# Definición del proyecto

## Objetivo, ámbito y límites

El objetivo principal del proyecto es desarrollar una aplicación web que permita buscar cervecerías en la ciudad de Gijón dada la ubicación del usuario. Esta búsqueda podrá ser acotada por él, al que se le permitirá interactuar con diferentes filtros:

* Un slider cuyos extremos sean “calidad de la cerveza” y “cercanía del local”.
* También se ofrecerá la posibilidad de especificar el tipo y marca de las cervezas buscadas.

Además de interactuar con la configuración de búsqueda el usuario podrá valorar un establecimiento, incluyendo una descripción y una nota entre 1 y 5 puntos, siendo 1 la valoración más baja y 5 la valoración más alta.

El usuario también podrá indicar al sistema que quiere regresar a su casa, dándose diferentes comportamientos dependiendo de si el sistema conoce esa información:

* El sistema no conoce donde vive el usuario: en este caso se consultará la parada de taxis más cercana y se le indicará como llegar hasta ella.
* El sistema sabe donde vive el usuario (el usuario es un usuario registrado y ha incluido donde vive): en este caso se le indicará tanto la parada de taxis más cercana como el autobús que le deje más cerca de su casa.

## Actores del sistema

* Usuario no registrado: podrá valorar un establecimiento y registrarse en el sistema.
* Usuario registrado: podrá valorar un establecimiento, incluir información sobre la ubicación de su vivienda, consultar las valoraciones que ha realizado y editarlas.
* Gerente de un local: podrá incluir una descripción de su establecimiento, el horario en el que permanece abierto y un catálogo con las cervezas que se sirven con sus precios.

## Servicios utilizados

Para el desarrollo del proyecto se utilizarán los siguientes servicios:

* Taxis: para consultar la información de los taxis se utilizará la API <https://observa.gijon.es>, que cuenta con más de 700 conjuntos de datos abiertos
* Servicio propio: se creará un servicio propio con un base de datos local donde se mantendrá la información referente a las cervecerías y las votaciones.
* Zonas verdes: como servicio WMS externo se han escogido las zonas verdes de Gijón (las diferentes capas que ofrece el servicio se pueden consultar en la siguiente dirección http://ide.gijon.es/visor/)
* Autobús urbano: en este caso se utilizará la combinación de los siguientes servicios, <http://docs.gijon.es/sw/busgijon.asmx> para la información sobre las paradas y <http://datos.gijon.es/doc/transporte/busgijontr.json> para conocer las posiciones de los autobuses en tiempo real.

# Prototipo

## Funcionalidades implementadas

Pero todo esto tan solo ha sido la idea original, que se va a simplificar para el desarrollo del prototipo:

* El usuario no registrado podrá valorar una cervecería, pero no registrarse, y utilizar el slider de preferencia de calidad vs cercanía.
* En cuanto a los servicios utilizados tan solo se va a excluir el referente a los autobuses urbanos, por lo que se desarrollará el servicio propio, el servicio de taxis consultando la API externa y el servicio WMS de las zonas verdes de Gijón.

## Diseño

### Arquitectura general

El desarrollo del proyecto se va a dividir en dos servicios separados:

* Una página web que se conectará con la API de Google Maps, cuyo mapa vamos a utilizar como elemento base del proyecto y sobre el que se colocarán la capa recibida por el servicio WMS y los marcadores, los cuales nos serán proporcionados por el otro servicio
* Un servicio propio, encargado de realizar las conexiones a la base de datos para actualizar los componentes y a los servicio externos para informar al servicio web.

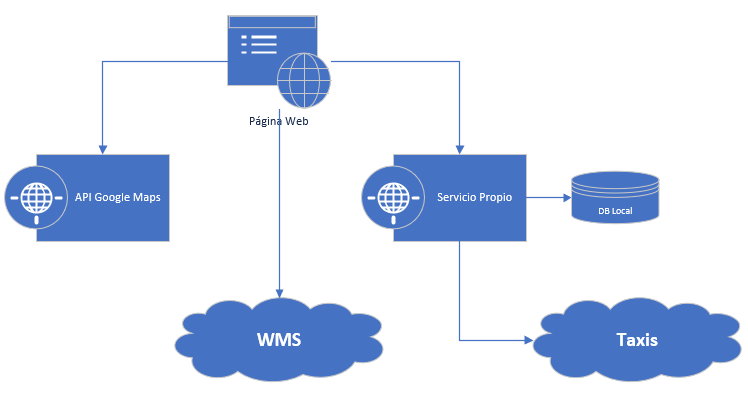


Ilustración 1 Diagrama de componentes

### Arquitectura página web

//TODO

### Arquitectura servicio propio

//TODO

### Formato de los marcadores

A continuación, se define el formato JSON que van a seguir los marcadores con los que van a trabajar los dos servicios. Cabe destacar que no se han utilizado todos los elementos proporcionados por el servicio de taxis, ya que tan solo nos hemos quedado con los elementos que tenían más representación para el proyecto.

|  |  |
| --- | --- |
| Bar | Taxi |
| {  "guid": "Guid",  "name": "Nombre del bar",  "location": {  "latitud": 12341234,  "longitud": 123412341234  },  "imageUrl": "image location",  "votes": [  {  "value": 4,  "msg": "Mensaje"  }  ]  } | {  "recordId": "Guid",  "fields": {  "latitud": 12341234,  "longitud": 123412341234,  "parada": "Calle de la parada"  }  } |

### Pantallas

Para el análisis del prototipo se han diseñado tres prototipos de pantalla: la pantalla principal con las cervecerías marcadas en el mapa, la pantalla de “llévame a la parada de taxis más cercana” con la ruta a seguir y el popup para votar y comentar al seleccionar una cervecería.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ilustración 2 Principal | Ilustración 3 taxi | Ilustración 4 vota |

## Uso de la API

### Taxis

Para poder acceder a toda la información de los taxis de Gijón se utilizará la página <https://observa.gijon.es/explore/dataset/paradas-de-taxis/api/>, la cual nos proporcionará los datos de configuración de la consulta que queremos realizar para consumir los datos de la API.

Según están los parámetros nos saldrían 10 paradas de taxis, pero como queremos la información de todas las paradas tendremos que modificar el parámetro rows para que sea -1.

Al enviar la petición nos llevará a la siguiente página https://observa. gijon.es/ api/records/1.0/search/?dataset=paradas-de-taxis&rows=-1&facet=parada en la que se podrán consultar todos los datos.



Ilustración JSON DEVUELTO POR LA API DE PARADAS DE TAXIS

### Google Maps

//TODO

### WMS

//TODO

## Lenguajes y metodologías utilizadas

### C#

|  |  |
| --- | --- |
| Ilustración logo c# | Es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado por Microsoft y que apareció por primera vez en el 2000. Su sintaxis fue creada siguiendo el modelo de C y C++ para que fuera superior a ellos y, aunque utiliza el modelo de objetos de .NET, se le considera un lenguaje de programación independiente que puede generar aplicaciones en múltiples plataformas. Aunque la última versión de este lenguaje sea la 7.2, de noviembre de 2017 se ha utilizado la Microsoft.CSharp/X.X.X |

### CSS y HTML

|  |  |
| --- | --- |
| CSS, o Cascading Style Sheets, es un lenguaje que se utiliza en páginas web para definir estilos. La principal ventaja de este lenguaje es que se puede incluir mediante ficheros externos y referenciarlo al html mediante etiquetas style.  HTML, también conocido como HyperText Markup Language es un elemento de construcción de páginas web para crearlas y representarlas visualmente, determinando el contenido, pero no la funcionalidad. | Ilustración adsf  Ilustración logo css y html5 |

### JavaScript

|  |  |
| --- | --- |
| Ilustración logo javascript | JavaScript es un lenguaje de programación interpretado utilizado en el lado del cliente, que permite realizar actividades complejas en páginas web, consiguiendo que éstas puedan cambiar dinámicamente. |

### Node.js

|  |  |
| --- | --- |
| Node.js, es un entorno JavaScript del lado del servidor basado en eventos, utilizando el motor V8 de Google que permite a Node compilar y ejecutar JavaScript a mucha velocidad. Es una librería de código abierto que fue creada para crear programas de red altamente escalables. | Ilustración logo node.js |

### Entity Framework

|  |  |
| --- | --- |
| Ilustración logo entity framework | Es un conjunto de tecnologías para desarrollar aplicaciones orientadas a datos de ADO.NET. Esta tecnología permite unir la gestión de objetos y la gestión de datos, haciendo que se pueda trabajar con datos en forma de objetos, permitiendo al desarrollador trabajar en un nivel mayor de abstracción al no tener que preocuparse por las tablas y transacciones con la base de datos. |

# Despliegue de la aplicación

# Referencias

Autobuses urbanos Gijón: <http://docs.gijon.es/sw/busgijon.asmx>

Autobuses urbanos Gijon, tiempo real: <http://datos.gijon.es/doc/transporte/busgijontr.json>

Balsamiq Mockup: <https://balsamiq.com/>

Json Editor Online: <https://jsoneditoronline.org/>

Maps JavaScript API: <https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/tutorial>

Paradas de Taxis de Gijón: <https://observa.gijon.es/explore/dataset/paradas-de-taxis/?flg=es>

Visio: <https://products.office.com/es-es/visio/flowchart-software>

Visor IDE Gijón: <http://ide.gijon.es/visor/>