

## **APLICACIÓN WEB PARA VIAJAR CON MASCOTAS**



**Autor: Ángel Plaza Cámara.**

**Tutor/a: Inmaculada Castellanos Sánchez.**

**C.F.G.S. de Desarrollo de aplicaciones web. IES Juan Bosco.**

**Año académico: 2019/2020.**

## Contenido

1. Definición del proyecto.....	3
2. Objetivos. Especificación de requerimientos .....	3
2.1 Objetivos .....	3
2.2 Identificación de las fases del proyecto.....	3
2.3 Identificación y función de usuarios .....	4
2.3.1. Usuario anónimo .....	4
2.3.2 Usuario registrado. ....	4
2.3.3 Usuario administrador .....	4
2.4 Guía de estilos.....	5
1. Introducción.....	5
2. Diseño. ....	5
3. Logo. ....	5
4. Tipografía. ....	5
5. Colores.....	6
6. Estructura .....	7
a. Cabecera.....	7
3. Tecnologías utilizadas.....	10
3.1 Esquema entidad relación de la base de datos .....	11
4. Instalación.....	11
Pruebas y fallos.....	12
Guía básica y documentación. ....	14
5. Futuras mejoras .....	16
6. Enlaces .....	17

## Índice de ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1. LOGO .....	5
Ilustración 2. Color 1 .....	6
Ilustración 3. Color 2. Ilustración 4. Color 3. ....	6
Ilustración 5. Color 4 .....	6
Ilustración 6. Color 5 .....	6
Ilustración 7. Nabvar .....	7
Ilustración 8. Nabvar responsive. ....	7
Ilustración 9. Fondo y login incompleto. ....	8
Ilustración 10. Página inicio .....	8
Ilustración 11. Registro de alojamientos.....	9
Ilustración 12. Pie de página, autor .....	9
Ilustración 13. Vista del apartado hoteles.....	10
Ilustración 14. Vista del apartado apartamentos.....	10
Ilustración 15. Esquema entidad/relación.....	11
Ilustración 16. Formulario del login. ....	12
Ilustración 17. Formulario registro de sitios .....	13
Ilustración 18. Página de inicio.....	14

## 1. Definición del proyecto.

El proyecto, Ondog, consiste en una aplicación web para buscar sitios donde ir con tu mascota.

Ondog dará opción a buscar desde sitios donde ir a descansar, como hoteles, campings o apartamentos a sitios donde ir a pasar un buen día y hacer actividades acompañados de ellos, dispondremos de parques, playas e incluso de la localización de tiendas de animales cercanas.

La aplicación se podrá utilizar sin necesidad de un usuario registrado.

La función especial que tendrán usuarios, será la de publicar sitios.

La idea de esto es que sea una manera de autocompletarse gracias a los conocimientos y experiencias de los usuarios, tanto anónimos como dueños de propiedades que quieran darse a conocer.

## 2. Objetivos. Especificación de requerimientos.

Aquí detallaremos los objetivos y las especificaciones básicas como los usuarios y la guía de estilos de la aplicación.

### 2.1 Objetivos.

- Crear una aplicación web que permita buscar tanto sitios para descansar, como sitios diferentes, para hacer actividades o deporte en España.
- Estos sitios dispondrán de una foto y una descripción del sitio en cuestión.
- Dar información detallada y de utilidad mediante el apartado de consejos.
- Compartir las experiencias vividas en estos sitios mediante comentarios.
- Crecer en el tiempo a través de las publicaciones de los usuarios.

### 2.2 Identificación de las fases del proyecto.

- Fase 1. Búsqueda de información y requerimientos, consultas de valoración sobre la idea.
- Fase 2. Desarrollo de la parte visual de la aplicación a través de mockups.

- Fase 3. Desarrollo del modelo Entidad/Relación de la base de datos.
- Fase 4. Desarrollo de la aplicación, parte backend
- Fase 5. Implementación de la base de datos al proyecto
- Fase 6. Desarrollo de la aplicación, parte frontend
- Fase 7. Esta fase se dividiría en dos. 1º. En la que se dará a conocer a contactos cercanos que puedan probarla y nos den una opinión. 2º Dar a conocer la aplicación al público, mediante redes sociales, recomendaciones y contactos.

## 2.3 Identificación y función de usuarios.

### 2.3.1. Usuario anónimo

- El usuario anónimo podrá buscar y ver detalladamente los sitios y comercios disponibles, pero no ejercer ninguna acción sobre ellos.
- El usuario se registrará a través de un formulario y se comprobará en base de datos que no exista este.

### 2.3.2 Usuario registrado.

- Este podrá publicar nuevos sitios, así como nuevos comercios.
- Podrá editar y borrar los sitios que él ha creado.
- Tendrá iniciada la sesión hasta que haga el logout.
- El usuario iniciará sesión a partir de un email y contraseña que se comprobará en base de datos.
- El usuario tendrá acceso a su perfil, donde podrá cambiar sus datos, incluso la contraseña.

### 2.3.3 Usuario administrador.

- Al iniciar sesión se comprueban los permisos que tiene el usuario.
- Este usuario tendrá acceso total a la base de datos.
- Podrá eliminar, insertar como editar toda la información de la aplicación.
- Este usuario podrá editar la información de todos los usuarios que hay registrados.
- Tendrá una vista del perfil distinta al del usuario, en el que se mostrarán todos los usuarios.

## 2.4 Guía de estilos.

### 2.4.1 *Introducción.*

El objetivo de esta guía de estilos es facilitar la creación y modificación de páginas posteriores o modificaciones en estas. Con este manual se logrará resolver las dudas que puedan surgir en las personas que vayan a participar en la modificación de la aplicación y como añadir nuevas, siguiendo la estructura y el aspecto conseguido en la página.

### 2.4.2 *Diseño.*

La idea del diseño de la web es que transmita juventud y alegría al usuario, es llamativa y animada, para ganar la vista de las personas. La intención de está es llegar a personas jóvenes y animar a viajar y probar cosas con los animales.

A la vez tendrá un diseño sencillo y profesional e intuitivo para las empresas o usuarios que quieran publicarse.

### 2.4.3 *Logo.*

El logo de la página transmitirá la idea de esta, con un perro en vez de la O correspondiente, para darle un aire más animado.

Este contendrá los colores principales de la página.

Que serán el negro, amarillo y marrón, detallados a continuación.



ILUSTRACIÓN 1. LOGO.

### 2.4.4 *Tipografía.*

La tipografía que he utilizado para la aplicación consiste en la fuente por defecto que usa Bootstrap.

Helvetica,  
Arial  
Sans-serif.

## 2.4.5 Colors.

Los colores de la web se explican a continuación, y van a propósito para crear un ambiente en el usuario.

Se han seleccionado desde la página web de:

<https://htmlcolorcodes.com/es/>

#	FFC107	#	9E5B01	#	5F3700
R	255	R	158	R	95
G	193	G	91	G	55
B	7	B	1	B	0
H	45	H	34	H	35
S	97	S	99	S	100
L	51	L	31	L	19
C	0	C	0	C	0
M	24	M	42	M	42
Y	100	Y	100	Y	100
K	0	K	38	K	63

Ilustración 2. Color 1

Ilustración 3. Color 2.

Ilustración 4. Color 3.

#	000000	#	FFFFFF
R	0	R	255
G	0	G	255
B	0	B	255
H	0	H	0
S	0	S	0
L	0	L	100
C	100	C	0
M	100	M	0
Y	0	Y	100
K	100	K	0

Ilustración 5. Color 4

Ilustración 6. Color 5

Estos cuatro colores junto al blanco, serán los convenientes para el diseño de la web.

El amarillo (#FFC107) será el color principal, con la intención de dar alegría y llamar la atención, se usará para la barra de navegación y sus opciones.

El marrón claro (#9E5B01) es un color componente del amarillo usado en los botones y algunos menús secundarios, es un color complementario, para dar un poco de seriedad.

El marrón oscuro (#5F3700) se utiliza en los hover de los botones, al pasar el ratón por él.

La idea de estos colores es que transmitan tranquilidad y ganas de viajar, son colores relacionados con los animales, el campo, la arena de la playa...

El color negro y blanco (#000000 y #FFFFFF) respectivamente, son colores utilizados en los textos y fondos. El blanco se utiliza para la información que proporcionamos, como son los datos para el login o los registros y el texto de los botones. El negro se utiliza para el texto de la barra de navegación y los fondos degradados del login y demás registros.

## 2.4.6 Estructura.

### Cabecera.

La cabecera de la web será una barra de navegación que contendrá el logo del sitio, las distintas opciones que ofrece, alojamiento, restaurantes, actividades y el apartado de consejos, también contendrá el login y las opciones del usuario.



Ilustración 7. Nabvar.



Ilustración 8. Nabvar responsive.

En el cuerpo de la web, se encontrarán los formularios de login o los de registro de nuevos sitios, agrupados en un div personalizado con una transparencia a negro, que deje ver el fondo.

El fondo aparecerá la imagen principal de la web, que se mantendrá en todas las demás pantallas. En el futuro esto será modificado y se hará



como un pequeño carrusell, que vaya mostrando aleatoriamente fotos de mascotas, que los usuarios de está vayan subiendo a la web y quieran que aparezcan.

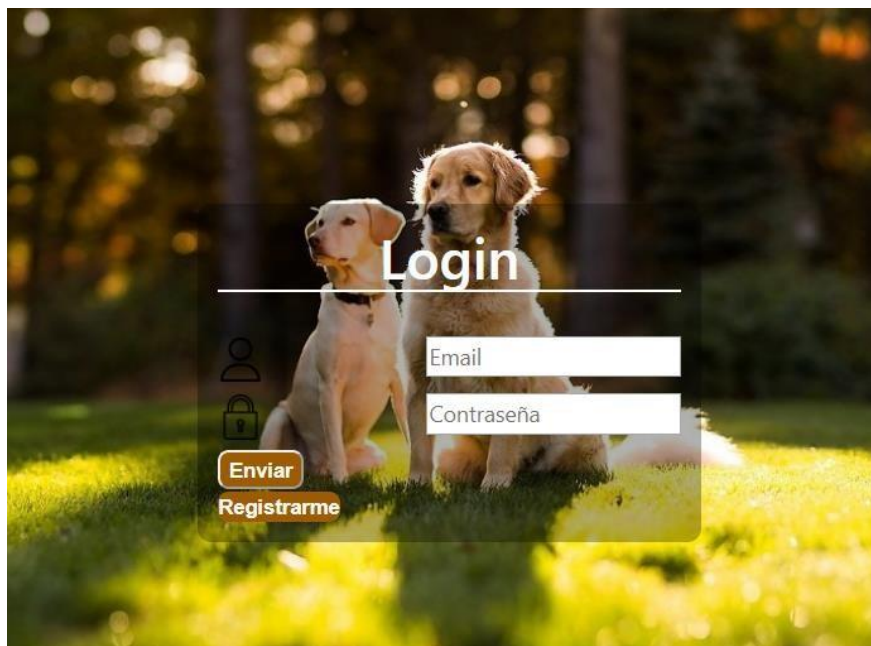


Ilustración 9. Fondo y login incompleto.

Los iconos que hemos utilizado en la aplicación, has sido seleccionados de flaticon y utilizados en los formularios y en el perfil del usuario.

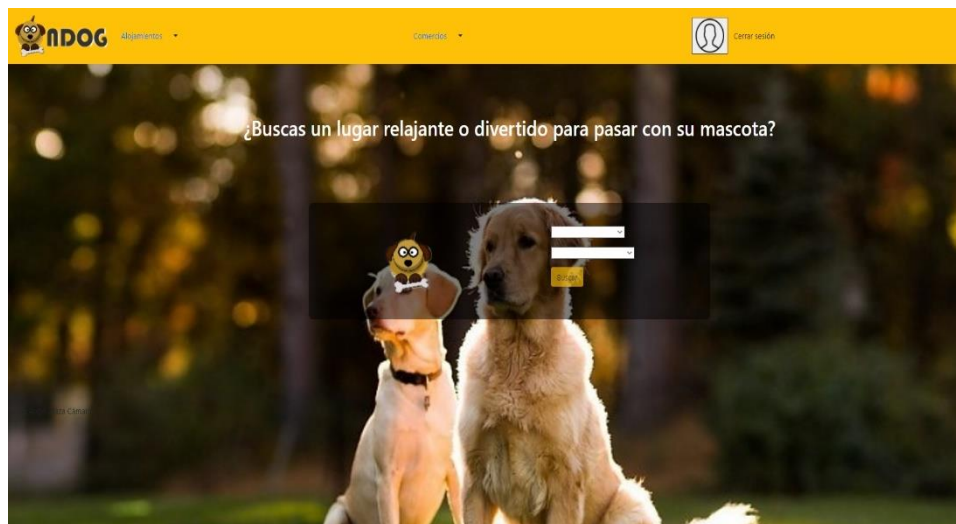
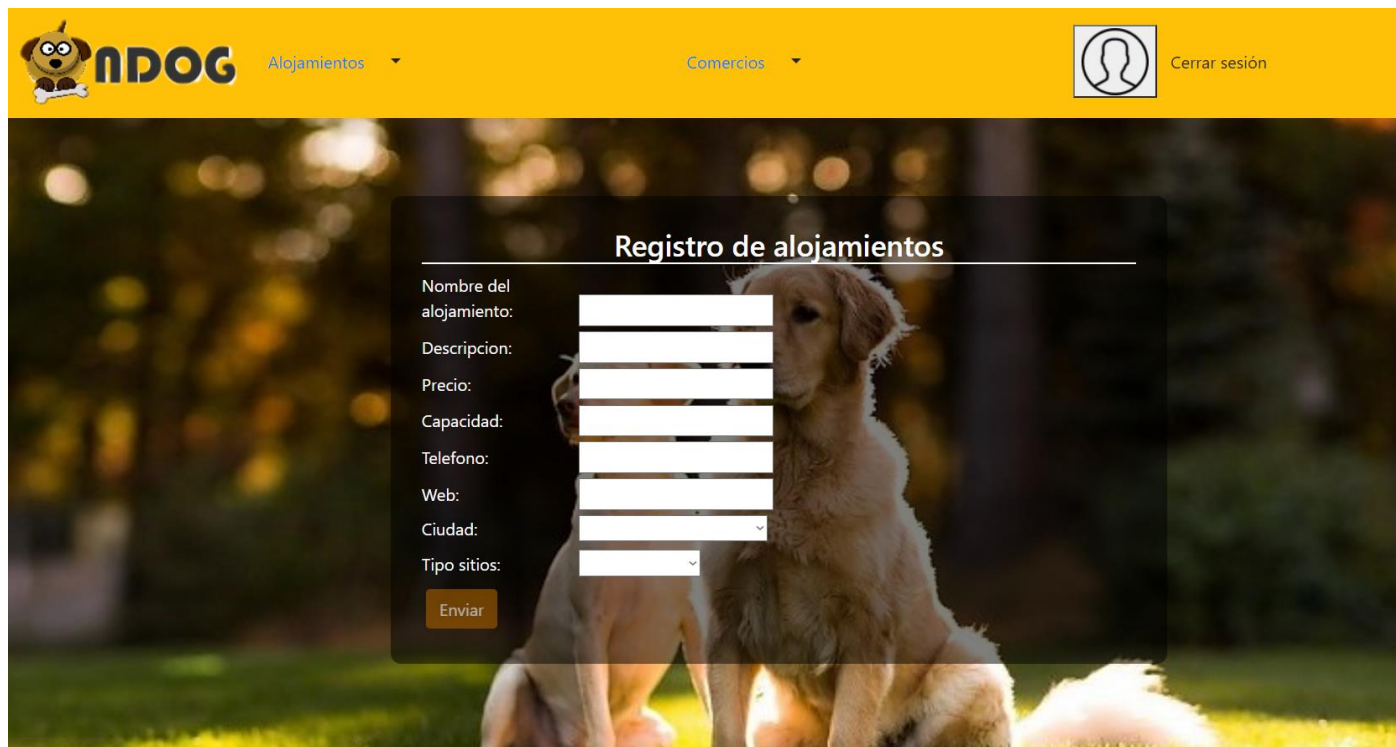


Ilustración 10. Página inicio

En la página de inicio, se nos mostrara un div, con dos input donde podremos escoger, en el primero el tipo de sitio que queremos (Hoteles, apartamentos, campings, tienda de animales, restaurantes o veterinarios) y en el segundo escogeremos la localización del mismo.



The screenshot shows the nDOG website interface. The header is yellow with the nDOG logo on the left, navigation links 'Alojamientos' and 'Comercios' in the center, and a user profile icon with the text 'Cerrar sesión' on the right. The main content area features a large background image of two golden retrievers sitting on grass. Overlaid on this is a dark gray modal box titled 'Registro de alojamientos'. Inside the modal, there is a form with the following fields: 'Nombre del alojamiento:', 'Descripción:', 'Precio:', 'Capacidad:', 'Teléfono:', 'Web:', 'Ciudad:', and 'Tipo sitios:'. Each field has a corresponding white input box. At the bottom of the form is an orange button labeled 'Enviar'.

Ilustración 11. Registro de alojamientos

Este es el formulario para el registro de alojamientos, este modelo, se utiliza también para el registro de comercios.

En el pie solamente se mostrará el nombre del autor



Ilustración 12. Pie de página, autor.

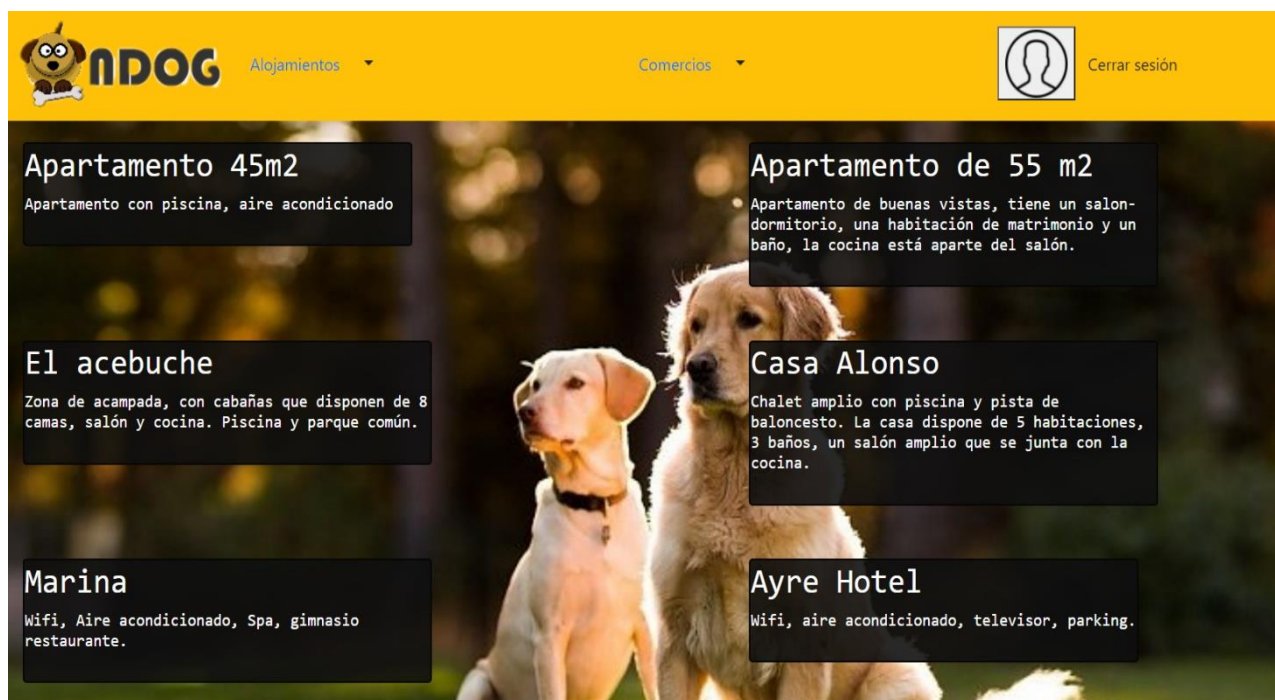


Ilustración 13. Vista del apartado alojamientos.

En esta vista, que será igual que la de comercios, se mostrarán todos los tipos de alojamientos disponibles en ese grupo. En ella podremos ver una visión general, con lo que sería el título y una breve descripción del sitio.

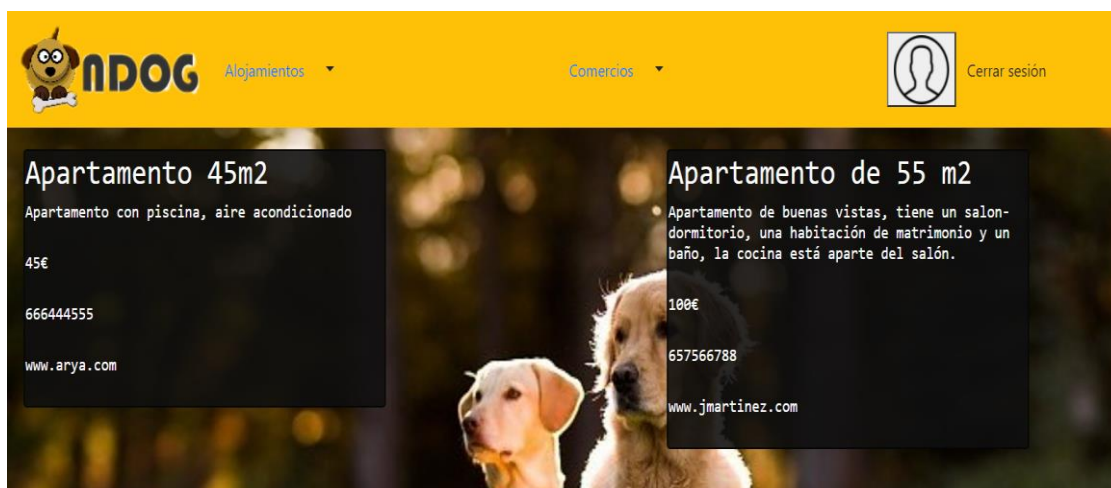


Ilustración 14. Vista del apartado apartamentos.

En la vista de apartamentos, como en las demás, se mostrarán los datos del sitio como serían el precio y el número y email de contacto del mismo.

### 3. Tecnologías utilizadas.

Las tecnologías en las que estará basada la aplicación será con las siguientes, con una breve introducción a lo que son y en que las hemos utilizado.

**Nodejs:** es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor basado en el lenguaje de programación JavaScript, asíncrono, con E/S de datos. De nodejs hemos utilizado las librerías de npm

**Bootstrap:** Es un framework desarrollado para facilitar la maquetación y el diseño web con plantillas y opciones diseñadas alineando elementos como botones, formularios, menus de navegación, etc. Con él hemos hecho nuestra navbar y sus opciones

**MySQL:** Es el sistema que hemos utilizado para la gestión de nuestra base de datos. Esta considerada como la base de datos de código abierto más popular en el mundo, propiedad de Oracle Corporation.

**Angular 8:** Es un framework para aplicaciones web desarrollado en TypeScript. En él esta escrito el código de nuestra aplicación. Engloba tres tecnologías.

#### **JavaScript(Typescript)**

TypeScript es un lenguaje de programación libre y de código abierto desarrollado y mantenido por Microsoft. Es un superconjunto de JavaScript, que esencialmente añade tipos estáticos y objetos basados en clases

#### **Css**

Css (cascading style sheets) es un formato usado en las páginas web para separar el estilo de la estructura de la página.

**GitHub** es una forja (plataforma de desarrollo colaborativo) para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador.

#### **Html.**

Es un lenguaje de marcado para el desarrollo de páginas de Internet.(las siglas de Html significan Hyper Text Marckup Language)usado para estructuras y presentar el contenido de la web.



### 3.1 Esquema entidad relación de la base de datos.

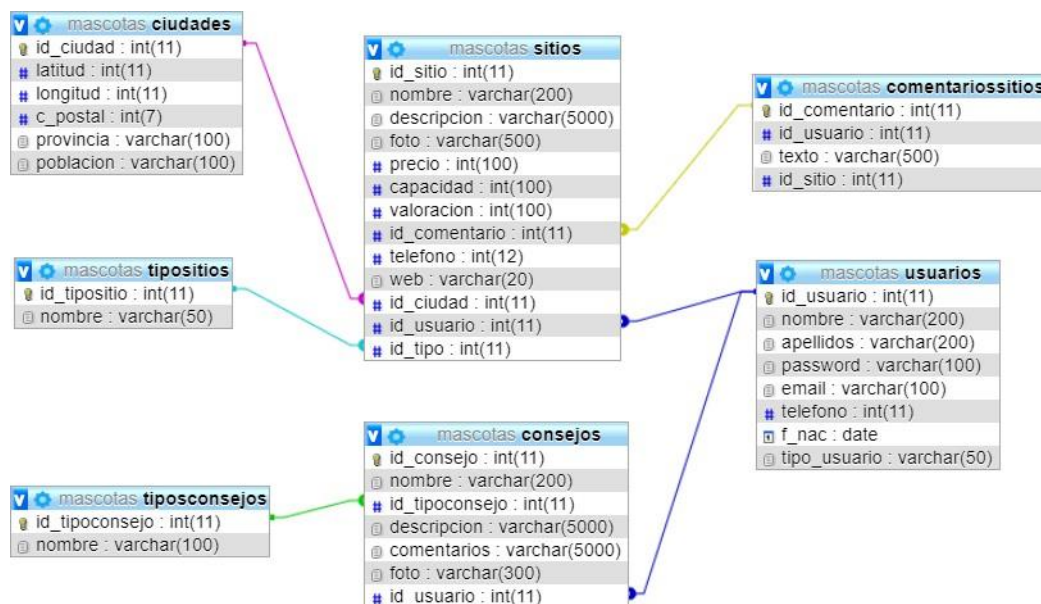


Ilustración 15. Esquema entidad/relación

## 4. Instalación.

Este proyecto estará alojado en un hosting y no hará falta instalación para usarla. Se accederá a partir de la web y se almacenará en una nuestra base de datos.

El código del proyecto estará alojado en GitHub y podrá ser descargado. Tendré un colaborador, que será la tutora Inma Castellanos, quien llevará el seguimiento de la evolución de la aplicación.

## 4.1 Pruebas y fallos.

- En el login, se comprueba que el email, este bien escrito, con @ y exista en la base de datos. La contraseña dispondrá de un mínimo de 6 caracteres y el botón de enviar estará deshabilitado hasta que se hayan rellenado el email y la contraseña.
- El botón para registrar estará siempre habilitado y llevará a otra página, en la que nos muestra un formulario de usuario.
- Los botones cambiarán de color al pasar el ratón por encima, un “hover”, comprobarlo en cada formulario.

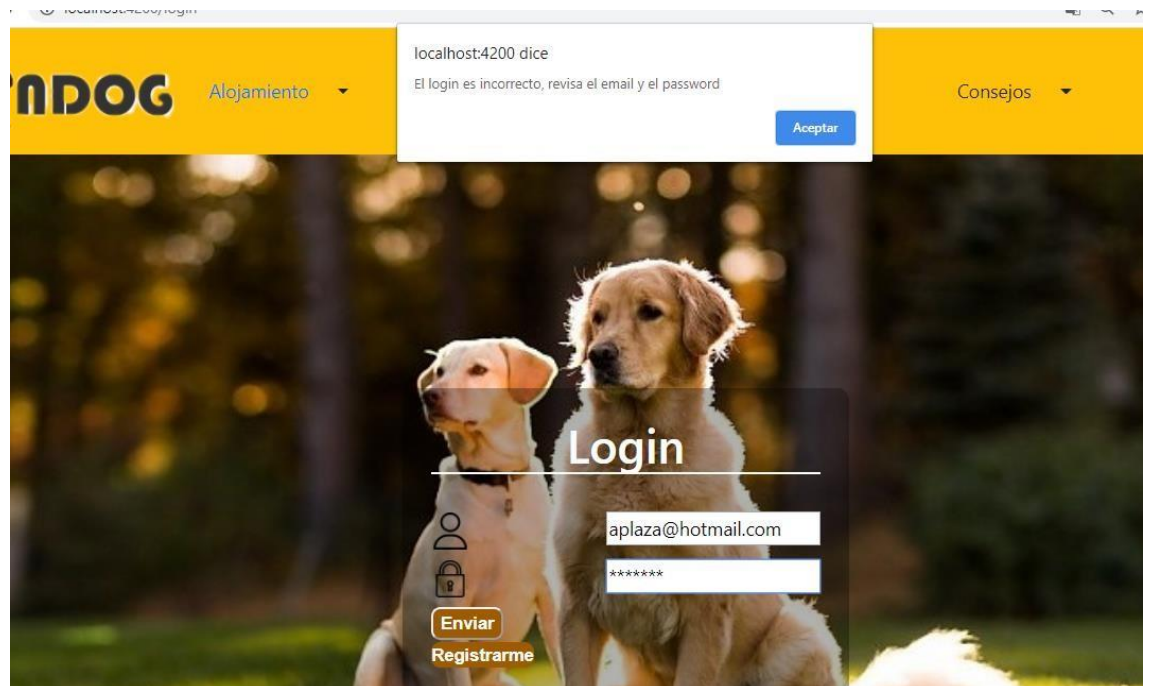


Ilustración 16. Formulario del login.

- Este formulario tendrá filtros en cada uno de sus campos, para que estén bien escritos y no superen el máximo permitido, en el teléfono se comprueba que no se puedan escribir letras y la fecha de nacimiento se comprueba que no se metan fechas inexistentes, ósea posteriores a la

fecha actual. El botón estará deshabilitado hasta que se hayan rellenado correctamente los datos.

- Esta estructura será la utilizada para todos los formularios de la aplicación.




Ilustración 17. Formulario registro de sitios.

- Si ponemos rutas que no tengamos acceso, esté nos redireccionará al login.
- Una vez iniciada la sesión, el logout será el icono del perfil, al igual para iniciar sesión, esto lo comprobaremos desde el back para que compruebe si hay o no un token de usuario.
- Al registrar el usuario, se comprobará que no existe en la base de datos.
- Mientras no se haya iniciado la sesión, no podremos publicar nuevos sitios, ni actividades. Pero sí que se podrán ver y buscar los sitios.

## 4.2 Guía básica y documentación.

- Está será una breve guía de utilización y manejo de la aplicación, en la que explicaremos sus funciones.
- La página de inicio nos mostrará un div con un buscador que nos dejará escoger entre tres tipos. Alojamiento, restaurantes o actividades y el buscador, Hará las consultas a partir del nombre de la ciudad, por lo que en el buscador nos autocompletará por ciudades y no por el nombre de los sitios.



Ilustración 18. Página de inicio.



- Las opciones de Alojamiento, Restaurantes, Actividades y consejos, nos enviará a una ventana nueva, estas seguirán un mismo patrón.
- Como en la anterior imagen, estas ventanas devolverán un listado dinámico que traen de nuestra base de datos.
- En este se nos mostrará lo que estamos buscando (Campings) en este caso, el nombre del sitio, una breve descripción del sitio, con un máximo, se nos mostrará también el precio, un teléfono de contacto y la página web de este.
- Este proceso será igual en las demás opciones, pero cambiando algunos datos primordiales, como pasaría en los restaurantes, o al buscar actividades.

## 5. Futuras mejoras.

- Foro con fotos.
- Apartados de actividades y consejos
- Opciones en el usuario.
- Mensajería entre usuarios.
- Expansión fuera de España.
- Moderadores/Administradores
- Administración foro consejos por usuarios.
- Apartado de recomendaciones en el foro de consejos.
- Perfil empresas.
- Permitir valoración de los sitios visitados.

## 6. Enlaces

Github: <https://github.com/Plaza307>

Stackoverflow: <https://stackoverflow.com>

Paleta de colores: <https://htmlcolorcodes.com/es/>

Angular Cli: <https://cli.angular.io/>  
<https://angular.io/guide/ngmodules>

Bootstrap: <https://bootswatch.com/>

W3Schools: <http://www.w3schools.com/>