

TRABALLO DE FIN DE GRADO  
GRADO EN ENXEÑERÍA INFORMÁTICA  
Mención en Sistemas de Información

# Aplicación móvil para actividades a campo abierto

**Alumno:** Alberto Ramil Fernández  
**Directores:** Javier Parapar López  
Óscar Pedreira Fernández

A Coruña, 29 de enero de 2018



# Datos del trabajo

<b>Título del Trabajo:</b>	Aplicación móvil para actividades a campo abierto
<b>Clase a la que pertenece:</b>	Trabajo Clásico de Ingeniería
<b>Alumno:</b>	Alberto Ramil Fernández
<b>Directores:</b>	Javier Parapar López Óscar Pedreira Fernández

---

**Miembros del tribunal:**

---

---

**Fecha de lectura y defensa:** A Coruña, 29 de enero de 2018

---

---

**Calificación:**

---



JAVIER PARAPAR LÓPEZ  
Profesor de Universidad  
Departamento de Computación  
Universidade da Coruña

ÓSCAR PEDREIRA FERNÁNDEZ  
Profesor de Universidad  
Departamento de Computación  
Universidade da Coruña

CERTIFICAN: Que la memoria titulada *Aplicación móvil para actividades a campo abierto* ha sido realizada por ALBERTO RAMIL FERNÁNDEZ bajo su dirección y constituye su Traballo de Fin de Grado en el Grado de Enxeñería Informática.

En A Coruña, a 29 de enero de 2018

JAVIER PARAPAR LÓPEZ  
Director

ÓSCAR PEDREIRA FERNÁNDEZ  
Director



*Dedicatoria*



# Agradecimientos

*A los profesores y ya amigos Javier Parapar López y Óscar Pedreira Fernández por su paciencia y ayuda a lo largo de este proyecto. Y que junto a Daniel Varcarce hicieron que cambiara mi rumbo en la carrera.*

*A mis padres por su paciencia.*

*A mis hermanos Rufo y Jara por aguantarme los fines de semana.*

*Y Arturo por su ayuda.*

Alberto Ramón Ramil Fernández

A Coruña, 29 de enero de 2018



# Resumen

El crecimiento del uso de dispositivos móviles en la vida cotidiana a ido en incremento en los últimos años, esto ha hecho que los usuarios también lo quieran usar en deportes al aire libre, como en caza y pesca. En estas actividades normalmente se necesitan recordar puntos clave para poder volver a visitarlos en otras ocasiones o las rutas seguidas para llegar a los mismos. Normalmente estas actividades se realizan en lugares de difícil acceso y un tanto peligrosos, bien por la peligrosa orografía de los accesos como del lugar en si mismo donde se practica.

Estos motivos nos llevaron a proponer este Trabajo de Fin de Grado.

El objetivo es desarrollar una aplicación móvil en Android que permita al usuario realizar un seguimiento de sus jornadas tanto de caza como de pesca y que le permita guardar sus puntos destacadas para poder visitarlos en otras ocasiones. Sin olvidar que el poder monitorizar la jornadas conjuntamente siempre es un punto a favor en el tema de la seguridad en estas actividades.

Esta aplicación se realizará a través de una aplicación móvil Android la cual será la parte con la que interactuará el usuario y la cual mostrará la información que guardaremos en un servicio web. En ella usaremos otros servicios propios de Android como Google Maps, Firebase y Location. La información mencionada anteriormente será guardada en un servidor con el cual se comunicará la aplicación móvil mediante una API REST, de modo que siempre esté disponible para el usuario.

El proyecto seguirá una metodología ágil como es la Scrum, que hará que éste esté dividido en una serie de Sprints. Cada Sprint tendrá las siguientes fases análisis, planificación, diseño, implementación y pruebas.

Todo lo anteriormente mencionado será recogido en esta memoria y comentado más profundamente.



# **Palabras clave**

FIRST KEYWORD, SECOND KEYWORD, ETC.



# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>7</b>
1.1. Motivación . . . . .	7
1.2. Objetivos . . . . .	8
1.3. Estructura de la memoria . . . . .	8
<b>2. Tecnología</b>	<b>11</b>
2.1. Eclipse Java EE IDE for Web Developers Version Neon2 . . . . .	11
2.2. Spring . . . . .	11
2.3. Android Studio . . . . .	13
2.4. Git . . . . .	14
2.5. Maven . . . . .	14
2.6. Gradle . . . . .	14
2.7. Jackson . . . . .	14
2.8. JPA/Hibernate . . . . .	16
2.9. PostgreSQL . . . . .	16
2.10. JUnit . . . . .	16
<b>3. Proceso de ingeniería</b>	<b>17</b>
3.1. Scrum . . . . .	17
3.1.1. Sprint . . . . .	17
3.1.2. Participantes . . . . .	18
3.1.3. Cómo funciona el Proceso . . . . .	19
3.2. Adaptación de este proyecto a la metodología . . . . .	22

## *ÍNDICE GENERAL*

---

## *ÍNDICE GENERAL*

3.2.1. Participantes . . . . .	22
3.2.2. Sprints . . . . .	22
3.2.3. Reuniones . . . . .	22
<b>4. Análisis . . . . .</b>	<b>23</b>
4.1. Análisis de Requisitos . . . . .	23
4.1.1. Actores . . . . .	24
4.2. Historias de usuario . . . . .	24
4.2.1. Casos de uso . . . . .	25
4.3. Análisis de riesgos . . . . .	29
4.3.1. Riesgos identificados . . . . .	29
4.3.2. Planes de contingencia . . . . .	30
4.3.3. Seguimiento . . . . .	30
4.4. Maquetas . . . . .	31
<b>5. Seguimiento . . . . .</b>	<b>37</b>
5.1. Seguimiento . . . . .	37
5.2. Duración y costes . . . . .	38
5.3. Sprints . . . . .	38
5.3.1. Sprint 1 . . . . .	39
5.3.2. Sprint 2 . . . . .	39
5.3.3. Sprint 3 . . . . .	39
5.3.4. Sprint 4 . . . . .	42
5.3.5. Sprint 5 . . . . .	43
5.3.6. Sprint 6 . . . . .	46
5.3.7. Sprint 7 . . . . .	50
5.3.8. Sprint 8 . . . . .	50
<b>6. Diseño . . . . .</b>	<b>51</b>
6.1. Esquema general de la arquitectura . . . . .	51
6.2. Entidad relación . . . . .	53
6.3. Servidor . . . . .	55

---

**ÍNDICE GENERAL**

---

**ÍNDICE GENERAL**

6.3.1. Servicio web . . . . .	55
6.3.2. Organizacion dos paquetes . . . . .	57
6.3.3. Transmisión de la información . . . . .	57
6.3.4. Gestión de las clases persistentes . . . . .	58
6.4. Aplicación Móvil . . . . .	59
6.4.1. Servicios . . . . .	59
6.4.2. Organización de los paquetes . . . . .	60
<b>7. Implementación</b>	<b>61</b>
7.1. Implementación . . . . .	61
7.1.1. Servidor . . . . .	61
7.1.2. Aplicación móvil Android . . . . .	63
7.2. Pruebas . . . . .	70
7.2.1. Pruebas de unidad . . . . .	70
7.2.2. Pruebas de integración y aceptación . . . . .	70
<b>8. Conclusiones y trabajo futuro</b>	<b>73</b>
8.1. Trabajo realizado . . . . .	73
8.2. Trabajo futuro . . . . .	74
<b>Índice de Figuras</b>	<b>75</b>
<b>Apéndices</b>	<b>77</b>
<b>A. Glosario</b>	<b>77</b>
<b>B. Bibliografía</b>	<b>79</b>



# **Capítulo 1**

## **Introducción**

En este primer capítulo de esta memoria se comentaran la motivación, los objetivos de la aplicación y la estructura de esta memoria.

### **1.1. Motivación**

Dado el creciente uso de los dispositivos móviles en los deportes al aire libre, como en caza y pesca, se aprecia una creciente demanda de aplicaciones que permitan el registro de estas actividades.

Por otro lado la seguridad en estas actividades es un dato a tener en cuenta ya que ellas se realizan en lugares de difícil acceso y un tanto peligrosos.

Estos motivos nos llevaron a proponer este Trabajo de Fin de Grado.

El objetivo de este proyecto será diseñar y construir una herramienta que permita gestionar las actividades a campo abierto como caza y pesca, permitiendo con geolocalización guardar los puntos de interés, las rutas seguidas, llevar control de los usuarios presentes, guardar información de los éxitos de las jornadas y poder realizar jornadas de caza y pesca con un seguimiento total de nuestros compañeros.

## 1.2. Objetivos

El objetivo es desarrollar una aplicación móvil en Android que permita al usuario realizar un seguimiento de sus jornadas tanto de caza como de pesca y que le permita guardar sus puntos destacadas para poder visitarlos en otras ocasiones. Sin olvidar que el poder monitorizar la jornadas conjuntamente siempre es un punto a favor en el tema de la seguridad en estas actividades.

Los principales objetivos serán:

- Registro de usuarios y adicción de amigos a usuario.
- El usuario podrá conocer su ubicación en tiempo real en un mapa.
- El usuario podrá comenzar y parar una jornada.
- El usuario podrá visualizar la ruta seguida durante la jornada.
- Administrar puntos clave para el usuario.
- Clasificación de los puntos de interés según su tipología.
- Visualizar dichos puntos en un mapa.
- Gestionar grupos de usuarios participantes en la jornada y poder ver su ubicación en tiempo real.

## 1.3. Estructura de la memoria

La memoria del presente proyecto está estructurada del siguiente modo:

- **Introducción** Contextualiza el proyecto, introduce el tema a tratar y detalla los objetivos del mismo desde un punto de vista global. También comenta la estructura de la memoria
- **Tecnología** Describe y justifica las principales tecnologías empleadas para desarrollar el proyecto.
- **Proceso de ingeniería** Detallamos el proceso de ingeniería: la metodología empleada, como funcionada, la adaptación de la misma y los participantes.

## CAPÍTULO 1.

*Introducción*

*1.3 Estructura de la memoria*

---

- **Análisis** Comentamos las funcionalidades de la aplicación, comentando mas detenidamente los casos de uso y requisitos.
- **Seguimiento** Comentamos por las fases que pasa el proyecto usando la metodología Scrum.
- **Diseño** Describimos la arquitectura del proyecto.
- **Implementación** Describiremos aspectos concretos destacados y las pruebas realizadas.
- **Conclusiones y trabajo futuro** Comentamos el producto obtenido y futuros cambios que se podrían realizar.



# **Capítulo 2**

## **Tecnología**

Una buena elección de la tecnología será una condición necesaria, aunque no suficiente, para llevar a cabo un proyecto con éxito.

En esta sección explicaremos los entornos en los que se trabaja a la hora de desarrollar este proyecto, comentando los fundamentos usados en ellos.

### **2.1. Eclipse Java EE IDE for Web Developers Version Neon2**

Herramienta para desarrolladores integrado (IDE)(Figura 2.1) en Java para el desarrollo de software. Fue creado por IBM como sucesor de uno de sus herramientas y ahora está en manos de la Fundación Eclipse que es quien se encarga de seguir desarrollandolo. Esta herramienta de desarrollo es totalmente gratuita por lo que no encara el precio del proyecto. Se decidió usar esta herramienta por el parecido que tiene con el entorno de Android y sus facilidades para la creación de código.

### **2.2. Spring**

Spring es un framework de código abierto que tiene como objetivo ayudar al desarrollador a trabajar con otras APIs de manera más sencilla. Nos proporciona un modelo de programación y configuración integral para aplicaciones empresariales basadas en Java, en cualquier tipo de plataforma de implementación. Simplemente es necesario añadir una dependencia, si se usa Eclipse, en el archivo pom.xml.

```
<dependency>
```

## CAPÍTULO 2.

### 2.2 Spring

### Tecnología

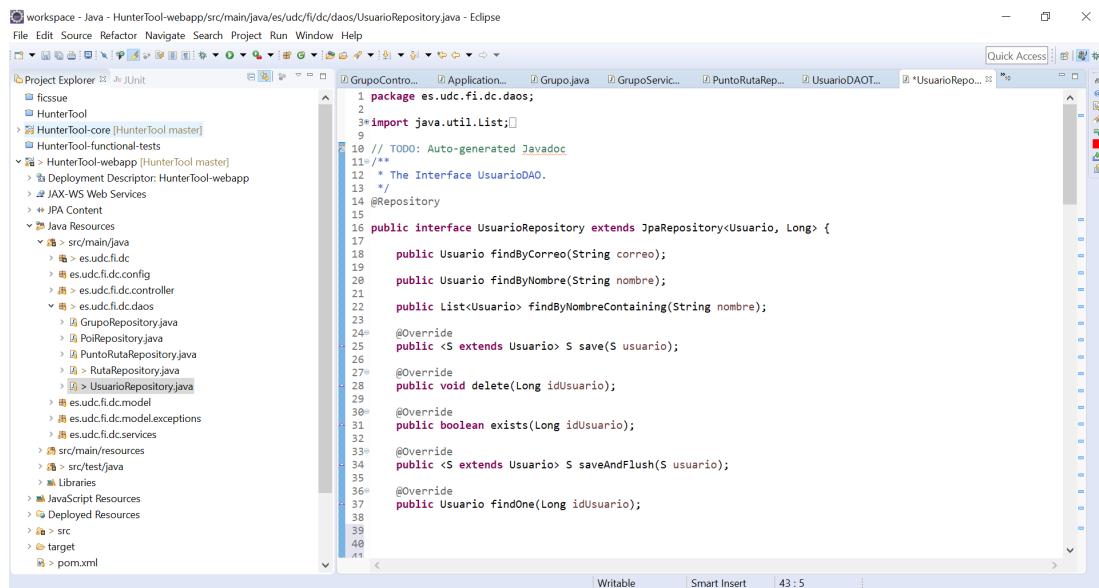


Figura 2.1: Entorno de trabajo Eclipse

```
<groupId>org . springframework</groupId>
<artifactId>spring-context</artifactId >
<version >4.3.6.RELEASE</version >
</dependency>
```

Como funcionalidades principales que nos ofrece y por ello elegí, serían:

- **Programación orientada aspectos**, paradigma que nos ayuda a eliminar dependencias entre módulos acortando las líneas de código de los servicios para así poder centrarnos en la lógica de la aplicación. Lo que conlleva a reducir la probabilidad de errores en la codificación o ineficiencias.
- **Inyección de dependencias**, patrón que ayuda a reducir el acoplamiento entre los distintos componentes de la aplicación. Esto lo consigue haciendo que una clase le proporcione a otra sus dependencias haciendo que la otra no tenga que crearlas ella misma. De este modo atreves de un interfaz una clase tienes las dependencias de otra sin tener que preocuparse de la implementacion de las mismas, lo que es favorable para reducir el acoplamiento.

```
@Service
public class GrupoServiceImpl implements GrupoService {
```

## CAPÍTULO 2.

### Tecnología

2.3 Android Studio

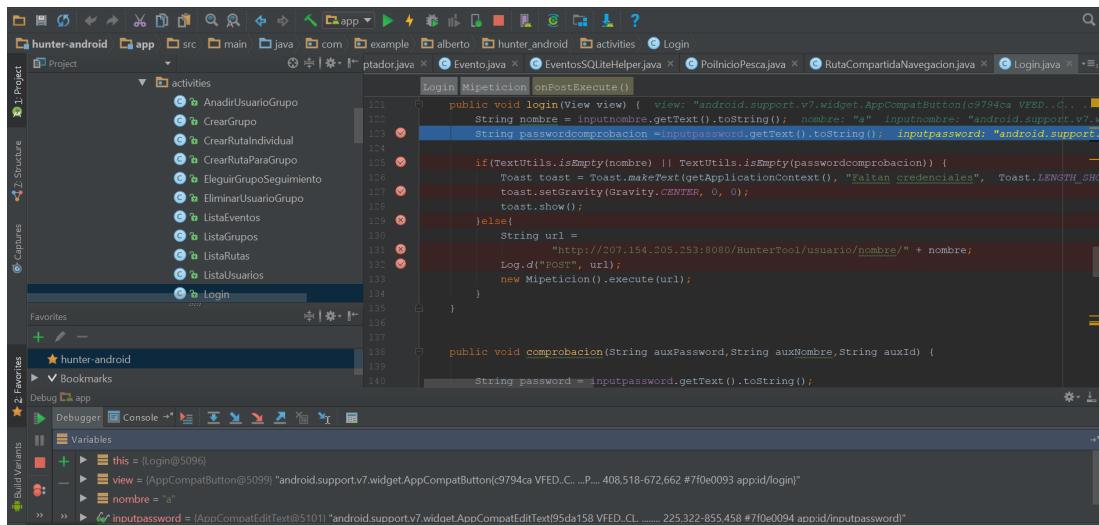


Figura 2.2: Captura de pantalla realizando app debug

```
@Autowired
GrupoRepository grupoDAO;

public void setGrupoDAO(GrupoRepository grupoDAO) {
    this.grupoDAO = grupoDAO;
}
```

### 2.3. Android Studio

Android Studio es el entorno de desarrollo integrado (IDE) oficial para Android que nos ofrece las herramientas más rápidas para crear apps en todas las clases de dispositivos Android. Ademas se ser una potente herramienta para la creación de código permite:

- Realizar compilaciones de nuestro código para comprobar el estado de nuestras variables en los puntos que nosotros le indiquemos sin necesidad de general un APK.
- Generar un APK (Android Application Package) para la ejecución de nuestra

aplicación móvil tanto de forma simulada ayudándonos del simulador que nos proporciona o usando un móvil.

## 2.4. Git

Git es un software para ayudarnos con el control de versiones pensado para el mantenimiento de múltiples versiones de aplicaciones cuando estas tienen un número muy alto de archivos y queremos poder volver a un punto anterior o como copias de seguridad. A su vez Git ofrece 2 opciones para el control de versiones una mediante un interfaz y otra mediante linea de comandos. Se escogió esta opción por las facilidades de uso que ofrece a la hora de realizar los commits y el fácil nombrado de los mismos cuando queremos actualizar el repositorio.

## 2.5. Maven

Maven es una herramienta de software para la gestión y construcción de proyectos Java. Maven utiliza un Project Object Model (POM) en formato XML para describir sus dependencias con otros módulos como jpa, firebase o postgrest. Viene con objetivos predefinidos para la compilación del código o su empaquetado. Se escogió por la buena estructuración de los paquetes que genera y por las similitudes que presenta frente al Gradle que usaremos en el entorno de desarrollo Android Studio.

## 2.6. Gradle

Gradle es una herramienta de software para la gestión, construcción de proyectos Android y gestor de dependencias. Ofrece herramientas de compilación avanzadas, para automatizar y administrar el proceso de compilación, y al mismo tiempo te permite definir configuraciones de compilación personalizadas.

## 2.7. Jackson

Jackson es un parseador para el desarrollo de Servicios Web en java. Implementa un conjunto de herramientas de procesamiento de datos para Java haciendo que el

## CAPÍTULO 2.

Tecnología

2.7 Jackson

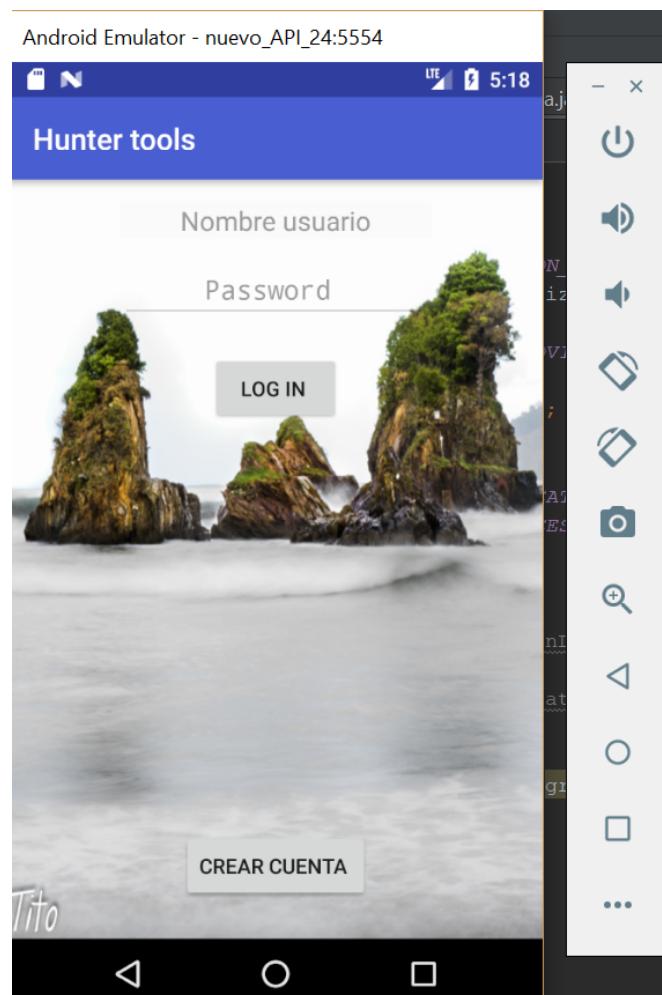


Figura 2.3: Emulador de Android con mi aplicación

desarrollo de servicios Rest sean más simples. Se eligió esta opción por lo sencillo que hacia el mapeo de objetos en las peticiones a JSON y dado que se usa el framework Spring este parseador ya viene integrado.

## 2.8. JPA/Hibernate

Hibernate es una herramienta de mapeo objeto-relacional para la plataforma Java que ayuda a la transformación de objetos del modelo a una entidad de la base de datos persistente. Este mapeo ayuda a no tener que definir la entidad directamente en nuestro gestor de base de datos. Para conseguir esto debemos de usar las anotaciones pertinentes en el entorno de desarrollo (Eclipse) sin necesidad de acceder al gestor de base de datos en ningún momento. Una vez puestas las anotaciones los accesos a datos de la bases de datos pasan a ser muy sencillos.

## 2.9. PostgreSQL

PostgreSQL es un gestor de bases de datos objeto-relacional que permite trabajar con grandes cargas de datos consiguiendo una tolerancia alta a errores. Se decidió usar este gestor porqué tiene una gran adaptabilidad a otros entornos de trabajo lo que ayuda a ganar agilidad y eficiencia. También nos proporciona el PgAdmin que facilita la gestión y administración de bases de datos ya sea mediante instrucciones SQL o con ayuda de un entorno gráfico. Permite acceder a todas las funcionalidades de la base de datos, consulta, manipulación y gestión de datos.

## 2.10. JUnit

JUnit es el framework de testing para Java más extendido. Permite la ejecución de clases Java para evaluar el comportamiento de los métodos a testar.

Con estas tecnologías se ha llevado a cabo la construcción de los distintos componentes del sistema siguiendo los pasos que comentaremos en el próximo capítulo.

# **Capítulo 3**

## **Proceso de ingeniería**

En este capítulo se justifica y se describe la metodología de desarrollo sobre la que se apoya el proceso de ingeniería. En este proyecto se ha empleado una metodología ágil, Scrum. Se ha optado por esta solución frente a otras clásicas como la de proceso unificado porque al usar un modelo incremental, basado en iteraciones, aseguramos que al final de cada etapa tengamos un producto operativo y que en sucesivas etapas se irá completando.

### **3.1. Scrum**

El Scrum es un proceso de la Metodología Ágil que se usa para minimizar los riesgos durante la realización de un proyecto. Esta metodología está basada en ciclo iterativos lo que se traduce en una gran flexibilidad a la hora de adaptarse a cambios en el proyecto o sobre el control de riesgos.

Entre las ventajas se encuentran la productividad, calidad y que se realiza un seguimiento diario de los avances del proyecto, logrando que los integrantes estén unidos, comunicados. Esta cualidad no será palpable ya que en el caso de este proyecto el equipo estará formado por una sola persona.

#### **3.1.1. Sprint**

Por Sprint entendemos un bloque de tiempo fijo de entorno a 1 mes en el que se crea una versión de nuestra aplicación que se irá incrementando de tamaño según van

avanzando los Sprints. Los Sprints se pueden considerar como pequeños proyectos ya que al final de cada uno de ellos debemos tener un producto operativo, es decir, que responda a la historia o historias planteadas en él.

### 3.1.2. Participantes

- **Product Owner**

Habla por el cliente, y asegura que el equipo cumpla las expectativas. Es “el jefe”, sus decisiones deben ser respectadas y acatadas. Estas decisiones influirán en la prioridad de la lista de tareas o Product Backlog.

- **Scrum Master**

Es el encargado de liderar las reuniones y ayudar al equipo en los problemas que tengan. Debe minimizar las imposibilidades que surgen en el desarrollo del proyecto para que se cumplan los objetivos del Sprint. Además debe promover la comunicación entre los integrantes del grupo para generar la motivación necesaria para conseguir los objetivos en plazo.

- **Scrum Team**

Son los encargados de desarrollar y cumplir lo que les asigna el Product Owner. Son si son quienes realizan las tareas que finalmente generan el producto que se va a entregar.

- **Cliente**

Recibe el producto y puede influir en el proceso, entregando sus ideas o comentarios respecto al desarrollo.

## CAPÍTULO 3.

### Proceso de ingeniería

#### 3.1 Scrum

##### 3.1.3. Cómo funciona el Proceso

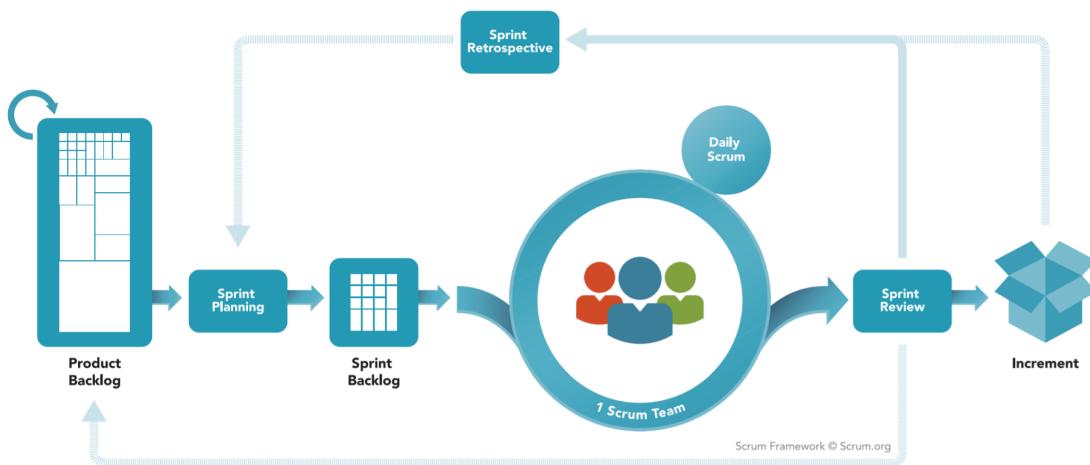


Figura 3.1: Metodología Scrum

El proceso comienza con la definición del Product Backlog, se dará pie a los futuros Sprints. Iremos troceando Figura 3.1 y comentando sus partes.

#### ■ Definición del Product Backlog

Es una lista con las funcionalidad de la aplicación.

Estas funcionalidad que se definen en el Product Owner son las historias del usuario, es decir, es lo que el usuario quiere hacer en la aplicación y por tanto en muchos casos cada historia contendrá varios casos de uso.

Está elaborado por el Product Owner y las funcionalidad están ordenadas de mayor a menor importancia dentro de la aplicación. La finalidad del Product Owner es plantear lo que hay que hacer. Con las historias ordenadas se indicaran los Sprints que serán necesarios pudiendo hacer varias historias en un mismo Sprint pero nunca una historia dividida en 2 Sprints.

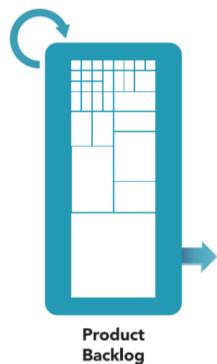


Figura 3.2: Parte metodología Scrum, Product Backlog

- **Sprint Planning Meeting**

Esta reunión se hace al comienzo de cada Sprint y se define cómo se va a enfocar el proyecto que viene del Product Backlog las etapas y los plazos.

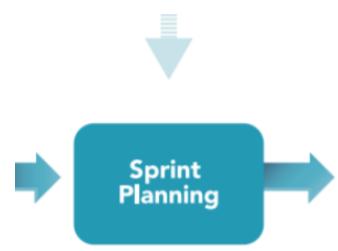


Figura 3.3: Parte metodología Scrum, Sprint Planning

- **Sprint Backlog**

Es el conjunto de historias del Product Backlog que se decidirán hacer en el Sprint, estando ordenadas de mayor a menor prioridad. Una vez hecho esto los miembros del equipo dividirán las historias en partes más pequeñas y más manejables.

## CAPÍTULO 3.

### Proceso de ingeniería

#### 3.1 Scrum

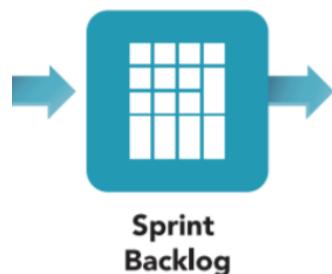


Figura 3.4: Parte metodología Scrum, Sprint Backlog

- **Daily Scrum o Stand-up Meeting**

Es una reunión breve que se realiza a diario mientras dura el periodo de Sprint. En estas reuniones si algun miembro del equipo encuentra algun problema esto se comenta y se trata de ayudarlo. Este tipo de problemas debería resolverlos el Scrum Master.



Figura 3.5: Parte metodología Scrum, Daily Scrum

- **Sprint Review**

Esta sería la primera reunión una vez acabado el Sprint. En ella se deberían plantear las tareas acabadas y se debería ver un avance claro para ser presentado al cliente. Las tareas inacabas deberían ser devueltas al Product Backlog y si hiciera falta volver a calcular las prioridades.

- **Sprint Retrospective**

El equipo revisa los objetivos cumplidos del Sprint terminado. Se anota lo bueno y lo malo, para no volver a repetir los errores. Esta etapa se centra en el cómo se

realiza el proyecto para si hay algún error en el desarrollo poderlo resolver en el siguiente Sprint.

## 3.2. Adaptación de este proyecto a la metodología

En el momento de seguir la metodología Scrum debimos realizar una serie de cambios o adaptaciones en ciertos elementos como fueron los siguientes :

### 3.2.1. Participantes

Los participantes fueron los siguientes:

- El Product Owner interpretado por los directores.
- El cliente tambien fue desempeñado por los directores.
- El Scrum Master fue desempeñado por el alumno.
- Y el equipo solo estuvo formado por el alumno.

### 3.2.2. Sprints

Cada sprint siempre tuvo una duración establecida de 4 semanas y 5 horas cada día aunque la carga de trabajo variaba en algún Sprint.

### 3.2.3. Reuniones

En el apartado de las reuniones siempre se establecían las tareas a realizar en cada jornada de trabajo. Al finalizar cada Sprint se realizaban reuniones con los directores y se aprovechaba para la planificación de la siguiente.

# **Capítulo 4**

## **Análisis**

### **4.1. Análisis de Requisitos**

En esta aplicación móvil objetivo de este proyecto, se establecieron una serie de requisitos que debería cumplir la aplicación. Estos requisitos fueron obtenidos al hacer una entrevista con los directores del proyecto.

El registro del usuario sería el primero para poder darle acceso y comenzar a usarla, ya que sin el no tiene acceso a ninguna funcionalidad de la aplicación.

La creación de puntos de interés marcados en un mapa con nombre, descripción y un punto en el mapa con o sin señal GPS clasificados en tipo, caza o pesca.

Creación y almacenamiento de las rutas seguidas por un usuario en sus caminatas por cualquier tipo de terreno.

El usuario también podrá crear grupos con los usuarios que le parezca oportuno y los integrantes del mismo poder añadir a otros. El resultado de esta funcionalidad es la que permitirá posteriormente crear rutas conjuntas ya para crear una ruta conjunta primero se elige el grupo del que se hará el seguimiento. Una vez elegido se enviarán las invitaciones para participar en él a cada integrante del grupo. Estas invitaciones en el caso de ser aceptadas permitirán al usuario navegar por un mapa y periódicamente se irán realizando actualizaciones de las posiciones del resto de integrantes. Finalmente se podrán ver las rutas conjuntas igual que las individuales.

### 4.1.1. Actores

Los únicos actores que se presentan en la aplicación son los siguientes:

- **Usuario no autenticado.** Usuario que no está autenticado en la aplicación y que solo se le permite registrarse en el sistema o iniciar sesión si la ya se registro en otro momento.
- **Usuario autenticado.** Usuario autenticado que puede acceder a todas las funcionalidades del sistema.

## 4.2. Historias de usuario

Historias de Usuario son los requisitos vistos desde el punto de vista del usuario, es decir, acciones que el usuario llevará a cabo durante el uso de la aplicación. Son la unidad básica en cada Sprint y se caracteriza por ser:

- Independientes
- Negociables
- Estimables
- Pequeñas
- Tangibles

Las historias en este proyecto serán las siguientes:

- Gestión de puntos de interés (PDI)
- Iniciar sesión
- Gestión de grupos
- Iniciar una ruta individual
- Iniciar la ruta compartida

Estas historias anteriormente citadas serán divididas en cada Sprint en pequeñas tareas más fáciles de manejar. Una tarea es la acción que debe implementar el desarrollador para que se pueda ejecutar parte de la historia, esta está en un lenguaje técnico. Estas tareas pasar a ser en la mayoría de los casos a ser lo denominados casos de uso que comentaremos posteriormente.

### 4.2.1. Casos de uso

A continuación, en esta sección, se exponen los requisitos funcionales que surgen de los requisitos generales planteados en el punto anterior.

- **Usuario no autenticado**

- **R1 Registrarse en la aplicación.** El usuario podrá darse de alta en el sistema introduciendo sus datos en el formulario que se le indican. Una vez registrado se iniciará sesión automáticamente con el nuevo perfil.
- **R2 Iniciar sesión en la aplicación.** El usuario ya registrado podrá, con sus credenciales, autenticarse en el sistema. Se pedirá el nombre del usuario y su contraseña. Se guardará el estado en el terminal hasta que el usuario decida desconectarse.

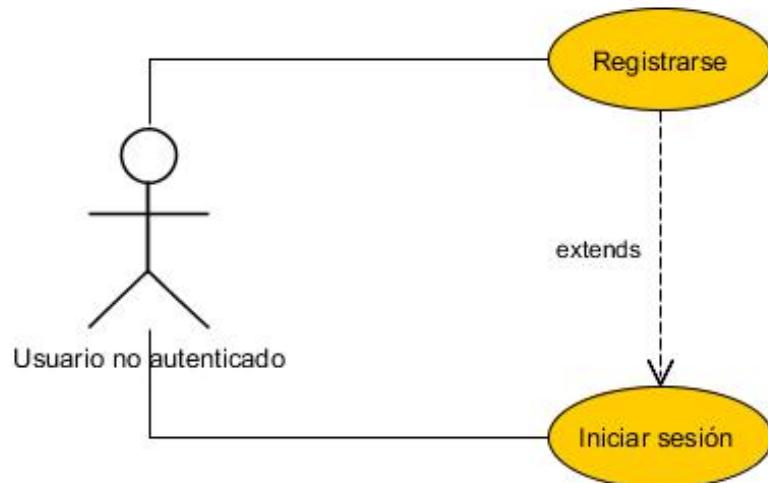


Figura 4.1: Casos de uso del actor Usuario No Autenticado

- **Usuario autenticado**

Para el caso de que el usuario ya esté autenticado dividiremos en 3 grupos los casos de usos:

- Gestión de puntos de interés

Aquí se describirán los casos de uso relacionados con la gestión de la información del los puntos de interés.

- **R-PDI-1 Guardar Punto De Interés caza**, el usuario podrá guardar un punto concreto, de caza, asociado a un par de coordenadas pudiendo añadirle un nombre y una descripción.
- **R-PDI-2 Guardar Punto De Interés pesca**, el caso de uso es similar al de anterior pero este es para el tipo de pesca.
- **R-PDI-3 Eliminar PDI**, el usuario podrá seleccionar un punto o una lista de puntos para ser borrados.
- **R-PDI-4 Buscar los PDI**, permite ver todos los puntos de interés de cada tipo en un mapa y pudiendo clicar en ellos para conocer su nombre y descripción.

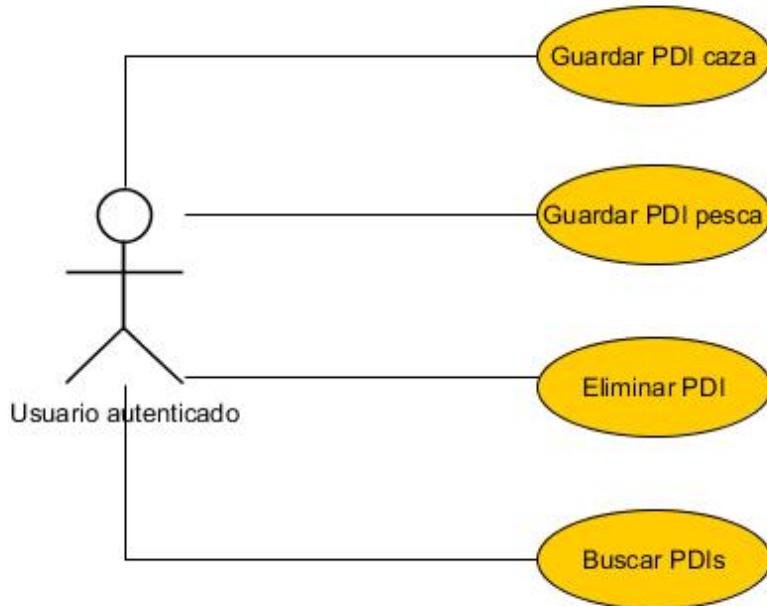


Figura 4.2: Casos de uso de gestión de puntos de interés

- Gestión de grupos

- **R-G-1 Crear grupo**, el usuario crea un grupo con nombre único.

## CAPÍTULO 4.

### Análisis

#### 4.2 Historias de usuario

- **R-G-2 Añadir integrantes**, el usuario busca en la base de datos los usuarios que quiere integrar en el grupo previamente seleccionado.
- **R-G-3 Eliminar integrantes**, el usuario puede eliminar los integrantes que vea pertinentes.
- **R-G-4 Ver grupos**, el sistema listar los grupos en los que el usuario está registrado.
- **R-G-5 Ver integrantes grupo**, el sistema permitirá ver los integrantes del grupo que el usuario indique, previo listado del caso de uso R-G-4.

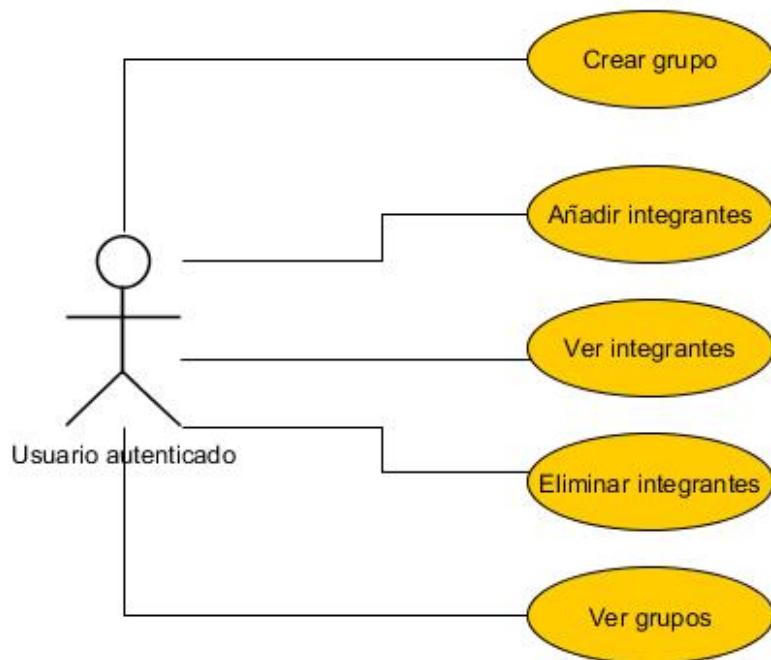


Figura 4.3: Casos de uso de gestión de grupos de usuarios

- **Gestión de rutas**, el usuario iniciará una navegación privada siendo guardada la ruta seguida.

- **R-R-1 Crear ruta privada**, el usuario registra la ruta con un nombre.
  - **R-R-1.1 Iniciar ruta**, el sistema comienza a guardar las coordenadas por la que el usuario esta navegando y dibujando la ruta en el mapa. Las

coordenadas se irán guardando periódicamente, no solo al finalizar la ruta y visualizarla.

- **R-R-1.2 Parar ruta**, permite parar la navegación, tanto de guardar las coordenadas como de pintar la ruta seguida.
- **R-R-1.3 Guardar ruta**, el sistema guarda los últimos puntos que quedaban sin actualizar y ejecuta el caso de uso ver ruta en el mapa(R-R-4).
- **R-R-2 Crear ruta compartida**, este caso de uso permite guardar la ruta seguida por el usuario y al mismo tiempo ver la posición del resto de integrantes de un grupo, anteriormente seleccionado, en tiempo real. Este caso de uso también enviaría a los integrantes del grupo una invitación a dicha ruta.
  - **R-R-2.1 Iniciar ruta**, se comienza a guardar y dibujar la ruta en el mapa. Por otra parte se comienza el seguimiento del resto de usuario que estén también navegando. Como también una actualización parcial de la ruta seguida en el servidor.
  - **R-R-2.2 Parar ruta**, se para la navegación y se deja de actualizar la posición al resto de usuario de la ruta compartida.
  - **R-R-2.3 Finalizar ruta**, se guardan los puntos que faltan de enviar al servidor y se deja de enviar datos al resto de integrantes.
- **R-R-3 Listar rutas**, permite al usuario ver todas las rutas realizadas tanto de manera privada como de manera compartida.
- **R-R-4 Ver ruta en mapa**, el sistema dibuja en un mapa la ruta seguida y previamente seleccionada.
- **R-R-5 Eliminar ruta**, permite al usuario borrar de la aplicación la ruta indicada.

## CAPÍTULO 4.

### Análisis

### 4.3 Análisis de riesgos

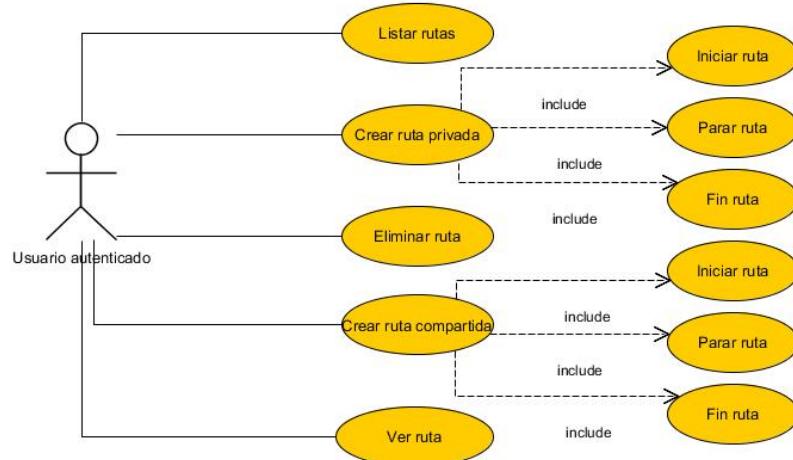


Figura 4.4: Casos de uso de gestión de rutas

## 4.3. Análisis de riesgos

### 4.3.1. Riesgos identificados

Código	Descripción	Probabilidad	Impacto	Exposición
Riesgo1	Curva aprendizaje Android	Alta	Alto	Alta
Riesgo2	Precisión en la obtención de coordenadas GPS	Media	Medio	Media
Riesgo3	Adaptación de la metodología Scrum en el proyecto	Media	Medio	Media

Figura 4.5: Identificación y clasificación de riesgos del proyecto

Una vez identificados y clasificados los riesgos debemos realizar dos acciones diferentes dependiendo del riesgo que conlleven:

#### 4.3.2. Planes de contingencia

Los riesgos que tengan una alta exposición pueden hacer peligrar el futuro del proyecto por ello, debemos analizarlos en fases tempranas, antes de comenzar el diseño o la implementación, y que así vigilarlos. En el caso de este proyecto la manera de solventarlos fue diferente. A continuación de comentan.

- **Riesgo1 - Curva aprendizaje Android.** Este riesgo era algo que se conocía antes de comenzar ya con el proyecto y por ello era algo que se tenía muy en cuenta. Para atenuar este riesgo antes de comenzar con el proyecto se realizaron una serie de cursos on-line en *Pluralsight* ya que era la manera de menguar esta curva de aprendizaje.

#### 4.3.3. Seguimiento

Para el resto de riesgos se hará una seguimiento.

- **Riesgo2 Precisión en la obtención de coordenadas GPS**

Este riesgo venia dado por el temor a que el GPS del móvil no fuera lo suficientemente preciso en lugares donde se podían realizar rutas. Esto era algo comprensible ya que los Gps del los móviles no son muy muy precisos y en el caso de pintar la rutas seguidas podían producir algún que otro error. Un problema encontrado fue que las coordenadas cambiaban repentinamente sin que el usuario se desplazara tan rápido. Este problema fue solventado quitando las coordenadas que variaran demasiado en un corto periodo de tiempo, esta solución será comentada en el capítulo de implementación de la aplicación.

- **Riesgo3 Adaptación de la metodología Scrum en el proyecto**

Antes de la realización de este proyecto mi conocimiento sobre la metodología Scrum era bastante escaso. Para solucionar esto antes del comienzo del proyecto hubo un periodo de familiarización con esta metodología.

## 4.4. Maquetas

Una vez obtenidos los casos de uso, comenzamos creando las maquetas de como debería que ser la interface del usuario. Se busca que sea una interface simple y intuitiva. Para hacer esto posible seguiremos las pautas y usaremos los elementos de Material Design.

Material Design es un lenguaje de diseño para distintas plataformas y dispositivos. Ofrece una guía que se debe seguir para que los usuarios tengan una experiencia común y habitual entre distintas aplicaciones.

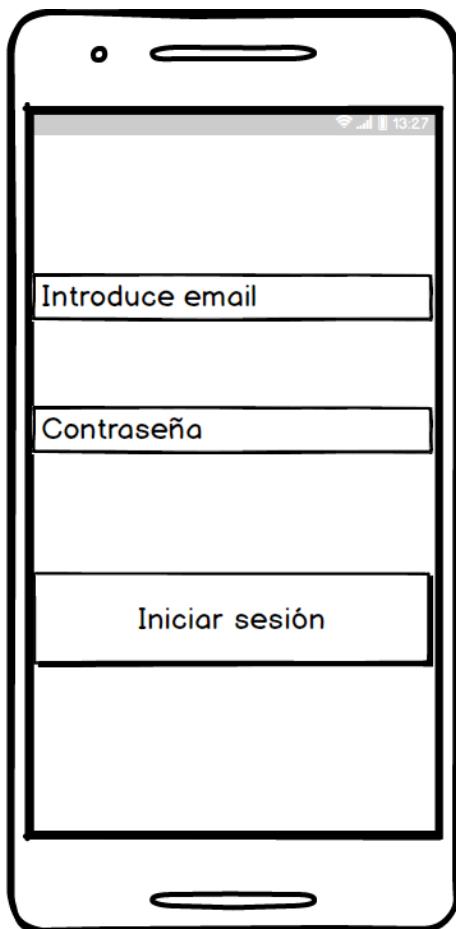


Figura 4.6: Iniciar sesión

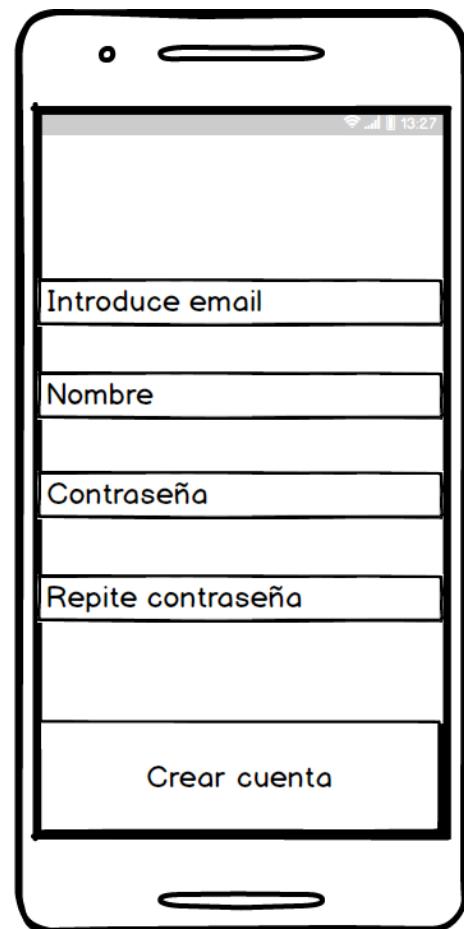


Figura 4.7: Registrar usuario

## CAPÍTULO 4.

4.4 Maquetas

Análisis

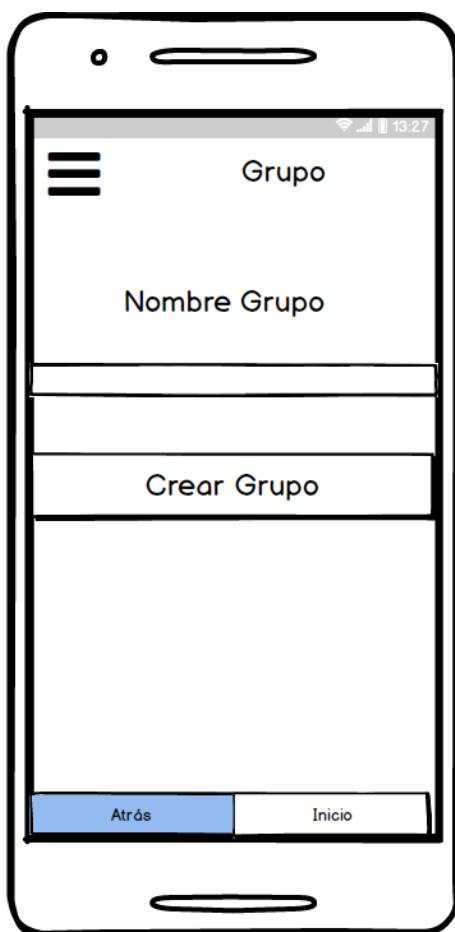


Figura 4.8: Crear grupo

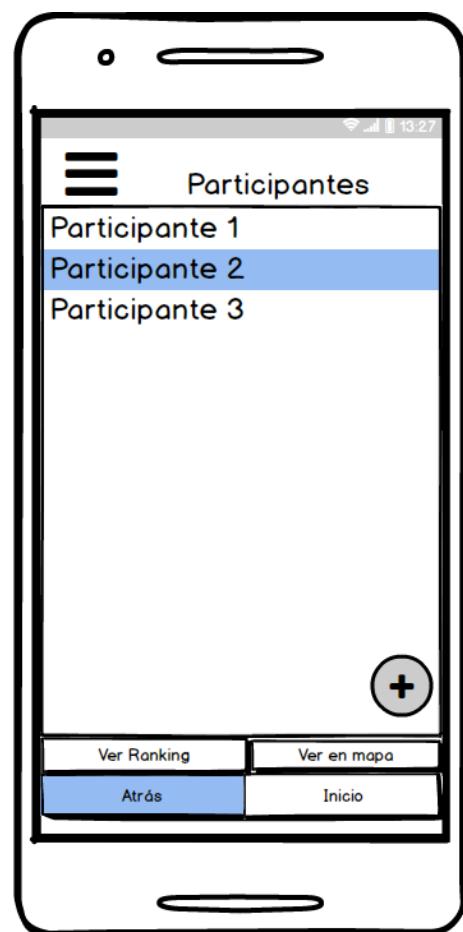


Figura 4.9: Añadir usuarios a grupo

## CAPÍTULO 4.

### Análisis

### 4.4 Maquetas

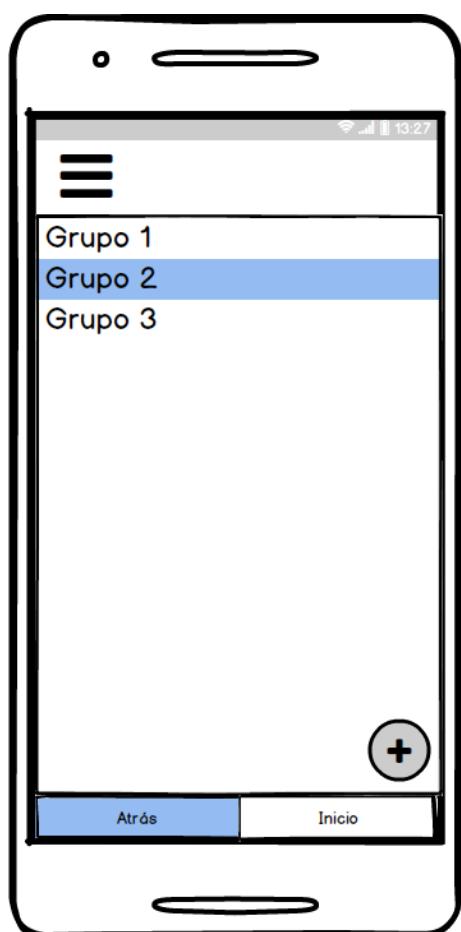


Figura 4.10: Listar grupos

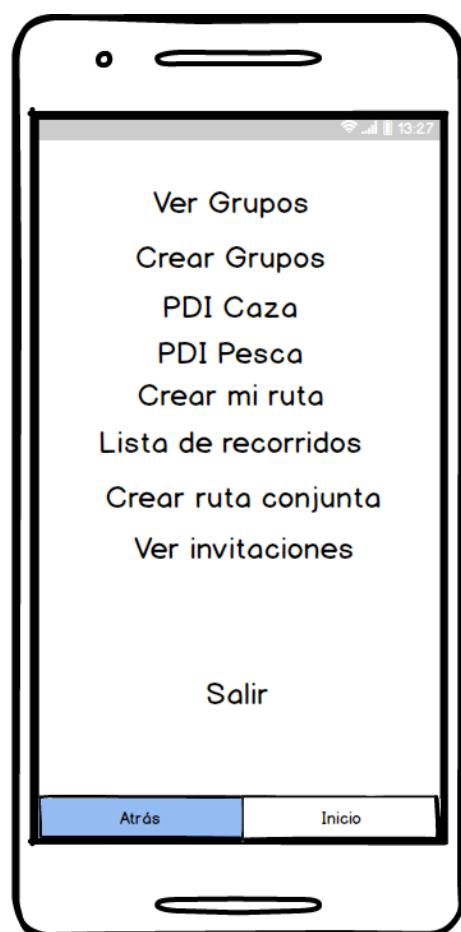


Figura 4.11: Opciones generales



Figura 4.12: Crear PDI

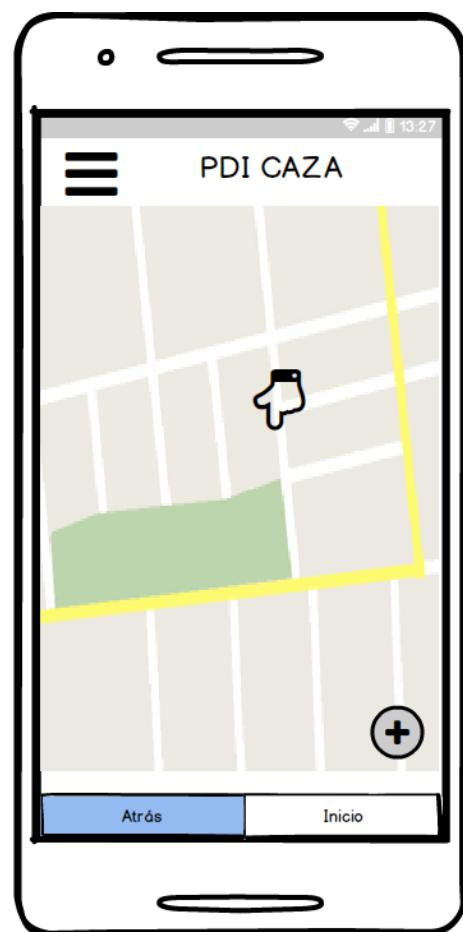


Figura 4.13: Visualizar PDIs

## CAPÍTULO 4.

### Análisis

### 4.4 Maquetas



Figura 4.14: Ruta individual

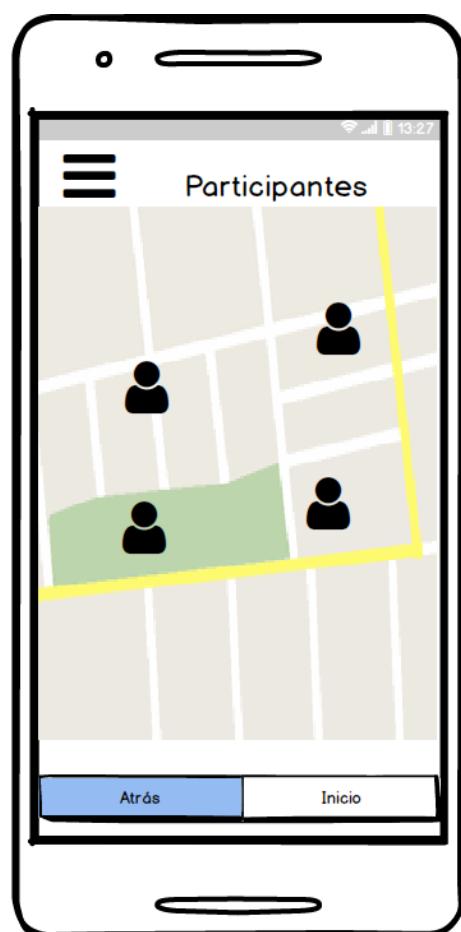


Figura 4.15: Ruta compartida



# **Capítulo 5**

## **Seguimiento**

En este capítulo se comentará el proceso seguido para la realización de este proyecto detallando la planificación, diseño y el desarrollo del mismo estructurado en etapas.

### **5.1. Seguimiento**

Una vez hecho el análisis, conocidos los objetivos que se quieren alcanzar en este proyecto y las herramientas que se utilizarán empezaremos con la planificación del mismo.

Un punto muy importante a tener en cuenta a la hora de realizar una planificación sería conocer los recursos y el tiempo del que disponemos. Éste punto tan crucial se acentúa ya que este proyecto será realizado por una única persona lo que producirá sobrecargas en la planificación. Esto normalmente no es así ya que los proyectos se realizan por grupos de trabajos y muchas tareas pueden realizarse en paralelo disminuyendo apreciablemente la duración del proyecto.

Para realizar la planificación del proyecto hemos dividido el proyecto en tareas con unos objetivos bien marcados(Product Backlog). A su vez al seguir la metodología Scrum dividimos el proyecto en etapas(Sprint) de tiempo donde incluimos las tareas a realizar. En todas estas etapas incluimos los siguientes pasos:

- Definición del Sprint Backlog, documento que recoge las tareas a realizar y quién las desempeña. En este caso al solo trabajar yo en el proyecto haré todas las tareas.

- División del Sprint Backlog en tareas más sencillas y abordables (Backlog items).
- Diseño de cada una de las tareas del punto anterior.
- Implementacion de las tareas.
- Pruebas.

## 5.2. Duración y costes

A continuación en la tabla siguiente se ha realizado una estimación de tiempos y de costes de este proyecto. Cuando se realiza una estimación de costes tenemos que tener en cuenta los gastos en material, licencias y los gastos propios. En mi caso los gastos de materias y de licencias es nulo ya que el material es el del alumno y licencias y gastos propios son nulos. En la siguiente tabla se detalla el esfuerzo horas-hombre de cada uno de los roles dentro del proyecto.

La jornada laboral sería de 5 horas y la duración de cada Sprint 20 días, lo que nos hace obtener el siguiente coste:

Rol	Coste por hora (€/h)	Horas	Total
Director del proyecto	40.00 €	25 h	1,000.00 €
Analista/Programador Junior	23.00 €	800 h	18,400.00 €
		825 h	19,400.00 €

Figura 5.1: Costes asociados a este proyecto

- En el rol de director de proyecto estarían los que supervisan y evalúan el proyecto. En este caso los directores realizarán este rol.
- Analista/programador Junior, en este rol estaría la persona encargada de las tareas de análisis, diseño, desarrollo y de la creación de las pruebas para este proyecto. Al estar realizado por mi yo me encargaría de este rol.

## 5.3. Sprints

Como se comentó a lo largo de este capítulo la metodología usada será Scrum y el proyecto será dividido en Sprints de 4 semanas cada uno. El número de Sprint que

## CAPÍTULO 5.

Seguimiento

5.3 Sprints

estimamos sería de 8.

Antes de empezar con los Sprint comenzamos creando el Product Backlog. Ésto es una lista con todas las funcionalidades del la aplicación priorizadas de más a menos importancia para nuestro proyecto.

### 5.3.1. Sprint 1

En este primer Sprint nos centraremos en las tareas relacionadas con la capa intermedia. Para ello comenzamos diseñando la base de datos y modelo de datos, algo fundamental en cualquier aplicación para no heredar carencias en capas superiores. Posteriormente los servicios necesarios para el servicio REST.

### 5.3.2. Sprint 2

Una vez implementado el servicio Rest, el objetivo en este Sprint será hacer las pruebas para él. Una vez acabas las pruebas el siguiente paso dentro de esté Sprint será la creación de las maquetas que servirán para la capa de presentación/cliente, es decir, el interface del usuario. Estas maquetas se irán revisando y refinando a lo largo del proyecto.

### 5.3.3. Sprint 3

En este Sprint se comenzará con el desarrollo de la aplicación Android. Comenzaremos permitiendo que el usuario sea capaz que conocer su localización dentro del mapa y que al ir desplazándose cambie su ubicación como también obtener las coordenadas de su posición. Este punto será básico para el resto de la aplicación ya nos proporciona los datos necesarios para guardar puntos y rutas. Las historias que se implementarán serán **creación de los puntos de interés (caza y pesca), búsqueda de PDIs por tipo y borrado de PDIs** los casos de uso realizados son los siguientes:

- **R-PDI-1 Guardar Punto De Interés caza**
- **R-PDI-2 Guardar Punto De Interés pesca**
- **R-PDI-3 Eliminar PDI**
- **R-PDI-4 Buscar los PDI**

## CAPÍTULO 5.

5.3 Sprints

Seguimiento

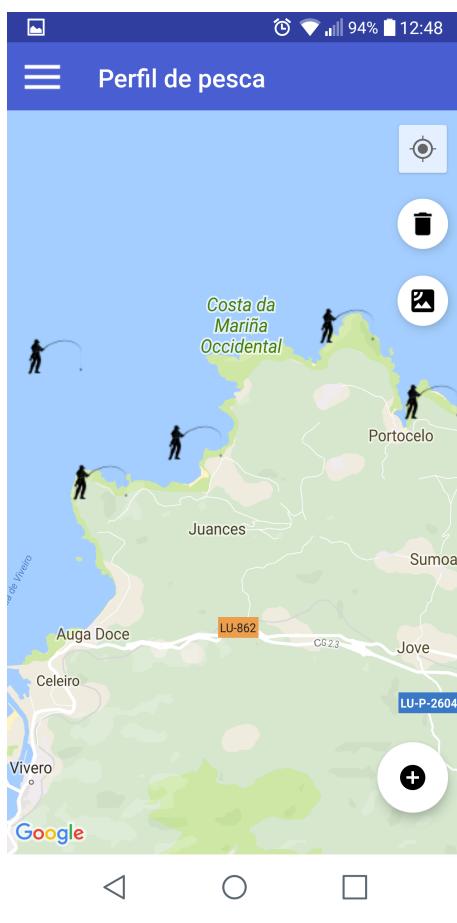


Figura 5.2: PDI pesca

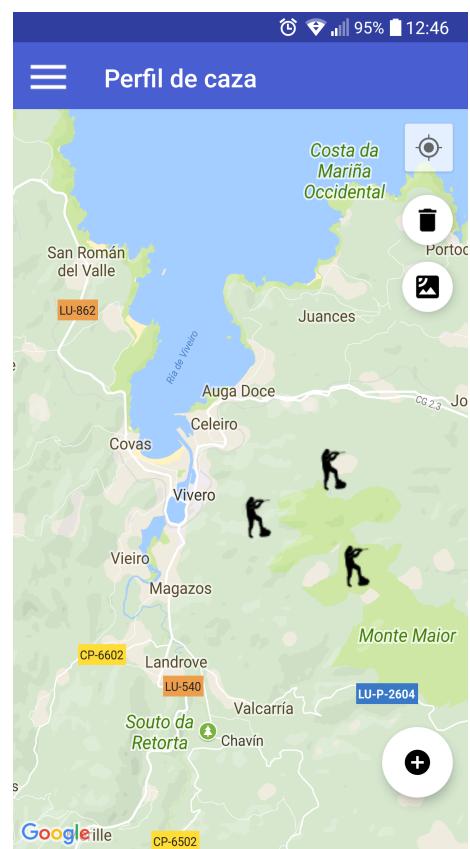


Figura 5.3: PDI caza

## CAPÍTULO 5.

### Seguimiento

5.3 Sprints



Figura 5.4: Guardar PDI



Figura 5.5: Borrar PDI

### 5.3.4. Sprint 4

En este Sprint nos centraremos en las historias de **Iniciar sesión** **Registro** contiene los siguientes casos de uso:

- **R1 Registrarse en la aplicación.**
- **R2 Iniciar sesión en la aplicación.**

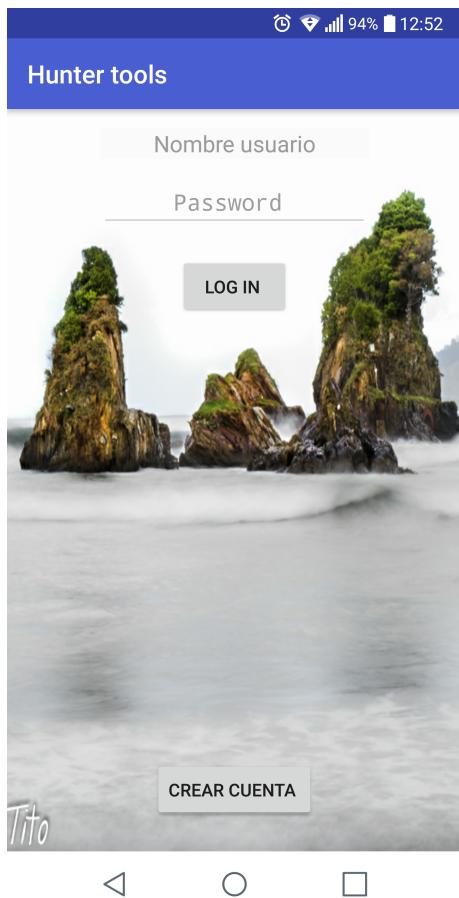


Figura 5.6: Iniciar sesión

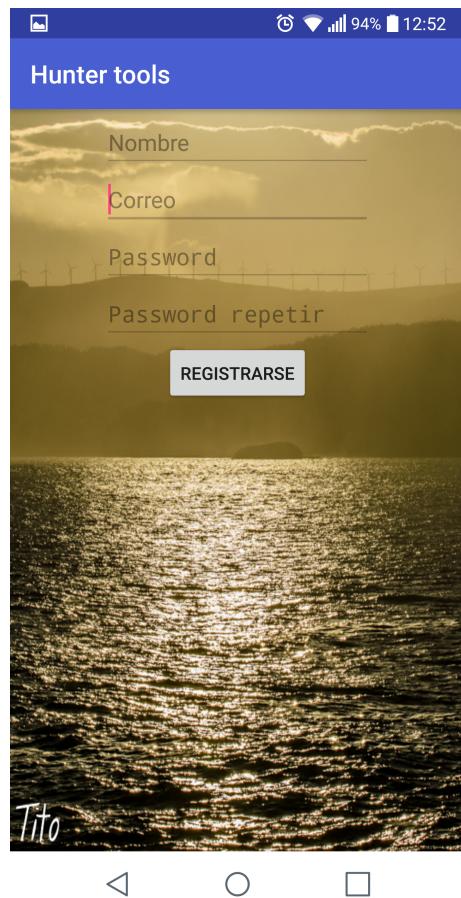


Figura 5.7: Registro del usuario

Además en este Sprint hemos desarrollado un toolbar para gestionar todas las opciones y mejorar la navegación del usuario en la aplicación.

## CAPÍTULO 5.

### Seguimiento

5.3 Sprints

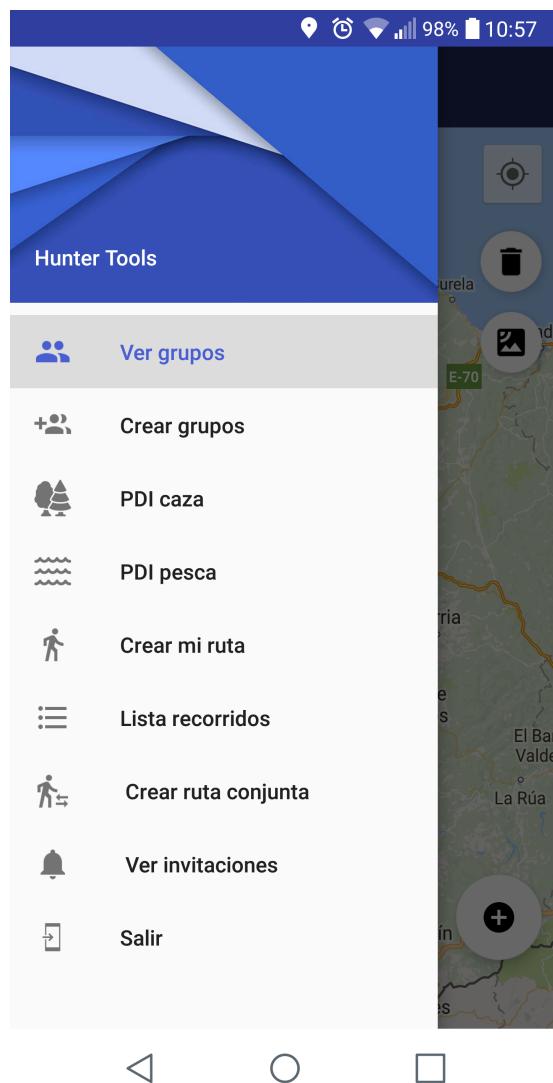


Figura 5.8: Captura del menú de navegación

#### 5.3.5. Sprint 5

Este Sprint se centrará en las historias:

- *Creación de grupos*, contiene los siguientes casos de uso:

- *R-G-1 Crear grupo* Figura 5.9

- **R-G-2 Añadir integrantes** Figura 5.10
- **Eliminar grupos**, que contiene el siguiente caso de uso:
  - **R-G-3 Eliminar integrantes**
- **Visualización de grupos**, contiene los siguientes casos de uso:
  - **R-G-4 Ver grupos** Figura 5.11
  - **R-G-5 Ver integrantes grupo** Figura 5.12

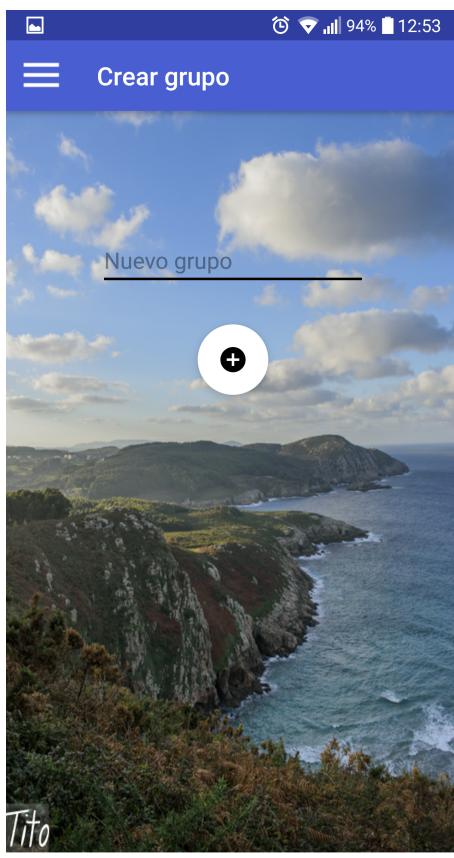


Figura 5.9: Crear grupo

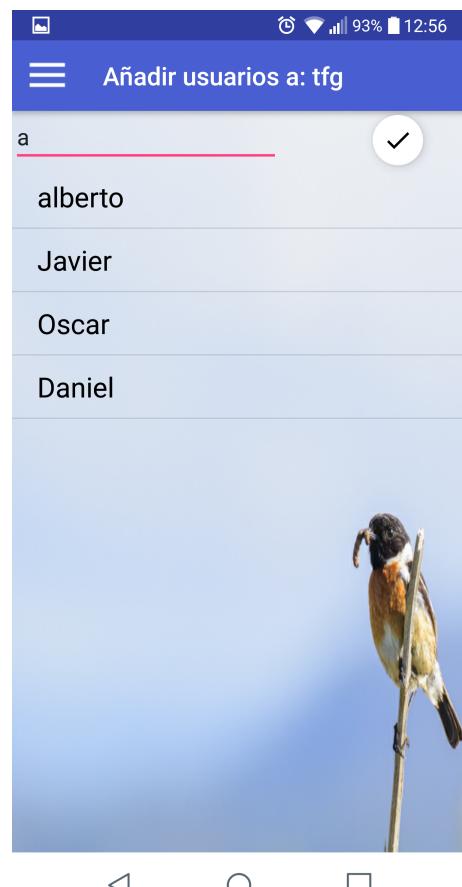


Figura 5.10: Añadir usuarios a grupo

## CAPÍTULO 5.

Seguimiento

5.3 Sprints

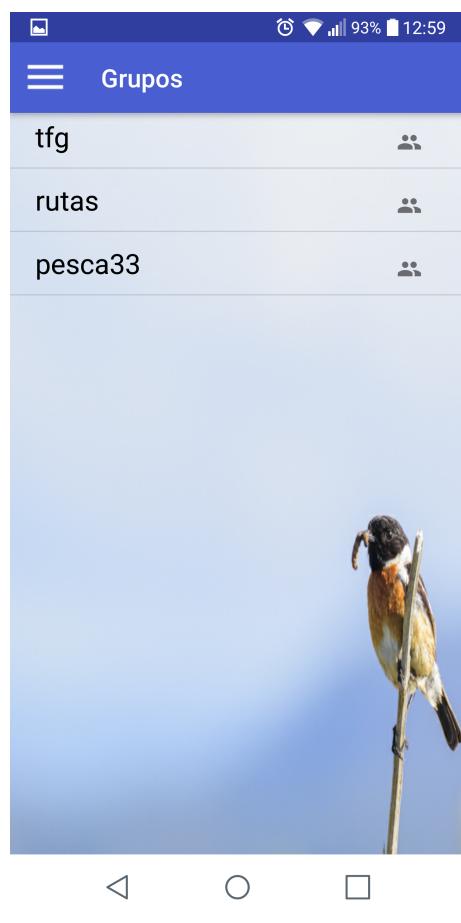


Figura 5.11: Ver grupos del usuario

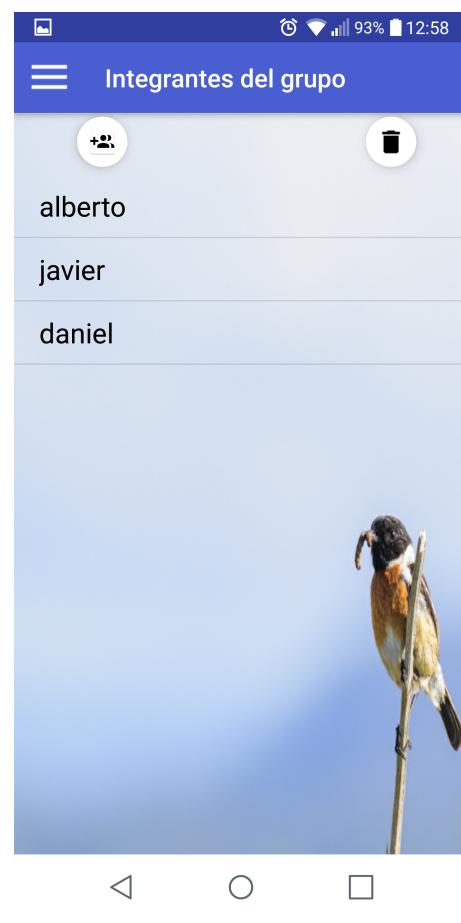


Figura 5.12: Ver integrantes del grupo

### 5.3.6. Sprint 6

Este Sprint se centrará en **Iniciar una ruta individual**.

- Creación de la ruta, contiene los siguientes casos de uso:

- **R-R-1 Crear ruta** Figura 5.13
- **R-R-1.1 Iniciar ruta**
- **R-R-1.2 Parar ruta**
- **R-R-1.3 Guardar ruta**

Figura 5.14 uniendo los catos de uso R-R-1.1, R-R-1.2 y R-R-1.3 .

- Ver las rutas seguidas por el usuario
  - **R-R-3 Listar rutas** Figura 5.17
- Ver una ruta en el mapa
  - **R-R-4 Ver ruta en mapa**
- Eliminar ruta
  - **R-R-5 Eliminar ruta** Figura 5.15

## CAPÍTULO 5.

### Seguimiento

5.3 Sprints

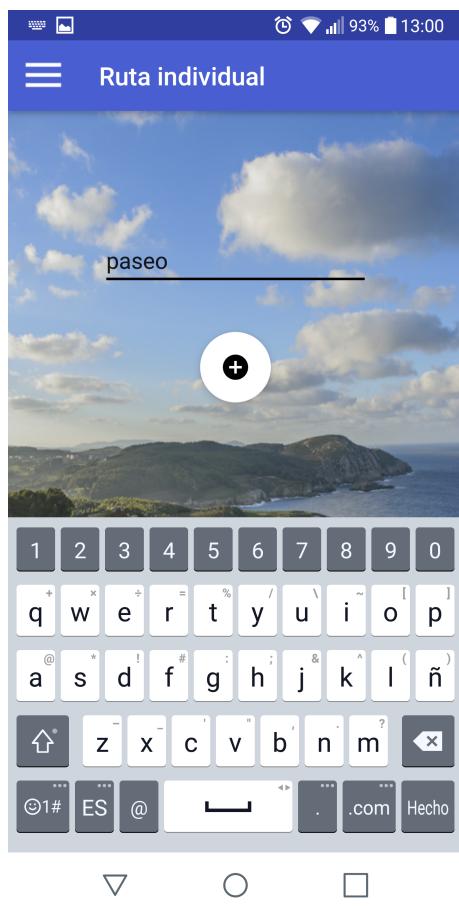


Figura 5.13: Crear ruta

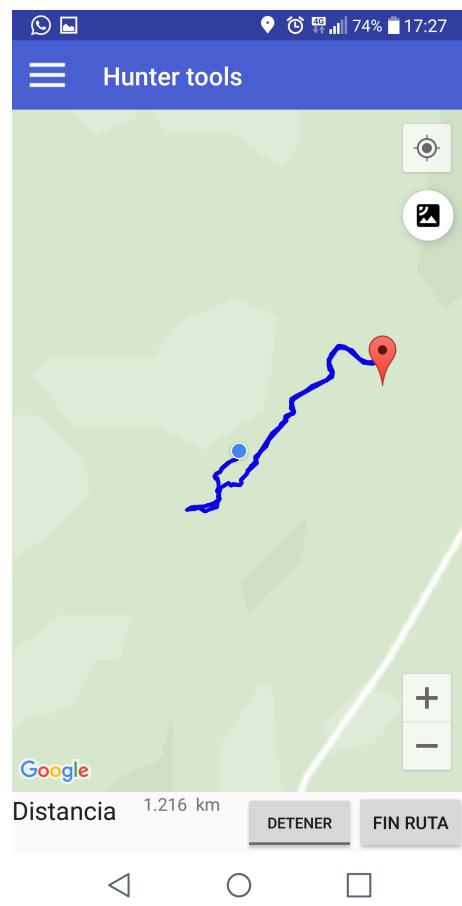


Figura 5.14: Navegación ruta individual

## CAPÍTULO 5.

5.3 Sprints

Seguimiento

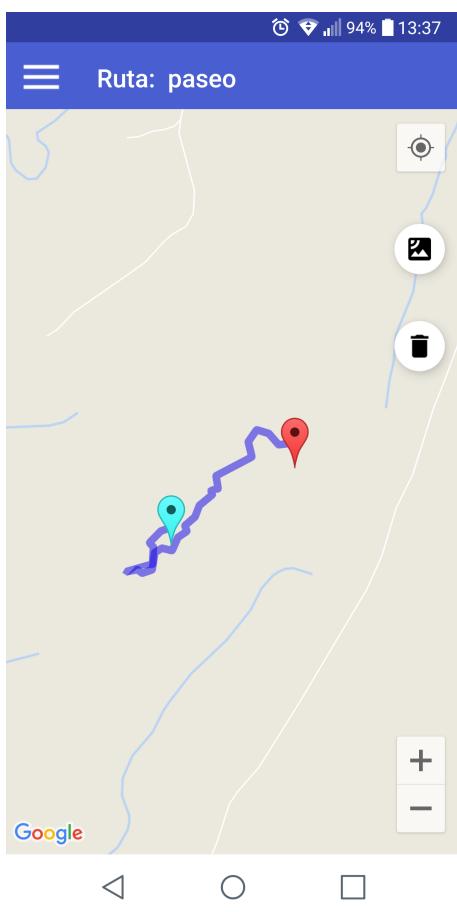


Figura 5.15: Eliminar ruta

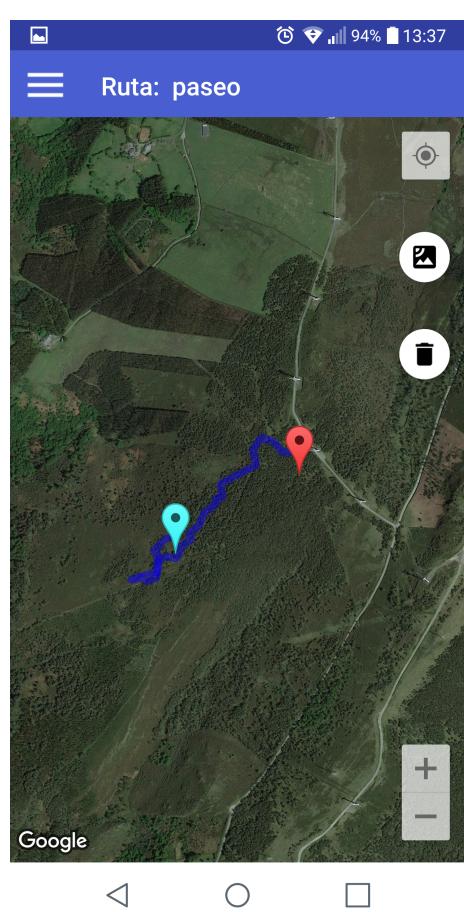


Figura 5.16: Ruta seguida vista satélite

## CAPÍTULO 5.

Seguimiento

5.3 Sprints

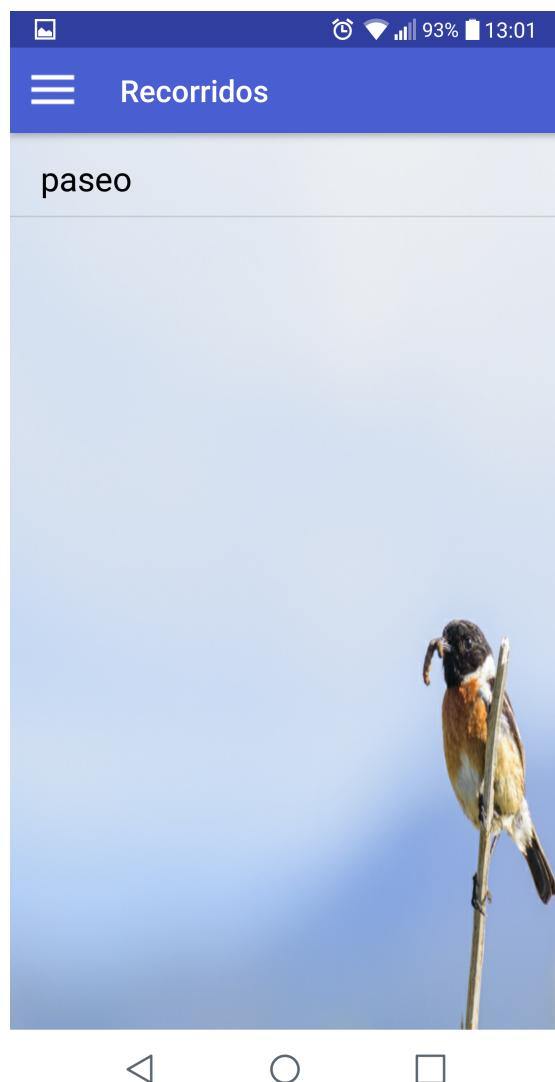


Figura 5.17: Lista de rutas creadas

### 5.3.7. Sprint 7

Este Sprint contiene la historia más compleja de todas, **gestionar una ruta compartida**.

- *R-R-2 Crear ruta compartida*
- *R-R-2.1 Iniciar ruta*
- *R-R-2.2 Parar ruta*
- *R-R-2.3 Finalizar ruta*

### 5.3.8. Sprint 8

Por ultimo en este Sprint se realizaran las pruebas finales, cierre del proyecto y la redacción de la memoria.

# Capítulo 6

## Diseño

En este capítulo se comentará el diseño de la arquitectura general, el modelo de datos y también aspectos más concretos del diseño del servidor y da aplicación móvil.

### 6.1. Esquema general de la arquitectura

La aplicación que estamos desarrollando seguirá la arquitectura en tres capas. Este patrón arquitectónico cliente/servidor se diferencian tres capas, una capa de interface de usuario , una capa de persistencia y una capa intermedia llamada de servicios que permite la llamada de forma remota a la capa modelo(capa que contiene la lógica) por parte del cliente. Este esquema se puede apreciar en la Figura 6.1. Este esquema esta compuesto por:

- **Capa de presentación/cliente:**

Capa que nos proporciona la información relacionada con los servicios que pue-de invocar el cliente. Es la encargada de comunicarse con las otras capas para guardar la información de cada usuario. En si es la capa con la que va a interac-tuar el usuario cada vez trabaje con esta aplicación.

- **Capa intermedia:**

Esta capa es la encargada de enlazar la capa de persistencia con la capa de pre-sentación/cliente. Lo que hace es recoger los datos que provienen de la base de datos, necesarios para satisfacer el servicio invocado y enviárselos al cliente.

- **Capa de persistencia:**

Esta capa es la encargada de almacenar los datos del sistemas en la base de datos,

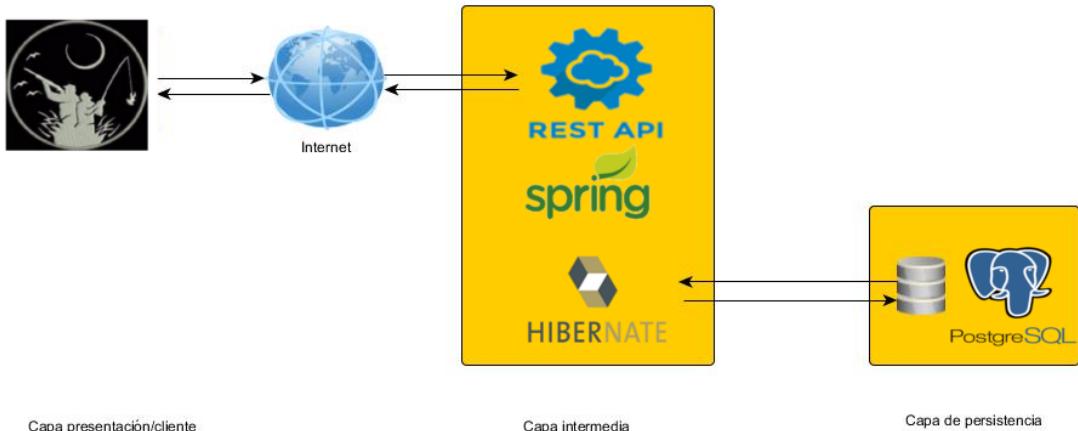


Figura 6.1: Esquema general de la arquitectura del sistema

además contiene todos los mecanismos de acceso a datos necesarios para poder hacer persistentes los datos. Esta capa debe ofrecer una interface que ayude a la comunicación con la capa intermedia, de manera que se abstraiga de la tecnología usada en el sistema de almacenamiento y no cree una dependencia con ella. Esta abstracción permitirá hacer cambios o actualizaciones en la tecnología sin afectar a otras capas con las que pudiera interaccionar en un futuro.

Un vez comentada la arquitectura general del sistema, pasaremos a comentar la capa intermedia un poco más a fondo ya que en ciertas ocasiones, la capa intermedia puede estar compuesta de N-capas(Arquitectura en N-capas). Ésta es una de esas ocasiones.

Los servidores que siguen el modelo Modelo-Vista-Controlador consiguen separar los datos de la aplicación, la lógica de negocio y el envío de información por la red. Ésta separación ayuda al desarrollo de la aplicación tanto a la hora de crear la como a la hora de hacer su mantenimiento ya que marca al desarrollador a colocar el código en una capa concreta.

Los componentes capas que componen al patrón MVC son:

- **Modelo:** Está compuesta por clases que tienen acceso a los datos ofreciendo unos métodos para ser usados de manera sencilla por las capas superiores. Éstos métodos son los encargados de acceder a la base de datos y proporcionar los datos

## CAPÍTULO 6.

Diseño

6.2 Entidad relación

persistentes.

- **Vista:** Esta formada por el interfaz donde se realizan las llamadas entre el servicio web, peticiones HTTP en las que la información va en formato JSON, y la aplicación cliente.
- **Controlador:** Esta capa será la encargada de implementar la lógica del interface llamando a las operaciones que ofrece el modelo y seleccionando la vista asociada a cada petición.

Esta descripción anteriormente reflejada representa a la siguiente Figura 6.2

### 6.2. Entidad relación

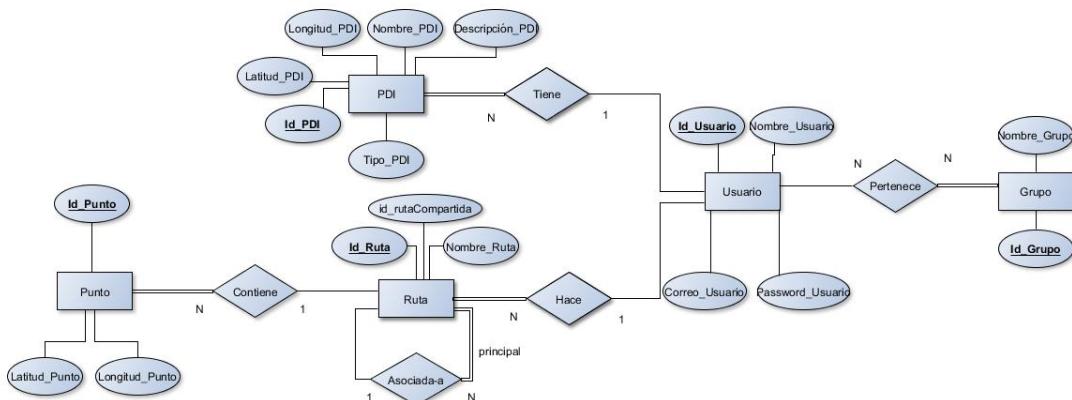


Figura 6.3: Entidad relación

En la Figura 6.3 queda reflejado el modelo entidad-relación de nuestro sistema. A continuación comentaremos el dominio.

La entidad principal sobre la que gira la aplicación es **Usuario**. Este puede crear **Grupos** a los que pasa a pertenecer al ser creados y los cuales desaparecen del sistema una vez que queden sin integrantes automáticamente. El usuario puede crear **PDI(Puntos De Interés)** los cuales son propios y privados de un solo usuario con los atributos que aparecen reflejados en la figura. El usuario también puede realizar **Rutas** que a su vez pueden tener **Puntos** asociados a ellas, es decir, el usuario crea una ruta asociándola a el y la ruta tiene asociada a ella puntos. Un caso especial serían las rutas compartidas

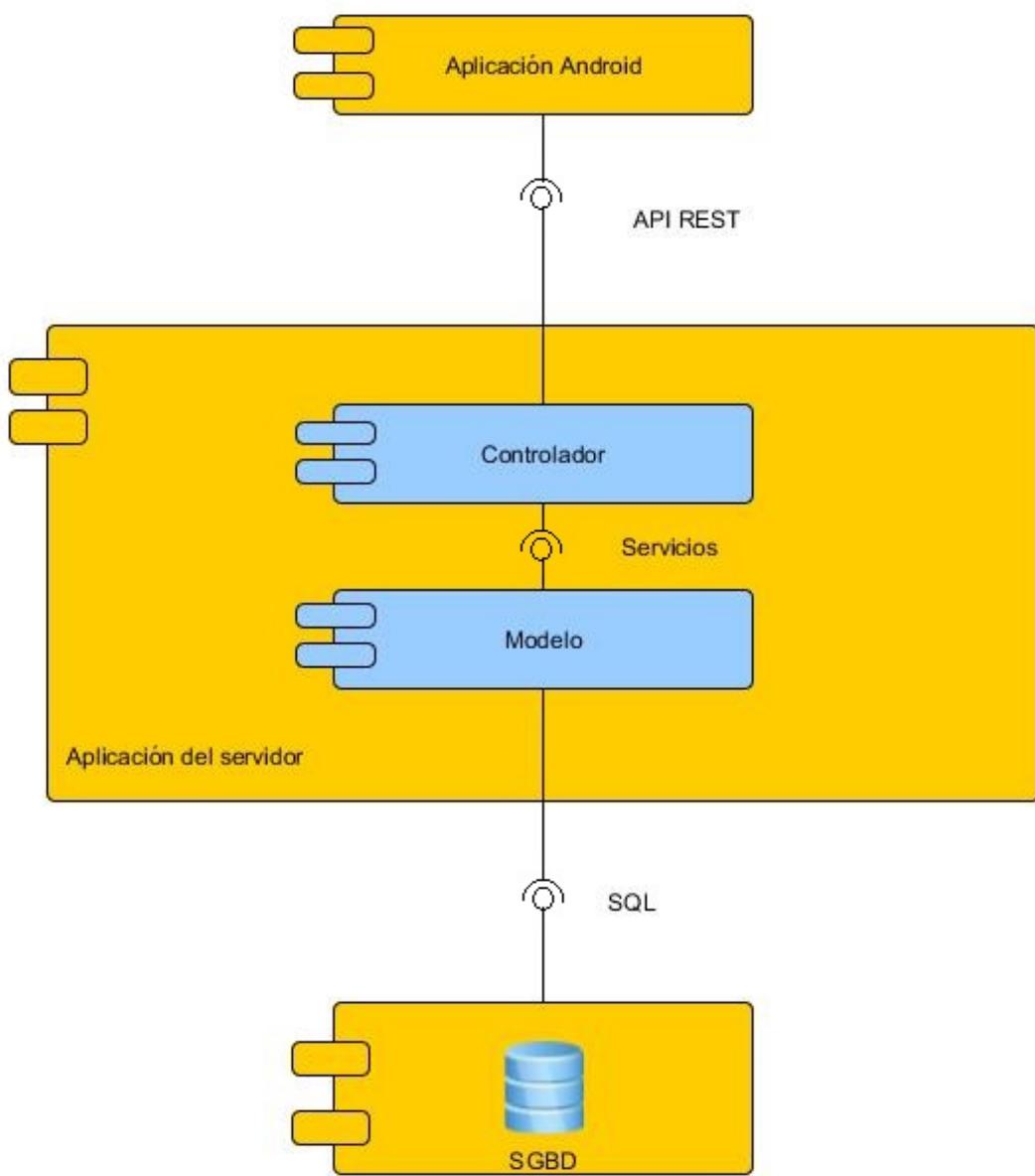


Figura 6.2: Diagrama de componentes del sistema

asociadas a una principal, en las cuales el usuario crea una ruta y después la comparte con otros usuarios. Para quedar esto reflejado en el entidad-relación tenemos la relación *Asociada-a principal*.

## 6.3. Servidor

Para permitir una comunicación entre la aplicación del cliente y la capa de persistencia hemos desarrollado un servidor desplegado en un proveedor de servidores , al que se podrá acceder de manera remota y que permitirá tener acceso a las funcionalidades de la capa persistente. La arquitectura del servidor la podremos ver en la Figura 6.4

La solución mencionada anteriormente será un servidor, en java, que usará Spring ya que facilita la creación de aplicaciones de forma cómoda y rápida.

Durante el desarrollo de este proyecto el servidor ha sido desplegado en un proveedor de servidores virtuales llamado DigitalOcean, ya que ofrece distintos lugares donde poder ubicar lo hemos decidido hacerlo en uno concreto de Alemania para que el ping fuera más cercano y rápido.

### 6.3.1. Servicio web

La comunicación en esta capa se hará mediante una API. Una API describe la forma en que los programas o los sitios webs intercambian datos, cuyo formato de intercambio de datos normalmente es JSON. En este servicio hemos decidido usar una API REST, un tipo de arquitectura de desarrollo web que se apoya totalmente en el estándar HTTP para la obtención de datos. A través de los siguientes peticiones podremos acceder a los distintos recursos.

- Los métodos de acceso indican la acción se queremos realizar sobre los recursos de nuestro sistema. Siguiendo esta linea tenemos el GET para solicitar un recurso pedido. POST para crear el recurso en el sistema y para eliminar recursos usaremos DELETE.
- Dependiendo del método usado se irán cambiando la ruta en la petición HTTP y el contenido de ellas(cuerpo). Un POST tendrá una URL sencilla ya que los datos del objetos para ser creado irán en el cuerpo mientras que el GET y DELE-

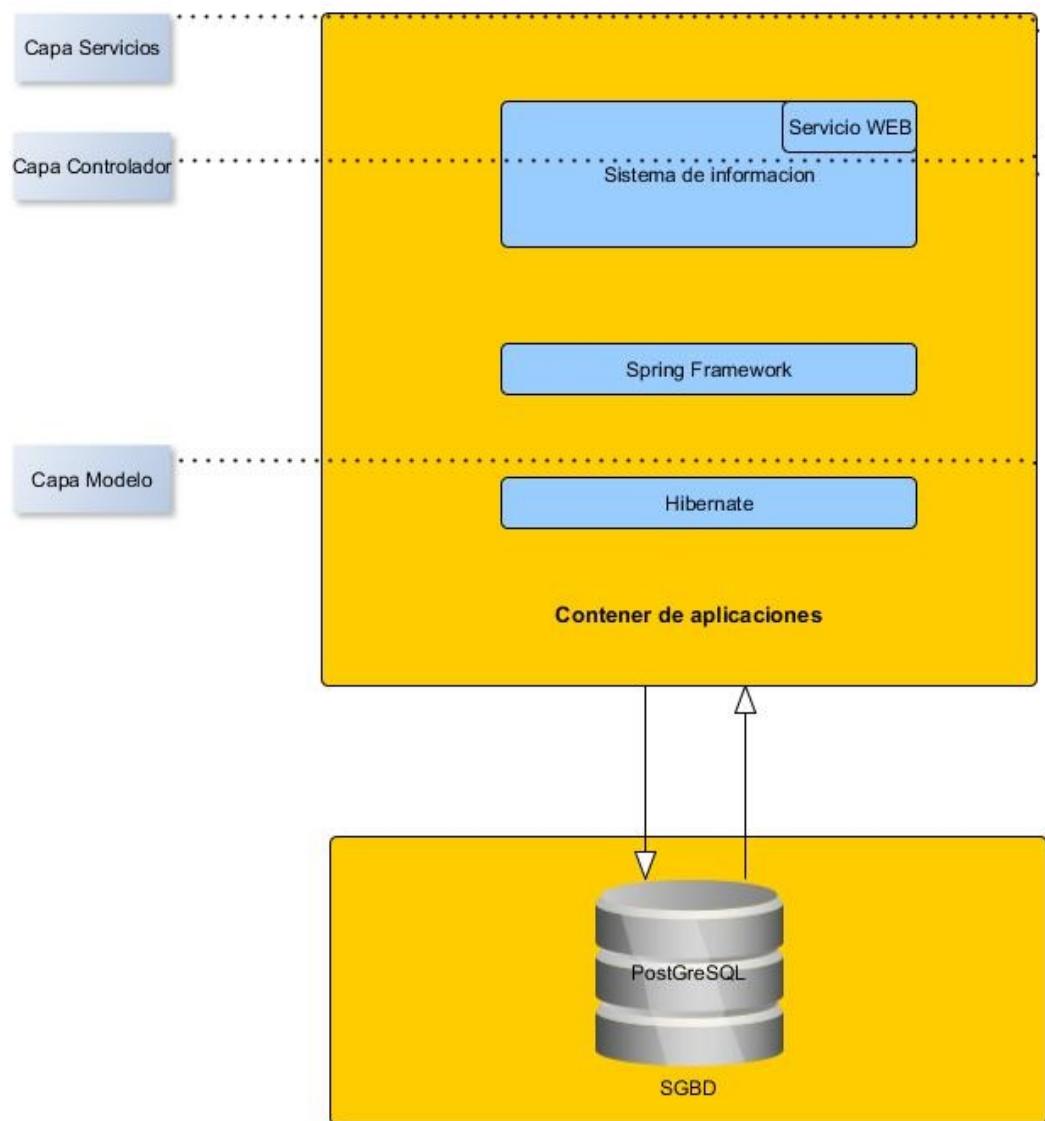


Figura 6.4: Arquitectura del servidor

## CAPÍTULO 6.

Diseño

6.3 Servidor

TE la tendrán de la forma `/usuario/idusuario` para obtener un objeto concreto o eliminarlo.

### 6.3.2. Organizacion dos paquetes

A aplicación del servidor sigue un arquetipo en 5 paquetes distintos de clases Java y uno para los test:

**java**

- **es.udc.fi.dc.config** Contiene las clases Java de configuración de Spring.
- **es.udc.fi.dc.model** Contiene todos los modelos de datos que estarán almacenados en la base de datos.
- **es.udc.fi.dc.daos** Contiene los interfaces (JpaRepository) que acceden a los datos del sistema.
- **es.udc.fi.dc.controller** Contiene as clases relacionadas con las peticiones remotas.
- **es.udc.fi.dc.services** Contiene tanto los interfaces de los servicios como la implementación de los mismos.

**test**

**es.udc.fi.dc.test** Contiene las clases que realizan los test.

### 6.3.3. Transmisión de la información

Como se mencionó anteriormente para el servicio web usaremos la API REST, esta necesita un lenguaje de intercambio para la transmisión de información. El formato que seguiremos para la transmisión será el JSON y como parseador Jackson. JSON, siglas JavaScript Object Notation, es un formato estándar de transmisión de la información muy cómodo de usar que emplea pares de clave-valor. Ejemplo de Json en la Figura 6.5

```

1  {
2      "idusuario": 2,
3      "nombre": "alberto",
4      "correo": "alberto@udc.es",
5      "token": "dQuoL9K4zUY:APA91bER1EbPGpnufqQyDtSESPgHeDEn0-crXnGfGD6evwI
6          YP3kPFg662SX-PpKRr-1THUwMKy3DSIW-oRjuSzgOKS0XgRDTQNkbwZSm1qkQcAPmzb4C0t10jXupxHR7yAHWSKZsFIws"
7
}

```

Figura 6.5: JSON

#### 6.3.4. Gestión de las clases persistentes

Para gestionar las clases persistentes de nuestro aplicación usaremos el patrón de diseño basado en DAO(Data Access Object).

Un DAO define un interfaz que contiene conjunto de operaciones de persistencia y a su vez una implementacion permitiendo la gestión de las entidades en la base de datos. Es decir oculta la gestión de la base de datos y a su vez la tecnología que usamos en ella, dotando a cada clase persistente de un DAO asociado a ella. En éste proyecto hemos usado Spring Data JPA que nos proporciona una interfaz para la gestión de los objetos del dominio sin tener que escribir nosotros la implementacion de los métodos. Esto nos permite ganar agilidad a la hora de crear los DAOs ya que permite extender esta interfaz a nuestra clase DAO proporcionando todos los métodos CRUD, métodos para modificar o eliminar objetos de ese tipo. Éste interfaz se llama JpaRepository.

Otro motivo por el cual usamos JpaRepository es que permite extender la creación de una buena seria de métodos de búsqueda por el nombre de los atributos de nuestras clases persistentes simplemente definiendo los como un método de nuestro interfaz del DAO.

```

public interface UsuarioRepository
    extends JpaRepository<Usuario, Long> {

    public Usuario findByCorreo(String correo);

    public Usuario findByNombre(String nombre);

    public List<Usuario> findByNombreContaining
        (String nombre);
}

```

```
    @Override
    public <S extends Usuario> S save(S usuario);

    @Override
    public void delete(Long idUsuario);

    @Override
    public boolean exists(Long idUsuario);

    @Override
    public <S extends Usuario> S saveAndFlush(S usuario);

    @Override
    public Usuario findOne(Long idUsuario);
}
```

## 6.4. Aplicación Móvil

La capa de presentación será accesible por el usuario a través de una aplicación móvil desarrollada en Android. Los aspectos más relevantes serán expuestos a continuación.

### 6.4.1. Servicios

- **Google Maps API.** Es un servicio web proporcionado por google que nos permite usar los mapas en nuestras aplicaciones y también conocer la ubicación del usuario en todo momento. Esta ubicación la marca con un punto azul pero no suministra coordenadas(latitud y longitud).
- **Google Location.** Es un servicio de google que nos suministra las coordinadas del usuario, según varia la posición ciertos metros o cada cierto tiempo.
- **RestSystemService.** Este punto sería el que ejecuta nuestro propio servidor para guardar o devolver los datos de los usuario, puntos de interés, rutas o grupos del usuario.
- **Firebase Cloud Messaging** Firebase Cloud Messaging (FCM) es una solución de mensajería multiplataforma que te permite enviar mensajes de forma segura y

gratuita. En este caso lo hemos utilizado para enviar notificaciones push cuando se inicia una ruta compartida.

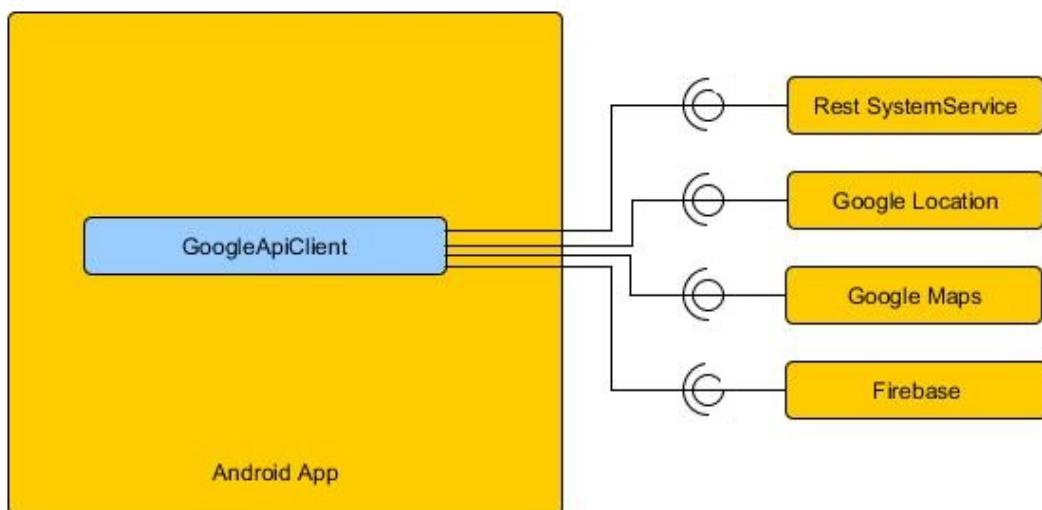


Figura 6.6: Servicios de la aplicación móvil

#### 6.4.2. Organización de los paquetes

La organización seguida en la aplicación móvil es la de agrupar las clases por funcionalidades comunes.

- **com.example.alberto.hunter-android.activities**, contiene todas las actividades.
- **com.example.alberto.hunter-android.adapter**, contiene los adaptadores.
- **com.example.alberto.hunter-android.model**, contiene todos los modelos de datos.
- **com.example.alberto.hunter-android.utils**, contiene las clases auxiliares.

Con esta organización por funcionalidades comunes creamos un proyecto claro y organizado lógicamente.

# Capítulo 7

## Implementación

### 7.1. Implementación

En este capítulo expondremos la implementacion tanto del servidor como de la aplicación móvil.

#### 7.1.1. Servidor

En capítulos anteriores ya comentamos la estructura de paquetes seguida para desarrollar el servidor, en este hablaremos de JpaRepository.

JpaRepository es un repositorio que nos ofrece métodos genéricos de gestión de clases persistentes como también métodos mas concreto que nos permiten realizar operaciones complejas abstrayendones de su implementacion.

Ademas este repositorio se adapta a la clase con la que va a trabajar.

```
public interface UsuarioRepository  
extends JpaRepository<Usuario , Long> {  
}
```

Como se puede ver en la figura anterior, este interfaz importa la clase Usuario accediendo a todos sus atributos y generando una lista de métodos para estos atributos concretos como podemos ver en la siguiente.

```
public interface UsuarioRepository  
extends JpaRepository<Usuario, Long> {  
  
    public Usuario findByCorreo(String correo);  
  
    public Usuario findByNombre(String nombre);  
  
    public List<Usuario> findByNombreContaining  
        (String nombre);  
  
    @Override  
    public <S extends Usuario> S save(S usuario);  
  
    @Override  
    public void delete(Long idUsuario);  
  
    @Override  
    public boolean exists(Long idUsuario);  
  
    @Override  
    public <S extends Usuario> S saveAndFlush(S usuario);  
  
    @Override  
    public Usuario findOne(Long idUsuario);  
}
```

## CAPÍTULO 7.

### Implementación

### 7.1 Implementación

#### 7.1.2. Aplicación móvil Android

En este capítulo comentaremos aspectos concreto de la implementación de la aplicación móvil.

##### Mapas

Para la creación de rutas tanto individuales como compartidas como para crear PDI el usuario necesita conocer las coordenadas de los puntos por lo que trascurre su ruta. Para ello necesitamos los mapas de Google Maps y métodos de sus APIs.

```
compile 'com.google.android.gms:play-services-maps:10.2.0'
```

Con la dependencia de la figura anterior permitimos a nuestra aplicación que use los servicios de Google Maps.

Para marcar un punto en el mapa y que este quede visible en el mapa necesitamos implementar un método que capture los clic en el mapa y que nos devuelva las coordenadas del punto marcado.

```
mMap.setMyLocationEnabled(true);
mMap.getUiSettings().setCompassEnabled(true);
mMap.setOnMapClickListener(new GoogleMap
    .OnMapClickListener() {
    public void onMapClick(LatLng point) {
        mMap.clear();
        poilongitud = point.longitude;
        poilatitud = point.latitude;
        LatLng Yo = new LatLng(poilatitud, poilongitud);
        Marker mensaje =
        mMap.addMarker(new MarkerOptions()
            .position(Yo)
            .title("Guardar este punto?"));
        mensaje.showInfoWindow();
        VerTodosPois();
```

Con el fragmento de código de la figura anterior se capturaría ese clic y aparecería el Marker común de todos los mapas de Google Maps acompañado del mensaje "Guardar este punto?". En nuestro proyecto personalizamos los Marker de modo que

cuando guardamos ese punto pase a representarse con icono de un pescador o de un cazador dependiendo del PDI que estuviéramos guardando. Para ello usamos el siguiente fragmento de código.

```
protected Marker createMarkerPesca(double
        latitude, Double longitude, String nombre,
        String descripcion) {
    return mMap.addMarker(new MarkerOptions()
            .position(new LatLng(latitude,
            .anchor(0.5f, 0.5f)
            .title(nombre).snippet(descripcion)
            .icon(BitmapDescriptorFactory
            .fromResource(R.drawable.pescador)));
}
```

Y así es como quedaría en la Figura 7.1.2

## Localización

Para la creación de ruta necesitamos una método que nos proporcione las coordenadas(latitud y longitud) de los puntos por los que trascurre el usuario en la ruta. Para ellos necesitamos la siguiente dependencia.

```
compile 'com.google.android.gms:play-services-location:10.2.0'
```

Una vez añadida esta dependencia necesitamos un método que nos proporciones las coordenadas concretas, para ellos usaremos el siguiente fragmento de código.

```
mlocManager.requestLocationUpdates(LocationManager
    .GPS_PROVIDER15, 0,(LocationListener) Local);
```

El método ofrece el par de coordenadas cuando el usuario se mueve X metros o bien por un intervalo de tiempo en segundos.

Como se puede observar en la figura anterior en nuestro proyecto indicamos que los segundos que deberían transcurrir para devolver una coordenadas sería de 15. Cuando nosotros estamos realizando la ruta en ocasiones el GPS pierde precisión y sitúa al usuario en punto un tanto lejano, lo cual es imposible ya que no se puede mover tan rápido. Este error del GPS lo hemos resuelto de la siguiente manera.

## CAPÍTULO 7.

### Implementación

#### 7.1 Implementación



Figura 7.1: Marker antes de guardar el PDI

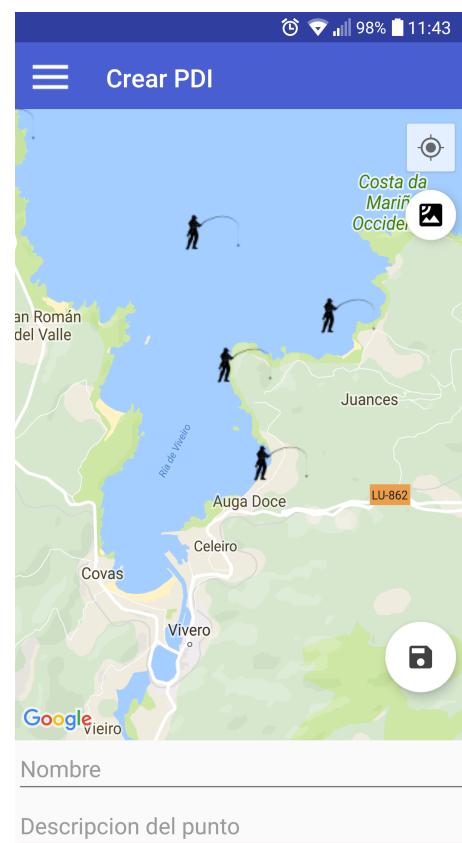


Figura 7.2: Marker después

```
iniTramo = finTramo;
finTramo = new LatLng(latitud, longitud);
Location location1 = new Location("localizacion_1");
location1.setLatitude(iniTramo.latitude); //latitud
location1.setLongitude(iniTramo.longitude); //longitud
Location location2 = new Location("localizacion_2");
location2.setLatitude(finTramo.latitude); //latitud
location2.setLongitude(finTramo.longitude); //longitud
double distance = location1.distanceTo(location2);
```

En este código lo que hacemos es calcular la distancia entre dos puntos consecutivos. Usamos un método que pertenece a la API, el cual necesita un par de coordenadas. El dato que devuelve viene dado en metros y viene dado tiene en cuenta la curvatura de la tierra para calcularlo. Si esta distancia es superior a 15 metros desechamos ese punto.

## CAPÍTULO 7.

### Implementación

#### 7.1 Implementación

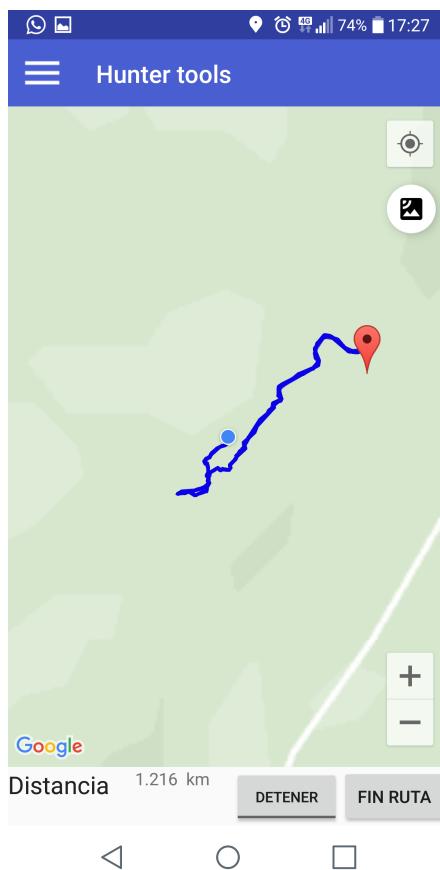


Figura 7.3: Visualización de la ruta mientras se realiza

### Firebase

Cuando el usuario inicia una ruta compartida el sistema avisa al resto de integrantes de grupo de que acaban de ser invitados a ella, esta acción la realizamos mediante las Notificaciones Push con Firebase. Para ello tenemos que empezar añadiendo las dependencias siguientes.

```
compile 'com.google.firebaseio:firebase-core:10.2.0'  
compile 'com.google.firebaseio:firebase-messaging:10.2.0'
```

Del lado del servidor enviamos una notificación con una serie de campos necesarios para identificar la ruta a un usuario concreto. Este usuario lo identificamos por un token que almacenamos en la base de dato, este token es característico de cada móvil.

Para que nuestra aplicación pueda recibir y entender esta notificación necesitaremos el siguiente fragmento de código.

```
@Override  
public void onMessageReceived(RemoteMessage remoteMessage) {  
    Map<String , String> data = remoteMessage.getData();  
    titulo= data.get("titulo");  
    nombreGrupo= data.get("nombreGrupo");  
    accion= data.get("accion");  
    idRuta= data.get("idRuta");  
    verAccionString ();  
    EventBus.getDefault().post(remoteMessage  
        .getData().toString());  
}
```

Este método pasearía el JSON que envía el servidor y guardaría los datos necesario en el móvil. En la siguiente captura veríamos la notificación en el móvil.

## CAPÍTULO 7.

### Implementación

#### 7.1 Implementación

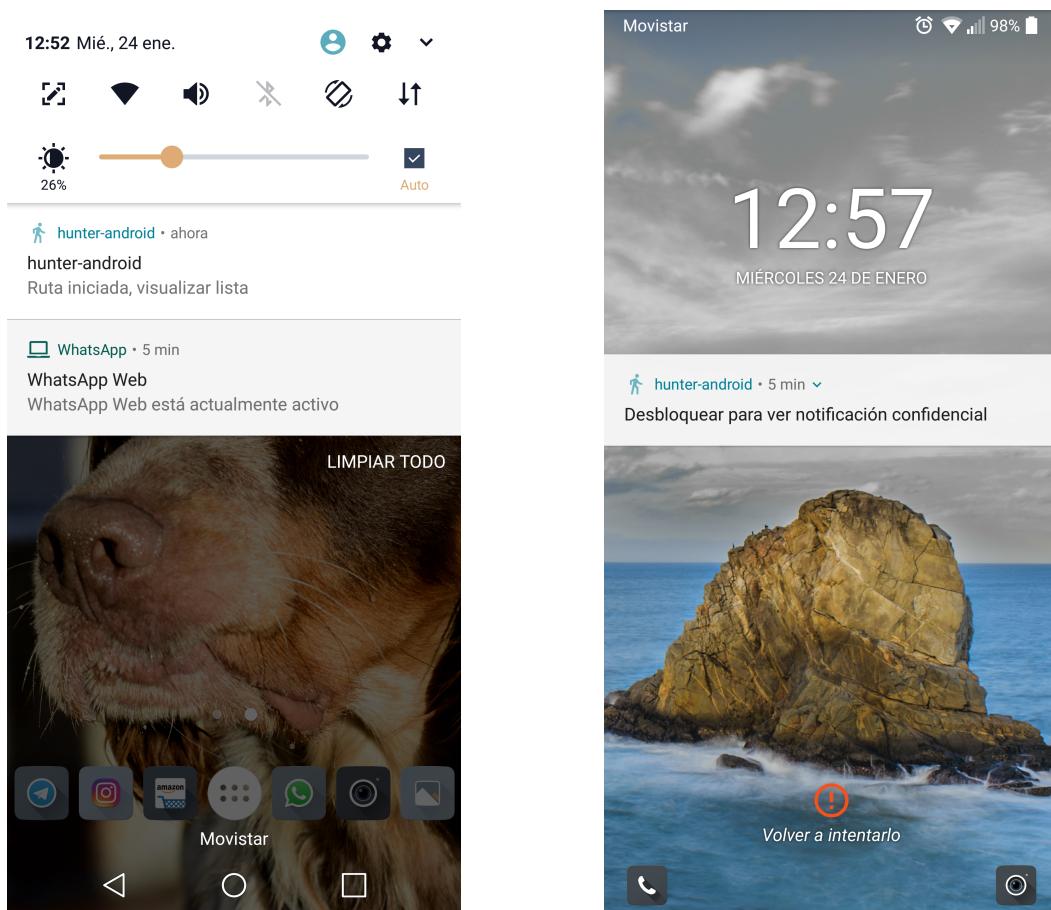


Figura 7.4: Notificación push

## 7.2. Pruebas

Las pruebas son un tema muy importante a tener en cuenta en cualquier proyecto de software. Nos permiten conocer ciertos aspectos que fallan en el sistema de manera objetiva y conocer ciertos riesgos que se nos pasaron por alto en la implementación. Dado que usamos la metodología Scrum y como describimos en el capítulo de seguimiento al final de cada Sprint se harán las pruebas para esas historias de usuario.

### 7.2.1. Pruebas de unidad

Las pruebas de unidad se encargan de comprobar el buen funcionamiento de partes de código. Esta comprobación se realiza normalmente a nivel de clase asegurándonos que el funcionamiento es el adecuado.

En nuestro caso las pruebas de unidad se realizaron en el servidor ayudándonos del framework de pruebas JUnit. Como ya se comentó JUnit es una tecnología que ayuda a la ejecución de pruebas integrado en nuestro Eclipse Java EE IDE para la comprobación del funcionamiento de métodos o clases.

Como también se usó el framework Spring para el desarrollo este también fue empleado para los test ya que ayuda a la inyección de dependencias y otras gestiones de las transacciones.

```
@RunWith(SpringJUnit4ClassRunner.class)
@WebAppConfiguration
@Profile("test")
@ContextConfiguration("classpath:root-context.xml")
public class UsuarioServiceTest {

    @Autowired
    private UsuarioService usuarioService;

    @Test
    public void testprueba() {
```

### 7.2.2. Pruebas de integración y aceptación

Las pruebas de integración entre los componentes del sistema y las de aceptación se realizaron de forma manual. En ellas se comprobaba el funcionamiento y la res-

## CAPÍTULO 7.

### *Implementación*

### *7.2 Pruebas*

---

puesta antes las acciones realizadas.

Como el servidor estaba desplegado en un servidor de aplicaciones las pruebas se podían realizar de 2 maneras:

- Mediante el emulador propio de Android.

Esta opción fue la utilizada para depurar la aplicación en los primeros Sprint ya que era más cómodo a la hora realizar las pruebas usar el teclado.

- Mediante un móvil en el cual se instalaba nuestra aplicación. En cambio esta opción fue la más utilizada en los últimos Sprints ya que requerían unas pruebas más reales en lugares abiertos, ya que se perseguía la comprobación de la precisión del GPS en casos reales de uso. Esto fue clave para mejora de la creación de rutas.



## Capítulo 8

# Conclusiones y trabajo futuro

### 8.1. Trabajo realizado

Una vez finalizado este Proyecto de Fin de Grado tenemos una aplicación móvil en Android que cumple todos los objetivos marcados al inicio del proyecto y en especial de esta memoria. La aplicación permitirá al usuario gestionar sus grupos, gestionar sus puntos de interés y guardar sus rutas tanto las que hace de manera individual como las que hace de manera conjunta. Esto último lo hace gracias al sistema de localización del GPS.

A continuación se muestran las principales características del producto construido:

- Registrarse para poder disfrutar de las funcionalidades que ofrecemos y llevar un seguimiento de sus actuaciones en el campo.
- Guardar puntos estratégicos en el mapa acompañados de un nombre clave y una breve descripción. Esto nos ayudará a recordar puntos para futuras aventuras.
- Crear grupos de compañeros y poder añadirlos para compartir rutas.
- Guardar las rutas seguidas en nuestras aventuras de pesca y de caza. Como también la posibilidad de rememorar esas rutas al poder revisarlas gracias a nuestras lista con las rutas seguidas.
- Y por último la posibilidad de realizar rutas conjuntas con un grupo de amigos que nosotros queramos y así compartir nuestra ubicación en todo momento. Esto

nos ayudará en la pesca ya que al conocer la ubicación del resto de integrantes del grupo podríamos socorrerlo si algo le pasa en un sitio de difícil acceso. Como también por tema de seguridad en una jornada de caza ya que si estamos cerca de otro usuario lo veríamos.

## 8.2. Trabajo futuro

La aplicación cumple con los objetivos marcados pero como todo proyecto software puede ser ampliado y mejorado. Una vez finalizado este proyecto, se podrían añadir nuevas funcionalidades:

- Añadir nuevos tipos de PDIs como es el caso de fotografía. Ya que tiene varias semejanzas con la caza y la pesca por los lugares donde se realiza sería una funcionalidad interesante.
- Como toda actividades que se realiza al aire libre esta condicionada para bien o para mal por condiciones meteorológicas, se podrían usar los servicios de OpenWeatherMap. Esto nos ayudaría a planear mejor nuestras jornadas de pesca, caza o fotografía.
- Otro punto interesante también sería poder añadir a cada PDI una foto asociada a el lo que ayudaría a acordarse mejor del lugar y ubicarse con precisión.

# Índice de Figuras

2.1. Entorno de trabajo Eclipse . . . . .	12
2.2. Captura de pantalla realizando app debug . . . . .	13
2.3. Emulador de Android con mi aplicación . . . . .	15
3.1. Metodología Scrum . . . . .	19
3.2. Parte metodología Scrum, Product Backlog . . . . .	20
3.3. Parte metodología Scrum, Sprint Planning . . . . .	20
3.4. Parte metodología Scrum, Sprint Backlog . . . . .	21
3.5. Parte metodología Scrum, Daily Scrum . . . . .	21
4.1. Casos de uso del actor Usuario No Autenticado . . . . .	25
4.2. Casos de uso de gestión de puntos de interés . . . . .	26
4.3. Casos de uso de gestión de grupos de usuarios . . . . .	27
4.4. Casos de uso de gestión de rutas . . . . .	29
4.5. Identificación y clasificación de riesgos del proyecto . . . . .	29
4.6. Iniciar sesión . . . . .	31
4.7. Registrar usuario . . . . .	31
4.8. Crear grupo . . . . .	32
4.9. Añadir usuarios a grupo . . . . .	32
4.10. Listar grupos . . . . .	33
4.11. Opciones generales . . . . .	33
4.12. Crear PDI . . . . .	34
4.13. Visualizar PDIs . . . . .	34

---

*ÍNDICE DE FIGURAS**ÍNDICE DE FIGURAS*

---

4.14. Ruta individual . . . . .	35
4.15. Ruta compartida . . . . .	35
5.1. Costes asociados a este proyecto . . . . .	38
5.2. PDI pesca . . . . .	40
5.3. PDI caza . . . . .	40
5.4. Guardar PDI . . . . .	41
5.5. Borrar PDI . . . . .	41
5.6. Iniciar sesión . . . . .	42
5.7. Registro del usuario . . . . .	42
5.8. Captura del menú de navegación . . . . .	43
5.9. Crear grupo . . . . .	44
5.10. Añadir usuarios a grupo . . . . .	44
5.11. Ver grupos del usuario . . . . .	45
5.12. Ver integrantes del grupo . . . . .	45
5.13. Crear ruta . . . . .	47
5.14. Navegación ruta individual . . . . .	47
5.15. Eliminar ruta . . . . .	48
5.16. Ruta seguida vista satélite . . . . .	48
5.17. Lista de rutas creadas . . . . .	49
6.1. Esquema general de la arquitectura del sistema . . . . .	52
6.3. Entidad relación . . . . .	53
6.2. Diagrama de componentes del sistema . . . . .	54
6.4. Arquitectura del servidor . . . . .	56
6.5. JSON . . . . .	58
6.6. Servicios de la aplicación móvil . . . . .	60
7.1. Marker antes de guardar el PDI . . . . .	65
7.2. Marker después . . . . .	65
7.3. Visualización de la ruta mientras se realiza . . . . .	67
7.4. Notificación push . . . . .	69

# **Apéndice A**

## **Glosario**



## **Apéndice B**

### **Bibliografía**