

# AppTFG

**Jaime Ramos Romero  
Javier Bastarrica Lacalle**

**Grado en Ingeniería Informática  
Facultad de Informática**

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



**Trabajo de Fin de Grado  
Madrid, Junio 2015**

Directores:  
Samer Hassan Collado  
Pablo Ojanguren





# Autorización de Difusión y Uso

Autorizo a la Universidad Complutense de Madrid a difundir y utilizar con fines académicos, no comerciales y mencionando expresamente a su autor, tanto la propia memoria, como el código, la documentación y/o el software desarrollado.

Jaime Ramos Romero  
Javier Bastarrica Lacalle

Madrid, Junio 2015

Copyleft by Jaime Ramos Romero and Javier Bastarrica Lacalle, released under the license Creative Commons Attribution Share-Alike International 4.0 available at:

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



# Índice general

	Page
<b>Autorización de Difusión y Uso</b>	<b>III</b>
<b>Abstract</b>	<b>IX</b>
<b>Resumen</b>	<b>XI</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Objetivos del Proyecto . . . . .	1
1.2. Estructura del Documento . . . . .	1
<b>2. Migración de Wave a Android</b>	<b>3</b>
2.1. Estado del Arte . . . . .	3
2.2. Wave . . . . .	3
2.2.1. Google Wave . . . . .	3
2.2.2. Apache Wave . . . . .	3
2.3. Tecnologías y Características de Wave . . . . .	4
2.3.1. Características de Wave . . . . .	4
Federación . . . . .	4
Consistencia en tiempo real . . . . .	4
Escalabilidad . . . . .	5
Modelo Wave . . . . .	5
2.3.2. Servidores Wave . . . . .	6
Wave in a Box . . . . .	6
SwellRT . . . . .	7
2.4. Metodología de Migración . . . . .	8

2.4.1.	Objetivo . . . . .	8
2.4.2.	Plataforma: Entorno de Desarrollo, Construcción y Depuración . . . . .	8
Eclipse . . . . .	8	
Proceso de Construcción por Consola . . . . .	11	
Proceso de Depuración . . . . .	13	
2.4.3.	Migración: Identificación y Solución de Problemas . . . . .	14
Conexion HTTP . . . . .	15	
Conexion WebSocket . . . . .	19	
Login . . . . .	19	
2.4.4.	Organización y Resultados . . . . .	19
Servicio Android . . . . .	19	
Resultado de la Migracion . . . . .	19	
Diagramas y Dependencias . . . . .	19	
<b>3. Creación de aplicación Android (AppName)</b>		<b>21</b>
3.1.	Introducción . . . . .	21
3.1.1.	Adentrándonos en la idea . . . . .	23
3.1.2.	Democracia . . . . .	24
Democracia representativa . . . . .	24	
Democracia participativa . . . . .	24	
Democracia directa . . . . .	24	
Democracia deliberativa . . . . .	24	
3.2.	1 <sup>a</sup> Parte: Programas Políticos . . . . .	24
3.2.1.	Estado del Arte . . . . .	24
UPyD Parla . . . . .	24	
#RecuperaCórdoba . . . . .	25	
PP Canarias . . . . .	26	
3.2.2.	Intención . . . . .	27
3.2.3.	Objetivos . . . . .	28

3.2.4. Usabilidad . . . . .	30
3.2.5. Revisión de la aplicación . . . . .	30
3.3. 2 <sup>a</sup> Parte: Propuestas y Comparativas . . . . .	31
3.3.1. Estado del Arte . . . . .	31
3.3.2. Intencion . . . . .	31
3.3.3. Objetivos . . . . .	31
3.3.4. Usabilidad . . . . .	31
3.4. Tecnologias y Metodologías de la app . . . . .	31
3.4.1. Back-end . . . . .	31
Base de Datos . . . . .	31
Service REST . . . . .	32
3.4.2. Frontend . . . . .	32
<b>4. Resultados y Conclusiones</b>	<b>33</b>
4.1. Discusion de Resultados . . . . .	33
4.2. Conclusiones . . . . .	33
<b>5. Trabajo a Futuro</b>	<b>35</b>
5.1. Mejoras . . . . .	35
<b>Bibliografía</b>	<b>35</b>

# Índice de figuras

2.1.	Modelo Conversacional de Wave . . . . .	6
2.2.	Cliente Wave In A Box . . . . .	7
2.3.	Distribución Actual de Versiones Android (Fuente: Google) . .	10
2.4.	Emulador Android API 19 . . . . .	12
2.5.	Ejemplo de Traza de Error en Logcat . . . . .	16
3.1.	Brainstorming sobre la idea a desarrollar . . . . .	22
3.2.	UPyD Parla . . . . .	25
3.3.	#RecuperaCórdoba . . . . .	26
3.4.	PP Canarias . . . . .	27
3.5.	Vista principal de secciones . . . . .	29
3.6.	Visualizando una sección . . . . .	30
3.7.	Modelo entidad-relación de la base de datos. . . . .	32

# Índice de cuadros

# Abstract

Abstract en inglés.

## **Keywords:**

Apache Wave, Collaboration, Android, Apps, Real Time, Politics



# Resumen

Abstract en español.

**Palabras Clave:**

Apache Wave, Colaboración, Android, Apps, Tiempo Real, Política



# **Capítulo 1**

## **Introducción**

### **1.1. Objetivos del Proyecto**

Los objetivos son los siguientes:

- 1<sup>a</sup> parte: Migración de Wave a Android
  - Estudiar la implementacion actual de Wave en Java y GWT.
  - Adaptar la implementación para hacer uso de las caracteristicas nativas de Android.
- 2<sup>a</sup> parte: Creación de una aplicación Android
  - Evaluar posibles ideas de aplicación y estudiar su viabilidad.
  - Evaluar con usuarios su usabilidad.
  - Implementar la aplicación.
  - Testear y evaluar con usuarios el resultado.

### **1.2. Estructura del Documento**

- Capítulo 2 - Migración de Wave a Android: Descripcion de la tecnologia Wave y de la Metodología utilizada para la migración a Android.
- Capítulo 3 - AppTFG:
- Capítulo 4 - Resultados y Conclusiones:
- Capítulo 5 - Trabajo Futuro:



# **Capítulo 2**

## **Migración de Wave a Android**

### **2.1. Estado del Arte**

— PENDIENTE —

### **2.2. Wave**

#### **2.2.1. Google Wave**

Ideado y presentado en 2009 por ingenieros de Google [1], Wave es a la vez un protocolo de comunicaciones [2] y una plataforma web de código libre, que permiten a sus usuarios comunicarse y colaborar entre sí en tiempo real (Ver sección 2.3.1) y de forma federada (Ver sección 2.3.1) a través de Internet. Inicialmente fue desarrollado con el objetivo de integrar en una sola plataforma servicios ampliamente utilizados como son el correo electrónico, las redes sociales y la mensajería instantánea. Pese al gran entusiasmo generado entre la comunidad de desarrolladores tras su anuncio, en el año 2010 Google anuncia el abandono del proyecto [3] debido a su poca acogida entre los desarrolladores y a que decide reorientar el uso de la tecnología hacia sus plataformas de edición de documentos Google Docs [4] y a su red social Google + [5]. Es en este momento cuando el desarrollo libre del proyecto pasa a manos de la Apache Software Foundation bajo el nombre de Apache Wave.

#### **2.2.2. Apache Wave**

Al cambiar de manos su desarrollo en 2010, la tecnología pasa a formar parte de la incubadora de la fundación Apache [6] como software de código libre bajo licencia Apache [7]. Así, se produce el desarrollo de Wave In a Box

(WIAB) (Ver sección ??), plataforma que integra un cliente web sencillo y una implementación de un servidor Wave que cualquiera puede descargar y desplegar en su ordenador.

## 2.3. Tecnologías y Características de Wave

### 2.3.1. Características de Wave

Como plataforma de código libre desarrollada para ser utilizada en red, Wave hace uso de distintas tecnologías y protocolos bien conocidos. Entre sus características más destacadas están las siguientes:

#### Federación

El Protocolo Wave [2] fue desarrollado para utilizar un modelo federado [8] [9] de comunicación basado en la tecnología XMPP [10] [2]. Se trata por tanto de un modelo descentralizado en el que cualquiera de los participantes en la conversación es libre de actuar tanto como servidor como cliente sin que ello afecte a su participación en la conversación. Además, a diferencia de otras tecnologías (como el correo electrónico) en las que cada participante almacena su propia copia de la conversación y cada vez que hay cambios se debe transmitir la conversación entera a todos los participantes, Wave tiene la ventaja de que actúa de forma que es el servidor de la conversación el único que almacena la copia entera y se encarga de calcular los cambios que se han producido para transmitir solamente dichos cambios por la red a los participantes, con las consiguientes ventajas en términos de latencia que ello conlleva.

#### Consistencia en tiempo real

El Protocolo Wave [2] utiliza la tecnología de Transformaciones Operacionales (OT) [11] para garantizar la consistencia en la comunicación en tiempo real entre los participantes. Es decir, cualquier cambio producido por cualquiera de los participantes en la conversación se transmite automáticamente y en tiempo real al resto de los participantes sin pérdida de información y garantizando que los cambios se muestran en el estricto orden en el que se produjeron sin errores [12].

### Escalabilidad

Wave fue desarrollado como un protocolo de alta escalabilidad que permite gestionar la existencia de una gran cantidad de conversaciones y participantes sin que por ello se resienta la productividad del sistema.

### Modelo Wave

Además de definir el protocolo del que hace uso Wave, Google definió un Modelo de Datos Conversacional [13] que refleja la arquitectura de los datos que componen las conversaciones en Wave. Así, a grandes rasgos, podemos ver dichas conversaciones como documentos XML sobre los que los usuarios participantes (cualquiera es libre de unirse a una conversación en cualquier momento) actúan creando nuevos elementos o modificando los ya existentes. Este modelo de datos define una nomenclatura propia para los elementos que componen esta tecnología [14] [9]:

- **Wave:** Conjunto de wavelets (conversaciones).
- **Wavelet:** conjunto de documentos de una conversación y sus participantes.
- **Blip:** documento con el contenido de un mensaje en la conversación. Un blip puede tener otros blips dentro de él y los blips pueden ser publicados o no en función de si su visibilidad se extiende o no al resto de participantes de la conversación respectivamente.
- **Manifiesto conversacional:** documento con metadatos que definen la estructura de una conversación.
- **Hilo conversacional:** conjunto de Blips consecutivos que forman parte de una conversación.
- **Extensiones** [15]: pequeñas aplicaciones que se ejecutan dentro de una Wave y aportan nuevas funcionalidades que no forman parte del modelo conversacional básico. Pueden ser de dos tipos:
  - **Gadget:** aplicación que se ejecuta en el contexto de una Wave y en la que todos sus usuarios participan.
  - **Robot:** aplicación que participa en una Wave a modo de usuario automatizado e interactúa con el contenido pudiendo modificarlo y responder a eventos por acciones de otros usuarios reales.

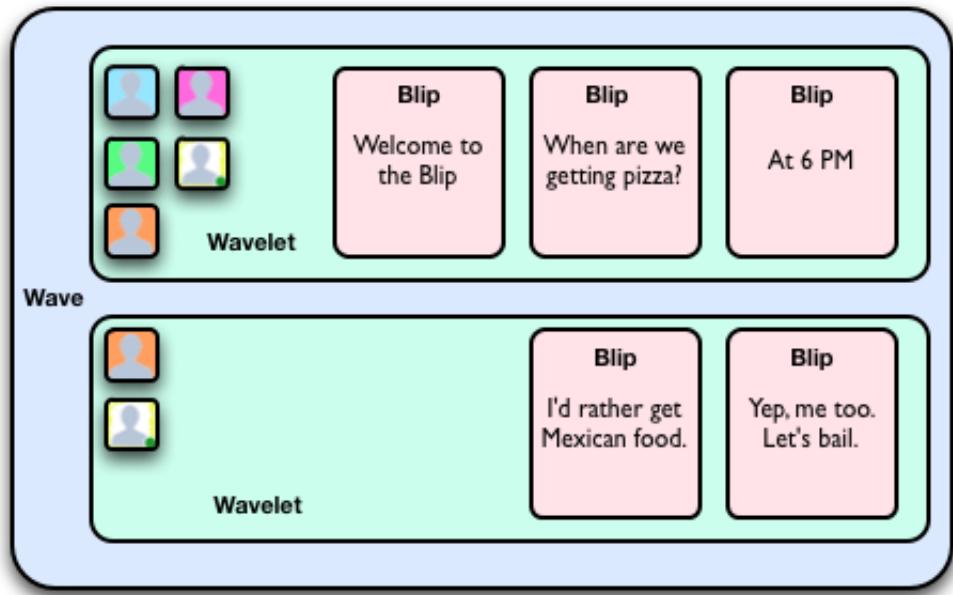


Figura 2.1: Modelo Conversacional de Wave

### 2.3.2. Servidores Wave

#### Wave in a Box

Wave In a Box (WIAB) [16] es el nombre de la implementación de un servidor Wave desarrollado por la Apache Software Foundation tras pasar el proyecto a sus manos en el año 2012. Al igual que el resto del código de la tecnología que heredó de Google, está implementado en Java usando OpenJDK [17]. La instalación trae consigo un cliente web desarrollado en Javascript usando el framework Google Web Toolkit [18]. Este cliente web sirve como prueba de concepto de las funcionalidades básicas del Modelo Conversacional de Wave, pudiendo gestionar waves, usuarios y extesiones. Actualmente cualquiera puede descargar y desplegar WIAB en su ordenador siguiendo los pasos que nos proporcionan en su wiki [19]. La aplicación se distribuye en forma de código fuente, accesible entre otras formas desde su repositorio de GitHub [20]. Existen asimismo servidores de prueba ya desplegados en Internet sobre los que se puede observar el funcionamiento de WIAB [21].

## CAPÍTULO 2. MIGRACIÓN DE WAVE A ANDROID

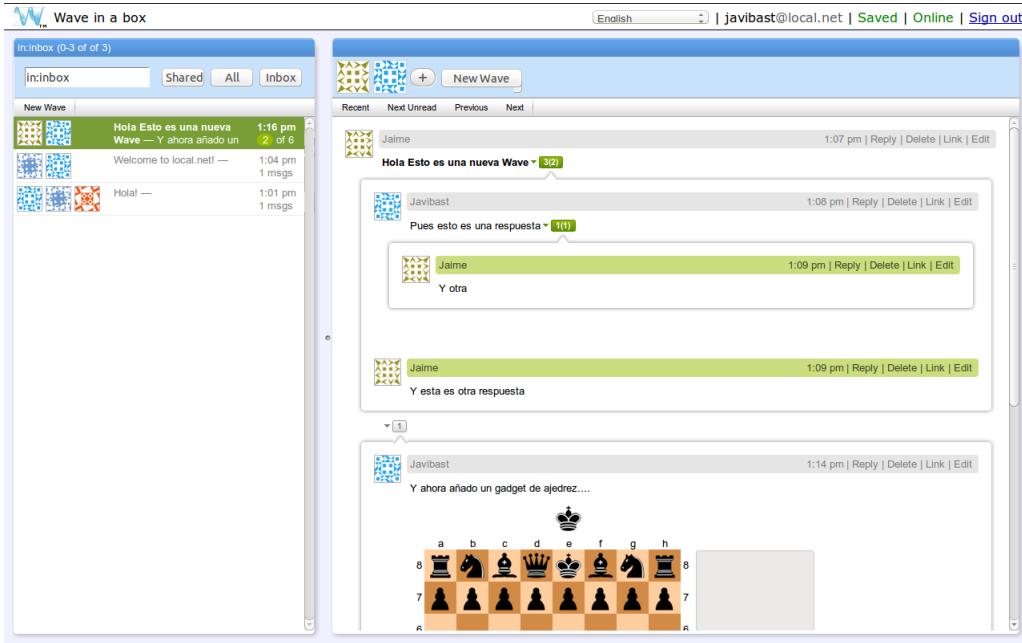


Figura 2.2: Cliente Wave In A Box

### SwellRT

Como parte del proyecto europeo P2PValue [22] existe SwellRT, un fork de WIAB que amplía las características de éste último añadiendo un nuevo modelo de datos (Modelo de Datos Colaborativo) más allá del Modelo de Datos Conversacional de Wave original. Proporciona también un API escrito en Java que permite trabajar sobre los datos de ese nuevo modelo en forma de tres tipos básicos: mapas, listas y strings. Es por tanto un framework de colaboración en tiempo real que basa su funcionamiento en Apache Wave y cuyo principal propósito es permitir la integración de la tecnología Wave en otras aplicaciones, que podrán compartir objetos (de los tipos antes mencionados) de forma federada y en tiempo real. Su código fuente está disponible en GitHub [23], así como sus instrucciones de instalación (Ver el Readme en GitHub).

Para este proyecto se ha usado el framework SwellRT como base para la migración de la tecnología de Apache Wave a la plataforma Android [24]. Se pretende con esto que SwellRT haga uso de las funcionalidades nativas de Android.

## 2.4. Metodología de Migración

### 2.4.1. Objetivo

El framework de SwellRT utiliza un servidor WIAB y el protocolo Wave, ambos desarrollados en Java. El **SDK de Android** [25] es compatible con Java, así que a priori la implantación del servidor no supone problemas en los dispositivos móviles. Sin embargo, existe un problema con el API de SwellRT, ya que el lado del cliente fue desarrollado en Javascript usando el framework GWT. Android no soporta de forma nativa estas tecnologías, así que es necesario estudiar el código de SwellRT para sustituir todo el código que haga uso de Javascript/GWT por código compatible con Android. El objetivo de esta parte del proyecto es conseguir que un cliente desplegado en Android sea capaz de conectarse e interactuar con un servidor Wave sin problemas.

### 2.4.2. Plataforma: Entorno de Desarrollo, Construcción y Depuración

Existen dos entornos de desarrollo (IDE) recomendados por Google para desarrollar en Android: Eclipse [26] y Android Studio.[27] Eclipse es un entorno de desarrollo genérico que, mediante plugins, permite extender sus funcionalidades para desarrollar en diversas plataformas y lenguajes. Android Studio es un IDE basado en el entorno de desarrollo Java IntelliJ IDEA [28] adaptado para trabajar con todas las funcionalidades de Android. En el momento de empezar con la migración Android Studio se encuentra en fase beta de desarrollo, pues Google pretende convertirla en el IDE de desarrollo oficial para Android. Mientras no se lanza la versión final de Android Studio, Google recomienda utilizar Eclipse para desarrollar en Android, y las guías para desarrolladores Android están escritas para Eclipse. En consecuencia tomamos la decisión de utilizar el entorno de desarrollo Eclipse para la migración de SwellRT a Android.

#### Eclipse

El IDE de Eclipse [26] soporta el desarrollo con Android a través del plugin **ADT (Android Development Tools)** [29], que integra en un solo paquete todas las herramientas necesarias para desarrollar, construir y depurar el

---

## CAPÍTULO 2. MIGRACIÓN DE WAVE A ANDROID

---

código de la aplicación fácilmente.

**Android SDK** [25]: paquete que integra el conjunto de herramientas necesarias para desarrollar en Android. Entre estas herramientas destacan las siguientes:

- **Librerías con el API** de Android y **Documentación** asociada [30]
- **Android Virtual Device Manager (AVDM)** [31] herramienta para gestionar la creación, modificación, ejecución y eliminación de emuladores en Android. Un **emulador** [32] es una máquina virtual que ejecuta una determinada versión de Android. Permite desplegar un dispositivo móvil en el ordenador que imita las características software y hardware de uno real para poder hacer pruebas de desarrollo sin necesidad de poseer un dispositivo con Android.
- **Android SDK Manager** [33] herramienta para gestionar las versiones de SDK y herramientas asociadas instaladas. Android se encuentra actualmente en la versión 5.1 (API 22), pero un desarrollador puede elegir desarrollar para una versión anterior si lo estima necesario, por lo que puede descargarse por separado dicha versión y mantener varias API si lo necesita.
- **Dalvik Debug Monitor Server (DDMS)** [34] herramienta que provee las características de entorno de depuración para las aplicaciones en desarrollo.

Teniendo en cuenta la distribución actual de versiones instaladas en dispositivos Android [35] (Ver figura 2.3) se ha decidido realizar la migración de SwellRT con el API 19 de Android (Versión 4.4 "KitKat"). El emulador desplegado para las pruebas de desarrollo utilizará por tanto Android 4.4 .

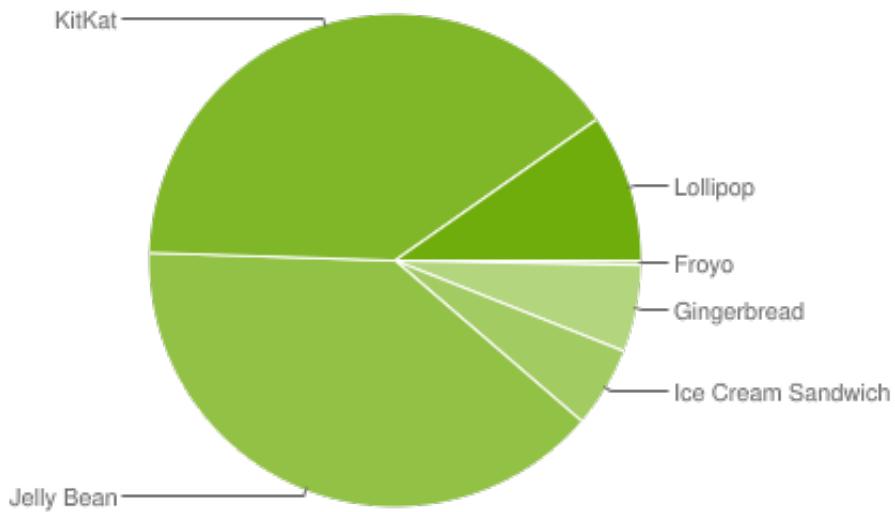


Figura 2.3: Distribución Actual de Versiones Android (Fuente: Google)

Sin embargo existe un problema con la construcción y depuración del código de SwellRT en Eclipse. Android **limita el número de métodos máximos de una aplicación a 65K** [36] por cuestiones de eficiencia. Para evitar esta limitación, durante el proceso de construcción el SDK de Android utiliza, entre otras, una herramienta llamada **ProGuard** [37]. Esta herramienta se encarga de optimizar el código de la aplicación buscando remover clases que no se utilizan y ofuscando el código para prevenir la ingeniería inversa. En el caso de SwellRT, el código posee un gran número de clases java necesarias para desplegar el servidor y el cliente de la herramienta, por lo que es necesaria dicha optimización de código realizada por ProGuard. El sistema de compilación de aplicaciones de Android tiene dos formas: compilación de la aplicación en modo debug (para hacer pruebas cuando todavía se encuentra en fase de desarrollo) y en modo release (la aplicación se encuentra en su versión final y se empaqueta y se firma digitalmente para lanzarla al público). En el caso de Eclipse, ProGuard solo se ejecuta cuando se construye en modo release, por lo que cuando se intenta compilar una aplicación con tantas clases como SwellRT mientras se desarrolla (modo debug) el sistema da error y no se puede compilar el código para probarlo en el emulador.

La solución que encontramos fue desarrollar en Eclipse (por las facilidades que el entorno proporciona para escribir código) pero realizar el proceso de construcción del código por consola de comandos, ya que en este caso sí que

## CAPÍTULO 2. MIGRACIÓN DE WAVE A ANDROID

---

se puede compilar la aplicación en modo debug utilizando ProGuard.

### Proceso de Construcción por Consola

Para construir la aplicación por consola de comandos, Android utiliza la herramienta Apache Ant [38] para automatizar el proceso de construcción [39]. Es importante asimismo tener definida la variable de entorno JAVA\_HOME con la ruta de acceso al JDK de java instalado en la máquina. Conviene también, por comodidad a la hora de trabajar con la consola, añadir al PATH del sistema las rutas a la carpeta donde esta el SDK de android (/sdk) y dentro de esta ruta añadir asimismo rutas a las carpetas /tools y /platform-tools.

Existen dos formas de realizar la construcción en modo debug de una app:

#### **1 - Sin tener previamente lanzado un emulador o conectado al ordenador un dispositivo android en modo debug [40]:**

En este caso es necesario construir la aplicación y luego lanzar el emulador para después instalar la aplicación en él. Para construir la aplicacion en modo debug nos vamos a la carpeta raíz de nuestro proyecto y ejecutamos el siguiente comando:

```
$ ant clean debug
```

Esto nos generará una aplicacion instalable en el directorio /bin del proyecto bajo el formato que Android usa para sus aplicaciones (.apk). El siguiente paso es ejecutar un emulador o conectar un dispositivo android por USB. Para ejecutar un emulador, abrimos otra consola y utilizamos el siguiente comando:

```
$ android avd
```

Lo que nos despliega la herramienta Android Virtual Device Manager (Ver Sección 2.4.2) para que elijamos/creemos el emulador que queremos ejecutar. Podemos elegir multitud de parámetros [?] para el dispositivo que emula (resolución y tamaño de pantalla, de memoria Ram, elementos hardware emulados, etc.) siendo lo más importante elegir un API (versión de Android) que se corresponda con el API que hemos elegido para nuestra aplicación (en nuestro caso API 19). Es recomendable también elegir una imagen del sistema que use un procesador con arquitectura Intel x86, ya que si elegimos

## CAPÍTULO 2. MIGRACIÓN DE WAVE A ANDROID

---

la opción por defecto de ARM (los dispositivos móviles actuales usan procesadores ARM) la ejecución del emulador se ralentiza mucho al tener que emular una arquitectura de procesador distinta a la suya (los ordenadores actuales usan arquitectura Intel x86 en su mayoría). Esto únicamente afecta al rendimiento del emulador, la aplicación es independiente de la arquitectura que haya por debajo.

Una vez lanzado el emulador/dispositivo móvil, procedemos a instalar la aplicación en él ejecutando el siguiente comando en la primera consola (en la que construimos la aplicación):

```
$ adb install XXXX.apk
```

Siendo XXXX la ruta a donde se encuentra el .apk de la aplicación que previamente hemos construido (/bin). La herramienta ADB (Android Debug Bridge) [41] es la que permite la comunicación entre el proceso de la consola de comandos y el emulador/dispositivo móvil. Es importante destacar que si se tienen varios emuladores/dispositivos móviles en ejecución/conectados hay que especificar en cual se quiere instalar la aplicación añadiendo al comando lo siguiente: **-s emulator -YYYY** siendo esto último el identificador del emulador que podemos encontrar en el título de la ventana del emulador.



Figura 2.4: Emulador Android API 19

## CAPÍTULO 2. MIGRACIÓN DE WAVE A ANDROID

---

De esta manera podemos probar la aplicación, que será lanzada en el emulador/dispositivo una vez termine su instalación.

**2 - Teniendo un emulador previamente lanzado (ver sección anterior para ver cómo se lanza) o un dispositivo móvil ya conectado por USB:**

En este caso es todavía más sencillo el proceso de construcción. Nos vamos a la carpeta raíz del proyecto y podemos compilar e instalar la aplicación con un solo comando:

```
$ ant debug install
```

Es importante destacar que este comando solo funciona si tenemos un único emulador o dispositivo conectado, de lo contrario habrá que utilizar el método anterior.

### Proceso de Depuración

Una vez instalada una aplicación, podemos depurar su código en ejecución usando la herramienta DDMS del ADT en conjunto con la vista de Debug de Eclipse. Pero antes hay que especificar qué aplicación queremos depurar de las que puedan estar instaladas en el dispositivo o emulador.

En el caso del emulador debemos lanzar la aplicación llamada “Dev Tools” y abrir el menú “Developer Options”. Dentro de este menú habilitaremos las opciones de “USB debugging” y de “Wait for debugger”. Además pulsaremos sobre “Select Debug app” y seleccionaremos la aplicación que queremos depurar.

En el caso de un dispositivo Android debemos ir a los Ajustes del dispositivo y seleccionar el menú de Opciones de Desarrollador. Aquí habilitamos las opciones de ”Depuración de USB”(si no esta habilitada ya) y de .<sup>E</sup>sperar al depurador”. Además pulsamos donde pone ”Seleccione una aplicación para depurar” elegimos la aplicación que queremos depurar.

Una vez hecho esto, cada vez que ejecutemos la aplicación saldrá un mensaje de advertencia y se quedará esperando a que conectemos un depurador para continuar con su ejecución. Para esto, nos vamos a Eclipse y abrimos la vista de DDMS. Aquí nos aparecerá, entre otras cosas, un espacio con todos los procesos en ejecución en el dispositivo/emulador. Localizamos el proceso de nuestra aplicación y pulsamos sobre el bichillo verde para conectar el depurador a ella. Llegados a este punto la aplicación continua su ejecución en el emulador y aparece un escarabajo verde al lado del proceso de la app en la ventana de DDMS, que indica que se está depurando ese proceso. Es entonces cuando podemos abrir la vista de depuración de Eclipse y proceder a trabajar con breakpoints para depurar y estudiar el código con el fin de solucionar errores.

### 2.4.3. Migración: Identificación y Solución de Problemas

El objetivo de esta parte del proyecto es conseguir que el cliente de SwellRT se pueda desplegar en Android para así conseguir que se conecte al servidor WIAB que también incluye. Para ello lo primero que haremos será desplegar el servidor en nuestro ordenador clonando el repositorio de GitHub de SwellRT y siguiendo los pasos descritos en el Readme del proyecto [23]. Para comprobar que el servidor se ha instalado correctamente, podemos ejecutarlo por consola (ver Readme) y abrir un navegador web con la dirección <http://localhost:9898>. Si nos aparece una ventana de Login de WIAB es que ya tenemos un servidor WIAB corriendo en nuestro ordenador. Creamos entonces un usuario y contraseña de prueba. Este paso es importante ya que la aplicación Android intentará conectarse contra este servidor mientras estemos haciendo pruebas de desarrollo.

A continuación crearemos un proyecto Android en Eclipse e incluiremos en él todas las clases de SwellRT. Uno de los componentes principales de Android a la hora de desarrollar son las **Actividades** [42], que representan las pantallas que se le muestran al usuario y que responden a su interacción programáticamente. Por tanto, crearemos una nueva actividad principal (`waveAndroid.java`) que se ejecutará al lanzar la aplicación y que por el momento intentará conectarse al servidor especificando por código el usuario y contraseña que hemos creado antes en el servidor. Wave realiza este login contra el servidor usando dos tecnologías: HTTP [43] y WebSockets [44].

### Conexion HTTP

Wave fue desarrollado para utilizar el protocolo WebSocket para la conexión al servidor, pero esta tecnología necesita realizar una autenticación HTTP previa. Lo primero que haremos será otorgar **permisos de conexión a internet** a nuestra aplicación. Android utiliza un **sistema de permisos** [45] para controlar los privilegios de cada aplicación. Estos permisos se declaran en el **Manifiesto** de la aplicación [46], archivo que declara sus características. Para ello basta con añadir lo siguiente al manifest.xml de la aplicación:

```
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
```

Tambien hay que tener en cuenta que cuando nos encontramos en el emulador no estamos en la misma red que el ordenador en el que trabajamos, por lo que la conexión a la URL `http://localhost:9898` no es valida. No obstante, esto tiene facil solucion pues el **emulador de Android define unas direcciones IP de red especiales** [47] para este tipo de casos. Basta con sustituir localhost por la dirección `10.0.2.2` para conseguir acceder al servidor WIAB desplegado en el ordenador. La dirección URL sera por tanto: `http://10.0.2.2:9898`.

Lo siguiente que haremos será ejecutar el código de Login del cliente SwellRT para intentar localizar dónde se lleva a cabo la conexión HTTP. Para ello llamamos desde la actividad principal (WaveAndroid.java) al método `startSession()` de la clase WaveClient.java pasándole el usuario y la contraseña antes creados.

Esto provoca un error de ejecución y la aplicación se cierra. Lo siguiente que hacemos es depurar la aplicación (Ver Sección 2.4.2) estudiando el LogCat [48] (Ver Figura 2.5) para ver donde se produce el error. Descubrimos que el problema estaba localizado en el método `login()` de la misma clase, que intentaba realizar una **peticion POST HTTP** al servidor utilizando un **RequestBuilder** de la librería `com.google.gwt.http.client`. He aquí el primer problema: la actual conexión utiliza métodos de GWT/Javascript para hacer la petición post y Android no es compatible con esta tecnología.

## CAPÍTULO 2. MIGRACIÓN DE WAVE A ANDROID

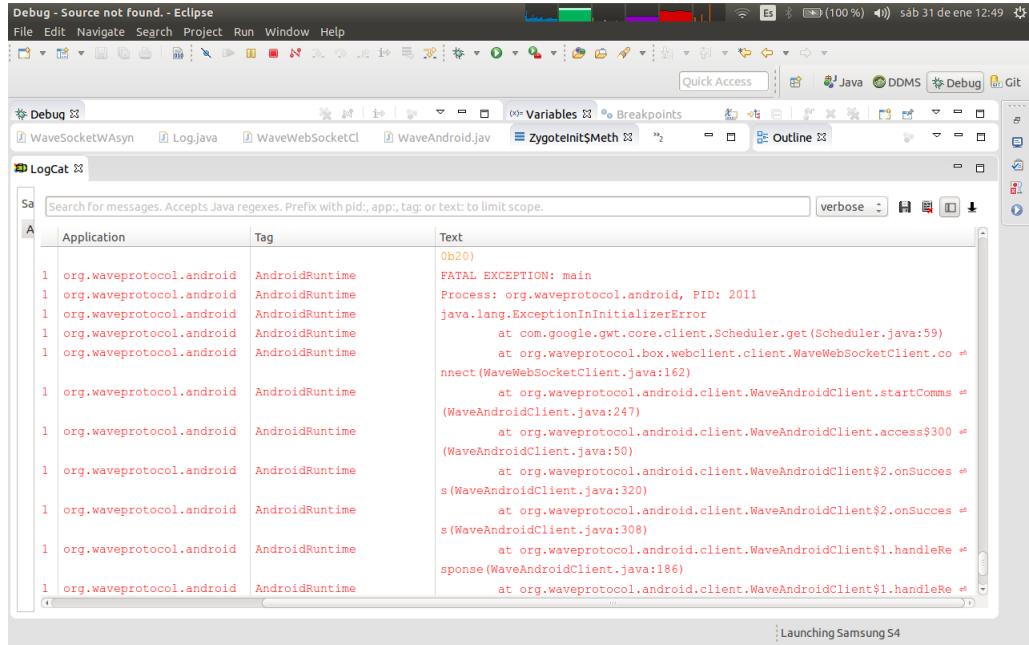


Figura 2.5: Ejemplo de Traza de Error en Logcat

Hay por tanto que encontrar una librería similar compatible con Android que construya una petición **HTTP POST** y la envíe al servidor. La primera opción que valoramos fue utilizar la **librería HTTP Apache** [49], incluida en el SDK de Android desde sus primeras versiones. Sin embargo, Google recomienda [50] a partir del API 10 (Android 2.3 "Gingerbread") utilizar la **librería HttpURLConnection** [51]. Por tanto esta última es la que elegimos para la migración.

De forma simplificada, este sería un esquema de la nueva estructura del login HTTP:

```
import java.net.HttpURLConnection;

private void login(final String user, final String password,
    final Callback<String, String> callback) {

    //Construct the URL String urlString with the
    //server, user and password parameters

    URL url = new URL(urlStr); //String
    HttpURLConnection connection = (HttpURLConnection)
        url.openConnection(); //Open the connection
    to the given URL
```

## CAPÍTULO 2. MIGRACIÓN DE WAVE A ANDROID

```

        connection.setDoOutput(true); // allow the POST
        connection
        connection.setRequestProperty("Accept-Charset",
                CHARSET);
        connection.setRequestProperty("Content-Type", "application/x-www-form-urlencoded; charset=" + CHARSET);

        OutputStream out = connection.getOutputStream();
        out.write(queryStr.getBytes(CHARSET)); //Set the POST parameters

        if (connection.getResponseCode() != 200) {
            //ERROR during the connection
            connection.disconnect(); //Disconnect from the server.
        } else {
            //Continue with the login process ( WebSocket)
            connection.disconnect(); //Disconnect from the server.
        }
    }
}

```

Sin embargo, aquí no acaba el problema. Por cuestiones de usabilidad y de respuesta a la interacción del usuario, Android establece dos reglas para trabajar con el proceso de la actividad que se le está mostrando al usuario (llamado **UI Thread**) [52]:

- 1. No bloquear el UI Thread
  - 2. No acceder al UI Thread directamente desde otro Thread

La conexión a un servidor es un proceso susceptible de durar un tiempo variable según las condiciones de la red, lo cual deja la aplicación en espera hasta que se realiza dicha conexión, bloqueando el UI Thread. Por tanto, decidimos usar un hilo (Thread) por separado en forma de **AsyncTask** [?] para llevar a cabo la tarea de Login, tal y como recomienda Google hacer para trabajar con conexiones a la red [53]. La ventaja por tanto de usar otro hilo para esto es que la actividad principal no se bloquea.

El siguiente es un esquema del AsyncTask encargado del Login:

## CAPÍTULO 2. MIGRACIÓN DE WAVE A ANDROID

```
private class LoginTask extends AsyncTask<String, Void, String> {

    @Override
    protected String doInBackground(String... params) { // method that executes on the new Thread without
        blocking the UI Thread
        login(params[0], params[1], params[2]); //Do the login
    }

    @Override
    protected void onPostExecute(String result) { //method that executes on the UI Thread once doInBackground() finishes its execution.

        if (result != null) {
            callback.onLogin(); //Notify the login success using the proper callback method
        } else { //The doInBackground method has had a problem and the result of its execution was null
            callback.onError("Wave>Login>Error"); //Notify the login error using the proper callback method
        }
    }
}
```

Es importante tambien destacar que la arquitectura de SwellRT y de Wave esta planteada de manera que utiliza llamadas asíncronas (callbacks) para notificar al resto de la aplicacion del resultado de los procesos de conexión al servidor.

**Llegados a este punto, tenemos un proceso de login Http que hace uso de la libreria HttpURLConnection y de un AsyncTask para realizar esa primera conexión al servidor.** Depuramos la aplicación y comprobamos que efectivamente el login Http se realiza correctamente (la respuesta del servidor tiene código 200). **Sin embargo la aplicacion aun no funciona correctamente, pues se cierra al intentar ejecutar el código que se encarga del siguiente paso del login: la conexión por WebSocket.**

---

## CAPÍTULO 2. MIGRACIÓN DE WAVE A ANDROID

Conexion WebSocket

Login

### 2.4.4. Organización y Resultados

Servicio Android

Resultado de la Migracion

Diagramas y Dependencias



# Capítulo 3

## Creación de aplicación Android (AppName)

### 3.1. Introducción

Una vez que habíamos elegido la tecnología que soportaría el núcleo de nuestra aplicación, teníamos que decir que implementación le íbamos a dar a nuestra aplicación móvil. Para ello teníamos que tener en cuenta las características que nos ofrecía Wave:

Edición colaborativa.

Tiempo real.

Consistencia.

Después de darle unas cuantas vueltas de las posibles implementaciones que podríamos realizar sobre estas características potenciales, decidimos realizar una sesión de brain storming. En esta sesión aparecieron temas tan dispersos como wikis colaborativas, aplicaciones con inteligencia artificial, aportaciones colaborativas en política, edición de vídeos y música, cursos de formación colaborativos, etcétera.

## CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE APLICACIÓN ANDROID (APPNAME)

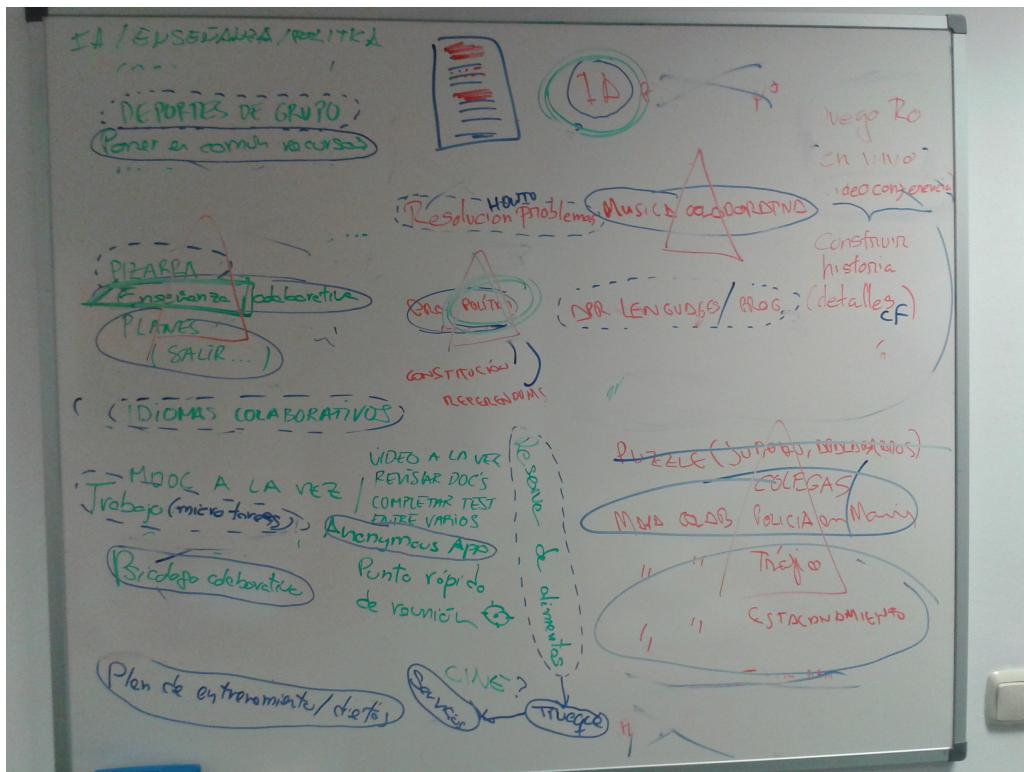


Figura 3.1: Brainstorming sobre la idea a desarrollar

Con un gran repertorio de ideas expuestas sobre la sesión, descartamos aquellas que no nos motivaban llevarlas a cabo. Por lo que nos quedamos con tres ideas fundamentales a desarrollar en nuestra aplicación: Política, Música, Inteligencia Artificial y Mapas. Surgieron varias ideas colaborativas como desarrollar documentos políticos, programas electorales, comunicación entre colectivos en tiempo real, aprendizaje de música, edición de partituras y obras, aplicaciones colaborativas con inteligencia artificial, edición de mapas en tiempo real, lexicalización, etcétera.

Finalmente debido a intereses comunes, decimos realizar una aplicación colaborativa relacionado con el mundo de la política. Con el objetivo de que pudiera tener cierta repercusión y utilidad en las próximas citas electorales durante el año 2015. En esta aplicación podríamos recurrir a la edición de contenidos en tiempo real, ya fueran propuestas políticas, programas electorales y otro tipo de documentos. Como también hacer uso de alguna herramienta de Inteligencia Artificial para automatizar algunas tareas o realizar recomendaciones sociales.

### **3.1.1. Adentrándonos en la idea**

La idea a desarrollar generada en una época dónde la política parecía haber despertado el interés de una parte considerable de la ciudadanía, podría ser una herramienta útil para participar en temas políticos que forma sencilla y atractiva. Dejando atrás los tópicos yo no entiendo de política, la política es aburrida, no sé a quién votar o no he leído nunca un programa electoral entre otros.

La herramienta ofrecería una nueva forma de participar en la política y de llevar a los ciudadanos los programas electorales ofertados por las diferentes formaciones políticas. De tal forma que los ciudadanos pudieran leer aquellos puntos de los programas más leídos, debatidos, comentados, etcétera. Así cualquier usuario tendría todos programas electorales en su bolsillo, por lo que no tendría que ir a la página web de cada formación política y descargar un documento de 200 páginas. Pensamos que esta forma de presentar un programa político en un mundo donde las posibilidades de comunicarnos se han desarrollado exponencialmente, no era la mejor manera de llegar a la mayor parte de la ciudadanía.

Por otra parte, la aplicación también debería ofrecer alguna herramienta donde realizar propuestas y debatirlas entre todos. De tal forma que tanto la ciudadanía como las formaciones políticas pudieran saber en cualquier momento cuáles son las principales preocupaciones de los ciudadanos y qué medidas o soluciones proponen para resolverlas.

Desde un primer punto de vista subjetivo, la aplicación quedó dividida en dos partes. Por un lado tendríamos los programas políticos que presentaran las formaciones políticas. Y por otro, todas las propuestas que elaboraran los ciudadanos individualmente o en colectivos sociales.

## CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE APLICACIÓN ANDROID (APPNAME)

### **3.1.2. Política en el mundo de la Informática**

#### **3.1.3. Democracia**

**Democracia representativa**

**Democracia participativa**

**Democracia directa**

**Democracia deliberativa**

### **3.2. 1<sup>a</sup> Parte: Programas Políticos**

En esta sección se desarrollará en profundidad todo lo relacionado con los partidos políticos.

#### **3.2.1. Estado del Arte**

En la actualidad no existe ningún tipo de aplicación orientada a debatir los programas electorales de los partidos políticos. Concretamente no hay ningún tipo de plataforma que agrupe los programas electorales de las diferentes candidaturas. Lo más parecido que hemos podido encontrar han sido aplicaciones elaboradas por un partido político, orientada a dar a conocer su candidatura. En ella podremos ver la candidatura, vídeos y el programa electoral entre otros. Por ello pasamos a analizar las aplicaciones encontradas:

#### **UPyD Parla**

La aplicación que presenta el candidato de UpyD Carlos Alt Bustelo para la alcaldía de Parla. Se trata de una aplicación divulgativa donde podemos conocer todo lo esencial de la candidatura de UpyD para las elecciones del municipio de Parla en Mayo de 2015. Los candidatos, el programa, vídeos, etcétera.

## CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE APLICACIÓN ANDROID (APPNAME)



Figura 3.2: UPyD Parla

### #RecuperaCórdoba

De forma similar a la anterior, la candidatura de Pedro García a la provincia de Córdoba de Izquierda Unida, presenta su propuesta de gobierno de forma compacta. En la aplicación podremos encontrar la lista de los candidatos propuestos a la comunidad cordobesa, el programa electoral de la formación, las propuestas del partido, noticias de última hora y vídeos.

## CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE APLICACIÓN ANDROID (APPNAME)



Figura 3.3: #RecuperaCórdoba

### PP Canarias

La delegación del Partido Popular en Canarias, presenta su aplicación móvil para promocionar a sus candidatos para las elecciones autonómicas y municipales de Mayo de 2015. La aplicación nos avisará de los eventos electorales, podremos consultar los candidatos, novedades, galería de imágenes y por su puesto el programa electoral.

## CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE APLICACIÓN ANDROID (APPNAME)

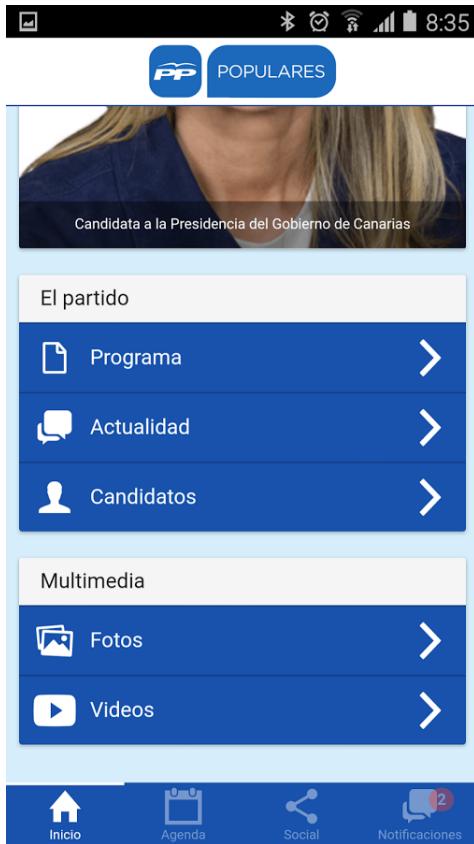


Figura 3.4: PP Canarias

### 3.2.2. Intención

La intención fundamental de la aplicación es llevar los programas electorales a los bolsillos de los ciudadanos. Vivimos en una sociedad digital, donde cada vez son más las personas que utilizan los teléfonos inteligentes para realizar todo tipo de tareas en su vida cotidiana.

En los últimos años las diferentes formaciones políticas han subido sus programas electorales a un documento en formato pdf que estaba disponible en su página web. Este documento generalmente extenso, no es un medio fácil de divulgar y mostrar a la ciudadanía. Por ello pensamos que una aplicación que pudiera visualizar las principales secciones de los programas políticos, podría ser especialmente útil para acercar los programas a los electores.

Llegando a crear un espacio donde poder informarse sobre las distintas ofertas electorales, debatir las propuestas que propone cada formación política

## CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE APLICACIÓN ANDROID (APPNAME)

reducido en una aplicación que podremos consultar en cualquier momento.

### **3.2.3. Objetivos**

La aplicación pretende llevar las principales partes de los programas electorales de los partidos que se presenten a las elecciones. Por tanto, cualquier usuario podrá visualizar el apartado que desee consultar de cualquier partido político. Siendo esta la forma menos amigable de leerlo, se utilizarán distintas formas para compartir o divulgar determinadas secciones más populares.

Al inicio de la aplcación, mostrará una lista de las secciones de los programas más valoradas, más debatidas, peor valoradas e incluso las más incomprendidas. Por tanto creemos que puede ser una forma de acercar aquellas secciones más populares de forma más eficaz, al contrario que tener que consultar una determinada página dentro de un extenso pdf.

## CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE APLICACIÓN ANDROID (APPNAME)

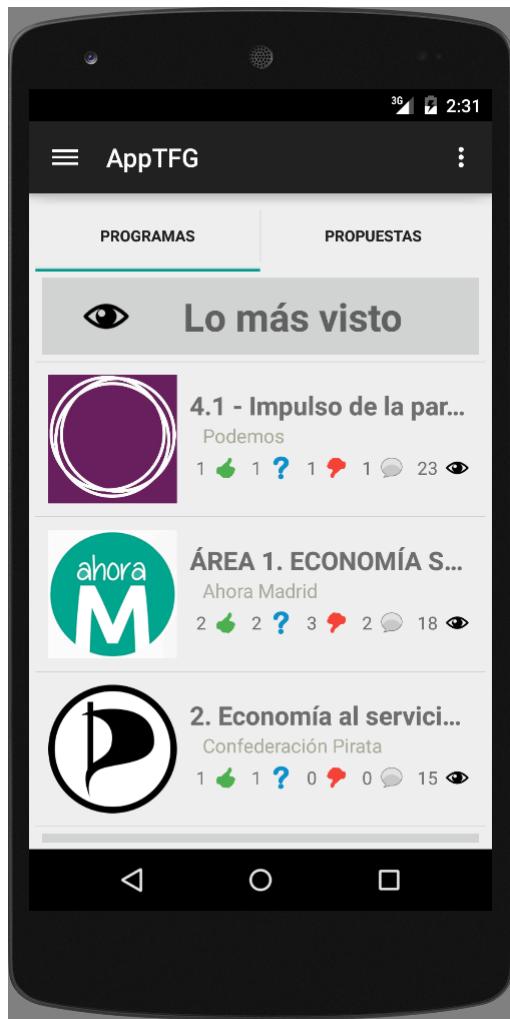


Figura 3.5: Vista principal de secciones

Dentro de cada sección podemos visualizar el contenido de la sección a la que referencia el programa, y tendremos la opción de valorarla de forma positiva o negativa. También añadimos la posibilidad de indicar que no se ha entendido la sección. Pues a la hora de leer una propuesta de gobierno ubicada en una sección del programa, bien nos puede gustar, disgustar o simplemente no haber entendido la idea y por ello no votarla de forma positiva o negativa.



Figura 3.6: Visualizando una sección

Sin olvidarnos de la parte social, en cada sección podemos hacer comentarios para intentar debatir las ideas fundamentales que propone la sección. O incluso hacer referencia a una determinada frase o párrafo.

### 3.2.4. Usabilidad

### 3.2.5. Revisión de la aplicación

Una vez que habíamos implementado todos los objetivos fundamentales de la aplicación, decidimos hacer una revisión para poner a prueba la aplicación. Para ello nos reunimos con un grupo de [?], responsables del desarrollo de los

## CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE APLICACIÓN ANDROID (APPNAME)

portales de participación ciudadana del partido político [?] y la candidatura de unidad popular [?].

### **3.3. 2<sup>a</sup> Parte: Propuestas y Comparativas**

#### **3.3.1. Estado del Arte**

#### **3.3.2. Intención**

#### **3.3.3. Objetivos**

#### **3.3.4. Usabilidad**

### **3.4. Tecnologías y Metodologías de la app**

#### **3.4.1. Back-end**

##### **Base de Datos**

Para la implementación de la base de datos, se ha utilizado un modelo relacional para la definición de las tablas. Utilizando [?] como sistema de gestión de base de datos [?] como herramienta de gestión gráfica de la base de datos.

La base de datos está formada por un total de 12 tablas donde se almacena toda la información relacionada con los programas de los partidos políticos, las propuestas ciudadanas, encuestas, comparativas, . . . , y otros datos más técnicos como la gestión de los usuarios, la relación de los comentarios o la relación entre las secciones y comparativas entre otras.

## CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE APLICACIÓN ANDROID (APPNAME)

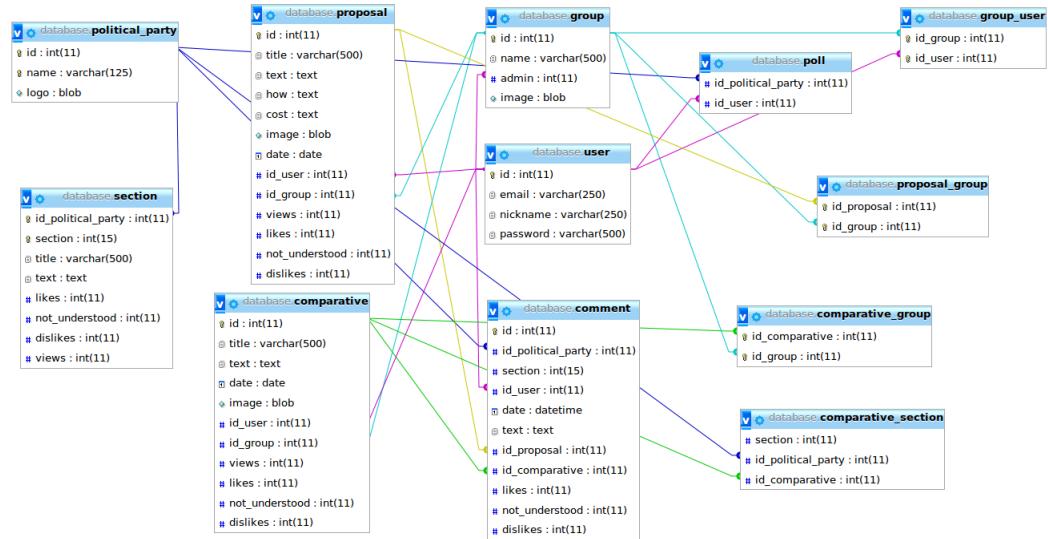


Figura 3.7: Modelo entidad-relación de la base de datos.

### Service REST

#### 3.4.2. Frontend

# **Capítulo 4**

## **Resultados y Conclusiones**

### **4.1. Discusion de Resultados**

### **4.2. Conclusiones**



# Capítulo 5

## Trabajo a Futuro

### 5.1. Mejoras



# Bibliografía

- [1] Inc. Google. Meet Google Wave.  
<http://googlecode.blogspot.com.es/2009/05/hello-world-meet-google-wave.html>.
- [2] Inc. Google. Google Wave Federation Protocol Over XMPP.  
<http://wave-protocol.googlecode.com/hg/spec/federation/wavespec.html>.
- [3] Inc. Google. End of Google Wave.  
<https://support.google.com/answer/1083134?hl=en>.
- [4] Google Docs.  
<https://drive.google.com/>.
- [5] Google+.  
<https://plus.google.com/>.
- [6] Apache. Apache Wave (Incubating).  
<http://incubator.apache.org/wave/about.html>.
- [7] Apache. Apache License 2.0.  
<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>.
- [8] Inc. Google. Wave Federation.  
<http://www.waveprotocol.org/federation>.
- [9] Google. Google Wave Federation Architecture White Paper.  
<http://wave-protocol.googlecode.com/hg/whitepapers/google-wave-architecture/google-wave-architecture.html>.
- [10] Peter Saint-Andre. Extensible messaging and presence protocol (xmpp): Core. 2011.  
RFC 6120 Available at <http://tools.ietf.org/html/rfc6120>.
- [11] Understanding Operational Transformation.  
<http://www.codecommit.com/blog/java/understanding-and-applying-operational-transformation>.

- [12] Inc. Google. Google Wave Operational Transformation.  
<http://www.waveprotocol.org/whitepapers/operational-transform>.
- [13] Inc. Google. Google Wave Conversation Model.  
<https://wave-protocol.googlecode.com/hg/spec/conversation/convspec.html>.
- [14] Inc. Google. Google Wave API Overview.  
<http://www.waveprotocol.org/wave-apis>.
- [15] Inc. Google. Google Wave Extensions.  
<http://www.waveprotocol.org/wave-apis/extensions>.
- [16] Apache. Wave In A Box.  
<http://www.waveprotocol.org/wave-in-a-box/>.
- [17] Oracle. OpenJDK.  
<http://openjdk.java.net/>.
- [18] Inc. Google. Google Web Toolkit.  
<http://www.gwtproject.org/>.
- [19] Apache. Install WIAB.  
<https://cwiki.apache.org/confluence/display/WAVE/Install+WIAB>.
- [20] Apache. WIAB Repository.  
<https://github.com/apache/incubator-wave>.
- [21] WIAB Server Example.  
<http://waveinabox.net/>.
- [22] P2PValue. P2P Value European Project.  
<http://www.p2pvalue.eu/>.
- [23] P2PValue. SwellRT, a real-time federated collaboration framework.  
<https://github.com/P2Pvalue/swellrt>.
- [24] Inc. Google. Android Developers Site.  
<http://developer.android.com/index.html>.
- [25] Inc. Google. Android SDK.  
<https://developer.android.com/sdk/index.html>.

- [26] Eclipse Foundation. Eclipse IDE.  
<https://eclipse.org/ide/>.
- [27] Inc. Google. Android Studio IDE.  
<https://developer.android.com/tools/studio/index.html>.
- [28] JetBrains. IntelliJ IDEA IDE.  
<https://www.jetbrains.com/idea/>.
- [29] Google Inc. Eclipse Android Development Tools (ADT).  
<https://developer.android.com/tools/help/adt.html>.
- [30] Google Inc. Android API Reference.  
<http://developer.android.com/reference/packages.html>.
- [31] Google Inc. Android Virtual Device Manager.  
<http://developer.android.com/tools/devices/managing-avds.html>.
- [32] Google Inc. Using the Android Emulator.  
<http://developer.android.com/tools/devices/emulator.html>.
- [33] Google Inc. Android SDK Manager.  
<https://developer.android.com/tools/help/sdk-manager.html>.
- [34] Google Inc. Android Dalvik Debug Monitor Server.  
<http://developer.android.com/tools/debugging/ddms.html>.
- [35] Google Inc. Android Versions Distribution.  
<https://developer.android.com/about/dashboards/index.html>.
- [36] Google Inc. Building Apps with Over 65K Methods.  
<https://developer.android.com/tools/building/multidex.html>.
- [37] Google Inc. ProGuard.  
<http://developer.android.com/tools/help/proguard.html>.
- [38] Apache Foundation. Apache Ant.  
<http://ant.apache.org/>.
- [39] Google Inc. Building and Running from the Command Line.  
<https://developer.android.com/tools/building/building-cmdline-ant.html>.
- [40] Google Inc. Setting up a Device for Development.  
<https://developer.android.com/tools/device.html#setting-up>.

- [41] Google Inc. Android Debug Bridge.  
<http://developer.android.com/tools/help/adb.html>.
- [42] Google Inc. Activities.  
<https://developer.android.com/guide/components/activities.html>.
- [43] Roy Fielding. Hypertext transfer protocol (http/1.1): Authentication. 2014.  
RFC 7235 Available at <https://tools.ietf.org/html/rfc7235>.
- [44] Ian Fette and Alexey Melnikov. Hypertext transfer protocol (http/1.1): Authentication. 2011.  
RFC 6455 Available at <https://tools.ietf.org/html/rfc6455>.
- [45] Google Inc. System Permissions.  
<https://developer.android.com/guide/topics/security/permissions.html>.
- [46] Google Inc. App Manifest.  
<https://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html>.
- [47] Google Inc. Emulator Networking: Network Address Space.  
<https://developer.android.com/tools/devices/emulator.html#emulatornetworking>.
- [48] Google Inc. Android LogCat.  
<https://developer.android.com/tools/help/logcat.html>.
- [49] Google Inc. Apache HTTP Library.  
<https://developer.android.com/reference/org/apache/http/package-summary.html>.
- [50] Google Inc. Android's HTTP Clients.  
<http://android-developers.blogspot.com.es/2011/09/androids-http-clients.html>.
- [51] Google Inc. HttpURLConnection Library.  
<https://developer.android.com/reference/java/net/HttpURLConnection.html>.
- [52] Google Inc. Processes and Threads.  
<https://developer.android.com/guide/components/processes-and-threads.html>.

- [53] Google Inc. Connecting to the Network.  
<https://developer.android.com/training/basics/network-ops/connecting.html>.