**INDEX**

1. Resumen inicial ………………………………………………………………………………………………………………… 3

2. Estudio de viabilidad

2.1. Estudio de la situación actual …………………………………………………………………………… 6

2.2. Definición de los requisitos del sistema ……………………………………………………….…… 5

2.3. Estudio de las alternativas de solución y valoración de las alternativas …………... 4

3. Análisis del sistema

3.1. Definición del sistema ………………………………………………………………..……………………. 6

3.2. Establecimiento de los requisitos ………………………………………………..….……………….. 7

3.3. Definiciones de interfaces de usuario ……………………………………………..………………… 8

3.4. Especificación del plano de pruebas ………………………………………………….……….…….. 9

4. Diseño del sistema

4.0. Guía de estilos, accesibilidad …………………..………………………………….….……………….. 10

4.1. Arquitectura Web

4.1.1. Definición de niveles de arquitectura: FrontEnd y BackEnd ………….…. 14

4.1.2. Especificación de estándares, normes de diseño y construcción ………

4.2. Revisión de casos de uso ……………………………………………………………………………..….

4.2.2. Elección de alternatives de componentes i licencias más adecuadas .

4.2.3. Especificaciones de desarrollo y pruebas …………………………………………

4.5. Persistencia de datos: Análisis y diseño de bases de datos /ORM …………………...

5. Desarrollo.

5.1. Planificación de las actividades de desarrollo y integración del sistema ………….

6. Implantación.

6.1. Formación ………………………………………………………………………………………………………

6.2. Implantación del sistema i pruebas ………………………………………………………………..

6.3. Nivel de servicios ……………………………………………………………………………………………

6.4. Aceptación del sistema ………………………………………………………………………………….

7. Mantenimiento i versiones futures ……………………………………………………………………………….

**1. RESUMEN INICIAL**

Se trata de una aplicación de mecanografía en la que puedes probar tu nivel, ya sea en solitario o contra alguien. La aplicación te mostrará el WPM, la precisión y los errores. En modo solitario hay diferentes modos, de 60 segundos a 10 segundos y otro modo que no puedes ver lo que escribes. Todos los datos se guardarán para que puedas verlos más adelante.

La aplicación ha sido realizada con JavaScript, ChartJS, EXPRESS, WebSockets y MongoDB también usando LocalStorage.

**2. ESTUDIO DE VIABILIDAD**

**2.1 ESTABLECIMIENTO DE LA SITUACIÓN ACTUAL**

La idea del proyecto salió de una página en la que usaba para practicar mecanografía y ver mis resultados. Esa fue mi primera inspiración para hacer este proyecto, yo creo que es una buena idea porque todos pueden hacer servir la página.

**2. ESTUDIO DE VIABILIDAD**

**2.2 DEFINICIÓN DE LOS REQUISITIOS DEL SISTEMA**

Para la definición de los requisitos del sistema he creado un UML de casos de uso, el cual uso el diagrama de actores.

**2. ESTUDIO DE VIABILIDAD**

**2.3 ESTUDIO DE LAS ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN Y VALORACIÓN DE LAS ALTERNATIVAS**

El proyecto está programado con JavaScript usando EXPRESS y Websockets, además de MONGO y Local Storage.

Tomé la decisión de usarlo con JavaScript fue porque tenía pensado usar WebSockets y no sabia si se me podría complicar usando otro entorno de trabajo. Claramente, pensé en desenvoluparlo con otro como Angular pero finalmente me decidí por JavaScript.

**3. ANALISIS DEL SISTEMA**

**3.1 DEFINICIÓN DEL SISTEMA**

Estructura de la aplicación:

**3. ANALISIS DEL SISTEMA**

**3.2 ESTABLECIMIENTO DE REQUISITOS**

RQ001 – El usuario puede jugar una partida en solitario

RQ002 – El usuario puede ver sus puntuaciones al acabar la partida

RQ003 – El usuario puede ver todas sus anteriores puntuaciones

RQ004 – El usuario puede competir con otra persona

RQ005 – El usuario puede comparar sus resultados con el oponente

RQ006 – El usuario en una partida solitaria puede guardar su nombre y ver sus resultados

**3. ANALISIS DEL SISTEMA**

**3.3 DEFINICIONES DE INTERFACES DE USUARIO**

**3. ANALISIS DEL SISTEMA**

**3.4 ESPECIFICACIÓN DEL PLANO DE PRUEBAS**

**4. DISEÑO DEL SISTEMA**

**4.1 GUIA DE ESTILOS**

**Logo:**

La imagen representativa de Peepotype sería ese simple texto en mayúsculas, el cual es simple y llamativo. Por otra parte el logo que representaría en si, sería el icono.

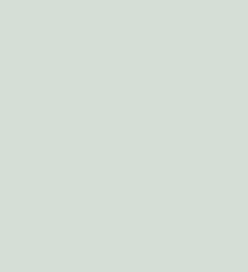
**Colores básicos de la marca:**

Imatge que conté plaça

Descripció generada automàticament #b7edbf



**Colores complementarios:**

 #d5ded6

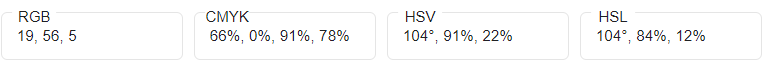


Imatge que conté plaça

Descripció generada automàticament #b7edbf



 #133805



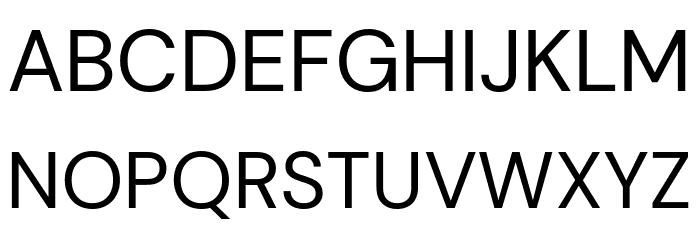
**Tipografías:**

Escogí tipografías sin serifa, de palo seco.

* Monsterrat Italic:



* DMS-Regular:



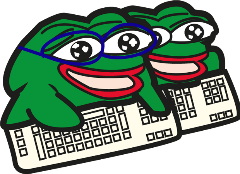
* Radio Canada:

Imatge que conté text

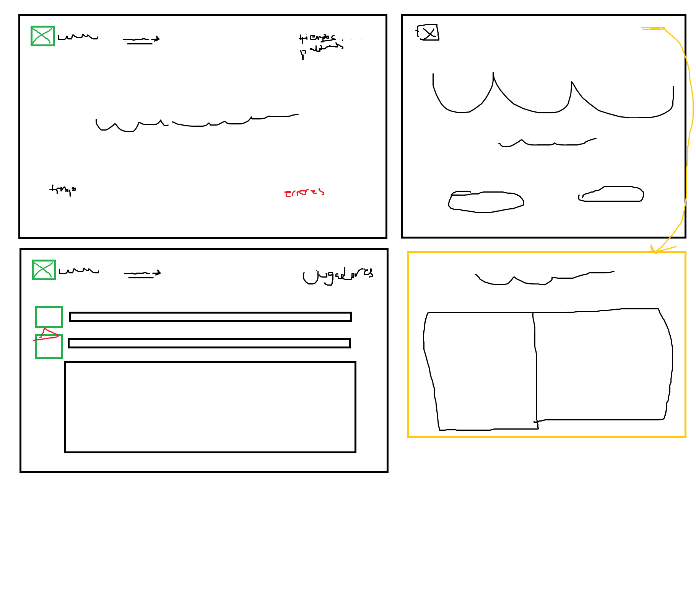
Descripció generada automàticament

**Imágenes e iconos:**

Todas las imágenes son .png, dos de los iconos son creados con illustrator.

Los dos iconos creados por mi:

**Mockup:**

La siguiente imagen sería el mockup que hice nada más empezar el proyecto, el cual tenia pensado estructurarlo con 4 páginas, una para un jugador, los resultados, las puntuaciones y aparte también la página del multijugador. Actualmente está diferente estructurado.

Tenemos un índice que puedes navegar entre un solo jugador, multijugador y las puntuaciones.

**4.2 ACCESIBILIDAD**

Una definición rápida de accesibilidad sería diseñar una página web teniendo en cuenta las personas con discapacidades y no influya negativamente su experiencia.

Cosas que he tenido en cuenta

Colores simples y que no molestan a la vista del usuario.

Maquetación lineal y lógica, entender la página web es muy simple y está bien estructurada para ver donde ir en todo momento.