

Universidade de Vigo

ESCOLA SUPERIOR DE ENXEÑARÍA INFORMÁTICA

Memoria do Traballo de Fin de Grao que presenta

D. Jorge Alcalde Piñeiro

para a obtención do Título de Graduado en Enxeñaría Informática

Gestión web de un gimnasio



Julio, 2024

Traballo de Fin de Grao Nº: EI 23/24-19

Titor/a: Daniel González Peña

Área de coñecemento: Linguaxes e Sistemas Informáticos

Departamento: Informática

Agradecimientos

A mi madre y a mi padre por ayudarme y apoyarme, permitirme estudiar y viajar.

Gracias a mi abuela por cuidarme y criarme y pasar tanto tiempo conmigo ayudándome a crecer hasta convertirme en la persona que soy hoy.

Gracias a mi mejor amigo y a mi pareja por escuchar mis problemas.

Gracias a todas las personas que aportaron en mi crecimiento y en que sea lo que soy hoy en día.

Identificación del proyecto

Fecha: Julio, 2024.

Traballo de Fin de Grao Nº: El 23/24-19.

Título: Gestión web de un gimnasio.

Titor/a: Daniel González Peña.

Cotutor/a: Alba Nogueira Rodríguez.

Área de coñecemento: Linguaxes e Sistemas Informáticos.

Departamento: Informática.

Índice de contenidos

Identificación del proyecto	4
Departamento: Informática.....	4
1. Introducción	7
2. Objetivos	7
3. Resumen de la solución propuesta	7
3.1. Solución propuesta.....	7
3.2 Metodología empleada	9
4. Planificación y seguimiento	10
4.1 Planificación inicial	10
4.2 Seguimiento.....	11
5. Arquitectura	13
5.1 Front-End.....	13
5.2 Back-End	15
6. Tecnologías e integración de productos de terceros.....	16
6.1 Tecnologías	16
6.2. Herramientas.....	17
6.3 Librerías	17
7. Especificación y análisis de requisitos	18
8. Diseño del software.....	21
8.1. Vista estática	21
8.2. Vista dinámica	24
9. Gestión de datos e información	24
10. Pruebas.....	27
11.Manual de usuario	32
11.1 Requisitos mínimos	32
11.2 Instalación	32
11.3 Funcionamiento	33
12. Principales aportaciones	40
13. Conclusiones.....	41
14. Vías de trabajo futuro.....	42
15. Referencias	43

Índice de ilustraciones

Ilustración 1: diagrama de alto nivel de la solución	8
Ilustración 2: diagrama de Gantt inicial.....	11
Ilustración 3: diagrama de Gantt final	12
Ilustración 4: arquitectura cliente-servidor	13
Ilustración 5: arquitectura Front-End	14
Ilustración 6: arquitectura Back-End	15
Ilustración 7: estructura de archivos	21
Ilustración 8: diagrama de clases del Back-End.....	22
Ilustración 9: diagrama de clases del Front-End.....	23
Ilustración 10: diagrama de secuencia del sistema	24
Ilustración 11: modelo entidad/relación extendido.....	25
Ilustración 12: sección de inicio	34
Ilustración 13: formulario de inicio de sesión	34
Ilustración 14: formulario de registro.....	35
Ilustración 15: página de inicio de administrador	35
Ilustración 16: página de gestión de usuarios.....	35
Ilustración 17: página de gestión de clientes	36
Ilustración 18: página de gestión de clases propias	36
Ilustración 19: página de gestión de clases gestionadas.....	37
Ilustración 20: página de gestión de sesiones de clases propias	37
Ilustración 21: página de gestión de sesiones de clase gestionada	38
Ilustración 22: página de gestión de clientes inscritos.....	38
Ilustración 23: página de inicio de clientes	38
Ilustración 24: página de búsqueda de clases.....	39
Ilustración 25: página de gestión de sesiones como clientes.....	39
Ilustración 26: página de clases inscritas	40

Índice de tablas

Tabla 1: planificación inicial.....	11
Tabla 2: planificación final	12
Tabla 3: API REST del Back-End.....	27

1. Introducción

En la era digital actual, la tecnología se ha integrado de manera significativa en diversos aspectos de la vida cotidiana, incluyendo la gestión de actividades y de las diferentes clases y eventos a los que asistimos.

La digitalización también alcanzó los gimnasios, abarcando la gestión de los accesos, las inscripciones y el manejo de las diferentes actividades y recursos que ofrece un gimnasio. El problema reside en que, con el avance de los años, las aplicaciones que en un principio fueron pequeñas e intuitivas, acabaron siendo grandes aplicaciones cuyo tamaño y cantidad tan diversa de funcionalidades termina por convertirlas en complicadas de entender y, muchas veces, hasta excedentes para el usuario. Estas presentan una alta curva de aprendizaje. A su vez, la gran cantidad de funcionalidades hacen que para un usuario la elección de qué aplicación usar sea muchas veces abrumadora ante la inmensa cantidad de opciones.

En este Trabajo Fin de Grado (TFG) se propone la creación de una aplicación web que facilite el acceso de los diferentes usuarios a las clases y, dentro de estas, sesiones que ofrece un gimnasio y que, a su vez, facilite la creación de las diferentes clases y sesiones por los instructores y la gestión de estas por su parte. Así se crearía una aplicación sencilla y simple que se centra en el funcionamiento mínimo de un gimnasio para lograr una mayor simpleza, sencillez y comodidad de los usuarios al momento de emplearla.

2. Objetivos

El objetivo principal de este TFG es el análisis, diseño, implementación y prueba de una aplicación multiusuario vía web orientada a la gestión de clases en un gimnasio. Concretamente, los subobjetivos son los siguientes:

- Permitir a instructores del gimnasio la creación y gestión de clases de gimnasio, así como de la gestión de las sesiones de sus clases.
- Permitir a instructores del gimnasio gestionar las sesiones que imparten, a las que podrán inscribirse los clientes, permitiendo marcar la asistencia de estos con el objetivo de poder llegar a impartir sanciones.
- Permitir a los clientes que puedan inscribirse a distintas sesiones, de forma sencilla, al igual que poder ver aquellas clases en las que están inscritos.
- Permitir a los clientes buscar las diferentes clases para poder inscribirse.
- Permitir a los administradores una gestión sencilla de los usuarios y poder validar a los distintos clientes.

3. Resumen de la solución propuesta

En este apartado se explicará la solución propuesta en este TFG, así como la metodología que ha sido empleada para la realización del mismo.

3.1. Solución propuesta

La solución propuesta ha sido realizada para el cumplimiento de los objetivos anteriormente enumerados mediante la realización de una aplicación web con las siguientes tecnologías:

- **Front-End:** se utilizará React para crear un SPA basada en Componentes web y Tailwind CSS para la parte de UX/UI.
- **Back-End:** se utilizará el entorno de ejecución JavaScript *NodeJS* junto con el framework *Express* para la simplificación de la creación de una *API Rest* de forma más simple y sencilla. Para la persistencia de datos, ha sido elegida una base de datos relacional *MySQL* utilizando *Prisma*, un ORM, para la gestión de esta.

Estas tecnologías han sido seleccionadas como resultado de la motivación del alumno de mejorar los conocimientos en JavaScript, así como para adentrarse en la creación completa de APIs Rest y en el empleo de ORMs. Por estos motivos se seleccionaron una combinación de tecnologías que están en auge actualmente en la creación de páginas web y que marcarán una base para el futuro crecimiento y trayectoria profesional.

A continuación, se muestra un diagrama de alto nivel de la solución.

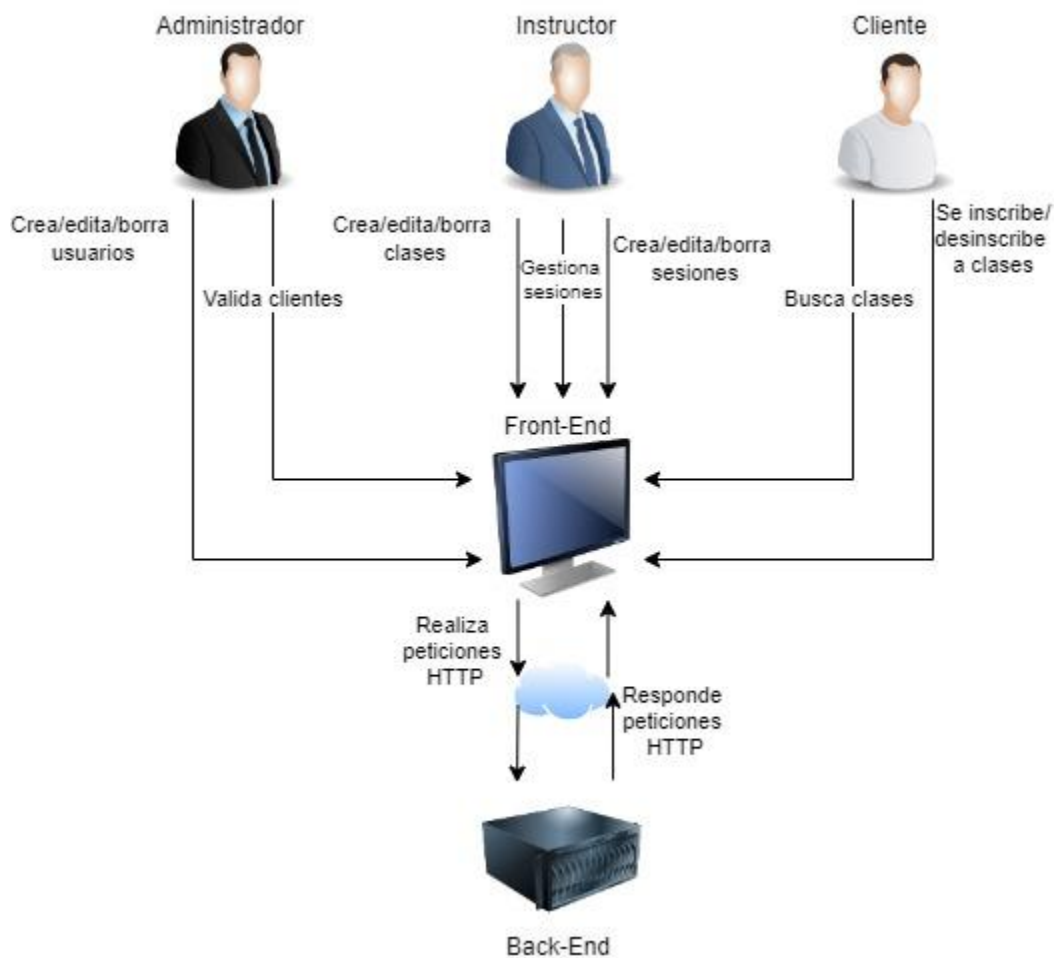


Ilustración 1: diagrama de alto nivel de la solución

3.2 Metodología empleada

Respecto a la metodología empleada en este proyecto, se decidió la utilización de la metodología ágil Scrum. Esta decisión fue tomada debido a que esta metodología se centra en aumentar el tiempo de trabajo sobre la aplicación, reduciendo al mínimo las tareas de documentación que no aportan valor al desarrollo, así como también aporta una gran flexibilidad y adaptación ante los requisitos cambiantes.

El objetivo principal de Scrum es permitir un desarrollo de software más ágil, flexible y centrado en el valor del cliente. Para conseguir esto, Scrum se basa en un modelo iterativo e incremental, dirigido por una lista de requisitos basados en las necesidades del cliente. Para poder comprender el funcionamiento de Scrum, se deben tener en cuenta una serie de conceptos fundamentales: iteraciones y los roles del equipo.

Las iteraciones en Scrum se llaman sprints y se caracterizan por tener una duración fija, que suele rondar entre 1 a 4 semanas; y por tener una planificación previa a la realización del sprint, donde se tendrá una reunión previa al comienzo de este para decidir qué elementos se tratarán y una reunión al final del sprint para mostrar una demostración del resultado del trabajo.

Por otro lado, tenemos los diferentes roles por los que está formado el equipo: **Product Owner, Scrum Master y Equipo de Desarrollo.**

- **Product Owner:** es el responsable del producto final. Es el encargado de decidir qué se va a desarrollar, cuándo y en qué orden para obtener un producto final que le aporte el mayor valor posible al cliente.
- **Scrum Master:** lidera el equipo de Scrum y mantiene a los miembros enfocados en el seguimiento de los principios y las prácticas del mismo, ayudando en la creación y seguimiento del desarrollo, solucionando aquellos problemas provenientes de la productividad y rendimiento.
- **Equipo de Desarrollo:** encargados de determinar cómo producir lo solicitado por el Product Owner.

En este TFG, los integrantes del equipo Scrum son:

- **Tutor:** realiza el papel de Scrum Master.
- **Alumno:** realiza el papel de Product Owner y de Equipo de Desarrollo.

Los artefactos que serán manejados durante todo el desarrollo serán los siguientes:

- **Backlog de producto:** lista de tareas, ordenada en función de su prioridad, que contiene todos los requisitos del proyecto y que otorgan una vista general del proyecto y la evolución del mismo.
- **Backlog de sprint:** documento que almacena los requisitos a completar en el siguiente sprint. Habitualmente se subdivide en tareas.
- **Incremento del producto:** unión de todos los elementos del Product Backlog completados durante el sprint presente y el valor de los incrementos de todos los anteriores.

Un sprint cuenta con múltiples reuniones. Estas son las siguientes:

- **Sprint Planning:** reunión que se realiza al principio de un sprint. En esta se inspecciona el Backlog de producto y se selecciona lo siguiente a ser tratado en el próximo sprint.
- **Daily Scrum:** reunión diaria con una duración de 15 minutos, en la que se habla sobre lo realizado el día anterior, lo que se realizará hoy y si existe algún problema.
- **Sprint Review:** reunión realizada al final del sprint donde se estudia la situación actual del Backlog de producto y el impacto que pueden tener las nuevas condiciones que afectan al negocio.
- **Sprint Retrospective:** reunión al final del sprint para hacer reflexión sobre el último sprint e identificar posibles mejoras para el próximo.
- **Sprint Refinement:** reunión con una fecha fijada dentro del sprint, con una duración aproximada de 2 horas por cada semana del sprint. En esta se hará un refinamiento del Backlog de producto y de sus requisitos.

En este TFG, por su tamaño y la disponibilidad para la realización de reuniones, se han realizado, para cada sprint: Sprint Planning, Sprint Review y Sprint Retrospective.

4. Planificación y seguimiento

En los siguientes puntos de este apartado se mostrarán la planificación que se hizo en un principio y la planificación que finalmente se ejecutó. Ambas se mostrarán haciendo uso de tablas y diagramas de Gantt.

4.1 Planificación inicial

La planificación original del proyecto ha sido realizada teniendo en cuenta que la duración máxima que se le puede dedicar a la creación del TFG es de 300h y los horarios del alumno. Para cumplir esto, se han planificado 8 sprints, todos con una duración de 2 semanas, con excepción del primer sprint, siendo este la investigación de las tecnologías, con una mayor duración debido a que se realizará durante el primer cuatrimestre; el segundo sprint, que tendrá una duración de 3 semanas y el último sprint que tendrá una duración de 1 semana. Cada sprint tendrá una duración de 40h, con excepción del primero, segundo y último sprint que duran 10 h más el primero, 20h más el segundo y 20h menos el último.

Sprint	Fecha inicio	Fecha fin	Duración
#1. Spike Tecnológico	25/09/2023	11/02/2024	139d-50h
#2. Documentación inicial, Landing page y Login + registro	12/02/2024	03/03/2024	21d-60h
#3. Funcionalidades administrador	4/03/2024	17/03/2024	14d-30h

Gestión web de un gimnasio

#4. Gestión clases instructor	18/03/2024	31/03/2024	14d-30h
#5. Gestión cliente	1/04/2024	14/04/2024	14d-30h
#6. Gestión asistencia	15/04/2024	28/04/2024	14d-40h
#7. Búsqueda clases	29/04/2024	12/05/2024	14d-40h
#8. Documentación final	13/05/2024	19/05/2024	7d-20h
Total	25/09/2023	19/05/2024	237d-300h

Tabla 1: planificación inicial

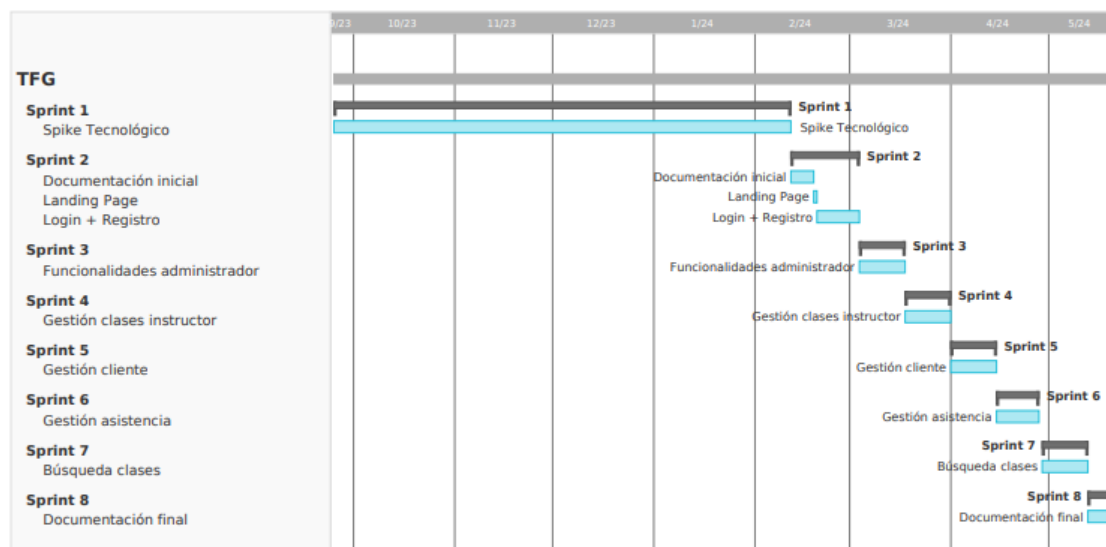


Ilustración 2: diagrama de Gantt inicial

4.2 Seguimiento

Pese a la intención de una dedicación más corta a la investigación, el resultado final fue una investigación mucho más extensa. Además, debido a la distribución horaria sin saber exactamente las horas que tendría disponible exactamente el alumno y ser realizadas en base a especulaciones, esto tuvo como resultado que se redujeran el número de sprints y de horas dedicadas a cada uno. Por otra parte, al haber sido realizada una mayor investigación al inicio, repercutió de forma muy positiva en la realización del código, hecho que agilizó mucho la producción de este. El último sprint tiene una gran diferencia de días con respecto al resto debido al parón como resultado de la realización de exámenes y demás trabajos.

Gestión web de un gimnasio

Sprint	Fecha inicio	Fecha fin	Duración
#1. Spike Tecnológico	25/09/2023	11/02/2024	139d-90h
#2. Documentación inicial, Landing + autenticación, gestión de usuarios, gestión de clases	12/02/2024	23/02/2024	12d-30h
#3. Revisión de clases, gestión de sesiones, gestión de sesiones gestionadas por el instructor	24/02/2024	15/03/2024	21d-40h
#4. Inscripción y búsqueda de clases como cliente, Gestión asistencia clientes	16/03/2024	5/04/2024	21d-40h
#5. Remodelación visual, duplicación de sesiones y Documentación final	6/04/2024	16/06/2024	71d-70h
Total	25/09/2023	16/06/2024	265d-270h

Tabla 2: planificación final

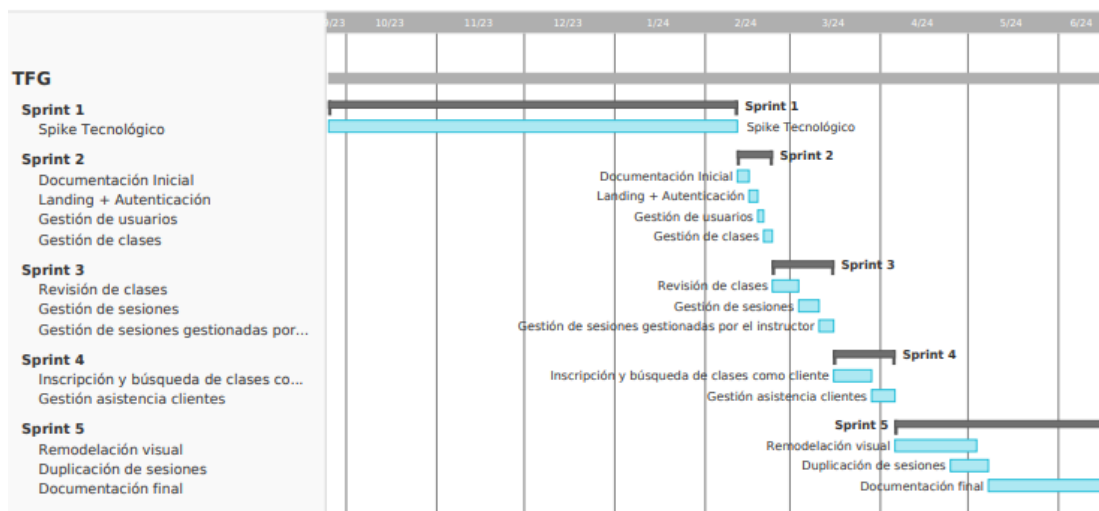


Ilustración 3: diagrama de Gantt final

5. Arquitectura

Para la arquitectura se ha empleado un modelo Cliente/Servidor. En esta arquitectura, conformada por un cliente, un servidor y una base de datos; el cliente, que sería el navegador, realiza peticiones a un servidor, el cual se comunica con la base de datos y devuelve el resultado de procesar la petición. Para esto utiliza las tecnologías anteriormente mencionadas.



Ilustración 4: arquitectura cliente-servidor

Esta arquitectura es la arquitectura general del proyecto, tanto el Front-End como el Back-End tienen su propia arquitectura que se adapta mejor a los requisitos y necesidades de cada parte. Gracias al comando **pnpm create vite@latest** ha sido posible la creación de la aplicación de React de forma automática, instalando una configuración por defecto junto con las dependencias necesarias para la creación de una aplicación de React, lo que permitió simplificar el proceso de creación de la aplicación y de la arquitectura. Para el Back-End con **npm i** se pudo crear, al igual que en el Front-End con React, un esqueleto base de NodeJS con las dependencias mínimas para poder empezar a desarrollar. Las arquitecturas empleadas por cada parte serán explicadas en los siguientes apartados.

5.1 Front-End

React es una librería de JavaScript enfocada al desarrollo de aplicaciones móviles y web. Esta está basada en componentes, entendidos como piezas de código encapsuladas que combinan tanto la lógica de negocio como la interfaz de usuario en una sola unidad reutilizable. La esencia fundamental detrás de los componentes es descomponer una aplicación en partes más pequeñas y manejables, simplificando así la construcción y el mantenimiento del código.

Al fusionar la lógica de negocio y la interfaz de usuario en un único componente, se genera una entidad funcional y autónoma que puede emplearse fácilmente en distintas secciones de la aplicación o, incluso, en aplicaciones completamente diferentes. Este enfoque modular facilita la reutilización del código y contribuye a una arquitectura más escalable y mantenible.

Los componentes pueden ser divididos en dos tipos, “Dumb Components”, caracterizados por no tener un estado interno y solo estar encargados de renderizar algo visual; y los “Smart Components”, que contienen lógica de negocio y operaciones y, a su vez, también son encargados de la gestión del estado.

Al ser los componentes independientes, esto permite poder tener el mismo componente múltiples veces por pantalla con estados internos diferentes cada uno.

La manipulación del DOM es un tema para tener en cuenta a la hora de desarrollar una aplicación web. React destaca en su gestión del entorno y del manejo de los estados de los componentes. Este carga los componentes de forma dinámica, reservando la memoria necesaria para el funcionamiento de cada componente mientras estos están siendo mostrados, de forma que el estado interno de cada componente será preservado mientras se rendericen. React, una vez dejan de mostrarse estos, recupera el espacio en memoria usado para ese componente y, por ende, perdiendo ese estado interno. Además, React se encarga de gestionar las actualizaciones de los diferentes elementos del DOM, ya que este construye árboles de renderizado, marcando así una relación de parentesco entre el contenedor padre de los componentes y aquellos que viven dentro de este, de forma que en cuanto el padre desaparezca los hijos también lo harán.

Otra de las ventajas que aporta React son los hooks. Los hooks son funciones que permiten acoplar el estado de React y el ciclo de vida. Estos son muy útiles para la gestión de los estados internos de un componente.

A medida que crece la aplicación, la gestión del estado de esta aumentará en su complejidad. Para reducir esto se ha empleado el hook `useContext`. Este te permite leer y suscribirte a un contexto desde tu componente, de forma que podremos crear diferentes contextos en la aplicación y después usarlos con este hook. Los contextos a su vez también son hooks de React. Estos son definidos en un archivo y para poder acceder a ellos deberemos envolver aquellos componentes que queramos que puedan acceder al contexto con un proveedor. Esto permitirá no solo compartir estados entre componentes, sino que también permitirá restringir el acceso al contexto a aquellos componentes que creamos pertinentes.

Además de lo anterior, también se usan otros elementos:

- **RouterProvider:** gestiona las rutas de la aplicación.
- **CustomHooks:** hooks propios que gestionan gran parte de la lógica de la aplicación, así como las llamadas a los diferentes servicios para ponerse en contacto con el Back-End.

Finalmente, para la realización de las peticiones HTTP se emplea la API Fetch, que permite la realización de llamadas AJAX (Asynchronous JavaScript y XML) simples con JavaScript.

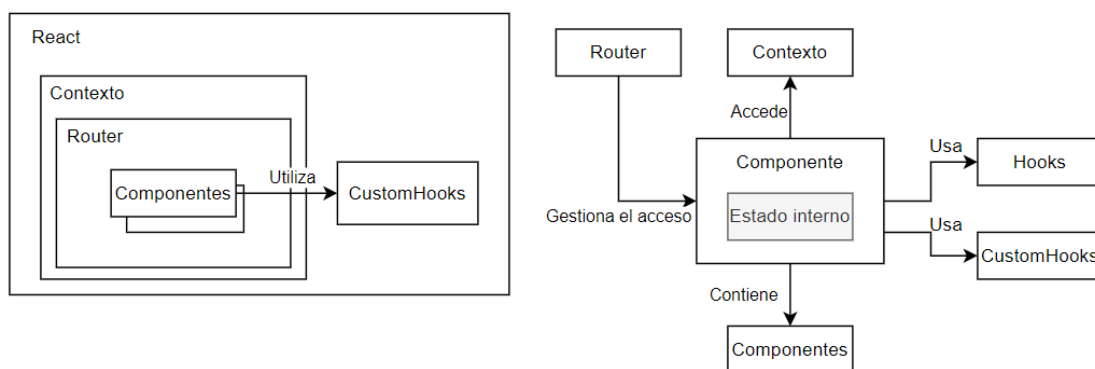


Ilustración 5: arquitectura Front-End

En esta ilustración se puede ver por un lado cómo sería la estructura, siendo que React el contenedor padre, seguido del contexto y el Router que envuelven a los diferentes componentes, que a su vez usan los CustomHooks. Por otro lado, se tiene la vista de cómo

funcionaría un componente, gestionando el Router el acceso al componente y este pudiendo acceder al contexto, contener otros componentes, usar los propios hooks de React y, por otro lado, los CustomHooks, siendo estos quienes, ya sea directamente ellos o llamando a una función, harían las peticiones HTTP.

5.2 Back-End

El intercambio de datos entre el Front-End y la base de datos se hará mediante una API que expondrá recursos que pueden ser consumidos mediante URLs.

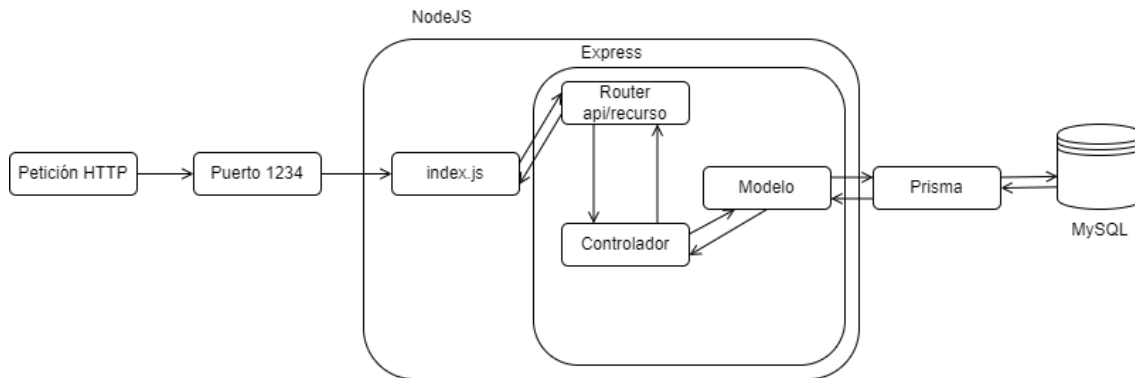


Ilustración 6: arquitectura Back-End

En la ilustración 5 se puede ver la arquitectura del Back-End. Con NodeJS se crea un servidor web el cual está encargado de recibir las peticiones HTTP al puerto 1234. Como es necesario un manejo más específico de cada tipo de petición HTTP y realizar una gestión independiente de las peticiones por medio de diferentes URLs, la funcionalidad de NodeJS se complementa con el uso del framework Express, el cual permite la gestión de estas peticiones de manera sencilla e independiente, además de, así, evitar que se tenga que implementar una solución ya existente.

El código que será ejecutado en la aplicación será determinado por la información de las solicitudes HTTP entrantes. Esta información se comparte, modifica y trata en el camino entre las distintas capas de la arquitectura que componen la aplicación hasta, finalmente, devolver una respuesta. Para la conexión con la base de datos, se ha decidido el uso de Prisma, un ORM que simplifica al máximo la gestión y mantenimiento de la base de datos, y, así, reducir al mínimo los problemas derivados de esto.

- **Router:** capa donde se definen las diferentes URLs que componen la API. Ante la llegada de una petición, esta será analizada tanto por el método como por la propia URL a la que quiere acceder y, en función de esto, se decidirá el controlador encargado de gestionar esta petición.
- **Controlador:** capa contenedora de la lógica sobre cómo responder a una petición y que trabaja directamente con los modelos.
- **Modelos:** capa encargada de la gestión de la información y de la realización de la lógica de la aplicación más cercana a la información.

- **Prisma:** capa intermediaria entre los modelos y la base de datos encargada de la gestión de las entidades de la base de datos, así como del mantenimiento de la integridad estructural de esta. En esta capa se define la estructura de la base de datos.

6. Tecnologías e integración de productos de terceros

En este apartado se explicarán las tecnologías, librerías, herramientas y productos de terceros utilizados para el desarrollo de este proyecto.

6.1 Tecnologías

Las tecnologías utilizadas en este TFG son las siguientes:

- **JavaScript:** lenguaje de programación de alto nivel, interpretado y orientado a objetos, utilizado principalmente para el desarrollo de aplicaciones web, pensado para agregar potencial de iteración y dinamismo a las páginas web. Usado para la realización del Front-End y del Back-End.
- **MySQL:** sistema de administración de bases de datos relacionales creado por Oracle. Usado para el almacenamiento de datos de la aplicación.
- **NodeJS:** entorno de tiempo de ejecución de JavaScript de código abierto. Este es asíncrono y está ejecutado en el motor de tiempo de ejecución JavaScript V8. NodeJS está basado en eventos y se emplea para el desarrollo de aplicaciones web con E/S de datos constantes. NodeJS ha sido diseñado para optimizar el rendimiento y escalabilidad en aplicaciones web. Empleado para la creación del servidor del Back-End.
- **NPM:** gestor de paquetes de NodeJS, herramienta por defecto para la instalación y gestión de estos paquetes para JavaScript. NPM a su vez también es el repositorio de paquetes más grandes que existe. Empleado para la instalación de las dependencias de la aplicación.
- **PNPM:** gestor de paquetes de NodeJS que, a diferencia de otras herramientas de gestión, utiliza almacenamiento centralizado y enlaza los paquetes a través de hard links, en vez de tenerlos por separado. Empleado para la instalación de las dependencias de la aplicación.
- **Express:** entorno de trabajo para aplicaciones web para Node.js, de código abierto y con licencia MIT. Se utiliza para desarrollar aplicaciones web y APIs. Permite una configuración de rutas para una respuesta completa ante una petición HTTP. Empleado para la creación del Back-End.
- **Prisma:** ORM, una plataforma que permite una abstracción sobre una base de datos y la gestión de esta de forma simplificada y clara al dar un modelo de datos claro y fácil. La interacción con la base de datos es realizada mediante un lenguaje de modelado específico de Prisma. Empleado para la gestión y creación de la base de datos.
- **Tailwind CSS:** framework CSS de bajo nivel altamente personalizable que permite un desarrollo ágil, basado en clases de utilidad que se pueden aplicar de forma sencilla al

código HTML. Tailwind CSS se encarga de la traducción automática de sus clases a CSS puro. Empleado para la creación del apartado visual del Front-End.

6.2. Herramientas

En este apartado se mostrarán las diferentes herramientas que han sido empleadas durante el desarrollo.

- **Visual Estudio Code:** editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux, macOS y web. Es software libre y multiplataforma. Cuenta con soporte para la depuración y un control integrado de Git. A su vez, también cuenta con un sinfín de extensiones que amplían las funcionalidades de este. Editor de código utilizado durante el desarrollo de la aplicación.
- **Git:** software de control de versiones, pensando en la eficiencia, la confiabilidad y compatibilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando estas tienen un gran número de archivos de código fuente. Su uso se centra en registrar los cambios de código realizados en local y poder compartirlo. Empleado como sistema de control de versiones de la aplicación.
- **GitHub:** herramienta web ampliamente utilizada que emplea Git para el control de versiones. Esta permite el almacenamiento de repositorios de código, así como la descarga de estos, su actualización y una revisión del historial de cambios que se han ido sucediendo. Empleado como sistema de control principal de versiones de la aplicación.
- **GitHub Copilot:** herramienta de inteligencia artificial basada en la nube y desarrollada por GitHub y OpenAI como asistente para los usuarios mediante el autocompletado de código. Empleado durante el desarrollo de la aplicación para la agilización de este.
- **Draw.io:** software de dibujo gráfico multiplataforma que permite el diseño de gráficos y diagramas de forma simple y gratuita. Empleado para la creación de gráficos y diagramas de la documentación del proyecto.
- **Excalidraw:** herramienta de dibujo online que permite la creación de gráficos y diagramas de forma simple, concisa y gratuita, además de proporcionar una forma rápida de crear y compartir diagramas. Empleado para la creación de gráficos y diagramas de la documentación de este proyecto.
- **XAMPP:** herramienta de desarrollo que incluye diferentes softwares libres, como Linux, Apache, MySQL o Pearl. Empleado para la creación de un servidor local para el almacenamiento de la base de datos MySQL.
- **TeamGantt:** software de gestión de proyectos de código abierto. Se centra en la programación de proyectos de equipos pequeños. Empleado para la realización de los diagramas de Gantt.

6.3 Librerías

En este apartado se describirán las librerías empleadas para el desarrollo del TFG.

- **React:** librería JavaScript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página. Es mantenido por Meta y la comunidad de software libre. Empleada para el desarrollo del Front-End.

- **Bcrypt:** librería para la aplicación de funciones hash a contraseñas y derivación de claves para contraseñas basadas en el cifrado Blowfish. La función de derivaciones de claves que usa esta es lenta, lo que dificulta la obtención de la contraseña por la fuerza bruta. Empleada para la encriptación de las contraseñas de los usuarios.
- **Zod:** librería de validación y declaración de esquemas de TypeScript, recogiendo los esquemas una amplia gama de posibilidades, desde una cadena de texto a un objeto entero. Esta librería permite la verificación de los tipos de un objeto. Empleada para la verificación de los datos recibidos en el Back-End previa a la utilización de estos.
- **React-tooltips:** librería de creación de tooltips, elementos encargados de mostrar texto informativo sobre un elemento. Empleada para la inserción de nombres de iconos en el Front-End.
- **Just:** librería de componentes funcionales de React. Empleado para la utilización de un debounce en la barra de búsqueda de clases.
- **JsonWebToken:** librería para la implementación y gestión de tokens de sesión JWT. Empleada para el control de los tokens de sesiones.

7. Especificación y análisis de requisitos

En este apartado se mostrarán primero los diferentes roles de la aplicación, los requisitos funcionales en forma de historias de usuarios y los requisitos no funcionales. Esto fue creado a partir de los objetivos previamente indicados.

Por una parte, los roles que han sido identificados serían los siguientes:

- **Administrador:** usuario encargado de la gestión de los diferentes usuarios de la aplicación, es decir, gestionar qué usuarios actúan como instructores o como clientes, además de poder validar los clientes. Este usuario no tendrá acceso al resto de las funcionalidades de la aplicación.
- **Instructor:** usuario encargado de la gestión de las clases (creación, edición y borrado de estas), así como la gestión de asistencia a las mismas. Este usuario no podrá acceder a las funcionalidades del cliente.
- **Cliente:** este usuario podrá inscribirse y desinscribirse a las diferentes clases. No podrá acceder a las funcionalidades del instructor.

Por otra parte, las historias de usuario están compuestas por un nombre breve, la descripción de la funcionalidad y las diferentes pruebas de aceptación que se deben cumplir para que se considere correcta su implementación.

HU01 – Autenticación de Usuario

Como	Usuario
Quiero	Registrarme e iniciar sesión
Para	Poder hacer uso de las funcionalidades de la aplicación

Pruebas de aceptación	<ul style="list-style-type: none">• Se debe poder realizar el registro introduciendo un correo y una contraseña• Si los datos son correctos, el usuario es redirigido a la página de inicio de sesión• Una vez registrado el usuario, debe poder iniciar sesión con un correo y contraseña para poder acceder a la parte privada de la aplicación
------------------------------	---

HU02 – Gestión de clases

Como	Instructor
Quiero	Poder añadir, modificar y eliminar clases creadas por mí mismo
Para	Poder gestionar las diferentes clases que imparto
Pruebas de aceptación	<ul style="list-style-type: none">• Se debe poder añadir, modificar y eliminar clases creadas por el instructor• En el caso de borrado, se deben eliminar las inscripciones de todos los clientes que estuvieran inscritos a esta• A la hora de realizar una modificación, el aforo no puede ser inferior al número total de clientes inscritos a la clase

HU03 – Gestión de sesiones como creador

Como	Instructor
Quiero	Poder gestionar las sesiones de las clases que creo
Para	Poder gestionar las diferentes sesiones
Pruebas de aceptación	<ul style="list-style-type: none">• Se debe poder añadir sesiones para cada clase, indicando el día y la hora• Se debe poder editar y borrar sesiones• Se debe poder marcar la asistencia y la justificación de las faltas de asistencia

HU04 – Gestión de sesiones como instructor

Como	Instructor
Quiero	Poder gestionar las sesiones en las que estoy asignado como instructor
Para	Poder gestionar las diferentes sesiones
Pruebas de aceptación	<ul style="list-style-type: none">• Se debe poder marcar la asistencia y la justificación de las faltas de asistencia

HU05 – Gestión de inscripciones

Como	Cliente
Quiero	Inscribirme y desinscribirme
Para	Poder asistir a las diferentes clases a las que esté inscrito
Pruebas de aceptación	<ul style="list-style-type: none">• Se debe poder inscribir y desinscribir a las diferentes clases

HU06 – Gestión de usuarios

Como	Administrador
Quiero	Poder modificar los roles que identifican a cada usuario, así como las contraseñas, la eliminación de usuarios y creación de nuevos
Para	Poder gestionar las acciones de los usuarios
Pruebas de aceptación	<ul style="list-style-type: none">• Se debe poder modificar los roles y contraseñas de cada usuario en el sistema a administrador, instructor y cliente.• Al realizar las modificaciones, en caso de que tenga alguna clase creada o clase a la que esté inscrito y cambia de rol de cliente a instructor o administrador o de instructor a cliente o administrador, se eliminarán todas las anteriores• Se debe poder eliminar usuarios. Todos aquellos elementos que dependan de este serán borrados• Se debe poder crear usuarios.

HU07 – Consulta de clases

Como	Cliente
Quiero	Buscar clases
Para	Poder ver las diferentes clases a las que puedo inscribirme
Pruebas de aceptación	<ul style="list-style-type: none">• Podrá realizar una búsqueda por nombre

HU08– Validación Cliente

Como	Administrador
Quiero	Validar a los clientes
Para	Que los clientes puedan acceder a las funcionalidades

Pruebas de aceptación

- Se debe poder validar cada cliente
- Se debe poder quitar la validación para cada cliente

HU09 – Duplicación Sesión

Como

Instructor

Quiero

Duplicar una sesión

Para

Repetir sesiones sin tener que crearlas completamente a mano

Pruebas de aceptación

- Se debe poder duplicar una sesión, siendo esta creada en un número de días determinados por el usuario, posteriores a la fecha de la sesión

Respecto a los requisitos no funcionales, la interfaz debe ser intuitiva, sencilla y cómoda al usuario, haciendo foco en la utilidad y facilidad de uso frente a un mayor nivel visual pero que afecte a la usabilidad de la aplicación.

8. Diseño del software

En este apartado se expondrá el diseño de la aplicación web desde dos puntos de vista, la vista estática y la vista dinámica. La vista estática se encarga de mostrar la estructura que forma la aplicación, mientras que la vista dinámica explica cómo se comporta la aplicación. Ambas se expondrán de forma simplificada.

8.1. Vista estática

Para la organización del desarrollo de una aplicación, uno de sus puntos fundamentales es la organización de los archivos que componen esta. La estructura de archivos elegida sería la siguiente:

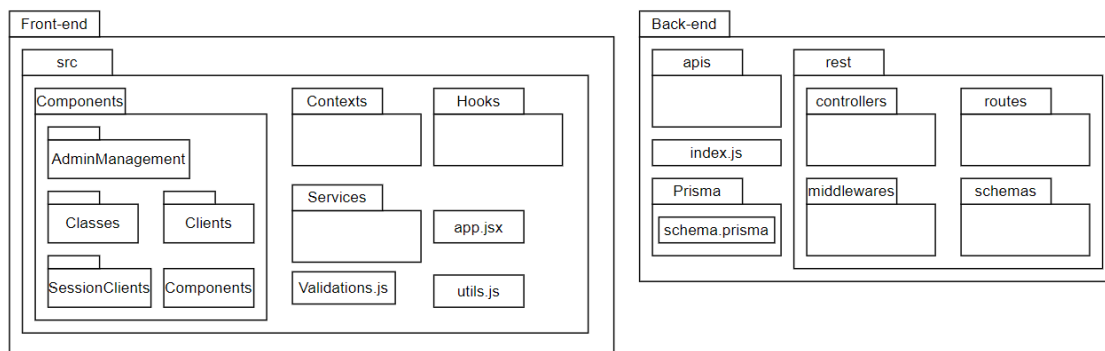


Ilustración 7: estructura de archivos

En la parte del Front-End, la distribución ha sido elegida para tener una mayor separación de los diferentes componentes de la aplicación y permitir la mayor reutilización posible de estos, además de poder extraer toda la lógica posible de los componentes encargados de mostrar algún elemento visual. En Components se almacenan todos los componentes visuales, habiéndose hecho pequeñas agrupaciones en aquellos componentes altamente relacionados. En la parte del Back-End, la distribución mostrada ha sido seleccionada para tener una mayor separación de funciones, así como para poder relacionar de forma sencilla qué funcionalidades puede tener cada archivo.

En la siguiente imagen se puede observar el diagrama de clases del Back-End. En este se puede ver que las clases de las que nacen todas son Router, Controller y Model. Estas tres interaccionan entre sí. En el caso del Router, este emplea las funciones del Controller y, a su vez, este usa las funciones del Model.

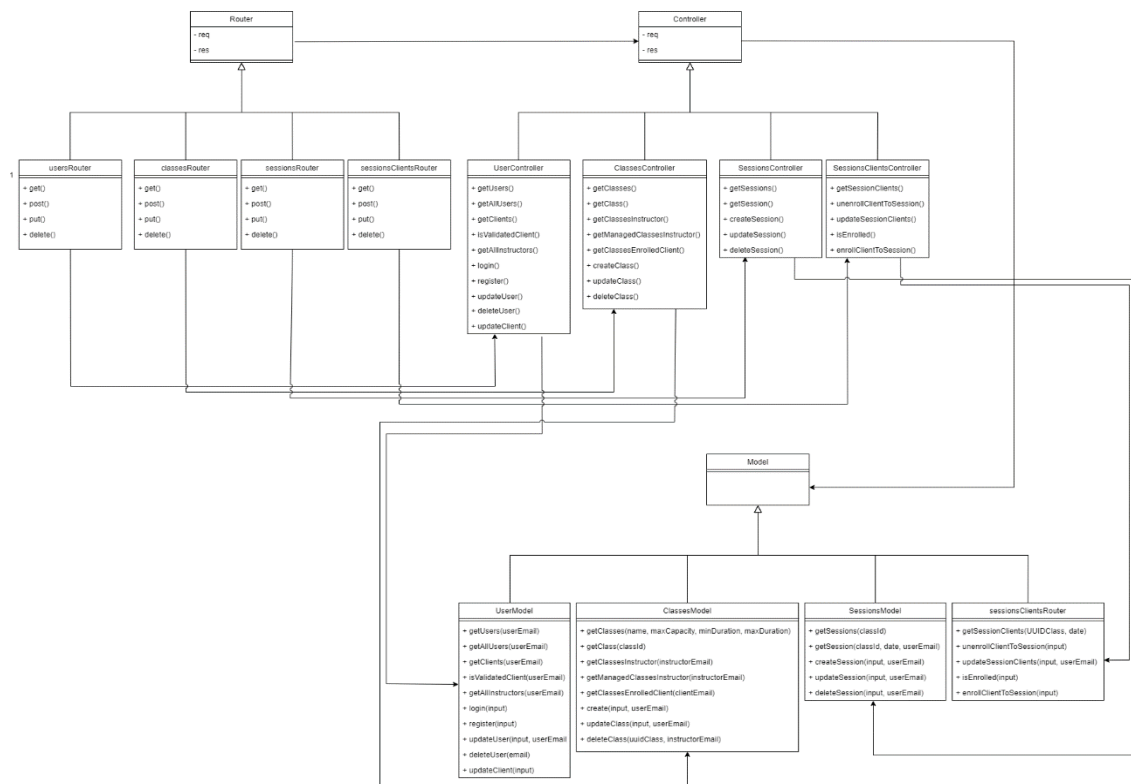


Ilustración 8: diagrama de clases del Back-End

En el caso del Front-End, al tener un tamaño muy superior al del Back-End, se ha decidido la creación de un diagrama de clases para la gestión de clases. Este diagrama está compuesto por 4 entidades principales de las que heredan el resto:

- **Context:** guardan el estado de la aplicación que se comparte entre los diferentes componentes.
- **Component:** encargado de mostrar la parte visual de la aplicación y de tener la lógica mínima necesaria para su correcto funcionamiento.
- **CustomHook:** encargado de realizar la lógica de negocio de la aplicación.
- **Service:** realiza las peticiones HTTP.

Además de las clases anteriores, cada implementación de las clases tiene sus propios métodos y atributos específicos.

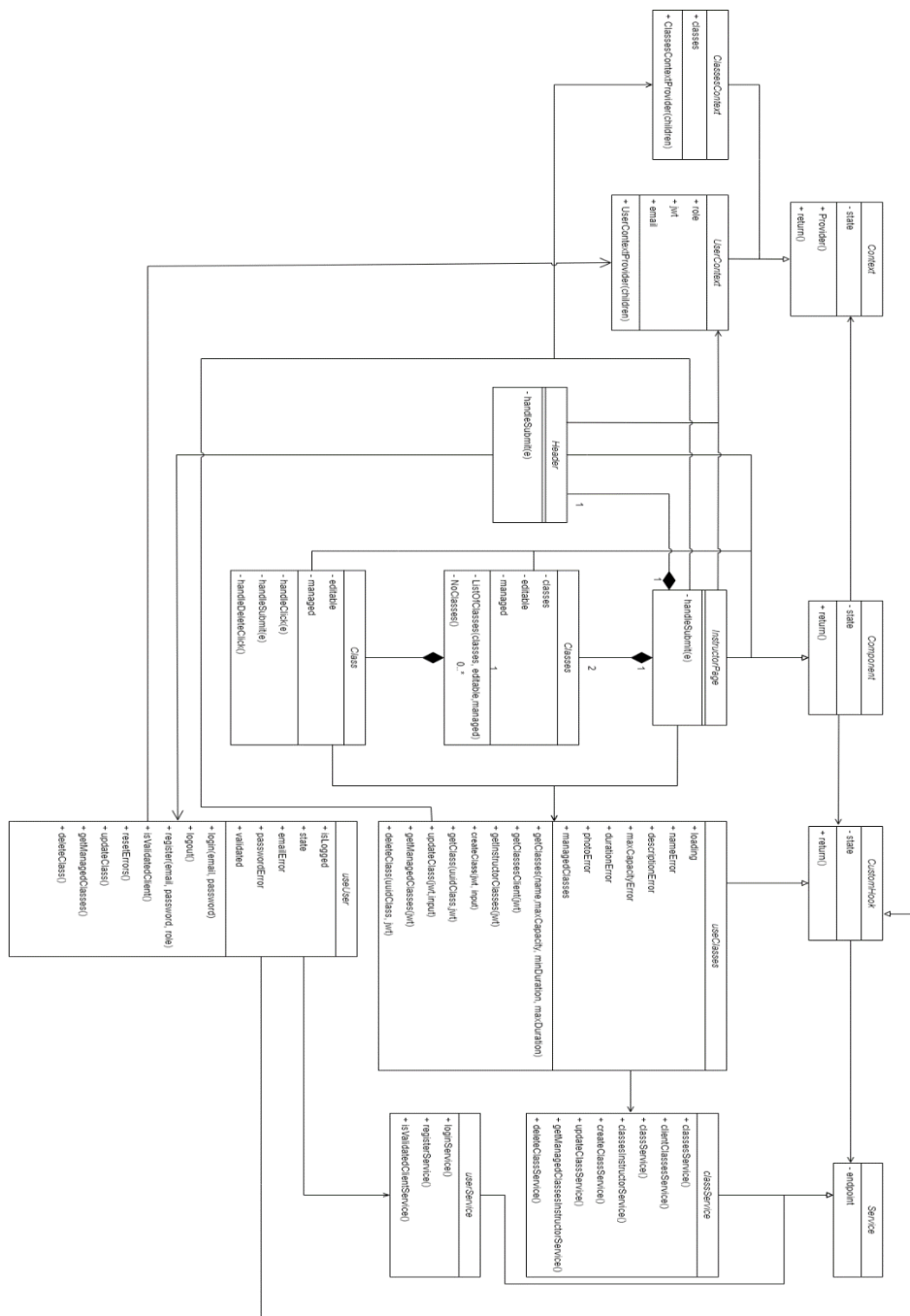


Ilustración 9: diagrama de clases del Front-End

Lo que se puede observar en la ilustración es la relación de la página de instructores con el resto de los componentes. Esta está siendo renderizada por React y, a su vez, almacena diferentes instancias del resto de componentes, siendo, en este caso, de Header y de Classes que, a su vez, también contiene dos tipos de componentes, renderizándose NoClasses si no

hubiera clases y ListOfClasses si hubiera clases, siendo este componente una lista de instancias del componente Class.

8.2. Vista dinámica

Debido a la gran cantidad de acciones que compone la aplicación, se decidió la realización de un único diagrama de secuencias que ejemplifique de manera genérica cómo se comportan las acciones, el flujo de estas y cómo reaccionan con el sistema.

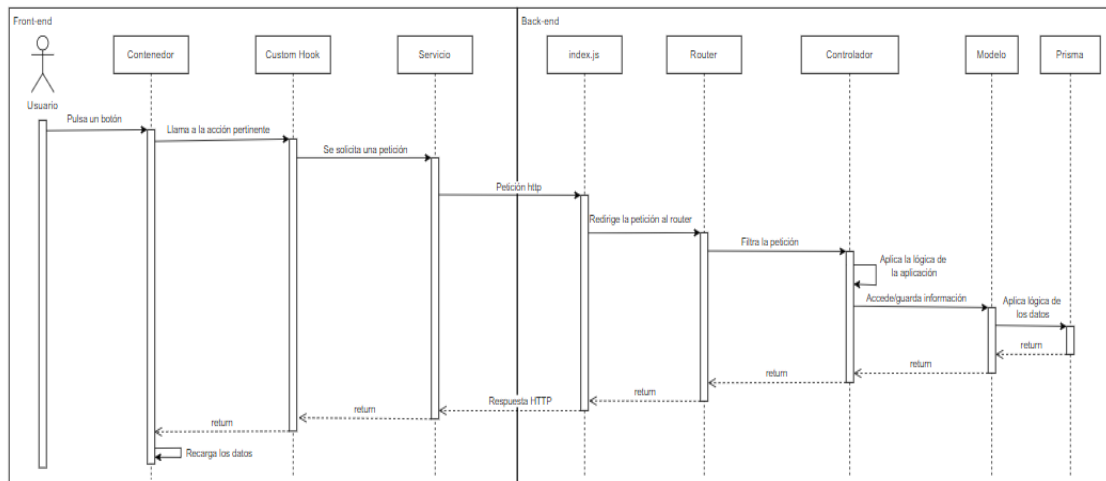


Ilustración 10: diagrama de secuencia del sistema

9. Gestión de datos e información

Para la gestión de los datos de la aplicación se ha decidido el empleo de MySQL, una base de datos relacional, debido a su previo empleo en la carrera y además el alumno ha profundizado aún más en las prácticas curriculares realizadas. Las bases de datos relacionales están formadas por tres elementos fundamentales:

- **Entidades:** personas, objetos o conceptos de los que trata una base de datos, siendo los elementos mínimos necesarios para la construcción de la misma.
- **Atributos:** describen las propiedades que posee cada entidad.
- **Relaciones:** vínculos creados entre distintas entidades.

En complemento de MySQL, se ha empleado Prisma, un ORM. Este provee una abstracción entre la base de datos y la aplicación. Con Prisma las entidades y relaciones se crean mediante esquemas, que son objetos similares a los de JavaScript y junto lo que se conoce como migraciones, que vendrían a ser las distintas modificaciones que se realizan a la base de datos a partir del esquema previamente creado. Cada vez que se realiza un cambio en el esquema se realiza una migración, siendo esta aquella que guarda los cambios producidos. Esto lo que produce es un historial de cambios que se aplican cada vez que la aplicación es desplegada, ya sea en modo desarrollo como en modo producción.

En la siguiente ilustración podemos observar el modelo de la base de datos.

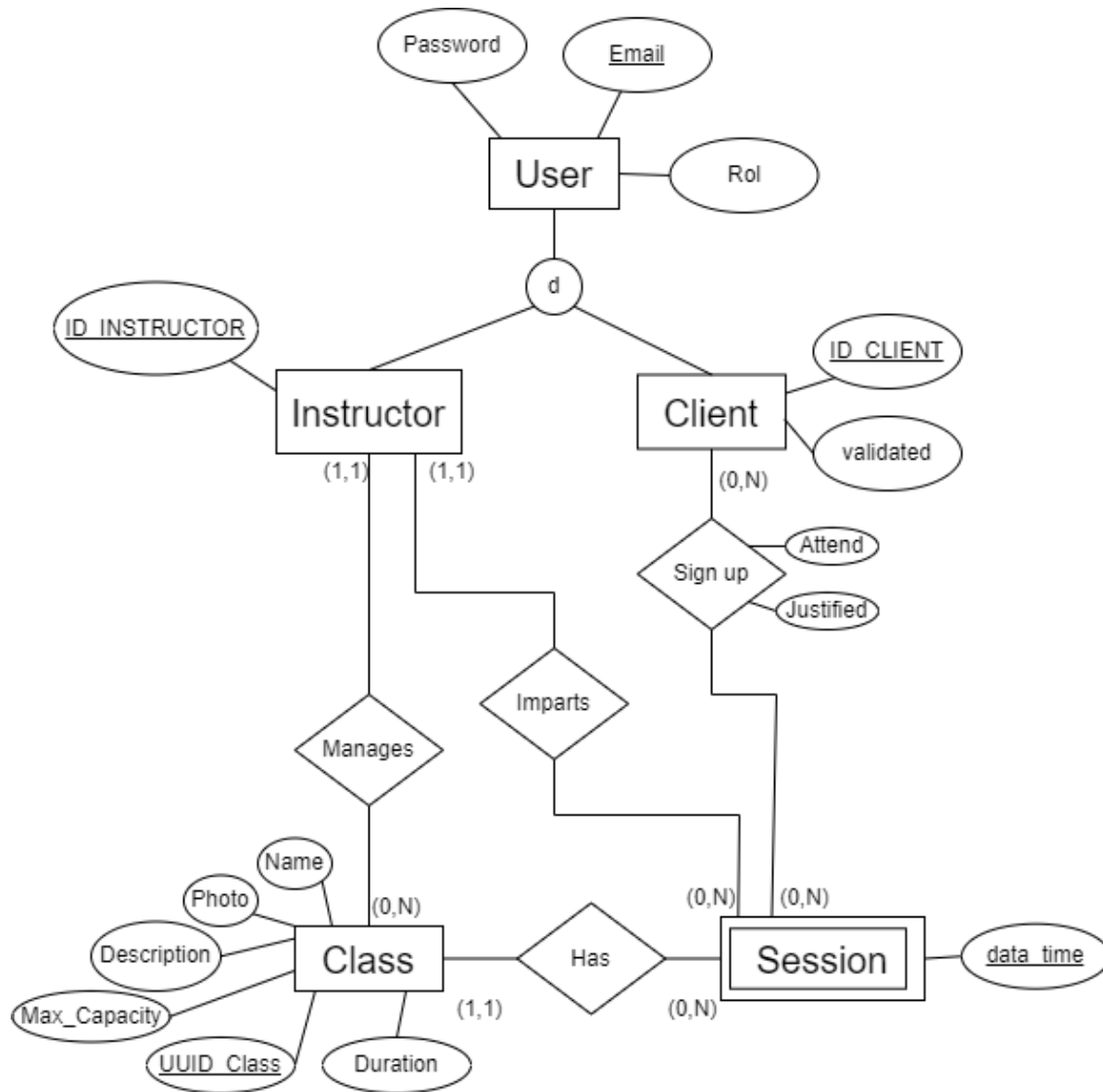


Ilustración 11: modelo entidad/relación extendido

Por otra parte, durante el desarrollo, el alojamiento del MySQL se ha realizado mediante el uso de XAMPP, debido a la simpleza que este ofrece para el mantenimiento y la instalación del MySQL.

Para concluir con este punto, se mostrará una tabla con la información de las URLs de los recursos REST, formada por la URL, una descripción, el método HTTP (GET, POST, PUT o DELETE) y lo que devuelve.

URL	Descripción	HTTP	Retorno
/users/	Devuelve todos los usuarios	GET	[{}, {}, ...]
/users/all	Devuelve todos los administradores, clientes e instructores	GET	{admins:[], clients:[], instructors:[]}
/users/instructors/	Devuelve todos los	GET	[{}, {}, ...]

URL	Descripción	HTTP	Retorno
	instructores		
/users/clients/	Devuelve todos los clientes	GET	[{}, {}, ...]
/users/clients/validation	Devuelve si el usuario actual está registrado	GET	True False
/users/	Crea un usuario	POST	Created
/users/login	Inicia sesión	POST	{jwt, role }
/users/clients/	Registra a un cliente	POST	Created
/users/	Actualizar un usuario	PUT	Updated
/users/clients/	Actualizar un cliente	PUT	Updated
/users/:email	Elimina un usuario	DELETE	<u>Deleted</u>
/classes/	Devuelve todas las clases	GET	[{}, {}, ...]
/classes/instructor/	Devuelve todas las clases creadas el instructor autenticado	GET	[{}, {}, ...]
/classes/client/	Devuelve todas las clases a las que está inscrito por lo menos a una sesión el cliente autenticado	GET	[{}, {}, ...]
/classes/sessions/	Devuelve todas las clases en las que el instructor gestiona por lo menos una sesión	GET	[{}, {}, ...]
/classes/:classId	Devuelve la clase asociada al id dado	GET	{}
/classes/	Inserta una nueva clase	POST	Created
/classes/	Actualiza una clase	PUT	Updated
/classes/:class_id	Elimina la clase asociada al id dado	DELETE	Deleted
/sessions/:classId	Devuelve las sesiones asociadas a la clase aportada	GET	[{}, {}, ...]
/sessions/:classId/:date	Devuelve la sesión asociada a la clase y la fecha aportadas	GET	{}
/sessions/	Inserta una nueva sesión	POST	Created
/sessions/	Actualiza una sesión	PUT	Updated
/sessions/	Elimina una sesión	DELETE	Deleted
/sessionsClients/:UUIDClass/:date	Devuelve las inscripciones dada una sesión	GET	[{}, {}, ...]
/sessionsClients/:UUIDClass/:date	Inscribe un cliente a una sesión	POST	Enrolled
/sessionsClients/:UUIDClass/:date/isEnroll	Devuelve si cliente autenticado está	POST	True False

URL	Descripción	HTTP	Retorno
ed	inscrito a una sesión		
/sessionsClients/ :UUIDClass/:date	Actualiza una inscripción	PUT	Updated
/sessionsClients/ :UUIDClass/:date	Elimina la inscripción de un cliente a una sesión	DELETE	Deleted

Tabla 3: API REST del Back-End

10. Pruebas

Con el objetivo de garantizar el correcto funcionamiento de la aplicación, se han ido realizando un gran número de pruebas de forma paralela al desarrollo, teniendo como base los criterios de aceptación previamente definidos en cada una de las historias de usuario y verificando el cumplimiento de los requisitos de manera exitosa. Este tipo de pruebas se centran únicamente en las respuestas generadas ante la interacción con la aplicación.

HU01 – Autenticación de Usuario

Funcionalidad	Registro de Usuario
Precondiciones	El usuario ha introducido el email, la contraseña y la contraseña repetida correctamente
Ejecución	El usuario pulsa el botón “Registrarse”
Resultado	El usuario es registrado y redirigido a la página de inicio de sesión para que inicie sesión
Evaluación	Completada de forma correcta

Funcionalidad	Inicio de sesión del Usuario
Precondiciones	El usuario ha introducido el email y la contraseña correctamente
Ejecución	El usuario pulsa el botón “Iniciar Sesión”
Resultado	En caso de que los datos sean correctos, es redirigido a la parte privada de la aplicación, accediendo a una parte u otra en función del rol que tenga
Evaluación	Completada de forma correcta

HU02 – Gestión de clases

Funcionalidad	Creación de clases
Precondiciones	El instructor pulsa el botón “Crear”
Ejecución	El instructor introduce los datos de la clase y pulsa el botón “Crear”
Resultado	Se crea la clase, se muestra un mensaje de confirmación y se muestra la nueva clase creada junto con el resto

Evaluación	Completada de forma correcta
-------------------	------------------------------

Funcionalidad	Edición de clases
Precondiciones	El instructor pulsa el icono con forma de controles deslizantes
Ejecución	El instructor modifica los datos de la clase y pulsa el botón “Guardar”
Resultado	Se edita la clase, se muestra un mensaje de confirmación y se muestran los datos de la clase editada junto con el resto
Evaluación	Completada de forma correcta

HU03 – Gestión de sesiones como creador

Funcionalidad	Creación de sesiones
Precondiciones	El instructor pulsa el botón “Añadir Sesión”
Ejecución	El instructor introduce los datos correctos de la sesión
Resultado	Se crea la sesión, se muestra un mensaje de confirmación y se muestran la sesión recién creada junto con el resto de las sesiones
Evaluación	Completada de forma correcta

Funcionalidad	Edición de sesiones
Precondiciones	El instructor pulsa el icono con forma de controles deslizantes
Ejecución	El instructor modifica los datos de la sesión
Resultado	Se edita la sesión, se muestra un mensaje de confirmación y se muestra la sesión recién editada junto con el resto de las sesiones
Evaluación	Completada de forma correcta

Funcionalidad	Borrado de sesiones
Precondiciones	El instructor pulsa el icono con forma de X
Ejecución	El instructor confirma la eliminación de la sesión
Resultado	Se borra la sesión, se muestra un mensaje de confirmación y se muestran las sesiones
Evaluación	Completada de forma correcta

HU04 – Gestión de sesiones como instructor

Funcionalidad	Confirmación de asistencia de cliente a sesión
Precondiciones	El instructor pulsa el botón “Ver” de la sesión desde las clases del apartado de clases gestionadas
Ejecución	El instructor pulsa el checkbox asociado a la columna “Asistencia” del cliente
Resultado	Se cambia el estado de la casilla y se muestra un mensaje de confirmación
Evaluación	Completada de forma correcta

Funcionalidad	Confirmación de justificación de una falta de un cliente a una sesión
Precondiciones	El instructor pulsa el botón “Ver” de la sesión desde las clases del apartado de clases gestionadas
Ejecución	El instructor pulsa el checkbox asociado a la columna “Justificado” del cliente
Resultado	Se cambia el estado de la casilla y se muestra un mensaje de confirmación
Evaluación	Completada de forma correcta

HU05 – Gestión de inscripciones

Funcionalidad	Inscripción a una sesión
Precondiciones	El cliente debe estar en la página de alguna clase
Ejecución	El cliente pulsará el botón “Inscribirse”
Resultado	Se inscribirá el cliente a la sesión, se muestra un mensaje de confirmación y pasará a mostrarse el botón de desinscribirse
Evaluación	Completada de forma correcta

Funcionalidad	Desinscripción a una sesión
Precondiciones	El cliente debe estar en la página de alguna clase
Ejecución	El cliente pulsará el botón “Desinscribirse”
Resultado	Se desinscribirá el cliente a la sesión, se muestra un mensaje de confirmación y pasará a mostrarse el botón de inscribirse
Evaluación	Completada de forma correcta

HU06 – Gestión de usuarios

Funcionalidad	Borrado de usuarios
Precondiciones	El administrador pulsa el botón “Eliminar”
Ejecución	El administrador confirma la eliminación
Resultado	Se eliminará el usuario y todo elemento en la base de datos que tengan alguna relación con este, se mostrará un mensaje de verificación y se mostrarán el resto de los usuarios
Evaluación	Completada de forma correcta

Funcionalidad	Edición de usuarios
Precondiciones	El administrador pulsa el botón “Editar”
Ejecución	El administrador modifica los datos que considera pertinentes
Resultado	Se editará el usuario, se mostrará un mensaje de verificación y se mostrarán el usuario actualizado junto con el resto de los usuarios
Evaluación	Completada de forma correcta

Funcionalidad	Creación de usuarios
Precondiciones	El administrador pulsa el botón “Añadir usuario”
Ejecución	El administrador introducirá los datos necesarios y pulsará el botón “Añadir”
Resultado	Se creará el usuario, se mostrará un mensaje de confirmación y se mostrarán el usuario recién creado junto con el resto de los usuarios
Evaluación	Completada de forma correcta

HU07 – Consulta de clases

Funcionalidad	Búsqueda de sesiones
Precondiciones	El cliente pulsa el botón “Búsqueda”
Ejecución	El cliente introducirá los datos necesarios y pulsará el botón “Buscar”
Resultado	Se mostrarán las clases acordes a los filtros introducidos por el cliente
Evaluación	Completada de forma correcta

HU08 – Validación Cliente

Funcionalidad	Validación de clientes
Precondiciones	El administrador pulsa el botón “Lista de clientes”
Ejecución	El administrador pulsa el checkbox que no está activo, correspondiente a la columna “Validado”
Resultado	Se cambiará el estado del checkbox, se mostrará un mensaje de confirmación de la validación y se mostrará la tabla de nuevo
Evaluación	Completada de forma correcta

Funcionalidad	Invalidación de clientes
Precondiciones	El administrador pulsa el botón “Lista de clientes”
Ejecución	El administrador pulsa el checkbox activo correspondiente a la columna “Validado”
Resultado	Se cambiará el estado del checkbox, se mostrará un mensaje de confirmación de la invalidación y se mostrará la tabla de nuevo
Evaluación	Completada de forma correcta

HU09 – Duplicación Sesión

Funcionalidad	Duplicación de sesiones
Precondiciones	El instructor pulsa el icono con forma de dos rectángulos superpuestos y un más
Ejecución	El instructor introduce el número de días en el que se duplicará la sesión
Resultado	Se duplicará la sesión, se mostrará un mensaje de confirmación y se mostrará la sesión recién creada junto con el resto
Evaluación	Completada de forma correcta

11. Manual de usuario

En los siguientes puntos se mostrarán detalladamente los pasos necesarios para la instalación y los requisitos mínimos para su uso, así como un manual de usuario donde se explica cómo se utiliza la aplicación.

11.1 Requisitos mínimos

En este apartado se detallarán los requisitos necesarios para el uso de la aplicación.

Desarrollador

Para desarrollar, los requisitos mínimos de hardware serían los mínimos necesarios para tener tanto un servidor NodeJS como para una base de datos MySQL levantados. A nivel de producción variaría en función del tamaño y el flujo de clientes que tenga la aplicación.

A nivel de software, previamente se debe tener instalado NodeJS en la versión 20.10.0, así como el instalador de paquetes pnpm en la versión 8.12.1 o el instalador de paquetes npm en la versión 10.2.3. Además de esto es necesario tener un MySQL. Se recomienda, a nivel de desarrollo, el uso de XAMPP.

Usuario

Los usuarios acceden a esta aplicación mediante un navegador, así que el único requisito sería disponer de un navegador, ya sea Firefox, Opera o Google Chrome, navegadores en los que ha sido probada la aplicación.

11.2 Instalación

En este punto se mostrarán los diferentes pasos a seguir para la instalación de la aplicación.

Desarrollador

Para la puesta en funcionamiento de la aplicación, será necesario levantar por un lado el Front-End y, por otro lado, el Back-End.

Para el Front-End será necesario acceder a `.\front\GymClass` e instalar todas las dependencias y paquetes de este. Para ello se utilizará el siguiente comando:

```
pnpm install
```

Una vez instaladas todas las dependencias, para poner en funcionamiento el Front-End, se utilizará el comando:

```
pnpm run dev
```

Aquí es posible usar tanto pnpm como npm, pero se recomienda el uso de pnpm por su rapidez.

Para el Back-End, previamente es necesario tener un servidor MySql en funcionamiento con una base de datos en blanco, junto con un usuario que tenga permisos de administrador. Una vez se tenga esto, será necesario cambiar en el archivo `.env` de la carpeta `.\back` la URL de la

base de datos. Esta será del siguiente tipo:
mysql://usuario:contraseña@urlDeLaBaseDeDatos/nombreDeLaBaseDeDatos.

Tras todo esto, se podrá realizar desde la carpeta **.\back** el comando:

```
pnpm install
```

Este instalará todas las dependencias necesarias, y también habrá que ejecutar el comando:

```
pnpm install prisma
```

Tras instalar prisma, habrá que realizar las migraciones de la base de datos. Para ello se usará:

```
pnpm prisma migrate dev
```

Una vez acabadas las migraciones e instaladas todas las dependencias, para poner en funcionamiento el Back-End, es necesario la ejecución del siguiente comando:

```
pnpm run dev
```

Al igual que en el Front-End, se pueden emplear tanto pnpm como npm. Para la ejecución del migrate con npm habrá que emplear:

```
npx prisma migrate dev
```

Usuario

El usuario no necesita realizar ninguna instalación. Este podrá acceder a la aplicación entrando en la URL al navegador. Tal y como está desplegada actualmente la aplicación, debería acceder a la url: <http://localhost:5173/>. El puerto variará en función de si el desarrollador tiene este ocupado o no.

11.3 Funcionamiento

Para lograr una mejor comprensión de la aplicación y de su funcionamiento, en este apartado se mostrarán las diferentes secciones que componen la aplicación.

Las diferentes secciones serían las siguientes:

- **Sección de Inicio:** página de inicio.
- **Sección de Autenticación:** autenticación y registro de usuarios.
- **Sección de Administración:** gestión del administrador de los usuarios.
- **Sección de Instrucción:** gestión de clases y sesiones por parte del instructor.
- **Sección de Cliente:** gestión de inscripciones a sesiones de las diferentes clases.

Sección de Inicio

Lo primero que se encontrará al abrir la aplicación será la Landing Page, página en la que se verá un número limitado de clases y desde la que será posible acceder a la autenticación y, en caso de que se esté autenticado, se podrá acceder a las diferentes clases y funcionalidades, siendo redirigido a una página u otra en función del rol que se tenga. En caso de estar autenticados ya, al pulsar en “Iniciar Sesión”, será redirigido a la zona pertinente al rol del usuario.

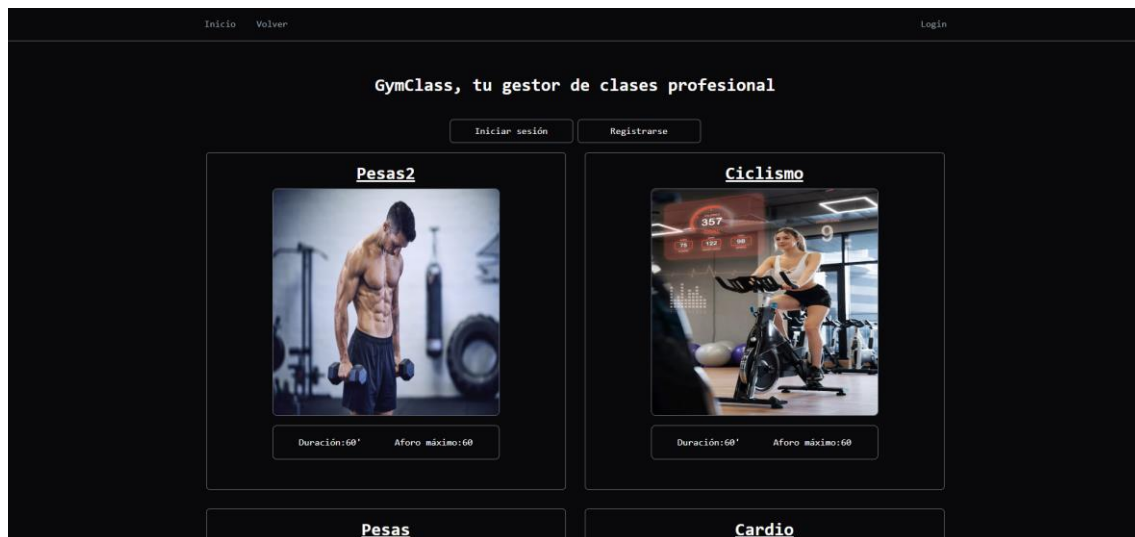


Ilustración 12: sección de inicio

Sección de Autenticación

Si se accede a registro o a inicio de sesión, se verá un formulario para iniciar sesión en caso de que se acceda a esta y otro para realizar el registro en el caso contrario. Si se tiene una cuenta, se puede entrar directamente mediante el inicio de sesión. En caso contrario, será necesario que se registre para poder acceder. Por defecto, mediante este registro será registrado como cliente.

The screenshot shows a login and registration form. At the top, the title "Inicio de Sesión" is underlined. Below it are two input fields: "Email" and "Contraseña". A large white button labeled "Iniciar sesión" is positioned below the input fields. Underneath this button is a link that says "O si no tiene cuenta". At the bottom of the form is a button labeled "Registro".

Ilustración 13: formulario de inicio de sesión



Registro

Email

Contraseña

Contraseña Repetida

Registrarse

O si ya tiene cuenta

Login

Ilustración 14: formulario de registro

Sección de Administración

Una vez se inicie sesión con una cuenta cuyo rol sea administrador, será redirigido a la página de inicio de los administradores. Desde esta página podrá acceder a la gestión de los usuarios.

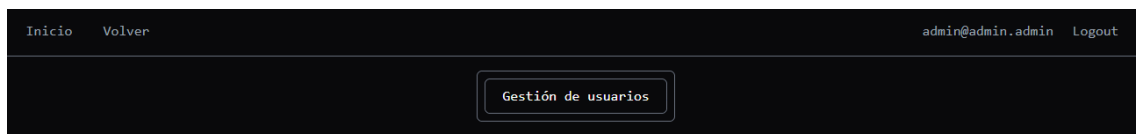


Ilustración 15: página de inicio de administrador

Una vez se acceda a la página de gestión de usuarios, se podrán añadir nuevos usuarios, editar y borrar los existentes y acceder a la gestión de los clientes.

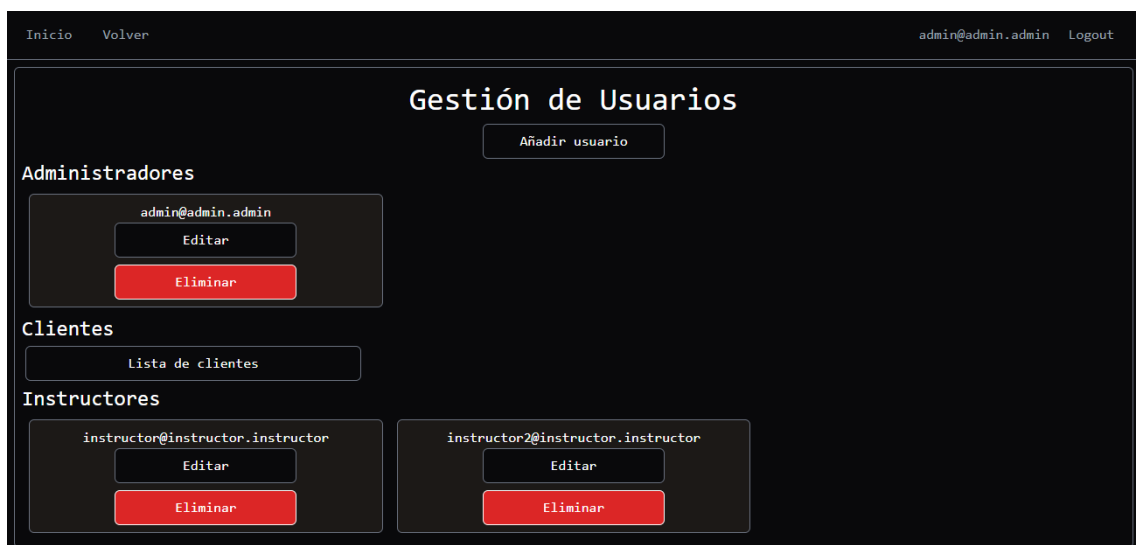
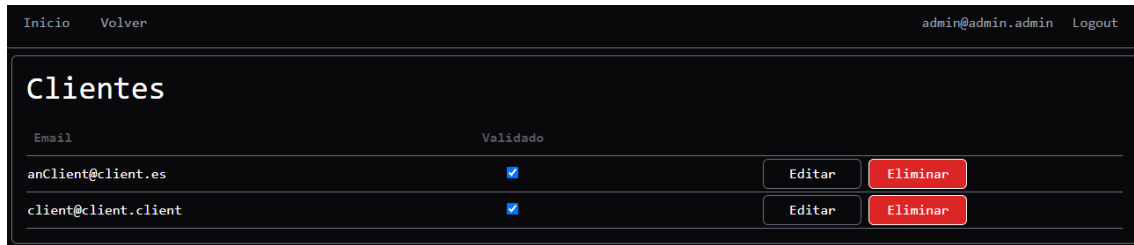


Ilustración 16: página de gestión de usuarios

Una vez se acceda a la lista de clientes, será posible realizar las mismas acciones que con el resto de los usuarios con el añadido de poder validar los clientes.

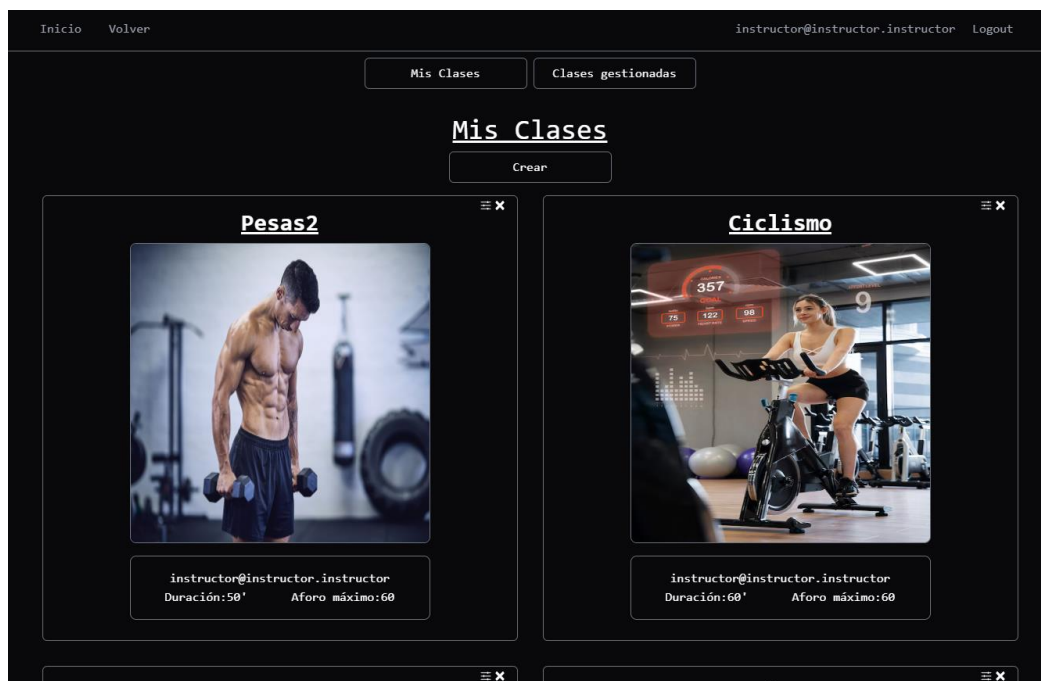


Email	Validado	
anClient@client.es	<input checked="" type="checkbox"/>	<button>Editar</button> <button>Eliminar</button>
client@client.client	<input checked="" type="checkbox"/>	<button>Editar</button> <button>Eliminar</button>

Ilustración 17: página de gestión de clientes

Sección de Instrucción

En caso de que se inicie sesión con una cuenta cuyo rol sea instructor, se accederá a la página de inicio de los instructores, página que estará dividida en dos partes. Por un lado, se verán aquellas clases que hayan sido creadas por el usuario actual, así como editar y borrar estas y poder añadir nuevas clases.




Inicio Volver instructor@instructor.instructor Logout

Mis Clases Clases gestionadas

Mis Clases


Crear

Pesas2



instructor@instructor.instructor
Duración:50' Aforo máximo:60

Ciclismo



instructor@instructor.instructor
Duración:60' Aforo máximo:60

Ilustración 18: página de gestión de clases propias

Por otro lado, se puede acceder a aquellas clases en las que existe al menos una sesión en la que el instructor sea el usuario actual.

Gestión web de un gimnasio

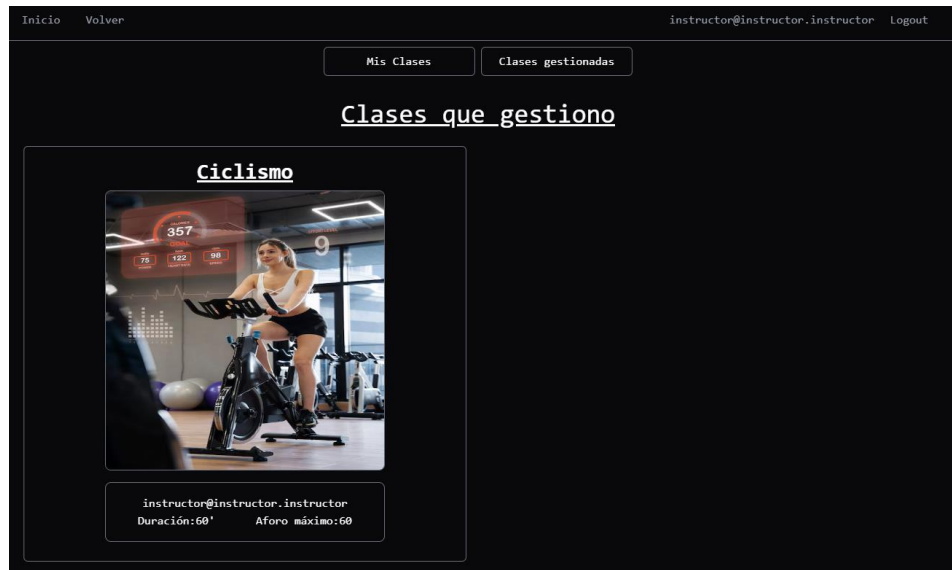


Ilustración 19: página de gestión de clases gestionadas

Si se accede a las sesiones de una clase propia pulsando el nombre de la clase se accederá a la página de gestión de las sesiones de esta clase, donde se podrá crear, editar, duplicar y eliminar sesiones. Estas estarán separadas en grupos por días de la semana, mostrándose de forma predeterminada las sesiones cuya fecha es superior a la actual, preferencia que puede ser modificada pulsando el botón “Sin Impartir”, botón que hará que se muestren todas las sesiones, tanto las que aún no ocurrieron como las ya han sido realizadas.

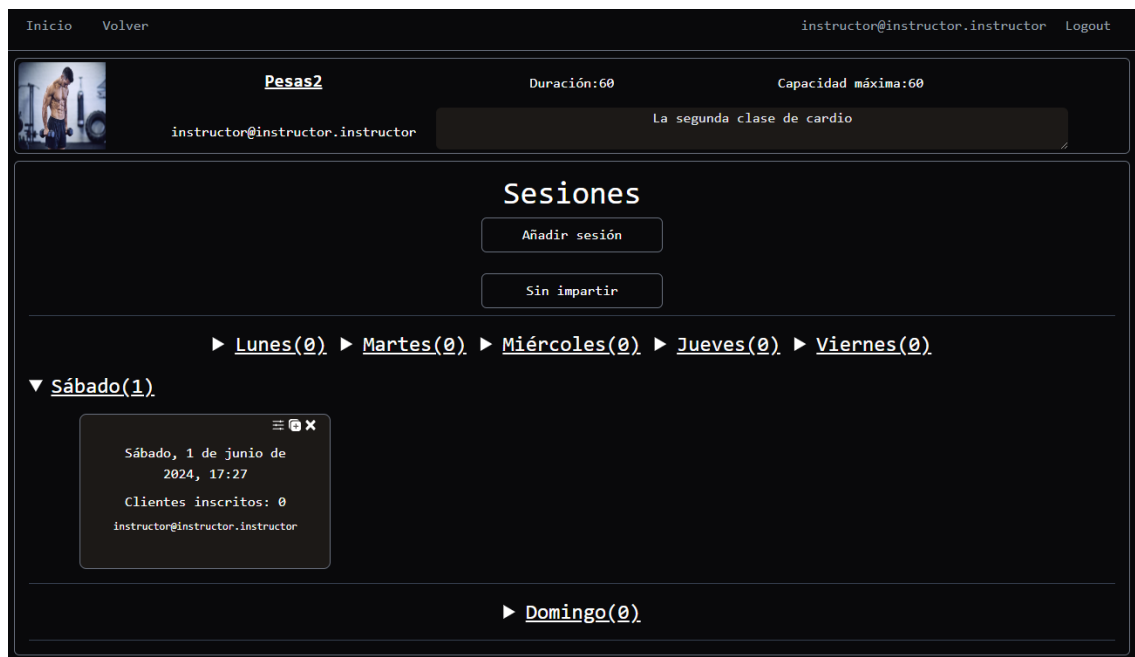


Ilustración 20: página de gestión de sesiones de clases propias

Si, por otro lado, se entra a las sesiones desde el apartado de clases gestionadas, se podrán ver aquellas sesiones cuyo instructor es el usuario actual, así como se podrá acceder a la lista de clientes inscritos a cada sesión.

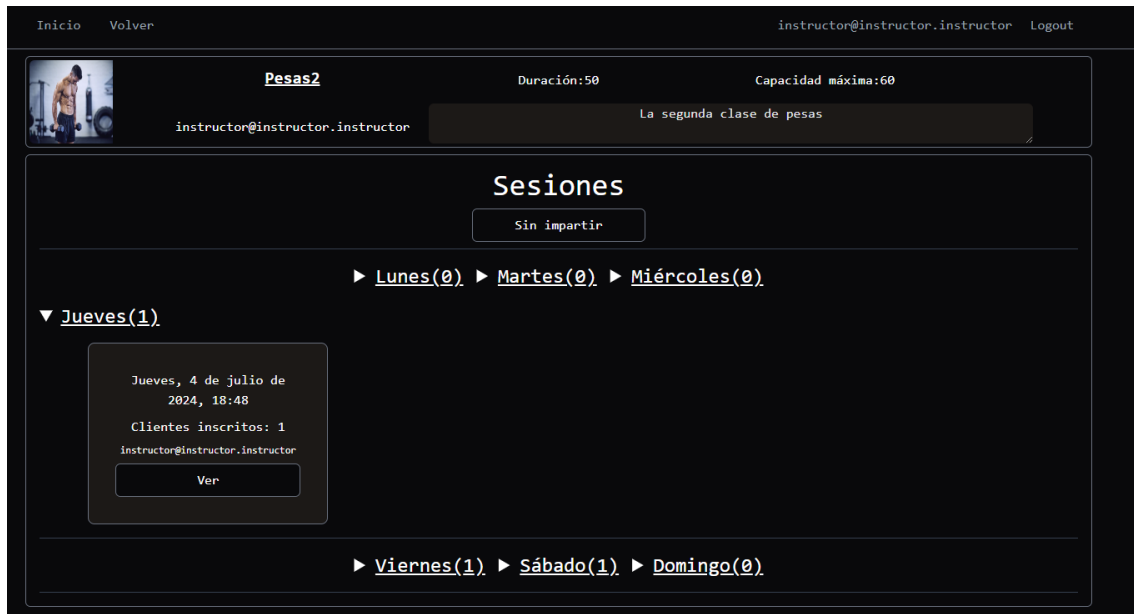


Ilustración 21: página de gestión de sesiones de clase gestionada

Una vez se acceda a los clientes inscritos, se verá tanto el email de los clientes como el estado de su asistencia y justificación, así como poder modificar estos dos últimos. La asistencia se podrá marcar una vez iniciada la sesión y hasta que esta finalice. En el caso de la justificación se podrá marcar una vez acabe la sesión.



Ilustración 22: página de gestión de clientes inscritos

Sección de Cliente

Si el rol con el que se autentica el usuario es de cliente, será redirigido a la página de inicio de los clientes, página en la que podrá acceder a la búsqueda de clases y a las clases en las que esté registrado en al menos una sesión.



Ilustración 23: página de inicio de clientes

Gestión web de un gimnasio

Desde la página de Búsqueda se podrá buscar y filtrar las diferentes clases por su nombre, capacidad máxima y duración máxima y mínima. Los filtros serán aplicados al pulsar el botón Buscar, a excepción del nombre, campo por el cual se buscará cada vez que se modifique.

The screenshot shows a web interface for searching gym classes. At the top, there are navigation links 'Inicio' and 'Volver', and a user profile 'client@client.client' with a 'Logout' button. The search form contains four input fields: 'Nombre' (with 'Pesas' entered), 'Capacidad Máxima', 'Duración Mínima', and 'Duración Máxima' (with '50' entered). A 'Buscar' button is at the bottom of the form. Below the form, a card for the class 'Pesas2' is displayed, featuring a photo of a man lifting weights, the instructor's email 'instructor@instructor.instructor', and details 'Duración: 50'' and 'Aforo máximo: 60'.

Ilustración 24: página de búsqueda de clases

Se podrá acceder a las sesiones de las clases pulsando el nombre de la clase, desde donde será posible la inscripción y desinscripción a las sesiones.

The screenshot shows the session management page for the 'Pesas2' class. At the top, there are navigation links 'Inicio' and 'Volver', and a user profile 'client@client.client' with a 'Logout' button. The class details section includes a photo of a man lifting weights, the class name 'Pesas2', the instructor's email 'instructor@instructor.instructor', the duration 'Duración: 50', and the capacity 'Capacidad máxima: 60'. Below this, a section titled 'Sesiones' lists the days of the week with the number of sessions: 'Lunes(0)', 'Martes(0)', 'Miércoles(0)', 'Jueves(0)', 'Viernes(0)', 'Sábado(2)', and 'Domingo(0)'. The 'Sábado(2)' section is expanded, showing two sessions: 'Sábado, 1 de junio de 2024, 17:27' with 1 client and a 'Desinscribirse' button, and 'Sábado, 8 de junio de 2024, 18:33' with 0 clients and an 'Inscribirse' button.

Ilustración 25: página de gestión de sesiones como clientes

En la otra parte, en las clases inscritas, se mostrarán aquellas clases en las que se esté inscrito a al menos una sesión y se podrá acceder a las sesiones de estas pulsando en el nombre, que redirigirá al usuario a la misma página recién mostrada.

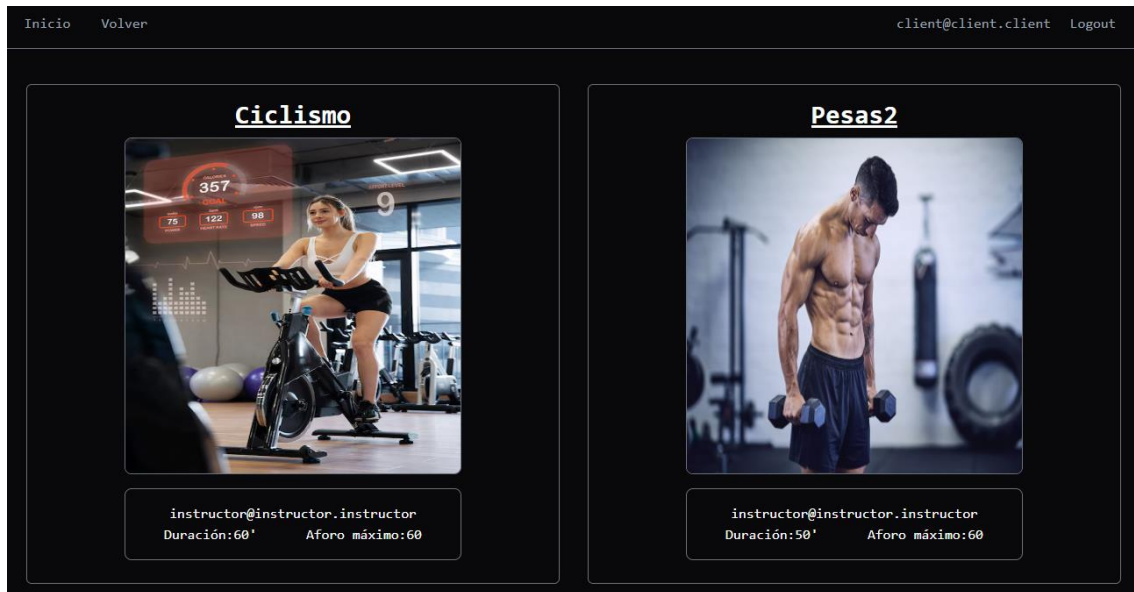


Ilustración 26: página de clases inscritas

12. Principales aportaciones

En este apartado se mostrarán las principales aportaciones de la aplicación.

Respecto los objetivos sobre la gestión que pueden realizar los instructores, se han realizado las siguientes aportaciones:

- Se ha desarrollado una aplicación con un alto nivel de flexibilidad y reutilización gracias al uso de React. La creación, modificación y eliminación de usuarios ha sido creada con un alto nivel de flexibilidad al estar formados por componentes de un menor tamaño que colaboran para lograr el objetivo deseado.
- Gracias al uso de NodeJS y de Express, se ha logrado una gestión simple y centrada de las peticiones de los usuarios.
- Con el uso de Prisma se ha logrado una gestión eficiente de la base de datos.

En el siguiente punto, en los objetivos relacionados al cliente, se han realizado las siguientes aportaciones:

- Se ha implementado una interfaz de usuario cómoda para este y que reacciona a los diferentes tamaños de pantalla gracias al uso de Tailwind CSS. A su vez, se ha reducido al máximo el CSS sobrante gracias a la gestión que realiza Tailwind CSS de la traducción del CSS.
- Gracias a los hooks que aporta React, ha sido posible la separación de la mayoría de la lógica de negocio de los componentes a funciones reutilizables.
- Se ha implementado un debouncer que permite la búsqueda a medida que el cliente inserta el nombre de una clase, de forma que el tiempo entre que escribe y se realiza la

búsqueda ha sido adaptado al tiempo medio que un usuario tarda en escribir una letra, permitiendo así que se realicen las búsquedas cuando el tiempo desde que se dejó de escribir es superior al establecido.

- Por medio de uso de las funcionalidades que aporta Express y Prisma, se ha implementado un sistema de sanción para aquellos clientes que no accedan a sus clases de forma reiterada.

Respecto a los objetivos relacionados con la gestión por parte de los administradores, se realizaron las siguientes aportaciones:

- Gracias al uso de Zod, se ha implementado un sistema de verificación de los datos que son recibidos en las peticiones HTTP cuyo uso es altamente reutilizable.
- Por medio del uso de los contextos, ha sido posible la realización de una aplicación con un estado global pequeño y adecuado a los diferentes estados en los que se encuentra la aplicación, permitiendo almacenar en memoria la menor información posible.
-

13. Conclusiones

El objetivo principal de este TFG era estudiar las diferentes tecnologías que se usan en el desarrollo web como programador Full Stack, es decir, desarrollador de tanto Front-End como Back-End. Mi meta principal era aprender y vivir la experiencia de un desarrollador de este tipo, así como aumentar mi conocimiento en JavaScript, base de datos relacionales, CSS, Tailwind CSS y ORMs. Otra de las metas era acercarme a un desarrollo más real de una aplicación y sobre todo en una escala superior a la realizada durante la carrera.

Ha sido una experiencia muy gratificante y llena de procesos de aprendizaje. Por primera vez realicé un estudio de forma autónoma de los diferentes elementos que posteriormente usaría en el TFG y que me permitieron reconocer qué es lo que realmente me apasiona de la programación, lo que me facilitó decidir el rumbo profesional que quiero tomar como programador.

Dentro del aprendizaje, el proceso hizo que se me permitiera reconocer la gran cantidad de información que existe y mejorar en el proceso de filtrado de esta, así como una mejor organización. A demás de esto, me ha permitido cerciorarme de los conocimientos que tengo.

Al trabajar de forma autónoma, me fue posible adaptarme a un diferente modelo de trabajo y poder discernir aquellos métodos de trabajo con una mejor adaptación para mi modelo.

Pese que aún me queda un gran camino por recorrer, gracias a este proyecto me he podido acercar aún más a alcanzar un mayor nivel como programador.

14. Vías de trabajo futuro

En este apartado se relatarán las posibles mejoras que se podrían implementar en un futuro.

Creación de una aplicación móvil a partir de la aplicación

Una de las posibles ampliaciones a realizar sería la creación de una aplicación móvil mediante la utilización del entorno de desarrollo integrado Android Studio, aprovechando su integración con Google y flexibilidad para la creación de aplicaciones Android y usando como lenguaje Kotlin debido a la posibilidad de creación de aplicaciones multiplataforma.

Creación de un perfil de usuario

Se podría ampliar el apartado de la personalización del cliente, añadiendo nuevos campos a la hora de realizar el registro del usuario, añadiendo desde nombre, edad y diferentes ajustes para una mayor personalización, así como una página para poder acceder a estos elementos y que sea posible que el propio usuario pueda modificar sus datos.

Implementación de un modo oscuro y claro

Actualmente existe una única forma de visualización, estando la aplicación enfocada en tonos oscuros. Por esto sería positivo la creación de un modo claro y oscuro, siendo el modo oscuro la visualización actualmente existente y el modo claro una visualización con tonos más claros y opuestos a los del modo actual.

Implementación de una base de datos externa

Para reducir la inmensa cantidad de información que se almacena como resultado de almacenar imágenes y para mejorar la escalabilidad de la aplicación, se podría extraer toda información almacenada y guardarla en una base de datos Oracle de mayor tamaño, pasando a retener la base de datos MySQL una versión reducida de los datos, de modo que, ante peticiones de imágenes, estas se pidan a esta segunda base de datos. A su vez, así se podría realizar migraciones diarias de información desde la base de datos Oracle a la MySQL para actualizar los datos.

15. Referencias

- Angus, C. (2021). *GitHub - angus-c/just: A library of dependency-free JavaScript utilities that do just one thing*. GitHub. <https://github.com/angus-c/just?tab=readme-ov-file#read-books> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Awati, R. (s. f.). *Blowfish*. TechTarget. <https://www.techtarget.com/searchsecurity/definition/Blowfish> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Cortés, D. E. (2023). *Componentes en React.js*. Medium. <https://medium.com/@diego.coder/componentes-en-react-js-9a1444cddc52#:~:text=js%3F-Un%20componente%20en%20React, en%20una%20sola%20unidad%20reutilizable> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Deloitte Spain. (s. f.). *Las 5 ceremonias Scrum: claves para la gestión de procesos*. <https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology/articles/ceremonias-scrum.html> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Flores, F. (2023, 13 abril). *Qué es Visual Studio Code y qué ventajas ofrece*. OpenWebinars.net. <https://openwebinars.net/blog/que-es-visual-studio-code-y-que-ventajas-ofrece/> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Google I/O (s. f.). *Introducción a Android Studio*. Google for developers. <https://developer.android.com/?hl=es-419> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Holgado, J. L. (2021). *Qué es Tailwind y por qué usarlo*. <https://www.knowmadmood.com/es/blog/que-es-tailwind> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Llamas, L. (2024). *Qué es y cómo usar PNPM*. Luis Llamas. <https://www.luisllamas.es/que-es-pnpm/> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Londoño, P. (2023). *Qué es MySQL, para qué sirve y características principales*. <https://blog.hubspot.es/website/que-es-mysql#:~:text=MySQL%20es%20un%20sistema%20de%20administraci%C3%B3n%20de%20bases,de%20c%C3%B3digo%20abierto%20m%C3%A1s%20utilizada%20en%20el%20mundo> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- MacNeil, C. (2024). *5 responsabilidades clave del Product Owner*. Asana. <https://asana.com/es/resources/product-owner> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Material-UI. (s. f.). *React Tooltip component*. <https://v4.mui.com/es/components/tooltips/> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- MDN Web Docs (s. f.). *DOM*. MDN Web Docs. <https://developer.mozilla.org/es/docs/Glossary/DOM> (recuperado el 4 de junio de 2024)

- Nettix (s. f.). *¿Qué es xampp y como puedo usarlo?*. Nettix Perú. <https://www.nettix.com.pe/blog/web-blog/que-es-xampp-y-como-puedo-usarlo> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Npm: zod. (2019). Npm. <https://www.npmjs.com/package/zod#introduction> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- OpenProject. (s. f.). *La mejor alternativa a TeamGantt de código abierto - OpenProject*. OpenProject.org. <https://www.openproject.org/es/alternativas-de-software-de-gestion-de-proyectos/mejor-alternativa-teamgantt/#:~:text=TeamGantt%20es%20una%20soluci%C3%B3n%20sencilla,costos%20y%20gesti%C3%B3n%20de%20tiempo> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Plain Concepts. (2022). *Product Owner: ¿Qué es y cuáles son sus funciones en Scrum?* Plain Concepts. <https://www.plainconcepts.com/es/product-owner/> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Raeburn, A. (2024a). *¿Qué es un Scrum Master y cuál es su función?*. Asana. <https://asana.com/es/resources/scrum-master> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Raeburn, A. (2024b). *Qué es product backlog y guía para hacer uno con ejemplo*. Asana. <https://asana.com/es/resources/product-backlog> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- React. (s. f.). *Preservar y reiniciar el estado* <https://es.react.dev/learn/preserving-and-resetting-state> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Robledano, A. (2019). *Qué es MySQL: Características y ventajas*. OpenWebinars. <https://openwebinars.net/blog/que-es-mysql/> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Roche, J. (s. f.). *Scrum: roles y responsabilidades: los 3 roles de la metodología Scrum*. Deloitte. <https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology/articles/roles-y-responsabilidades-scrum.html> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Skysnag (2023). *¿Qué es bcrypt?*. El blog de Skysnag. <https://www.skysnag.com/es/blog/what-is-bcrypt/> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Tailwind CSS. (s. f.). *Tailwind CSS*. <https://tailwindcss.com/> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Team Asana (2024). *Backlog: qué es el trabajo pendiente del sprint y ejemplos*. Asana. <https://asana.com/es/resources/sprint-backlog> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Thoughtworks (2022). *Excalidraw*. <https://www.thoughtworks.com/es-es/radar/tools/excalidraw#:~:text=Excalidraw%20es%20una%20herramienta%20de,%20crear%20y%20compartir%20diagramas> (recuperado el 4 de junio de 2024)
- Torres (2019). *Reglas RestFull: aprendamos a definir correctamente las endpoints de nuestra API y hacerla más clara para el cliente*. Blog AscoDeCodigo. <https://blog.ascodecodigo.com/reglas-restfull/> (recuperado el 4 de junio de 2024)

Ubah, K. (2023). *Fetch API – Cómo realizar un GET Request y un POST Request en JavaScript*. FreeCodeCamp. Traducido por Fagúndez Federico. [https://www.freecodecamp.org/espanol/news/fetch-api-como-realizar-un-get-request-y-un-post-request-en-javascript/#:~:text=fetch\(\)%20es%20un%20mecanismo,la%20ejecuci%C3%B3n%20de%20otras%20instrucciones](https://www.freecodecamp.org/espanol/news/fetch-api-como-realizar-un-get-request-y-un-post-request-en-javascript/#:~:text=fetch()%20es%20un%20mecanismo,la%20ejecuci%C3%B3n%20de%20otras%20instrucciones) (recuperado el 4 de junio de 2024)

Valente, O., Rosal, M., Peveri, M. y Etchevarría, J. J. (s. f.). El lenguaje de programación Kotlin: qué es y para qué sirve. My Task Panel Consulting. <https://www.mytaskpanel.com/lenguaje-de-programacion-kotlin/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20Kotlin%3F,utilizar%20para%20desarrollar%20aplicaciones%20Android.%20Kotlin> (recuperado el 4 de junio de 2024)

Vite (s. f.). *Getting Started*. Vite. <https://vitejs.dev/guide/> (recuperado el 4 de junio de 2024)