

UNIVERSIDAD DON BOSCO

FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE COMPUTACION



AVANCE 1 DEL PROYECTO

Desarrollo de aplicaciones web con software interpretado en el cliente

CICLO 02 2022

GRUPO: 1L

NOMBRE DEL DOCENTE:

ING. KARENS MENDRANO

Integrantes:

No.	Apellidos, nombres	Carné
1	Alonso Bautista, Carla María	AB220803
2	Hernández Acosta, Joaquín Alexander	HA180014
3	Flores Recinos, Eilyn Azucena	FR201223
4	Ramos Valladares, William Ernesto	RV200068
5	Funes Hernández, Daniel Enrique	FH210037

1. Contenido

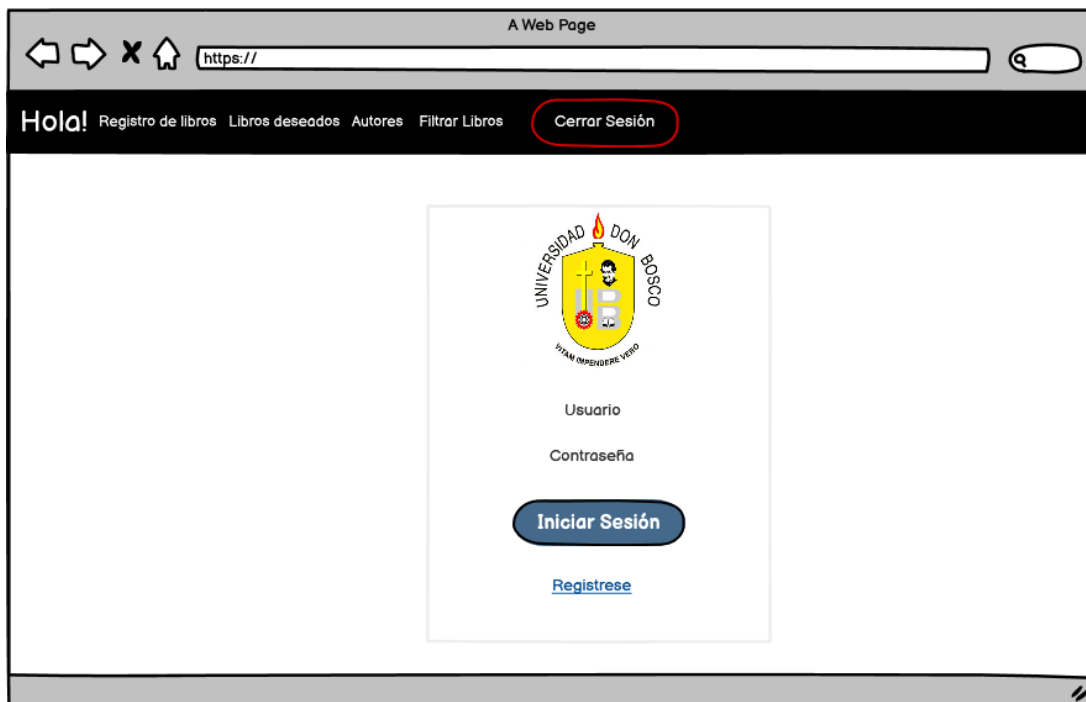
2. INTRODUCCIÓN	3
3. DISEÑO UX/UI -> MOCK UPS	4
4. METODOLOGIA DE SCRUM	8
4.1. DETALLES DE EXPLICACIÓN DE CADA ROL	9
5. LOGICA DEL PROBLEMA A RESOLVER DE LA APLICACIÓN DE GESTION DE COLECCIÓN DE LIBROS	9
6. DETALLES DE LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS EN EL DESARROLLO	12
7. FUENTES DE CONSULTAS	13

2. INTRODUCCIÒN

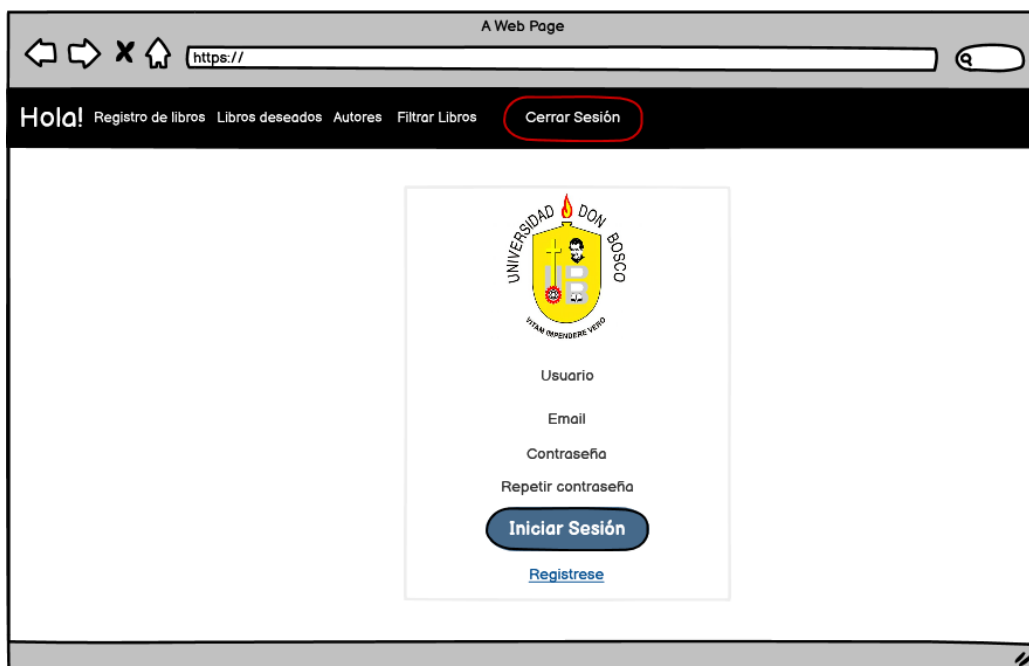
El presente proyecto consiste en la creación de una aplicación de gestión de colección de libros, el cual será desarrollada con los conocimientos adquiridos en clases, la aplicación contará con diferentes pantallas las cuales permitirán al usuario registrar libros deseados, además la categorización de colecciones, el registro de libros deseados para compras futuras también contará con una pantalla de registro y un Login para que el usuario pueda ingresar a las otras pantallas. Este proyecto busca dar una aplicación que sea útil y fácil para el usuario.

3. DISEÑO UX/UI -> MOCK UPS

INICIO DE SESION:



REGISTRO DE USUARIO



REGISTRO DE LIBROS

A Web Page

https://

Hola! Registro de libros Libros deseados Autores Filtrar Libros **Cerrar Sesión**

REGISTRAR NUEVO LIBRO

ID	Titulo	Autor	Paginas	Opciones

A Web Page

https://

Hola! Registro de libros Libros deseados Autores Filtrar Libros **Cerrar Sesión**

REGISTRAR NUEVO LIBRO

ID	Titulo	Autor	Paginas	Opciones

Agregar nuevo libro deseado

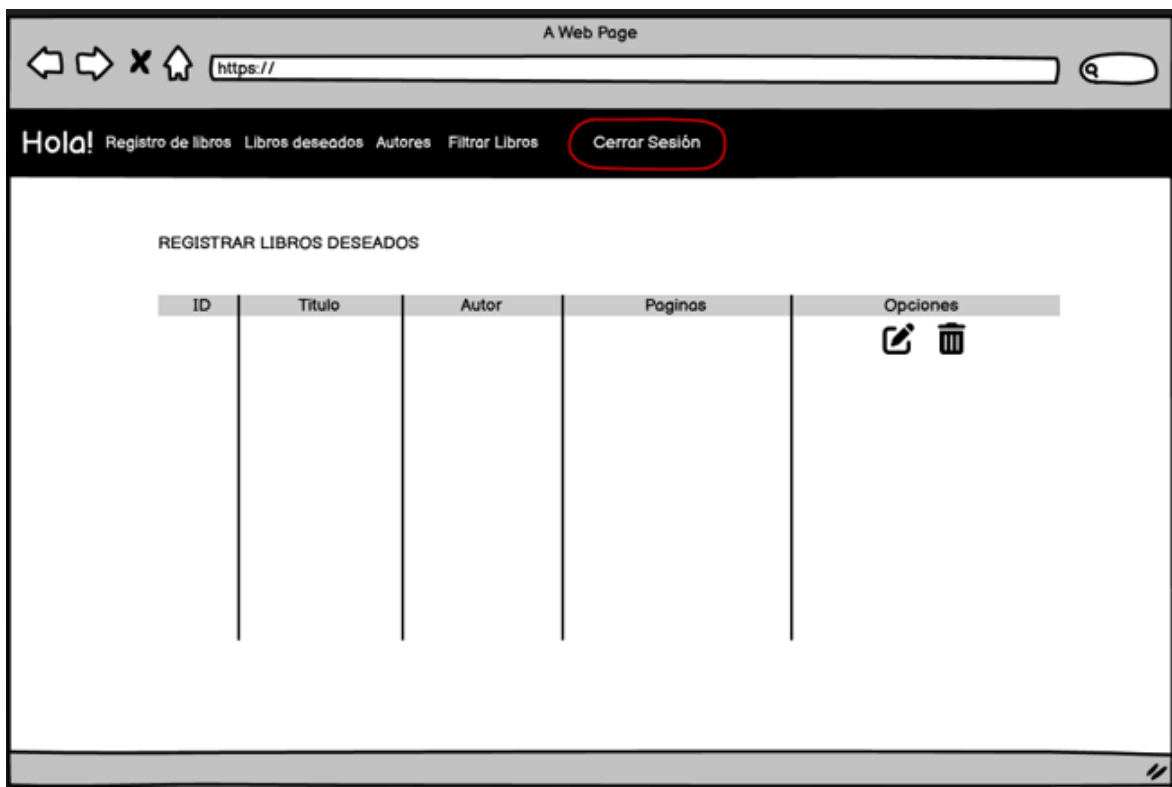
Autor

Titulo

Paginas

INSERTAR CANCELAR

REGISTRO DE LIBROS DESEADOS



REGISTRO DE AUTOR

A Web Page

https://

Hola! Registro de libros Libros deseados Autores Filtrar Libros **Cerrar Sesión**

REGISTRO DE AUTOR

ID	Nombre	Nacionalidad	Fecha de Nacimiento

✎ 🗑

A Web Page

https://

Hola! Registro de libros Libros deseados Autores Filtrar Libros **Cerrar Sesión**

REGISTRO DE AUTOR

ID	Nombre	Nacionalidad	Fecha de Nacimiento

✎ 🗑

Agregar autor

Nombre

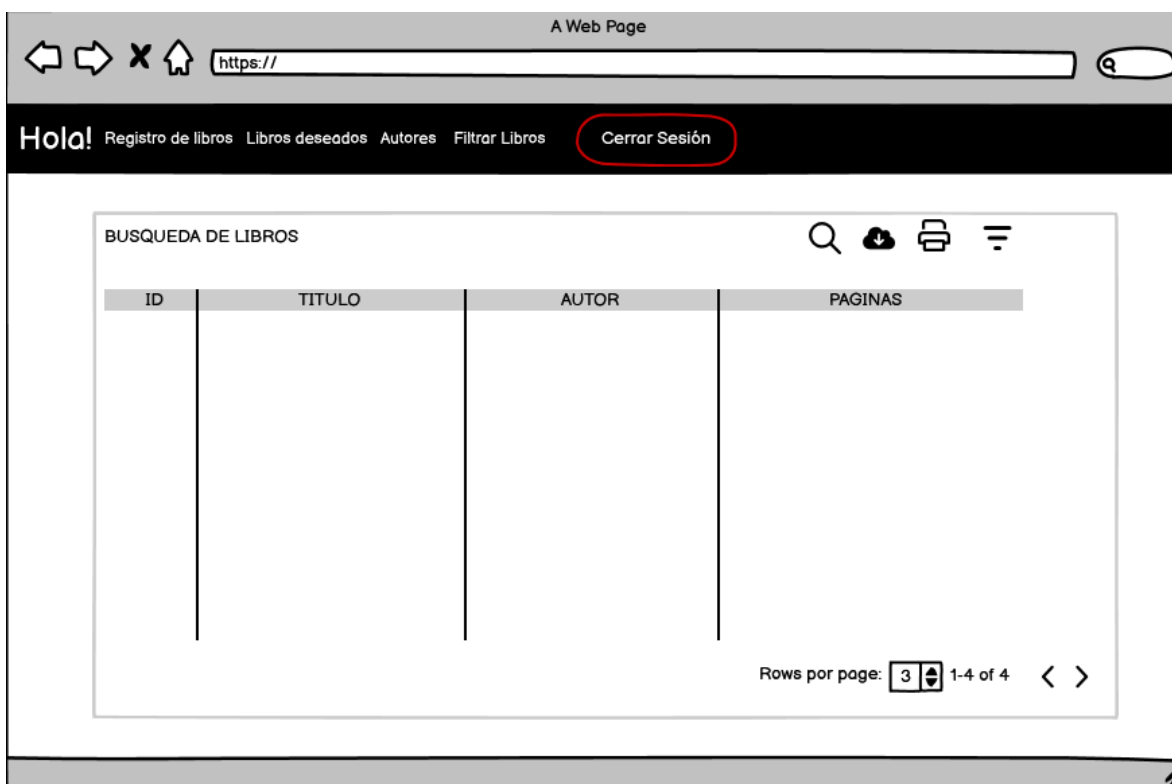
Nacionalidad

Fecha de Nacimiento

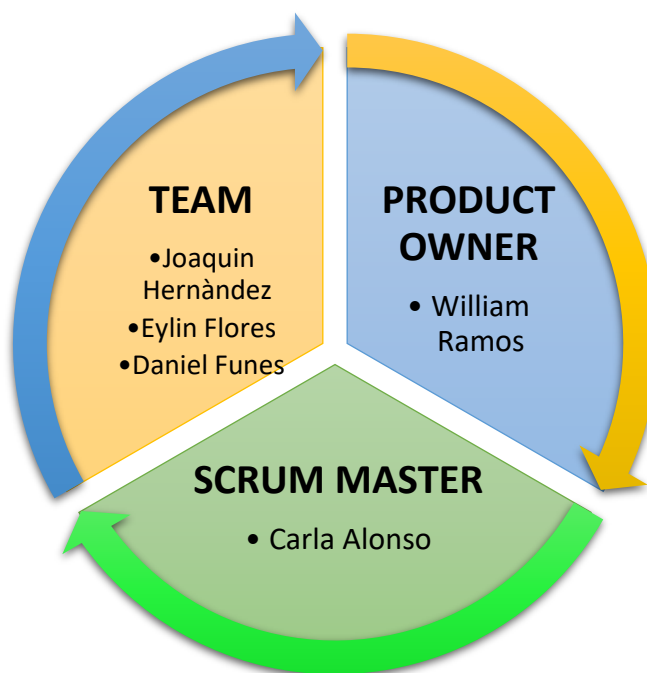
/ /

INSERTAR CANCELAR

FILTRO DE LIBROS



4. METODOLOGIA DE SCRUM



4.1.DETALLES DE EXPLICACIÓN DE CADA ROL

Product Owner: (William)

Conlleva la responsabilidad de decidir quién y que trabajo se necesita hacerse y así ya sea una eficiencia mayor del proyecto que esté llevando a cabo. Esto, e fácilmente, una tarea realmente que conlleve un líder

El Scrum Máster: (Carla)

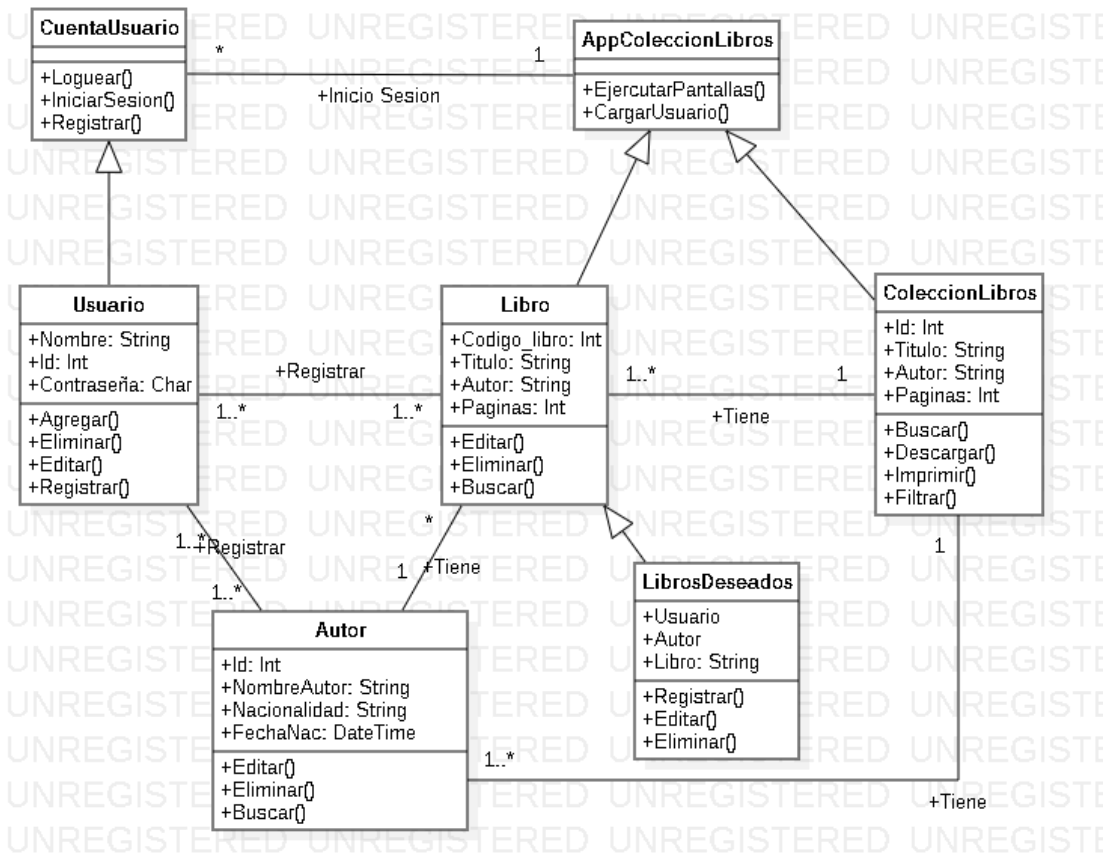
Es como un líder servicial, ayudando al equipo y a toda la organización a emplear la mejor metodología ya sea la Metodología Scrum.

Team: (Joaquín, Eylin, Daniel)

El Rol de Grupo que contiene ya los conocimientos técnicos que se emplearan y que se desarrollaran con el proyecto de una manera conjunta.

5. LOGICA DEL PROBLEMA A RESOLVER DE LA APLICACIÓN DE GESTION DE COLECCIÓN DE LIBROS

Diagrama de clases general del sistema:



En el anterior diagrama de clases se cuenta con un total de 7 clases, que serán utilizadas en el desarrollo del proyecto las cuales son:

CuentaUsuario: esta clase cuenta con 3 operaciones que son *Loguear* que servirá para que el usuario entre al sistema.

IniciarSesion: debe de registrarse en caso de que sea un nuevo usuario que desea hacer uso de la aplicación web.

Usuario: contendrá los datos generales de las personas que harán uso de la aplicación y esta clase contara con 4 operaciones la primera *agregar* su función es si el usuario desea compartir algún libro con la base de datos del sistema además un usuario puede *registrar* de uno a varios libros.

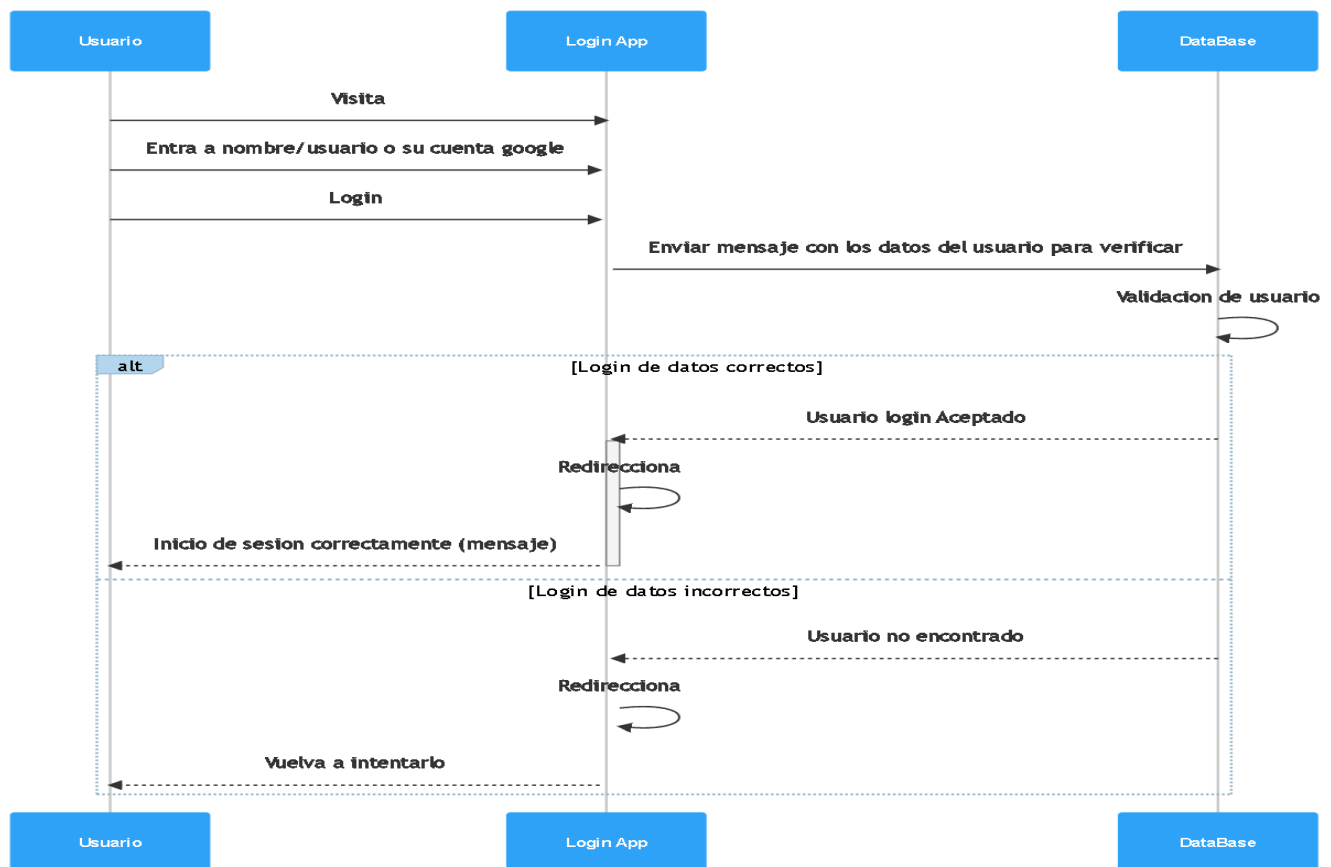
Libro: la cual se encargará de contener toda la información relacionada con los libros registrados en nuestra base de datos y las operaciones con las que cuenta esta clase son *Editar*, *Eliminar* y *Buscar* además de esto los libros estarán almacenados en colecciones y una colección puede tener muchos

libros, así podemos observar que de esta clase libros hereda todos sus atributos y operaciones la clase denominada:

LibroDeseado: se usará para que los usuarios de la aplicación pueden pedir libros a los administradores de la biblioteca.

Autor: almacena los datos de todas aquellas personas que hayan escrito los libros contenidos o registrados en la base de datos y un autor puede haber escrito de 1 a muchos libros y un usuario puede registrar de uno a muchos autores.

Diagrama de secuencia acerca del proceso de la pantalla de Login



La secuencia que se seguirá en la pantalla de login es la siguiente:

- 1) El usuario visitara la página principal o el login del sistema de los cuales los datos pueden ser o un usuario creado con el formulario de la aplicación o con su cuenta de Google

- 2) Luego el sistema intercambiara información con la base de datos para verificar si los datos proporcionados por el usuario son correctos o no si la validación de los datos falla o no son correctos el sistema mostrara un mensaje de error y volverá a la página del login.
- 3) En caso de que todos los sean correctos el sistema lo redireccionara a la página principal de la aplicación.

6. DETALLES DE LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS EN EL DESARROLLO

✚ **Backend:** Es la parte del desarrollo web que se encarga de que toda la lógica de una página web.

✚ **Node Js:** es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la creación capa del servidor basado en el lenguaje de programación JavaScript, donde se creó la API rest

✚ **Mongoose:** una biblioteca de programación orientada a objetos de JavaScript que crea una conexión entre MongoDB para crear los modelos JSON y los controladores

✚ **Cors:** permite la conexión y consumo desde cualquier lado

✚ **Express** para la conexión entre turas de la API

✚ **Base de datos Mongodb**

✚ **Frontend** consiste en la conversión de datos en una interfaz gráfica para que el usuario pueda ver e interactuar con la información de Librerías de react js:

✚ **Datatables:** Para desarrollar tablas dinámicas con UI integrado

✚ **Muy Datatable:** Para el desarrollo de tablas de filtración

✚ **Axios:** Para peticiones a la API.

✚ **Reac Router Dom:** Para crear rutas y poder enrutar el menú hacia las demás pantallas

✚ **Bootstrap:** Conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios y aplicaciones web

- ✚ **Reactstrap:** Es una biblioteca de componentes para React.js. El componente React se ha iniciado con el marco Bootstrap CSS.
- ✚ **Staruml:** Nos ayuda a desarrollar la estructura del sistema de libros de manera concreta al modelar sus clases, atributos, operaciones y relaciones entre objetos.
- ✚ **Gleek:** Aplicación web que permite crear Los diagramas de secuencia de interacción de UML. Se crean para visualizar casos de aplicación.
- ✚ **Balsamiq Wireframes:** Para el diseño de IU de la aplicación.

7. FUENTES DE CONSULTAS

Cultura friki (2 de agosto 2021)

Geek (2022)

Enlace de nuestra licencia

CreativeCommons (2022)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>