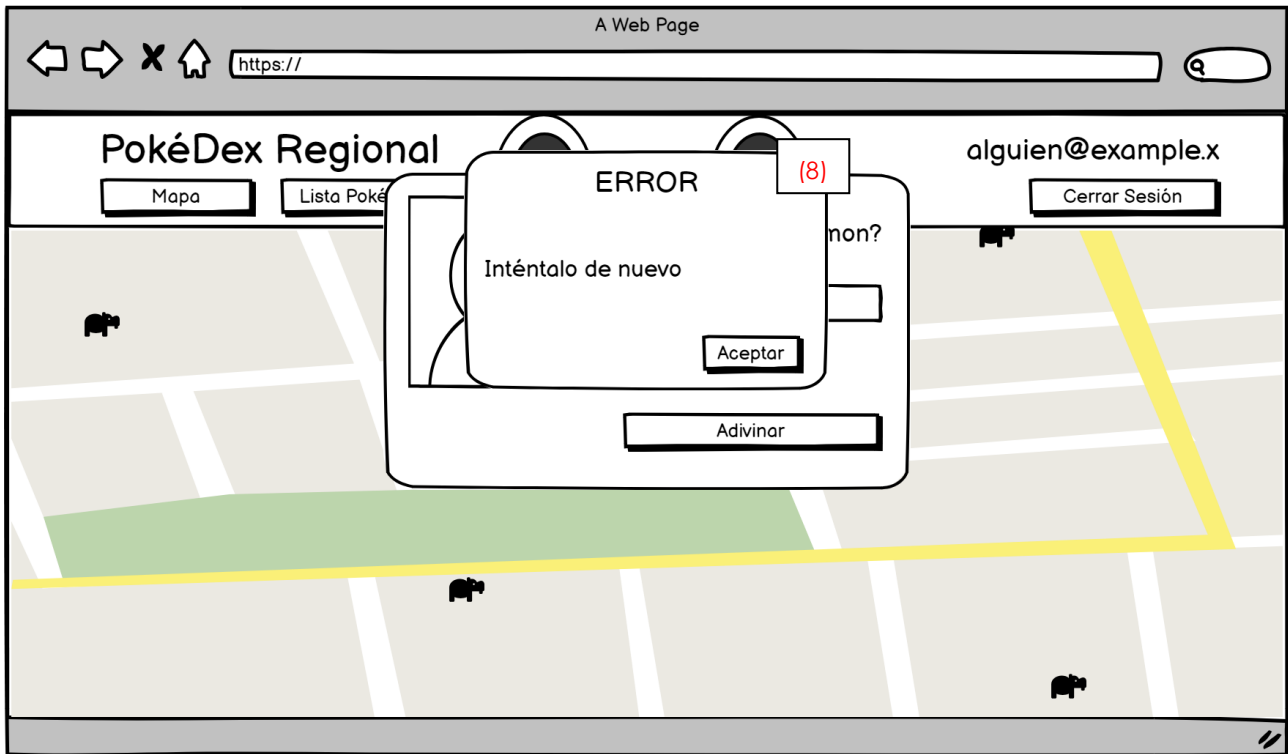
Registrarse

(5)

Una vez iniciada la sesión, si le haces clic a uno de los iconos aparecerá un mensaje<sup>(6)</sup> en el que tendrás que averiguar su nombre. Si haces clic en el botón cerrar sesión<sup>(7)</sup>, volverás a la pantalla principal sin tu usuario.



Si el texto introducido no es el nombre de dicho “Pokémon” aparecerá un mensaje diciendo que lo vuelvas a intentar<sup>(8)</sup>, por el contrario si resulta ser el nombre en sí aparecerá otro informándotelo<sup>(9)</sup>.



Una vez aciertes el nombre de al menos un “Pokémon” podrás contemplar que éste aparece en la lista<sup>(10)</sup> al hacer clic en el botón de la lista. (En un principio ésta aparece vacía).

A Web Page

https://

PokéDex Regional

alguien@example.x

Mapa Lista Pokémon Cerrar Sesión

(10)

#numero# #nombre# #categoría# tipo 1 tipo 2

#numero# #nombre# #categoría# tipo 1

#numero# #nombre# #categoría# tipo 1 tipo 2

Por último si pinchas en alguno de los “Pokémon” que aparezcan en la lista te aparecerá un cuadro flotante<sup>(11)</sup> donde se te mostrarán diversos atributos de tal criatura tales como las distintas formas que puede aparentar la especie, sus tipos, su descripción, huella, grito, entre otros.

