

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

LICENCIATURA EN INGENIERÍA SUPERIOR EN INFORMÁTICA



PROYECTO FIN DE CARRERA

..TÍTULO PROYECTO..

AUTOR: LÓPEZ CEREZO, ALEJANDRO M.

TUTOR: FERNÁNDEZ GIL, ALBERTO

Agradecimientos

Tras ser capaz de desarrollar mis estudios universitarios de un modo satisfactorio, llegué al último paso: el Proyecto Fin de Carrera.

La presente memoria hace referencia a, por diferentes motivos, el tercer proyecto que realizo, quedando su desarrollo y elaboración compaginada con mi actividad laboral; circunstancia que ha implicado numerosas dificultades ligadas fundamentalmente a la falta de tiempo. Por ello, su finalización no hubiese sido posible sin el apoyo y ayuda de una serie de personas que me gustaría tener en cuenta en este punto final.

A mi tutor, Alberto Fernández, por haberme dado la oportunidad de desarrollar el proyecto bajo su supervisión cuando, después de una mala experiencia previa, me quedé sin ninguno asignado.

A mis padres, mi hermano y mi novia, Ana, por su comprensión y apoyo constante durante el proceso y, sobre todo, en esos fines de semana de dedicación interminables en los que no estaba para nada ni nadie después de toda la semana de trabajo.

A todos, gracias.

Resumen

El presente proyecto ha supuesto el desarrollo de una aplicación Android completa para la gestión de parques de bicicletas públicos, estableciendo una infraestructura tecnológica base para desarrollos e investigaciones futuras.

Aplicaciones como la presentada cobran gran importancia en la actualidad dados dos factores básicos: por un lado, la utilización, cada vez mayor, de la bicicleta pública como alternativa a los medios de transporte tradicionales; por otro lado, la presencia de los dispositivos móviles como herramientas de gestión de tareas diarias, como podría ser la reserva de un bicicleta. Así, se hace necesario contar con aplicaciones y sistemas eficientes, eficaces y fácilmente utilizables para la gestión de dichos parques públicos.

La herramienta presenta un mapa actualizado de las estaciones disponibles sobre el que poder operar, así como pantallas adicionales para facilitar la interacción del usuario con la aplicación a la hora de gestionar su perfil o conocer el estado del parque de bicicletas.

Desde un punto de vista técnico, la aplicación sigue una arquitectura cliente-servidor de tres capas, estructurándose la comunicación entre el ambos mediante el estándar REST de los servicios web.

El desarrollo ha seguido un modelo de proceso incremental bajo un paradigma orientado a objetos, tratando de tener en todo momento en mente las buenas prácticas establecidas por la Ingeniería del Software, las *Reglas de Oro* para el diseño de interfaces de usuario, recomendaciones de diseño e implementación Android, etc. Dado el modelo señalado, el diseño e implementación se ha dividido en una serie de incrementos jerarquizados por importancia y desarrollados de manera individual para, finalmente, quedar integrados en el producto final.

La aplicación ha sido probada mediante pruebas planificadas de unidad, de integración y de validación para tratar de lograr una elevada cobertura de errores y calidad final.

Finalmente, señalar que como se ha indicado al principio de este resumen, la herramienta presentada supone una infraestructura base para investigaciones futuras que conduzcan a modelos de gestión más eficientes y con mayor capacidad de atracción de usuarios que los utilizados actualmente.

Índice general

Agradecimientos	III
Resumen	v
1. Introducción	1
1.1. Motivación	1
1.2. Metodología	1
2. Objetivos	3
3. Descripción informática	5
3.1. Especificación de Requisitos Software	5
3.1.1. Introducción	5
3.1.2. Descripción General	6
3.1.3. Requisitos Específicos	8
3.2. Análisis	11
3.3. Diseño	11
3.4. Implementación	11
4. Pruebas	13
5. Conclusiones	15
5.1. Líneas futuras	15
A. Manual de usuario	17

Índice de figuras

1.1. El modelo incremental	2
3.1. Diagrama de casos de uso	7

Capítulo 1

Introducción

1.1. Motivación

Los parques públicos de bicicletas están cada vez más extendidos en las ciudades como alternativa a los medios de transporte tradicionales. Asimismo, los dispositivos móviles representan, para gran parte de la población, la herramienta básica para el manejo de numerosas tareas diarias.

Ambos factores suponen la motivación básica para el desarrollo de una aplicación de gestión de dichos parques, de manera que los usuarios registrados puedan conocer y operar con las estaciones disponibles y se logre una experiencia de usuario positiva al mismo tiempo que se realice una gestión eficiente del parque.

Del mismo modo, el presente proyecto surge con la idea de suponer una infraestructura tecnológica base para el desarrollo e investigaciones futuras sobre el área que mejoren el manejo del conjunto de estaciones.

1.2. Metodología

El modelo de proceso seguido ha sido el *modelo incremental*, que combina elementos de los flujos de proceso lineal y paralelo. Como se puede observar en la figura 1.1, el modelo aplica secuencias lineales en forma escalonada a medida que avanza el calendario de actividades. Cada secuencia lineal produce *incrementos* de software susceptibles de entregarse de manera parecida a los incrementos producidos en un flujo de proceso evolutivo.

Cuando se utiliza un modelo incremental, es frecuente que el primer incremento sea el *producto fundamental*. Es decir, se abordan los requerimientos básicos, pero no se proporcionan muchas características suplementarias (algunas conocidas y otras no). Como resultado del uso y/o evaluación de este primer producto, se desarrolla un plan para el incremento que sigue. El plan incluye la modificación

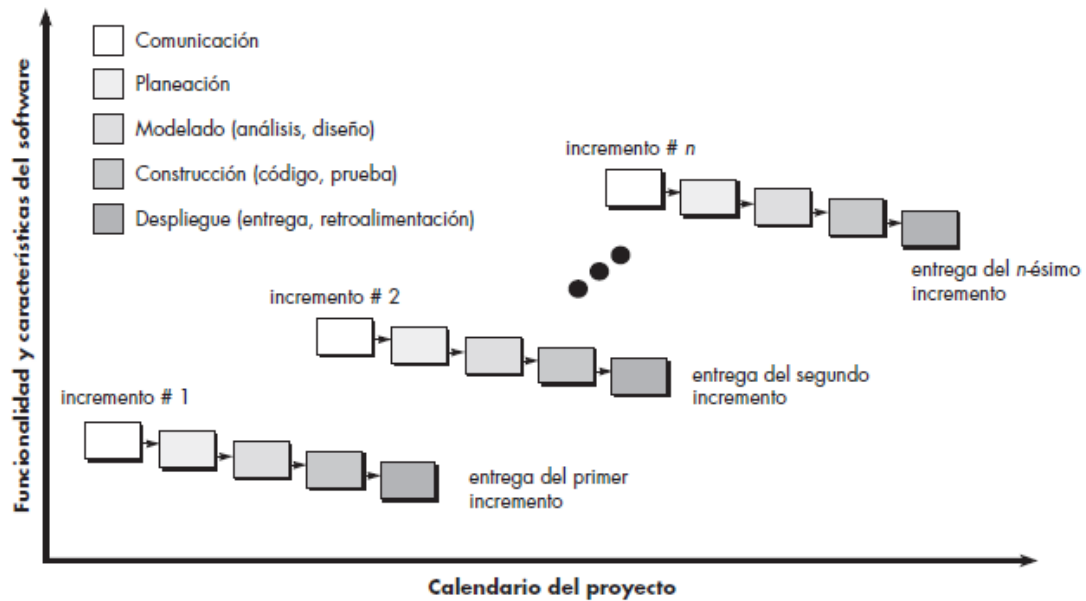


Figura 1.1: El modelo incremental

del producto fundamental para cumplir mejor las nuevas necesidades, así como la entrega de características adicionales y más funcionalidad. Este proceso se repite después de entregar cada incremento, hasta terminar el producto final.

El modelo de proceso incremental se centra en que en cada incremento se entrega un producto que ya opera. Los primeros incrementos son versiones desnudas del producto final, pero proporcionan capacidad que sirve al usuario y también le dan una plataforma de evaluación.

Considerando las características anteriores, los incrementos generales establecidos han sido los siguientes:

1. Mapa con estaciones sobre las que poder operar con datos locales.
2. Lista con el detalle de las estaciones mostradas en el mapa.
3. Gráficos con el estado del parque de estaciones.
4. Desarrollo e integración con la aplicación del Servidor y base de datos.
5. Sistema gestor de usuarios.
6. Sistema de gestión de reservas ligadas al usuario.

Capítulo 2

Objetivos

El objetivo primario del presente proyecto ha sido el desarrollo una aplicación móvil para la gestión de un parque público de bicicletas, de manera desglosada:

- Desarrollar una aplicación Android comunicada con un servidor y base de datos mediante servicios web que implemente un sistema de gestión de bicicletas que permita coger, dejar o reservar bicicletas y anclajes a usuarios registrados.
- Introducir un primer nivel de adaptación dinámica de precios dependiendo de la disponibilidad individual de cada estación de bicicletas.
- Trasladar, en la medida de los posible, la lógica de las operaciones al servidor, haciendo más eficiente la aplicación instalada.
- Seguir las recomendaciones generales de diseño e implementación procedentes de fuentes especializadas para asegurar una adecuada experiencia de usuario.
- Evitar condiciones de carrera ocasionadas como consecuencia de accesos simultáneos a un mismo recurso.
- Cubrir el mayor volumen de dispositivos posible a nivel tecnológico (versiones Android), lingüístico (diferentes idiomas), etc.

Capítulo 3

Descripción informática

3.1. Especificación de Requisitos Software

3.1.1. Introducción

Propósito

El propósito de esta sección es el de presentar los requisitos de la aplicación acorde al estándar *IEEE Std. 830-1998: Especificación de Requisitos Software* (ERS en adelante), mostrando y esquematizando la funcionalidad básica del software a desarrollar.

El documento va principalmente dirigido a futuros usuarios y desarrolladores de la aplicación, de modo que cuenten con una aproximación teórica a la misma y a sus posibilidades.

Ámbito del Sistema

El futuro sistema, de nombre *Bikesmanager*, consistirá en una aplicación Android encargada de la gestión de parques públicos de bicicletas a través de usuarios previamente registrados.

Se buscará desarrollar una aplicación intuitiva y fácil de usar que cubra las necesidades de manera eficiente y eficaz, proporcionando una adecuada experiencia al usuario final.

Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

- ERS: Especificación de Requisitos Software.
- Bikesmanager: Nombre de la aplicación a desarrollar.

- Android: Sistema operativo diseñado principalmente para dispositivos móviles con pantalla táctil.
- Usuario: Persona que hará uso de la aplicación.
- RF: Requerimiento Funcional.
- RNF: Requerimiento No Funcional.

Referencias

- IEEE Std. 830-1998: Especificaciones de los Requisitos del Software

Visión General del Documento

Una vez realizada la introducción general previa, se aportará a continuación una primera descripción general del sistema a desarrollar para, finalmente, pasar a detallar los requisitos específicos básicos del mismo.

En el apartado dedicado a la descripción general se aporta una visión global de la aplicación, así como de las funciones básicas de la misma. Funciones que se detallan en la sección siguiente, junto con otros aspectos como los atributos del sistema sobre los que se implantará el desarrollo.

3.1.2. Descripción General

Perspectiva del Producto

La aplicación *Bikesmanager* será un producto diseñado para trabajar sobre dispositivos móviles con sistema operativo Android, donde los datos quedarán almacenados en una base de datos a la que se accederá mediante el servidor de la aplicación. La conexión de la herramienta con el servidor se realizará mediante servicios web.

Funciones del Producto

Se aporta el diagrama de casos de uso que muestra, a grandes rasgos, las funciones del futuro sistema.

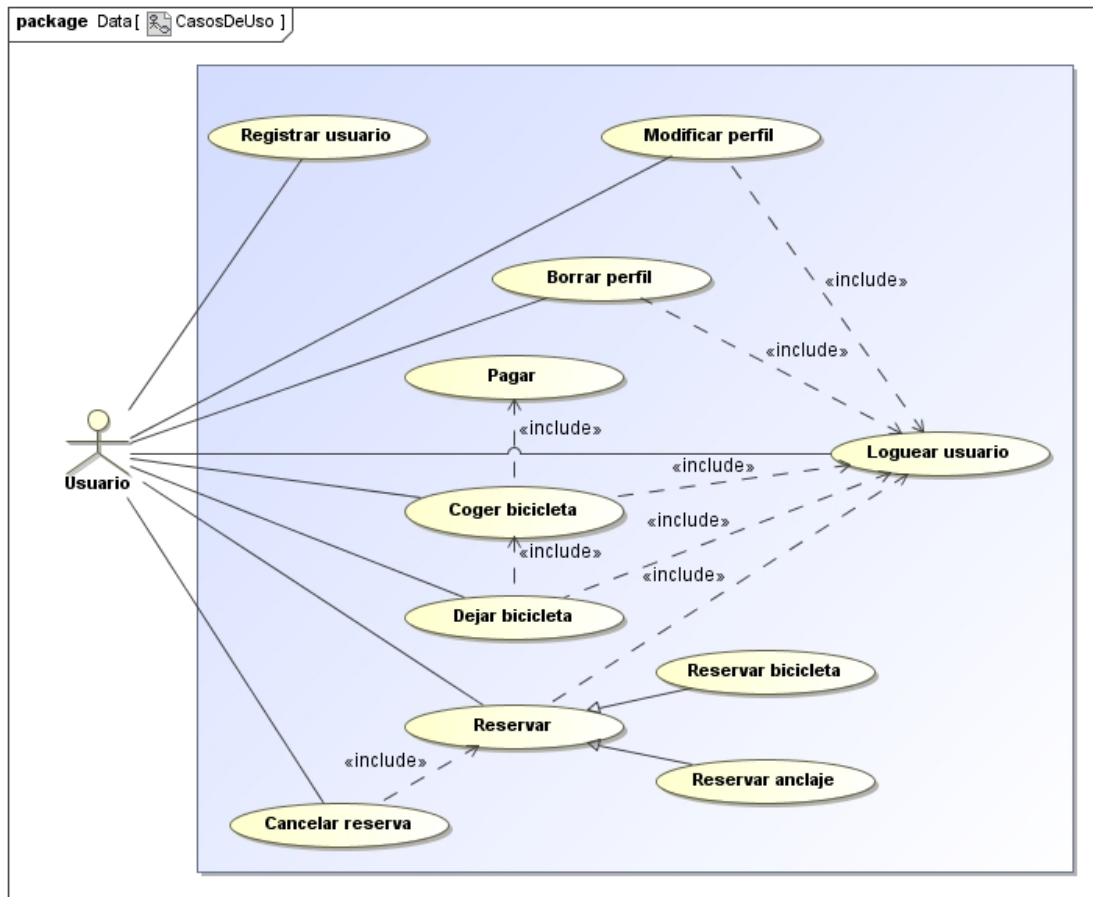


Figura 3.1: Diagrama de casos de uso

Características de los Usuarios

- Tipo de usuario: Usuario
 - Nivel educacional: irrelevante.
 - Experiencia técnica: experiencia en el manejo de *smartphones*.
 - Actividad: manejo de la aplicación.

Restricciones

- Limitaciones hardware:
 - Los servidores han de ser capaces de atender consultas concurrentes.
 - Los dispositivos móviles deberán estar gestionados por el sistema operativo Android.

- Arquitectura del sistema: cliente-servidor de tres capas, con servidor de aplicación Glassfish y SQL Server de base de datos.
- Lenguaje(s) en uso: JAVA, SQL.
- Protocolos de comunicación:
 - Aplicación – Servidor: HTTP (RESTful Web Services - JSON).
 - Servidor Aplicación – Base de Datos: MySQL Connector/JDBC.
- Consideraciones acerca de la seguridad:
 - El acceso a la aplicación se realizará mediante el par usuario-contraseña
 - Las claves de usuario deberán almacenarse de manera segura mediante encriptación SHA-1.
 - Desde la aplicación ningún usuario tendrá acceso a la administración interna de la misma, sino que dicha tarea se realizará directamente sobre el servidor o base de datos.

Suposiciones y Dependencias

- Se asume que los requisitos aquí descritos son estables.
- Los equipos en los que se vaya a ejecutar el sistema deben cumplir los requisitos antes indicados para garantizar el adecuado funcionamiento de la aplicación.

Requisitos Futuros

- Adaptación a nuevas plataformas (iOS, versión Web, etc.).

3.1.3. Requisitos Específicos

Interfaces Externas

La interfaz con el usuario consistirá en un conjunto de pantallas con los controles habituales: botones, campos de texto, listas, etc. sobre la que se deberá asegurar una adecuada experiencia de usuario mediante diseños que sigan las normas Android ¹. Esta interfaz deberá ser construida para el sistema especificado y será visualizada mediante dispositivos móviles. Del mismo modo, destacar que el diseño de la interfaz gráfica de usuario deberá fundamentarse en los llamados

¹https://developer.android.com/guide/practices/ui_guidelines/index.html

fragments de Android, de modo que el mismo pueda ser reutilizable y fácilmente transportable a otras dimensiones u orientaciones de pantalla.

En relación a las interfaces hardware-software, se deberá contar con un dispositivo móvil con conexión a internet y que implemente, como mínimo, la versión 4.0 del sistema Android (llamada *Ice Cream Sandwich*²).

Finalmente, acerca de las interfaces de comunicación, la aplicación se comunicará con su servidor mediante el protocolo HTTP haciendo uso de RESTful Web Services y cadenas JSON. La conexión entre el servidor de aplicación y la base de datos se realizará mediante las tecnologías MySQL Connector/JDBC.

Funciones

Esta parte es la más larga, donde tengo que desarrollar un poco cada requisito

Requisitos de Rendimiento

Desde el punto de vista de la aplicación móvil, no se espera una carga excesiva en el dispositivo por gestionar únicamente los datos del usuario registrado.

El servidor, por su parte, ha de ser capaz de dar respuesta a una serie de peticiones concurrentes que puede escalar a la cantidad de dispositivos que tengan instalada la aplicación.

Finalmente, en relación a la cantidad de registros almacenados en la base de datos, se espera que queden registrados de manera individual tanto usuarios como puestos de bicicletas, además de posibles tablas adicionales.

Restricciones de Diseño

Para el diseño de la aplicación se deberán utilizar componentes compatibles con la versión 4.0 de Android, en caso de no estar disponibles, se deberá recurrir a librerías de soporte para dar servicio a dicha versión, cumpliendo con ella, las restricciones hardware quedan, a su vez, cubiertas.

En relación al servidor de aplicación, éste ha de ser capaz de gestionar accesos concurrentes a recursos compartidos, controlando las posibles condiciones de carrera que puedan aparecer y dando un respuesta oportuna al usuario.

Atributos del Sistema

- Seguridad.

²Android denomina alfabéticamente y con nombres de dulces a cada una de las versiones de su sistema operativo. En el momento de la redacción de este documento, la versión más actualizada es la 7.0, *Nougat*.

- El acceso a la aplicación se realizará mediante el par usuario-contraseña
 - Las claves de usuario deberán almacenarse de manera segura mediante encriptación SHA-1.
 - Desde la aplicación ningún usuario tendrá acceso a la administración interna de la misma, sino que dicha tarea se realizará directamente sobre el servidor o base de datos donde sólo el desarrollador o mantenedor de la aplicación podrá acceder.
- **Fiabilidad.**
 - El sistema ha de quedar adecuadamente testado previa distribución para obtener una adecuada cobertura de fallos.
 - La interfaz de usuario ha de ser sencilla e intuitiva y, en caso de ser necesario, deberá informar con el resultado de las operaciones para una adecuada experiencia en su uso.
 - **Mantenibilidad.**
 - La aplicación ha de quedar desarrollada siguiendo las buenas prácticas del desarrollo software (código adecuadamente organizado y comentado, utilización de patrones de diseño estandarizados, utilización de *idioms*, etc.).
 - La herramienta deberá dejar *logs* internos de las áreas que se consideren más relevantes o susceptibles a fallos de modo que puedan ser consultados por los desarrolladores para realizar tareas de depuración.
 - **Portabilidad.**
 - La aplicación podrá ser instalada en cualquier dispositivo con sistema operativo Android (versión mínima 4.0).
 - Los servidores de aplicación y base de datos se podrán desplegar sobre cualquiera de los sistemas operativos más extendidos (Windows, Linux, iOS, etc.).
 - **Disponibilidad.**
 - Los servidores han de estar operativos 24x7 para atender las necesidades de uso.

Otros Requisitos

No se consideran otros requisitos de los especificados en secciones previas.

3.2. Análisis

Diagramas de secuencia, estados...

3.3. Diseño

Aquí va la arquitectura, diagramas de clases...

3.4. Implementación

Sin enrollarse mucho con detalles... Herramientas utilizadas... Un diagrama de despliegue a lo mejor...

Capítulo 4

Pruebas

Describir el escenario de pruebas usado (bicis de Madrid) y cómo se ha probado. Debería describir pruebas de unidad, de integración, de validación. . .

Capítulo 5

Conclusiones

NO ME GUSTA MUCHO ESTO, NO SÉ SI LAS CONCLUSIONES SE ENFOCAN TANTO A LO PERSONAL

El presente proyecto ha supuesto la elaboración de una aplicación Android completa comunicada de manera remota con su servidor y base de datos mediante el estándar REST de los servicios web.

Dadas las diferentes tecnologías y capas de datos utilizadas, el conocimiento técnico adquirido ha sido amplio, permitiéndome conocer, comparar y seleccionar diferentes soluciones de bases de datos, servidores, transmisión y serialización de datos... dando lugar a una visión final del desarrollo software para dispositivos Android bastante sólida y completa.

Desde el punto de vista de las capacidades personales, cabría destacar la mejora y asentamiento de las capacidades propias de organización, análisis y síntesis, que me han permitido llevar a buen puerto la herramienta desarrollada.

Más allá de los apartados personales, se espera que la herramienta pueda ser utilizada como base de estudio para la mejora de los servicios de gestión de parques públicos de bicicletas...SEGUIR AÑADIENDO COSAS...

5.1. Líneas futuras

Como se ha comentado anteriormente, y de manera general, la aplicación supone una base tecnológica para el desarrollo y mejora de los servicios de gestión de parques públicos de bicicletas.

De manera concreta, se consideran las siguientes líneas futuras de desarrollo y estudio:

- Desarrollo de la adaptación de precios a la hora de coger, dejar o reservar bicicletas, dependiendo de la disponibilidad de cada estación.

- Desarrollo de versiones sobre diferentes plataformas (web, tablet, etc.), con el objetivo de llegar a un público más amplio.

Apéndice A

Manual de usuario

Aquí podemos poner un manual de usuario.

Bibliografía

- [1] Pressman, Roger S. *Ingeniería del software: un enfoque práctico*, ed.7, McGrawHill, 2010
- [2] Oetiker T. et al, *The Not So Short Introduction to L^AT_EX 2_ε*, Version 5.05, 2015.
- [3] *IEEE Std. 830-1998: Especificaciones de los Requisitos del Software*,