Primera Entrega de TFG

Motivación

La motivación para el desarrollo es mayormente por que me vuelto fan del modelismo y de los wargames al por fin hacerme con una caja de warhammer en mi primer cumpleaños que cumplo desde que me mude a España, y quiero probar como sería crear un app para la compra y venta de estos juegos y sus accesorios. También siento que crear esta app es un reto perfecto como proyecto para el fin de curso.

Objetivos Generales:

Realizar un aplicativo de una tienda de manualidades basado en juegos de mesa y modelismo, donde usuarios puedan comprar y vender diferentes juegos de mesa, figuras y otros accesorios y relacionados como pinceles y pinturas.

También hay administradores que pueden limitar o prohibir acceso a funciones del usuario, así de mantener y actualizar el stock, añadiendo, removiendo, o actualizando existencia de productos disponibles.

Objetivos Específicos:

- Crear una Pantalla de Inicio.
- Desarrollar una pantalla Login para usuarios y para Administradores.
- Creación de un perfil para usuarios y administradores, con diferentes opciones de personalización como la elección de una imagen de perfil.
- Una base de datos con todas las funcionalidades necesarias.
- Un carrito de compras
- Poner productos en una lista de deseos
- Comprar y vender productos
- Añadir/Remover/Actualizar productos

Metodología Utilizada:

Se definirá la metodología utilizada (KANBAN, SCRUM...) y las tareas que se han diseñado (backlog).

Se va implementar el sistema de **KANBAN**, mayormente por su fácil implementación y modelos más sencillo de seguir, y también porque el trabajo se va a realizar por una persona, y el SCRUM está más orientado al trabajo de equipo.

BackLog

- Crear Logotipo del app
- Crear una Pantalla de Inicio.
- Un Login para usuarios y para Administradores.
- Creación de un perfil para usuarios y administradores, con diferentes opciones de personalización como la elección de una imagen de perfil.
- Una base de datos con todas las funcionalidades necesarias.
- Un carrito de compras
- Poner productos en una lista de deseos
- Comprar productos
- Añadir/Remover/Actualizar productos

Tecnologías Y Herramientas Utilizadas En El Proyecto:

(SUJETO A CAMBIOS DEPENDIENDO DEL PROGRESO DEL PROYECTO)

Android Studio:



Android Studio es el entorno de desarrollo integrado (IDE) oficial para el desarrollo de aplicaciones del mismo OS. Se basa en IntelliJ IDEA, un entorno de desarrollo integrado de Java para software, e incorpora sus herramientas de desarrollo y edición de código.

Para respaldar el desarrollo de aplicaciones dentro del sistema operativo, Android Studio utiliza un sistema de compilación basado en Gradle, un emulador de Android, plantillas de código e integración de GitHub. Cada proyecto en Android Studio tiene una o más modalidades con código fuente y archivos de recursos. Estas modalidades incluyen módulos de aplicaciones de Android, módulos de biblioteca y módulos de Google App Engine.

Hibernate:



Hibernate es una herramienta de mapeo objeto-relacional (ORM) para la plataforma Java (y disponible también para .Net con el nombre de NHibernate) que facilita el mapeo de atributos entre una base de datos relacional tradicional y el modelo de objetos de una aplicación, mediante archivos declarativos (XML) o anotaciones en los beans de las entidades que permiten establecer estas relaciones.

Gimp:



GIMP Es un programa de distribución gratuita que te permitirá realizar tareas como retoque fotográfico, creación de imágenes y composición.

Puedes utilizarlo como un simple programa de diseño, un software de retoque fotográfico profesional, como un convertidor de formatos de imágenes, etc.

Está pensando para ser extensible y ampliado, ello significa que mediante el uso de extensiones y complementos puedes añadirle nuevas características y funcionalidades. Su interfaz de scripting te permite automatizar desde tareas muy simples hasta procedimientos de manipulación de imágenes más complejos.

Inkscape:



Inkscape es un editor de gráficos vectoriales libre y de código abierto. Inkscape puede crear y editar diagramas, líneas, gráficos, logotipos, e ilustraciones complejas. El formato principal que utiliza el programa es Scalable Vector Graphics (SVG).

Inkscape tiene como objetivo proporcionar a los usuarios una herramienta libre de código abierto de elaboración de gráficos en formato vectorial escalable (SVG) que cumpla completamente con los estándares XML, SVG y CSS2.

Estimación de recursos y planificación:

Diagrama de Gantt

Tarnas	50/03 50/03 30/03	E	E	VOIDE VOIDE TOTAL	5000 PULL 34104 37104	C	C	C 0. 42/05 18/05	Samana 10/05 31/0
idicas	3eilialia 1. 24/05 - 50/05	Sellialiaz: 51705 - 00704	Sellialias, 07/04 - 15/04	3611101104 - 20104	Schilate Level - Sure Schilater Chief College Schilater Chief	Sellialiao. 20/04 - 04/05	Sellialia1 . 03/03 - 11/03	Sindingo. 20104 - 04103 Seindingt. 05105 - 11103 Seinding 0. 12105 - 10105	36111a11a2. 12/02 - 2 1/02
Documentacion									
Figma - Mockup									
Realizar Hibernate									
Hacer pantalla de logeo/registro									
Pantalla de Perfil de Usuario									1
Pantalla de Perfil de Administrador									
Pantalla de tienda									
Pantalla de Carrito de Compras									
Pantallade Wishlist									
Implementar carrito y whishlist									
Pantalla de compra									
(Usuario y Admin) Crear cuenta									
(Usuario y Admin) Modificar perfil									
(Usuario) Poner producto(s) en una Wishlist									
(Usuario) Poner producto(s) en carrito									
(Administrador) Bloquear Usuario									
(Administrador) Borrar Usuario									
(Administrador) Añadir Producto									
(Administrador) Borrar Producto									
(Administrador) Modificar Producto									
(Administrador) Ponder producto en Venta									

Análisis:

Este es el proceso más importante del proyecto, donde se detectan las necesidades y la finalidad de este. Se deben realizar los requisitos funcionales y no funcionales, los diagramas de Entidad-Relación.

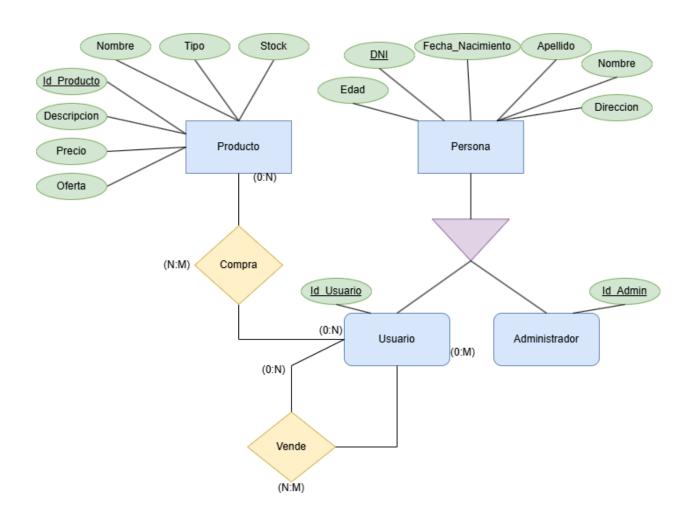
Requisitos Funcionales

- Crear Cuenta (usuario o administrador)
- Modificar cuenta (usuario o administrador)
- Añadir productos a una lista de deseos (usuario)
- Añadir productos a un carrito de compras (usuario)
- Comprar producto(s) (usuario)
- Añadir/eliminar/modificar productos de la base de datos (administrador)

Requisitos No Funcionales

- Autenticación de cuenta al entrar
- Pop-ups de texto
- Solo para teléfono
- Restricciones de compra
- Diseño del app

Entidad-Relación



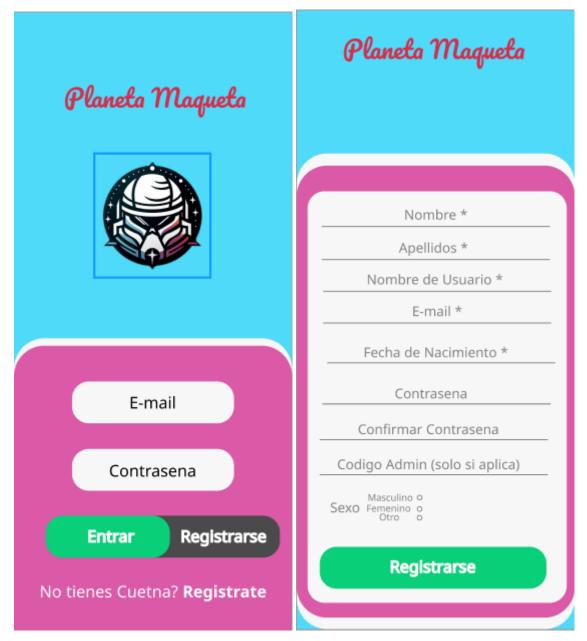
Modelo Relacional

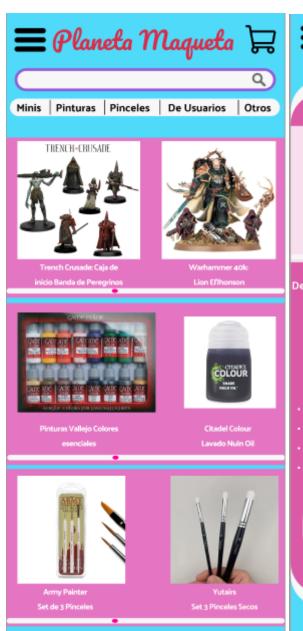
Producto
Id_Producto PK
Nombre
Tipo
Stock
Descripción

Precio
Ofertas
Compra
Id_Producto
Id_Usuario
Vende
Id_Producto
Id_Usuario
Persona
DNI PK
Nombre
Apellido
Fecha_Nacimiento
Edad
Dirección
Usuario
Id_Usuario
Administrados
Id_Admin

Diseño:

A continuación se van a pasar unas capturas del mockup inicial del aplicativo:





= Planeta Maqueta □

Warhammer 40k: Lion El'Ihonson



Descripcion: El primarca de los Angeles oscuros ha vuelto a liderar a sus hijos y manetener la esperanza en una galaxia que la ha perdido

Especificaciones del Producto

- Precio: 50 € 1-
- · Nummero de onjetos: 1
- · Dimensiones: 15x20x7 cm
- Peso: 350 g







Tu Perfil



Jose Ignacio Echevarria

ScapeMarine64

JoseIgnacio90@gmail.com

12/01/1990

Cambiar datos









Tu Producto

Trench Cursade: Comunicant Y Ammo Monk



Descripcion: Dos minis del set de inicio. Monstadas pero sin pintar. Ambas en muy buen estado.

Especificaciones del Producto

- Precio: 15 €
- · Nummero de onjetos: 2
- · Dimensiones: 60mm y 32 mm respectivamente
- Peso: ???
- · Estado: Buenas Condiciones
- · Producto Sellado: NO
- · Pintado: No

Poner en Venta

Modo Adminstrador

Gestionar Usuarios

- Restringir Acceso
- Borrar Cuenta

Gestionar Stock

- Añadir producto
- Actualizar Stock
- Borrar Producto
- Modificar Producto





Logotipo Inicial del aplicativo:



Paleta de colores utilizada:

Color de Fondo: Azul celeste claro (50DAF9)

Color secundario: Blanco (F7F7F7)

Color Complementario: Magenta claro (DA5AA7)

Color de Tipografía: Magenta (DA2C49)

Color adicional: Verde (07CF78)