

Entrega UI Web

COMPETENCIAS

Esta entrega tiene por objetivo que el alumno sea capaz de:

- Diseñar e implementar las vistas requeridas y necesarias para mostrar el correcto funcionamiento del sistema implementado.

ENUNCIADO ESPECÍFICO

Login

El sistema requiere una pantalla de login. Para acotar el alcance, no es necesario que se realicen las pantallas de registro de usuario ni de recupero de contraseña; es decir, se asumirá que los usuarios ya se encuentran registrados.

Se deberá tener especial cuidado e informar cuando el nombre de usuario y/o contraseña sean incorrectos.

Administrador

El administrador deberá contar con las siguientes pantallas:

- Visualización de los hogares y sus consumos.
- Reportes mencionados en la entrega de persistencia.
- Alta de dispositivos.

Cliente

Para este tipo de usuario, se deberán implementar las siguientes pantallas:

- Estado del hogar: deberá mostrar las últimas mediciones, consumo del último periodo, estado por dispositivo y reglas activas.
- Consulta de consumo por periodo
- Carga de archivo de dispositivos
- Ejecución del Simplex y visualización de resultados.
- ABM de reglas y dispositivos

Mapa

Se deberá implementar un mapa que muestre la ubicación de todos los transformadores junto con sus consumos instantáneos. El acceso a este mapa deberá ser público, es decir, no se necesitará estar logueado para visualizarlo.

ENTREGABLES

Concepción y Comunicación del Diseño

- **Diagrama de arquitectura:** deberá quedar en forma clara la comunicación entre componentes. Si se utiliza algún patrón o estilo arquitectónico, se deberá justificar su uso y explicar en qué beneficia a toda la solución. Utilizar Diagrama de Componentes y Despliegue para comunicar la solución.
- **Documento de diseño de interfaz:** el documento deberá especificar de forma clara: tecnologías utilizadas, URLs, pantallas y la navegación entre ellas.

Implementación

Se deberán implementar, mínimamente, todas las pantallas mencionadas en la sección “enunciado específico”; teniendo en cuenta que la aplicación puede ser utilizada desde diferentes dispositivos y resoluciones.

Recomendaciones

- Para realizar los diagramas de arquitectura, se recomienda leer el apunte oficial de la cátedra: <https://goo.gl/G17V6U>
- Para modelar y renderizar las vistas desde el servidor, se recomienda el uso de algún template engine. Como éstos dependen del lenguaje de programación utilizado, brindamos algunas sugerencias:

Java	<ul style="list-style-type: none">● Template engine: Handlebars● Documentación oficial: https://handlebarsjs.com/
C#	<ul style="list-style-type: none">● Template engine: Mustachio● Documentación oficial: https://github.com/wildbit/mustachio
PHP	<ul style="list-style-type: none">● Template engine: Smarty● Documentación oficial: https://www.smarty.net/

- Para darle buen estilo a las vistas, más allá del CSS crudo que se pueda realizar, recomendamos Bootstrap (<https://getbootstrap.com/>).
- Para implementar el mapa se recomienda OpenStreetMap (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/API_v0.6).
- Modelar el servidor web también depende del lenguaje de programación, por lo que se recomienda el uso de los siguientes frameworks:

Java	<ul style="list-style-type: none">• Framework: Spark• Documentación oficial: http://sparkjava.com/• Ejemplo: https://github.com/dds-utn/spark-web-proof-of-concept
C#	<ul style="list-style-type: none">• Framework: ASP .Net• Documentación oficial: https://www.asp.net/
PHP	<ul style="list-style-type: none">• Framework: Codeigniter• Documentación oficial: https://codeigniter.com/

RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS

- Comprender las nociones de User Experience para el diseño de interfaces.
- Realizar el maquetado web del sistema.
- Implementar distintas herramientas que ayuden a realizar el maquetado.
- Conocer e implementar un framework web para modelar un servidor.