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

-Decidir el tema que se desarrollara en la app

-Decidir las tecnologias e herramientas que se van a utilizar en la app

-Estimar tiempo que lleva realizar este proyecto

- Desarrollar el codigo

-Probar que todo funciona correctamente

Scrum

En este apartado, se define la metodología utilizada, el ciclo de

vida del proyecto y las fases en las que se ha diseñado.

# Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto

Tecnologías

- HTML Lenguajes de marcas

- CSS Diseño de interfaces web

- PHP Desarrollo web entorno servidor

- MySQL Bases de datos

- JavaScript Desarollo web entorno cliente

-Angular tecnología permitida

-Bootstrap tecnología permitida

Herramientas

- Visual Studio Code como editor de codigo

- XAMPP para Apache y MySQL

- MySQL Workbench como gestor de bases de datos

- 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

