

PTW (post to the world)



Sergio Cosano Jiménez
Miguel Ángel Castro López
Víctor Páez Anguita

Índice

1. Introducción	2
2. Objetivos	2
3. Fase de diseño	2
4. Fase de desarrollo	4
5. Dificultades	4
6. Reparto de tareas	5
7. Enlaces	5

1. Introducción

La aplicación "PTW (post to the world)" se trata de un software que permite subir tus "post." mensajes a una base de datos en la nube, los cuales todos los usuarios de la aplicación podrán ver y dar un me gusta al "post." acceder a tu perfil para seguirte y ver los siguientes "post" que publiques. A parte los "post" tienen un apartado de comentarios donde los usuarios podrán comentar el "post". Por supuesto el usuario podrá gestionar sus "post." eliminándolos o editando el contenido. Además los usuarios podrán buscar a otros usuarios y configurar su perfil.

2. Objetivos

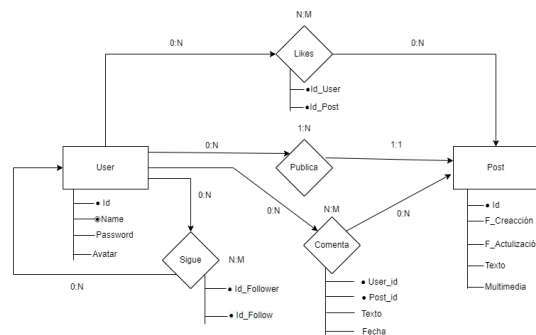
Para la funcionalidad de la aplicación se pide:

- Publicar post
- Editar los post
- Poder eliminar un comentario
- Comentar los post
- Dar me gusta a un post
- Seguir usuarios
- Crear una base de datos si esta no existe

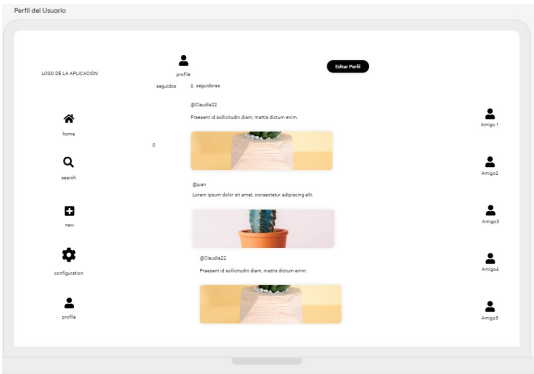
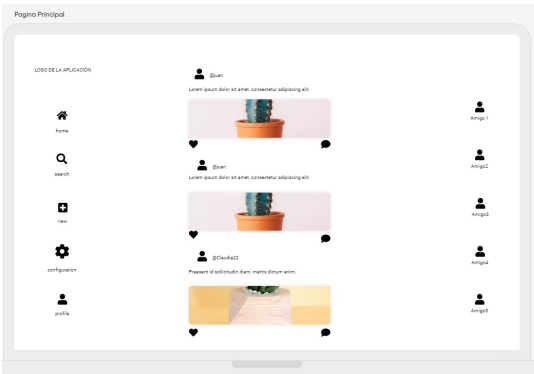
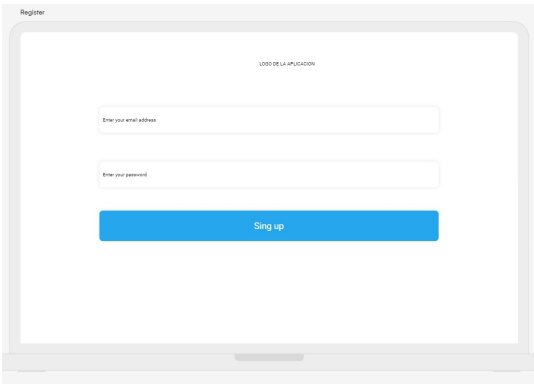
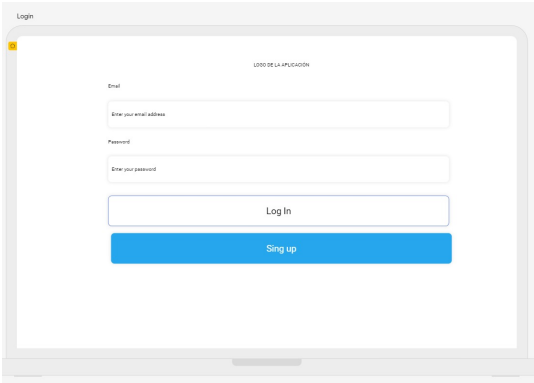
3. Fase de diseño

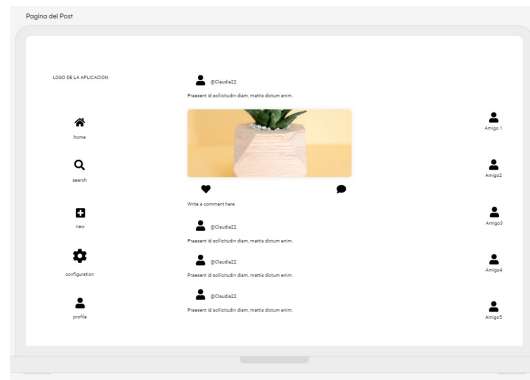
Para el diseño del proyecto hemos utilizado distintas tecnologías online para realizar los esquemas y diseños necesarios para su implementación.

Para el desarrollo de la base de datos hemos utilizado el siguiente esquema de entidad-relación:

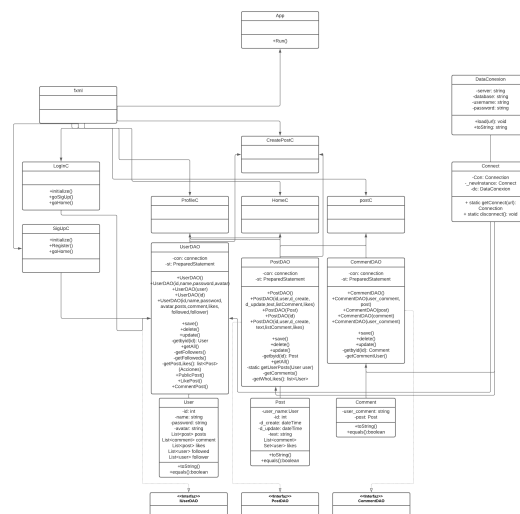


Para el desarrollo de la interfaz nos hemos basado en los siguientes diseños: Para la creación del





proyecto en un principio nos apoyamos en el siguiente diagrama de clases, aunque por necesidades de implementación y dificultades el diagrama final es un poco distinto:



4. Fase de desarrollo

Para el desarrollo de la aplicación se ha utilizado el lenguaje de programación java en un proyecto basado en maven y javafx apoyado con Scene builder para el desarrollo de interfaces. Para la base de datos hemos utilizado PHPMyAdmin con el objetivo de hacer una aplicación que pueda conectarse a un servidor remoto y obtener y registrar datos en el mismo. Hemos estructurado el proyecto en el modelo mvc (modelo, vista, controlador). dentro del modelo estan los DAO que se han utilizado para la carga y sobreescritura de la base de datos para las clases del modelo como pueden ser el usuario o el post. Las vistas que son los elementos visuales que verá el usuario por pantalla. Finalmente los controladores que hacen uso de estos dos últimos para conectar las distintas clases y que la aplicación tenga funcionalidad.

5. Dificultades

En general el proyecto a supuesto un reto sobre todo por la impedancia objeto-relación, al tener varias relaciones en la base de datos que dependen unas de las otras nos ha tomado bastante

tiempo el desarrollo de estas en la aplicación.

6. Reparto de tareas

- Víctor Páez Anguita : 36 %
- Sergio Cosano Jiménez : 34 %
- Miguel Ángel Castro López : 30 %

7. Enlaces

- GitHub <https://github.com/Paez11/redSocial>