#### UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Facultad de Ingeniería Escuela de Ciencias y Sistemas Análisis y Diseño 1 Sección N

Ing. Jose Manuel Ruiz Juarez

Aux. César Dionicio Sazo Mayen

# Proyecto 1 Manual Tecnico

All for one - Grupo No. 7					
Nombre	Carnet				
Erick Fernando Sánchez Mejía	201503878				
Melyza Alejandra Rodriguez Contreras	201314821				
Helmut Efraín Najarro Álvarez	201712350				
Christopher Alexander Acajabon Gudiel	201404278				

# Objetivo general

Crear un medio de comunicación entre las autoridades municipales y la comunidad de vecinos mixqueños y las personas en general, cuyo propósito es ayudar a restaurar el orden y la seguridad del municipio, reportando eventos que puedan afectar a la población y atentar contra su calidad de vida, haciéndolo de forma rápida, sencilla y segura, sin temor a represalias de ningún tipo por parte de entidades o particulares en cuyos intereses interfiera dicho reporte.

# Objetivos específicos

- Desarrollar una aplicación web que servirá a las autoridades municipales para recibir y gestionar reportes realizados por vecinos del municipio de Mixco y personas en general, concernientes a temas que afectan al municipio.
- Desarrollar una aplicación para teléfonos inteligentes por medio de la cual los habitantes de Mixco y las personas que lo necesiten puedan realizar diversos tipos de quejas o avisos en cuanto a temas de seguridad e infraestructura en el municipio.
- Dar seguimiento a los reportes realizados e informar a quien realizó dicho reporte de la situación de este, dando aviso de cuáles fueron las acciones tomadas al respecto, en caso de que el reporte lo amerite.

# Tecnologías utilizadas

## Node.js

Diseñado para crear aplicaciones de red escalables, utilizando un entorno de ejecución de JavaScript orientado a eventos asincrónicos.

Node.js lleva el modelo de eventos un poco más allá. Incluye un bucle de eventos como runtime de ejecución en lugar de una biblioteca. En otros sistemas siempre existe una llamada de bloqueo para iniciar el bucle de eventos. Por lo general, el comportamiento se define mediante devoluciones callbacks de llamada al iniciarse un script y al final se inicia un servidor a través de una llamada de bloqueo. Node.js simplemente entra en el bucle de eventos después de ejecutar el script de entrada y sale cuando no hay más devoluciones callbacks de llamada para realizar.



## **TypeScript**

TypeScript es un lenguaje de código abierto que se basa en JavaScript, una de las herramientas más utilizadas del mundo, al agregar definiciones de tipos estáticos.

TypeScript extiende la sintaxis de JavaScript, por tanto cualquier código JavaScript existente debería funcionar sin problemas. Está pensado para grandes proyectos, los cuales a través de un compilador de TypeScript se traducen a código JavaScript original.

TypeScript soporta ficheros de definición que contengan información sobre los tipos de librerías JavaScript existentes, similares a los ficheros de cabeceras de C/C++ que describen la estructura de ficheros de objetos existentes.



## React JS

React es una librería de JavaScript declarativa, eficiente y flexible para construir interfaces de usuario. Permite componer IUs complejas de pequeñas y aisladas piezas de código llamadas "componentes".



## **MySQL**

Es un sistema de gestión de bases de datos relacional desarrollado bajo licencia dual: Licencia pública general/Licencia comercial por Oracle Corporation y está considerada como la base de datos de código abierto más popular del mundo y una de las más populares en general junto a Oracle y Microsoft SQL Server, todo para entornos de desarrollo web.



## MySQL Workbench

MySQL Workbench es el entorno integrado oficial de MySQL, fue desarrollado por MySQL AB, y permite a los usuarios administrar gráficamente las bases de datos MySQL y diseñar visualmente las estructuras de las bases de datos, MySQL Workbench reemplaza el anterior paquete de software, MySQL GUI Tools.



## Git

Git es un controlador de versiones es un sistema que graba cambios a un archivo o conjunto de archivos a través del tiempo, permitiendo hacer llamadas a versiones específicas. Esto funciona gracias a que el sistema de control de versiones tiene una simple base de datos que mantiene todos los cambios en archivos bajo una versión de control.



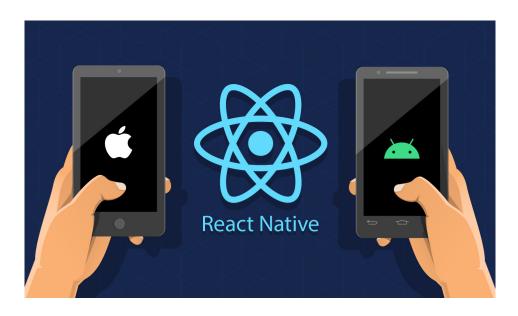
#### Git flow

Es un flujo de trabajo de Git. El flujo de GitFlow define un modelo estricto de ramificación diseñado alrededor de la publicación del proyecto. Proporciona un marco sólido para gestionar proyectos más grandes.

En realidad, es una especie de idea abstracta de un flujo de trabajo de Git. Quiere decir que ordena qué tipo de ramas se deben configurar y cómo fusionarlas.

#### React native

Combina la mejor parte del desarrollo nativo con React, las mejores librerías de JavaScript para la construcción de interfaces de usuario. Se puede usar React para proyectos en Andriod y IOS.



# Justificación de tecnologías utilizadas

## Node.js

- Utiliza HTTP, diseñado teniendo en cuenta la transmisión de operaciones con streaming y baja latencia. Lo cual hace que Node.js sea muy adecuado para la base de una librería o un framework web.
- Orientado a eventos asíncronos.
- Incluye un bucle de eventos como runtime de ejecución en lugar de una biblioteca.

## **TypeScript**

- Es fácil de aprender, y todo el equipo puedo ponerse al día con él en poco tiempo.
- Mejora la ayuda contextual mientras escribes código, ya que es más rico en información que JavaScript, en editores que lo soportan, notarás una gran diferencia y disminuirá los errores que cometas tú y tu equipo.
- Permite crear código estandarizado en todo el equipo de trabajo, dejando mucho menos margen para los problemas y para hacerlo crecer en el futuro a medida que haya mejor soporte nativo en los navegadores para ciertas características.
- Funciona bien con las librerías y frameworks de Front-End que estés utilizando. Algunas, como Angular, Ember o Aurelia le sacan especial partido, e incluso el uso combinado de TypeScript + React se está convirtiendo en norma.

## React JS

- Flexible.
- Dinámico.
- Ligero.
- Reutilización de código.

#### **React Native**

- Es multiplataforma, Android e IOS
- Está basado en React JS
- Cogio basado en etiquetas
- Maneja estilos basados en CSS
- Interactua con las APIs a través de la UI declarativa de React
- Cambios reflejados automáticamente
- Soporte proporcionado por Facebook

## **MySQL**

- Es una base de datos gratuita, al ser de código abierto, no tiene coste, con el ahorro que eso conlleva.
- Es muy fácil de usar, podemos empezar a usar la base de datos MySQL sabiendo unos pocos comandos.
- Es una base de datos muy rápida, su rendimiento es estupendo sin añadirle ninguna funcionalidad avanzada.
- Utiliza varias capas de seguridad, contraseñas encriptadas, derechos de acceso y privilegios para los usuarios.
- Pocos requerimientos y eficiencia de memoria, tiene una baja fuga de memoria y necesita pocos recursos de CPU o RAM.

## MySQL Workbench

- Multiplataforma: Windows.
- Permite el manejo de archivos.sql
- Desarrollar diagramas ER
- Software libre, distribuido bajo licencia GPL
- Permite crear script a partir del modelo creado y viceversa.

## Git

- Permite tener múltiples ramas locales que pueden ser completamente independientes entre sí. La creación, fusión y eliminación de esas líneas de desarrollo toma segundos.
- Las operaciones se realizan localmente, lo que le da una gran ventaja de velocidad en sistemas centralizados que constantemente tienen que comunicarse con un servidor en algún lugar.

 Garantiza la integridad criptográfica de cada parte de su proyecto. Cada archivo y confirmación se suma de verificación y se recupera mediante su suma de verificación cuando se vuelve a verificar.

#### Git flow

- Este flujo de trabajo es ideal para los flujos de trabajo de software basados en publicaciones
- Ofrece un canal específico para las correcciones de producción.
- Es ideal para los proyectos que tienen un ciclo de publicación programado.
- Asigna funciones muy específicas a las diferentes ramas y define cómo y cuándo deben interactuar.

# Requerimientos

## Requerimientos funcionales

#### Aplicación Web

- 1. Login
- 2. Acceso restringido en la navegación por página según el rol
- 3. El sistema debe de contar con un apartado de cerrar sesión
- 4. Registro de usuarios (solo se le permite al administrador crear más administradores y empleados municipales)
- 5. Listar y ver notificaciones (empleado municipal)
- 6. Los empleados municipales deben poder darle seguimiento a un reporte
- 7. Ver reporte (quejas, problema o inconveniente) completo
- 8. Enviar notificación (mensaje a la app móvil) de problema resuelto
- 9. Reporte que liste todos los reportes (administrador)
- 10. Perfil de usuario
  - Mostrar datos
  - Editar datos

#### Aplicación Móvil

- 1. Autenticación
  - Iniciar sesión dentro de la aplicación.
  - b. Cerrar sesión.
- 2. Gestión de usuarios
  - a. Registrarse como usuario dentro de la aplicación.

- 3. Gestión de reportes
  - a. Emitir reportes.
  - b. Ver reportes emitidos por el usuario.
  - c. Ver fotografías de cada reporte.
  - d. Subir fotografías para cada reporte emitido.
- 4. Gestión de notificaciones
  - a. Ver notificaciones disponibles para el usuario.
- 5. Cuadros de diálogo
  - Alertas por ingreso incorrecto de datos.
  - b. Alertas por falta de fotos adjuntas a un reporte específico.

## Requerimientos no funcionales

#### Aplicación Web

- Aplicación Web responsive.
- En la pantalla de login, el botón debe de tener como texto **Entrar**.
- En la pantalla de login, el botón debe de ser de color lila o similar.
- En la pantalla de login, el fondo, la diagonal de arriba debe de ser de color celeste.
- En la pantalla de login, el fondo, la diagonal de abajo debe de ser de color azul.
- En la pantalla de login, debe de existir un mensaje de bienvenida.
- En la pantalla de login, el logo debe de estar colocado arriba a la izquierda de la pantalla.
- En la pantalla de login, el campo nombre de usuario debe de tener un icono identificador dentro y al inicio del campo de texto.
- En la pantalla de login, el campo contraseña debe de tener un icono identificador dentro y al inicio del campo de texto.
- En la pantalla de login, el texto de copyright debe de estar posicionado en la parte de abajo a la izquierda de la pantalla.
- En la pantalla de login, el contenedor de los campos de texto y botón debe de tener las orillas redondeadas.
- En la pantalla login, las orillas de los campos deben de pintarse de color lila o similar al tener el foco.
- En la pantalla login, notificaciones al intentar loquearse con campos vacíos.
- En la pantalla login, notificaciones al fallar en el logueo.
- Desde login solo pueden acceder los usuarios con rol administrador y empleado municipal.
- Validación de campos vacíos en módulo de registro.
- Validación que no se pueda registrar dos usuarios con el mismo username.
- Notificación de usuario registrado correctamente en el módulo de registro.
- Botón que limpie y restaure todos los campos del formulario de registro.
- Aparición de botón de limpiar campos si uno o más campos del formulario de registro tienen texto, en tiempo real.

- Ocultar y desocultar el password en el módulo de registro.
- En el módulo de reportes de habitantes, filtros de búsqueda, imprimir, ordenar (asc, desc) y ocultar columna en tabla donde se listan los reportes.
- En el módulo de reportes de habitantes, cuando ya se ha asignado a un empleado para darle seguimiento a un problema, al seleccionar de nuevo aparece un mensaje que especifica la asignación.
- En el módulo de reportes de habitantes, si no se ha asignado un empleado para darle seguimiento al reporte el botón de resolver
- En el módulo de reportes de habitantes, alerta de confirmación de dar como resuelto un problema.
- En el módulo de reportes de habitantes, en el apartado de ver reporte completo, si no se adjuntan imágenes debe de mostrar un mensaje que especifique la situación.
- En el módulo de reportes de habitantes, en el apartado de ver reporte completo, las imágenes deben de poder agrandarse.
- En el módulo de reportes de habitantes, ver notificación de mensaje enviado.
- Módulo reporte de reportes, filtros de búsqueda, imprimir, ordenar (asc, desc) y ocultar columna en tabla donde se listan los reportes.

#### Aplicación Móvil

- 1. El nombre de usuario no debe repetirse entre usuarios.
- 2. El DPI debe tener 13 dígitos para poder ser válido.
- 3. Las imágenes se enviarán en formato basex64 al servidor
- 4. Para ingresar la zona en la que se emite el reporte, se desplegará el teclado numérico.
- 5. El usuario no podrá responder a las notificaciones.
- 6. El tiempo de respuesta para ver las fotografías de un reporte puede varía dependiendo de la cantidad de fotos y el tamaño.
- 7. Las fotografías se comprimen un 20% de su tamaño real.
- 8. El tiempo de resolución de un reporte es indefinido, podrías ser minutos, horas, días incluso meses.
- 9. Si el usuario tiene notificaciones nuevas, luego de cambiar de módulo, se marcarán como leídas automáticamente.
- 10. La fecha y hora son generadas automáticamente basándose en la zona horaria de la red.
- 11. Las notificaciones son generadas automáticamente por parte del servidor y mostradas para cada usuario.
- 12. Los reportes anónimos no están vinculados a ningún usuario.
- 13. La aplicación es exclusiva para un sistema operativo Android.

## Requisitos

## Hardware

Node.js:

Node.js puede funcionar en la mayoría de las computadoras de la actualidad, ya que se ha visto funcionando en dispositivos con 256 o 128 MB de RAM y con tan solo un núcleo en el procesador.

#### TypeScript:

Al igual que Node.js, TypeScript puede funcionar en la mayoría de las computadoras de la actualidad.

#### MySQL:

- 512 Mb de memoria Ram
- 1 GB de espacio de disco duro
- Arquitectura del sistema 32/64 bit

#### MySQL Workbench:

- Procesador doble núcleo de 2 Ghz (4 núcleos recomendado)
- 4 gigabytes de RAM (6 gigabytes recomendado).
- Pantalla con una resolución mínima de 1024×768 píxeles (1280×1024 recomendado).

#### Visual studio code:

Es una pequeña descarga (<100 MB) y ocupa un espacio en disco de 200 MB, VS Code es liviano y debería ejecutarse fácilmente en el hardware actual.

#### Se recomienda:

- Procesador de 1,6 GHz o más rápido
- 1 GB de RAM

## Software

Sistema operativo	Windows 10
Node.js	versión 14.16.1
TypeScript	version 4.2.4
MySQL	version 8.0.23 for Win64 on x86_64 (MySQL Community Server - GPL)
MySQL Workbench	versión 8.0

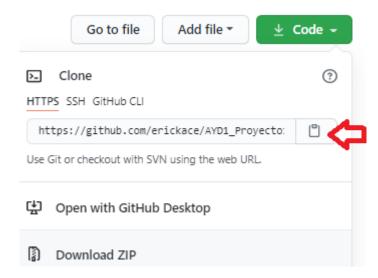
Visual Studio Code	versión 1.56.2
Google Chrome	Versión 72 o una más reciente (puede utilizar su navegador de preferencia)
React native	versión 0.64

# Herramientas de desarrollo (instalación de tecnologías)

## Descargar proyecto

## Forma 1: Clonar repositorio

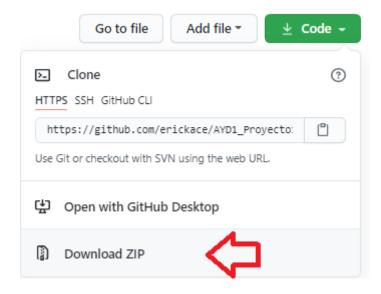
1. Ve a Github y obtén la ruta del repositorio:



- 2. Crea el directorio donde quieras meter el proyecto.
- Acceder al directorio desde tu consola y escribir: git clone https://github.com/erickace/AYD1\_Proyecto1\_7.git
- 4. Listo, ya tienes el proyecto clonado en tu ordenador.

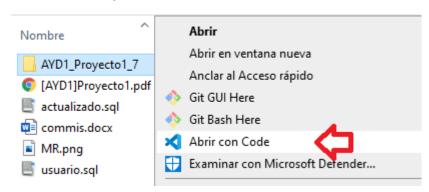
## Forma 2: Descargar ZIP

1. Descargar el fichero.



- 2. Mover el zip al directorio que desees.
- 3. Descomprimir el fichero.
- 4. Listo, ya tienes el proyecto clonado en tu ordenador.

## Abrir proyecto con Visual Studio Code



## **Backend**

Abrir consola integrada de VS Code y acceder a carpeta 'node-docker-mongo':

cd server

Instalamos dependencias:

npm install

#### Compilamos:

npm run dev

**Nota**: antes de compilar también puede ejecutar **npm run build**, que lo que hace es pasar todo lo de typescript a javascript.

## **Frontend**

Abrir nueva consola integrada de VS Code y acceder a carpeta 'appweb':

cd appweb

Instalamos dependencias:

npm install

#### Compilamos:

npm start

## Backend corriendo

```
PROBLEMAS SALIDA CONSOLA DE DEPURACIÓN TERMINAL

> nodemon build/index.js

[nodemon] 2.0.7
[nodemon] to restart at any time, enter `rs`
[nodemon] watching path(s): *.*
[nodemon] watching extensions: js,mjs,json
[nodemon] starting `node build/index.js`
Ejecutando Server en port 3000
DB is connect
```

## Frontend corriendo

```
PROBLEMAS SALIDA CONSOLA DE DEPURACIÓN TERMINAL

You can now view argon-dashboard-material-ui in the browser.

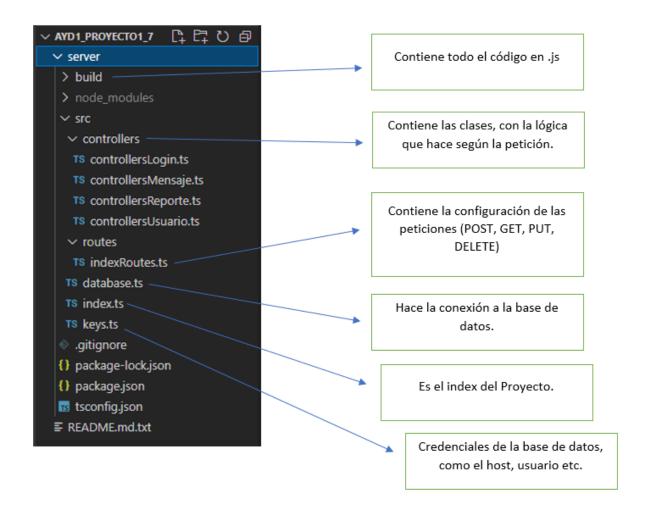
Local: http://localhost:3001/argon-dashboard-material-ui
On Your Network: http://172.18.80.1:3001/argon-dashboard-material-ui
Note that the development build is not optimized.

To create a production build, use npm run build.
```

# Explicación código

## Backend

#### **ESTRUCTURA DE CÓDIGO:**



#### Index.ts:

• Importaciones:

```
import express, {Application} from 'express';
import morgan from 'morgan';
import cors from 'cors';
import indexRoutes from './routes/indexRoutes';
```

#### Configuración:

Contiene la configuración como la de express, cors, morgan y el puerto.

```
class Server{
    public app: Application;
   constructor(){
       this.app = express();
        this.config();
       this.routes();
    config(): void {
       this.app.set('port',process.env.PORT || 3000);
        this.app.use(morgan('dev'));
       this.app.use(cors());
       this.app.use(express.json());
       this.app.use(express.urlencoded({extended:false})); // para enviar desde un formulario html
   routes(): void {
        this.app.use('/',indexRoutes);
    start(): void {
       const serverWeb=this.app.listen(this.app.get('port'), "0.0.0.0", () => {
           console.log("Ejecutando Server en port",this.app.get('port'));
const server = new Server();
server.start();
```

#### keys.ts

 Contiene las credenciales de la base de datos, la cual se usa en el archivo database.ts

#### database.ts

• Hace la conexión con la base de datos.

#### indexRoutes.ts

Contiene toda la configuración de las peticiones tipo POST, GET, PUT, DELETE.

• Se hace un import de la clase el cual contiene la función a utilizar:

```
import {controllersLogin} from '../controllers/controllersLogin'
```

• Se le asigna un tipo de petición, la ruta y se llama al método:

```
//LOGIN
this.router.post('/login', controllersLogin.loguear);
```

#### Carpeta controllers

Contiene todas las clases, en la cual están las funciones a utilizar, por ejemplo la de Login:

- Tiene el import con la conexión a la base de datos.
- Contiene la función de loguear, la cual se encarga de verificar si un usuario existe en la base de datos.
- Y lo mismo pasa con las demás clases, contiene las funciones según lo que se quiera hacer, como obtener datos, guardar, actualizar y eliminar.

```
rescontrollersLogints x
server > src > controllersLogints > Ts controllersLogints > ...
    import { Request, Response } from 'express';
    import pool from '../database';

    class ControllersLogin{
        public async loguear(req:Request,res:Response){
            const {nombreUsuario, contrasenia} = req.body;
        let result = await pool.query('select * from usuario where nombreusuario = ? and contrasenia = ?',[nombreUsuario, contrasenia]);

        //valido que retorne mas de 1 dato
        if(result.length > 0){
            res.status(200).send(result[0]); //existe
        }
        else{
            res.status(500).send(false); //no existe
        }
        res.status(500).send(false); //no existe
    }
}

export const controllersLogin = new ControllersLogin();
```

#### **EndPoints**

#### LOGIN:

EndPoint: http://localhost:3000/login

Tipo: POST

#### **USUARIO:** registrar

EndPoint: http://localhost:3000/registrarUsuario

Tipo: POST

#### **USUARIO:** actualizar

EndPoint: http://localhost:3000/editarUsuario/:user

Tipo: POST

#### **USUARIO: eliminar**

**EndPoint**: http://localhost:3000/eliminarUsuario/:user

**Tipo**: DELETE

#### **REPORTE: Agregar Con fotografía**

EndPoint: http://localhost:3000/agregarReporte

Tipo: POST

**REPORTE:** actualizar

EndPoint: http://localhost:3000/actualizarReporte/:idReporte

Tipo: PUT

**REPORTE**: eliminar

EndPoint: http://localhost:3000/eliminarReporte/:idReporte

Tipo: DELETE

**REPORTE:** ver reportes creados

EndPoint: http://localhost:3000/reportes

Tipo: GET

REPORTE: ver fotos de un reporte

EndPoint: http://localhost:3000/fotos/:idReporte

Tipo: GET

REPORTE: ver mensajes de un usuario

EndPoint: http://localhost:3000/mensajes/:nombreUsuario

Tipo: GET

MENSAJE: actualizar a leído

EndPoint: http://localhost:3000/actualizarMensaje/:idMensaje

Tipo: PUT

## App Móvil

#### Estructura del proyecto



- 1. node\_modules:múltiples archivos javascript que son utilizados a través de la
- 2. components: contiene todos los archivos que no son pantallas.
- 3. navigation: contiene un archivo que ayuda a manejar el redireccionamiento de pantallas.
- 4. screens: contiene todos los archivos que son utilizados para mostrar pantallas.
- contiene archivos que utilizados para la comunicación con el
- 6. App: archivos que administra las pantallas
- 7. package.json: archivo que contiene toda la información necesaria para el desarrollo y ejecución del proyecto.

#### src/components

navNar.js

Tiene 4 botones que tienen como funcionalidad redireccionar a una pantalla en específico, conteniendo un icono por cada botón. Cada botón hace uso de las funcionalidad que ofrece el paquete de @react-navigation/stack para el redireccionamiento.

#### screen.js

Este archivo contiene todas las pantallas que se mostrarán dentro de la aplicación, y la barra de navegación. Los props son los que determinarán que pantalla deberá renderizar el componente.

```
vr> components > # screen; > idiscreen
1 import React from 'react'.
1 import (view, skylenet) from 'react-native';
2 import (view, skylenet) from 'react-native';
3 import formulator from './screens/form';
6 import ReportScreen from './screens/form';
9 import ReportScreen from './screens/form';
1 import ReportScreen from './screens/form';
1 import ReportScreen from './screens/form';
2 import ReportScreen from './screens/form';
3 import ReportScreen from './screens/form';
4 import Screen from './screens/form';
5 import Screen from './screens/form';
6 import Screen from './screens/form';
7 import Screen from './screens/form';
8 import Screen from './screens/form';
9 count Screen from './screens/form';
10 count Screen from './screens/form';
11 count Screen from './screens/form';
12 count Screen from './screens/form';
13 count Screen from './screens/form';
14 count Screen from './screens/form';
15 count Screen from './screens/form';
16 count Screen from './screens/form';
17 count style-(tyles.container)
18 count Screen from './screens/form';
19 count Screen from './screens/form';
19 count Screen from './screens/form';
19 count Screen from './screens/form';
10 count Screen from './screens/form';
10 count Screen from './screens/form';
11 count Screen from './screens/form';
12 count Screen from './screens/form';
13 count Screen from './screens/form';
14 count Screen from './screens/form';
15 count Screen from './screens/form';
16 count Screen from './screens/form';
17 count Screen from './screens/form';
18 count Screen from './screens/form';
19 count Screen from './screens/form';
19 count Screen from './screens/form';
19 count Screen from './screens/form';
10 count Screen from './screens/form';
11 count Screen from './screens/form';
12 count Screen from './screens/form';
13 count Scre
```

## src/navigation

#### navigator.js

Este archivo administra los componentes que no pueden ser accedidos por medio de la barra de navegación, siendo el login la pantalla inicial por defecto. Esto se puede realizar gracias al paquete @react-navigation/stack

#### src/screens

#### form.js

Este archivo es el encargado de renderizar el formulario de reportes por medio de un Modal, haciendo uso de inputs, alerts, dropdown, imagePicker, images. Su función es registrar los datos del usuario y enviarlos al servidor para que sean registrados. Por medio de diferentes funciones el usuario puede interactuar con el formulario, se entrará en detalle de cada función relevante a continuación.

Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
OpenImagePickerAsync	async		void	Solicita los permisos de lectura para poder seleccionar imágenes de la galería. Si los permisos son concedidos, y se selecciona una imagen, se guarda la imagen en formato base64 comprimiendo a un 20% dentro de un arreglo de imágenes.

```
async openImagePickerAsync() {

let permission = await ImagePicker.requestCameraPermissionsAsync();

if (permission.granted === false) {

   alert('Necesita aceptar los permisos para subir imagenes.')
   return;
}

const pickerResult = await ImagePicker.launchImageLibraryAsync({ base64: true, MediaTypeOptions: "image", quality: 0.2 });

if (!pickerResult.cancelled) {
   let images = this.state.images;
   images.push({contenido:pickerResult.base64});
   await this.setState({ images: images: });
}
```

Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
sendReport	async		void	Verifica que no haya campos vacíos y de no haberlo, pasa a generar la hora y la fecha para adjuntarla al reporte junto con las fotos seleccionadas previamente. Teniendo toda la información del reporte procede a hacer una petición de tipo POST al servidor, esperando una respuesta de éxito o fracaso.

```
async sendReport() {
 const host = "http://192.168.1.8:3000";
 if (this.state.zona === -1 || this.state.descripcion === "" || this.state.value === null) {
  Alert.alert('Llene todos los campos')
   let fecha = f.getFullYear() + "/" + f.getMonth() + "/" + f.getDate();
   let g = new Date();
   let hora = g.getHours() + ":" + g.getMinutes();
   if (this.state.images.length > 0) {
      await axios.post(`${host}/agregarReporte`,
         tiporeporte_codigo: this.state.value,
         usuario_nombreusuario: this.props.user,
         fecha: fecha,
         hora: hora,
         resuelto: 0,
         encargado: null,
descripcion: this.state.descripcion,
         zona: parseInt(this.state.zona),
         fotografia: this.state.images
        .then(res => { ···
     .catch(err => { ...
});
      await axios.post(`${host}/agregarReporte`,
       .then(res => { ...
```

Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
deletePhoto	async	i: entero	void	Elimina la foto seleccionada (el parámetro i) el cual el usuario obtendrá haciendo click en el icono de 'X' que tiene cada foto para luego eliminarla del arreglo de imágenes.

```
async deletePhoto(i) {
   let array = this.state.images;
   await array.splice(i, 1);
   this.setState({ images: array });
}
```

#### login.js

Este archivo está encargado de renderizar el módulo de autenticación login, haciendo uso de input, alert. Su función es manejar las sesiones de los usuarios registrados en la aplicación. Por medio de diferentes funciones el módulo dará solución a la necesidad de autenticación, se entrará en detalle de cada función relevante a continuación.

Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
handleLogin			void	Hace uso del servicio services/login.js verificando los credenciales de cada usuario y manejar cada posible escenario.

#### notifications.js

Este archivo está encargado de renderizar el módulo de notificaciones, haciendo uso de @axios, @react-native-elements y estilo propios. Su función es mostrar cada notificación disponible para el usuario en sesión. Por medio de diferentes funciones el módulo dará solución a la necesidad de ver las notificaciones existentes, se entrará en detalle de cada función relevante a continuación.

componentDidMount async void Cómo trabaja React, este es la primer función en ejecutarse, haciendo una petición al servidor esperando como respuesta un arreglo de notificaciones, para luego renderizarlas dentro del componente.	Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
	componentDidMount	async		void	primer función en ejecutarse, haciendo una petición al servidor esperando como respuesta un arreglo de notificaciones, para luego renderizarlas dentro del

#### register.js

Este archivo está encargado de renderizar el módulo de registro, haciendo uso de input, alert. Su función es manejar los registros de los usuarios en la aplicación. Por medio de diferentes funciones el módulo dará solución a la necesidad de registrarse, se entrará en detalle de cada función relevante a continuación.

Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
handleRegister			void	Hace uso del servicio services/register.js enviado todos los datos necesarios para realizar el registro. De ser un registro exitoso, se redirecciona al modulo de autenticación.

#### reoprts.js

Este archivo está encargado de renderizar el módulo de reportes, haciendo uso de @axios, @react-native-elements, Image, alert, Dimensions y estilo propios. Su función es mostrar cada reporte emitido por el usuario en sesión. Por medio de diferentes funciones el módulo dará solución a la necesidad de ver los reportes existentes, se entrará en detalle de cada función relevante a continuación.

Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
componentDidMount	async		void	Cómo trabaja React, este es la primer función en ejecutarse, haciendo una petición al servidor esperando como respuesta un arreglo de reportes, para luego renderizarlas dentro del componente.

```
async componentDidMount() {

await axios.get(`http://192.168.1.8:3000/reportesUsuario/${this.props.user}`)

.then(res => {

    this.setState({ reports: res.data.reportes, photos: [] }, () => { console.log(res.data.reportes) })

}).catch(() => {

    this.setState({ reports: [], photos: [] })

})

})
```

Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
showPhotos	async	codigoReporte:entero	void	Hace una petición al servidor, esperando como respuesta las fotos asociadas al reporte con un código específico (codigoReporte) el cual el usuario obtendrá por medio de hacer click en el botón de "ver fotografías" de cada reporte. Estas se mostrarán si y sólo si hay más de 0.

#### src/services

#### login.js

Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
login	async	usuario:string contraseña:string	{ nombre:" DPI:", usuario:" contraseña:" }	Hace una petición al servidor, esperando como respuesta el usuario con las credenciales enviadas como parámetros.

```
export const login = async (user, pass) => {

  let response;

  await axios.post(`${host}/login`, { nombreUsuario:user, contrasenia:pass })
  .then(res => {
      response = res.data;
    })
    .catch(err => {
      response = false;
    });

  return response;
}
```

#### register.js

Nombre	Tipo	Parámetros	Valor de retorno	Funcion
register	async	user:string nombre:string contraseña:string DPI:integer	boolean	Hace una petición al servidor, enviando como cuerpo los datos del usuario a registrar, esperando como respuesta si el usuario se registró de forma exitosa o no.

```
export const register = async (user, name, pass, dpi, navigation) => {

let response;

await axios.post(`${host}/registrarUsuario`, { nombreUsuario:user, dpi:dpi+"", nombre:name, contrasenia:pass, tipousuario_codigo:4 })
.then(res => {

    Alert.alert('Usuario registrado con exito. Sera redirigido al login.');
    response = true;
})
.catch(err => {

    Alert.alert('fl usuario ingresado no está disponible.');
    response = false;
});

return response;
```

## Link de la APK:

En el siguiente enlace podrá descargar la aplicación móvil.

 https://drive.google.com/drive/folders/1c5\_FEZc7S9rEhhN6tFARZmhVnsFdjKu6?usp =sharing