

Reporte Técnico

Armando Canto Garcia

December 6, 2017

Contents

1	Introducción	2
2	Web Services	2
3	Lenguaje usado	2
4	Base de Datos	2
5	Tecnologías cliente	3

1 Introducción

Como proyecto final de la materia de desarrollo web, se nos pidió hacer una plataforma web que tenga comunicación con una aplicación Android. La temática que se eligió fue la de una tienda de música donde el usuario pudiera ver los productos disponibles y los administradores pudieran manejar las entidades haciendo login en el portal. Las 4 entidades que se manejan son: Guitarras: que tienen los atributos de marca, modelo, cuerdas y precio y su respectiva imagen. Baterías: que sus atributos son marca, modelo, número de tambores y precio y su imagen. Teclados: sus atributos son marca, modelo, número de teclas y precio y su imagen. Bajo: con atributos como marca, modelo, número de cuerdas y precio con su imagen. De esta manera se logró construir el proyecto de manera satisfactoria.

2 Web Services

Para los Web Services de la aplicación, se decidió utilizar la plataforma de Google: GCloud. GCloud, son los servicios en la nube de Google. Estos servicios proveen al usuario de varias opciones al momento de desarrollar algo, como por ejemplo, gestionar mapas con Google Maps (no utilizados en esta aplicación). También se utiliza para subir archivos y básicamente tener en la nube todo lo necesario para que el servicio que uno desarrolla corra adecuadamente, incluyendo la gestión de imágenes, videos, etc.

3 Lenguaje usado

Para el desarrollo del backend se decidió usar el lenguaje Python. En varios casos se tuvo que cambiar el sistema operativo de windows a ubuntu y vice versa por cuestiones de compatibilidad. Para el desarrollo del front end se usó HTML, CSS, JS y bootstrap.

4 Base de Datos

Para el almacenamiento de datos se usó una base NOSQL que ofrece google cloud. Para definir todas las entidades lo hicimos a través de un archivo llamado models.py. Cualquier operación sobre la base de datos utiliza las clases creadas en este archivo para hacer las operaciones normales de CRUD.

5 Tecnologías cliente

Las tecnologías usadas por el cliente son las de web, como HTML, CSS, JS y bootstrap. Principalmente son elementos de front end ya que el cliente no tiene que involucrar ninguna operacion