



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

# Implementació de xarxa social per a persones amb diversitat funcional

Treball fi de grau

Grau en Enginyeria Informàtica

*Autor:* David Aleu Moseguí

*Tutor:* Xavier Burgués Illa

Curs 2016-2017



# Resum

????

**Paraules clau:** ????, ?????????, ????, ?????????????????

---

# Resumen

????

**Palabras clave:** ?????, ???, ?????????????????

---

# Abstract

????

**Key words:** ?????, ????? ?????, ?????????????

---



# Índex

Índex	v
Índex de figures	vi
Índex de taules	vii

<b>1 Introducció i Contextualització</b>	<b>1</b>
1.1 Context . . . . .	1
1.1.1 Introducció . . . . .	1
1.1.2 Stakeholders . . . . .	1
1.2 Estat de l'Art . . . . .	2
1.2.1 Contextualització . . . . .	2
1.2.2 Estudi del mercat . . . . .	3
1.2.3 Conclusions de l'estudi de mercat . . . . .	4
1.3 Formulació del problema . . . . .	5
1.3.1 Objectiu principal . . . . .	5
1.3.2 Objectius específics . . . . .	5
<b>2 Gestió del Projecte</b>	<b>7</b>
2.1 Abast . . . . .	7
2.1.1 Possibles obstacles . . . . .	7
2.2 Metodologia i rigor . . . . .	8
2.2.1 Metodologies de treball . . . . .	8
2.2.2 Eines de seguiment . . . . .	8
2.2.3 Metodologies de treball . . . . .	8
2.3 Planificació temporal . . . . .	9
2.3.1 Planificació general . . . . .	9
2.3.2 Descripció de les tasques . . . . .	10
2.3.3 Calendari . . . . .	11
2.4 Gestió Econòmica . . . . .	14
2.4.1 Consideracions inicials . . . . .	14
2.4.2 Identificació i estimació de costos . . . . .	14
2.4.3 Control de gestió . . . . .	17
2.5 Sostenibilitat i compromís social . . . . .	17
2.5.1 Econòmica . . . . .	17
2.5.2 Social . . . . .	17
2.5.3 Ambiental . . . . .	18
<b>3 Seguiment del Projecte</b>	<b>19</b>
3.1 Introducció . . . . .	19
3.2 Product Backlog . . . . .	20
3.3 Sprint 1 . . . . .	20
3.3.1 Resum de l'sprint . . . . .	20
3.3.2 Descripció i resultat de les històries d'usuari . . . . .	21
3.3.3 Tecnologies utilitzades . . . . .	23
3.3.4 Conclusions de l'sprint . . . . .	25

3.4	Sprint 2 . . . . .	25
3.4.1	Resum de l'sprint . . . . .	25
3.4.2	Descripció i resultat de les històries d'usuari . . . . .	25
3.4.3	Tecnologies utilitzades . . . . .	28
3.4.4	Conclusions de l'sprint . . . . .	29
3.5	Sprint 3 . . . . .	29
3.5.1	Resum de l'sprint . . . . .	29
3.5.2	Descripció i resultat de les històries d'usuari . . . . .	29
3.5.3	Conclusions de l'sprint . . . . .	31
3.6	Sprint 4 . . . . .	31
3.6.1	Resum de l'sprint . . . . .	31
3.6.2	Descripció i resultat de les històries d'usuari . . . . .	31
3.6.3	Conclusions de l'sprint . . . . .	32
3.7	Sprint 5 . . . . .	32
3.7.1	Resum de l'sprint . . . . .	32
3.7.2	Descripció i resultat de les històries d'usuari . . . . .	32
3.7.3	Tecnologies utilitzades . . . . .	33
3.7.4	Conclusions de l'sprint . . . . .	34
3.8	Sprint 6 . . . . .	34
3.8.1	Resum de l'sprint . . . . .	34
3.8.2	Descripció i resultat de les històries d'usuari . . . . .	34
3.8.3	Conclusions de l'sprint . . . . .	34
<b>4</b>	<b>Informació Tècnica</b>	<b>35</b>
4.1	Introducció . . . . .	35
4.2	Disseny . . . . .	35
4.2.1	Arquitectura . . . . .	35
4.2.2	Tecnologia utilitzada . . . . .	36
4.2.3	User Interface . . . . .	38
4.2.4	Mapes navegacionals . . . . .	39
4.2.5	Model de dades . . . . .	40
4.3	Implementació . . . . .	43
4.4	Proves . . . . .	43
<b>5</b>	<b>Conclusions</b>	<b>45</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>47</b>
<hr/>		
	Apèndix	
<b>A</b>	<b>??? ?????????????? ????</b>	<b>49</b>

## Índex de figures

---

1.1	Figura 3.1 . . . . .	5
2.1	Figura 6.1 . . . . .	13

# Índex de taules

---

2.1	Taula 6.1	11
2.2	Taula 7.1	14
2.3	Taula 7.2	15
2.4	Taula 7.3	16
2.5	Taula 7.4	16
2.6	Taula 7.5	16
2.7	Taula 7.5	17
3.1	Taula 7.5	20





---

---

# CAPÍTOL 1

## Introducció i Contextualització

---

### 1.1 Context

---

#### 1.1.1. Introducció

Aquest projecte es realitza com a Treball Final de Grau de modalitat A, dels estudis de Grau en Enginyeria Informàtica, especialitat en Enginyeria del Software, a la Facultat d'Informàtica de Barcelona (Universitat Politècnica de Catalunya). El projecte en qüestió, tracta en desenvolupar una xarxa social per a persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu, per tal de facilitar les comunicacions que puguin tindre entre ells a través d'internet.

#### 1.1.2. Stakeholders

Com en tots els projectes, hi haurà unes parts interessades (o stakeholders), les quals aportaran diferents objectius i visions. En aquesta secció, definirem i explicarem quines són les parts interessades i que aportaran cadascuna d'elles en el nostre projecte.

- **Director del projecte:**

El director del projecte és Xavier Burgués Illa, i serà l'encarregat de guiar i supervisar tota la feina fet per l'autor del projecte.

- **Equip desenvolupador del sistema:**

És el que s'encarregarà de tirar el projecte endavant, des del disseny de l'aplicació a la codificació. En un projecte normal, hi hauria diferents persones interpretant diferents rols (cap de projecte, analista, dissenyador, programador, etc.), però en aquest cas, l'autor del projecte serà qui exercirà cadascun d'aquests rols.

- **Usuaris:**

Els usuaris potencials del sistema són aquelles persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu de grau mitja/baix, els quals utilitzaran el sistema per comunicar-se entre ells de manera similar a Facebook.

Per altra banda, també hi haurà usuaris que tinguin relació en aquest àmbit, ho sigui, professionals especialitzats (logopedes, psicoterapeutes, etc.).

Pel que fa a la resta de gent, no tindrien accés a la xarxa social.

- **UTAC:**

La UTAC (Unitat de Tècniques Augmentatives de Comunicació) és un servei extern a la Facultat de Psicologia de la UB (Universitat de Barcelona), la qual ajudarà a

l'autor del projecte a entendre com s'ha de dissenyar la interfície gràfica de la xarxa social perquè els seus usuaris s'hi puguin moure més còmodament.

- **Competència:**

Indirectament, la competència també actua com a part interessada. Avui en dia existeixen moltes xarxes socials, com ara Facebook i Twitter, les quals no tenen implementades diferents capes gràfiques adaptades per a cadascun dels usuaris. Per tant, aquestes xarxes socials podrien representar una competència en el projecte actual.

## 1.2 Estat de l'Art ---

### 1.2.1. Contextualització

Una xarxa social és una estructura social composta per individus que estan lligats per un o més tipus d'interdependència. Dins del que serien les xarxes socials, podem trobar-ne de dos tipus:

- **Xarxes Socials Analògiques:**

Formades per grups de persones relacionades entre si, i que es desenvolupen sense sistemes electrònics.

- **Xarxes Socials Digitals:**

Formades per grups de persones relacionades entre si, i que es desenvolupen utilitzant sistemes electrònics.

A més, dins de les xarxes socials digitals, també tenim dos grups:

- **Xarxes Socials Digitals Horitzontals:**

Dirigides a tot tipus d'usuaris i sense cap temàtica concreta. Facebook i Twitter en serien un exemple.

- **Xarxes Socials Digitals Verticals:**

Es basen en un tema concret. Alguns exemples serien LinkedIn (xarxa social amb temàtica professional) o Pinterest (xarxa social amb temàtica d'oci fotogràfic).

Pel que fa al naixement de les xarxes socials, és una mica complex d'explicar. Des de fa molt de temps que les persones han creat comunitat per xerrar de temes que tenen en comú, però fins no fa gaires anys, no es va traslladar la idea de portar-ho a la xarxa. Des del punt de vista de la comunicació a través d'internet, podríem dir que el seu naixement és el 1971, en el moment en què s'aconsegueix enviar un correu electrònic entre dos ordinadors. El 1978, neix el BBS (Bulletin Board System) el qual permet compartir informació utilitzant un programa terminal. El 1994 hi ha el llançament de GeoCities, un servei que permet als usuaris crear les seves pròpies pàgines web i allotjar-les al núvol. El 1995, Internet arriba a 1 miló de webs diferents, i Randy Conrads crea Classmates, la primera xarxa social digital, que permet connectar antics companys d'estudi. El 1997 es llença AOL Instant Messenger, coincidint amb l'inici del blogging i el llançament de Google, que ofereix als usuaris un chat a temps real. Finalment, el 2003 es creen MySpace, LinkedIn i Facebook, que acaba essent la xarxa social amb més usuaris fins al dia d'avui.

Avui en dia hi ha moltes xarxes socials (Facebook, Twitter, Instagram, etc.), les quals ens serveixen per mantenir el contacte amb els amics que no veiem el nostre dia a dia,

compartir les coses que ens semblen interessants o facilitar la comunicació entre les persones que estan a una gran distància. La diversitat de funcionalitats que aquestes xarxes socials tenen és molt gran, tot depèn de l'ús que tu li vulguis donar.

### 1.2.2. Estudi del mercat

Per situar el projecte dins del marc de les solucions possibles, és necessari realitzar un estudi del mercat tenint en compte les dos necessitats que aquest té. Per una banda, s'ha d'implementar una xarxa social, cosa que implica fer un estudi de mercat de les xarxes socials digitals existents avui en dia per extreure'n les millors idees. Per l'altra banda, aquesta xarxa social s'ha d'implementar per a persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu de grau mitjà/baix, per tant haurem de fer un estudi de mercat de les diferents aplicacions que avui en dia tenen una interfície gràfica adaptada a la gent amb aquests problemes.

#### Estudi del mercat de les xarxes socials

Les xarxes socials que s'analitzen a continuació, són xarxes socials digitals, tant verticals com horitzontals, les quals no contenen cap tipus d'extensió ni adaptació per a l'ús de persones amb diversitat funcional amb diversitat funcional de dèficit cognitiu. Només hem agafat algunes de les que són més conegudes a tot el món, ja que el món de les xarxes socials és molt gran:

- **Facebook:**

Facebook és una xarxa social digital horitzontal fundada per Mark Zuckerberg. Aquesta xarxa permet afegir altres persones com amics, enviar missatges a un usuari concret, compartir enllaços d'interès, fotografies, etc. Cada usuari té un mur personal on pot publicar qualsevol tipus d'informació, i seguidament, aquesta pot ser visualitzada per la resta d'usuaris. A part d'això, també tens l'oportunitat de crear pàgines que estiguin adreçades a una temàtica concreta, que els altres usuaris poden seguir per estar actualitzats de la informació d'aquesta temàtica concreta.

- **Twitter:**

Twitter és una xarxa social que et permet enviar i llegir missatges de fins a 140 caràcters. Pots enviar missatges privats o pots fer publicacions públiques, tot i que aquestes últimes només es mostrarà als usuaris que et segueixin, ja sigui perquè les teves publicacions són d'interès o per què aquest usuari és amic teu en el món real. Normalment, els usuaris que utilitzen aquesta xarxa social, l'utilitzen per assabentar-se de les notícies més actuals o per estar a l'última moda en alguna cosa concreta.

- **Instagram:**

Instagram, a diferència de les dues xarxes anteriors, només et permet publicar fotos o vídeos i, com les altres dues, les publicacions que fas només les poden veure els usuaris que et segueixen. La gran part de la gent que utilitza aquesta aplicació són fans de la fotografia, o són persones virals en el món actual. A part, des de fa relativament poc, l'aplicació va llançar una funció més, anomenada Histories, en què els usuaris poden penjar fotos i vídeos que només són visibles durant 24 hores pels altres usuaris.

- **LinkedIn:**

LinkedIn, a diferència de les xarxes socials anteriors, aquesta és una xarxa social digital i vertical, de temàtica professional. Cada usuari de la xarxa té un mur, on es

representa tot el seu valor professional, ho sigui, les qualitats que l'usuari considera que té, les seves experiències professionals, els estudis, etc. Els altres usuaris de la xarxa poden validar les teves aptituds. Si alguna persona troba que el teu perfil és interessant, et pot enviar un missatge privat per oferir-te un treball. A més, tots els usuaris poden compartir notícies de l'àmbit professional que hagin trobat interessants.

### **Estudi del mercat d'aplicacions per a persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu**

Pel que fa a les aplicacions adaptades a persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu, hi ha molt poca diversitat, i la gran part de les que he pogut analitzar són aplicacions per a nens i nenes amb aquesta deficiència:

- **Stimulus:**

Stimulus és una aplicació (més adient per a tablets), que conté exercicis interactius que ronden al voltant de 10 àrees funcionals. La seva idea es centra en teràpies no farmacològiques a persones que no poden accedir a aquest recurs. A més, també té l'intenció de fomentar l'ús de les TIC realitzant estimulacions cognitives. Ni que l'aplicació estigui pensada per a persones de gran edat, crec que també pot tindre un gran paper per agafar idees a l'ora de dissenyar un software.

- **Proyecto Azahar:**

Proyecto Azahar, és un conjunt de 10 aplicacions que ajuden a millorar l'autonomia de les persones amb autisme o altres discapacitats intel·lectuals. Utilitza pictogrames, sons i fotos per interaccionar amb la persona. A més, tant les fotos com els sons que utilitza el sistema es poden personalitzar.

- **H@z TIC:**

Programa essencialment dirigit a les persones amb Síndromes de Down i tracta de reforçar la destresa digital, tant en l'àmbit educatiu com en l'àmbit social per a una futura incorporació en el món laboral. A més, aquest programa augmenta les ganes d'aprendre de l'alumne i reforça la seva autoestima.

- **Adapro:**

Adapro és un processador de text dirigit a totes les persones que tenen algun tipus de diversitat funcional que dificulti les seves habilitats escriptura. L'usuari pot triar entre més de 10000 paraules, les quals estan representades en símbols o pictogrames.

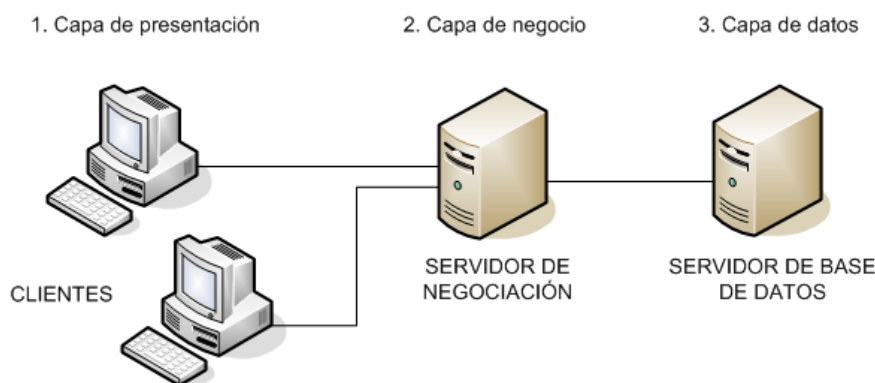
### **1.2.3. Conclusions de l'estudi de mercat**

Com podem veure, el món de les xarxes socials és molt gran, i les idees que es poden agafar d'aquí són moltes. En canvi, si busquem programes per a persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu, es fa més difícil, i la varietat que es troba és molt més reduïda.

Per tant, sí que serà fàcil poder agafar idees de les xarxes socials existents avui en dia, però pel que fa a l'adaptació a la gent amb diversitat funcional de dèficit cognitiu, serà una tasca més difícil, i segurament farà falta ajuda d'algun professional d'aquest àmbit perquè aconselli l'autor a l'hora d'implementar la interfície gràfica de la xarxa social del projecte.

## 1.3 Formulació del problema

Cada vegada és més la gent que pot fer ús d'internet, i això implica que cada vegada hi ha més gent que fa ús de les xarxes socials. Però no tothom té accés a aquestes o no es senten còmodes a l'hora d'utilitzar-les (actualment les xarxes socials no estan adaptades a la seva forma de pensar). A més, cal pensar en què la gent amb diversitat funcional de dèficit cognitiu que pot utilitzar aquestes xarxes, pot tindre problemes a l'hora de fer relacions socials, i això implica que han de buscar entre moltíssima gent per poder trobar algú amb qui es pugui tindre més confiança (per exemple, si algú té un problema similar al teu, sempre és molt més fàcil d'agafar-li confiança).



**Figura 1.1:** Evolució de l'activitat diària i mensual dels usuaris de Facebook.

### 1.3.1. Objectiu principal

L'objectiu principal del projecte és la implementació d'una xarxa social adaptada a les persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu de grau mitja/baix.

### 1.3.2. Objectius específics

A part de l'objectiu principal del projecte, tenim uns quants objectius específics, els quals alguns d'aquest, ajuden a complir amb l'objectiu principal del projecte:

- Disseny d'una interfície gràfica fàcilment manejable per persones amb baix nivell d'escriptura.
- Implementació d'una eina de gestió/monitoratge per a les associacions o professionals en l'àmbit.
- Dissenyar la xarxa social de forma que sigui responsive als diferents dispositius en els quals es podrà visitar.
- Implementar un sistema de seguretat, de forma que la gent que utilitzi la xarxa social siguin els usuaris amb diversitat funcional de dèficit cognitiu o professionals relacionats en l'àmbit.
- Implementar la xarxa de forma que accepti diferents idiomes.



---

---

## CAPÍTOL 2

# Gestió del Projecte

---

### 2.1 Abast

---

L'abast del projecte vindrà donat per la implementació de dos elements essencials:

- La implementació de la xarxa social per a persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu. Per satisfer aquest objectiu s'ha de pensar en les funcionalitats mínimes que ha de satisfer una xarxa social. Les funcionalitats mínimes que tindrà el sistema, seran les següents:
  - ◊ L'usuari podrà publicar adreces d'interès, fotografies o simplement text (possiblement acompanyat d'iconografia) al seu mur.
  - ◊ L'usuari es podrà fer amic dels altres usuaris per tal que aquests puguin veure les publicacions del seu mur.
  - ◊ L'usuari podrà marcar "M'agrada" a les publicacions dels altres usuaris (sempre i quan siguin amics).
- La implementació d'una eina de gestió per tal que els professionals de l'àmbit puguin gestionar i interactuar amb les persones que tracten en el món real. Les funcionalitats mínimes que tindrà el sistema són:
  - ◊ Possibilitat d'invitar a persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu a entrar al sistema.
  - ◊ Possibilitat de veure les publicacions de tots els usuaris que ha invitat.

#### 2.1.1. Possibles obstacles

Com en qualsevol projecte hi poden haver diversos obstacles, els quals poden dificultar el desenvolupament del software. Els obstacles possibles serien els següents:

- **Temps limitat:**

Aquest projecte té un temps bastant limitat, ja que té una data d'entrega fixa. Si no es té una bona organització del que s'ha de fer en cada moment, poden aparèixer imprevistos que puguin paralitzar el projecte. Per això, és necessari tindre una bona planificació, deixant un marge de temps per possibles imprevistos que puguin aparèixer.

- **Desconeixement de les tecnologies utilitzades:**

Per desenvolupar el sistema s'utilitzaran tecnologies web i bases de dades no relacionals (Graph Database). Si aquestes no es coneixen prou, pot comportar que el desenvolupament del sistema sigui més lent i sense la qualitat suficient.

- **Accés a internet:**

L'usuari del sistema necessitarà internet per poder fer-ne ús. Si aquest no té internet, aleshores no tindrà accés a la xarxa social i per tant no podrà interaccionar amb ningú mitjançant aquest sistema.

## 2.2 Metodologia i rigor

---

### 2.2.1. Metodologies de treball

Per desenvolupar el projecte, s'utilitzarà scrum, el qual tractarà de definir diferents històries d'usuari (les quals representaran funcionalitats del sistema o necessitats del desenvolupador) amb uns certs punts d'història. Seguidament, es fixaran diferents dates en les quals, s'haurà d'haver acabat les històries d'usuari definides anteriorment (sempre per ordre de prioritats que el desenvolupador trobi oportú).

Sí que és veritat que les metodologies àgils van molt encarades als treballs en grup, però considero que tot i ser un treball individual es poden aprofitar moltes idees per tal que el projecte aconsegueixi els seus objectius. Per exemple, el desenvolupament de cada funcionalitat amb completa independència de les altres.

Les metodologies clàssiques (normalment en cascada), queden descartades, ja que el sistema que s'ha de desenvolupar tindrà moltes funcionalitats individuals, i la tecnologia en cascada, moltes vegades, implica fer canvis a les altres funcionalitats per tal d'aconseguir-ne una de nova.

### 2.2.2. Eines de seguiment

En tractar-se d'un projecte software, considero que les eines de control de versions (Github i Bitbucket) són essencials. D'aquesta forma garantim que sempre tenim el codi disponible i que podem recuperar el codi anterior en cas que tinguem errors en les noves implementacions.

### 2.2.3. Metodologies de treball

Per validar l'estat del projecte es passaran Unit Test, el qual tracta en testejar cadascuna de les funcionalitats del sistema un cop desenvolupades.

A part, hi haurà diverses reunions amb el director per tal de garantir que el projecte segueix el camí establert inicialment.



## 2.3 Planificació temporal

---

### 2.3.1. Planificació general

#### Durada estimada del projecte

La durada estimada del projecte és de 6 mesos i mig, tenint en compte que el seu principi es troba en el moment en què vaig començar a fer recerca sobre el tema a tractar, principis de Desembre del 2016, i definint com a data final el dia de la defensa, que és a finals de Juny del 2017.

#### Recursos

Els recursos previstos per la realització d'aquest projecte són:

- Recursos personals: Una persona, amb una dedicació al projecte de 25 hores setmanals.
- Recursos materials: Els recursos que s'utilitzaran en aquest projecte són els següents:
  - ◇ **Control de versions:** Github o Bitbucked.
  - ◇ **Servidor:** Perquè la pàgina estigui oberta les 24 hores del dia i els seus usuaris en puguin fer ús. A més, és on es trobarà la base de dades.
  - ◇ **Correu Electrònic:** Per poder comunicar-me amb la gent que em faci falta per poder avançar el projecte.
  - ◇ **WebStorm:** Framework de JetBrains per al desenvolupament Web.
  - ◇ **Neo4j:** Base de dades no relacional (Graph Database), on es guardarà tota la informació dels usuaris.
  - ◇ **GoogleDocs:** Eina d'edició de text que ens servirà per fer tota la documentació del projecte.

#### Pla d'acció i valoració d'alternatives

La planificació del projecte es preveu flexible i modificable segons el ritme de desenvolupament del projecte.

Es poden produir desviacions temporals en els diferents sprints o en el temps de dedicació a aprendre el funcionament d'una eina nova. Com que utilitzem una metodologia àgil, la qual implica crear sprints amb històries d'usuari (representen funcionalitats individuals del sistema i es mesuren en punts d'història), si una història no s'ha pogut acabar per un sprint, es ficarà pel següent. En el cas que els punts d'història que no s'han complert en un sprint siguin molt elevats, s'haurà de fer una replanificació del projecte, retallant alguna de les funcionalitats establertes a l'inici, per tal de tenir temps d'acabar-lo.

Tot hi això, també es planificarà un sprint opcional, que ens servirà per desenvolupar funcionalitats extra en cas que les dates del projecte s'estiguin complint.

#### Consideracions globals

Encara que s'utilitzi una metodologia àgil, el projecte serà dut a terme per una sola persona, cosa que implica que no hi haurà desenvolupament de tasques en paral·lel. A més,

es farà una llista de tasques, les quals és duran a terme seqüencialment, ordenades per prioritats del desenvolupador.

Finalment, com que només hi haurà una persona que gestioni tot el projecte, el camí crític per satisfer totes les tasques és l'únic camí, i per tant, trobem innecessari fer un diagrama de Pert.

### **2.3.2. Descripció de les tasques**

#### **Posada en marxa**

En aquesta fase, l'autor farà recerca de la informació sobre el domini del projecte, necessària per al desenvolupament, i es prepararà l'entorn de treball. A més, es parlarà amb les parts interessades necessàries per resoldre els dubtes que es puguin ocasionar. Aquesta fase no té cap dependència de precedència.

#### **Gestió del Projecte (GEP)**

Aquesta fase consta de l'elaboració del document de gestió del projecte a partir de l'assignatura GEP. Aquesta fase no té cap dependència de precedència, però sí que té un calendari estricte a seguir, ja que totes les entregues vénen donades en unes dates fixes.

#### **Desenvolupament de la xarxa social**

Elaboració de la primera part del producte, amb totes les fases del cicle de vida del desenvolupament d'un software incloses. Aquesta tasca consistirà a desenvolupar tota la xarxa social, en la qual ja podrà ser usable pels usuaris. A més, es seguirà el següent seguit de fases: Planificació, Disseny, Implementació i Testeig. Les dependències de precedència d'aquesta etapa són les dues anteriors (Posada en marxa i Gestió del projecte).

#### **Desenvolupament de l'eina de gestió**

Elaboració de la segona part del producte, amb totes les fases del cicle de vida del desenvolupament d'un software incloses. Aquesta tasca consistirà a desenvolupar tota l'eina de gestió de la xarxa social, en la qual ja podrà ser usable pels professionals en l'àmbit. A més, es seguirà el següent seguit de fases: Planificació, Disseny, Implementació i Testeig. La dependència de precedència d'aquesta etapa és l'anterior (Desenvolupament de la xarxa social).

#### **Millores**

Opcional. Última tasca de desenvolupament del producte, on es contemplarà millores de funcionament o l'addició funcionalitats secundàries. Les dependències de precedència d'aquesta etapa són les dos anteriors (Desenvolupament de la xarxa social i Desenvolupament de l'eina de gestió).

#### **Documentació i Defensa**

Aquesta fase consistirà a acabar tota la documentació (memòria del projecte) i revisar que aquesta sigui correcta. La documentació s'anirà fent en les fases anteriors. A part, també

es prepararà la defensa del projecte.

La memòria del projecte inclourà tota la documentació redactada en el mòdul de GEP i la documentació derivada de les fases anteriors. El document final i la defensa tenen com a precedència totes les tasques anteriors del projecte.

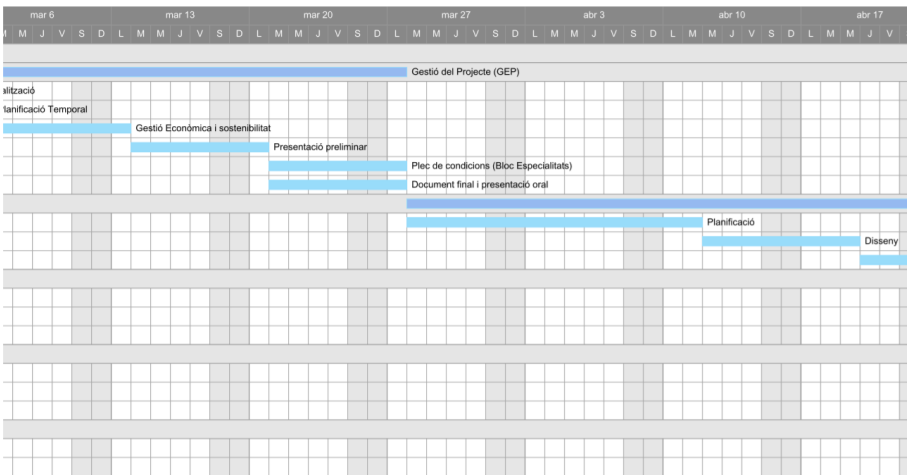
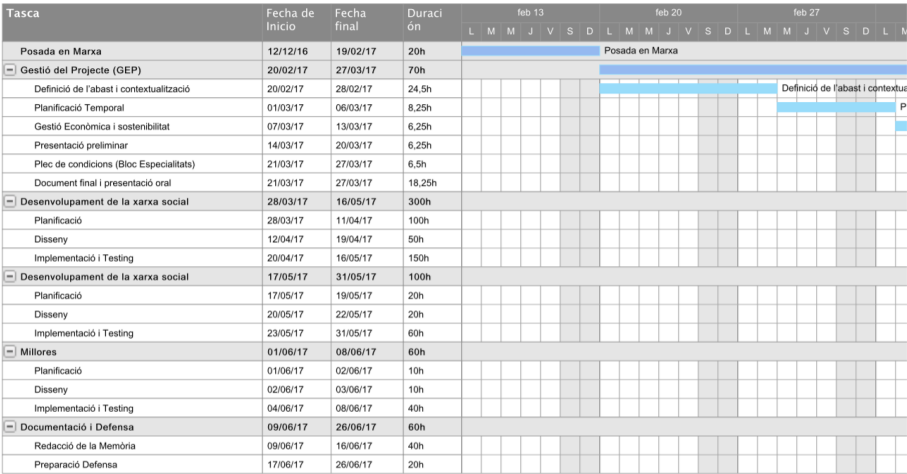
### 2.3.3. Calendari

#### Estimació d'hores

Tasca	Hores
<b>Posada en Marxa</b>	<b>20</b>
<b>Gestió del Projecte (GEP)</b>	<b>70</b>
Definició de l'abast i contextualització	24,5
Planificació Temporal	8,25
Gestió Econòmica i sostenibilitat	6,25
Presentació preliminar	6,25
Plec de condicions (Bloc Especialitats)	6,5
Document final i presentació oral	18,25
<b>Desenvolupament de la xarxa social</b>	<b>300</b>
Planificació	100
Disseny	50
Implementació i Testing	150
<b>Desenvolupament de l'eina de gestió</b>	<b>100</b>
Planificació	20
Disseny	20
Implementació i Testing	60
<b>Millores</b>	<b>60</b>
Planificació	10
Disseny	10
Implementació i Testing	40
<b>Documentació i Defensa</b>	<b>60</b>
Redacció de la Memòria	40
Preparació Defensa	20
<b>Total</b>	<b>610</b>

**Taula 2.1:** Estimació d'hores

## Diagrama de Gantt



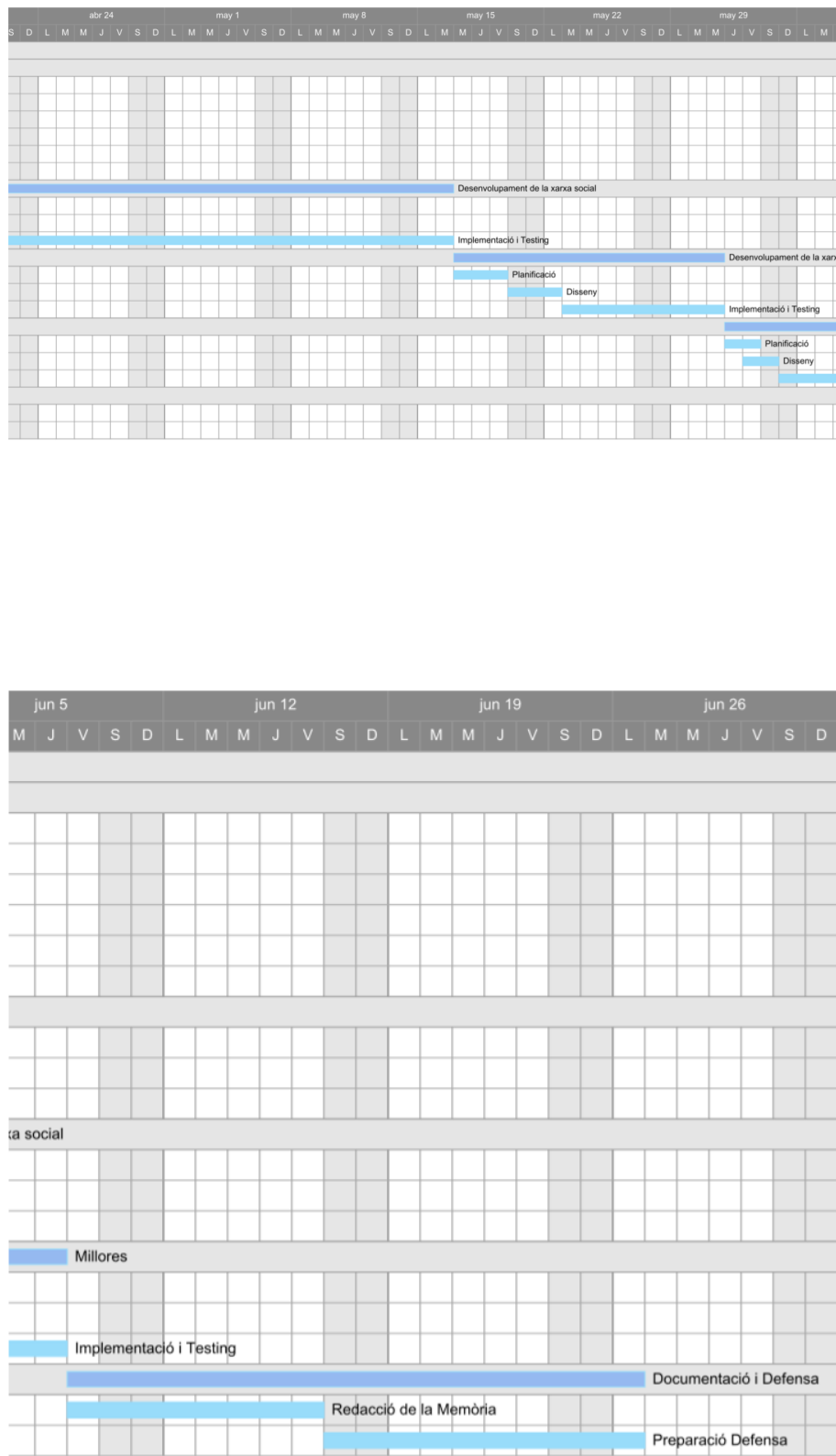


Figura 2.1: Diagrama de Gantt

## 2.4 Gestió Econòmica

### 2.4.1. Consideracions inicials

En aquesta secció, identificarem tots els recursos necessaris per a la realització del projecte i farem una estimació del cost total d'aquests, tenint en compte aquestes dues variants:

- Assumim que el projecte és universitari, i que per tant, no té una inversió econòmica.
- Assumim que és un projecte competitiu, amb les hores de recursos humans a preu de mercat.

A més, també s'explicarà com es durà a terme el control de la gestió durant tot el projecte.

### 2.4.2. Identificació i estimació de costos

#### Costos directes

Els costos directes per activitat en aquest projecte inclouen els recursos humans involucrats en cada una de les activitats definides al diagrama de Gantt presentat anteriorment. Encara que a la pràctica tot el projecte estigui desenvolupat per una sola persona, cada activitat d'aquest correspon a un rol diferent, i per tant, les hores tindran un preu de mercat diferent:

- Tasques de gestió i documentació (Cap de Projecte): 50€/h.
- Anàlisi i disseny del producte (Analista): 40€/h.
- Implementació i proves (Programador): 35€/h.

A continuació trobem una taula amb el cost de mercat i el cost estimat d'aquest projecte:

Activitat	Unitats	Preu de mercat	Cost de mercat	Preu estimat	Cost estimat
Posada en marxa	20h	50 €/h	1000 €	0 €/h	0 €
GEP	70h	50 €/h	3500 €	0 €/h	0 €
Desenvolupament de la xarxa social - Planificació	100h	50 €/h	5000 €	0 €/h	0 €
Desenvolupament de la xarxa social - Disseny	50h	40 €/h	2000 €	0 €/h	0 €
Desenvolupament de la xarxa social - Implementació i Testing	150h	35 €/h	5250 €	0 €/h	0 €
Desenvolupament de l'eina de gestió - Planificació	20h	50 €/h	1000 €	0 €/h	0 €
Desenvolupament de l'eina de gestió - Disseny	20h	40 €/h	800 €	0 €/h	0 €
Desenvolupament de l'eina de gestió - Implementació i Testing	60h	35 €/h	2100 €	0 €/h	0 €
Milliores - Planificació	10h	50 €/h	500 €	0 €/h	0 €
Milliores - Disseny	10h	40 €/h	400 €	0 €/h	0 €
Milliores - Implementació i Testing	40h	35 €/h	1400 €	0 €/h	0 €
Documentació i Defensa	60h	50 €/h	3000 €	0 €/h	0 €
<b>Total</b>	<b>610h</b>		<b>25950 €</b>		<b>0 €</b>

Taula 2.2: Costos directes

### Costos indirectes

En aquesta secció tindrem en compte tots els costos que ens afectin de forma indirecta, ho sigui, considerarem tots els costos que siguin necessaris pel projecte que siguin necessàries per a qualsevol projecte de software o que s'hagin de considerar en aquest projecte.

- **Transport:** S'utilitzarà un abonament trimestral de 105 €. Com que l'abonament no depèn del nombre de viatges, considerarem que el cost extra és de 0
- **Software Extern:** S'intentarà fer servir software lliure i gratuït, de forma que el seu cost serà 0.
- **Impressions de paper:** el lliurament del projecte, inclou el lliurament de documentació. Suposarem que l'extensió de la memòria és d'unes 150 pàgines. Per altra banda, se'n han de fer 4 còpies: 3 per als membres del tribunal i una pel director del projecte. Comptarem que cada pàgina costa uns 0,05 € (enquadernació inclosa).
- **Hardware:** L'únic hardware que s'utilitzarà en aquest projecte és un ordinador portàtil que ja es troba en ús. Suposant que la vida útil d'un portàtil és de 5 anys i que el 60% del seu ús durant els propers 4 mesos estarà dedicat al projecte.
- **Connexió a internet:** Tot i que la connexió a internet és imprescindible per quasi qualsevol informàtic, considerarem que ja existeix una contractació. A partir d'aquí suposarem que de l'ample de banda consumit, se'n dedica un 20% al projecte durant el temps que aquest duri.

Producte	Unitats	Preu unitari	Percentatge de dedicació	Cost estimat
Transport	4 mesos	35 €/mes	0%	0 €
Software extern	---	---	---	0 €
Impressions de paper	600 pàgines		100%	30 €
Hardware	4 mesos	590 € / 5 anys	60%	23,6 €
Connexió a internet	4 mesos	49,5 €/mes	20%	39,6 €
<b>Total</b>				<b>93,2 €</b>

**Taula 2.3:** Costos indirectes

### Contingència

Per evitar qualsevol risc que hi pugui haver, reservarem una part del pressupost per a la part de contingència. Aquest cost serà un 15% de la suma dels costos directes i indirecte.

### Imprevistos

Durant el projecte es poden presentar diferents imprevistos que ens facin encarir el projecte, els quals són:

Producte	Percentatge	Preu de mercat	Cost de mercat	Preu estimat	Cost estimat
<b>Costos directes</b>	15%	25950 €	3892,5 €	0 €	0 €
<b>Costos indirectes</b>	15%	93,2€	13,98€	93,2€	13,98€
<b>Total</b>			3906,48 €		13,98€

Taula 2.4: Contingència

- **Avaria ordinador:** en cas que hi hagués algun problema amb el hardware, s'hauria de reparar o comprar-ne un de nou, augmentant el cost del projecte en màxim el preu de l'ordinador nou. Assignarem a aquesta eventualitat una probabilitat del 5%.
- **Retard de 8 dies:** com que en la planificació temporal ja hem fet una reserva de millores del projecte, en cas de que aquest s'allargui s'utilitzarà aquesta reserva per acabar-lo.

Imprevist	Probabilitat	Unitats	Preu de mercat	Cost de mercat	Preu estimat	Cost estimat
<b>Avaria ordinador</b>	30%	0h	40€/h	0 €	0 €	0 €
<b>Retard de 8 dies</b>	5%	1	590 €	29,5 €	590 €	29,5 €
<b>Total</b>				29,5 €		29,5 €

Taula 2.5: Imprevistos

## Pressupost

Durant el projecte no es consideren les següents situacions:

- No es tenen en compte els augments de preu (escalació) durant el projecte, ja que es de curta durada i no es preveu que es doni la situació.
- No hi ha cap marge de benefici, ja que el projecte és completament sense ànim de lucre i no està destinat a la venda d'un producte.

Concepte	Cost de mercat	Cost estimat
<b>Costos directes</b>	25950 €	0 €
<b>Costos indirectes</b>	93,2 €	93,2 €
<b>Contingència</b>	3906,48 €	13,98 €
<b>Imprevistos</b>	29,5 €	29,5 €
<b>Total</b>	29979,18 €	136,68 €

Taula 2.6: Pressupost



### 2.4.3. Control de gestió

Per poder preveure les desviacions a nivell de temps, durant la realització del projecte, es mantindrà un registre d'hores amb data i concepte per tal de veure si es sobrepassa el número d'hores planificat. A més, a l'hora de fer cada una de les iteracions, com ja hem especificat a l'apartat de metodologia i rigor, és durà a terme amb metodologies àgils, cosa que ens donarà bastant marge de planificació en el cas que preveiem que s'hagi d'allargar el projecte, ja que les metodologies àgils ens donen l'opció de fragmentar molt les tasques en tasques més petites.

Al final del projecte, quan ja es tinguin les hores reals que s'han dedicat al projecte i els costos indirectes, es farà una comparació amb la previsió inicial.

En cas de que la comparativa sigui molt extrema es mirarà quines han sigut les causes que han provocat aquesta situació. Si el cost real ha sigut major al pressupostat, es mirarà si ha sigut degut als imprevistos que s'han tingut en compte i si es pot cobrir amb la partida corresponent. Si no es pot, s'assignarà la partida de contingència per cobrir-ho. Només es tindran en compte els costos indirectes, la partida d'imprevistos i la partida de contingència.

## 2.5 Sostenibilitat i compromís social

En aquest apartat, es farà una breu descripció de com afecta el projecte a nivell econòmic, social i ambiental.

	PPP	Vida útil	Riscs
<b>Ambiental</b>	0	0	0
<b>Econòmic</b>	0	0	0
<b>Social</b>	0	15	-5
<b>Rang sostenibilitat</b>	0	15	-5
		10	

**Taula 2.7:** Pressupost

### 2.5.1. Econòmica

Com que el projecte és sense ànim de lucre, he decidit punta'l en 0 punts a nivell econòmic. Ja que no està pensat per fer-hi negoci, sinó a ser una eina que ajudi a integrar a la societat totes aquelles persones que ho necessiten i no tenen l'oportunitat de fer-ho.

### 2.5.2. Social

L'objectiu principal del projecte, és donar l'opció de poder utilitzar una xarxa social a persones amb diversitat funcional de dèficit cognitiu amb unes nocions mínimes de lectura i escriptura. Per tant, com que el projecte està encarat a fer una ajuda social, he decidit ficar-li 15 punts d'impacte social.

També existeix algun risc social en aquest projecte, ja que pot haver-hi persones que el categoritzin de marginació social pel fet de que només i tinguin accés persones amb

diversitat funcional de dèficit cognitiu, o professionals relacionats en l'àmbit. Per això, he decidit ficar-li -5 punts de risc social.

### **2.5.3. Ambiental**

He decidit puntuar tota la secció ambiental amb 0 punts, ja que el projecte no ajuda ni perjudica el medi ambient. A més no és preveu la dependència de cap recurs en acabar el projecte, ni necessitem cap producte nou.

---

## CAPÍTOL 3

# Seguiment del Projecte

---

### 3.1 Introducció

---

En aquest capítol, es definirà quin ha sigut el seguiment del projecte i com s'ha dut a terme.

Ja que en el projecte s'utilitzen les metodologies àgils, s'ha definit un product backlog inicial amb totes les històries a realitzar durant el projecte. A més, la planificació temporal s'ha dividit en 6 sprints:

- 3 Sprints pertinents al desenvolupament de la xarxa social.
- 2 Sprints pertinents al desenvolupament de l'eina de gestió.
- 1 Sprint pertinent a la part de millores.

Abans de realitzar cada un dels sprints, es seleccionen les històries del backlog que es realitzaran. Quan aquest finalitza, les històries que no s'han acabat es retornen al backlog, o en casos molt específics, es descarten del projecte.

En aquesta secció es descriurà quin ha sigut el backlog inicial, i com s'ha procedit en cada un dels sprints. Cada un dels sprints estarà definit pels següents apartats: Resum de l'sprint, Descripció i resultat de les històries d'usuari, tecnologies utilitzades (només en els casos en què s'en afegeixi alguna) i conclusions de l'sprint.

## 3.2 Product Backlog

El product backlog inicial del projecte ha sigut el següent:

Histories	Punts
Com a usuari, vull poder registrar-me a la xarxa social	5
Com a usuari, vull poder consultar i editar el meu perfil	8
Com a desenvolupador, vull poder consultar un mapa navegacional de totes les pantalles de la xarxa social	5
Com a usuari, vull poder publicar una història al meu mur.	40
Com a desenvolupador vull dissenyar una encriptació de les contrasenyes	5
Com a usuari, vull poder veure històries d'altres usuaris	20
Com a usuari, vull poder loguejar-me a la xarxa social	5
Com a gestor, vull poder veure informació dels usuaris que he convidat	20
Com a gestor, vull poder invitar a usuaris a utilitzar la xarxa social	13
Com a gestor, vull poder crear esdeveniments.	10
Com a usuari, vull poder fer amistat amb altres usuaris.	5
Com a usuari, vull poder assistir a esdeveniments.	8
Com a usuari, vull poder veure una llista dels esdeveniments on estic convidat.	8
Com a usuari, vull poder eliminar una història publicada per mi.	5
Com a gestor, vull poder convidar a usuaris a un esdeveniment creat per mi	8
Com a gestor, vull poder veure una llista dels usuaris que he convidat a la xarxa social	10
Com a usuari, vull poder no assistir als esdeveniments	8
Com a usuari, vull poder comentar els esdeveniments.	10
Com a usuari, vull poder enviar missatges provats a altres usuaris	13
Com a usuari, vull poder veure una pantalla amb totes les funcionalitats de la xarxa social.	5
Com a usuari vull poder penjar fotografies arrastrant-les directament al navegador.	20
Com a desenvolupador, vull posar a punt l'entorn de treball	13
Com a usuari, vull que la xarxa social mantingui una estètica adequada	5
Com a desenvolupador, vull crear les entitats que es faran servir en la primera part del projecte	8
Com a desenvolupador, vull que la xarxa social tingui un logotip.	5
Com a desenvolupador, vull fer un disseny previ de les pantalles de la xarxa social	13
Com a usuari, vull que la xarxa social estigui en més d'un idioma	5
Com a usuari vull poder veure els esdeveniments que he assistit i assistiré en un futur a partir d'un calendari.	13
Com a usuari vull poder pujar fotografies a la xarxa social	20
Com a usuari, vull poder consultar un timeline amb totes les publicacions dels altres usuaris amb els que tinc amics	10
Com a usuari, vull poder editar una història publicada per mi	13
Com a usuari, vull poder comentar publicacions fetes per altres usuaris.	13
<b>TOTAL</b>	<b>349</b>

Taula 3.1: Product Backlog

## 3.3 Sprint 1

### 3.3.1. Resum de l'sprint

L'sprint no ha anat dins dels marges esperats. Dels 64 punts definits en aquest sprint, només se n'han aconseguit 31.

Això es deu al poc coneixement de les tecnologies que s'havien d'utilitzar a priori, i que per tant s'ha fet molt difícil a l'hora d'utilitzar-les. També cal dir que moltes d'aquestes tecnologies s'han hagut de buscar en el moment que ha sortit la necessitat d'utilitzar-les i s'han convertit en requisits emergents dins del projecte.

En els apartats següents veurem quines són les tasques que s'han dut a terme en aquest sprint i quin ha sigut el seu resultat.

### 3.3.2. Descripció i resultat de les històries d'usuari

**Com a desenvolupador, vull posar a punt l'entorn de treball (13 punts)**

Aquesta història ha consistit a buscar i instal·lar totes les tecnologies necessàries per posar en marxa el projecte. S'ha dividit en les següents tasques:

- Instal·lar IntelliJ Webstorm.
- Instal·lar Node.js.
- Buscar servei de núvol on puguem penjar la pàgina web.
- Instal·lar els paquets necessaris de Node.js.
- Creació del repositori de GitHub.

**Resultat:** Totes les tasques que s'han descrit en aquesta història s'han completat en el temps estimat. El problema ha vingut a l'hora de començar a implementar la història Com a usuari, vull poder registrar-me a la xarxa social de l'sprint (la qual veurem més endavant), ja que hi ha hagut molts requisits emergents que no s'han tingut en compte anteriorment, i per tant, el temps d'aquesta història ha augmentat moltíssim.

**Com a usuari, vull que la xarxa social mantingui una estètica adequada (5 punts)**

Aquesta història ha consistit a buscar els colors o fonts (tipus de lletra) perquè la pàgina web tingui una estètica agradable a la vista de l'usuari. S'ha dividit en les següents tasques:

- Buscar els colors primaris.
- Buscar una font.

**Resultat:** No ha sigut molt difícil trobar els colors primaris i les fonts principals de l'aplicació. Els colors primaris són els següents:



**Figura 3.1:** Paleta de colors de l'aplicació.

Per troba'ls, he utilitzat una eina que es diu **paletton**, la qual et permet combinar colors de forma senzilla. Per utilitzar-la podeu entrar a la següent URL:

<http://paletton.com/#uid=5300u0kqALsd8VjkyQ8B3GbBuoR>

L'aplicació estarà composta per dues fonts:

- **Montserrat:** És la font que s'utilitzarà en els títols.
- **Raleway:** S'utilitzarà per a la resta de text de l'aplicació.

**Com a desenvolupador, vull crear les entitats que es faran servir en la primera part del projecte (8 punts)**

Aquesta història ha consistit a crear les entitats de dades que guardarem a la base de dades. S'ha dividit en les següents tasques:

- Creació de l'entitat 'Usuari'
- Creació de l'entitat 'Història'
- Creació de l'entitat 'Esdeveniment'

**Resultat:** Aquesta història va tenir una molt mala estimació de cost, ja que el temps en què s'ha realitzat ha sigut bastant ràpid. Les entitats resultants són les següents:

Usuari	Història	Esdeveniment
uuid: String name: String surname: String birthday: Date gender: String about: String email: String password: String isadmin: String foto: String code: String	uuid: String foto: String description: String usuari: String date: Date	uuid: String title: String description: String start: Date end: Date place: String usuari: String

**Figura 3.2:** Entitats de l'aplicació.

**Com a desenvolupador, vull que la xarxa social tingui un logotip (5 punts)**

Aquesta història ha consistit en la creació d'un logotip per utilitzar en la nostra aplicació web. S'ha dividit en les següents tasques:

- Buscar Imatges pel logotip.
- Creació del logotip.

**Resultat:** La tasca s'ha realitzat correctament, i dins de l'estimació donada en punts. Per fer el logotip de l'aplicació, s'han utilitzat les mateixes fonts que s'han triat en la història. Com a usuari, vull que la xarxa social mantingui una estètica adequada d'aquest sprint. El resultat és el següent:



**Figura 3.3:** Logotip de l'aplicació.

**Com a desenvolupador, vull poder consultar un mapa navegacional de totes les pantalles de la xarxa social (5 punts)**

**Resultat:** Com hem vist anteriorment, la història Com a desenvolupador, vull posar a punt l'entorn de treball d'aquest sprint ens ha fet perdre molt temps. Temps que s'hagués pogut invertir a fer la resta d'històries. Per tant, al veure que no necessitàvem un mapa navegacional en aquest sprint, he decidit deixar aquesta història per l'sprint 2.

**Com a desenvolupador, vull fer un disseny previ de les pantalles de la xarxa social (13 punts)**

**Resultat:** Durant l'sprint, a l'hora de ficar-me a fer aquesta història, em vaig adonar que el cost d'aquesta era molt elevat, i que per tant era una pèrdua de temps fer aquest disseny. Comptant que el temps per fer el projecte és molt poc i que el seu valor no és molt elevat pel projecte, he decidit retirar aquesta història.

**Com a usuari, vull que la xarxa social estigui en més d'un idioma (5 punts)**

**Resultat:** Vaig estar buscant alguna forma de simplificar l'aplicació i ficar els literals (paraules fixes que es troben a l'aplicació) en un mateix fitxer. La solució que vaig trobar era bastant difícil d'implementar i feia pujar els punts d'aquesta història. Per consegüent, he optat que per cada pàgina de l'aplicació, hi haurà 3 versions (una en anglès, una en castellà i una altra en català). Per tant, la història es retira del backlog inicial.

**Com a usuari, vull poder registrar-me a la xarxa social (5 punts)**

**Resultat:** La història Com a desenvolupador, vull posar a punt l'entorn de treball ens ha tret molt de temps d'aquest sprint, i consegüentment, aquesta història no s'ha pogut acabar i queda per l'sprint 2.

**Com a usuari, vull poder loguejar-me a la xarxa social (5 punts)**

**Resultat:** La història Com a desenvolupador, vull posar a punt l'entorn de treball ens ha tret molt de temps d'aquest sprint, i consegüentment, aquesta història no s'ha pogut ni començar i queda per l'sprint 2.

### 3.3.3. Tecnologies utilitzades

#### Tecnologies Web

Aquesta tecnologia és necessària per al funcionament de l'aplicació. Si l'aplicació no es troba en el núvol, aquesta no és accessible pels usuaris, i per tant perd el seu valor.

La tecnologia que he triat per utilitzar es diu Heroku (<https://www.heroku.com>), i és una plataforma d'aplicacions al núvol. Aquesta plataforma permet tindre la teva pàgina web en línia les 24h, i a més, té un sistema de storage, on es guarden totes les dades generades pels usuaris de la pàgina.

La URL a la pàgina on es troba l'aplicació d'aquest projecte és:

<https://makeyourfriend.herokuapp.com>

## IDE

Com que el projecte és web, també s'ha d'utilitzar una IDE encarada a aquest propòsit. La que he triat per aquest projecte es diu IntelliJ WebStorm (<https://www.jetbrains.com/webstorm>), i és una IDE que està encarada al Javascript, però que també accepta tot el que vindria a ser els llenguatges de frontend, com HTML o CSS.

La llicència d'aquesta IDE, és de pagament, però al ser estudiant de la FIB et surt gratuïta.

## Bases de Dades

Com que l'aplicació és una xarxa social, una base de dades relacional no és tan eficient, ja que sempre ha d'estar buscant a les taules. Per consegüent, he decidit utilitzar una base de dades no relacional anomenada neo4j (<https://neo4j.com>). Aquesta base de dades és una graph database que permet crear nodes (on es guarda la informació de l'usuari, històries o esdeveniments) i seguidament relacionar-los entre ells amb una etiqueta.

La seva eficiència en aquest tipus d'aplicacions, cau en què no cal que tinguem una taula amb totes les amistats. Si volem saber quines amistats té un usuari, ens fiquem al node d'aquest usuari i mirem les arestes que contenen el tag "Amistat". Aquestes arestes ens porten directament als nodes de les amistats.

Finalment, ni que en aquest sprint no s'hagi fet, segurament serà necessari una base de dades relacional per emmagatzemar les fotografies de l'aplicació i guanyar eficiència. Quan una fotografia es guarda en una base de dades, s'encrypta amb un string (que ocupa molt espai), i per tant, costaria molt fer una cerca per la base de dades.

## Framework

El framework utilitzat pel projecte és Node.js (<https://nodejs.org>). És un framework que et facilita totes les feines encarades a web. Els seus llenguatges bàsics són HTML, CSS i Javascript, tot i que pots afegir les funcionalitats que vulguis instal·lant els paquets necessaris al teu projecte.

Finalment, dir que aquest framework et dona molta facilitat per implementar la comunicació client servidor.

## Paquets addicionals de Node.js

Com he dit a l'apartat anterior, Node.js et permet instal·lar paquets amb funcionalitats extra al teu projecte. Els paquets que s'ha utilitzat en aquest sprints són els següents:

- **body-parser:** Aquest paquet ens permet llegir els camps que ha omplert el client directament des del servidor, sense la necessitat d'haver de fer una crida ajax per passar els paràmetres.
- **bootstrap:** És un framework per HTML, CSS i Javascript que permet fer les pàgines responsive amb facilitat.
- **dotenv:** ens permet carregar fitxers .env a l'aplicació.
- **jquery:** És una llibreria de Javascript que et permet escriure el mateix codi de forma més ràpida, i que permet la manipulació del codi HTML de forma senzilla.



- **jquery-validation:** És un pluguin de jQuery que serveix per validar els diferents formularis que hi puguin haver a l'aplicació (dates, correus electrònics, contrasenyes, etc).
- **neo4j-driver:** És un driver que permet configurar connexions amb Neo4j, ja explicat a l'apartat 3.3. uuid: Ens permet auto generar un identificador únic per a cada node de la base de dades.
- **pug:** Aquest paquet permet escriure el codi HTML més ràpidament i permet crear bucles d'informació dinàmica a la pàgina web.
- **font-awesome:** És una llibreria d'icones.
- **w3-css:** Permet fer dissenys més amistosos per l'usuari de l'aplicació amb facilitat.

### 3.3.4. Conclusions de l'sprint

Com podem veure, durant aquest sprint s'han fet menys de la meitat dels punts que estaven previstos. Tot hi això, ja tenim quasi totes les tecnologies necessàries instal·lades a l'aplicació i per tant, serà més fàcil utilitzar-les.

Sí que és possible que durant l'sprint 2 sorgeixi la necessitat d'alguna tecnologia més, però preveig que seran molt poques.

## 3.4 Sprint 2

---

### 3.4.1. Resum de l'sprint

L'sprint a complert amb els requisits establerts inicialment. Dels 73 punts definits en aquest sprint, s'han complert tots.

Com s'ha comentat en l'sprint anterior, ficar a punt l'entorn de treball, em va treure molt temps del qual s'havia establert inicialment. Com que l'entorn ja es va ficar a punt en l'sprint anterior, en aquest sprint no hem tingut el mateix problema, i per tant s'ha pogut complir amb tots els requeriments.

En els apartats següents veurem quines són les tasques que s'han dut a terme en aquest sprint i quin ha sigut el seu resultat. També es veuran quines han sigut les tecnologies que s'han incorporat al projecte.

### 3.4.2. Descripció i resultat de les històries d'usuari

#### Com a usuari, vull poder registrar-me a la xarxa social (5 punts)

Aquesta història ha consistit en la implementació d'una pàgina de registre per la xarxa social. La pàgina de registre conté els següents camps:

- **Nom:** El camp contindrà el nom de l'usuari (o el nom amb el qual vulgui ser reconegut pel sistema).
- **Cognoms:** El camp contindrà els cognoms de l'usuari.
- **Gènere:** En aquest camp s'indicarà si l'usuari és un home o una dona.

- **Data de naixement:** En aquest camp s'informarà la data de naixement de l'usuari.
- **Correu Electrònic:** En aquest camp s'informarà el correu electrònic de l'usuari, el qual servirà com identificador del sistema.
- **Sobre tu:** En aquest camp es pot afegir una breu descripció sobre el mateix usuari.
- **Contrasenya:** El camp es repeteix dues vegades (per assegurar que te'n recordaràs de la contrasenya). La contrasenya haurà de tindre un mínim de 8 caràcters perquè sigui vàlida.
- **Codi d'invitació:** En aquest camp s'haurà d'informar el codi que l'administrador haurà informat amb anterioritat a l'usuari.

**Resultat:** La història s'ha realitzat amb èxit, tot i que el seu cost estava una mica mal estimat. En veritat ha portat més dels 5 punts estimats inicialment.

### Com a usuari, vull poder loguejar-me a la xarxa social (5 punts)

La història ha consistit a poder fer login a l'aplicació informant el correu electrònic i la contrasenya registrats en l'història anterior.

**Resultat:** La història no ha portat cap problema i s'ha realitzat amb el cost estimat.

### Com a desenvolupador vull dissenyar una encriptació de les contrasenyes (5 punts)

Aquesta història s'ha dividit en dues tasques:

- Encriptació de la contrasenya.
- Manutenció de les sessions dels usuaris.

**Resultat:** La primera tasca de la història s'ha utilitzat la llibreria crypto de Node.js, la qual et permet encriptar una contrasenya en base64 utilitzant l'algoritme "sha256". En la segona tasca s'ha utilitzat la llibreria client-session de Node.js, la qual permet mantenir sessions mitjançant les cookies del navegador utilitzat. Els punts de la història s'han estimat adequadament.

### Com a usuari, vull poder consultar i editar el meu perfil (8 punts)

La història s'ha dividit en dues parts:

- Oferir l'oportunitat de poder consultar el teu propi perfil.
- Poder editar el teu propi perfil. Aquesta tasca s'ha dividit en dos més:
  - ◊ Poder canviar la teva foto de perfil (o ficar-ne una en cas que no en tinguis).
  - ◊ Poder canviar la descripció del teu usuari (el camp "Sobre tu" que s'informa en el registre d'un usuari).

**Resultat:** Els punts de la història s'han estimat correctament, i s'ha aconseguit tot el que es demanava. S'ha de dir, que la part de canviar la fotografia de perfil s'ha dut a terme en la història Com a usuari vull poder pujar fotografies a la xarxa social la qual es veurà més endavant.

### Com a usuari, vull poder veure una pantalla amb totes les funcionalitats de la xarxa social (5 punts)

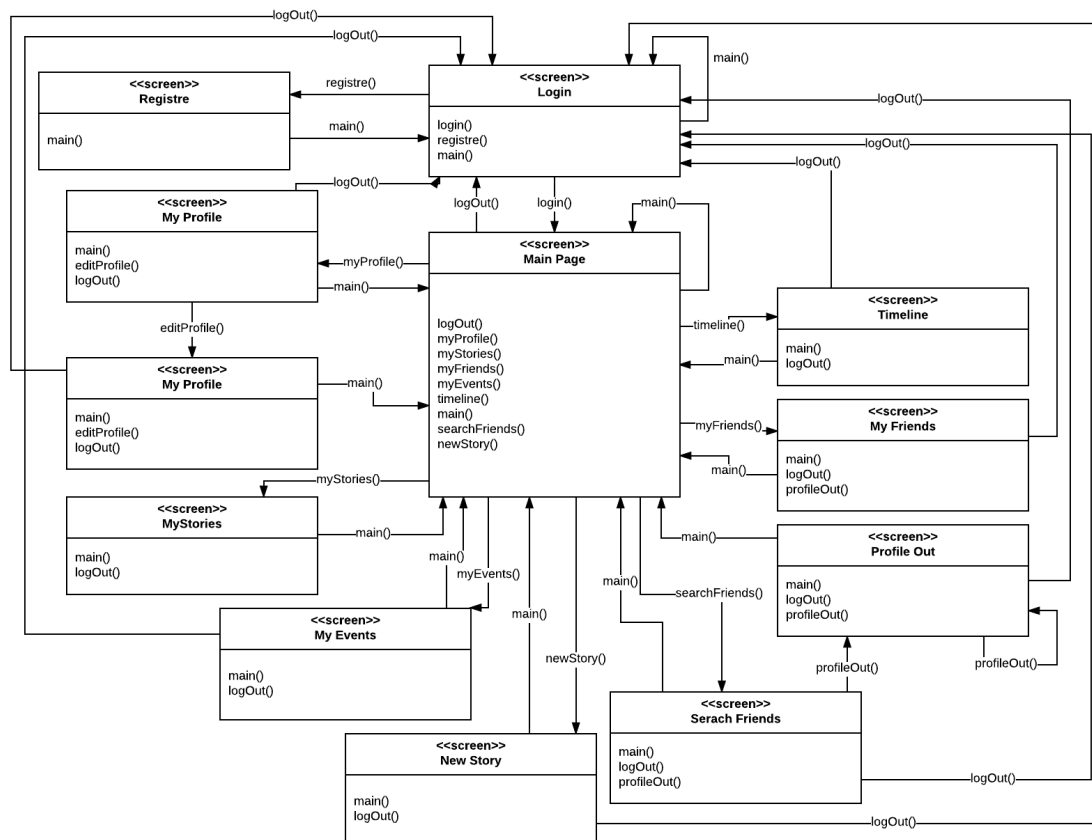
Aquesta història ha consistit en crear una pantalla on l'usuari pogués veure amb facilitat totes les funcions de la xarxa social. Les diferents funcions que té són: El meu perfil, les meves històries, els meus amics, els meus esdeveniments, línia temporal, buscar amics, publicar història.

**Resultat:** La història s'ha estimat de forma adequada i s'ha dut a terme correctament.

### Com a desenvolupador, vull poder consultar un mapa navegacional de totes les pantalles de la xarxa social (5 punts)

La història ha consistit en crear un mapa navegacional de les pantalles que pot utilitzar l'usuari del sistema (amb usuari ens referim al fet que no és un administrador de la xarxa), utilitzant nomenclatura UML.

**Resultat:** La història s'ha estimat de forma adequada i s'ha dut a terme correctament. El resultat és el següent:



**Figura 3.4:** Mapa navegacional de l'aplicació (Només usuari).

Com bé podem veure, en aquest mapa navegacional, es pot observar quines seran les diferents pantalles del sistema i com arribar a cada una d'elles. Remarcar, que aquestes pantalles només representen les pantalles accessibles pels usuaris, ja que un administrador tindrà la funcionalitat de poder crear esdeveniments.

### Com a usuari, vull poder publicar una història al meu mur (20 punts)

La història ha consistit en donar l'oportunitat a l'usuari per poder publicar històries al seu mur. Per poder fer-ho, s'ha hagut de emplenar un formulari amb els següents camps:

- **Imatge o fotografia:** Et permet penjar una fotografia a la història.
- **Descripció:** Permet afegir una descripció a la història.

**Resultat:** S'ha dut a terme correctament i s'ha estimat adequadament. Igual que la història anterior, la part de penjar la fotografia s'ha dit a terme en la història "Com a usuari vull poder pujar fotografies a la xarxa social".

### Com a usuari vull poder pujar fotografies a la xarxa social (5 punts)

La història ha consistit en poder pujar fotografies a la xarxa social, tant al teu perfil com a les històries que es vulguin publicar.

**Resultat:** La tasca s'ha dut a terme correctament, tot i que el temps que s'ha utilitzat per completar-la s'ha allargat més del que s'havia previst. Per poder pujar fotografies a la xarxa social he agut d'utilitzar una llibreria de Node.js anomenada multer, la qual et permet pujar fotografies de forma senzilla.

Inicialment, volia fer que es pengessin les fotografies utilitzant un drag & drop des de l'escriptori de l'ordinador fins a la pàgina web. Per fer-ho he trobat moltes complicacions, cosa que ha comportat la creació d'una nova història: "Com a usuari vull poder penjar fotografies arrossegant-les directament al navegador".

### 3.4.3. Tecnologies utilitzades

#### Bases de Dades

En l'sprint anterior, s'havia comentat de què les fotografies s'emmagatzemarien utilitzant una base de dades SQL, tot i que això al final no ha sigut possible.

He estat intentant que en el moment que la imatge arribés al servidor, aquesta es guardés a la base de dades SQL (postgres), però no hi ha hagut manera d'aconseguir-ho, i per tant les imatges es guarden en una jerarquia de directoris al mateix servidor.

Les fotografies de perfil es guardaran en el directori `uploadsProfile` i les imatges de les històries es guardaran en el directori `uploadsPost`. Una vegada les imatges estiguin guardades en el directori corresponent, s'actualitzaran els camps foto de les entitats Usuari i Història esmentades en l'sprint anterior.

#### Paquets addicionals de Node.js

En aquest sprint s'han utilitzat els següents paquets addicionals de Node.js:

- **crypto:** Aquest paquet ens permet encriptar les contrasenyes dels usuaris, en base64, utilitzant diferents algoritmes.
- **client-session:** Paquet que ens permetrà mantenir les sessions dels usuaris.

- **multer:** Paquet que permet al client penjar fotografies al servidor utilitzant funcions middleware.

#### 3.4.4. Conclusions de l'sprint

Aquest sprint s'ha finalitzat correctament i dins del període establert, tot i que també n'ha sortit una nova història, la qual es durà a terme en l'sprint 3.

### 3.5 Sprint 3

---

#### 3.5.1. Resum de l'sprint

Durant aquest sprint, s'han complert 64 dels 84 punts establerts inicialment, i es pot dir que la primera part del software (implementació de la xarxa social) s'ha acabat d'implementar.

En els apartats següents veurem quines són les tasques que s'han dut a terme en aquest sprint i quin ha sigut el seu resultat. També es veuran quines han sigut les tecnologies que s'han incorporat al projecte.

#### 3.5.2. Descripció i resultat de les històries d'usuari

**Com a usuari, vull poder buscar usuaris que no tinguin am estat amb mi (8 punts)**

La història ha consistit en poder buscar els usuaris que no tenen am estat amb mi. Aquesta cerca es podia fer de dues formes:

- Buscar tots els usuaris del sistema.
- Buscar a partir d'una cadena de caràcters (els quals coincidissin amb part del nom o cognom de l'usuari).

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

**Com a usuari, vull poder veure un llista de les sol · lituds d'am estat que he enviat (8 punts)**

Aquesta història permet a l'usuari poder visualitzar una llista de les sol · lituds d'am estat que té pendants.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

**Com a usuari, vull poder veure una llista de les sol · lituds d'am estat que tinc (8 punts)**

Aquesta història permet a l'usuari poder visualitzar una llista de les sol · lituds d'am estat que aquest ha enviat a altres usuaris.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

**Com a usuari, vull poder fer amistat amb altres usuaris (5 punts)**

La història s'ha centrat en permetre crear amistat amb els usuaris utilitzant part de les històries anteriors que s'han dut a terme en aquest sprint.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit. Per fer-ho, s'han utilitzat dos tipus de relació entre els usuaris (que es representen en nodes a la base de dades):

- **MY\_REQUEST:** Relació d'un usuari cap a un altre que representa que un usuari ha enviat una sol·licitud d'amistat.
- **MY\_FRIEND:** Una vegada l'amistat accepta la sol·licitud d'amistat, la relació anterior s'elimina de la base de dades, i seguidament, es creen dues relacions "MY\_FRIEND" entre els dos usuaris de la base de dades. Aquestes dues relacions es creen perquè en una graph database no es permet la creació de relacions bidireccionals.

**Com a usuari, vull poder veure els perfils i les històries de les meves amistats (20 punts)**

Aquesta història ha constatat de dues parts:

- Poder visualitzar una llista amb totes les amistats de l'usuari.
- Poder veure els perfils i les històries de les meves amistats.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

La primera part, ha estat relativament senzilla, ja que part del desenvolupament ja s'havia dut a terme en les històries anteriors.

La segona part, ha costat una mica més, però també ha estat relativament senzill, ja que tenia la plantilla del perfil de l'sprint anterior.

**Com a usuari, vull poder eliminar una història publicada per mi (5 punts)**

Aquesta història consistia en donar l'oportunitat d'esborrar una història publicada anteriorment.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

**Com a usuari, vull poder consultar un timeline amb totes les publicacions dels altres usuaris amb els que tinc amistat (10 punts)**

Aquesta història consistia en poder veure un timeline (ordenat per data de publicació descendiment) de totes les històries publicades per les amistats de l'usuari.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit. A més, en aquest punt del software ja teníem una pantalla on es permetia visualitzar totes les històries d'un mateix usuari, i per tant només ha faltat fer una nova cerca a la base de dades.

### **Com a usuari vull poder penjar fotografies arrossegant-les directament al navegador (20 punts)**

La història consistia en poder penjar fotografies a la pàgina web utilitzant un drag & drop des de l'escriptori al navegador.

**Resultat:** La història no s'ha pogut dur a terme, ja que durant aquest sprint he tingut moltes coses a fer, i per tant, he decidit deixar aquesta història per l'sprint 6, corresponent a la part de millores.

#### **3.5.3. Conclusions de l'sprint**

Tot i que no s'han complert tots els punts d'història d'aquest sprint, les funcionalitats que es demanaven per aquesta part del projecte s'han complert amb èxit, i per tant podem donar la implementació de la xarxa social per finalitzada.

## **3.6 Sprint 4**

---

### **3.6.1. Resum de l'sprint**

L'sprint 4 és el primer dels dos sprints en què es durà a terme l'eina de gestió, la qual consistirà en crear esdeveniments i fer que els usuaris del sistema i puguin assistir.

Dels 38 punts establerts inicialment, s'han pogut complir tots, i per tant, podem dir que s'ha complert amb els requisits de l'sprint.

Com podem veure, els punts que s'han assignat a aquest sprint són menors que en els anteriors. Això es deu al fet que la duració dels dos sprints planificats per desenvolupar aquesta eina són més curts, i per tant no hi ha tant temps com en els anteriors.

En els apartats següents veurem quines són les tasques que s'han dut a terme en aquest sprint i quin ha sigut el seu resultat. També es veuran quines han sigut les tecnologies que s'han incorporat al projecte.

### **3.6.2. Descripció i resultat de les històries d'usuari**

#### **Com a gestor, vull poder crear esdeveniments (20 punts)**

La història ha consistit en poder crear esdeveniments a partir d'un formulari amb els següents camps:

- **Títol de l'esdeveniment:** Contindrà al títol de l'esdeveniment.
- **Data d'inici:** Contindrà la data i l'hora d'inici de l'esdeveniment.
- **Data de finalització:** Contindrà la data i l'hora de finalització de l'esdeveniment.
- **Lloc:** Contindrà el lloc on es durà a terme l'esdeveniment.
- **Descripció:** Contindrà la descripció de les diferents activitats que es realitzaran durant l'esdeveniment.

Cal dir, que aquesta funcionalitat estarà limitada només als administradors del sistema.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

**Com a gestor, vull poder convidar a usuaris a un esdeveniment creat per mi (8 punts)**

La història consistia en poder invitar les teves amistats als diferents esdeveniments, una vegada que aquestes estan creats.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit. Per fer-ho s'ha utilitzat part de la història "Com a usuari, vull poder buscar usuaris que no tinguin amistat amb mi" desenvolupada en l'sprint anterior.

**Com a gestor, vull poder veure una llista dels usuaris que he convidat a la xarxa social (8 punts)**

La història consistia en poder veure una llista dels usuaris que un gestor havia convidat a utilitzar la xarxa social.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

### 3.6.3. Conclusions de l'sprint

L'sprint s'ha dut a terme dins dels límits establerts i, com s'ha pogut veure en el resum de l'sprint, s'han complert tots els punts que es demanaven.

## 3.7 Sprint 5 ---

### 3.7.1. Resum de l'sprint

Aquest sprint es correspon al segon dels dos sprints planificats pel desenvolupament de l'eina de gestió.

Durant aquest sprint, s'acabarà d'implementar la gestió dels esdeveniments i farà alguna millora del software.

En els apartats següents veurem quines són les tasques que s'han dut a terme en aquest sprint i quin ha sigut el seu resultat. També es veuran quines han sigut les tecnologies que s'han incorporat al projecte.

### 3.7.2. Descripció i resultat de les històries d'usuari

**Com a usuari, vull poder veure una llista dels esdeveniments on estic convidat (8 punts)**

Aquesta història ha consistit en donar l'oportunitat de desenvolupar una llista dels esdeveniments on estic convidat.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.



**Com a usuari, vull poder assistir a esdeveniments (8 punts)**

Utilitzant la llista implementada en la història anterior "Com a usuari, vull poder veure una llista dels esdeveniments on estic convidat", aquesta història dóna l'oportunitat d'acceptar la invitació i poder assistir a l'esdeveniment.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

**Com a usuari, vull poder no assistir als esdeveniments (8 punts)**

Utilitzant la llista implementada en la història "Com a usuari, vull poder veure una llista dels esdeveniments on estic convidat", aquesta història dóna l'oportunitat de no assistir a l'esdeveniment. A més, si anteriorment ja has marcat que volies assistir, també et dóna l'opció de cancel·lar l'assistència a l'esdeveniment.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

**Com a usuari vull poder veure els esdeveniments que he assistit i assistiré en un futur a partir d'un calendari (13 punts)**

Aquesta història permet visualitzar un calendari amb tots els esdeveniments que un usuari ha assistit ho assistirà.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit. Per dur a terme aquesta història s'han hagut d'incorporar dues llibreries més de Node.js.

**Com a usuari, vull poder donar "M'agrada" a les històries de la xarxa social (8 punts)**

Aquesta història es correspon a la primera millora del sistema, i permet als usuaris indicar que els hi agrada una història (tan seva com d'un altre usuari).

La història s'ha dividit en dues parts:

- Donar l'oportunitat d'indicar que t'agrada una història de la xarxa.
- Les històries de la xarxa mostren el nombre de reaccions que han tingut.

**Resultat:** La història s'ha completat amb èxit.

**3.7.3. Tecnologies utilitzades****Paquets addicionals de Node.js**

En aquest sprint s'han incorporat els següents paquets de Node.js:

- **moment:** Permet definir formats de dates.
- **fullcalendar:** Permet visualitzar diferents esdeveniments en un calendari a partir d'un JSON.

#### **3.7.4. Conclusions de l'sprint**

L'sprint s'ha dut a terme dins dels límits establerts i, com s'ha pogut veure en el resum de l'sprint, s'han complert tots els punts que es demanaven. A més, encara que no escaigui dins d'aquest sprint, s'ha començat amb la primera millora del sistema: Com a usuari, vull poder donar "M'agrada" a les històries de la xarxa social.

### **3.8 Sprint 6**

---

#### **3.8.1. Resum de l'sprint**

#### **3.8.2. Descripció i resultat de les històries d'usuari**

#### **3.8.3. Conclusions de l'sprint**

---

---

## CAPÍTOL 4

# Informació Tècnica

---

### 4.1 Introducció

---

En aquest capítol, explicaré com s'ha dissenyat el software, com s'ha implementat i quines proves s'han fet per validar el software. D'aquesta forma, que en el moment que algu vulgui continuar amb el desenvolupament del software, no tingui cap problema.

### 4.2 Disseny

---

#### 4.2.1. Arquitectura

L'aplicació s'estructurarà seguint l'arquitectura en tres capes. Concretament utilitzarem la capa de presentació, la capa de negoci i la capa de dades. D'aquesta forma, aconseguim tenir les diferents funcionalitats del sistema separades pel tipus d'objectiu que tenen.

Seguidament, descriurem els objectius de cada una de les capes de forma breu.

#### Capa de Presentació

Aquesta capa és la responsable de l'interacció amb l'usuari.

Per exemple, anem a suposar que un usuari vol crear una nova història. Aquest introduirà la descripció de l'història, i opcionalment, una fotografia. Seguidament clicarà el botó de publicar història. Les dades que ha introduït l'usuari s'enviaràn a la capa de negoci.

La capa de presentació, no serveix només per que l'usuari pugui introduir dades. En aquesta capa també es mostren les dades que conté l'aplicació a l'usuari, de forma que aquestes es puguin entendre amb facilitat.

#### Capa de Negoci

La capa de negoci, és la capa que conté tota la lògica del sistema: transformació de dades, manteniment de les sessions d'usuari, transferència de dades entre la capa de dades i la capa de presentació, execució d'algoritmes del sistema, etc.

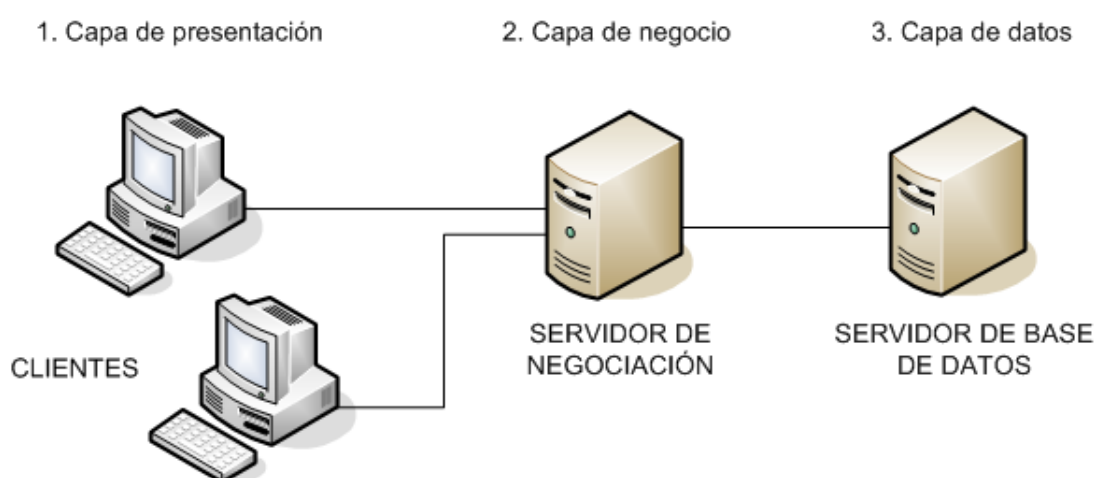
Seguint l'exemple anterior, una vegada les dades de la nova història arriben a la capa de negoci, aquestes es transformen de forma que siguin acceptables per a la capa de dades.

Adicionalment, s'agafa el moment en que s'ha produït la nova història, i l'usuari que la fet. Una vegada s'han fet totes les transformacions pertinents, s'envia a la capa de dades.

### Capa de Dades

La capa de dades, és la capa responsable de comunicar-se amb la base de dades i que manté la persistència del sistema. Guarda totes les dades que li arriben de la capa de negoci i serveix totes les dades que aquesta li pugui demanar.

Continuant amb l'exemple anterior, una vegada les dades de la nova història arriben a la capa de dades, aquesta serà la responsable de fer la *query* a la base de dades per inserir-hi les noves dades.



**Figura 4.1:** Arquitectura 3 capes.

#### 4.2.2. Tecnologia utilitzada

Per la implementació del software, hem utilitzat una sèrie de tecnologies, frameworks i llenguatges de programació. Aquestes tecnologies es llisten a continuació.

##### HTML5

HTML, o Hyper Text Markup Language, és el llenguatge bàsic que s'utilitza per estructurar documents web. És un llenguatge d'etiquetes que permet definir diferents elements en una pàgina web. Aquests elements poden ser botons, enllaços, imatges, text pla, o qualsevol tipus d'element que ens ajudi a crear una pàgina web.

##### CSS

CSS, o Cascading Style Sheets, és un llenguatge de fulls d'estil que permet descriure la presentació (tant estil com format) d'un document basat en llenguatge d'etiquetes.

## Javascript

Javascript és un llenguatge basat en prototipus. Aquest llenguatge, juntament amb la llibreria jQuery, ens serveixen per manipular elements de la pàgina web, o l'estil d'aquests, de forma dinàmica.

## Neo4j

Neo4j és una base de dades no relacional, la qual es caracteritza per no tenir un esquema definit. És una graph database, el qual implica que la base de dades estarà definida per nodes i relacions entra aquests.

En una aplicació com la que s'esta implementant ens és molt útil, ja que l'informació d'aquesta va fluctuant tota l'estona i les cerques són més ràpides, ja que totes surten d'un node concret.

## JSON

JSON, o Javascript Object Notation, és un llenguatge obert basat en text i orientat a l'intecanvi de dades. A més és facil d'entendre per qualsevol persona, inclús si aquesta no es troba en el món de la informàtica.

Per agafar l'informació de la base de dades, necessitem implementar una API o un connector amb Javascript, de forma que aquest ens permeti tenir un flux d'informació. Per fer-ho, totes les queries de consulta que es fan retornen el seu resultat en en format JSON.

## Node.js

És un framework que et facilita totes les feines encarades a web. Els seus llenguatges bàsics són HTML, CSS i Javascript, tot i que pots afegir les funcionalitats que vulguis instal·lant els paquets necessaris al teu projecte.

Finalment, dir que aquest framework et dona molta facilitat per implementar la comunicació client servidor.

Els paquets addicionals que s'han utilitzat en l'aplicació són els següents:

- **body-parser:** Aquest paquet ens permet llegir els camps que ha omplert el client directament des del servidor, sense la necessitat d'haver de fer una crida ajax per passar els paràmetres.
- **bootstrap:** És un framework per HTML, CSS i Javascript que permet fer les pàgines responsive amb facilitat.
- **dotenv:** ens permet carregar fitxers .env a l'aplicació.
- **jquery:** És una llibreria de Javascript que et permet escriure el mateix codi de forma més ràpida, i que permet la manipulació del codi HTML de forma senzilla.
- **jquery-validation:** És un pluguin de jQuery que serveix per validar els diferents formularis que hi puguin haver a l'aplicació (dates, correus electrònics, contrasenyes, etc).

- **neo4j-driver:** És un driver que permet configurar connexions amb Neo4j, ja explicat a l'apartat 3.3. **uuid:** Ens permet auto generar un identificador únic per a cada node de la base de dades.
- **pug:** Aquest paquet permet escriure el codi HTML més ràpidament i permet crear bucles d'informació dinàmica a la pàgina web.
- **font-awesome:** És una llibreria d'icones.
- **w3-css:** Permet fer dissenys més amistosos per l'usuari de l'aplicació amb facilitat.
- **crypto:** Aquest paquet ens permet encriptar les contrasenyes dels usuaris, en base64, utilitzant diferents algoritmes.
- **client-session:** Paquet que ens permetrà mantenir les sessions dels usuaris.
- **multer:** Paquet que permet al client penjar fotografies al servidor utilitzant funcions middleware.

## Webstorm

Webstorm és una IDE, creada per JetBrains, encarada al desenvolupament d'aplicacions web i que ens servirà per fer la implementació de la aplicació.

Els seus llenguatges principals són Javascript, HTML i CSS.

### 4.2.3. User Interface

#### Fonts

L'aplicació estarà composta per dues fonts:

- **Montserrat:** És la font que s'utilitzarà en els títols.
- **Raleway:** S'utilitzarà per a la resta de text de l'aplicació.

He triat aquestes fonts a partir de les guis d'estil de google (<https://fonts.google.com/>). Montserrat és la font que ens servirà pels títols, i Raleway com a font sans-serif, que és la que es recomana per la major part del text de la pàgina.

#### Colors primaris de l'aplicació

L'aplicació està composta per la següent paleta de colors:



**Figura 4.2:** Paleta de colors de l'aplicació.

Per troba'ls, he utilitzat una eina que es diu **paletton**, la qual et permet combinar colors de forma senzilla. Per utilitzar-la podeu entrar a la següent URL:

<http://paletton.com/#uid=5300u0kqALsd8VjkyQ8B3GbBuoR>

Si us fixeu, en quasi totes les xares socials conegudes, s'utilitza el blau com a color principal de l'aplicació. Jo he decidit ficar el ver per trencar una mica els esquemes i que l'aplicació pugui ser fàcilment reconeguda.

### Logotip

Per fer el logotip de l'aplicació, s'han utilitzat les mateixes fonts que s'han esmentat anteriorment. El resultat és el següent:

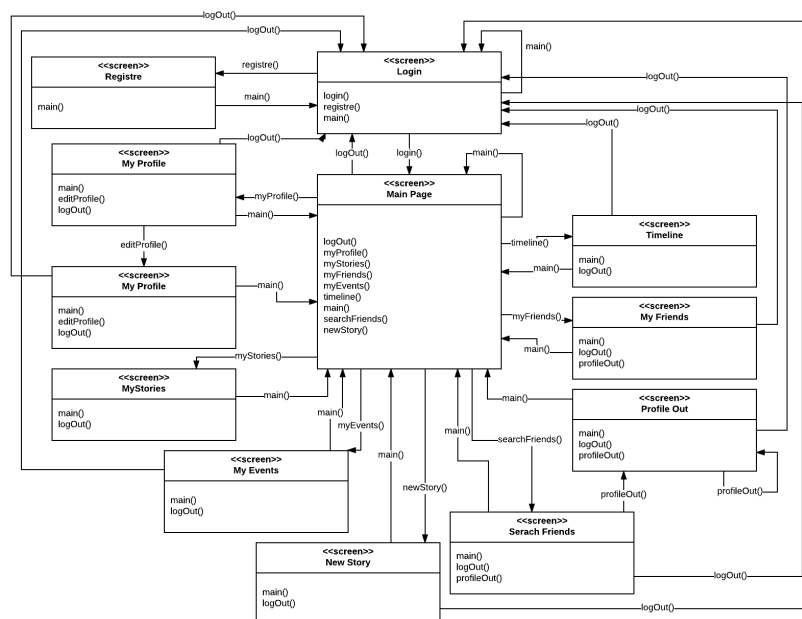


**Figura 4.3:** Logotip de l'aplicació.

El logotip, intenta representar una mà com a símbol representatiu de l'amistat. D'aquí el nom de MakeYourFriend.

#### 4.2.4. Mapes navegacionals

A continuació, es mostren els dos mapes navegacionals, tant pels usuaris com pels administradors del sistema:



**Figura 4.4:** Mapa navegacional de l'aplicació (Usuari).

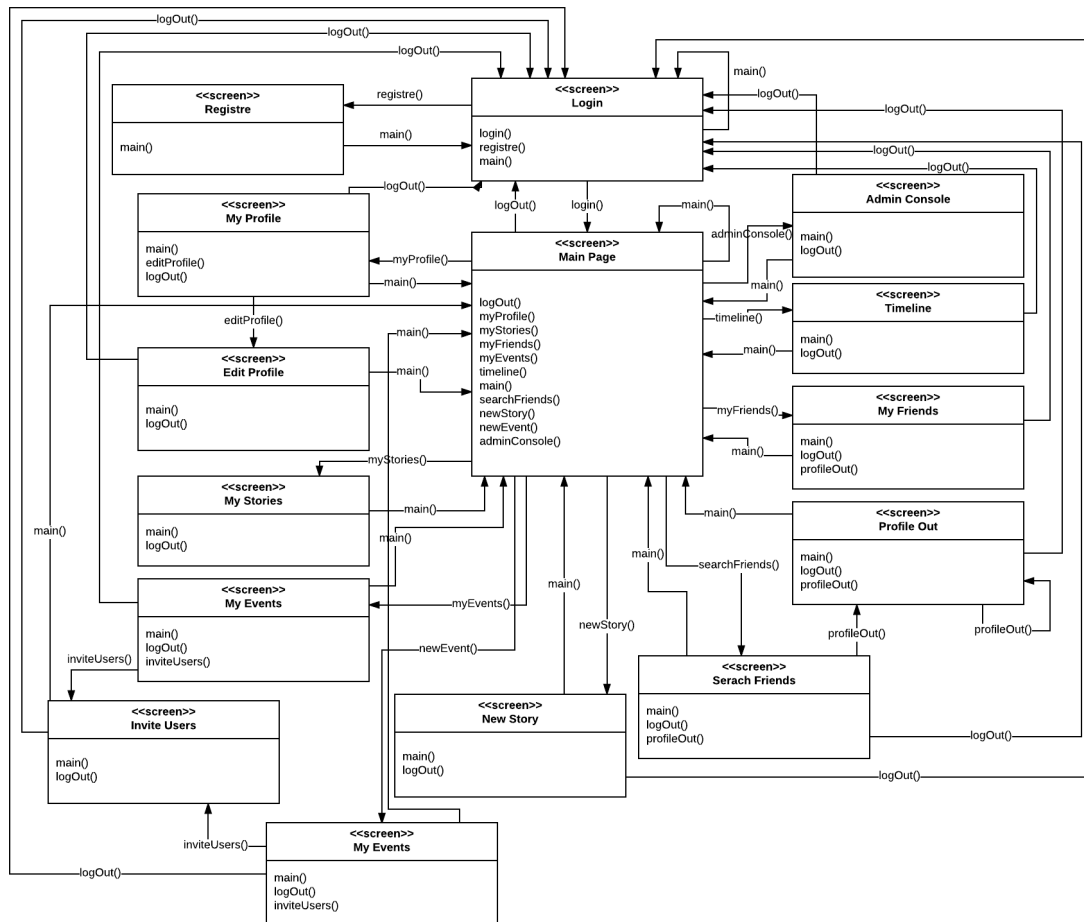


Figura 4.5: Mapa navegacional de l'aplicació (Gestor/Administrador).

#### 4.2.5. Model de dades

Com hem dit anteriorment, en la base de dades que s'utilitzen no hi ha un esquema definit. Tot hi això, s'han definit unes entitats i unes relacions entre aquestes per mantindre una constancia de la informació. Les entitats són les següents:

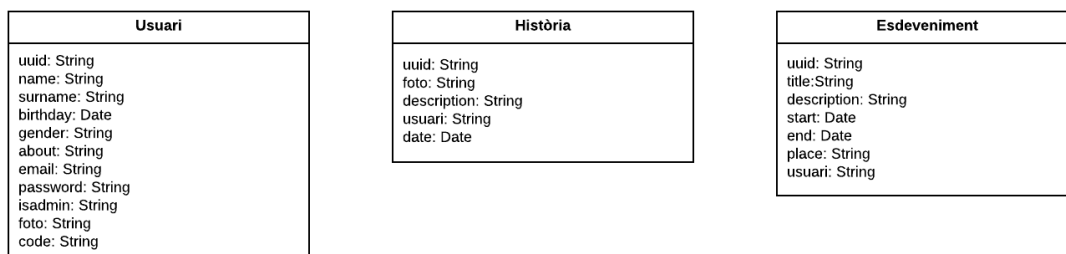


Figura 4.6: Entitats de l'aplicació.

#### Usuari

L'usuari representa tant els usuaris del sistema com el seu gestor/administrador. Els camps que té aquesta entitat són els següents:



- **uuid:** Representa l'identificador únic dins de la base de dades.
- **name:** Conté el nom de l'usuari.
- **surname:** Conté el cognom o congnoms de l'usuari.
- **birthday:** Conté la data de naixament de l'usuari.
- **gender:** Conté el gènere de l'usuari. El gènere pot ser "Male" o "Female".
- **about:** Conté la descripció de l'usuari. El que l'usuari vol que sàpigui d'ell.
- **email:** Conté el correu electrònic de l'usuari.
- **password:** Conté la contrasenya en base-64 de l'usuari.
- **isAdmin:** Camp que informa de si l'usuari és administrador/gestor.
- **foto:** Conté la ruta on està guardada la fotografia del seu perfil.
- **code:** Conté el codi d'administrador. Els usuaris necessiten un codi per poder registrar-se al sistema, i aquest camp conté el codi, el qual es correspon amb el uuid de l'administrador.

## Història

Una història representa una publicació que l'usuari ha fet dins del sistema. Aquesta publicació es guarda amb els següents camps:

- **uuid:** Representa l'identificador únic dins de la base de dades.
- **foto:** Conté la ruta de la fotografia que l'usuari ha afegit a l'història. En cas que l'història no tingui cap foto, el camp es defineix amb "nothing".
- **description:** Conté la descripció de l'història.
- **usuari:** Conté el nom i el cognom de l'usuari que ha fet la publicació.
- **date:** conté la data en que s'ha creat l'història.

## Esdeveniment

Un esdeveniment és una entitat en que els usuaris poden indicar si i volen assistir o no. Aquest esdeveniment conté els següents camps:

- **uuid:** Representa l'identificador únic dins de la base de dades.
- **title:** Conté el títol de l'esdeveniment.
- **description:** Conté la descripció de l'esdeveniment.
- **start:** Conté el dia i l'hora d'inici de l'esdeveniment.
- **end:** Conté el dia i l'hora de finalització de l'esdeveniment.
- **place:** Conté el lloc on es durà a terme l'esdeveniment.
- **usuari:** Conté el nom i el cognom de l'usuari que ha creat l'esdeveniment.

Tot i tenir les entitats, no podem contenir totes les dades del sistema, ja que aquestes entitats només contenen informació d'una unitat única dins de l'aplicació. Per això, s'han definit diferents relacions entre les entitats del sistema. Per a que es puguin entendre les diferents relacions, s'utilitzarà el llenguatge Cypher, que és el llenguatge de queries que s'utilitza en la bases de dades neo4j. Les relacions es definiran de la següent manera:

- **(exemple):** Els parentesis indiquen que és un node, i exemple representaria el nom del node.
- **-[exemple]->:** -[]-> representa una relació d'un node a un altre, i exemple seria el nom de la relació.

Les relacions que tenim dins del sistema són les següents:

- **(Usuari A)-[MY\_FRIEND]->(Usuari B):** Aquesta relació representa que l'usuari A té amistat amb l'usuari B. Com que neo4j no permet una relació bidireccional, si en el sistema trobem una relació MY\_FRIEND d'un node a un altre, implica que existirà la mateixa relació en sentit contrari.
- **(Usuari A)-[MY\_REQUEST]->(Usuari B):** Aquesta relació representa que l'usuari A ha sol·licitat tenir amistat amb l'usuari B. Si existeix aquesta relació, implica que l'usuari A no pot tenir una relació de MY\_FRIEND (explicada anteriorment) amb l'usuari B i a l'inversa.
- **(Usuari A)-[MY\_POST]->(Post A):** Aquesta relació indica que el Post A (Història A) ha estat creada per l'usuari A.
- **(Usuari A)-[LIKE]->(Post A):** Aquesta relació indica que a l'usuari A li agrada el Post A (Història A).
- **(Usuari A)-[MY\_EVENT]->(Esdeveniment A):** Aquesta relació indica que l'esdeveniment A ha estat creat per l'usuari A.
- **(Esdeveniment A)-[EVENT\_REQUEST]->(Usuari A):** Aquesta relació indica que l'usuari A està convidat a l'esdeveniment A.
- **(Usuari A)-[ASSIST\_EVENT]->(Esdeveniment A):** Aquesta relació indica que l'usuari A assistirà a l'esdeveniment A.





---

---

## CAPÍTOL 5

# Conclusions

---

????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ??????????????



# Bibliografia

---

- [1] Discapacitat cognitiva. Consultat a <https://neetic.jimdo.com/part-te%C3%B2rica/discapacitats/discapacitat-cognitiva/>.
- [2] Xarxa social - Viquipèdia, l'enciclopèdia lliure. Consultat a [https://ca.wikipedia.org/wiki/Xarxa\\_social](https://ca.wikipedia.org/wiki/Xarxa_social).
- [3] Historia de las redes sociales - Recursos - Ministerio de Educación. Consultat a <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1043-redes-sociales?start=2>.
- [4] Bulletin Board System - Viquipèdia, l'enciclopèdia lliure. Consultat a [https://ca.wikipedia.org/wiki/Bulletin\\_Board\\_System](https://ca.wikipedia.org/wiki/Bulletin_Board_System).
- [5] Aplicaciones para niños con Necesidades Educativas Especiales .... Consultat a <http://www.chaval.es/chavales/educacion/aplicaciones-para-ni%C3%B1os-con-necesidades-educativas-especiales>.
- [6] Stimulus – APP profesional de estimulación cognitiva. Consultat a <http://stimuluspro.com/>.
- [7] 10 apps para alumnos con dificultades específicas de aprendizaje. Consultat a <http://www.educaciontrespuntocero.com/accesibilidad/apps-alumnos-dificultades-especificas-aprendizaje-dea/25080.html>.
- [8] Twitter - Viquipèdia, l'enciclopèdia lliure. Consultat a <https://ca.wikipedia.org/wiki/Twitter>.
- [9] Facebook - Viquipèdia, l'enciclopèdia lliure. Consultat a <https://ca.wikipedia.org/wiki/Facebook>.
- [10] Instagram - Viquipèdia, l'enciclopèdia lliure. Consultat a <https://ca.wikipedia.org/wiki/Instagram>.
- [11] LinkedIn - Viquipèdia, l'enciclopèdia lliure. Consultat a <https://ca.wikipedia.org/wiki/LinkedIn>.
- [12] Chart: Facebook Users Show No Signs of Tiring | Statista. Consultat a <https://www.statista.com/chart/5380/facebook-user-engagement/>.





---

---

## APÈNDIX A

**??? ?????????????? ????**

---

????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ??????????????