

ADJUDI-CAT

Folgueiras Bosque, Ignacio

Pérez Castillo, Pol

Tena Domingo, Júlia

Zhou, Xinxiang

Sardà Masriera, Marc

Campillo Soro, Pau

PES Grau en Enginyeria Informàtica

2023-2024 Q2

Facultat d'Informàtica de Barcelona Universitat Politècnica de Catalunya

TAULA DE CONTINGUTS



- 1 → Introducció
 - 1.1 → Problemàtica i solució
 - 1.2 → Scope
 - 1.3 → Funcionalitats
- 2 → Metodologia
 - 2.1 → Gestió del projecte i l'equip
 - 2.2 → Gestió del software
- 3 → Arquitectura
 - 3.1 → Arquitectura física
 - 3.2 → Arquitectura del software
 - 3.2.1 → Backend
 - $3.2.2 \rightarrow Frontend$
 - 3.3 → S.OL.I.D.
 - 3.4 → Diagrames
- 4 → Conclusió



1. INTRODUCCIÓ



1.1 PROBLEMÀTICA I SOLUCIÓ

El nostre projecte consisteix en un portal d'ofertes de licitacions i concursos públics amb l'objectiu de connectar les empreses o entitats públiques que ofereixen la plaça i aquelles que desitgen presentar-se a aquesta.







1.2 SCOPE

In Scope

Mapa interactiu
Google Calendar
Sistema de gestió d'usuaris
Comunicació entre usuaris
Sistema de valoracions
Multiidioma
Sistema de notificacions
Sistema d'ofertes i subhastes
Sistema de favorits

Maybe

Login de google Enllaços de xarxes socials Exportar contractes Exportar detalls en JSON o CSV

Out of Scope

Transferencia documental entre empreses
Predicció de futures licitacions
Processar pagaments
Incorporar "muro"
Crear Ilistes d'amics
Ànalisis sobre hàbits
Integració automàtica ERP
Recomanacions futurs llocs



1.3 FUNCIONALITATS

- 1. Gestió d'usuaris
- 2. Gestió d'ofertes
- 3. Gestió de subhastes
- 4. Gestió de valoracions
- 5. Gestió de serveis
- 6. Gestió de menús
- 7. Gestió d'administració







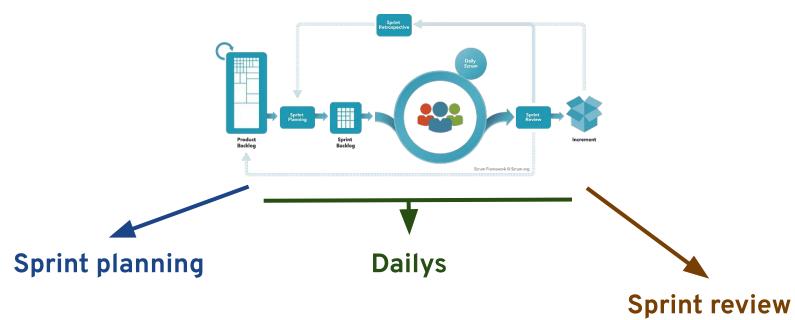


2. METODOLOGIA

2.1 GESTIÓ DEL PROJECTE







Retrospective

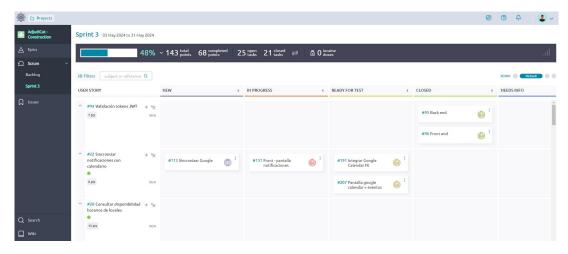
Refinement

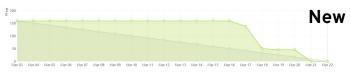
2.1 GESTIÓ DEL PROJECTE I











In Progress

Testing

Closed

Needs info

2.1 GESTIÓ DEL PROJECTE I



L'EQUIPPlanning Poker





2.1 GESTIÓ DEL PROJECTE I





Whatsapp

Per a coses diàries i informals, ens permet resoldre dubtes ràpids

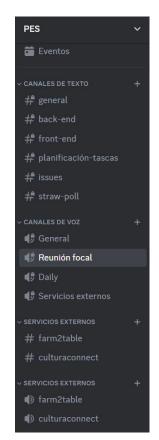




Discord

Espai central per a la col·laboració més formal i estructurada de l'equip







NFRs

Requisits de Adaptabilitat

L'aplicació ha de ser adaptable per respondre a canvis en els requisits del negoci, les tecnologies emergents i les demandes dels usuaris.

Garantit per:

Arquitectura MVC. Metodologia àgil.

Requisits de Privacitat

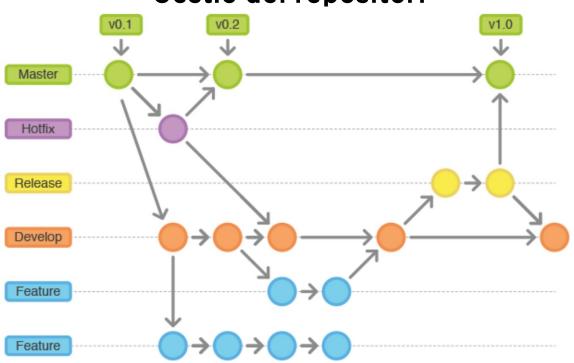
L'aplicació garantirà la privacitat de les dades personals dels usuaris.

Garantit per:

Encriptació de la info delicada. Utilització de tokens. No tractar amb info privada.



Gestió del repositori





Gestió de qualitat

Pràctiques efectives de gestió de qualitat en el nostre procés de desenvolupament:

- Utilització de linters
- Assistents de codi i intelligència artificial
- Peer programming
- Integració amb eines de documentació









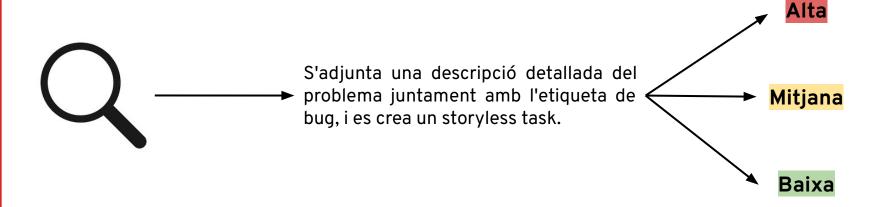
Testing







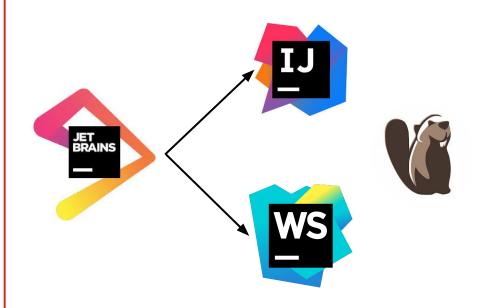
Gestió de bugs







IDEs i plugins













Deploy



Dev_adjudicat



Pro_adjudicat

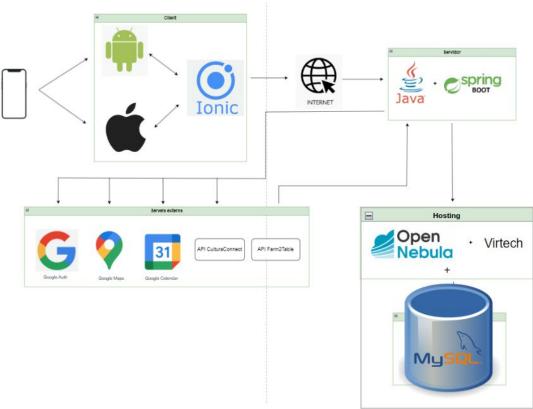
- Creació d'una branca **release** a partir de la branca develop.
- Testing automatitzat mitjançant GitHub Actions
- Merge d'aquesta amb la branca master. Seguidament, marquem aquesta actualització amb un tag que reflecteix la versió del llançament.
- Desplegar amb Android Studio



3. ARQUITECTURA



3.1 ARQUITECTURA FÍSICA



3.2 ARQUITECTURA DEL



SOFTWARE

Back-end

API Rest



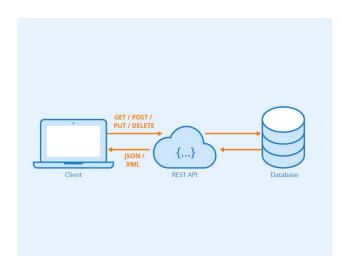


Front-end

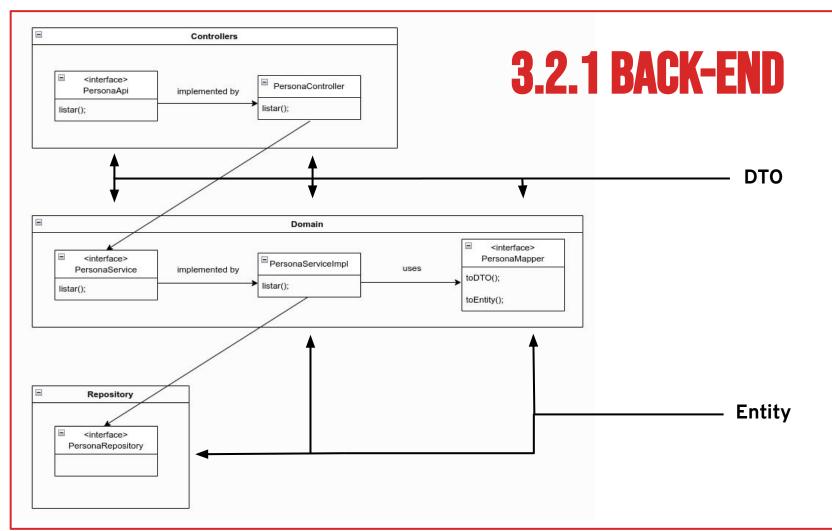


DataBase





Incorpora una API restful que permet la integració amb altres aplicacions i serveis per proporcionar accés a les dades.







3.2.1 BACK-END - PATRONS

Singleton

Garanteix que una classe té una única instància en l'aplicació i proporciona un punt d'accés global a ella.

DTOs

(Objectes de Transferència de Dades) s'utilitzen per transferir dades entre processos.

```
16 usages ♣ msardamasri

@Data

@AllArgsConstructor

@NoArgsConstructor

@Builder

public class FiltreDTO {

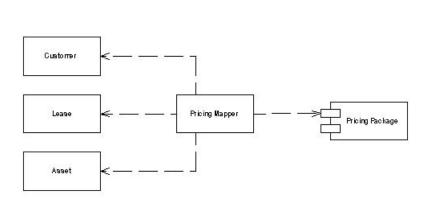
    private String codiExpedient;
    private String tipusContracte;
    private String ambit;
    private String procediment;
    private String llocExecucio;
    private Double valorContracte;
    private String objecteContracte;
}
```



3.2.1 BACK-END - PATRONS

Mapper

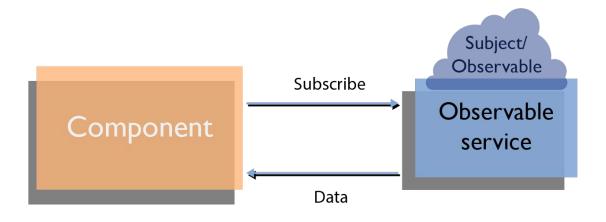
És una tècnica per mapejar dades entre objectes que no necessàriament tenen una correspondència directa entre els seus atributs.



```
@Mapper(componentModel = "spring", unmappedTargetPolicy = ReportingPolicy.IGNORE,
       uses = {UsuariMapper.class})
public interface MissatgeMapper {
   MissatgeDTO toDTO(MissatgeEntity entity);
   MissatgeEntity toEntity(MissatgeDTO dto);
    1 usage a msardamasri
    @Mapping(target = "idemissor", source = "emissor.idUsuari")
    @Mapping(target = "idreceptor", source = "receptor.idUsuari")
   MissatgeCustomDTO toCustomDTO(MissatgeDTO missatgeDTO);
    1 usage 😃 msardamasri
    default Page<MissatgeCustomDTO> toPageCustomDTO(Page<MissatgeDTO> missatgeDTOPage) {
```



3.2.2 FRONT-END





3.2.2 FRONT-END - PATRONS

Observer dels Endpoints

Gestiona la comunicació entre els components i els serveis que interactuen amb endpoints (APIs).

```
1+ usages  paucampillo
ultimesLicitacions(idContracte: number) : Observable<any> {
    return this.get( endpoint: this.HISTORIC + `/${idContracte}`);
}
```

Connector

Gestiona les dependències entre classes, permet desacoplar les classes de les seves dependències.

```
1+ usages  ♣ paucampillo +2
@Injectable({
    providedIn: 'root'
})
export class OfertaService extends HttpService {
```



3.3 S.O.L.I.D.

PRINCIPI DE RESPONSABILITAT ÚNICA (S) : Cada interface i cada classe tenen responsabilitats úniques.

PRINCIPI D'OBERT/TANCAT (O): El nostre disseny permet l'extensió de les funcionalitats sense modificar el codi existent.

PRINCIPI DE SUBSTITUCIÓ DE LISKOV (L) : És una aplicació amb diferents interfícies preparat per tenir varies implementacions per a cada funcionalitat del servei.

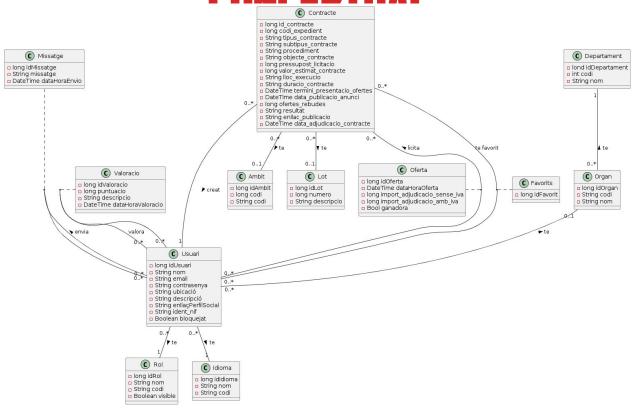
PRINCIPI DE SEGREGACIÓ D'INTERFÍCIES (I): Divisió mínima per cada entity les seves interfaces específiques.

PRINCIPI D'INVERSIÓ DE DEPENDÈNCIES (D): Interfaces definides en alt nivell i les implementacions concretes en un nivell més baix. Això ens facilita el desacoblament entre components i facilita la reutilització de codi.

3.4 DIAGRAMA – MODEL



CONCEDITIAL





3.4 DIAGRAMA - BASE DE DADES



4. CONCLUSIONS I VALORACIÓ



Scope

In Scope 100%

Maybe 25%

Out of Scope 0%

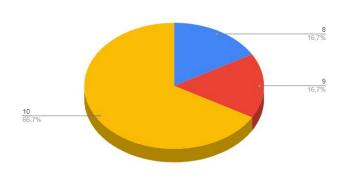
Aspectes transversals

Criteri	Satisfactori	Òptim
Geolocalització	Geolocalització sense mapa	Amb mapa
Xarxes socials	Login	Quelcom més
Xat	Instantani	Amb històric
Gamificació	Valoracions	Trofeus o similar
Stakeholders reals	En funció del nombre, qualitat del feedback i moments en que es demana	En funció del nombre, qualitat del feedback i moments en que es demana
Refutació	Notificacions	Bloquejos de comptes
Calendari	Intern sistema	Sincronitzat amb altres, p.e google
Web-app admin	En funció de la funcionalitat	En funció de la funcionalitat
Multiidioma	Arquitectura preparada	Implementació completa

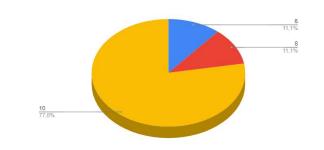
4. CONCLUSIONS I



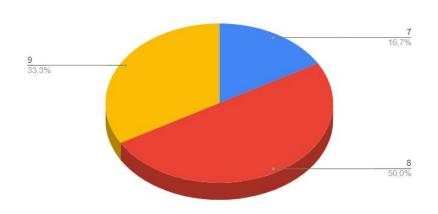
Valoracions del projecte → **YALORACIÓ**



Valoracions de l'equip → 9,3



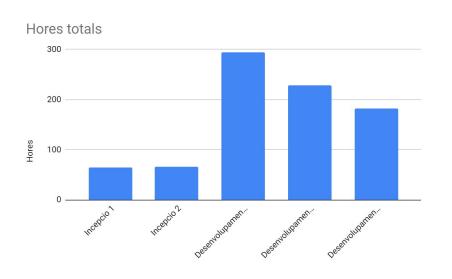
Valoracions de l'assignatura → 8,17

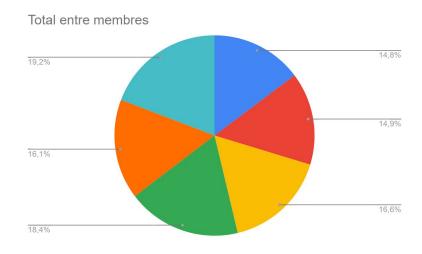


Possibles millores



REPARTICIÓ DE TASQUES







GRÀCIES PER L'ATENCIÓ