



H3lp Me
¿QUÉ NECESITAS?

Grado en Ingeniería Informática

Curso 2020

Diseño de Sistemas Interactivos

Fase de Implementación: H3lp Me

Autores:

Alejandro Parrado Arribas

100383453

Adrián Sanz Gómez

100383473

Alejandro Valverde Mahou

100383383

Andrés Vinagre Blanco

100383414

Índice

1. Introducción	3
2. Tecnología Empleada	3
3. Productos Generados	4
4. Manual de Despliegue	4
5. Manual de Uso	4
6. Distribución del Trabajo	4

1. Introducción

Este documento sirve como ayuda complementaria para la entrega del código de la página de *h3lp me*. Este documento se divide en varios apartados:

- **Tecnología Empleada:** Este apartado aportará una explicación del diseño y la forma que ha sido implementado.
- **Productos Generados:** Este apartado aportará una breve descripción del producto final que se ha creado al finalizar esta práctica.
- **Manual de Despliegue:** Este apartado informará de la localización de la página web y los recursos que usa, como puede ser información de la base de datos o el servidor.
- **Manual de Uso:** Este apartado explicará el funcionamiento de la página desde el punto de vista del usuario.
- **Distribución de Trabajo:** En este apartado se indicará el número de horas y la carga de trabajo realizada por cada uno de los miembros del equipo.

2. Tecnología Empleada

La tecnología en la que se ha desarrollado la Práctica es **Angular 9**. Se ha optado por utilizar una programación basada en componentes donde cada componente cumple una función específica. Los componentes usados son:

- **add**
Este componente es el encargado de mostrar cada uno de los anuncios publicados en la página. Para acceder a cada uno de ellos, se tiene que acceder desde la ventana de *servicios*, y pulsar en el botón de ver más de cada anuncio.
- **card**
Este componente es cada uno de los anuncios que se muestran en la ventana de *servicios*. Es una versión reducida de la ventana de *add*.
- **footer**
Es el pie de página de la aplicación. Es visible desde todas las ventanas y tiene un carácter principalmente informativo. En él están indicados las referencias de las imágenes de la página y enlace a los creadores.
- **header**
Es la cabecera de la página, y es visible desde cualquier ventana de ella. En ella está el componente *searcher*, donde realizan las búsquedas de servicios.

Además en ella están los botones de registro e inicio de sesión, con su pop-up correspondiente. Si el usuario ya ha iniciado sesión, esos botones se sustituyen por el símbolo de su perfil.
- **main**
Es el componente que se encuentra en la página principal, y posee sobre todo elementos visuales.
- **not-found**
Es un componente auxiliar que se muestra si el usuario intenta escribir a mano la url y se equivoca. Permite redirigirse a la página principal.
- **profile**
Es la ventana del perfil de cada usuario. Si esa ventana corresponde con la del usuario registrado, permite hacer acciones adicionales, como crear un servicio nuevo si el usuario es *h3lper*.

- **searcher**

Este componente permite realizar las búsquedas por nombre o por categoría (dentro de las categorías predeterminadas).

- **servicios**

Es la ventana mostrada al realizar una búsqueda, y muestra todos los servicios que coinciden con esa búsqueda.

Además de los componentes, se usan dos servicios para controlar y manejar la aplicación:

- **Firestore**

Este servicio se encarga de alojar las funciones necesarias para establecer y realizar la comunicación con la base de datos de *FireBase*.

- **Global**

Es un servicio que contiene el usuario que ha iniciado sesión actualmente. Esto sirve para que la sesión no expire cuando el usuario navega entre las diferentes ventanas de la aplicación.

Por último, se han creado dos objetos auxiliares para el tratamiento de datos:

- **User**

Tiene los campos de los usuarios.

- **Advertisement**

Tiene los campos de los anuncios.

3. Productos Generados

4. Manual de Despliegue

5. Manual de Uso

6. Distribución del Trabajo