INDICE DE FIGURAS

Figura 1.1: Desarrollo de software con la Metodología Scrum………………………………………4

Figura 1.2: Incremento de iteración……………………………………………………………………..5

Figura 2.1: Arquitectura Cliente / Servidor……………………………………………………………10

Figura 2.2: Separación de funciones en arquitectura cliente servidor…………………………….10

Figura 2.3: Relación entre los elementos de un sistema web………………………………………12

Figura 2.4: Capas de computación en la nube……………………………………………………….15

Figura 2.5: Responsabilidades de la base de datos, servidor y cliente en una aplicación web tradicional y una aplicación de una sola página (SPA) ……………………………………………..18

Figura 2.6: Funcionamiento de un SPA, realizando peticiones asíncronas……………………….18

Figura 3.1: Funcionamiento del patrón MVC en Angular JS………………………………………..21

Figura 3.2: Funcionamiento del doble enlace de datos en Angular JS……………………………22

Figura 3.3: Funcionamiento del patrón MVC en Codeigniter………………………………………23

Figura 3.4: Diseño web adaptable con Bootstrap……………………………………………………24

Figura 4.1: Ciclo de vida de una instalación deportivo……………………………………………...28

Figura 4.2: Planilla de horarios por campo deportivo………………………………………………..32

Figura 4.3: Diagrama de flujo para el registro de una campo deportivo…………………………..33

Figura 4.4: Diagrama de flujo para una reserva……………………………………………………...35

Figura 4.5: Proceso para realizar una reserva por días de mantenimiento……………………….37

Figura 6.1: Diseño inicial de la base de datos………………………………………………………..55

Figura 6.2: Diseño de la página de inicio para dispositivos grandes………………………………56

Figura 6.3: Diseño de la página inicial para dispositivos pequeños……………………………….56

Figura 6.4: Diseño de los formularios del sistema para dispositivos grandes…………………....57

Figura 6.5: Diseño de los formularios del sistema para dispositivos pequeños………………….57

Figura 6.6: Grafico Burndown primera iteración (Elaboración propia, 2015)……………………..60

Figura 7.1: Diseño de la base de datos (Elaboración propia, 2016)……………………………….62

Figura 7.2: Diseño de la interfaz de administrador para dispositivos grandes……………………63

Figura 7.3: Diseño de la interfaz de administrador para dispositivos pequeños…………………63

Figura 7.4: Diseño fluido de la interfaz de la planilla para reservas……………………………….64

Figura 7.5: Grafico Burndown, segunda iteración……………………………………………………68

Figura 8.1: Diseño de la base de datos para la tercera iteración…………………………………..71

Figura 8.2: Diseño de la lista de complejos para dispositivos grandes……………………………71

Figura 8.3: Diseño de la lista de complejos para dispositivos pequeños ………………………...72

Figura 8.4: Diseño de la interfaz de reportes para dispositivos grandes ………………………...72

Figura 8.5: Diseño de la interfaz de reportes para dispositivos pequeños……………………….73

Figura 8.6: Grafico Burndown de la tercera iteración……………………………………………….78

Figura 9.1: Diseño de la base de datos para la cuarta iteración …………………………………..81

Figura 9.2: Diseño de la interfaz de los reportes diarios para dispositivos grandes…………….81

Figura 9.3: Diseño de la interfaz de los reportes diarios para dispositivos pequeños……….….82

Figura 9.4: Diseño de la interfaz de búsqueda para dispositivos grandes………………………..82

Figura 9.5: Diseño de la interfaz de búsqueda para dispositivos pequeños……………………..83

Figura 9.6: Diseño fluido de la interfaz de búsqueda mediante mapa ……………………………83

Figura 9.7: Grafico Burndown, cuarta iteración ……………………………………………………..88

Figura 10.1: Capacidades del servidor de producción para la cuenta en BYET ………………..89

Figura 10.2: Interfaz de FileZila Client………………………………………………………………..91