



TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN INGENIERIA INFORMATICA

MemeHub

Edición Online de Imágenes

Autor

Víctor González Argudo

Director

Juan Julián Merelo Guervós



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE
TELECOMUNICACIÓN

Granada, Junio de 2021

MemeHub
Edición Online de Imágenes

Víctor González Argudo

Palabras clave: *software libre*

Resumen

MemeHub
Online Image Editing

Víctor González Argudo

Keywords: *open source, floss*

Abstract

D. **Tutora/e(s)**, Profesor(a) del ...

Informo:

Que el presente trabajo, titulado **Chief**, ha sido realizado bajo mi supervisión por **Estudiante**, y autorizo la defensa de dicho trabajo ante el tribunal que corresponda.

Y para que conste, expiden y firman el presente informe en Granada a Junio de 2018.

El/la director(a)/es:

(nombre completo tutor/a/es)

Agradecimientos

Índice general

1. Introducción	15
2. Descripción del problema	17
3. Estado del arte	19
4. Planificación	21
4.1. Metodología utilizada	21
4.2. Temporización	21
4.3. Seguimiento del desarrollo	21
5. Análisis del problema	23
6. Implementación	25
7. Conclusiones y trabajos futuros	27

Índice de figuras

Índice de tablas

Capítulo 1

Introducción

Este proyecto es software libre, y está liberado con la licencia [\[1\]](#).
//los memes blablabla y editores en la actualidad blablabla //accesibilidad
blabla bla .

Capítulo 2

Descripción del problema

Este proyecto

Capítulo 3

Estado del arte

El software libre y sus licencias [1] ha permitido llevar a cabo una expansión del aprendizaje de la informática sin precedentes.

//Que otras mierdas hay parecidas

Capítulo 4

Planificación

4.1. Metodología utilizada

Se ha empleado una metodología agil para el desarrollo del proyecto Tdd Kanban

4.2. Temporización

4.3. Seguimiento del desarrollo

Capítulo 5

Análisis del problema

//Estudio de viabilidad (tiene sentido) //Perfiles implicados, trabajadores, usuarios, //que va a hacer el cliente (tendra exito si tiene una experiencia fluida)
//Casos de uso //Req fun //Req no fun

Capítulo 6

Implementación

La implementación del software se ha dividido en hitos. Estos, han sido definidos en Github y cada uno de ellos contiene un grupo de *issues* que se corresponden con las distintas mejoras que se han ido incorporando al software a lo largo de su desarrollo.

Esquema para luego redactar bien:

- Empezamos aprendiendo React
- Hice una demo básica
- Busqué librerías y cosas mientras seguí aprendiendo React
- Despues de unos cuantos proyectos de prueba y elegidas las librerías me lancé con el editor
- A partir de la demo rehice todo para adaptarlo a la libería
- Lo primero fue hacer que se pudiera añadir una foto base (DragAndDrop y Konva canvas)
- Explicar todo tema lienzo, cálculos etc..
- Se añadió poder quitar la foto y volver a añadir otra
- Comenzamos el poder añadir texto
- todo tema texto, textarea, propiedades, drag, transformador, lo de adaptar el texto al tamaño de la caja bla bla
- Comienzo de la toolbar para poder poner el texto bonito
- Tema toolbar, material-ui, como mandamos la info desde la toolbar al texto y lo actualizamos bla bla
- Hablar de ajustes varios, tema eventos etc.. clicks handlers bla bla
- Añadido el ctrl + v de imagen principal (esto quizá explicarlo después para juntar todo el tema texto)
- Handleo de varios textos diferentes
- Cuando ya se cambiaban los textos desde la toolbar ahora como se cambia la toolbar para que coincida con las opciones del texto

- Hablar un poco de tema componentes funcionales vs clases (todos los cambios que se hicieron)
- PRIMERA TANDA DE TESTS (preguntar a JJ si explicar esto todo luego o aquí)
- Además de texto ahora a añadir mas cosas, Imágenes y sus transformaciones

Capítulo 7

Conclusiones y trabajos futuros

Si estoy satisfecho
Has conseguido cumplir los objetivos
se ha seguido la planificación

Bibliografía

- [1] Free Software Foundation. GNU General Public License. <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>.