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



**IES Juan Bosco**

(CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web)

**Documentación Técnica**

Curso 2023/24

Memoria del Proyecto

Índice

[1.- Definición del Proyecto 3](#_Toc137638077)

[1.1.- Introducción 3](#_Toc137638078)

[1.2.- Análisis de Requerimientos 3](#_Toc137638079)

[1.3.- Estudio de Mercado y Competencia 4](#_Toc137638080)

[2.- Planificación del Proyecto 4](#_Toc137638081)

[2.1.- Arquitectura del Proyecto 4](#_Toc137638082)

[2.2.- Fases del Proyecto 4](#_Toc137638083)

[2.3.- Secuenciación de actividades y tiempo realizado 5](#_Toc137638084)

[2.4.- Prevención de Riesgos 5](#_Toc137638085)

[3.- Diseño del proyecto 5](#_Toc137638086)

[3.1.- Tecnologías Utilizadas 5](#_Toc137638087)

[3.2.- Diagramas y Esquemas 6](#_Toc137638088)

[4.- Desarrollo y realización 6](#_Toc137638089)

[4.1.- Pruebas e Implementación 6](#_Toc137638090)

[4.2.- Viabilidad 6](#_Toc137638091)

[4.3.- Futuras Implementaciones 6](#_Toc137638092)

[5.- Conclusión 7](#_Toc137638093)

[6.- Bibliografía 7](#_Toc137638094)

# 1.- Definición del Proyecto

## 1.1.- Introducción

**La aplicación desarrollada tiene como principal objetivo mostrar información sobre los “Pokémon”.**La principal funcionalidad es el mapa principal, sobre el que aparecen los “Pokémon” de forma aleatoria. Si se hace clic en alguno de ellos, se debe responder su nombre y si se acierta, el “Pokémon” aparece en una lista donde se puede ver toda su información más importante detallada. Esta herramienta es muy útil para aquellos amantes de los “Pokémon” que quieran conocer las características, habilidades y evoluciones de éstos o principiantes que se quieran adentrar en este mundo. Además, la aplicación cuenta con una interfaz intuitiva y fácil de usar, lo que permite a cualquier usuario disfrutar de la experiencia sin complicaciones. En definitiva, esta app es una gran opción para todos aquellos que buscan información precisa y completa sobre los “Pokémon” a la par que un poco de desafío para obtenerla.

## 1.2.- Análisis de Requerimientos

**La aplicación va destinada a un público mayoritariamente joven y, en menor porcentaje, adolescente.** Por lo cual varios de los requerimientos más eficaces es que la aplicación sea de apariencia llamativa, a la par que sencilla de manejar y confortable.

## 1.3.- Estudio de Mercado y Competencia

En cuanto al estudio de mercado la aplicación es totalmente gratuita exceptuando el hecho de que para que funcione se necesitaría alquilar o comprar un dominio.

La competencia es un factor el cual siempre va a estar presente en cualquier ámbito, y éste no va a ser menos. Hay varias páginas que ofrecen semejantes usos, algunas más detalladas que otras, pero analizándolas todas poseen algo que es distinto en cada una, y eso es lo que marca la diferencia de ésta respecto al resto.

# 2.- Planificación del Proyecto

## 2.1.- Arquitectura del Proyecto

## 2.2.- Fases del Proyecto

**Diseño y Planificación:** Se define a qué tipos de cliente va a ir dirigida la aplicación y la forma en la que va a ser expuesta.

**Ejecución de la aplicación:** Puesta en marcha del apartado anterior.

**Seguimiento:** Realizar un monitoreo del proyecto y asegurarse de que todo funciona correctamente.

**Finalización:** Comprobar que los requerimientos están cumplidos y los objetivos alcanzados.

## 2.3.- Secuenciación de actividades y tiempo realizado

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Semana 01** | **Semana 02** | **Semana 03** | **Semana 04** | **Semana 05** | **Semana 06** | **Semana 07** | **Semana 08** | **Semana 09** | **Semana 10** | **Semana 11** | **Semana 12** |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1.- Prediseño de Maqueta. 2.- Desarrollo Front-End. 3.- Desarrollo Back-End.

4.- Pruebas de Usuario. 5.- Implementación

## 2.4.- Prevención de Riesgos

# 3.- Diseño del proyecto

## 3.1.- Tecnologías Utilizadas

Para el Front-End se ha utilizado bootstrap, que es muy flexible y adaptable al entorno, y JQuery/Ajax para funcionamiento asíncrono.

El Back-End está completamente desarrollado en PHP.

También ha sido necesaria la implementación de una base de datos, en este caso se ha escogido una base tipo SQL ya que proporciona una mayor integridad de datos y es más veloz en cuanto a consultas se refiere, que es el principal uso en la aplicación. Usaremos una Base de Datos MySQL localizada en un servidor Apache.

## 3.2.- Diagramas y Esquemas

# 4.- Desarrollo y realización

## 4.1.- Pruebas e Implementación

Sobre las pruebas y los errores ha sido complicado debido a que en PHP no hay posibilidad de depurar el código salvo instalando el framework PHPUnit, el cual no he podido instalar pero las pruebas han sido mediante la muestra de datos y error en las consolas de los navegadores en los que he trabajado.

## 4.2.- Viabilidad

Se considera que el proyecto es viable

## 4.3.- Futuras Implementaciones

En cuanto al futuro de la aplicación, ya que no he obtenido el tiempo suficiente, la idea pensada es modificar el apartado del mapa para implementar más escenarios y mapas, y dentro de éstos introducir aún más cantidad de “Pokémon”, además de un limitador de dificultad en el cual el nivel más fácil sea adivinar solamente el nombre y el más difícil sea adivinar varias características más.

También otra implementación será añadir una sección en la cual sólo los administradores accedan al instante de loguearse para así poder modificar, eliminar o añadir más “Pokémon”.

# 5.- Conclusión

Es una aplicación que parece sencilla pero a la vez también es compleja, la verdad es que he disfrutado trabajando en este proyecto aunque no lo haya completado del todo, ya que los temas del Front-End y Back-End pueden resultar tan acogedores como sobrecogedores.

Ya no es sólo el hecho de hacerlo, sino que también he aprendido y adquirido algunas habilidades y conocimientos ya que lo hemos estado practicando y utilizado en mi empresa.

# 6.- Bibliografía