

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 proceso 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	17
3.3. Diseño	17
3.4. Implementación	17
4. Pruebas	19
5. Conclusiones	21
5.1. Líneas futuras	21
A. Manual de usuario	23

Índice de figuras

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

Índice de tablas

3.1.	Descripción textual de RF01: Registrar usuario	9
3.2.	Descripción textual de RF02: Loguear usuario	10
3.3.	Descripción textual de RF03: Modificar perfil	10
3.4.	Descripción textual de RF04: Borrar perfil	11
3.5.	Descripción textual de RF05: Ingresar saldo	11
3.6.	Descripción textual de RF06: Coger bicicleta	12
3.7.	Descripción textual de RF07: Dejar bicicleta	12
3.8.	Descripción textual de RF08: Reservar	13
3.9.	Descripción textual de RF09: Cancelar reserva (explícita)	14
3.10.	Descripción textual de RF10: Pagar	14

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.

El presente proyecto surge con la idea de suponer una infraestructura tecnológica base para el desarrollo e investigaciones futuras sobre el área que mejoren la gestión 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

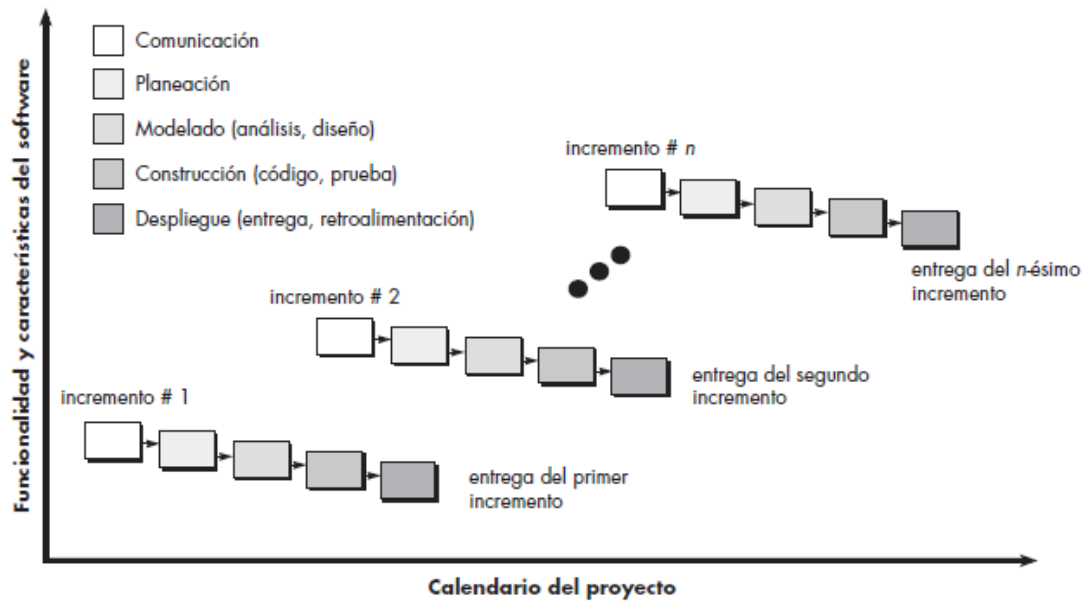


Figura 1.1: El modelo incremental

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 de 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 lo 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

En la figura 3.1 se aporta el diagrama de casos de uso que muestra, a grandes rasgos, las funciones del futuro sistema.

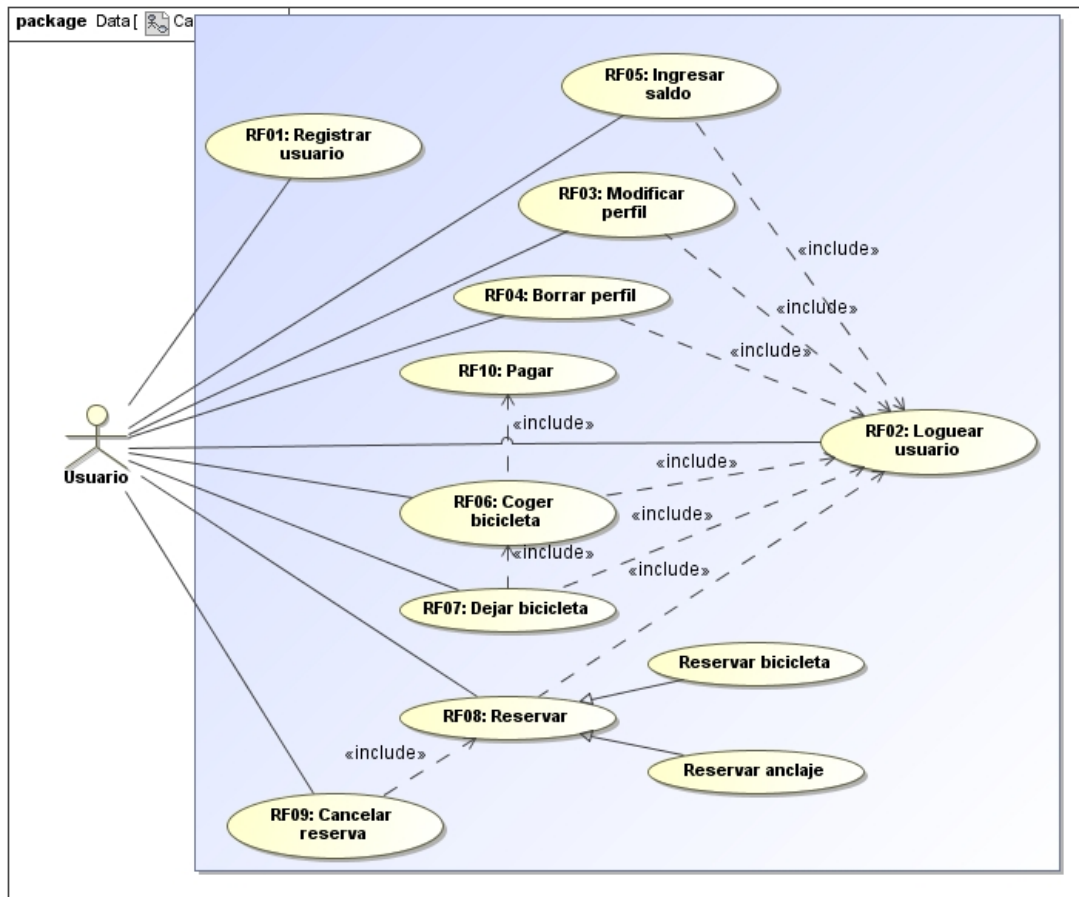


Figura 3.1: Diagrama de casos de uso

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

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

y será visualizada mediante dispositivos móviles. Del mismo modo, destacar que el diseño de la interfaz gráfica de usuario deberá fundamentarse en los llamados *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

En esta sección se aporta la descripción de los diferentes requerimientos funcionales y no funcionales con que deberá contar el sistema.

Se comienza por los *Requerimientos Funcionales*:

- **RF01: Registrar usuario.** El sistema deberá permitir el registro de nuevos usuarios. Para ello, se solicitarán el nombre usuario, contraseña, dirección de correo electrónico y nombre y apellidos reales. El nombre de usuario y la dirección de correo han de ser únicos, de modo que no se permita la duplicidad de los mismos en la aplicación. Asimismo, la contraseña ha de ser encriptada a la hora de ser almacenada en la base de datos.

Se aporta la descripción textual del requisito:

RF01: Registrar usuario	
Usuario	Sistema
1. Seleccionar registro	
	2. Mostrar interfaz
3. Introducir datos	
	4. Comprobar datos obligatorios
	5. Validar campos únicos
	6. Crear registro

Tabla 3.1: Descripción textual de RF01: Registrar usuario

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*.

- **RF02: Loguear usuario.** El sistema deberá permitir la autenticación de usuarios para su acceso. Este proceso se realizará mediante el par usuario-contraseña. Señalar que, como se ha especificado en el requisito previo, la contraseña se almacena encriptada, de modo que la introducida por el usuario que trata de acceder ha de ser tratada por el mismo algoritmo para poder realizar la comparación.

Se aporta la descripción textual del requisito:

RF02: Loguear usuario	
Usuario	Sistema
1. Seleccionar login	
	2. Mostrar interfaz
3. Introducir datos	
	4. Comprobar campos obligatorios
	5. Completar login

Tabla 3.2: Descripción textual de RF02: Loguear usuario

- **RF03: Modificar perfil.** El sistema deberá permitir la modificación del perfil de usuario solicitados en el proceso de registro, considerando que el nombre de usuario y dirección de correo han de ser únicos.

Se aporta la descripción textual del requisito:

RF03: Modificar perfil	
Usuario	Sistema
[Pto. inclusión: RF02: Loguear usuario]	
1. Seleccionar modificar perfil	
	2. Mostrar interfaz
3. Introducir datos	
	4. Validar campos únicos
	5. Solicitar confirmación
6. Confirmar operación	
	7. Actualizar registro
	8. Confirmar operación terminada

Tabla 3.3: Descripción textual de RF03: Modificar perfil

- **RF04: Borrar perfil.** El sistema deberá permitir el borrado completo de perfiles. Este proceso requerirá de una confirmación explícita por parte del usuario y, en el momento en que se realice, será irreversible, borrando el

registro específico de la base de datos. El dinero ingresado será devuelto y las posibles reservas, canceladas.

Se aporta la descripción textual del requisito:

RF04: Borrar perfil	
Usuario	Sistema
[Pto. inclusión: RF02: Loguear usuario]	
1. Seleccionar borrar perfil	
	2. Solicitar confirmación
3. Confirmar operación	
	4. Devolver saldo y eliminar posibles reservas
	5. Borrar registro

Tabla 3.4: Descripción textual de RF04: Borrar perfil

- **RF05: Ingresar saldo.** El sistema deberá permitir el ingreso de dinero, de modo que el usuario cuente con saldo suficiente para que pueda operar con el parque de bicicletas.

Se aporta la descripción textual del requisito:

RF05: Ingresar saldo	
Usuario	Sistema
[Pto. inclusión: RF02: Loguear usuario]	
1. Seleccionar ingreso	
	2. Mostrar interfaz
3. Introducir datos	
	4. Actualizar registro
	5. Confirmar operación terminada

Tabla 3.5: Descripción textual de RF05: Ingresar saldo

- **RF06: Coger bicicleta.** El sistema deberá permitir coger bicicletas a los usuarios registrados y logueados en el sistema. Se han tener en cuenta las siguientes restricciones:
 - El usuario sólo puede tener una bicicleta cogida a la vez.
 - El usuario ha de disponer de saldo suficiente para completar la operación.
 - En caso de haber reservado previamente, el usuario sólo podrá coger la bicicleta de la estación en la que haya realizado dicha reserva.

- Las bicicletas reservadas por otros usuarios no están disponibles.

Se aporta la descripción textual del requisito:

RF06: Coger bicicleta	
Usuario	Sistema
[Pto. inclusión: RF02: Loguear usuario]	
1. Seleccionar estación	
	2. Mostrar estado estación
3. Seleccionar coger bici	
	4. Comprobar restricciones
	5. Realizar pago
	6. Actualizar estado global
	7. Confirmar operación terminada

Tabla 3.6: Descripción textual de RF06: Coger bicicleta

- **RF07: Dejar bicicleta.** El sistema deberá permitir dejar, en estaciones con disponibilidad suficiente, bicicletas previamente cogidas por usuarios. Se han tener en cuenta las siguientes restricciones:
 - En caso de haber reservado un anclaje previamente, el usuario sólo podrá dejar la bicicleta en la estación en la que haya realizado dicha reserva.
 - Los anclajes reservados por otros usuarios no están disponibles

Se aporta la descripción textual del requisito:

RF07: Dejar bicicleta	
Usuario	Sistema
[Pto. inclusión: RF02: Loguear usuario]	
1. Seleccionar estación	
	2. Mostrar estado estación
3. Seleccionar dejar bici	
	4. Comprobar restricciones
	5. Actualizar estado global
	6. Confirmar operación terminada

Tabla 3.7: Descripción textual de RF07: Dejar bicicleta

- **RF08: Reservar.** El sistema deberá permitir la reserva de recursos, que podrán ser de dos tipos: bicicletas o anclajes. Se han tener en cuenta las siguientes restricciones:
 - El usuario sólo puede tener una reserva de cada tipo a la vez. Es decir, se permiten tener, como mucho, dos reservas simultáneas por usuario: una bicicleta y un anclaje.
 - En caso de tener una bicicleta cogida, el usuario no podrá realizar la reserva de otra.

Se aporta la descripción textual del requisito:

RF08: Reservar	
Usuario	Sistema
[Pto. inclusión: RF02: Loguear usuario]	
1. Seleccionar estación	
	2. Mostrar estado estación
3. Seleccionar reservar	
	4. Comprobar restricciones
	5. Mostrar opciones de reserva
6. Seleccionar reserva	
	7. Actualizar estado global
	8. Confirmar operación terminada

Tabla 3.8: Descripción textual de RF08: Reservar

- **RF09: Cancelar reserva.** El sistema deberá permitir la cancelación de reservas, tanto de bicicletas como de anclajes. Esta cancelación se podrá realizar por las siguientes vías:
 - Cancelación explícita por parte del usuario. Este tipo de cancelación implica una confirmación por parte del usuario.
 - Cancelación implícita al cabo de 30 minutos del momento de la reserva.

Si un usuario ejerce su derecho sobre una reserva, la misma queda automáticamente cancelada.

Se aporta la descripción textual del requisito referido a la cancelación explícita, puesto que es la única en la que interviene el usuario de manera directa:

RF09: Cancelar reserva (explícita)	
Usuario	Sistema
[Pto. inclusión: RF08: Reservar]	
1. Seleccionar cancelar reserva	
	2. Solicitar confirmación
3. Confirmar operación	
	4. Actualizar estado global
	5. Confirmar operación terminada

Tabla 3.9: Descripción textual de RF09: Cancelar reserva (explícita)

- **RF10: Pagar.** El sistema deberá permitir realizar el pago de las operaciones desarrolladas por los usuarios.

Se aporta la descripción textual del requisito:

RF10:Pagar	
Usuario	Sistema
[Pto. inclusión: RF06: Coger bicicleta]	
	1. Confirmar operación terminada

Tabla 3.10: Descripción textual de RF10: Pagar

Finalmente, se pasan a detallar los *Requerimientos No Funcionales* más relevantes:

- **RNF01: Usabilidad.** El sistema ha de presentar una interfaz sencilla e intuitiva, respetando las normas de diseño Android y proporcionando una adecuada retroalimentación al usuario de las operaciones terminadas y de posibles errores en su manejo.
- **RNF02: Eficiencia.** El sistema ha de trasladar toda operación posible a la capa de servidor, de modo que el cliente suponga la menor carga posible para el dispositivo móvil y se reduzcan los tiempos de espera.
- **RNF03: Seguridad.** El sistema ha de asegurar la seguridad en el tratamiento de la información del usuario.

El detalle de este RNF se recoge en el apartado posterior referido a los Atributos del Sistema

- **RNF04: Fiabilidad.** El sistema ha operar según lo esperado y minimizando en la medida de lo posible la probabilidad de aparición de fallos. E

El detalle de este RNF se recoge en el apartado posterior referido a los Atributos del Sistema

- **RNF05: Mantenibilidad.** El sistema se ha de desarrollar de modo que pueda ser conservado y restituido (en caso necesario) con facilidad.

El detalle de este RNF se recoge en el apartado posterior referido a los Atributos del Sistema

- **RNF06: Portabilidad.** El sistema ha de desarrollarse de modo que pueda ser ejecutado en diferentes plataformas.

El detalle de este RNF se recoge en el apartado posterior referido a los Atributos del Sistema

- **RNF07: Disponibilidad.** El sistema ha de permanecer en funcionamiento continuo para prestar un servicio adecuado a los usuarios.

El detalle de este RNF se recoge en el apartado posterior referido a los Atributos del Sistema

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 pueden 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 una respuesta oportuna al usuario.

Atributos del Sistema

- 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 donde sólo el desarrollador o mantenedor de la aplicación podrá acceder.
- Fiabilidad.
 - El sistema ha de quedar adecuadamente testeado 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.).
 - Queda como tarea futura la adaptación de la aplicación móvil a entornos web e iOS.
- 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*,