MEMORIA ESCRITA DEL PROYECTO

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web

Aplicación web de reseñas de cine

**Autor:** Alberto Ramirez Salas

**Tutor:** Laura Bermúdez Galabarriatu

Fecha de entrega: 05/12/2022

**Convocatoria:** 1S – 2223

**Documentos del proyecto:**Enlace a la carpeta del Drive



Índice de contenidos

[1. Introducción 4](#_Toc95844207)

[1.1. Motivación 4](#_Toc95844208)

[1.2. Abstract 4](#_Toc95844209)

[1.3. Objetivos propuestos (generales y específicos) 4](#_Toc95844210)

[2. Metodología usada 5](#_Toc95844211)

[3. Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto 6](#_Toc95844212)

[4. Estimación de recursos y planificación 7](#_Toc95844213)

[5. Análisis del proyecto 8](#_Toc95844214)

[6. Diseño del proyecto 9](#_Toc95844215)

[7. Despliegue y pruebas 10](#_Toc95844216)

[8. Contexto laboral 11](#_Toc95844217)

[9. Instalación y configuración 12](#_Toc95844218)

[10. Posicionamiento SEO 13](#_Toc95844219)

[11. Conclusiones 14](#_Toc95844220)

[12. Vías futuras 15](#_Toc95844221)

[13. Glosario 16](#_Toc95844222)

[14. Bibliografía/Webgrafía 17](#_Toc95844223)

[15. Anexos 18](#_Toc95844224)

[12.1 Anexo I 18](#_Toc95844225)

[12.2 Anexo II 18](#_Toc95844226)

# Introducción

## Motivación

## He elegido este proyecto porque me parece una aplicación útil que se ven muchas cosas diferentes y conecta muchas cosas de las vistas en el ciclo. Creo que puedo aportar una aplicación funcional con lo visto en el ciclo y me va a aportar a nivel técnico poder trabajar con una tecnología como Angular y a ver en su conjunto un proyecto completo a nivel de requisitos

## Abstract

## Web application where we can search for a movie, check its information and see user reviews. The application will allow the registration of users who will be able to vote and write reviews of each movie. They will also be able to save movies to favorites. The registered user will be able to access a profile and change their name and profile picture at any time.

## Objetivos propuestos (generales y específicos)

## El objetivo general es crear una aplicación donde los usuarios puedan obtener información de pelicular. Los objetivos específicos son que los usuarios identificados puedan escribir reseñas y votar sobre las películas que han visto.

# Metodología usada

He utilizado la metodologia kanban para la realizacion del proyecto. Esta es una metodologia agil para gestionar las tareas en las que he dividido el proyecto.

La utilizacion del tablero kanban me ha ayudado a organizar las tareas y comprobar el estado en el que se encuentran de una manera muy visual utilizando las tarjetas con cada tarea.

El ciclo de vida del proyecto se ha dividido en cinco fases que en consistido el la identificacion del proyecto, planificacion del proyecto, ejecucion del proyecto y cierre del proyecto.

**1 - Identificacion del proyecto**

Esta fase consiste en la definicion preliminar de lo que iba a tratar el proyecto antes de la autorizacion para poder realizar el trabajo

**2 - Planificacion del proyecto**

Durante la fase de planificacion se penso en como se iba a estructurar la app para poder definir las diferentes tareas en que se tenia que dividir el proyecto y estimacion de tiempo de cada una de cara a la organizacion para poder realizar el proyecto con exito.

**3 - Ejecucion del proyecto**

Durante esta fase se iban realizando las tareas planificadas cumpliendo los plazos de tiempo establecidos previamente y las tareas asignadas en todo momento

**4 - Control del proyecto**

Esta fase ha consistido en controlar que el proyecto sigue el curso de lo planificado previamente, comprobando que se cumplen los objetivos marcados al inicio del proyecto. En esta fase tambien se ha controlado el correcto funcionamiento de las tareas realizadas y que se cumplan los plazos de las tareas marcados al incio del proyecto

**5 - Cierre del proyecto**

Esta fase ha consistido en la finalizacion del proyecto, comprobando que se han realizado todas las tareas planificadas y se han cumplido los objetivos marcados al inicio, asi como el correcto funcionamiento de la app realizada.

# Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto

Las tecnologias empleadas en el proyecto han sido las siguientes:

-**HTML**

HTML son las siglas de *HyperText Markup Language*, es un lenguaje de marcado que utiliza etiquetas para definir la estructura que tendra la pagina web.

Esta tecnologia es la vista en la asignatiura de **Lenguaje de marcas**.

Con HTML dare la estructura a las paginas de la aplicacion web

**-CSS**

CSS son las siglas de Cascading Style Sheets, es un lenguaje que permite dar forma y estilo al documento escrito HTML o XML.

Esta tecnologia es la vista en la asignatura de **Diseño de interfaces web**.

Con CSS dare estilos a los documentos en HTML asi como mejorar la presentacion y usabilidad de estos

**-PHP**

PHP es el acronimo de *Hypertext Preprocessor*, es un lenguaje de programacion de backend, esta orientado al desarrollo de aplicaciones web dinamicas donde la informacion esta guardada en una base de datos

Esta tecnologia es la vista en la asignatura de **Desarrollo web entorno servidor**.

Con PHP creare el backend de mi aplicacion. El backend consistira en una api REST donde el frontend enviara peticiones http para solicitar la informacion requerida y este se encargara de proporcionar esta informacion.

**-MySQL**

MySQL es un sistema de gestion de bases de datos relacional, donde se almacena la informacion en tablas.

Esta tecnologia es la vista en la asignatura de **Base de Datos**.

Con MySQL almacenare la informacion que la aplicacion necesita para las funcionalidades de la web y aplicar dinamicidad en el contenido de esta

**-JavaScript**

JavaScript es un lenguaje de programacion interpretado que se utiliza principamente en el lado del cliente y es ejecutado en el navegador

Esta tecnologia es la vista en la asignatura de **Desarrollo web entorno cliente**.

Con JavaScript aportare la funcionalidad a la aplicacion

**-Angular**

Angular es un framework de JavaScript para el desarrollo de aplicaciones web, es de codigo abierto y es mantenido por Google.

Angular utiliza TypeScript, que es un superconjunto de JavaScript al que agrega esencialmetne tipos estaticos y objetos basados en clases.

Angular es una de las tecnologias permitidas no vistas en el ciclo.

Con Angular creare la parte del cliente y la funcionalidad de la aplicacion. Angular es un framework muy popular que me permitira crear la aplicacion de tipo SPA(Single Page Aplication). lo que hara que la aplicacion funciona de manera mas rapida al no tener que recargar la pagina cada vez que cambiamos de vista. Al estar escrito en TypeScript hara la aplicacion mas robusta y ayudara a evitar bugs en el desarrollo de esta.

**-Bootstrap**

Bootstrap es una biblioteca de CSS de codigo abierto para el diseño de aplicaciones web, que proporciona una serie de clases de CSS que de manera modular permiten anadir estilos a la web.

Bootstrap es una de las tecnologias permitidas no vistas en el ciclo

Este framework me permitira poder aplicar el diseño de la web de manera mas rapida y me ayudara para hacer que la aplicacion sea responsive.

**-GIT**

Git en un software de control de versiones.

Git se ha visto en ……

Las herramientas empleadas en la elaboración del proyecto son las siguientes

**-Visual Studio Code**

Visual Studio Code es un editor de codigo de codigo abierto desarrollado por Microsoft.

Visual Studio es el programa que utilizare para desarrollar el codigo que todo el proyecto

**- XAMPP**

Es el acronimop de *Apache, MariaDB/MySQL, PHP, Perl, con este programa utilizare los modulos de Apache, para el codigo de backend en PHP y MySQL para la base de datos de la aplicacion*

**- MySQL Workbench**

**- The Movie Database API como fuente de datos externa**

# Estimación de recursos y planificación

Para la planificación del proyecto, vemos

conveniente la implementación de un diagrama de Gantt, y así ver la

secuenciación que ha seguido el alumno para el desarrollo de este. Tiene que

verse reflejado tanto la estimación como el tiempo real empleado en el

desarrollo del proyecto.

# Análisis del proyecto

Este es el proceso más importante del proyecto, donde se detectan las

necesidades y la finalidad de este. Se deben realizar los requisitos funcionales y

no funcionales, los diagramas de Entidad-Relación, diagramas de Casos de Uso

junto con cada una de sus especificaciones y el diagrama de clases.

# Diseño del proyecto

En este apartado, se debe realizar un diseño previo a la implementación

del proyecto y realizar las modificaciones oportunas en caso de ser necesario.

Para ello se puede ilustrar mediante Mockups, Wireframes o Prototipos. A

continuación, se deberá explicar detalladamente la realización del proyecto,

comentando las partes más importantes (clases, funciones, ficheros, etc.) y su

funcionalidad. Es posible apoyarse mediante capturas de fragmentos de código.

# Despliegue y pruebas

Según se va implementando el proyecto, es necesario

realizar pruebas funcionales basadas en caja negra, sobre los casos de uso. Para

ello puedes apoyarte mediante la siguiente tabla de ejemplo:

Nº ESPECIFICACIÓN DE PRUEBAS

1 Objetivo probado

Requisitos probados

Pruebas que realizar

2 Objetivo probado

Requisitos probados

Pruebas que realizar

# Contexto laboral

# Instalación y configuración

# Posicionamiento SEO

# Conclusiones

Detallar los objetivos que finalmente se han alcanzado en el

proyecto, que no siempre debe de coincidir con los objetivos propuestos. En este

caso, explicar las causas por las que no se han logrado. Comentar la opinión

sobre el trabajo que se ha realizado, tanto las dificultades surgidas en el desarrollo

en general.

# Vías futuras

En este punto se hará referencia a aquellos objetivos que se

plantearon en la petición de tema y finalmente, no pudieron ser incluidos en el

mismo, así como qué mejoras tendrían cabida en el proyecto para permitir su

evolución en el tiempo.

# Glosario

Terminología y siglas utilizadas en la elaboración de la memoria.

# Bibliografía/Webgrafía

Documentación y fuentes que han sido utilizadas

durante la elaboración del proyecto. Se recomienda utilizar las normas del

manual de publicación APA (American Psychological Association).

# Anexos

## 12.1 Anexo I

## 12.2 Anexo II

