2

Autor: Alejandro Molero Gómez

Fecha de entrega

Curso 2021-2022

Tutor:

[LEVELWare]

IES Marqués de Comares. CFGS Diseño de Aplicaciones Web

Tabla de contenido

[2 Análisis de requisitos del proyecto. 2](#_Toc35343210)

[2.1 Descripción general de la aplicación. 2](#_Toc35343211)

[2.2 Descripción de las entidades principales. 2](#_Toc35343212)

[2.3 Requisitos en cuanto a tecnología: 2](#_Toc35343213)

[2.3.1 Plataformas en las que funcionará. 2](#_Toc35343214)

[2.3.2 Requisitos en cuanto al diseño de la interfaz. 2](#_Toc35343215)

[2.3.3 Requisitos de accesibilidad. 2](#_Toc35343216)

[2.3.4 Requisitos de rendimiento. 2](#_Toc35343217)

[3 Herramientas utilizadas 2](#_Toc35343218)

[3.1 Descripción del entorno de desarrollo local y de producción. 2](#_Toc35343219)

[3.2 Frameworks y tecnologías utilizadas en servidor y cliente. 2](#_Toc35343220)

[3.3 Herramientas para la gestión del código fuente (git). 2](#_Toc35343221)

[3.4 Herramientas para la gestión de la documentación (Google Drive). 2](#_Toc35343222)

[3.5 Herramientas para la gestión del proyecto (Trello, Slack…). 2](#_Toc35343223)

[3.6 Otras herramientas utilizadas (para diseño gráfico, edición, pruebas…) 2](#_Toc35343224)

[4 Diseño. 3](#_Toc35343225)

[4.1 Diseño de datos. 3](#_Toc35343226)

[4.1.1 Diseño conceptual de la base de datos. 3](#_Toc35343227)

[4.1.2 Diseño lógico de la base de datos. 3](#_Toc35343228)

[4.2 Diseño de la aplicación. 3](#_Toc35343229)

[4.2.1 Diseño de backend. 3](#_Toc35343230)

[4.2.2 Flujo de la aplicación en los procesos principales. 3](#_Toc35343231)

[4.2.3 Diseño de la interfaz web/app. 3](#_Toc35343232)

[5 Implementación 3](#_Toc35343233)

[5.1 Implementación de la BD (Exportar base de datos en fichero MySQL). 3](#_Toc35343234)

[5.2 Descripción de la estructura de ficheros y carpetas del proyecto. 3](#_Toc35343235)

[5.3 Descripción de los ficheros de configuración de la aplicación. 3](#_Toc35343236)

[6 Despliegue de la aplicación. 3](#_Toc35343237)

[6.1 Instrucciones para el despliegue de la aplicación. 3](#_Toc35343238)

[7 Conclusiones. 3](#_Toc35343239)

[7.1 Dificultades encontradas en la realización del proyecto. 3](#_Toc35343240)

[7.2 Conocimientos adquiridos durante el desarrollo del proyecto. 3](#_Toc35343241)

[7.3 Futuras ampliaciones o mejoras del proyecto. 3](#_Toc35343242)

[8 Bibliografía. 3](#_Toc35343243)

[9 Anexos. 3](#_Toc35343244)

# Análisis de requisitos del proyecto.

## Descripción general de la aplicación.

La aplicación es una tienda online especializada en videojuegos.

El nombre de la tienda es LevelWare, que viene de nivel (Level) y ware que viene de software y hardware, que son los juegos, consolas y periféricos que se venden en la tienda.

## Descripción de las entidades principales.

Las entidades principales son las siguientes:

* Productos
* Usuarios
* Pedidos
* Producto a reparar

## Requisitos en cuanto a tecnología:

### Plataformas en las que funcionará.

Para acceder a la página se puede utilizar cualquier navegador web.

### Requisitos en cuanto al diseño de la interfaz.

La interfaz tiene un diseño sobrio, donde un negro grisáceo (#272727) es el fondo de la web y se añade dos colores clave, el verde oscuro (#17803d) y el azul indigo (#5046r5). El azul indigo se utiliza para indicar cualquier producto o acción elegida, sabiendo que hemos realizado un cambio y que no se puede interactuar con ello. El verde oscuro indica que es un objeto interactuable, de manera que siempre que se pulse sobre él.

### Requisitos de accesibilidad.

### Requisitos de rendimiento.

# Herramientas utilizadas

## Descripción del entorno de desarrollo local y de producción.

Para llevar a cabo la creación de la aplicación, se han utilizado dos programas para la creación del código, el IDE PhpStorm y el editor de código Visual Studio Code.

Se ha utilizado PhpStorm por la facilidad con la que se integra con el lenguaje php.

La utilización de Visual Studio Code se debe a la facilidad de poder trabajar tanto con el código, base de datos y servidor remoto sin tener que salir de la propia aplicación.

Para ejecutar el programa en local se ha utilizado MAMP, programa que incluye un servidor Apache con MySQL y PHP. Es una herramienta similar a XAMPP pero más sencilla y simple, que permite trabajar multiplataforma, ya que he usado para el desarrollo un ordenador con Windows 10 y un portátil con MacOS.

## Frameworks y tecnologías utilizadas en servidor y cliente.

## Herramientas para la gestión del código fuente.

Se ha utilizado git para el control de versiones y GitHub para guardar el código fuente en la web. El enlace al repositorio es: <https://github.com/alemolamg/Proyecto-Final-DAW.git>

## Herramientas para la gestión de la documentación (Google Drive).

Las herramientas utilizadas para guardar la información y documentación ha sido Google Drive. Se ha utilizado Microsoft Office para redactar los documentos.

## Otras herramientas utilizadas (para diseño gráfico, edición, pruebas…)

# Diseño.

## Diseño de datos.

### Diseño conceptual de la base de datos.

### Diseño lógico de la base de datos.

## Diseño de la aplicación.

### Diseño de backend.

### Flujo de la aplicación en los procesos principales.

### Diseño de la interfaz web/app.

# Implementación

## Implementación de la BD (Exportar base de datos en fichero MySQL).

## Descripción de la estructura de ficheros y carpetas del proyecto.

## Descripción de los ficheros de configuración de la aplicación.

# Despliegue de la aplicación.

## Instrucciones para el despliegue de la aplicación.

# Conclusiones.

## Dificultades encontradas en la realización del proyecto.

## Conocimientos adquiridos durante el desarrollo del proyecto.

## Futuras ampliaciones o mejoras del proyecto.

# Bibliografía.

# Anexos.