

# **Twitch analytics v2**

## **Entrega 2**



Grupo: EasyMoney

Integrantes:

Unai Martínez

Israel Hualde

Adrián Juárez

Saúl Alén

Verificación & Validación del Software

Fecha: 18/02/2025

## Contenido

1.Introducción.....	3
2.Planificación y Configuración del Entorno .....	3
3.Servicios externos utilizados .....	3
4.Problemas y soluciones.....	4
5.Conclusión .....	4

# 1.Introducción

Este documento se basa en el proceso de desarrollo de *twitch analytics* versión 2. Incluye la descripción de la implementación de la API de *Twitch*, *Keys* y tokens temporales y la incorporación de un nuevo *endpoint* “*Top Of The Tops*” para obtener los juegos más populares y sus videos más vistos.

## 2.Planificación y Configuración del Entorno

La planificación inicial fue dividir el proyecto en 2 partes:

1. Definir los requisitos del proyecto: Discutimos sobre cómo debía ser la estructura del proyecto, el *deadline* propuesto para completarlo.
2. Selección de elementos necesarios para el proyecto: Escogimos los diferentes elementos que requería el proyecto, optando inicialmente por Xampp para hacer *testing* del servidor y base de datos (local) para después pasar a Ionos (producción). Después de varios problemas con Ionos, decidimos utilizar en un momento Heroku (entraremos más en detalle en el apartado de problemas y soluciones) pero los fallos no cesaban, por lo que volvimos a Ionos. También continuamos con el uso de GitHub para el control de versiones.
3. Configuración de entorno de desarrollo: Hicimos un par de retoques como añadir la base de datos a Ionos, por lo demás, teníamos todo preparado del anterior proyecto.

## 3.Servicios externos utilizados

Como servicios externos hemos requerido en un inicio únicamente de los utilizados en la entrega 1. Estos eran Slack, GitHub, Xampp (Local) e Ionos (Producción). A lo largo del proyecto, y debido a los problemas encontrados en Ionos, decidimos utilizar la herramienta Heroku durante un tiempo. Esta herramienta nos aportaba en un principio un correcto funcionamiento de una base de datos para la gestión de usuarios en nuestra aplicación web.

## 4.Problemas y soluciones

El principal problema que nos encontramos fue en el servidor de Ionos. El servicio externo de este nos aportaba una base de datos incorporada para unificar nuestra aplicación web con la base de datos que requeríamos. Teníamos un problema ya que queríamos comparar el token almacenado en la base de datos de Ionos con el token pedido.

Al hacer una *request* tipo post de autorización (El cual se pide en uno de los apartados del proyecto) no obteníamos el token esperado, ya que Ionos se quedaba con la información por el tipo de servidor que tenemos contratado (El servidor es un servidor compartido). Por lo tanto, no podíamos cotejar el *token* obtenido con el *token* almacenado en la base de datos.

Nos pusimos en contacto con el servicio técnico de Ionos para intentar resolver nuestro problema. Nos comentaron que, por el tipo de servidor que tenemos, les era imposible solucionarlo.

Para solventarlo, decidimos usar el servicio externo Heroku. Como tuvimos también problemas con la utilización de Heroku, decidimos utilizar Ionos nuevamente. Volvimos a la herramienta inicial, pero dándole otro enfoque al problema, de ese modo conseguimos de manera fructífera un correcto funcionamiento.

Este ha sido el único problema significativo que hemos tenido a la hora de desarrollar este segundo proyecto.

## 5.Conclusión

A pesar del error encontrado, el equipo ha sabido gestionar y solucionarlo. A nivel de equipo, todos hemos notado una evolución con respecto a la primera entrega, sobre todo en la manera de complementarnos y trabajar en equipo. También hemos tenido un *upgrade* a la hora de manejarnos con las herramientas explicadas.