

INFORME DE LA DEMO DEL SPRINT 0

Grupo B3

En este Sprint nos hemos centrado en el diseño de la web como una maqueta, es decir, algo no funcional pero que nos sirve para tener una aproximación de lo que va a tener nuestra web. Para ello hemos usado una aplicación de uso gratuito que se llama Adobe XD, que a parte de poder diseñar webs estéticas también sirve para tener una idea de cómo hacer aplicaciones y demás.

En primer lugar, cabe aclarar que la web estará encarada tanto a cliente como administrador. Empecemos explicando la parte de administrador:

• Web Administrador:

Al iniciar la web nos encaramos con un login de usuario y contraseña para poder acceder a las siguientes funciones:

- **Alertas:** en este apartado informaremos sobre las alertas de vuelos y de los coches autónomos de los que dispone en el aeropuerto, así como de la administración de ambos. Por un lado estarán los vuelos con sus respectivas columnas, de las cuáles la más importante sería el estado del avión, ya que en caso de que esté en mal estado tendríamos que modificarlo con un pequeño comentario que estaría escondido por un despliegue.

Más abajo encontraremos la administración de los coches autónomos, dónde dispondremos de los nombres de los diferentes coches, su estado y cuál es la acción que se está realizando en él.

- **Mapa:** al entrar en Mapa encontraremos el mapa del aeropuerto para poder realizar un filtrado de los pasajeros. Cabe decir que sólo conoceremos la ubicación de los pasajeros que tengan descargada la aplicación y que estén registrados en la base de datos. De esta manera podemos hacer un filtrado de la ubicación de diferentes pasajeros separados por aerolíneas, por el tipo de vuelo o si queremos algo más genérico, por plantas.

- **Administración de coches:** en esta función lo que haremos será administrar todos los coches de los que disponemos. Es decir, tendremos que cambiar el estado de cada coche, informando así de si está ocupado, libre o averiado. En caso de estar ocupado hemos de informar qué pasajeros están siendo transportados.

• Web Cliente:

- **Página principal:** simplemente es la página principal de la web, la cuál nos informará de todo lo que sea necesario, así cómo también nos proporcionará los diferentes servicios que demandemos. En la esquina derecha de la parte de arriba tendremos: Servicios, Mapa, Accesos y contacto.

a) Servicios: este apartado contiene los diferentes servicios comerciales de los que dispone el aeropuerto. Están clasificados por el tipo de comercio que son y una vez entrando en uno de ellos nos proporciona el tipo de franquicias que hay así como la ubicación de cada tienda.

b) Mapa: no tiene una función muy avanzada, simplemente nos mostrará el mapa por plantas del aeropuerto.

c) Accesos: si clicamos en este enlace nos llevará a una pestaña que contendrá un recuadro. Este recuadro que nos ofrece los recursos de Google Maps, nos pedirá una ubicación inicial y una

ubicación final, la cuál tendremos que escoger en el despliegue. Una vez todo colocado correctamente nos mostrará el mapa con la ruta en color y la ruta escrita para que lo entendamos mejor.

Volvemos a la página principal. En este caso podemos consultar los vuelos que queramos. Podemos consultar un vuelo en concreto o todos los vuelos que lleguen o salgan de nuestro aeropuerto. Si seguimos bajando, encontraremos apartados informativos sobre todo, como el mapa, los coches autónomos, otra pestaña de cómo llegar...

PARA FINALIZAR:

Para finalizar hemos de comentar que tanto el login, como las peticiones a las bases de datos para la ubicación de los clientes y de los coches, se hacen mediante protocolos HTTPS al servidor, ya que se tratan de peticiones como POST, GET, PUT... De todo esto se encargará la API que nos conecta la web con lo que he dicho antes, con la base de datos, así cómo también lo hará con la aplicación de móvil de cada cliente.

Resaltar también que en la web de cliente, el apartado de cómo llegar será también una petición al servidor de Google, por tanto volveremos a tener el protocolo HTTPS.

En resumen, el protocolo que se usa sobre todo es el HTTPS, el cuál usa un servicio orientado a conexión (TCP)