T	•	/	•	
Ingen	1er	12	1nx	zersa
		100		UIDU

Alejandro Betancor Del Rosario

Desarrollo de Aplicaciones Web II

Curso: 2021/2022

08/03/2022

# Índice

1 Introducción	3
2 Desarrollo	3
2.1 Segmentación de datos	3
2.2 Desempleo por estado	4
2.3 Porcentaje de población respecto al total de Estados Unidos	4
2.4 Comparación población por año	5
2.5 Recaudación y gastos por estado	5
4 Conclusión	6
5 Referencias	7

# 1.- Introducción.

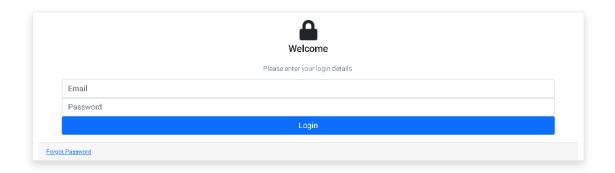
El objetivo de la práctica es documentar el funcionamiento de una aplicación creada con anterioridad, bajo el objetivo de aprender acerca de la ingeniería inversa y posteriormente, a partir de dicho código, crear una aplicación que gestione un equipo deportivo.

#### 2.- Desarrollo.

A continuación, se explicarán los componentes que componen el login de la aplicación y la página not found.

# 2.1.- Login.

El componente *Login* es la primera página que nos encontramos al ejecutar la aplicación web. En esta podemos ver un formulario con dos campos para el usuario y la contraseña y una opción por si hemos olvidado la contraseña. Dentro las funcionalidades, cuando el usuario introduce los datos y son correctos, redirige a la página de administrador y en caso de que el usuario se haya autenticado con anterioridad, queda guardada su sesión mediante el uso del servicio *AuthService*.



Login

#### 2.2.- not-found.

En caso de que la repuesta tenga un estatus 404, es decir, no se ha encontrado la página, entonces se redirige al componente *not found* que indica que no se ha encontrado la página y le das dos opciones, volver a la página de inicio o una opción de contacto de apoyo.

# Oops!

# 404 Not Found

Sorry, an error has occured, Requested page not found!

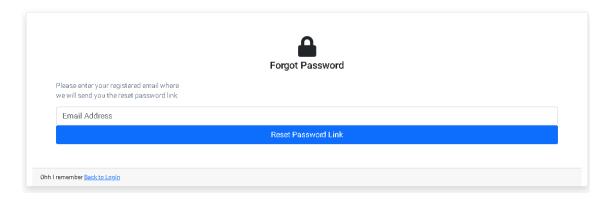


Contact Support

#### Not Found

# 2.3.- forgot-password.

En caso de perder la contraseña en la página de *Login* se tiene la opción "forgot password" que nos redirige a una página donde indicaremos nuestro correo y supuestamente se nos enviará un link para cambiar la contraseña. Esta última funcionalidad no está implementada.



Forgot Password

# 2.4.- guards/auth.guard.

En angular los "guards" permiten otorgar o quitar el acceso a ciertas partes de la navegación. El guard auth implementa la interfaz CanActive que en caso de devolver verdadero (cuando el usuario se ha logueado anteriormente) redirige directamente a la página de inicio del administrador.

#### 2.5.- services/auth.

Dentro de este servicio encontramos una serie de métodos encargados de las siguientes funciones:

- Iniciar sesión.
- Generar un token en caso de que el usuario inicie sesión.
- Obtener el token generado con anterioridad.
- En caso de cerrar la sesión, elimina el token.
- Comprobar si el usuario está logueado.

\_

# 2.6.- app-routing.

Establece algunas de las rutas de la aplicación. Encontramos las rutas del login, forgot-password, admin y not-found. En el caso de admin se cargan sus rutas "hijos" las cuales se encuentran en admin module y se establece el valor del guard CanActive a verdarero para que permita el paso a dicha página.

# 2.7.- app.component.

Componente principal de la aplicación, en el htlm encontramos la etiqueta <routeoutlet> que permite utilizar las rutas definidas en app-routing.

# 2.7.- app-module.

En el siguiente modulo se declaran todos los componentes creados en la aplicación además de importar las dependencias instaladas.

Dentro del fichero "modules" encontramos los componentes hijos de "admin" correspondientes a las páginas del administrador:

#### 2.8.- admin-routing.

Se encarga de cargar los componentes creados en "admin". El modulo es cargado en app-routing.

#### 2.8.- admin-module.

En el siguiente modulo se declaran los componentes creados en "admin" y se importan las dependencias que necesiten dichos componentes.

#### **2.9.-** Header.

Componente encargado de formar el encabezado de la aplicación web. Muestra un menú de navegación que redirige a las páginas de Home, About, Services, Contact y logout. Dentro de las funcionalidades, dispone de una función que llama al servicio auth al método logout con el objetivo de desloguearse.

#### **2.9.-** Footer.

Este componente corresponde al pie de página de la aplicación. Dispone de un mensaje de copyright y enlaces a home, términos, política de privacidad y contacto.

#### 2.10.- home.

El componente home corresponde a la página de inicio de "admin". Está compuesta por varios "cards".

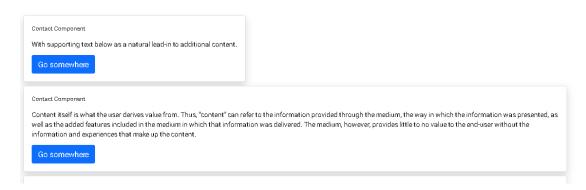
#### 2.11.- admin-dashboard.

Carga mediante etiquetas html la página de inicio de la aplicación junto con el header y el footer. Su estructura es la siguiente.

```
<app-header></app-header>
<router-outlet></router-outlet>
<app-footer></app-footer>
```

# 2.11.- About, Contact y Services.

Estos componentes generan una serie de páginas en las que se cargan "cards" con distinta información.



Página de contacto.

# 4.- Conclusión

Está practica me ha servido para entender que es la ingeniería inversa y realizar un ejercicio práctico al respecto. En mi caso personal, si estoy acostumbrado a leer código de otras personas, sin embargo, nunca había tenido que entender una aplicación compleja de cero, para luego generar otra aplicación a partir de esta.

Respecto a la dificultad considero que no es complicado en sí, sino que hay que invertir bastante tiempo estudiando el código para luego realizar la documentación y generar una aplicación a partir de este.

# **5.- Referencias**

- [1] Código aplicación. <a href="https://aep22.ulpgc.es/mod/folder/view.php?id=1712293">https://aep22.ulpgc.es/mod/folder/view.php?id=1712293</a> . [Accedido: 09-03-2022]
- [2] angular, <a href="https://angular.io/">https://angular.io/</a>. [Accedido: 09-02-2022]