

PROYECTO

**TECNICO SUPERIOR DE DESARROLLO DE
APLICACIONES WEB**

Yo quedo!

CURSO 2019/2020



Profesor: Carlos Alberto Rodríguez Parrales

Introducción.

Yo quedo!

La vida moderna hace que tengamos las agendas llenas de actividades. Esto supone que quedar con los amigos sea cada vez más complicado, ya que encontrar el día y la hora en que todos puedan suponen chats larguísimos dónde es muy difícil ponerse de acuerdo.

Por otra parte, una vez que hemos quedado también tenemos otro problema añadido, quién trae qué: las bebidas, los instrumentos musicales, los juegos de mesa, la comida, etc. O bien hay que ponerse de acuerdo en el lugar: el bar, el parque, la cafetería, etc.

Hoy día hay multitud de aplicaciones y webs que nos aportan soluciones parciales a estos problemas: Google Calendar, Trello o Doodle.

Están diseñadas con la finalidad de gestionar distintos aspectos que en parte nos solucionan nuestros problemas para las quedadas, pero no dan una solución conjunta.

Enunciado

Se pretende realizar una aplicación web que permita la gestión de las quedadas. Esta aplicación manejará los datos de estas reuniones sociales, como son asistentes, artículos a llevar o el lugar donde realizar la reunión. Todo desde un punto de vista democrático, dado que se dará la opción a que todos escojan cuándo y de qué manera pueden participar.

Es necesario tener en cuenta los siguientes supuestos:

- a) Hay un solo tipo de usuario, que solo deberá facilitar un nickname y su correo electrónico para poder usar la aplicación.
- b) Una quedada se compone de los siguientes elementos:
 - Nombre de la quedada
 - Fechas y horas de inicio propuestas
 - Cosas que traer
 - Lugar de la quedada (puede incluir ubicación de Google Maps)
 - Asistentes
 - Descripción de la quedada
- c) Cualquier usuario puede crear una quedada con solo dar su correo electrónico.
- d) El usuario deberá definir la quedada facilitando todos los datos necesarios.
- e) Cualquier usuario invitado como asistente puede modificar cualquier aspecto de la quedada: modificar fechas, la lista de cosas a traer, incluir más asistentes o cambiar el lugar de quedada y su descripción.
- f) Para cada quedada se creará un enlace único que dará acceso a rellenar el formulario de la quedada. Cualquier persona con el enlace de la quedada queda apuntado como asistente con el único requisito de facilitar su correo electrónico.
- g) Cada vez que se apunte un asistente nuevo se enviará un correo resumen a todos los asistentes indicando la información actual de la quedada.
- h) Un usuario que facilite su correo electrónico puede acceder a las quedadas en las que aparece como asistente. Es posible hacer copia de las quedadas pasadas como si fueran plantillas para la creación de quedadas nuevas.

i) La aplicación constará al menos de los siguientes formularios/pantallas/páginas:

FORM1. Página principal de “Yo quedo!”

FORM2. Formulario/asistente de creación de quedada

FORM3. Consulta de quedadas de un usuario

FORM4. Inscripción como asistente a una quedada

FORM5. Visualización de resumen de una quedada

Requisitos del proyecto.

1. Como tecnología del lado del servidor se debe emplear PHP, ASP.NET, JSF o JSP. Pueden utilizarse frameworks como Laravel o CodeIgnite.
2. Tecnologías del lado del cliente: Javascript, AJAX, JQuery y JQuery UI. JQueryUI puede ser sustituido por otras librerías de componentes como KendoUI.
3. Utilización de base de datos MySQL.
4. Diseño de la interfaz: HTML5 y CSS.
5. Para el diseño de la interfaz se pueden utilizar frameworks CSS como Bootstrap o Foundation.
6. Inclusión de elementos multimedia apropiados: banner flash, animaciones JQuery, video, audio, imágenes...
7. En el diseño de la interfaz se debe tener en cuenta que la visualización deberá ser válida en los navegadores Firefox y Chrome.

Entrega del proyecto

1. Backup de la BB.DD. con datos necesarios para poder probar. Archivo "Leeme.txt" con usuarios para probar la aplicación.
2. Modelo E/R documentado.
3. Publicación de la aplicación web en un hosting.
4. Presentación en modelo estándar para la defensa del proyecto.
5. Entrega en CD, DVD o pendrive, de todos los documentos y archivos del proyecto.
6. Entrega en la tarea del aula virtual habilitada al efecto.