Logo_Cam_Rojo

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Comunidad de Madrid

**IES ENRIQUE TIERNO GALVAN**

**Parla**

**CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA**

**Curso 2024/2025**

**Proyecto DAM**

***TITULO:*** Zenhabits

***Alumno*:** Alba Almoril Benito

***Tutor*:** Julián Parra Perales

Junio de 2025

**CONTENIDO (índice en proceso)**

[**1.** **Contexto de la aplicación** 1](#_Toc196632748)

[1.1. Análisis del problema 1](#_Toc196632749)

[1.2. Solución y objetivo 1](#_Toc196632750)

[**2.** **Análisis** 2](#_Toc196632751)

[2.1. Análisis de requisitos 2](#_Toc196632752)

[2.2. Casos de uso 3](#_Toc196632755)

[**3.** **Diseño** 3](#_Toc196632756)

[3.1. Modelo arquitectónico 3](#_Toc196632757)

[3.2. Plan de pruebas 5](#_Toc196632759)

[**4.** **Base de datos** 5](#_Toc196632760)

[4.1. Contexto de la BD 5](#_Toc196632761)

[4.2. Entidades y MER (modelo Entidad Relación) 6](#_Toc196632762)

[**5.** **Implementación** 7](#_Toc196632763)

[5.1. Entorno de desarrollo 7](#_Toc196632764)

[5.2. Tecnologías 7](#_Toc196632765)

[**6.** **Interfaz** 8](#_Toc196632766)

[6.1. GUI 8](#_Toc196632767)

[6.2. Diagrama de navegación 9](#_Toc196632771)

[6.3. Características visuales 9](#_Toc196632772)

[6.4. Manual de usuario 9](#_Toc196632773)

[**7.** **Ejecución de pruebas - Informes** 9](#_Toc196632774)

[**8.** **Puesta en producción** 10](#_Toc196632775)

[**9.** **Elementos destacables del desarrollo** 10](#_Toc196632776)

[9.1. Innovaciones y problemas 10](#_Toc196632777)

[**10.** **Conclusiones** 10](#_Toc196632778)

[**11.** **Anexos** 10](#_Toc196632779)

[**12.** **Bibliografía** 10](#_Toc196632780)

**REPOSITORIO PÚBLICO EN GITHUB:** [**https://github.com/albealvant/zenhabits-project**](https://github.com/albealvant/zenhabits-project)

# **Contexto de la aplicación**

## **Análisis del problema**

La sociedad actual lleva un ritmo de vida rápido, el cual muchas veces dificulta el hecho de mantener costumbres saludables y ser productivos.

Según investigaciones recientes (Duhigg, 2012), la creación y mantenimiento de hábitos demandan constancia, repetición y motivación duradera. Sin embargo, la mayoría de las personas desisten en pocas semanas debido a la falta de disciplina, el olvido o la falta de motivación. A esto se le añade la escasez de herramientas eficaces que respondan a esa necesidad.

Hay numerosas aplicaciones en el mercado enfocadas en la administración de tareas (como Todoist o Trello) o hábitos (como Habitica o HabitNow), sin embargo, muchas de estas tienen restricciones: su utilización se basa únicamente en la conexión a internet, poseen interfaces poco intuitivas o no producen el compromiso adecuado.

## **Solución y objetivo**

En respuesta a la necesidad de la sociedad actual de mantener hábitos saludables, una buena organización de tareas y de alcanzar metas personales en un mundo demasiado rápido y ajetreado; propongo el desarrollo de *ZENHABITS*, una aplicación multiplataforma diseñada para mejorar la productividad personal gracias a una combinación de gestión y “gamificación”.

*ZENHABITS* no solo ofrece herramientas de organización; además, busca motivar al usuario a través de recompensas como logros, lo cual fomentará la constancia y el compromiso a largo plazo. También permitirá gestionar hábitos, tareas y metas de forma sencilla e intuitiva. Cada vez que el usuario complete una tarea o mantenga un hábito, será recompensado mediante logros y avances visibles en un personaje personalizable. Este personaje gastará energía, subirá de nivel o perderá vida según el grado de cumplimiento de las tareas, funcionando como una especie de reflejo del progreso personal.

El objetivo de este proyecto es que, ZENHABITS, consiga mantener la motivación y constancia de los usuarios ofreciéndoles una experiencia agradable, intuitiva y divertida. Además, como objetivo personal, aspiro a que el desarrollo de esta aplicación me proporcione nuevas habilidades, herramientas y lenguajes para mi crecimiento personal.

# **Análisis**

El desarrollo técnico y general de ZENHABITS, se basa en que es una aplicación que ofrece una interfaz atractiva y multiplataforma, junto con un sistema de almacenamiento híbrido: combina el almacenamiento de datos local y sincronización en la nube. Para asegurar esta cumpla con las necesidades de los usuarios y mantenga una buena calidad, es imprescindible realizar un análisis detallado de los requisitos que guiarán todo el proceso de diseño e implementación.

## **Análisis de requisitos**

Buscamos identificar las funcionalidades esenciales del sistema y las condiciones bajo las que se debe operar. Para identificarlas, haremos el análisis de requisitos, hay dos tipos:

### **Requisitos funcionales**

* Crear, modificar y eliminar hábitos, tareas y metas.
* Asignar notificaciones para recordar hábitos y tareas.
* Desbloquear logros en base al cumplimiento de hábitos, tareas y metas.

### **Requisitos no funcionales**

* Usabilidad
* La interfaz será intuitiva, clara y sencilla, permitiendo que cualquier usuario pueda manejarla sin necesidad de formación previa.
* La experiencia de usuario se verá reforzada por un diseño visual minimalista, con iconografía reconocible y navegación fluida.
* Se contempla una guía o ayuda básica accesible para apoyar al usuario.
* Portabilidad
* La aplicación debe estar disponible para distintos tipos de dispositivos, incluyendo móviles y escritorio, y adaptarse correctamente a diferentes tamaños de pantalla mediante diseño responsivo.
* Fiabilidad
* El sistema debe permitir su uso sin conexión a internet, garantizando que los datos esenciales sigan disponibles localmente.
* Se deben evitar pérdidas de información durante la sesión del usuario.
* Seguridad
* El sistema garantizará la protección de datos personales y credenciales, asegurando que solo el usuario legítimo pueda acceder a su información.
* El acceso estará protegido mediante mecanismos seguros de autenticación.
* Eficiencia
* El sistema debe responder de forma rápida y fluida a las interacciones del usuario, incluso en dispositivos con recursos limitados.

## **Casos de uso**

Los casos de uso, derivados de los requisitos funcionales, muestran la manera en que los “actores” interactúan con el sistema, estableciendo las funcionalidades principales desde el punto de vista de quien utiliza la aplicación.

En el caso de ZENHABITS, el actor principal es el usuario, el cual es la persona que interactúa con dicha aplicación. Este puede iniciar sesión; añadir, editar o eliminar hábitos, tareas o metas; desbloquear logros; personalizar a su personaje/avatar y gestionar o recibir notificaciones.

# **Diseño**

## **Modelo arquitectónico**

ZENHABITS ha sido diseñada para ofrecer una solución multiplataforma eficiente, escalable y segura. La propuesta busca ser funcional tanto en dispositivos móviles (Android e iOS) como en escritorio (Windows, macOS y Linux) y web (navegadores modernos) en fases futuras.

La solución sigue un modelo cliente-servidor. Se estructura internamente bajo los principios de Clean Architecture, permitiendo separación clara de toda su estructura. Además, se utilizarán prácticas de diseño adaptativo para garantizar interfaces “responsive” en distintos dispositivos y tamaños de pantalla.

### **Componentes**

* Cliente Multiplataforma (Flutter + Dart)

La aplicación se desarrolla con Flutter en Dart, lo que posibilita la compatibilidad multiplataforma (Android, iOS, escritorio (Windows, macOS y Linux) y web. También gestiona la interfaz de usuario, la lógica de presentación, el almacenamiento local a través de SQLite y la sincronización de datos por medio del protocolo HTTP seguro utilizando JWT para autenticación.

* API Backend (Rust + Axum)

La API está implementada en Rust utilizando el "framework" Axum para crear endpoints seguros y eficientes. Además, se utiliza SQLx para interactuar de manera asíncrona y segura con la base de datos MySQL alojada en la nube y la autenticación de usuarios se realiza mediante JSON Web Tokens (JWT).

* Base de Datos en la Nube (MySQL Docketizada)

La base de datos MySQL se ejecuta dentro de un contenedor Docker, lo cual garantiza un entorno aislado, reproducible y escalable. Esta base de datos almacena de forma persistente y segura la información relativa a usuarios, hábitos, tareas, logros y configuraciones, asegurando su integridad y consistencia.

* Servicios de Nube y Virtualización

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.  
A futuro, se plantea ampliar el uso de Docker para incluir, además de la base de datos MySQL, otros componentes del sistema, como la API en Rust, consiguiendo una arquitectura más modular, escalable y sencilla de desplegar. Además, también se plantea la integración de notificaciones.

## **Plan de pruebas**

El plan de pruebas define la estrategia que se seguirá para validar el correcto funcionamiento de ZenHabits antes de su puesta en producción. Su objetivo es asegurar que la aplicación cumpla con los requisitos funcionales, no funcionales y proporcione una buena experiencia de usuario.

**(CONTINUAR)**

# **Base de datos**

## **Contexto de la BD**

La base de datos es una parte muy importante de una aplicación, ya que permite la persistencia de la información relacionada con hábitos, tareas, metas, configuraciones y logros de los usuarios.  
En el caso de ZENHABITS se utilizarán dos entornos de almacenamiento:

* Almacenamiento local (SQLite): Permite el funcionamiento offline de la aplicación desde cualquier dispositivo.
* Almacenamiento en la nube (MySQL): Centraliza los datos para su sincronización y disponibilidad desde múltiples dispositivos a través de la API en Rust.

Como se menciona en apartados anteriores, la gestión de la base de datos remota se realizará mediante SQLx en Rust, proporcionando operaciones seguras, asincrónicas y eficientes. Además, el servidor de base de datos en MySQL estará dockerizado, facilitando su despliegue, escalabilidad y mantenimiento. Esta estructura híbrida de almacenamiento garantiza una experiencia de usuario fluida y continua, independientemente de la disponibilidad de red.

## Diagrama El contenido generado por IA puede ser incorrecto. **Entidades y MER (modelo Entidad Relación)**

* **Usuario:** Representa a cada usuario registrado en la aplicación.
* Atributos: Id\_usuario, Nombre, Email, Password\_hash.
* **Personaje:** Representa el avatar o personaje que evoluciona según los progresos del usuario.
* Atributos: Id\_personaje, Vida, Monedas, Experiencia, Id\_usuario (clave foránea).
* **Hábitos:** Representa los hábitos que el usuario desea mantener.
* Atributos: Id\_hábito, Nombre, Descripción, Frecuencia, Id\_usuario (clave foránea).
* **Tareas:** Representa las tareas que el usuario debe realizar cada día.
* Atributos: Id\_tarea, Nombre, Descripción, Completada, Id\_usuario (clave foránea).
* **Metas:** Representa metas u objetivos mayores que el usuario desea alcanzar.
* Atributos: Id\_meta, Título, Descripción, Fecha\_límite, Id\_usuario (clave foránea).
* **Logros:** Representa los logros desbloqueados por los usuarios al cumplir objetivos o alcanzar hitos dentro de la aplicación.
* Atributos: Id\_logro, Nombre, Descripción, Id\_usuario (clave foránea).

Usuario → puede tener múltiples → Hábitos, Tareas, Metas, Logros. *(1:N)*

Usuario → posee → Personaje *(1:1)*

Usuario → obtiene → Logros al cumplir tareas, hábitos o metas. *(1:N)*

# **Implementación**

Para el desarrollo de ZENHABITS se han utilizado tecnologías actuales de desarrollo multiplataforma y backend, con almacenamiento local y en la nube (docketizado).

## **Entorno de desarrollo**

* Entornos de desarrollo: Visual Studio Code, Android Studio, Docker Desktop y Git.
* Sistemas operativos: Android e iOS (para pruebas multiplataforma).

## **Tecnologías**

| **Elemento** | **Tecnología** | **Función principal** |
| --- | --- | --- |
| App multiplataforma | Flutter (Dart) | UI adaptativa para Android, iOS, Web y Escritorio |
| Base de datos local | SQLite | Persistencia local de datos |
| API Backend | Rust + Axum | Creación de endpoints seguros y eficientes |
| ORM y acceso a datos | SQLx | Conexión segura y asíncrona con MySQL |
| Base de datos nube | MySQL | Gestión relacional de datos |
| Seguridad | JWT | Autenticación basada en tokens |
| Contenedores | Docker | Aislamiento y despliegue de servicios |
| Control de versiones | Git | Gestión de versiones, ramas y seguimiento de código |
| Plataforma de desarrollo | GitHub | Almacenamiento y gestión del proyecto |
| Pruebas de API | Postman | Testeo de peticiones y respuestas HTTP |

* **Flutter (Dart)**: Framework para crear una app única que funcione en Android, iOS, web y escritorio en Dart, que es el lenguaje de programación para Flutter.
* **SQLite**: Motor de base de datos ligero para guardar datos localmente sin conexión.
* **Rust + Axum**: Backend seguro y rápido, ideal para crear APIs REST
* **Cargo**: Herramienta de gestión para proyectos en Rust.
* **SQLx**: Librería Rust para trabajar con bases de datos SQL de forma segura.
* **MySQL**: Sistema relacional de datos ejecutado en contenedor para facilitar despliegue y mantenimiento.
* **JWT**: Mecanismo de autenticación usando tokens cifrados.
* **Docker**: contenedores para MySQL y despliegue futuro de la API.
* **Git**: Control de versiones para el desarrollo del código.
* **GitHub**: Plataforma para almacenar el código en un repositorio y gestionar el proyecto.
* **Postman**: pruebas manuales de la API REST.

# **Interfaz**

La interfaz de *ZENHABITS* se ha diseñado pensando en la simplicidad, accesibilidad y eficiencia de uso. El objetivo es ofrecer una experiencia coherente en todas las plataformas (Android, iOS, Web y Escritorio), aunque las primeras referencias visuales se basen en el diseño móvil.

## **GUI**

Su Interfaz Gráfica de Usuario presenta una estética limpia y minimalista, que facilita la navegación del usuario. Los componentes visuales están organizados de forma jerárquica para priorizar las acciones más comunes, como consultar hábitos, crear nuevas tareas y gestionar metas personales.

### **UI**

La Interfaz de Usuario (UI) está compuesta por diferentes pantallas o vistas:

* Pantalla de Login/Registro: Introducción de credenciales para acceso seguro.
* Pantalla Principal Gestión de hábitos: Muestra hábitos activos y acceso rápido a crear nuevos hábitos.
  + Pantalla con el formulario de creación de hábitos.
* Pantalla de Gestión de tareas: Se podrán visualizar y navegar al formulario para añadir nuevas tareas.
  + Pantalla con el formulario de creación de tareas.
* Pantalla de Gestión de metas: Se podrán visualizar y navegar al formulario para añadir nuevas metas.
  + Pantalla con el formulario de creación de metas.
* Menú de navegación inferior: Accesos rápidos a hábitos, tareas, metas y perfil de usuario.

### **IxD**

**(NO SE QUE PONER AQUÍ)**

### **UX**

## **Diagrama de navegación**

Este ilustra cómo se relacionan las pantallas principales de la aplicación.

Este diseño será adaptado a pantallas más grandes como escritorio y web (por ejemplo, usando menús laterales).

**(No sé si debo hacerlo más amplio, aunque luego solo funcionen los hábitos, es decir, hacer todas las pantallas incluyendo metas y tareas incluso el perfil para la gestión de notificaciones. Además, no sé si debería simplificarlo y que fuera menos visual y colorido)**

Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

## **Características visuales**

**(AQUÍ AÑADIRÉ ESTILOS ENTRE OTRAS COSAS)**

## **Manual de usuario**

# **Ejecución de pruebas - Informes**

# **Puesta en producción**

# **Elementos destacables del desarrollo**

## **Innovaciones y problemas**

# **Conclusiones**

# **Anexos**

# **Bibliografía**