

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. Esquema entidad/relación.....	11
Ilustración 15. Formulario del login.	12
Ilustración 16. Formulario registro de sitios.	13
Ilustración 17. Página de inicio.	14
Ilustración 18. Listado de campings.....	15
Ilustración 19. Apartado restaurantes.	15
Ilustración 20. Apartado de consejos.	16

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. Dispondremos también de un apartado de consejos, en los que se organizarán en tipos, es decir, tendremos consejos sobre perros de raza peligrosa, asociaciones, productos para ellos, sobre nutrición, transporte y documentación, de momento.

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.

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 actividades disponibles.
- El usuario se registrará a través de un formulario y se comprobará en base de datos que no exista este.
- No podrá escribir comentarios

2.3.2 Usuario registrado.

- Este podrá publicar nuevos sitios, así como nuevas actividades.
- Podrá ver y escribir comentarios.
- 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.

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.
- Será el que administre a los demás usuarios.

2.4 Guía de estilos.

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. 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.

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.

4. Tipografía.

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

- Helvetica,
- Arial
- Sans-serif.

5. Colores.

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	# FFFFFFFF
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.

6. Estructura.

a. 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.

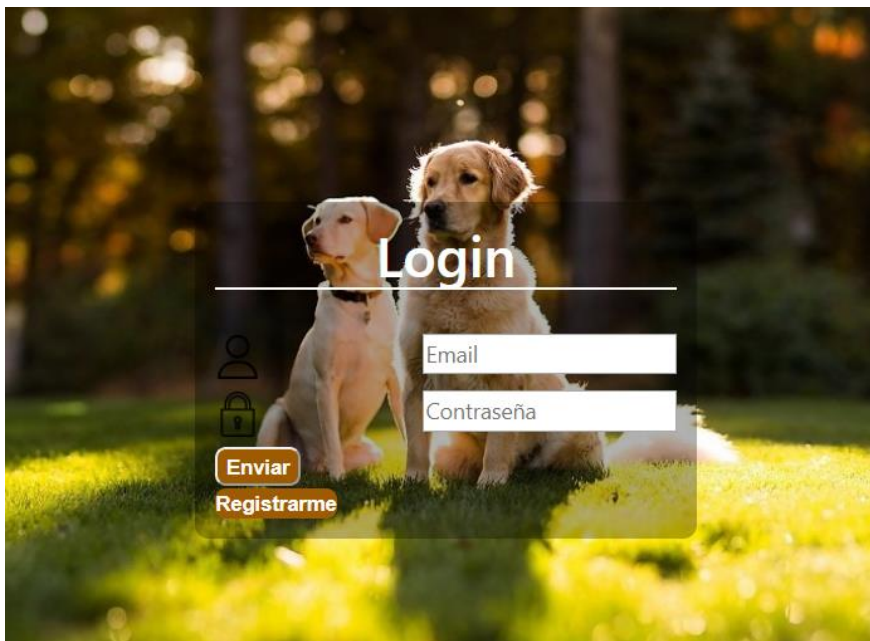


Ilustración 9. Fondo y login incompleto.

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 un select y un buscador.

En el select se seleccionará la opción que te interesa buscar y el buscador funcionaría a partir del nombre del sitio.



Ilustración 11. Registro de alojamientos

Este es el formulario para el registro de alojamientos, este modelo, se utiliza también para el registro de restaurantes y actividades de la aplicación.

En el pie solamente se mostrará el nombre del autor



Ilustración 12. Pie de página, autor.



Ilustración 13. Vista del apartado hoteles.

Para esta vista he escogido el planteamiento conseguido en Balsamiq, pero que aún no he terminado de consolidar en la aplicación, los distintos hoteles, con sus características propias, estarán organizados encima de un div transparente, siguiendo la misma dinámica mencionada anteriormente con los formularios.

3. Tecnologías utilizadas.

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.

- **Html**

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

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.

3.1 Esquema entidad relación de la base de datos.

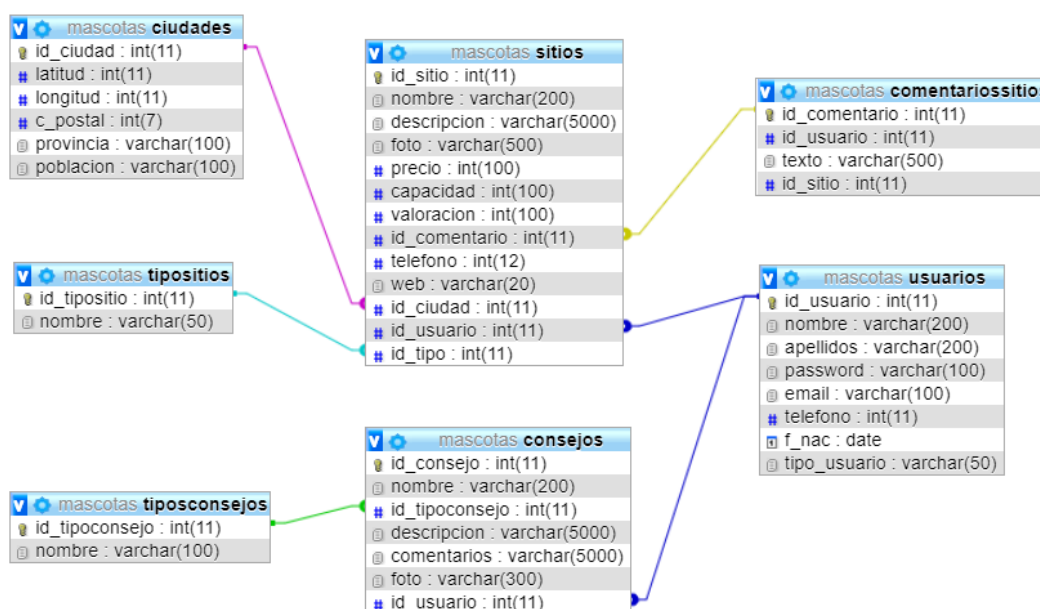


Ilustración 14. Esquema entidad/relación

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.

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.

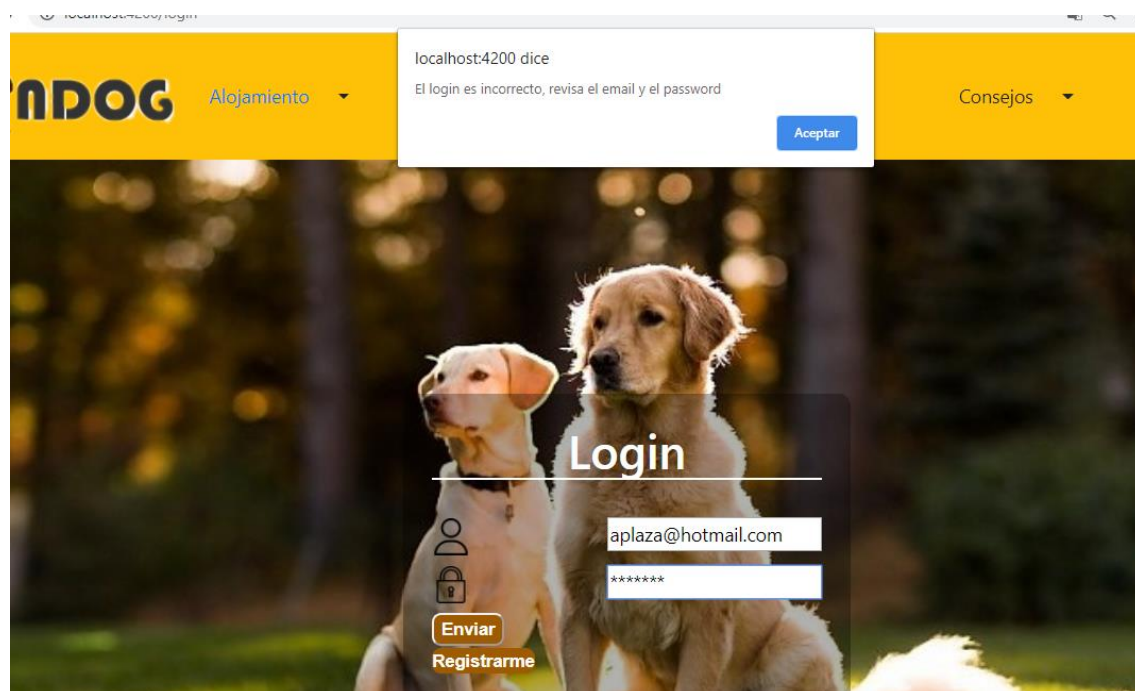
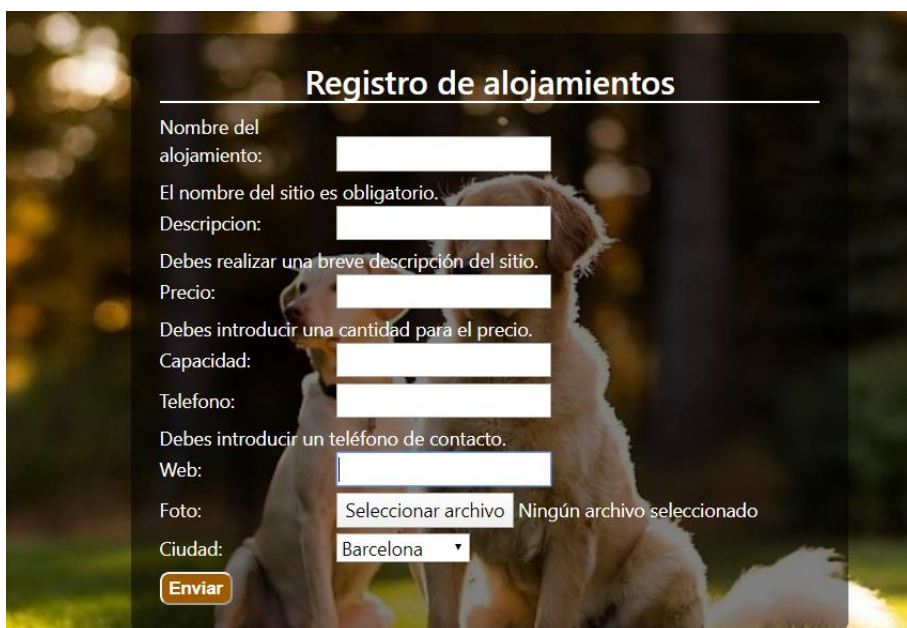


Ilustración 15. Formulario del login.

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.
La foto se usará para identificar el sitio al que se refiere y será autorizada por el administrador.
Esta estructura será la utilizada para todos los formularios de la aplicación.



Registro de alojamientos

Nombre del alojamiento:

El nombre del sitio es obligatorio.

Descripción:

Debes realizar una breve descripción del sitio.

Precio:

Debes introducir una cantidad para el precio.

Capacidad:

Teléfono:

Debes introducir un teléfono de contacto.

Web:

Foto: Ningún archivo seleccionado

Ciudad:

Ilustración 16. Formulario registro de sitios.

Si ponemos rutas que no tengamos acceso, esté nos redireccionará al login.

Una vez iniciada la sesión, nos aparecerá la opciones de “logout” o cerrar sesión, que se mantendrá deshabilitada mientras no hayamos iniciado sesión.

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 si que se podrán ver y buscar los sitios.

Guía básica y documentación.

Esta 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 17. Página de inicio.

Las opciones de Alojamiento, Restaurantes, Actividades y consejos, nos enviará a una ventana nueva, estas seguirán un mismo patrón.



Ilustración 18. Listado de campings

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.

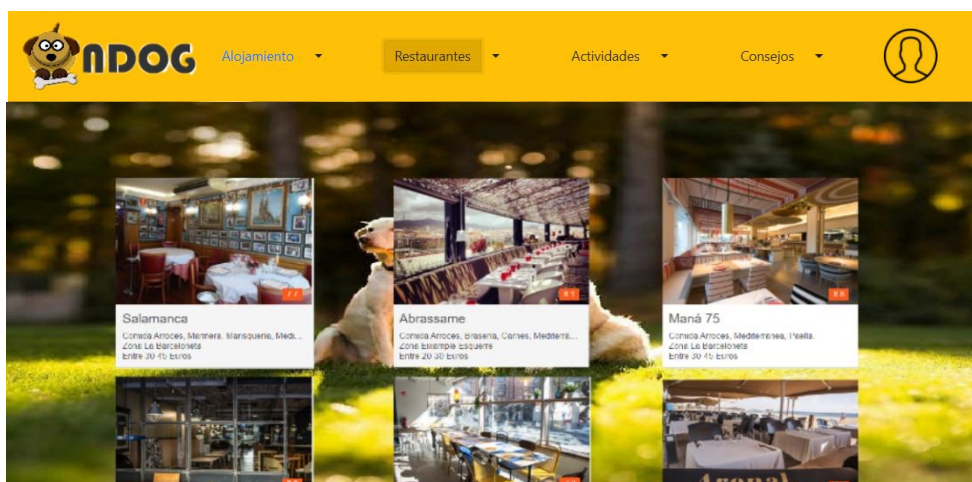


Ilustración 19. Apartado restaurantes.

En el apartado de consejos, será una ventana con distintas categorías, que nos llevarán a otra pestaña nueva donde os mostrará información detallada sobre x tema.

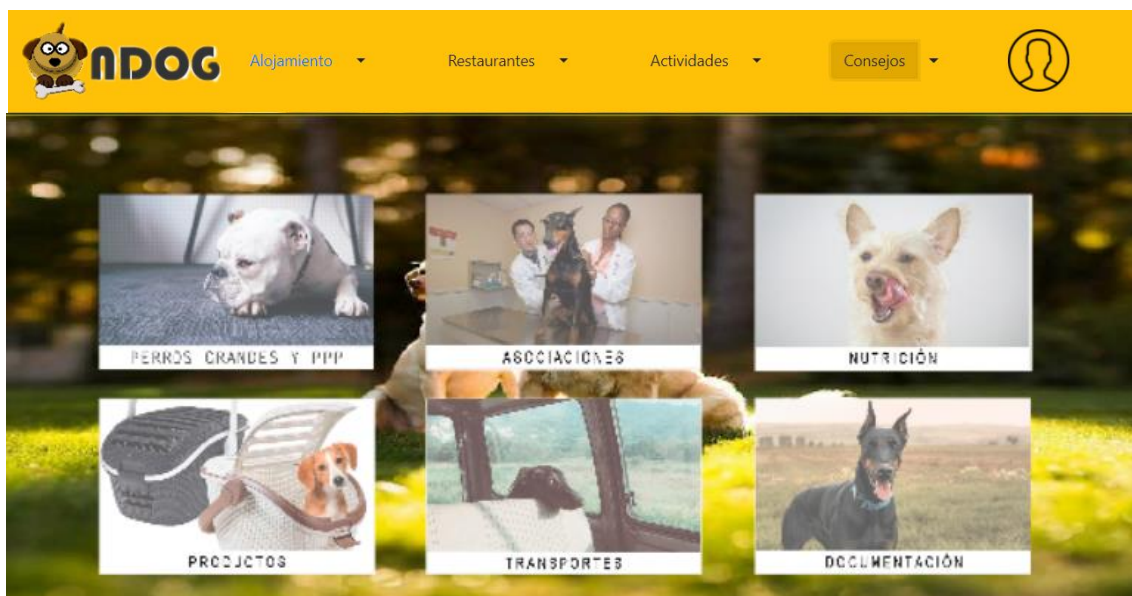


Ilustración 20. Apartado de consejos.

5. Futuras mejoras.

- Foro con fotos.
- 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/>