

PROYECTO FINAL

CURSO FULLSTACK EOI

AUTORA: ATENEA MEDRÁN MEDRÁN



Talentmixer es una plataforma en la que estudiantes de programación pueden publicar ideas de proyecto propias, así como apuntarse a proyectos de otras personas. El objetivo es ganar experiencia y aprender a trabajar en equipo. Elegí este proyecto porque es algo que me gustaría que existiera en la vida real y me motiva. Mi intención es seguir trabajando en ello.

En cuanto a la ejecución he intentado equilibrar las 4 partes principales: base de datos, backend, frontend y diseño estético. Hay cosas sin implementar porque ya están hechas en otro lado, ya que mi objetivo ha sido aprender el mayor número de cosas posible.

Todos los cambios entre componentes se hacen mediante un enrutador, por lo que se reduce la recarga de recursos y mejora la rapidez y la experiencia de usuario.

Muchas gracias y espero que les guste.

He grabado un video corto mostrando la funcionalidad:

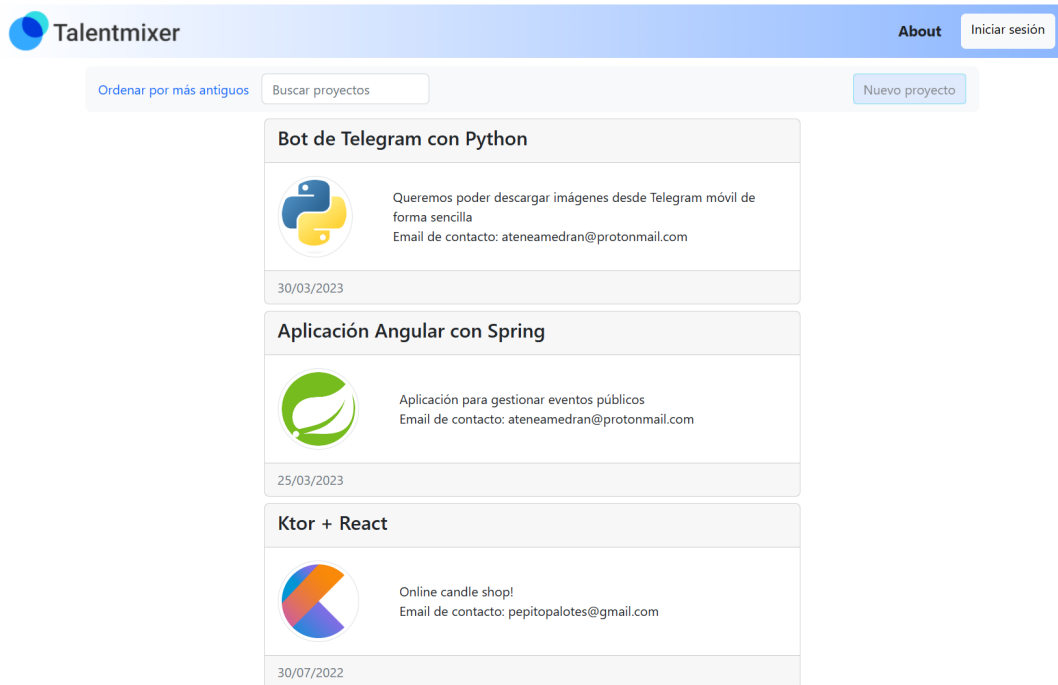
[Proyecto final Curso FullStack EOI Angular + Spring - YouTube](#)

He comprado el dominio talentmixer.site para practicar el despliegue de Angular y Spring.

Ya tengo <https://historicoprecioluz.es> donde he subido un server Ktor sin cliente.

CLIENTE CON ANGULAR

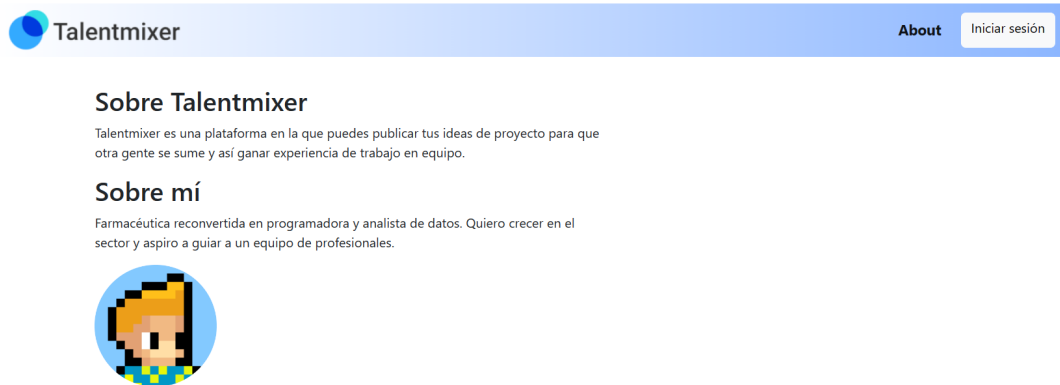
1. Página principal



Esta es la página principal, en la que se pueden ver todos los proyectos que hay publicados de más reciente a más antiguo. Hay una barra de navegación superior con un botón para ver información sobre la aplicación web y sobre mí. Aparte hay un botón para iniciar sesión. Esta barra será permanente para toda la aplicación. Debajo hay otra barra de navegación propia del componente de lista de proyectos con la que se puede ordenar por fecha, filtrar por texto y crear un nuevo proyecto, aunque si nadie ha iniciado sesión este botón está inactivo.

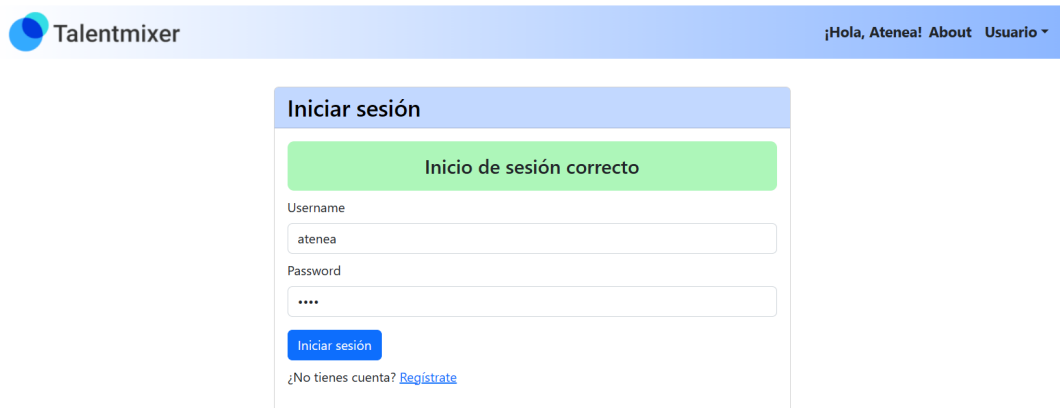
Cada tarjeta muestra el título, el resumen y una miniatura de la interfaz proyecto. Aparte contiene el correo electrónico de la persona, que pertenece a la interfaz usuario. Esta parte es clave para que las personas interesadas puedan ponerse en contacto mientras no exista un sistema para apuntarse y comunicarse dentro de la propia aplicación.

2. About



La sección About. Es prácticamente contenido estático. No se aprecia por el grosor de la letra, pero en las barras de navegación la sección activa se resalta para indicar al usuario donde está en cada momento.

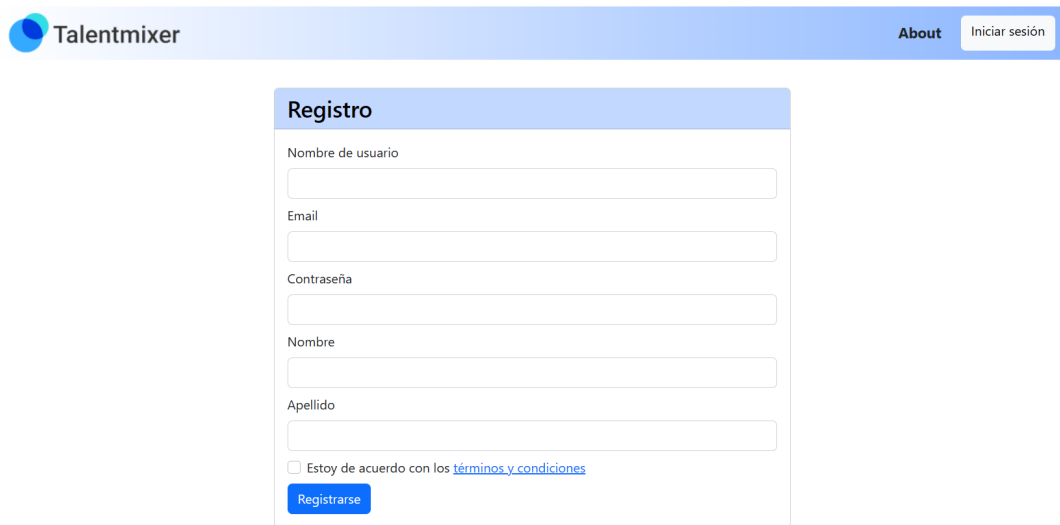
3. Inicio de sesión



En este componente hay un formulario donde se puede iniciar sesión. Si el usuario existe y la contraseña coincide aparece una tarjeta verde diciendo que es correcto. Además la barra de navegación se actualiza y saluda al usuario por su nombre. Si el login es incorrecto saldrá una tarjeta roja.

Al final del formulario aparece una opción para registrarse.

4. Registro



The image shows a web application header with the 'Talentmixer' logo on the left and 'About' and 'Iniciar sesión' links on the right. Below the header is a registration form titled 'Registro'. The form contains six input fields: 'Nombre de usuario', 'Email', 'Contraseña', 'Nombre', and 'Apellido'. Below these fields is a checkbox labeled 'Estoy de acuerdo con los términos y condiciones' and a blue 'Registrarse' button.

Talentmixer

About Iniciar sesión

Registro

Nombre de usuario

Email

Contraseña

Nombre

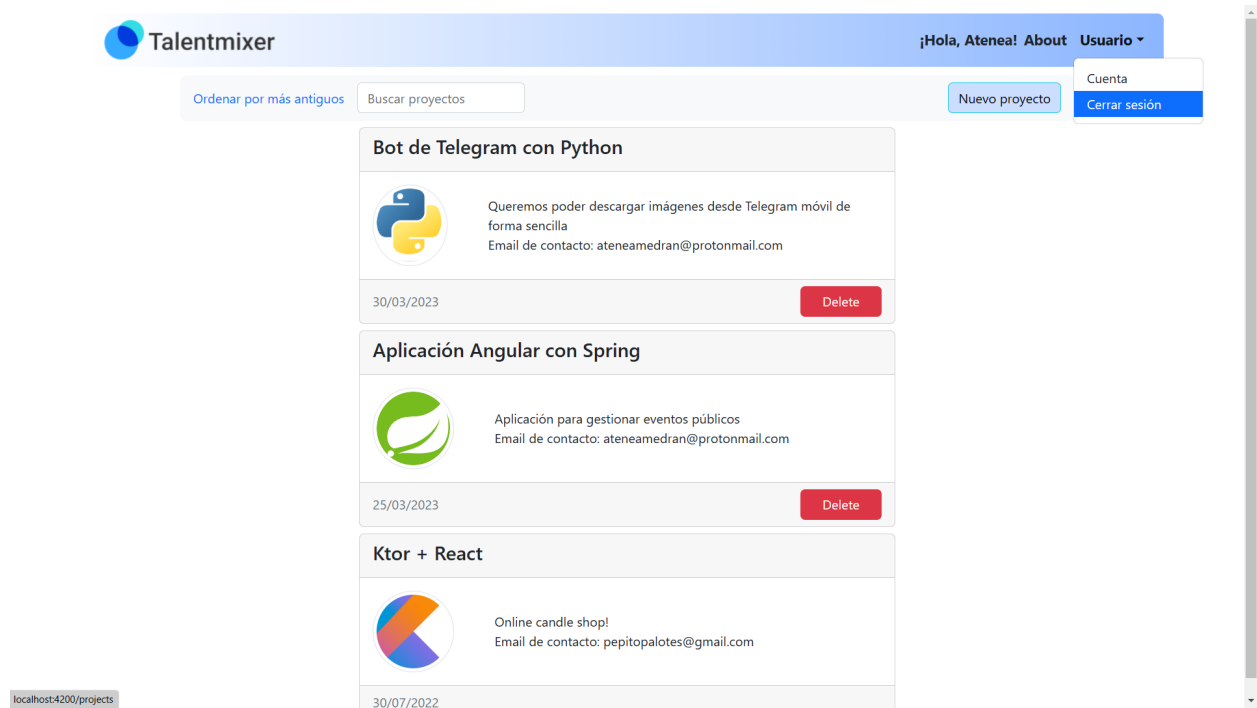
Apellido

☐ Estoy de acuerdo con los [términos y condiciones](#)

Registrarse

Otro formulario parecido al de iniciar sesión, pero con más campos. El botón “Registrarse” desata un evento POST en el server para crear el usuario en la base de datos.

5. Página principal con sesión iniciada




Cuando el usuario inicia sesión ocurren varias cosas:

- Se activa el botón de “Nuevo Proyecto”.
- Desaparece el botón de “Iniciar sesión” y se sustituye por un dropdown donde se puede acceder a los detalles del usuario o cerrar sesión.
- Los proyectos publicados por ese usuario se pueden borrar desde la lista.

Este último punto no es muy estético, pero sirve para mostrar que cuando borras una tarjeta el componente de la lista de tarjetas se actualiza solo. Esto es porque el componente tarjeta es hijo del componente lista y cuando se clic “Delete” la tarjeta emite un evento al padre y este filtra las tarjetas para quitar la que ya no existe. Al cambiar el componente lista la aplicación web lo actualiza y se ve como desaparece la tarjeta sin recargar.

6. Nuevo proyecto

 Talentmixer

¡Hola, Atenea! About Usuario ▾

Nuevo proyecto

Título


Resumen

Descripción

Imagen


Elegir archivo

Bootstrap_logo.svg.png



Create

Este formulario permite al usuario crear un proyecto. Los objetos proyecto tienen en una variable el id del usuario, que se guarda mediante una variable global. No aparece en el formulario porque el usuario no tiene que poder modificar esa parte.

 Talentmixer

¡Hola, Atenea! About Usuario ▾

Nuevo proyecto

Proyecto creado con éxito

Título


Resumen

Descripción

Imagen

Elegir archivo

No se ha seleccionado ningún archivo




Create

Cuando se crea el proyecto aparece una tarjeta confirmando la creación del proyecto y el formulario se vuelve a poner como al principio. Esa imagen es una predeterminada, si no se selecciona ninguna no se guardará en la base de datos para no llenarla. En la lista de proyectos se verá también esa imagen predeterminada porque es un recurso local.

Talentmixer ¡Hola, Atenea! About Usuario ▾

Ordenar por más antiguos [Nuevo proyecto](#)


Nuevo proyecto



Proyecto de prueba
Email de contacto: ateneamedran@protonmail.com

30/03/2023 [Delete](#)

Proyecto sin imagen



Proyecto sin imagen
Email de contacto: ateneamedran@protonmail.com

30/03/2023 [Delete](#)

Aquí se puede ver el resultado de crear un proyecto con imagen y sin imagen.

7. Detalles del proyecto

Talentmixer ¡Hola, Atenea! About Usuario ▾

Aplicación Angular con Spring

Aplicación Para Gestionar Eventos Públicos

Lorem Ipsum Dolor Sit Amet, Consectetur Adipiscing Elit. Quisque Eu Dictum Nisi, In Gravida Libero. Suspendisse Tempor Sed Orci At Porta. In Ac Erat Viverra, Ornare Odio Quis, Ultricies Mauris. Aenean Tempus Id Augue Quis Fermentum. Suspendisse Dictum Sed Lorem Ac Varius. Phasellus Rutrum Vel Urna Vitae Sollicitudin. Fusce Diam Leo, Iaculis Sed Metus Quis, Tincidunt Malesuada Massa. Ut Semper, Diam Vitae Pretium Tincidunt, Lectus Velit Iaculis Tellus, Ut Egestas Nulla Risus Eget Leo. Vivamus Tempus Nunc Vitae Nisi Iaculis Dictum. Morbi Et Ullamcorper Purus. Duis Eu Eleifend Mauris. Donec Sapien Augue, Vehicula Et Tincidunt Quis, Feugiat Ac Velit. Sed Vestibulum Non Dui Id Maximus. Maecenas Varius Lorem In Dolor Accumsan Rhoncus. Mauris Vestibulum, Magna Eget Interdum Mattis, Enim Odio Lacinia Enim, Et Viverra Enim Augue Ut Ipsum. Duis Ac Eros Ac Massa Pellentesque Dapibus At Porttitor Tellus. Sed Pulvinar Aliquet Rutrum. Phasellus In Porttitor Mi. Phasellus Vel Lacus Non Lectus Ullamcorper Congue. Nunc Eget Erat Faucibus, Finibus Purus Non, Vehicula Enim. Etiam Sit Amet Est Ut Sem Dapibus Euismod. Aliquam Viverra Ex Sed Ligula Interdum Suscipit. Donec Est Mi, Accumsan Sed Magna Nec, Dignissim Lobortis Eros.

Email de contacto: ateneamedran@protonmail.com


Fecha de creación: 25/03/2023



[Edit](#) [Delete](#)

Si clicamos en una tarjeta nos lleva a un componente en el que se muestran todos los datos del proyecto, ya que la descripción era demasiado grande para que apareciera en la tarjeta. También podemos acceder al botón “Edit” para editar el proyecto.

8. Editar proyecto

 Talentmixer

¡Hola, Atenea! About Usuario ▾

Título

Nuevo proyecto

Resumen

Proyecto de prueba

Descripción

Lorem et ipsum et cetera

Imagen

Elegir archivo


No se ha seleccionado ningún archivo

VACÍO

Edit

Estoy especialmente orgullosa de este formulario para editar proyectos porque recoge los datos del proyecto y los coloca para solo tener que cambiarlos. La única excepción es la imagen.

9. Detalles de usuario

 Talentmixer

¡Hola, Atenea! About Usuario ▾

User Profile

Nombre de usuario:
atenea


Email:
ateneamedran@protonmail.com

EditDelete

Nombre:
Atenea

Apellido:
Medran


Bot de Telegram con Python



Queremos poder descargar imágenes desde Telegram móvil de forma sencilla
Email de contacto: ateneamedran@protonmail.com

30/03/2023Delete

Aplicación Angular con Spring

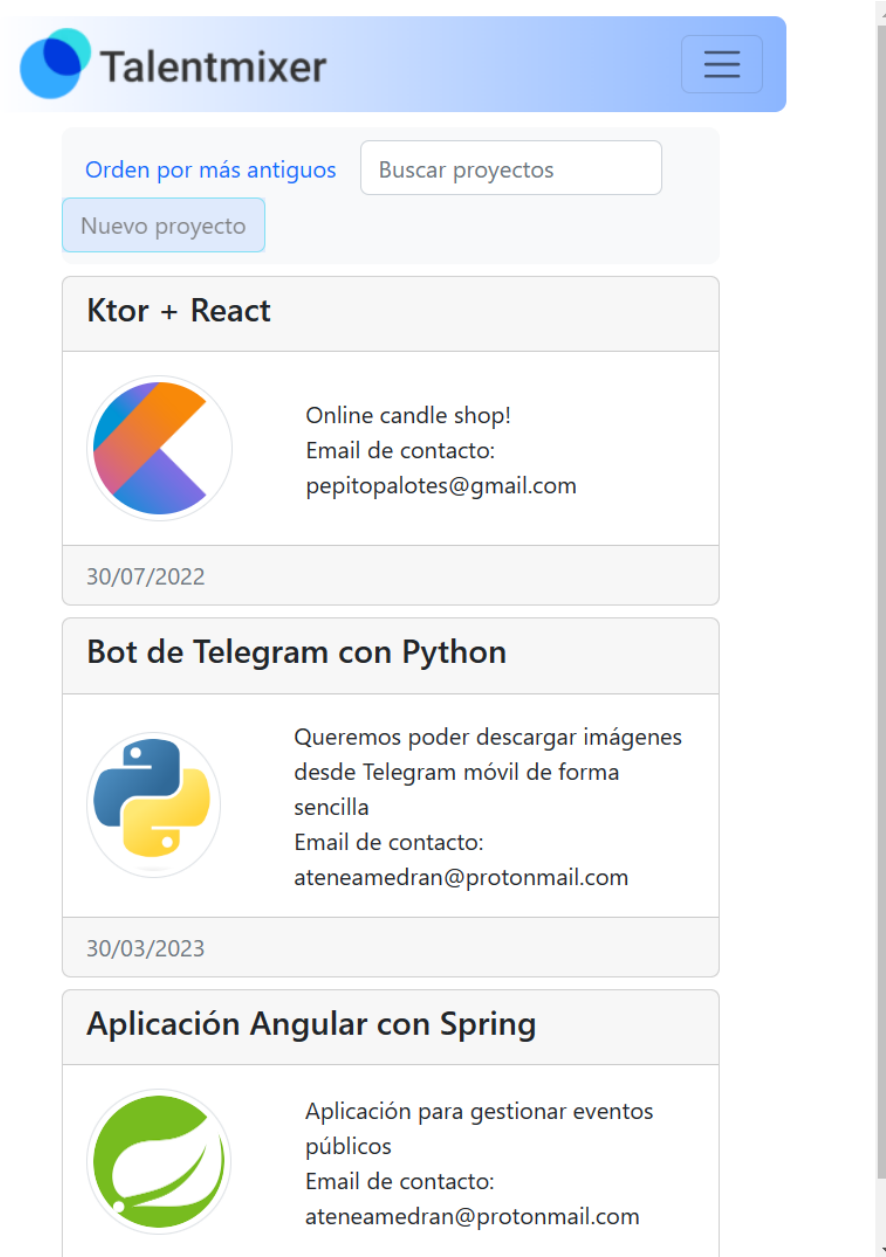


Aplicación para gestionar eventos públicos
Email de contacto: ateneamedran@protonmail.com

25/03/2023Delete

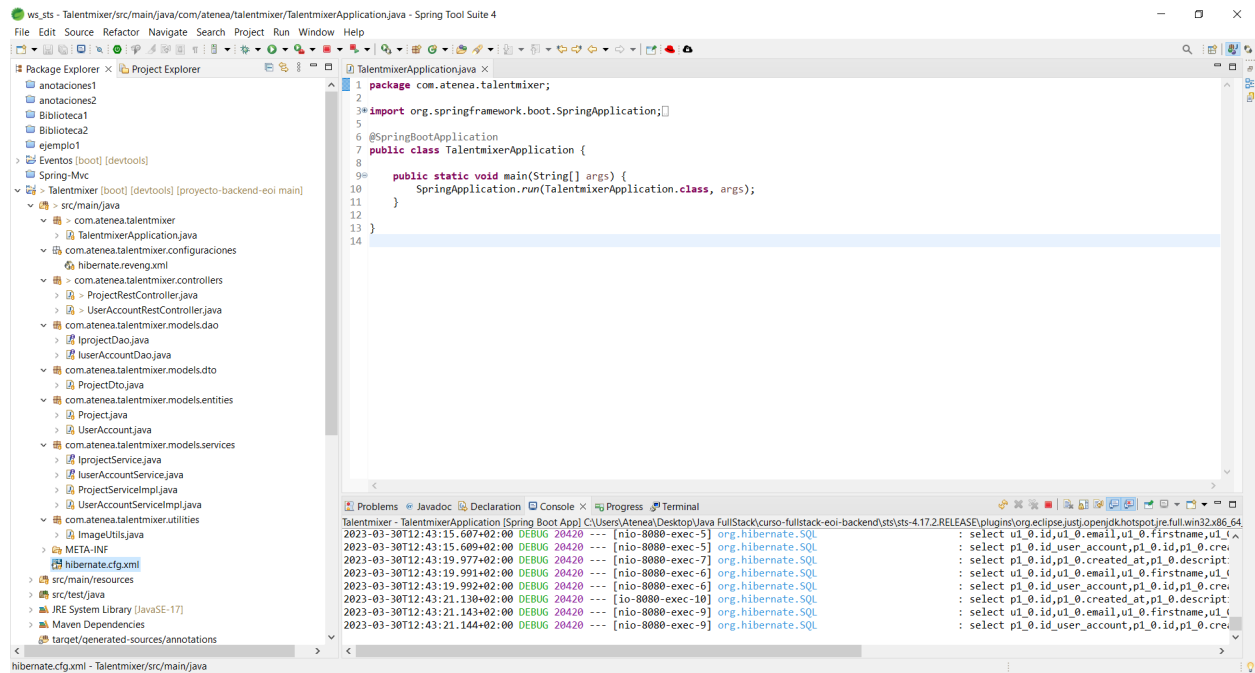
En esta sección podemos consultar los datos del usuario y los proyectos que ha publicado.

10. Responsividad



Gracias a Bootstrap la aplicación web se adapta a los distintos tamaños de pantalla.

SERVIDOR CON SPRING



Spring, mediante la opción de Hibernate de ingeniería inversa genera las clases a partir de las tablas de la base de datos. Luego generamos un DAO (Data Access Object) para cada clase y un servicio con su implementación. Por último en los controladores importamos los servicios y los usamos para construir las funciones HTTP de get, post, put y delete. Estas son las funciones que generan las respuestas en formato JSON que usa el cliente de Angular para mostrar los datos.

BASE DE DATOS

The first screenshot shows a query in the 'public.project' table. The query is:

```
1 SELECT * FROM public.project
2 ORDER BY id ASC
```

The result set shows 3 rows:

id	title	summary	description
1	25	Aplicación Angular con Spring	Aplicación para gestionar eventos públicos
2	26	Bot de Telegram con Python	Queremos poder descargar imágenes desde Telegram móvil de forma senc...
3	28	Ktor + React	Online candle shop!

The second screenshot shows a query in the 'public.user_account' table. The query is:

```
1 SELECT * FROM public.user_account
2 ORDER BY id ASC
```

The result set shows 2 rows:

id	username	user_password	firstname	surname	email	
1	1	atenea	1234	Atenea	Medran	ateneamedran@protonmail.com
2	5	pepito28	pepitopalotes	Pepito	Palotes	pepitopalotes@gmail.com

La base de datos que hemos escogido es PostgreSQL. He optado por 2 tablas. La tabla de proyectos se relaciona con la de usuarios mediante una clave foránea. De esta manera Spring podrá crear la clase userAccount con un set de proyectos de forma automática.

Espero que les haya gustado, muchas gracias.