

Práctica 3: Diseño del proyecto y más funcionalidad

Fecha de entrega: 14 de abril de 2023

Descripción general

La práctica consiste en crear el diseño completo del proyecto final usando hojas de estilo CSS, así como en añadir más funcionalidades al mismo (50% de funcionalidades implementadas). Deberá ser posible navegar por todas las vistas que tendrá la aplicación web terminada.

La entrega consistirá en el prototipo funcional de la aplicación, junto con una breve memoria en la que se describirán los cambios que hayan surgido respecto a la memoria de la práctica anterior. Se corregirán todos los errores de la entrega anterior.

El prototipo se debe publicar y debe estar operativo en el VPS (*Virtual Private Server*) asignado a cada grupo.

Requisitos para la implementación

En principio el formato es libre, aunque se deben cumplir los mismos requisitos mencionados en el enunciado de la P2, respecto a:

- Estilo del código: limpieza, estructura, orientación a objetos, y organización en carpetas, según se ha visto en los sucesivos ejercicios.
- Uso de HTML5 y CSS válidos, y con una clara separación entre el contenido (HTML5) y su presentación (CSS, usando correctamente el posicionamiento para colocar las distintas secciones de cada página).
- Arquitectura de la aplicación, separando vistas, scripts de apoyo, imágenes, hojas de estilo, scripts JS, fragmentos de vista, volcados de BD, y si la aplicación permite subida de ficheros, carpeta de subida de ficheros de usuario.

En la memoria deben mencionarse las instrucciones de conexión a la BD y las contraseñas de los usuarios de ejemplo incluidos en la BD.

Prototipo funcional del proyecto

En base a la documentación generada en los apartados anteriores, se debe implementar completamente (incluido el acceso a BD e interacción con la BD):

- El diseño visual del proyecto, usando **CSS**.
- En torno al 50% de la funcionalidad final. Esta funcionalidad dependerá de cada proyecto, y debe ser consensuada con el profesor para que el alcance no sea ni demasiado ambicioso ni demasiado pobre.
- Datos realistas en la BD y en la carpeta de subida de datos de usuarios (sólo si vuestra aplicación permite que los usuarios suban ficheros); y, en la memoria, la información (usuario + contraseña) de los usuarios registrados.

Memoria

A partir de la memoria elaborada en la práctica 2, se actualizará la información sobre la estructura de la base de datos y la arquitectura de la aplicación según se hayan producido cambios respecto a la versión anterior. Los cambios de diseño se justificarán brevemente, explicando por qué y cómo se han realizado.

Al final de todo debéis incluir un parte de actividades en forma de una sencilla tabla resumen con los miembros del grupo, y las tareas realizadas por cada miembro y su aportación a la práctica.

Esta memoria seguirá sirviendo de base para la memoria final del proyecto.

Entrega

La práctica deberá entregarse antes de las 23:55 del viernes 14 de abril, a través del Campus Virtual. Debe entregarse un único archivo .zip que debe contener:

- Un documento en formato PDF con la memoria tal cual se ha descrito en los apartados anteriores. El nombre de este documento debe seguir la siguiente notación “memoria_p3_g<numGrupo>.pdf”, donde “<numGrupo>” se debe substituir por el número de grupo (el número de grupo se puede consultar en el campus virtual).
- Un archivo leeme.txt que indique qué funcionalidades de la aplicación están implementadas completamente en esta entrega.
- Un fichero .zip con el prototipo funcional de la aplicación, incluyendo la exportación de la base de datos y, si la aplicación permite subida de ficheros de usuario, una carpeta con ficheros de ejemplo. El nombre de este fichero debe seguir la siguiente notación “prototipo_p3_g<numGrupo>.zip”.

La práctica debe ser entregada por uno de los miembros del grupo. El nombre del archivo a entregar debe seguir la siguiente notación “p3_g<numGrupo>.zip”. Por ejemplo, el grupo 3 entregará el siguiente fichero “p3_g3.zip”.

Puedes utilizar como base o simplemente como guía de ayuda **la estructura de proyecto propuesta en el Ejercicio 3 o [la plantilla de proyecto](#)** que es precisamente una plantilla basada en una solución del Ejercicio 3.