# Instituto Tecnológico de Costa Rica

Administración de Tecnología de Información

Lenguajes de programación

## Proyecto Programado Número Cuatro

## **Elaborado por:**

Marianne Cordero Jiménez.

Coraima Fonseca Alvarado.

Arlyn López Navarro.

Semestre I, 2014

## Contenido

| Resumen Ejecutivo                     | 3  |
|---------------------------------------|----|
| Funcionamiento                        | 3  |
| Propósito                             | 4  |
| Funcionalidades                       | 5  |
| Publicación e ingreso de apartamentos | 5  |
| Búsqueda de apartamentos              | 5  |
| Apartamentos favoritos                | 5  |
| Requerimientos generales              | 5  |
| Requerimientos del sistema            | 6  |
| Diseño de la solución                 | 7  |
| Descripción de alto nivel             | 7  |
| Tecnologías utilizadas                | 7  |
| ngreso de los parámetros:             | 8  |
| Búsqueda apartamentos:                | 8  |
| Manual de Usuario                     | 13 |

### Resumen Ejecutivo

La tarea programada consiste en realizar una aplicación web para la búsqueda y publicación de apartamentos, los usuarios tendrán la facilidad de iniciar sesión con Facebook por medio de Facebook Developers además de hacer uso de Google maps para lograr visualizar la ubicación del lugar.

Para el desarrollo de "Roomies" (nombre de la aplicación web) se tomara como referencia la programación orientada a objetos, el lenguaje de programación Python el cual es multiparadigma y como framework Flask perteneciente al mismo lenguaje.

Entre las tecnologías utilizadas se encuentran: Graph API de Facebook, Google maps API versión tres, Boobstrap y HTML5.

#### Funcionamiento

Desde la aplicación web, el usuario tendrá la posibilidad de registrarse o iniciar sesión con su cuenta de Facebook posteriormente podrá publicar uno u varios apartamentos así mismo hacer una búsqueda.

Para publicar un apartamento para alquiler es necesario ingresar: título, facilidades como por ejemplo diferentes servicios, características del lugar (cantidad de habitaciones, cochera, piscina), ubicación geográfica seleccionada por medio de Google Maps, precio e información de contacto.

Para hacer la búsqueda de apartamentos se ha dividido en cuatro tipos de acuerdo al interés del usuario. Precio: mayor o menor al ingresado. Facilidades y características: están podrán ser elegidas por el usuario y ubicación deseada por el mismo. Es posible seleccionar un apartamento de interés y guardarlo en una lista de favoritos vinculándose a los mismos cuando se deseen chequear de nuevo.

La aplicación debe ser capaz de escribir y leer el archivo para lograr guardas los detalles de los usuarios de la aplicación.

## Propósito

La aplicación web tiene como propósito principal realizar la publicación y búsqueda de apartamentos para los estudiantes del Instituto Tecnológico de Costa Rica ya que es un poco costoso encontrarlos de acuerdo a las distintas necesidades de los mismos.

Los usuarios se registraran por medio de su cuenta de Facebook o bien posteriormente podrán iniciar sesión desde ahí permitiendo un registro más rápido y eficiente.

La publicación de apartamentos para alquiler recibirá los siguientes parámetros principales: facilidades, características, precio, contacto y ubicación, los cuales serán almacenados en una base de datos por medio de orientación a objetos y usados posteriormente en la búsqueda de los mismos. Es posible agregar varias facilidades y características con el objetivo de que se sea lo más específico posible para los usuarios en su futura búsqueda como también se es capaz de elegir los favoritos para no tener que buscarlos de nuevo o bien contactarles de una forma más rápida.

La búsqueda de apartamentos para alquiler se delimita conforme a las necesidades del usuario ya que es posible realizarla por un rango de precios o bien por una serie de características y facilidades propuestas por los dueños de los mismos.

El usuario podrá ser orientado a la cercanía con la universidad o algún otro punto de referencia gracias a la integración de Google maps en la aplicación web.

#### **Funcionalidades**

#### Publicación e ingreso de apartamentos

Por medio de la cuenta de Facebook los usuarios serán registrados a la aplicación "Roomies" posteriormente estos estarán habilitados a realizar el ingreso de la información de los apartamentos que quieran publicar, como lo son: título, facilidades, características, ubicación y contacto los cuales serán guardados en la base de datos de la aplicación.

#### Búsqueda de apartamentos

Existen cuatro categorías que el usuario está habilitado a realizar en el sistema las cuales son las siguientes:

Consulta por ubicación: se le permite hacer una búsqueda de apartamentos para alquiler por medio de cercanía a un lugar en específico.

Consulta por precio: se le permite al usuario hacer una consulta por rango de precios o precio específico.

Consulta por facilidades: se le permite al usuario realizar la consulta por facilidades seleccionadas o ingresadas.

Consulta por características: se le permite al usuario realizar la búsqueda por características de los apartamentos.

#### Apartamentos favoritos

Se le permite al usuario seleccionar los apartamentos favoritos que serán guardados como una lista personal. Los archivos guardaran la información como nombre de la persona y en una lista el nombre de los apartamentos seleccionados.

## Requerimientos generales

Se debe implementar la programación orientada a objetos, es de vital importancia que esta cuente con las siguientes características: modularidad, jerarquía, abstracción y encapsulamiento por su parte se debe manejar un adecuado acceso a los datos y demás especificaciones que cumplan con la lógica del programa.

La aplicación debe lograr hacer las conexiones correspondientes hacia los APIs de Facebook y google maps esto para tomar los datos de ubicación y también la información de los usuarios al registrarse y al iniciar sesión.

La aplicación debe ser capaz de almacenar los datos ingresados por los distintos usuarios en los archivos.

La aplicación debe ser capaz de cargar en el navegador con el uso del framework de Python Flask.

## Requerimientos del sistema

- Debe contar con Linux.
- ♣ Debe instalar Python 2.7 o posteriores, para eso siga las siguientes instrucciones:

Abra la terminal de su computador.

Escriba el siguiente comando: sudo apt-get install Python Ingrese los datos solicitados.

Pruebe que se ha instalado correctamente escribiendo el siguiente comando: Python

Debe instalar Flask, para eso siga las siguientes instrucciones:

Abra la terminal de su computador.

Escriba los siguientes comandos:

sudo pip install virtualenv sudo apt-get install python-virtualenv

virtualenv venv

. venv/bin/activate

pip install Flask

#### Diseño de la solución

#### Descripción de alto nivel

La aplicación se encuentra desarrollada en el lenguaje de programación Python, esto específicamente con la programación orientada a objetos. El framework Flask cargara los archivos HTML a la web y habilitara el registro del usuario por medio del perfil de Facebook así como luego su posterior ingreso.

Cuando el usuario se encuentre usando la aplicación será capaz de mediante un formulario ingresar los apartamentos que desea publicar y posteriormente cargar otro archivo HTML con la publicación final.

Para realizar las consultas también se carga un formulario el cual retornara otro archivo HTML con el registro de las consultas realizadas a los archivos escritos anteriormente.

Todos los datos agregados se enviaran a archivos por medio de un método de escritura y en caso de las consultas podrán ser retornadas por el método de lectura.

## Tecnologías utilizadas

Flask: es un microframework basado en WSGI un conjunto de herramientas para el desarrollo web y con un motor de plantillas integradas llamado Jinja2. Mantiene un núcleo simple pero extensible esto con respecto al manejo de alguna base de datos externa o bien en la integración de formularios y demás. Entre las características relevantes se encuentran: compatibilidad con Google app engine para realizar desarrollo de aplicaciones, soporte integrado para hacer pruebas y además posee un servidor de desarrollo y depuración de código.

Google Maps API: permite crear aplicaciones basadas en ubicación, ofrece mapas desplazables así como híbridos e imágenes satelitales. En general es un servidor de aplicaciones de mapas. Es gratuito y adaptable a la mayoría de lenguajes de programación en el mercado. Permite obtener las coordenadas de los lugares de una forma rápida y eficiente además es multi vistas y permite marcar ubicación en distintos lugares del mapa.

Graph API Facebook: permite crear una aplicación de Facebook o bien un vínculo con los datos del usuario y una página web externa, se le brinda al desarrollador un ID y una clave con los cuales trabajara en su dominio ya sea para el manejo de los permisos de los usuarios entre otros.

Boostrap: este es un framework que facilita el diseño de páginas web haciéndolo más atractivo para el usuario. Posee una colección de templates los cuales están conformados por HTML, CSS y Java Script.

## Ingreso de los parámetros:

Los parámetros serán agregados a una clase llamada apartamento mientras que su constructor recibe un título, descripción, características, facilidades, ubicación, precio, teléfono y contacto, una vez ingresados todos los parámetros estos serán escritos en un archivo de texto. Se harán las validaciones correspondientes a "mayúsculas y minúsculas".

Publica apartamento:La escritura de los archivos tomara una lista en donde almacenara los datos, quitara los saltos de línea y devolverá todo con coma.

Busqueda\_facilidades: lee el archivo y recorre las sublistas que contienen las facilidades para hacerle el retorno a la pantalla.

Busqueda de precio: busca los precios tomando el inicial como vez ya sea que se tomen como base a este o bien mayores o menores.

Lista de favoritos: toma el nombre de usuario y conforme a esto le va asignando en el archivo los nombres de los restaurantes que han sido enviados anteriormente vía formulario HTML.

#### Búsqueda apartamentos:

Para hacer la búsqueda de las facilidades primero son insertadas en una lista que luego será recorrida igual se manejaran las características. Para los precios toma el valor ingresado y lo ordena de forma ascendente y descendente.

Para la búsqueda de favoritos se hace una selección ya sea de forma descendente o ascendente será recorrida la base de datos y retorna el resultado por posiciones en una lista.

Ver todo: es una funcionalidad que permite la visualización de los datos tomados desde la base de datos para luego ser retornados en pantalla a los distintos usuarios.

#### Conexión con APIs

#### 1. Facebook.

Ingrese a la dirección de Facebook Developers.

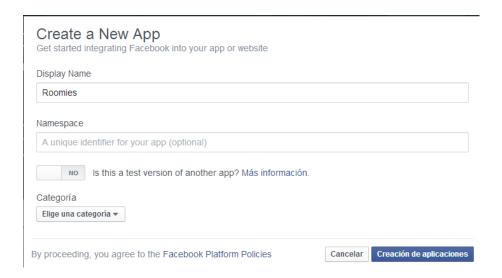
#### https://developers.facebook.com/



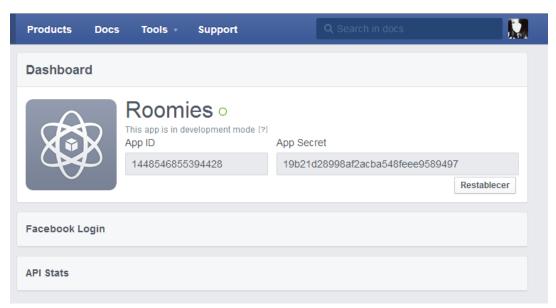
## Seleccione Apps. Create New app.



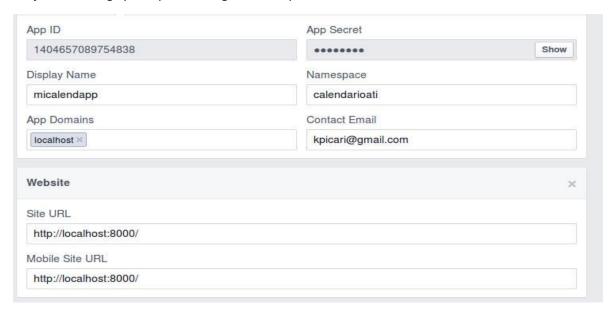
Ingrese los datos solicitados luego presione crear.



Se le brindara un ID y clave.



Diríjase a Settings y complete los siguientes espacios.



Seleccione la plataforma deseada.



Ahora es necesario ingresar dentro del código HTML de la aplicación de Facebook el ID y la contraseña para que este sea cargado. Posterior a adherir la plataforma y configurar el HTML puede dirigirse a la dirección <a href="http://localhost:8000/">http://localhost:8000/</a>

#### 2. Configuración del API Google maps.

Es necesario ser usuario de google para poder acceder a los servicios del API por lo tanto debería registrarse en caso de que no posea una.

Para usar el API se dan una serie de códigos HTML y Java Script, seleccione el código que necesita y guárdelo en la carpeta de Templates.

En la página principal de la aplicación siempre haciendo la redirección a la página que se desea. Ejemplo:

```
@app route (/ubicacion)

def muestra_mapa();
    return renter_template('googlemap.html')
```

Dentro del HTML/JavaScript se pueden configurar las direcciones con los siguientes comandos:

address: es la dirección que quieres codificar de forma geográfica.

lating: es el valor textual de latitud y longitud para el que deseas obtener la dirección interpretable por humanos más cercana.

components: un filtro de componente para el que quieres obtener un código geográfico.

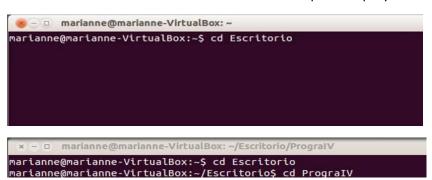
Sensor: indica si la solicitud de codificación geográfica procede de un dispositivo con un sensor de ubicación. Este valor debe ser true o false.

### Manual de Usuario

Ingrese a la terminal de su computador.

```
⊗⊜ @ anuj@anuj:~
anuj@anuj:~$
```

Acceda a la ubicación en donde se encuentra la carpeta del proyecto.



Active el entorno de Flask.

```
marianne@marianne-VirtualBox: ~/Escritorio/ProgralV
marianne@marianne-VirtualBox: ~$ cd Escritorio
marianne@marianne-VirtualBox: ~/Escritorio$ cd PrograIV
marianne@marianne-VirtualBox: ~/Escritorio/PrograIV$ . venv/bin/activate
(venv)marianne@marianne-VirtualBox: ~/Escritorio/PrograIV$
```

Ejecute el archivo e ingrese a la dirección local indicada en la terminal.

```
marianne@marianne-VirtualBox:~/Escritorio/PrograIV
marianne@marianne-VirtualBox:~/Escritorio cd PrograIV
marianne@marianne-VirtualBox:~/Escritorio/PrograIV$ . venv/bin/activate
marianne@marianne-VirtualBox:~/Escritorio/PrograIV$ . venv/bin/activate
(venv)marianne@marianne-VirtualBox:~/Escritorio/PrograIV$ python prograIV.py
* Running on http://127.0.0.1:5000/
```

Ahora abra dicha dirección.

Bríndele los permisos necesarios a Facebook.

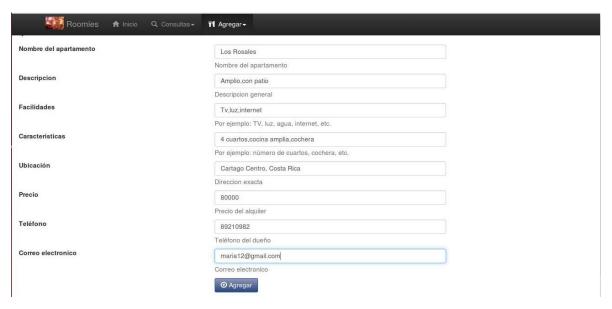




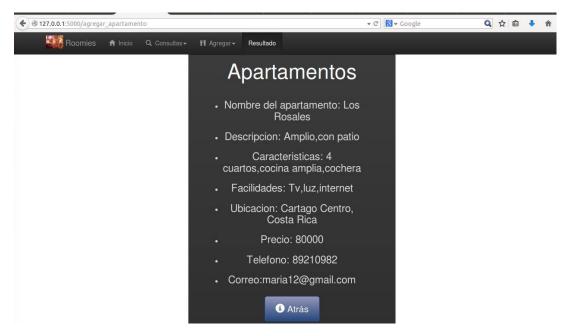
Inicie sesión en la aplicación.



Ingrese la siguiente información en el formulario para la publicación de un apartamento. Presione agregar.



Ahora es posible ver el apartamento agregado.



#### Consultas

Las consultas pueden ser por precio, facilidades o características, en caso que desee revisar una dirección por favor indíquelo en el formulario.

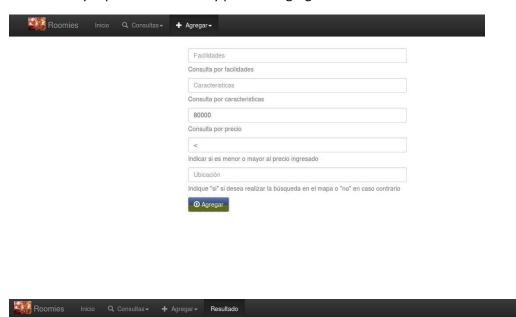
Por facilidad, por favor ingrese los datos que se solicitan en el siguiente formulario y presione agregar.





#### Consulta por precio.

Indique el precio del apartamento que desee buscar, además indique si desea que encontrar de menor o mayor precio al indicado y presione agregar.





En caso de que indicara si en el formulario de búsqueda por ubicación indique el lugar más cercano o exacto a la ubicación que desea y este ubicara un ping.

Utilice la barra de la izquierda si desea alejar o acercar el mapa, presione Geocode para hacer la búsqueda.

