



August 27, 2023

Proyecto de Lenguajes de Programación II

Juan Antonio González
juangonz@espol.edu.ec
ESPOL (FIEC)

Paul Gudiño
pgudino@espol.edu.ec
ESPOL (FIEC)

Cristopher Villa
cgvilla@espol.edu.ec
ESPOL (FIEC)

Índice

1 Características del Proyecto	4
1.1 Categoría	4
1.2 Temática y Descripción	4
1.3 Alcance	4
1.3.1 Historias de Usuario	4
1.4 Lenguajes de Programación y Paradigmas	5
1.4.1 Backend	5
1.4.2 Frontend	5
2 Protototipo de Baja Fidelidad	6
3 Gestión del Proyecto	7
Bibliografía	8

Lista de Figuras

1 Características del Proyecto

1.1 Categoría

El proyecto se enmarca en la categoría de desarrollo de aplicaciones web, con un enfoque específico en el sector turístico.

1.2 Temática y Descripción

El tema central del proyecto es «**Turismo Ec**». La aplicación estará diseñada para proporcionar información detallada sobre las rutas turísticas en las ciudades, bosques y áreas protegidas de Ecuador. Además, presentará guías o rutas, los sitios más votados y los sitios no recomendados, proporcionando así una plataforma integral para los turistas que desean explorar Ecuador.

1.3 Alcance

El alcance del proyecto incluye el desarrollo de una aplicación web funcional que permita a los usuarios explorar diversas rutas turísticas en Ecuador. Ésta tendrá una interfaz amigable y estará diseñada pensando en el turista. La aplicación permitirá a los usuarios explorar diferentes rutas turísticas categorizadas como Ciudad, Bosque y Área Protegida.

Una de las características principales de nuestra aplicación será una funcionalidad de búsqueda bajo ciertos parámetros. Esto permitirá a los usuarios encontrar lugares específicos según sus preferencias, como el tipo de entorno (ciudad, bosque, área protegida), entre otras.

1.3.1 Historias de Usuario

1. «Como usuario, quiero poder buscar rutas turísticas en Ecuador filtradas por ciudades, bosques y áreas protegidas.»
2. «Como usuario, quiero poder ver las rutas turísticas más votadas en Ecuador.»
3. «Como usuario, quiero poder ver las rutas turísticas recomendadas y no recomendadas»

1.4 Languages de Programación y Paradigmas

Para el desarrollo de este proyecto, se utilizarán dos lenguajes de programación: **Ruby** para el backend y **JavaScript (Typescript)** para el frontend.

1.4.1 Backend

Ruby [1] es un lenguaje de programación de alto nivel que se centra en la simplicidad y la productividad. Para el backend de nuestra aplicación, utilizaremos **Sinatra** [2], una biblioteca de **Ruby** para la creación de aplicaciones.

Sinatra no sigue el patrón de diseño modelo-vista-controlador (MVC) que sigue **Ruby on Rails** [3]. En lugar de esto, **Sinatra** se centra en «crear rápidamente aplicaciones web en Ruby con un esfuerzo mínimo».

Sinatra ofrece una arquitectura *orientada a componentes* que proporciona más flexibilidad a los desarrolladores. Esto también indica que podemos tener una aplicación web moderna y completamente funcional con un código fuente mínimo y un solo archivo.

1.4.2 Frontend

Para el frontend de nuestra aplicación, utilizaremos **JavaScript** [4], un lenguaje de programación de alto nivel que es especialmente eficaz para el desarrollo de aplicaciones web. **JavaScript** es conocido por su flexibilidad y es compatible con varios paradigmas de programación, incluyendo la *programación orientada a objetos* y la *programación funcional*.

Para mejorar la eficiencia y la seguridad de nuestro desarrollo frontend, utilizaremos **Deno** [5], un entorno de ejecución (*runtime*) para **JavaScript** con soporte nativo a **TypeScript** [6] que se centra en la seguridad y la productividad. Junto a **Deno**, utilizaremos **Fresh** [7], un framework para **Deno** que nos permite crear aplicaciones web modernas con un esfuerzo mínimo.

2 Prototipo de Baja Fidelidad

El prototipo de baja fidelidad para este proyecto se centrará en la definición de las características y funcionalidades clave de la aplicación, así como en la estructura general de la interfaz de usuario. Este prototipo se utilizará como una guía visual durante la fase de desarrollo de la aplicación.

Éste será diseñado en la plataforma Figma, y se puede acceder a él a través del siguiente enlace:

3 Gestión del Proyecto

Hemos decidido utilizar la funcionalidad «**DevContainers**» [8] de **GitHub** para gestionar el versionamiento de las tecnologías utilizadas en el desarrollo de nuestra aplicación.

Un **DevContainer** es una configuración de entorno de desarrollo que se almacena en la nube. Permite personalizar un proyecto de **GitHub Codespaces** al incluir archivos de configuración en el repositorio, lo que crea una configuración de codespace reproducible para todos los usuarios del proyecto. Los **DevContainers** permiten automatizar una parte de tu entorno de desarrollo y facilitan el inicio del proceso de codificar

En resumen, la utilización de **DevContainers** nos permitirá gestionar de manera eficiente el versionamiento de las tecnologías utilizadas en nuestro proyecto, proporcionando un entorno de desarrollo coherente y estandarizado para todos los desarrolladores del equipo.

Bibliografía

- [1] Ruby, “Ruby programming language.” <https://www.ruby-lang.org/>
- [2] Sinatra, “Sinatra: ruby web framework.” <http://sinatrarb.com/>
- [3] R. on Rails, “Ruby on rails.” <https://guides.rubyonrails.org/>
- [4] M. D. Network, “Javascript.” <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Guide>
- [5] Deno, “Deno: a secure runtime for javascript and typescript.” <https://deno.land/>
- [6] Microsoft, “Typescript.” <https://www.typescriptlang.org/>
- [7] Fresh, “Fresh: the minimal, fast, and zero configuration deno web framework.” <https://fresh.fan/>
- [8] GitHub, “Github devcontainers.” <https://github.com/features/codespaces>