

LA GALERÍA

CFGS DAW

CURSO 2022/2023

PABLO GARCÍA LUCAS / PABLO VARELA TOVAR

COLEGIO CALASANZ SALAMANCA

Índice

1.	Introducción	3
2.	Descripción de la aplicación.	3
3.	Plan de empresa	4
4.	Plan de empresa	¡Error! Marcador no definido.
5.	Tecnologías escogidas y justificación	4
6.	Diseño de la aplicación	4
6.1.	Diagramas y definición de casos de uso	4
6.2.	Diagramas de clase	6
6.3.	Modelo entidad relación	7
7.	Arquitectura de la aplicación	7
7.1.	Estructura del proyecto	7
7.2.	Librerías externas utilizadas	9
8.	Manual de despliegue	10

1. Introducción

Hemos optado por desarrollar una aplicación web destinada al transporte a domicilio de cocteles elaborados por nosotros mismos o personalizados por los propios usuarios de nuestra aplicación para que puedan degustarlos en sus hogares o en el lugar que quieran.

2. Descripción de la aplicación.

La aplicación web ofrece un menú con múltiples opciones, la más destacada es solicitar un producto, en esta opción el usuario puede escoger entre pedir un cóctel clásico con una cristalería adecuada o darle brillo a su imaginación y personalizar el cóctel que va a degustar, pudiendo personalizar el vaso en el que se servirá (puede escoger entre los distintos vasos que ofrecemos) y el cóctel que querrá consumir en él.

Nuestra aplicación contará con las siguientes opciones en el menú:

- Inicio: Opción en la que, cuando el usuario pulse en ella, podrá ver información como a que nos dedicamos, de donde surgió la idea y donde estamos ubicados.
- Solicitar un producto: Esta opción se divide en dos mediante un desplegable, “Solicitar un Cóctel” o “Personalizar tu Cóctel”, para poder solicitar o personalizar un coctel el usuario tiene que estar registrado previamente.
 - o Solicitar un Cóctel: Opción en la que el usuario podrá ver los distintos cócteles con los que contamos y solicitarlo.
 - o Personalizar tu Cóctel: Opción en la que el usuario indicará primero la cristalería que tenga su cóctel pulsando en la imagen del vaso que quiera, luego le aparecerán los distintos cócteles que hay y este pulsará en el que más quiera y guste para que se sirva en la cristalería solicitada.
- Dudas: Opción en la que se podrán ver las respuestas a posibles dudas que el usuario tenga acerca de la aplicación.
- SignIn: Opción para que el usuario pueda registrarse en nuestra aplicación mediante un correo electrónico, usuario y contraseña, sin un registro previo el usuario no podrá realizar ningún pedido de nuestra gama de cócteles. Además, si el usuario ya estuviera registrado, introduciendo los mismos datos se le notificará que este ya se registró con anterioridad con la intención de que un usuario que ya exista en nuestra base de datos pueda hacer varios pedidos.

Además, una vez solicitado un coctel se generara una factura en un documento PDF en la cual constaran los datos del pedido realizado (coste de cada producto y coste total) y, de cara a la escalabilidad del proyecto, tenemos pensado añadir un carrito de registro de pedidos (motivo de la existencia de la tabla detalle_pedidos).

3. Plan de empresa

Nuestra aplicación web podría ser utilizada para jóvenes fiesteros a los cuales les gusta hacer previas en sus casas y les guste degustar de un delicioso cóctel predefinido o personalizado por ellos mismos elaborado por nosotros mismos.

4. Tecnologías escogidas y justificación

Las tecnologías que utilizaremos en nuestro proyecto serán las siguientes:

En el apartado del **Backend**:

Spring: Para el funcionamiento de la parte backend de nuestra aplicación.

Rest: Para los controladores a los cuales realizaremos las llamadas.

JPA: Para las llamadas de los datos.

En el apartado del Frontend:

VUE: Para trabajar toda la parte frontend.

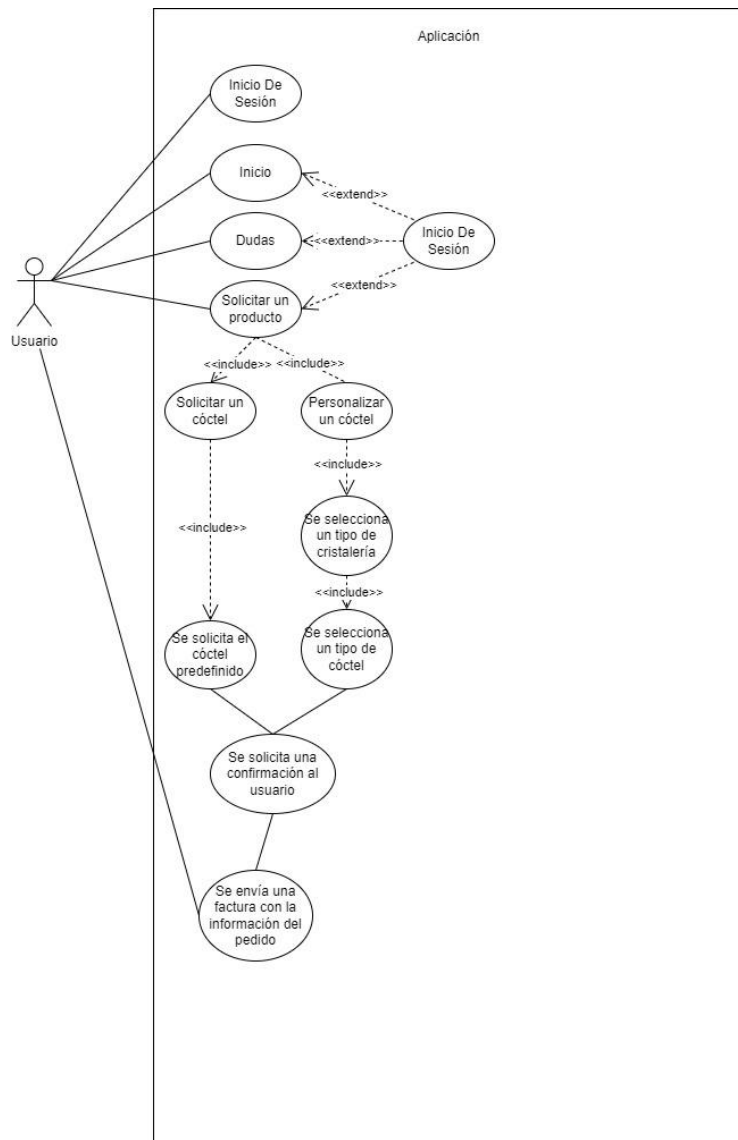
VUE Router: Para todos los enlaces a las distintas páginas de la aplicación.

HTML y CSS: Para el esqueleto de la página y los estilos.

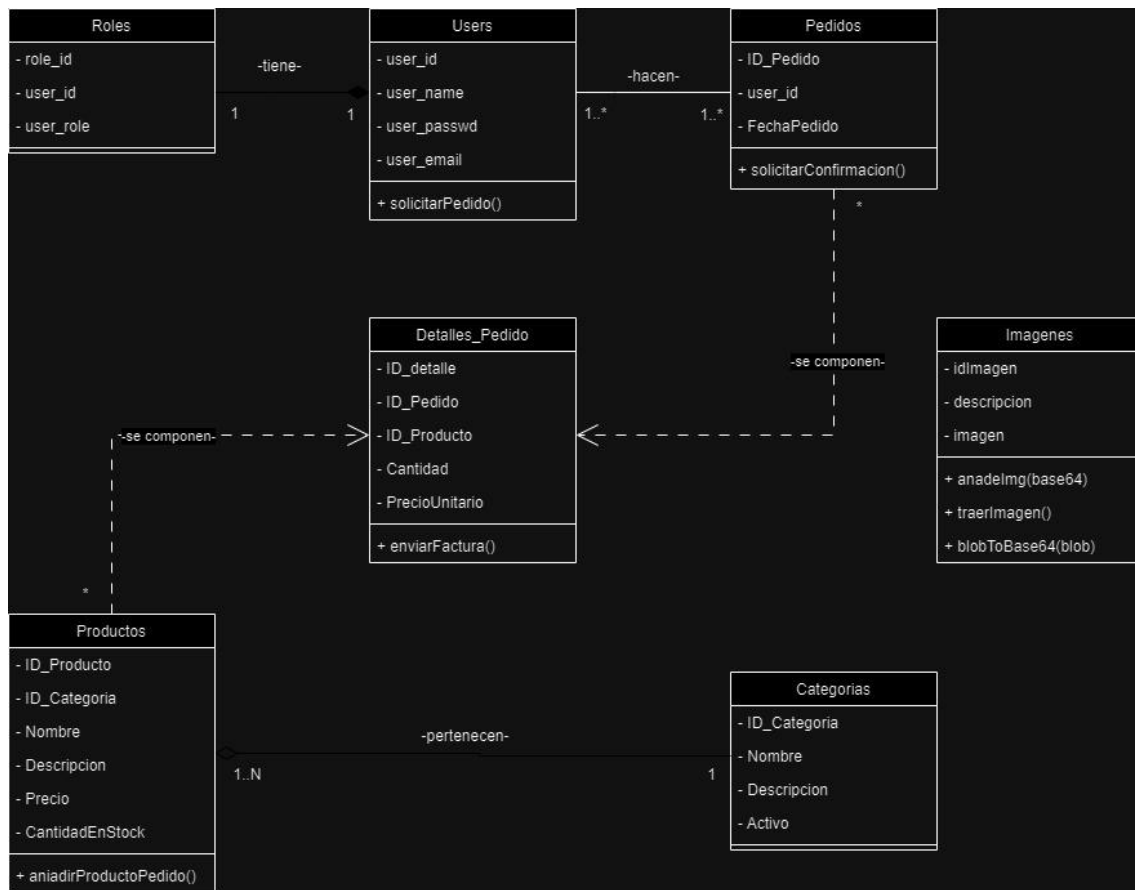
Bootstrap: Para el slider (principalmente) y más estilos de la página, principalmente el responsive.

5. Diseño de la aplicación

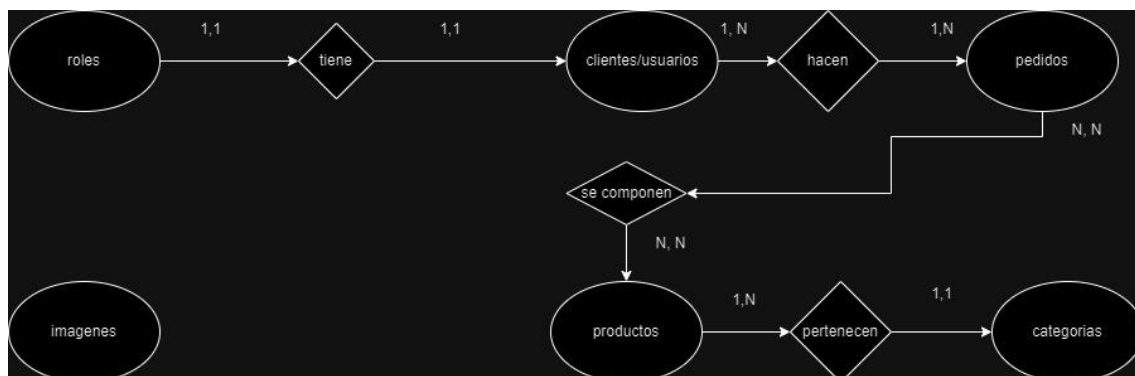
5.1. Diagramas y definición de casos de uso



5.2. Diagramas de clase



5.3. Modelo entidad relación

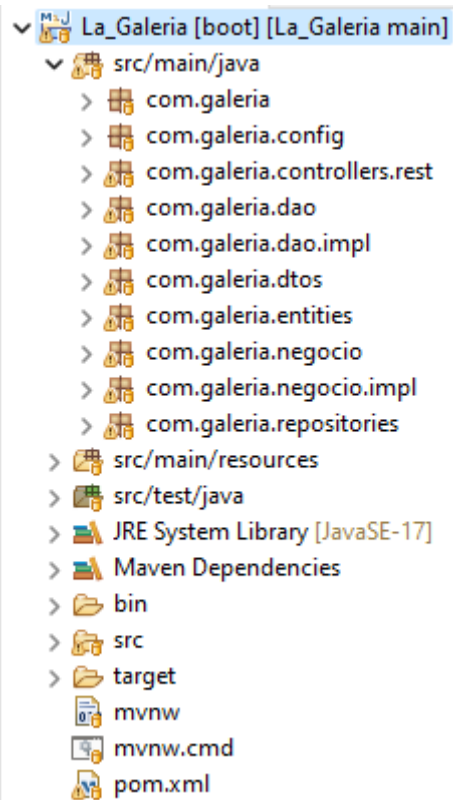


6. Arquitectura de la aplicación

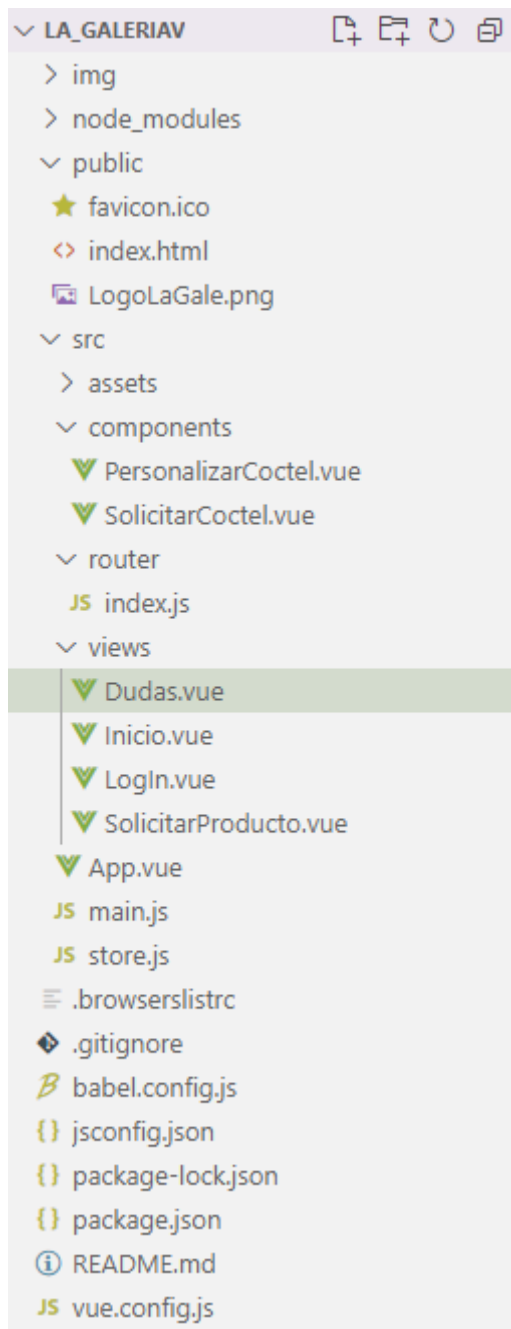
El modelo de la arquitectura que se va a utilizar será el clásico Modelo-Vista-Controlador (MVC)

6.1. Estructura del proyecto

Estructura Proyecto parte Backend:



Estructura Proyecto parte Frontend:



6.2. Librerías externas utilizadas

- JsPDF: Es un módulo basado en Javascript, principalmente utilizado para generar archivos PDF desde el lado cliente. Hemos escogido este módulo para poder generar los PDFs ya que nos cuenta con gran cantidad de métodos para trabajar y personalizar los PDFs que queramos generar.
- Font Awesome: Es un conjunto de herramientas de fuentes e iconos basados en CSS y Less. Hemos decidido usar estas herramientas para que nos facilite al momento de colocar los iconos de las redes sociales de nuestra aplicación.

7. Manual de despliegue

Por ahora el único despliegue que hay es:

- Iniciar la bbdd siendo el usuario "root" y con la contraseña "PracticaRoot"
- Arrancar Spring mediante Eclipse
- Hacer en VUE primero npm install y después npm run serve.