



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:** *Javascript, React.js, JSX, Editor de Imágenes, Software Libre*

**Resumen**

## **MemeHub Online Image Editing**

Víctor González Argudo

**Keywords:** *Javascript, React.js, JSX, Image Editor, 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

<b>1. Introducción</b>	<b>15</b>
<b>2. Descripción del problema</b>	<b>17</b>
<b>3. Estado del arte</b>	<b>19</b>
<b>4. Análisis del problema</b>	<b>21</b>
<b>5. Planificación</b>	<b>23</b>
5.1. Metodología utilizada . . . . .	23
5.2. Temporización . . . . .	23
5.3. Seguimiento del desarrollo . . . . .	23
<b>6. Implementación</b>	<b>25</b>
<b>7. Conclusiones y trabajos futuros</b>	<b>27</b>



## 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  
Por qué hay necesidad de mi aplicación





## Capítulo 2

### Descripción del problema

Este proyecto pretende facilitar en la medida de lo posible la edición de imágenes que requieren de una edición rápida y ligera, como es principalmente el caso de los memes.

Actualmente, la mayoría de usuarios utilizan aplicaciones locales, instaladas en el propio ordenador, grandes y pesadas para la edición de imágenes que requieren de cambios simples, como puede ser: añadir texto, superponer imágenes encima de una base o crear formas geométricas para resaltar alguna parte de la imagen base.

Los programas de edición locales, como Photoshop o MSPaint, son pesados, con largos tiempos de carga y lo peor, requieren descargar tanto las fuentes como almacenar el resultado de forma local.

El objetivo de este proyecto es dar una solución mejor a este problema, siguiendo la tendencia actual del desarrollo en la actualidad, que son las aplicaciones web, evitando tener que descargar nada y dando la posibilidad de cargar, editar y exportar sin descargar nada en ningún momento



## Capítulo 3

### Estado del arte

La motivación de este proyecto surge precisamente por el estado actual de los editores de imágenes. La mayoría de usuarios, edita el contenido que sube online desde una aplicación local instalada en su ordenador (Microsoft Paint, Photoshop), o en el caso de los que emplean aplicaciones en la nube, descargan sus imágenes para luego resubirlas a sus redes. Concretamente los memes suelen ser ediciones especialmente simples, donde simplemente se añade un texto, se superponen varias imágenes o se dibuja algo encima de una imagen base.

Este proyecto tiene como objetivo tratar este problema y evitar en la medida de lo posible el uso del almacenamiento local de imágenes, tanto para crear, como para subir el contenido ya editado.



# Capítulo 4

## 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
aa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
a
```



# Capítulo 5

## Planificación

### 5.1. Metodología utilizada

Para la realización de este proyecto se ha seguido una metodología ágil o 'Agile', esta metodología es especialmente buena para los proyectos que necesitan de mucha flexibilidad, por ende, por la naturaleza de algo como una aplicación de edición de imagen, que es algo que invita fácilmente a añadir nuevas funcionalidades y a cambiar o adaptar antiguas al nuevo contenido que se añada, ha sido escogida para el desarrollo de este trabajo.

Para la metodología ágil escogida

### 5.2. Temporización

### 5.3. Seguimiento del desarrollo





# 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
- Hablar del tema lineas, como se movian las cosas al pintar encima, la lógica de las herramientas como se ha solucionado, porque se ha hecho así y el `React.clone()`
- [pensar lo que falta por aquí]
- tema eventos, copiar pegar, guardar etc

# 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>.