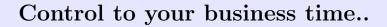


### TFG del Grado en Ingeniería Informática

### barterAPP





Presentado por Adrian Aguado en Universidad de Burgos — 7 de abril de 2017 Tutor: Luisz R. Izquierdo



D. Luis R. izquierdo, profesor del departamento de Ingeniería Civil área de organización de empresas

#### Expone:

Que el alumno D. Adrian Aguado, con DNI 78759314T, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado barterAPP

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 7 de abril de 2017

V°. B°. del Tutor:

Luis R. Izquierdo

#### Resumen

La aplicacion barterAPP mola un montón por que

#### Descriptores

WebApp, Angular2, Nodejs, Express

#### Abstract

BarterApp is really great because is super

#### Keywords

WebApp, Angular2, Nodejs, Express

# Índice general

indice general	111
Índice de figuras	IV
Índice de tablas	V
Introducción	1
Objetivos del proyecto	2
Conceptos teóricos	3
3.1. Secciones	3
3.2. Referencias	3
3.3. Imágenes	3
3.4. Listas de items	4
3.5. Tablas	5
Técnicas y herramientas	6
Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	7
Trabajos relacionados	8
Conclusiones y Líneas de trabajo futuras	9

_		
Indice	de	figuras

3	1	Autómata	nara	una	expresión	vacía									4
U	· 1 ·	Automata	Dara	uma	CVDICPIOII	vacia									4

# Índice de tablas

3.1. Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto .

## Introducción

EL mundo de las aplicaciones web hoy en día

# Objetivos del proyecto

## Conceptos teóricos

En aquellos proyectos que necesiten para su comprensión y desarrollo de unos conceptos teóricos de una determinada materia o de un determinado dominio de conocimiento, debe existir un apartado que sintetice dichos conceptos.

Algunos conceptos teóricos de LAT<sub>E</sub>X<sup>1</sup>.

#### 3.1. Secciones

Las secciones se incluyen con el comando section.

#### Subsecciones

Además de secciones tenemos subsecciones.

#### Subsubsecciones

Y subsecciones.

#### 3.2. Referencias

Las referencias se incluyen en el texto usando cite [?]. Para citar webs, artículos o libros [?].

#### 3.3. Imágenes

Se pueden incluir imágenes con los comandos standard de L<sup>A</sup>TEX, pero esta plantilla dispone de comandos propios como por ejemplo el siguiente:

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Créditos a los proyectos de Álvaro López Cantero: Configurador de Presupuestos y Roberto Izquierdo Amo: PLQuiz



Figura 3.1: Autómata para una expresión vacía

#### 3.4. Listas de items

Existen tres posibilidades:

- primer item.
- ullet segundo item.
- 1. primer item.
- 2. segundo item.

Herramientas	App AngularJS	API REST	BD	Memoria
HTML5	X			
CSS3	X			
BOOTSTRAP	X			
JavaScript	X			
AngularJS	X			
Bower	X			
PHP		X		
Karma + Jasmine	X			
Slim framework		X		
Idiorm		X		
Composer		X		
JSON	X	X		
PhpStorm	X	X		
MySQL			X	
PhpMyAdmin			X	
Git + BitBucket	X	X	X	X
MikT <sub>E</sub> X				X
TEXMaker				X
Astah				X
Balsamiq Mockups	X			
VersionOne	X	X	X	X

Tabla 3.1: Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto

Primer item más información sobre el primer item.

Segundo item más información sobre el segundo item.

#### 3.5. Tablas

Igualmente se pueden usar los comandos específicos de LATEX<br/>o bien usar alguno de los comandos de la plantilla.

## Técnicas y herramientas

Esta parte de la memoria tiene como objetivo presentar las técnicas metodológicas y las herramientas de desarrollo que se han utilizado para llevar a cabo el proyecto. Si se han estudiado diferentes alternativas de metodologías, herramientas, bibliotecas se puede hacer un resumen de los aspectos más destacados de cada alternativa, incluyendo comparativas entre las distintas opciones y una justificación de las elecciones realizadas. No se pretende que este apartado se convierta en un capítulo de un libro dedicado a cada una de las alternativas, sino comentar los aspectos más destacados de cada opción, con un repaso somero a los fundamentos esenciales y referencias bibliográficas para que el lector pueda ampliar su conocimiento sobre el tema.

# Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

Este apartado pretende recoger los aspectos más interesantes del desarrollo del proyecto, comentados por los autores del mismo. Debe incluir desde la exposición del ciclo de vida utilizado, hasta los detalles de mayor relevancia de las fases de análisis, diseño e implementación. Se busca que no sea una mera operación de copiar y pegar diagramas y extractos del código fuente, sino que realmente se justifiquen los caminos de solución que se han tomado, especialmente aquellos que no sean triviales. Puede ser el lugar más adecuado para documentar los aspectos más interesantes del diseño y de la implementación, con un mayor hincapié en aspectos tales como el tipo de arquitectura elegido, los índices de las tablas de la base de datos, normalización y desnormalización, distribución en ficheros3, reglas de negocio dentro de las bases de datos (EDVHV GH GDWRV DFWLYDV), aspectos de desarrollo relacionados con el WWW... Este apartado, debe convertirse en el resumen de la experiencia práctica del proyecto, y por sí mismo justifica que la memoria se convierta en un documento útil, fuente de referencia para los autores, los tutores y futuros alumnos.

## Trabajos relacionados

Este apartado sería parecido a un estado del arte de una tesis o tesina. En un trabajo final grado no parece obligada su presencia, aunque se puede dejar a juicio del tutor el incluir un pequeño resumen comentado de los trabajos y proyectos ya realizados en el campo del proyecto en curso.

# Conclusiones y Líneas de trabajo futuras

Todo proyecto debe incluir las conclusiones que se derivan de su desarrollo. Éstas pueden ser de diferente índole, dependiendo de la tipología del proyecto, pero normalmente van a estar presentes un conjunto de conclusiones relacionadas con los resultados del proyecto y un conjunto de conclusiones técnicas. Además, resulta muy útil realizar un informe crítico indicando cómo se puede mejorar el proyecto, o cómo se puede continuar trabajando en la línea del proyecto realizado.