2

Autor: Alejandro Molero Gómez

Fecha de entrega

Curso 2021-2022

Tutor:

[LEVELWare]

IES Marqués de Comares. CFGS Diseño de Aplicaciones Web

Índice

[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 para reparar

## Requisitos en cuanto a tecnología:d

### 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 (#5046e5). 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.

Para que todo quede lo más claro posible, se ha dejado la interfaz de manera simple y clara, con pocos elementos en la pantalla.

# 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 y con el framework que se ha utilizado, Laravel.

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.

Para las pruebas en los navegadores se han utilizado tres distintos para comprobar que funciona correctamente, Google Chrome, Firefox y Safari.

## Frameworks y tecnologías utilizadas en servidor y cliente.

Se ha utilizado el framework de PHP, Laravel. Laravel ayuda a preparar el código gracias a su estructura de clases y modelos. Para poder sacarle más partido a Laravel, hemos usado la versión Laravel Jestream, que permite editar y actualizar de manera más cómoda características como los datos del usuario o la interacción con los formularios. Además, Laravel Jestream se complementa con el framework de JavaScript Alpine.js.

TODO: en el servidor se ha utilizado el servicio de Apache2 para poder desplegar el proyecto. Se ha utilizado MySQL para llevar la base de datos.

## 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…)

Para editar las imágenes que se utilizan en la tienda, se ha utilizado el programa GIMP.

# Diseño.

## Diseño de datos.

El programa a crear es una tienda, por lo que debemos estudiar cuales son las entidades más importantes para la creación de la base de datos. Se ha llegado a la conclusión de que las dos tablas claves son Producto y Cliente.

La tabla Producto se usa para relacionar tanto los pedidos como para la cesta. Además incluye toda la información del producto, por lo que es clave para el funcionamiento de los componentes de las tarjetas.

La tabla Cliente es la que más relaciones tiene, porque sirve tanto para determinar el rol, conocer el dueño de la cesta y de los pedidos. También se utiliza para relacionar el pedido de reparación con el usuario y con el producto mandado a arreglar.

### 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.

Laravel - <https://laravel.com/docs/9.x/>

Laravel Jestream - <https://jetstream.laravel.com/2.x/introduction.html>

Alpine.js - <https://alpinejs.dev/>

# Anexos.