2º Desarrollo de Aplicaciones Web

AlmaZen

Antonio Marín y Juan Antonio Amil

ÍNDICE

1.	Introducción	.3
2.	Pruebas	7
3.	Despliegue	8

1. Introducción

AlmaZen es un inventario interactivo especializado en herramientas y maquinaria para el ámbito de la construcción dirigido principalmente a empresas dedicadas a dicha tarea ya sea albañilería, electricidad, fontanería, etc.

Se trata de una **base de datos**, la cual almacenará los datos de distintas empresas, previamente registradas.

Puedes acceder a nuestro repositorio de GitHub haciendo click aquí

1.1. CONTEXTO

AlmaZen, es una herramienta dirigida, principalmente a pequeñas y medianas empresas en el ámbito de la construcción, la cual permite, en su primera versión, la gestión de:

- Empleados
- Herramientas
- Vehículos

Además, permite la asignación de herramientas y vehículos a cada empleado, a fin de elaborar un historial con el registro de los usos de cada herramienta o vehículo.

1.2. REQUERIMIENTOS LEGALES

AlmaZen no precisa ningún requerimiento legal, pues actualmente, se trata de una versión de prueba.

1.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA

AlmaZen contará con una base de datos **mysql** elaborada en lenguaje **sql**, para lo cual utilizaremos una herramienta visual de diseño como **MySQL WorkBench**.

Elaboraremos nuestra app con los siguientes lenguajes:

- PHP: en el lado del servidor, que nos servirá para comunicarnos con nuestra base de datos MySQL.
- HTML: para definir su estructura
- CSS: para darle estética a nuestra interfaz gráfica

Para ello, nos valdremos del entorno de desarrollo **Visual Studio Code**, pues este editor de código nos ofrece todo tipo de herramientas para trabajar y desarrollar en los lenguajes anteriormente citados.

1.4. DESCRIPCIÓN DE USO

En primer lugar, al acceder a la página principal de **AlmaZen**, nos encontraremos una página de **inicio de sesión**, la cual mostramos a continuación. Una vez iniciada la sesión, guardamos las credenciales en variables de sesión para acceder directamente a la página de inicio



Una vez iniciada la sesión, se muestra la pestaña **home**, desde la cual podemos asignar herramientas y vehículos a los empleados que nos lo soliciten.



Desde el **menú de navegación** podemos acceder a las demás pestañas de nuestra aplicación así como cerrar sesión.

Desde la pestaña de **empleados** podemos ver la lista de empleados de nuestra empresa y añadir nuevos.



Las pestañas herramientas y vehículos poseen la misma estructura:

Por un lado podemos ver la tabla con las **herramientas disponibles**, a las cuales podemos enviar a reparar en caso de avería, en cuyo caso, mostraremos dicha herramienta en la tabla de **herramientas en reparación**. También podemos añadir nuevas herramientas en la parte inferior.



Por otro lado, tenemos la pestaña de **vehículos**, que, como hemos mencionado, tiene la misma estructura que la de herramientas.



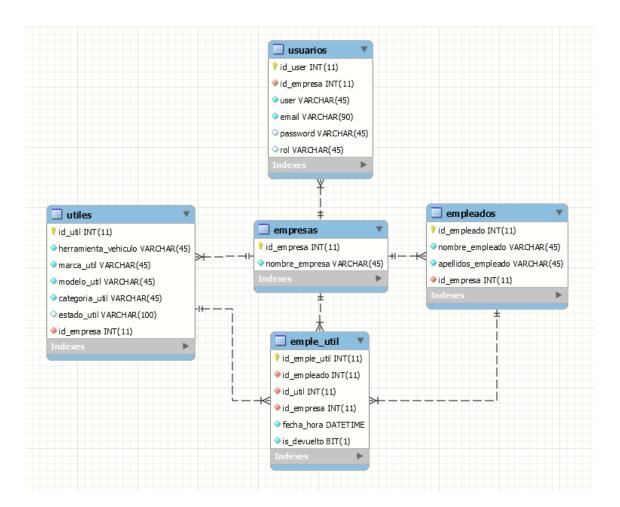
Para finalizar, podemos acceder al **historial** de uso de las herramientas, donde podemos ver tanto las herramientas como los vehículos **pendientes de entrega**.

Más abajo podemos ver el historial de herramientas y vehículos **entregados**.



1.5. DOCUMENTACIÓN DE DISEÑO

Debido a que AlmaZen es, en esencia, una **base de datos**, aquí mostramos el diagrama Entidad – Relacion de la misma:



1.6. DOCUMENTACIÓN DE DESPLIEGUE

Debido a que no se han encontrado servidores de carácter gratuito que tengan soporte para lenguajes del lado del servidor como **php**, se ha decidido **no desplegar la aplicación** y mostrar una demo a través de localhost

2. PRUEBAS

- Iniciar sesión con datos incorrectos.
- Iniciar sesión correctamente.
- Mostrar datos correctamente (navbar, selects, tablas, botones, etc)

- Asignar herramientas y vehículos a empleados, cambiando el estado a 'ocupado'.
- Introducir nuevos empleados, herramientas y vehículos.
- Enviar herramientas y vehículos a reparar, cambiando el estado a 'reparando' y devolverlas al almacén, cambiando el estado a 'libre'.
- Recoger las herramientas o vehículos dados a los empleados, cambiando del estado 'ocupado' al estado 'libre'.

3. DESPLIEGUE

Nuestra app está elaborada con lenguajes del entorno del **cliente** como html, css y JavaScript; y con lenguajes del entorno del **servidor** como php. En nuestro caso, no hemos encontrado ningún servidor de carácter gratuito que nos permita utilizar este último, por lo que mostraremos el funcionamiento de la misma mediante el servidor local o **localhost**.