**PROYECTO FULL STACK**



Gonzalo González Ventura

David Orive Ramírez

INDICE

1. Introducción

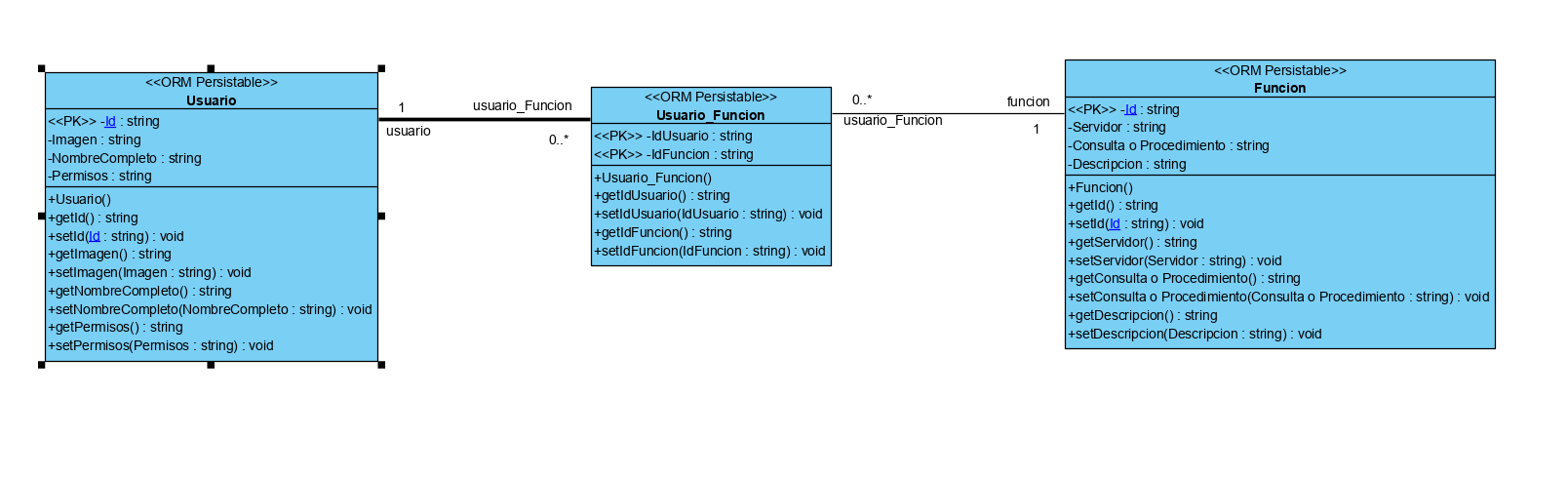
Vamos a desarrollar una aplicación para la empresa Valper Soluciones Y Mantenimientos, S.L. Esta empresa se dedica al asesoramiento, suministro, mantenimiento y soporte de sistemas informáticos. Desarrollo de Software a medida. Comercialización de Software para el sector de la automoción. Ya existe acuerdo de distribución y mantenimiento con empresa multinacional. Desarrollo de aplicaciones de integración para el software anteriormente mencionado para ser distribuidos a nivel nacional.

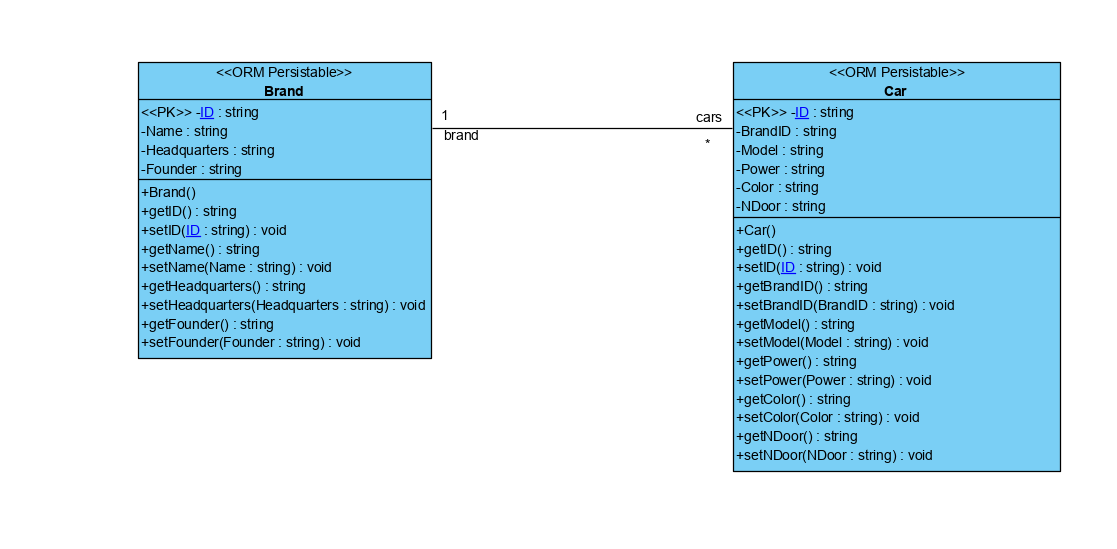


El proyecto va a consistir en una aplicación la cual va a guardar marcas de coche y sus modelos. Además, tendremos la función de crear usuarios los cuales tendrán distintas funciones.

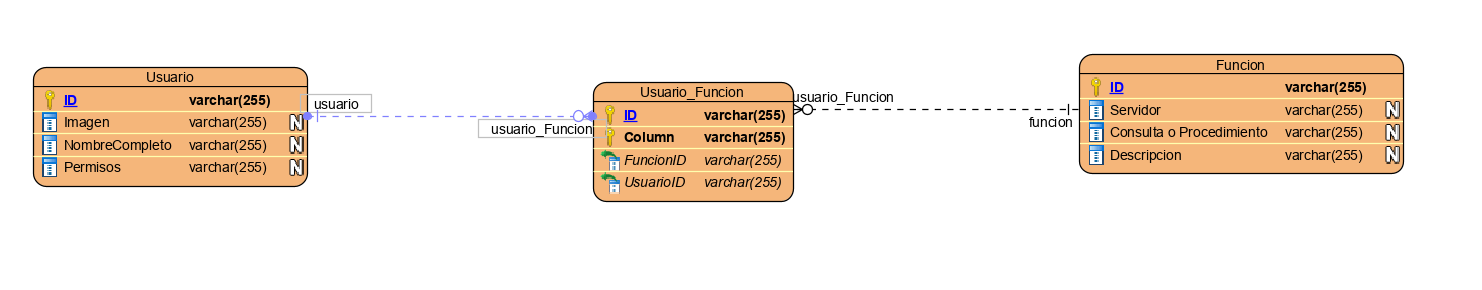
1. Diagramas

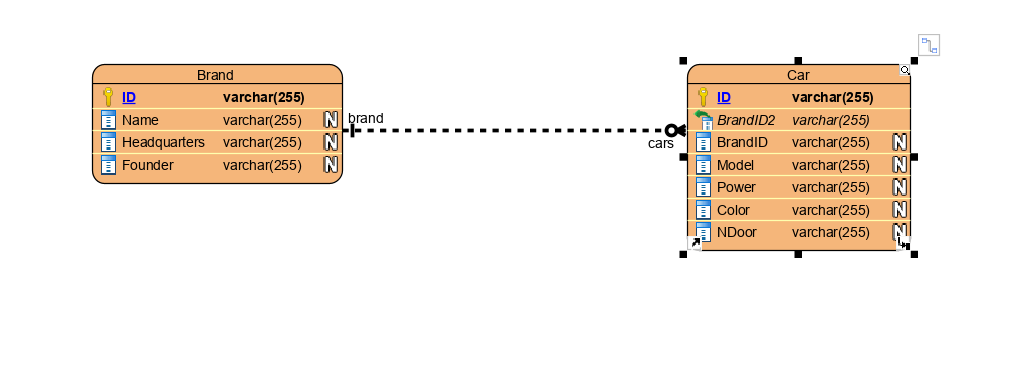
* Diagramas UML



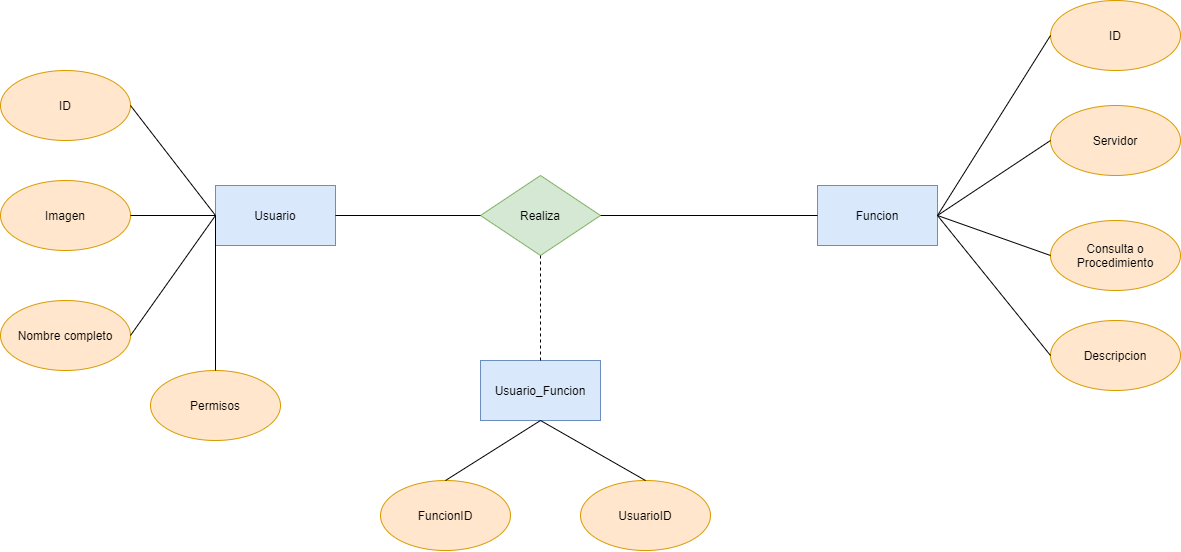


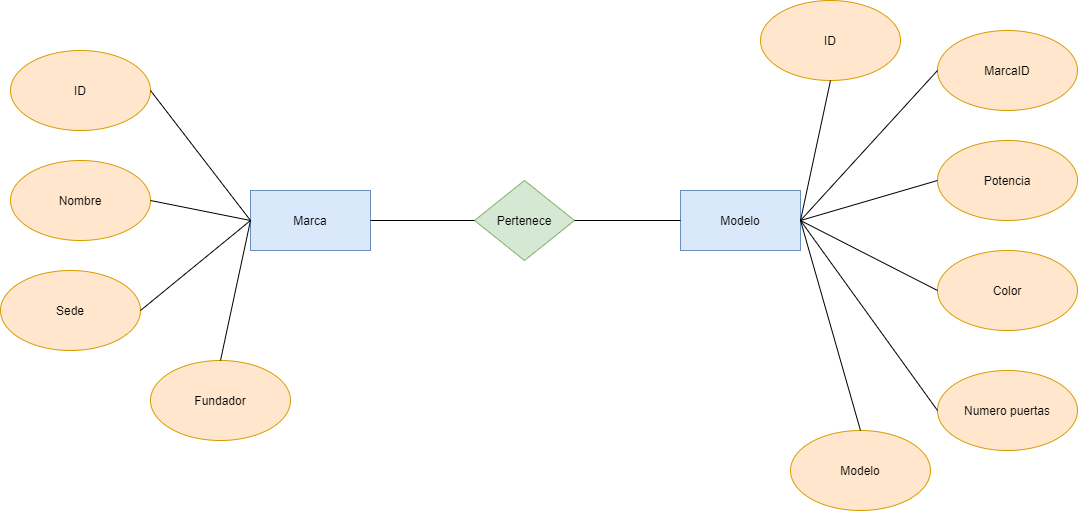
* Diagramas E/R





* Diagramas entidad-relación





* Diagramas relacionales

Usuario(Id,NombreCompleto,Permisos,Imagen)

Usuario\_Funcion(IdUsuario\*,IdFuncion\*)

Función(Id,Servidor,Consulta/Procedimiento,Descripcion)

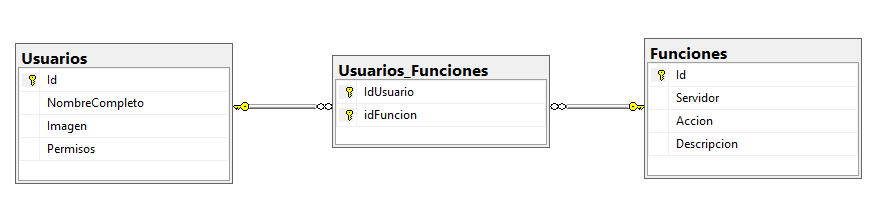
Marca(Id,Nombre,Sede,Fundador)

Modelo(Id,MarcaID\*,Potencia,Color,NumeroPuertas,Modelo)

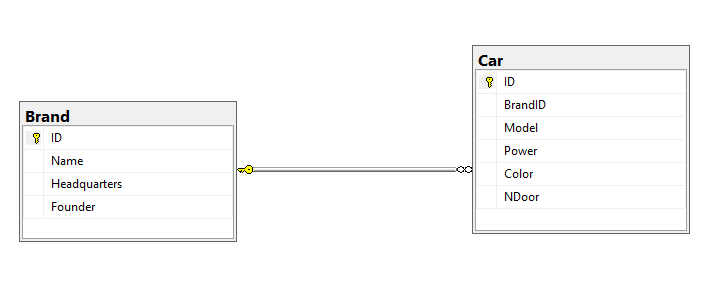
* Descripcion diagramas

Esta aplicación consta de dos bases de datos la de los usuarios y la de las marcas.

* + **Usuarios:** Como vemos en la imagen de abajo se trata de una relación de muchos a muchos entre usuarios y funciones y de esta relación se genera una tabla que es Usuarios\_Funciones, el cual guarda la id de usuarios y funciones. La tabla usuarios guarda los campos id, el nombre completo, la imagen y los permisos que tienen dichos usuarios. La tabla funciones guarda la id, el servidor la acción que estas realizando que puede ser una función o una consulta y una descripción de esta.



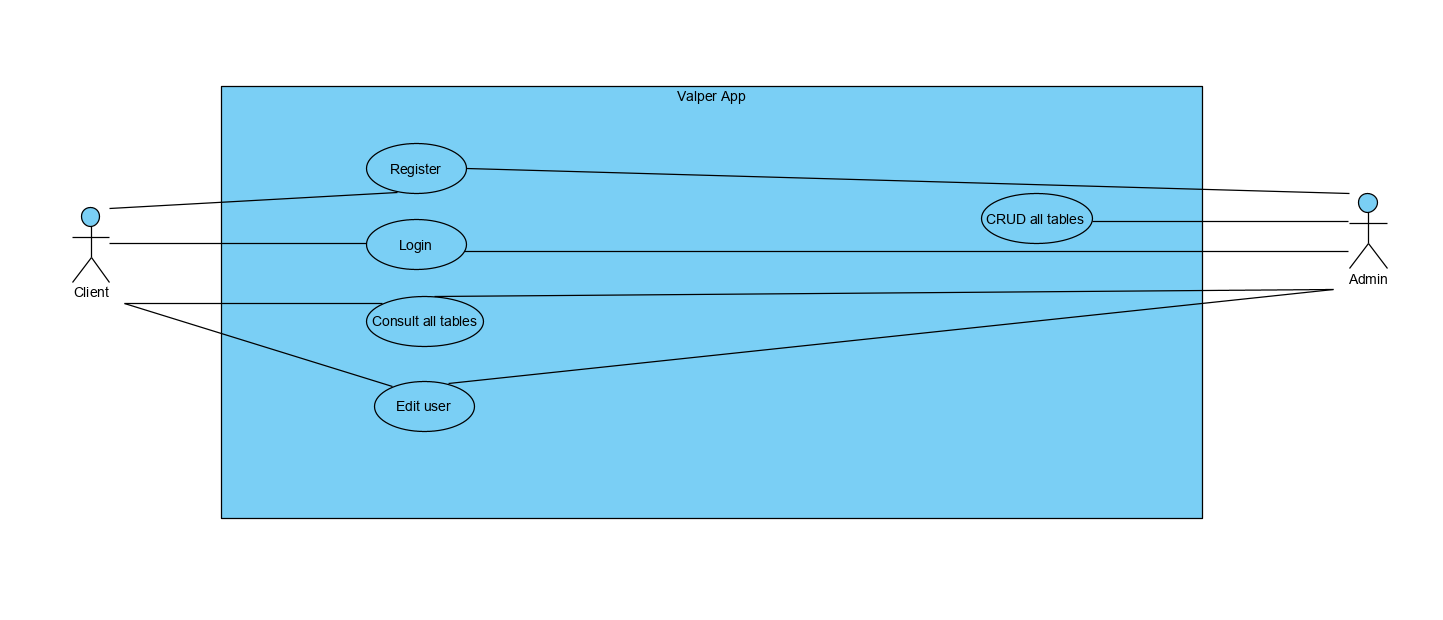
* + **Marcas:** Esta tabla consta de una relación de uno a muchos entre las tablas marca y modelo. La tabla marca guarda los campos de la id, el nombre de la marca, la sede y el fundador. La tabla modelo guarda la id del modelo, la id de la marca a la que pertenece, el nombre del modelo, la potencia, el color y el número de puertas.



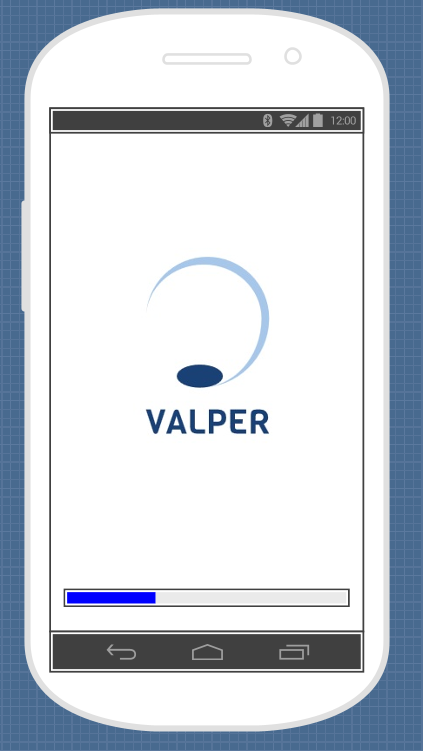
1. Requisitos de usuario
2. Casos de uso

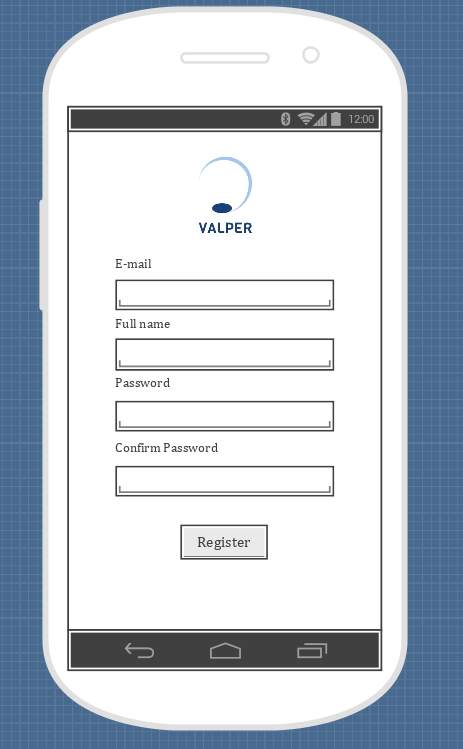
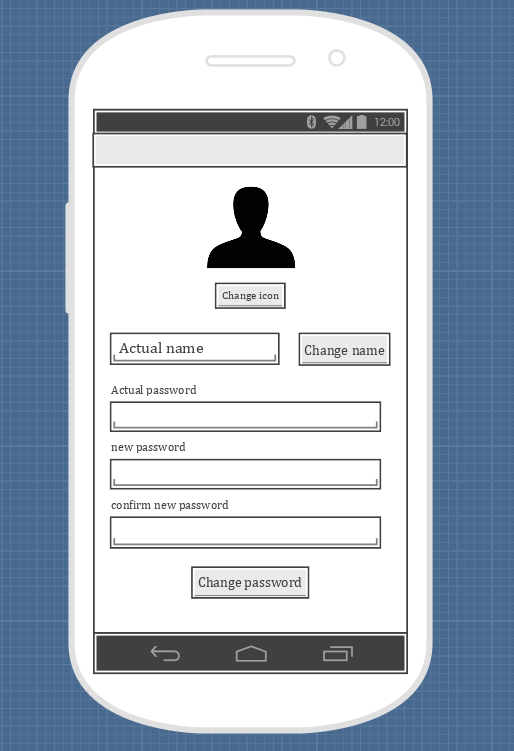
En nuestra aplicación hay dos tipos de usuario el usuario normal y el administrador.

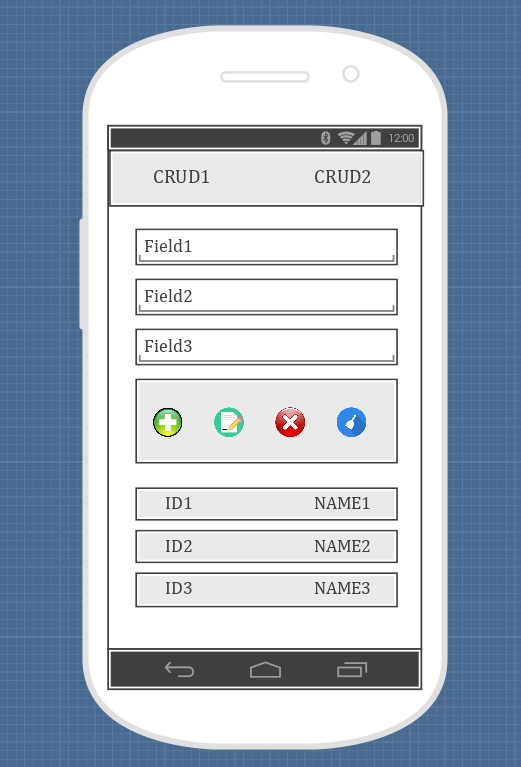
* El usuario normal (client en el diagrama) tiene permiso para registrase loguearse, editar su usuario y por último visualizar todas las tablas.
* El usuario administrador (admin en el diagrama) Tiene todos los permisos del usuario normal y además tiene el permiso de introducir, modificar y eliminar datos de todas las tablas.



1. Funcionamiento del sistema
2. Interfaces

* Mokups

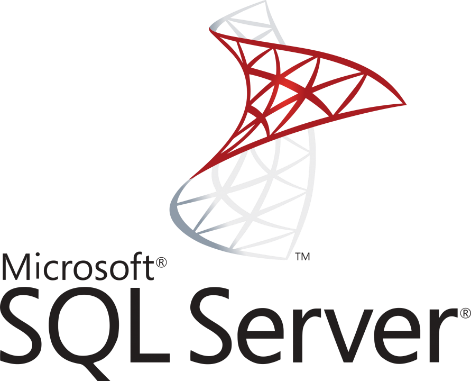




* Usabilidad

1. Manuales
2. Pila tecnológica

* **IDE:** Visual studio
* **Base de datos:** SQL server
* **Gestor de base de datos:** SQL server management studio
* **ORM:** Entity Framework
* **Diagramas:** Visual Paradigm Enterprise
* **Gestor de peticiones:** Postman
* **Tecnologia:** Xamarin
* **Api:** ASP.net
* **Emulador:** Android Studio



1. Comparación de tecnologías

## Nativa

Es la tecnología que utiliza Xamarin, sus ventajas y desventajas son:

**Ventajas:**

* Acceso complete al dispositivo, en software y hardware.
* Mejor experiencia de usuario
* Visualización desde tiendas de aplicaciones e integración con otros dispositivos inteligentes

**Desventajas:**

* Diferentes lenguajes de programación y habilidades según el Sistema operative
* Costos y tiempo de Desarrollo altos
* No aparecería en búsquedas de google en caso de no tener una web optimizada para móviles

## Web

Sus lenguajes conocidos son JavaScript y HTML, sus ventajas y desventajas son:

**Ventajas:**

* Código de programación reutilizable
* Desarrollo más sencillo y de menor costo
* No necesita instalación

**Desventajas:**

* La conexión a internet es necesaria
* Acceso limitado al hardware del dispositivo
* Pierde visibilidad en las tiendas por no necesitar instalación

## Híbrida

Sus lenguajes más conocidos son HTML5, CSS3 y JAVA, sus ventajas y desventajas son:

**Ventajas:**

* Gran parte del desarollo es compartido entre todas las plataformas (Android, iOS, Windows Phone)
* Menor coste de Desarrollo y diseño
* Mantenimiento y actualizaciones más fáciles de desarrollar
* Basadas en estándares web populares
* Prototipado más rápido

**Desventajas:**

* En ocasiones no se puede acceder a las funcionalidades del hardware del dispositivo
* El diseño de la aplicación será simulado para parecer una aplicación nativa
* Dependiendo de la complejidad de la app, la velocidad y fluidez puede verse perjudicada.

## Progressive Web App

Sus ventajas y desventajas son:

**Ventajas:**

* Tiene interfaz de aplicación nativa
* Funciona independientemente de la conexión a internet
* Envía notificaciones push
* Se actualiza constántemente
* Es instalable

**Desventajas:**

* Rendimiento limitado y consume más batería de lo normal, porque el Código native es más rápido que el Código web
* El Código es interpretado en lugar de compilado
* No puede acceder a todas las funcionalidades específicas del dispositivo

1. Repositorios

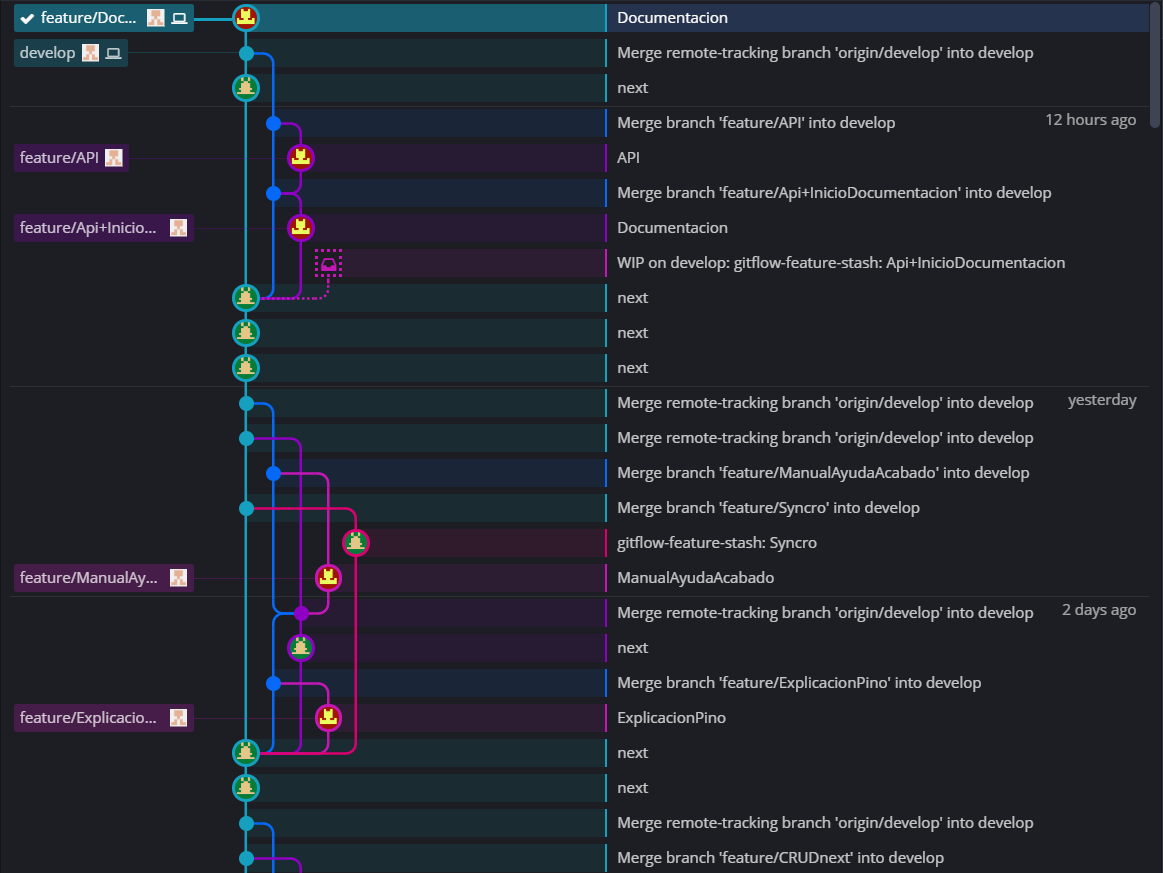
* Repositorio de la aplicación

<https://github.com/GonzaCarry/Full-Stack-Valper>

* GitHub de cada uno

<https://github.com/GonzaCarry>

<https://github.com/doriveramirez>



1. Planificación
2. Conclusiones
3. Enlaces y referencias

* <https://docs.microsoft.com/es-es/xamarin/>
* <https://developer.android.com/guide?hl=es-419>
* <https://www.youtube.com/watch?v=0q5QuvyYq-M&list=PLUcTZUs9_XmGtC7uz2mQYo-Dn317wq_P8&index=6&t=0s>
* <https://www.youtube.com/watch?v=jTveozl4cQY>
* <https://www.sap.com/spain/products/crystal-reports.html>
* <https://es.stackoverflow.com/>