

Universidad Don Bosco



Desarrollo de Aplic. Web con Soft. Interpret. en el Cliente Ciclo

2 / Grupo: 03-2022 / G03 L

Avance 1

Integrantes:

Rodrigo Isaac Vásquez Vásquez	VV221013
Nelson Daniel Vásquez Vásquez	VV220644
Josué Alejandro Rodríguez Murcia	RM221141
Levi Isaac Valle Lovato	VL220247

Fecha de entrega: 23/10/2022

Índice

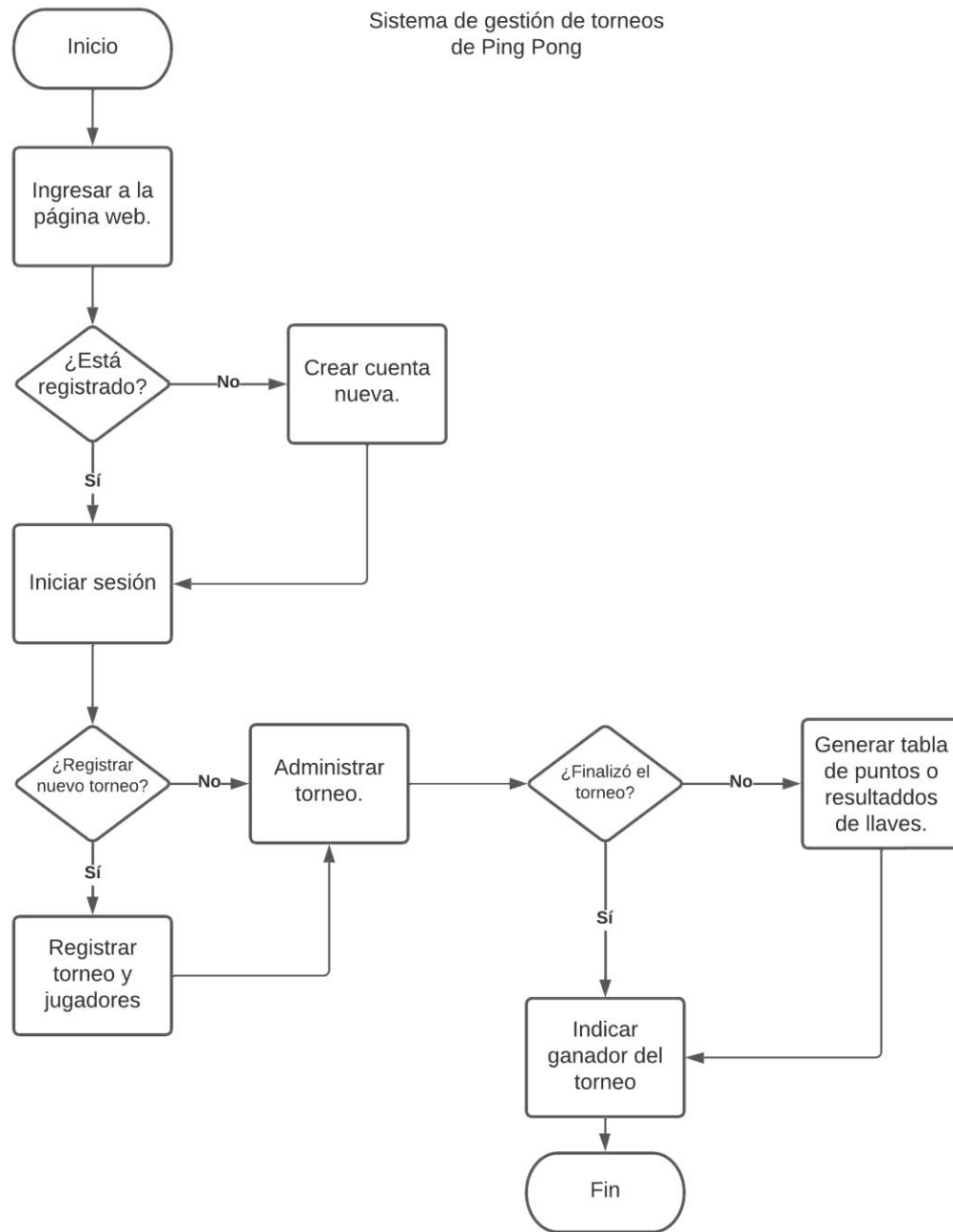
Introducción	1
Lógica del programa	2
1.1 Diagrama 1 (un diagrama simple sobre el procedimiento de uso de la aplicación).	2
1.2 Diagrama 2 (Un poco más complejo que muestra el funcionamiento con base de datos)	3
Mockups	4
2.1 Pantalla de presentación	4
2.2 Pantalla de registro	4
2.3 Pantalla de inicio de sesión	5
2.4 Pantalla de registro de jugadores	5
2.5 Pantalla de registro de torneos	6
2.6 Pantalla de registro de resultados	6
2.7 Pantalla de resultados del torneo	7
Herramientas utilizadas	7
3.1 Aplicaciones para el desarrollo del sistema:	7
3.2 Lenguajes de programación utilizados:	9
Licencias	11
Fuentes bibliográficas	12

Introducción

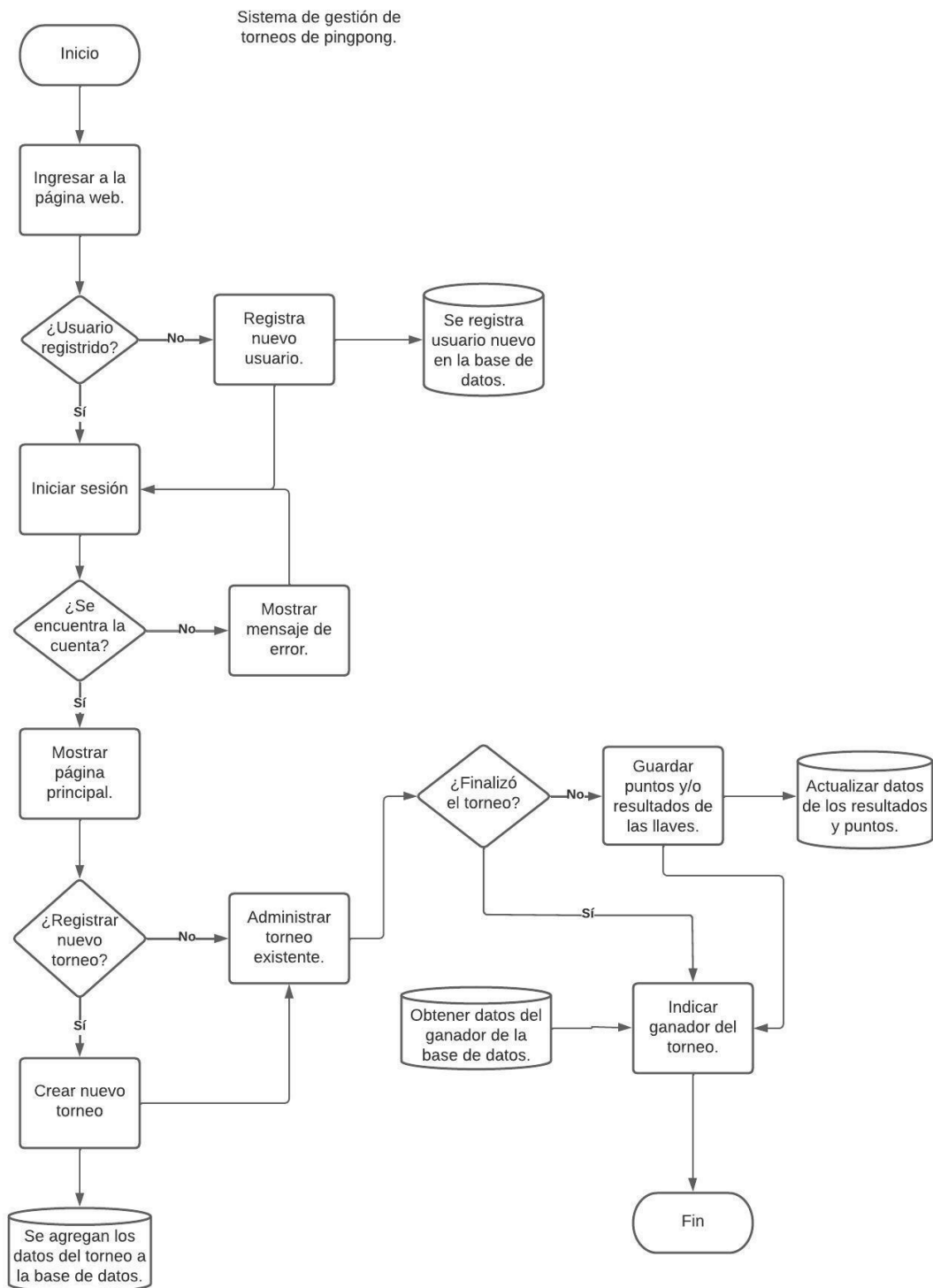
El presente trabajo ha sido elaborado por un grupo de estudiantes de la Universidad Don Bosco para la materia de Desarrollo de Aplic. Web con Soft. Interpret. en el Cliente, donde se desarrolla el “Avance 1” del proyecto de cátedra el cual pretende llevar a cabo un sistema para la gestión de torneos de ping pong dicho avance presentara un prototipo del sistema el cual estar conformado de diferentes lenguajes de programación y programas claves para el correcto funcionamiento, se presenta la interfaz gráfica (Mockups) y la lógica a desarrollar a implementar (Diagramas UML).

Lógica del programa

1.1 Diagrama 1 (un diagrama simple sobre el procedimiento de uso de la aplicación).

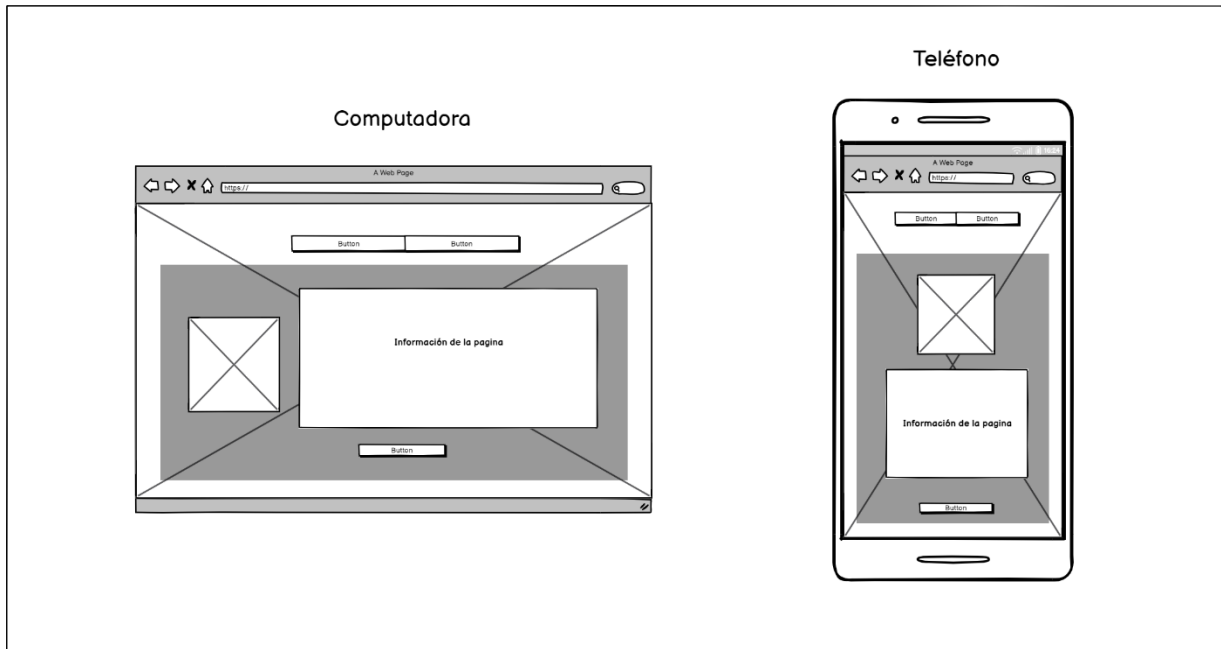


1.2 Diagrama 2 (Un poco más complejo que muestra el funcionamiento con base de datos).

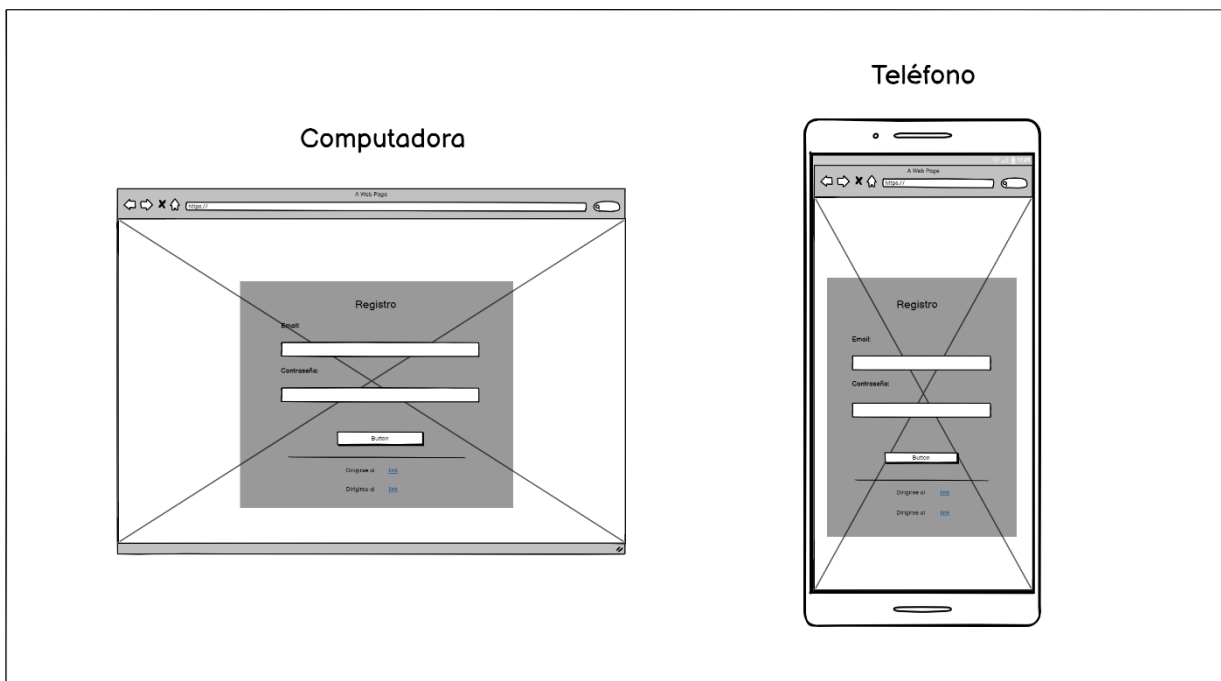


Mockups

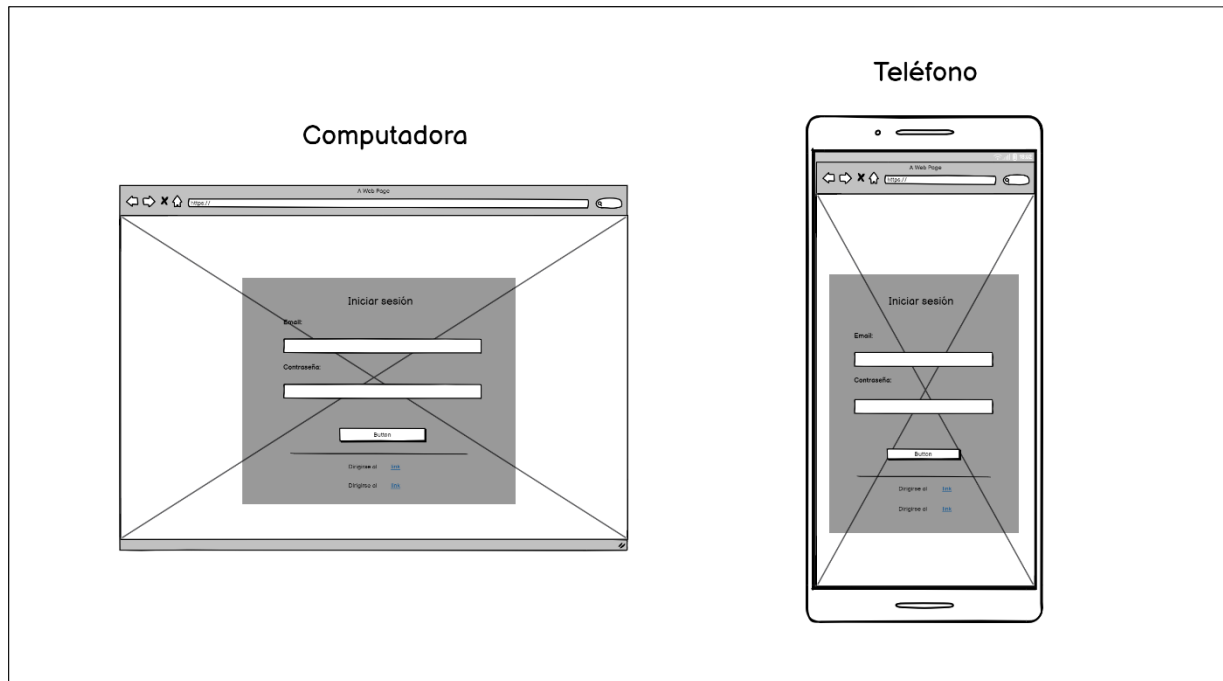
2.1 Pantalla de presentación



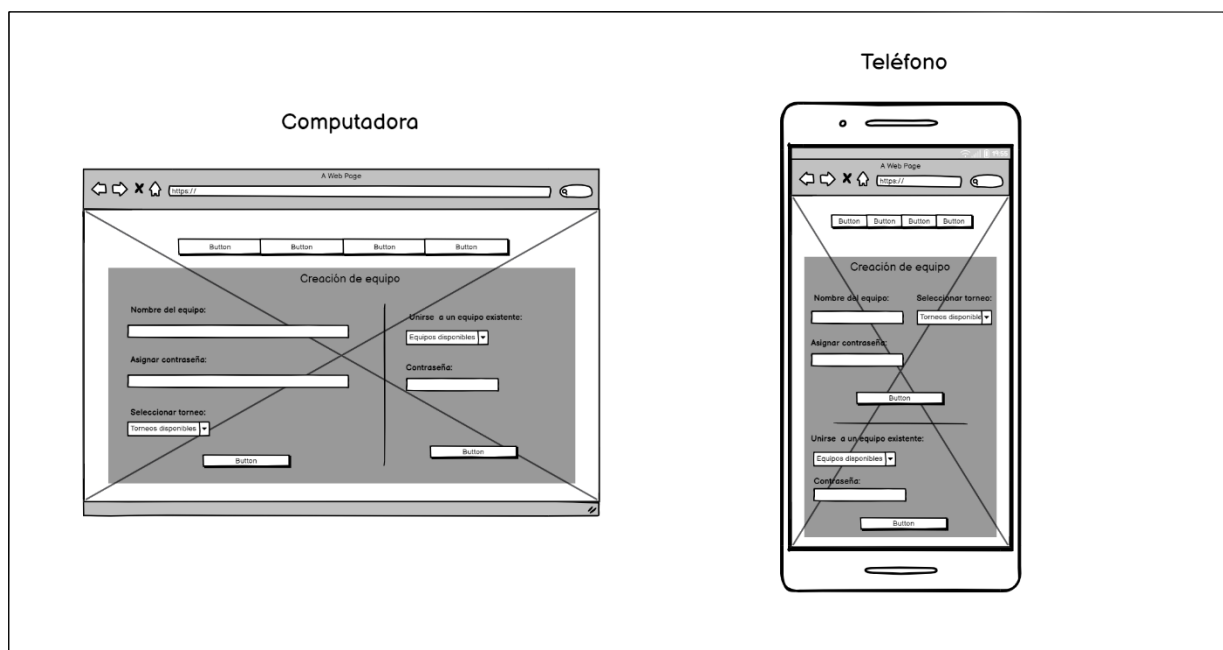
2.2 Pantalla de registro



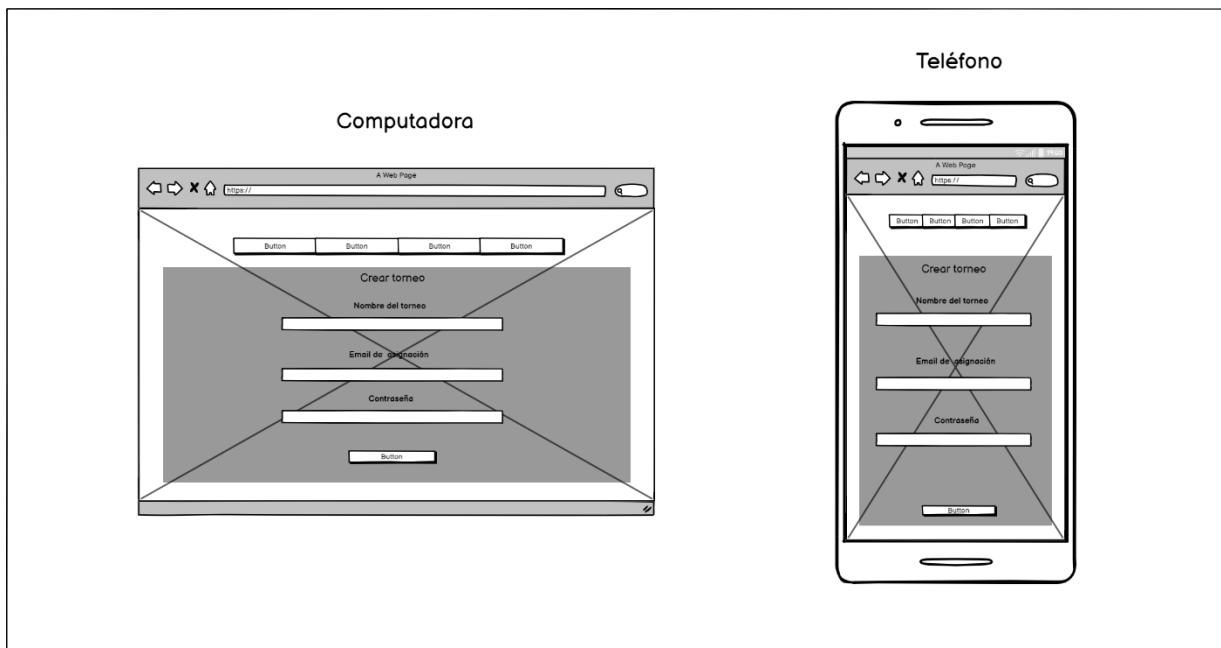
2.3 Pantalla de inicio de sesión



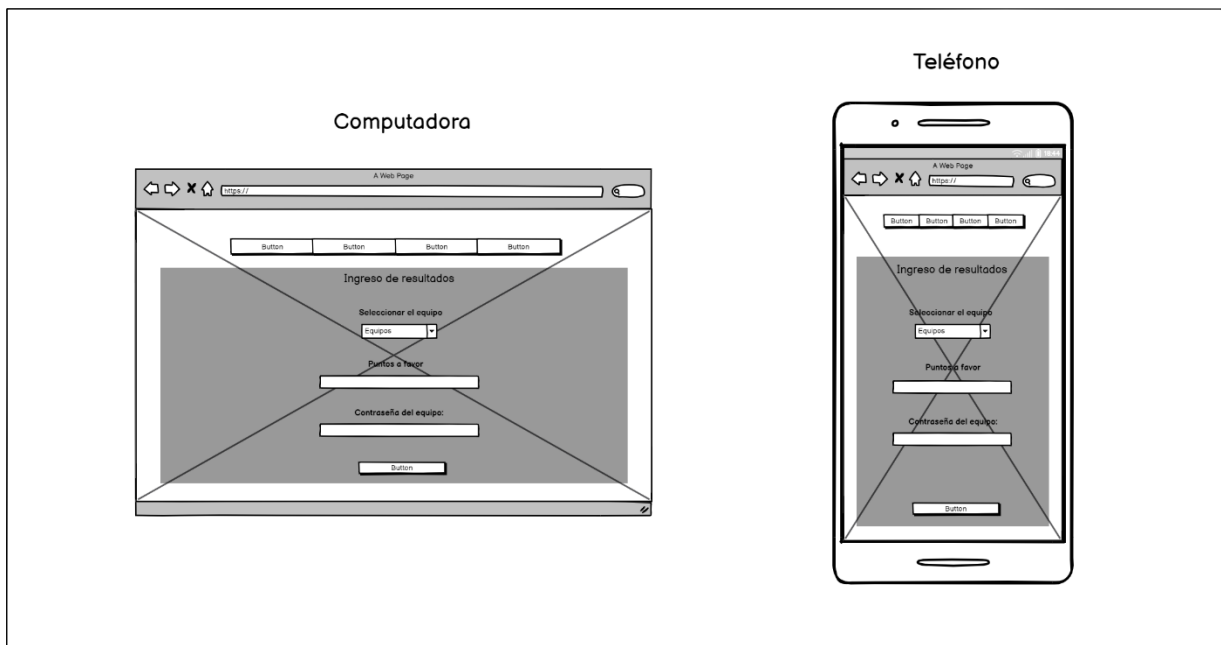
2.4 Pantalla de registro de jugadores



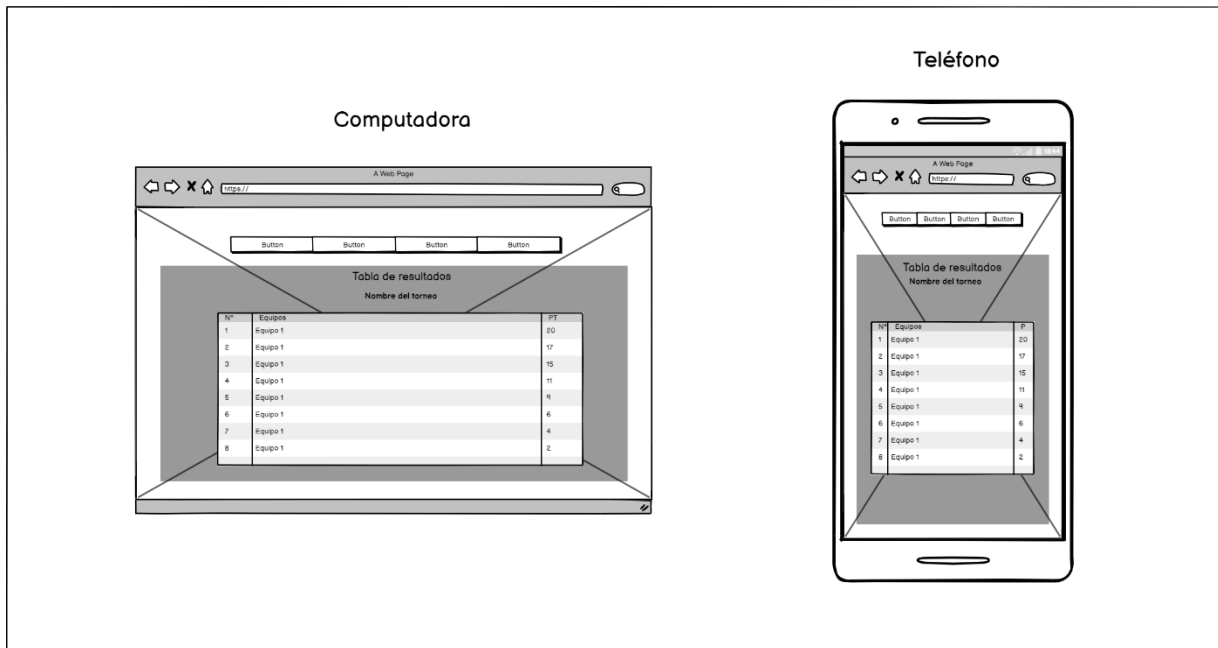
2.5 Pantalla de registro de torneos



2.6 Pantalla de registro de resultados



2.7 Pantalla de resultados del torneo



Herramientas utilizadas

3.1 Aplicaciones para el desarrollo del sistema:

- Microsoft Visual Studio Code.

Visual Studio Code es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft. Es software libre y multiplataforma, que está disponible para Windows, GNU/Linux y macOS. Visual Studio Code tiene una buena integración con Git.

Características.

- Multiplataforma.
- IntelliSense.
- Depuración.

- Uso del control de versiones.
- Extensiones.

- Trello.

Trello es un software de gestión en línea, que trabaja de forma colaborativa basado en la **metodología Kanban**, cuya utilidad radica en la utilización de tarjetas de trabajo en un tablero llevando de este modo una “línea de producción” de tareas con sus estatus correspondientes, Trello gracias a su sencilla interfaz y simple manejo puede ser utilizado para llevar a cabo proyectos o tareas tanto profesionales como personales, de forma organizada, sencilla, ágil, flexible y potente.

Características:

- Sistema de trabajo cooperativo.
- Asignación de tareas a cada uno de los miembros del equipo de trabajo.
- Permite adjuntar archivos.
- Facilitación sobre la organización de las tareas.

- MySQL Server

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacionales (RDBMS) de código abierto respaldado por Oracle y basado en el lenguaje de consulta estructurado (SQL). MySQL funciona prácticamente en todas las plataformas, incluyendo Linux, UNIX y Windows.

Características:

- Permite almacenar y acceder a los datos a través de múltiples motores de almacenamiento.
- Está escrito en C y C++ y es accesible y está disponible para más de 20 plataformas.
- Utiliza un sistema de privilegios de acceso y contraseñas encriptadas que permiten verificación basada en el host.

- Balsamiq

Es una herramienta wireframing que nos ayuda a trabajar de una manera más rápida e inteligente. Reproduce la experiencia de dibujar en una pizarra, pero utilizando nuestro ordenador o crear mockups de una manera más rápida.

Características:

- Cuenta con versión gratuita (utilizada para la solución del problema planteada) y versión de paga.
- Es muy sencilla de utilizar.
- Cuenta con diferentes paquetes gráficos para la creación de mockups web.

3.2 Lenguajes de programación utilizados:

- HTML.

HTML es el lenguaje con el que se define el contenido de las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web, como imágenes, listas, vídeos,

etc. HTML es un lenguaje de marcación de elementos para la creación de documentos hipertexto, muy fácil de aprender, lo que permite que cualquier persona, aunque no haya programado en la vida, pueda enfrentarse a la tarea de crear una web.

- JavaScript.

JavaScript es un lenguaje poderoso, capaz de aportar soluciones eficaces en la mayoría de los ámbitos de la tecnología. Es especialmente importante porque es el lenguaje de programación que entienden la mayoría de los navegadores, con el que se desarrolla la parte de la funcionalidad frontend en sitios web y aplicaciones web modernas.

- CSS.

CSS son las siglas de Cascading Style Sheets, en español Hojas de estilo en Cascada. CSS, es una tecnología que nos permite crear páginas web de una manera más exacta. Gracias a las CSS somos mucho más dueños de los resultados finales de la página, pudiendo hacer muchas cosas que no se podía hacer utilizando solamente HTML, como incluir márgenes, tipos de letra, fondos, colores.

- PHP.

PHP es el acrónimo de Hypertext Preprocessor. Es un lenguaje de programación del lado del servidor gratuito e independiente de plataforma, rápido, con una gran librería de funciones y mucha documentación. Un lenguaje del lado del servidor es aquel que se ejecuta en el servidor web, justo antes de que se envíe la página a través de Internet al cliente.

Node.js

Node.js es un entorno de tiempo de ejecución de JavaScript. Este entorno de tiempo de ejecución en tiempo real incluye todo lo que se necesita para ejecutar un programa escrito en JavaScript. Gracias a Node.js se puede ir un paso más allá en la programación con JavaScript no solo creando sitios web interactivos, sino teniendo la capacidad de hacer cosas que otros lenguajes de secuencia de comandos como Python pueden crear.

Licencias

CC POR 2.0



Dominio público



Fuentes bibliográficas

Qué es Trello, características y ventajas. (2021, 8 septiembre). OpenWebinars.net. Recuperado 23 de octubre de 2022, de <https://openwebinars.net/blog/que-es-trello/>

Qué es Visual Studio Code y qué ventajas ofrece. (2022, 24 agosto). OpenWebinars.net. Recuperado 23 de octubre de 2022, de <https://openwebinars.net/blog/que-es-visual-studio-code-y-que-ventajas-ofrece/>

TechTarget, C. de. (2021, 23 abril). MySQL. ComputerWeekly.es. Recuperado 23 de octubre de 2022, de <https://www.computerweekly.com/es/definicion/MySQL>

Home de DesarrolloWeb.com. (s. f.). Desarrollo Web. Recuperado 23 de octubre de 2022, de <https://desarrolloweb.com/>

Qué es NodeJS y para qué sirve. (2022c, septiembre 12). OpenWebinars.net. Recuperado 23 de octubre de 2022, de <https://openwebinars.net/blog/que-es-nodejs/>

Platzi: Cursos online profesionales de tecnología. (s. f.). Recuperado 23 de octubre de 2022, de <https://platzi.com/clases/1650-prework-2019/21969-como-crear-un-buen-readmemd-y-sintaxis-de-markdown/>

Ribas, E. (2018, 18 octubre). Qué son las licencias Creative Commons (y para qué sirven). Marketing 4 Ecommerce - Tu revista de marketing online para e-commerce. Recuperado 23 de octubre de 2022, de

Avance 1
Finalizado