



UNIVERSIDAD DE BURGOS  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR  
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería  
Informática**

**Flutter  
Documentación Técnica**



Presentado por Samuel Casal Cantero  
en Universidad de Burgos — 1 de julio  
de 2020

Tutor: José Francisco Díez Pastor y César  
García Osorio



---

# Índice general

---

<b>Índice general</b>	<b>I</b>
<b>Índice de figuras</b>	<b>III</b>
<b>Índice de tablas</b>	<b>IV</b>
<b>Apéndice A Plan de Proyecto Software</b>	<b>1</b>
A.1. Introducción . . . . .	1
A.2. Planificación temporal . . . . .	1
A.3. Estudio de viabilidad . . . . .	4
<b>Apéndice B Especificación de Requisitos</b>	<b>9</b>
B.1. Introducción . . . . .	9
B.2. Objetivos generales . . . . .	9
B.3. Catalogo de requisitos . . . . .	9
B.4. Especificación de requisitos . . . . .	9
<b>Apéndice C Especificación de diseño</b>	<b>11</b>
C.1. Introducción . . . . .	11
C.2. Diseño de datos . . . . .	11
C.3. Diseño procedimental . . . . .	11
C.4. Diseño arquitectónico . . . . .	11
<b>Apéndice D Documentación técnica de programación</b>	<b>13</b>
D.1. Introducción . . . . .	13
D.2. Estructura de directorios . . . . .	13
D.3. Manual del programador . . . . .	13

D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto . . . . .	13
D.5. Pruebas del sistema . . . . .	13
<b>Apéndice E Documentación de usuario</b>	<b>15</b>
E.1. Introducción . . . . .	15
E.2. Requisitos de usuarios . . . . .	15
E.3. Instalación . . . . .	15
E.4. Manual del usuario . . . . .	15
<b>Bibliografía</b>	<b>17</b>

---

# Índice de figuras

---

A.1. Sprint 1. . . . .	3
------------------------	---

---

# Índice de tablas

---

A.1. Equivalencias <i>Story Points</i> y tiempo estimado . . . . .	2
A.2. Coste hardware . . . . .	4
A.3. Coste personal . . . . .	5
A.4. Coste cuota de la seguridad social . . . . .	5
A.5. Coste vario . . . . .	6
A.6. Licencias de bibliotecas y herramientas utilizadas . . . . .	7

## Apéndice A

---

# Plan de Proyecto Software

---

### A.1. Introducción

En este apartado trabajaremos sobre la planificación del proyecto, de tal manera que se pueda definir, identificar y programar las actividades específicas que se requieren para realizar las tareas del mismo.

La evolución temporal es una de las partes más importantes de todo el proceso de desarrollo, ya que una mala planificación, puede hacer que el proyecto sufra retrasos, de tal manera, que no se llegue a la fecha de entrega prevista, lo que supone un coste, en este caso, el suspenso, pero también el económico, por las horas y recursos destinados a tal fin.

En esta fase es muy importante que para cada una de las tareas sepamos el tiempo que durará aproximadamente, quien es el encargado de hacer la tarea y el dinero que supone hacerla. Por lo que invertir tiempo en la estimación de las horas cada una de las tareas, ayuda a identificar las irregularidades en el futuro.

La viabilidad pone el foco en el coste económico del proyecto como de la parte legal. Es decir, es un reactivo limitante, sobre todo el coste.

### A.2. Planificación temporal

El método de trabajo para hacer el seguimiento y la planificación del mismo es Scrum, que pretende realizar una gestión ágil del proyecto. Se basa en *sprints*, la duración de estos suele rondar entre los siete y quince días. Dependiendo de los requisitos del proyecto, número de integrantes y

Story Points	Estimación temporal
1	1 hora
2	2 horas
3	3 horas
4	4 horas
5	5 horas
6	6 horas
7	7 horas
8	8 horas
9	9 horas

Tabla A.1: Equivalencias *Story Points* y tiempo estimado

del tiempo disponible, se maneja esta horquilla temporal, en mi caso por la falta de tiempo, decidí hacerlos de 5 días.

Estos *sprints* se basan en una reunión donde se ponen todas las tareas que se tiene como objetivo realizar, en mi caso eran las reuniones con los tutores del trabajo de fin de grado. Además cada día se tiene que hacer el *daily meeting*, pero como el proyecto es unipersonal, no es necesario. Por lo que se puede afirmar que se ha seguido la filosofía ágil.

Todo ello esta integrado en un proceso incremental de desarrollo del producto, ya que en cada uno de los *sprints* se producen las mejoras planificadas.

Aclarar que la estimación del tiempo se realiza mediante los *story points*, que indican la complejidad de la tarea a realizar. Esta herramienta nos la aporta ZenHub, con la siguiente relación según el coste temporal:

Algo que define mucho la duración de los *sprints* a 5 días, es porque el proyecto en el que estaba, no me funcionaba y al final decidí por hacer este otro. Esto implica tener mayor cantidad de *sprints*, con un incremento de aplicación mayor, ya que el margen temporal hasta la entrega era de un mes.

A continuación se detallan cada uno de los *sprints* realizados durante el proyecto:

## **Sprint 1 (22/06/20 - 26/09/20)**

El inicio del proyecto fue a través de correo, explicando la situación a mis tutores, de que lo que estaba haciendo no me funcionaba, que estaba



verde y que si cabía la posibilidad de hacer otro trabajo. Me dieron el visto bueno, pero que tenía que hacer algo diferenciador, ya que no vale cualquier cosa. Por lo que en la reunión de cierre de *sprint* se comentaría como centrar la aplicación.

Entonces debido a la escasez temporal, me decido a hacer una aplicación en *Flutter*, ya que se puede hacer algo de calidad de manera ágil.

Los objetivos en este *sprint* inicial fueron:

- Documentar como hacer aplicaciones en *Flutter*.
- Cursar un curso en [Udemy](#)
- Crear el repositorio.
- Implementar el cuerpo de la aplicación.
- Investigar sobre *apis* que ofrece el *framework*.

Todas las *issues* realizadas para este *sprint*, están disponibles en [Sprint 1](#)

La estimación fue de 54 horas, pero que finalmente se destinaron 45,5 horas, debido en gran parte a la reutilización de código del curso, aunque el curso me duró más de lo estimado.

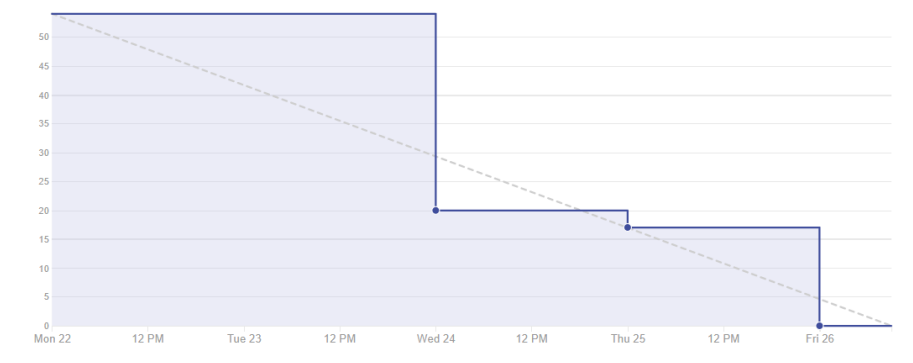


Figura A.1: Sprint 1.

### A.3. Estudio de viabilidad

Es esta parte se pretende analizar el coste / beneficio, como el apartado legal, en todo el proceso de desarrollo, en el caso de que se hubiera tenido que realizar en un entorno real.

#### Viabilidad económica

La estructura de mi trabajo, es la de un proyecto con precio cerrado, es decir, no soy un trabajador asalariado, sino autónomo, que recibe un encargo, en este caso por parte de la Universidad. La definición que encaja para esto es la de *freelancer*. Por lo que el coste dependerá de la estimación inicial de las horas del proyecto, incluyendo un porcentaje de beneficios. En mi caso la estimación inicial de las horas fue de 200 horas.

Otra de las vías para obtener ingresos es mediante los anuncios que nos ofrece *Google Ad*, a través de diferentes tipos de *banners* y videos, esperamos tener un retorno de dinero. Ya que la idea es que la aplicación este disponible de manera gratuita, en la *play store* para todos aquellos que se la quieran descargar. Aunque esto este disponible, para contabilizar los costes es algo despreciable, ya que es complicado tener una gran repercusión en las primeras etapas de proyecto, o incluso una vez finalizado.

#### Coste hardware

Se desglosa el coste de los dispositivos usados para la implementación, suponiendo que la amortización del pc de sobremesa es aproximadamente de 5 años y de 2 años para el *smartphone*, con la duración del proyecto de 1 mes.

Concepto	Coste (€)	Coste amortización (€)
PC sobremesa	1200	20
Dispositivo móvil	450	18,75
Coste total		38,75

Tabla A.2: Coste hardware

#### Coste software

El coste de los librerías, *cloud services*, entornos de desarrollo, licencias, cursos, máquinas virtuales, entre otros, han sido de uso gratuito, dando lugar a un coste software de 0 euros.

### Coste personal

El proyecto fue llevado por un solo trabajador, que se encargaba del desarrollo de software y la planificación. El número de horas inicialmente pensado fue de 250 horas, siendo este trabajador autónomo. Se considera el siguiente salario:

Concepto	Precio €/h	horas	Coste (€)
Freelancer	20	250	5000

Tabla A.3: Coste personal

En lo referente a las cuotas de la seguridad social, para el año 2020, tenemos que la cuota mínima a pagar es el resultado de aplicar el 30,3 % al salario mínimo interprofesional, que es de 944,4 €, dando lugar a que esta cuota sea de 286,15 €. Dependiendo de la contingencia el desglose es:

Concepto	Coste (€)
Salario bruto del trabajador	944,4
Contingencias comunes (28,3 %)	283,2
Contingencias profesionales (1,1 %)	10,38
Cese de actividad (0,8 %)	7,55
Formación profesional (0,1 %)	0,94
Coste cuota	286,15

Tabla A.4: Coste cuota de la seguridad social

Finalmente vemos que el coste del empleado para este proyecto es de 5286,15 €.

### Costes varios

Otros costes que también se deben de tener en cuenta en el proyecto

Concepto	Coste (€)
Internet	50
Cuenta Google Play	25
Coste total	75

Tabla A.5: Coste vario

### Coste total proyecto

El coste total del proyecto es la suma de los costes anteriores, que nos da un importe de 5399,9 €, a esto le tenemos que aplicar el correspondiente incremento del impuesto de valor añadido, que es del 21 %, por lo que el coste total del proyecto es de 6533,9 €.

### Beneficios

La idea es que la aplicación se distribuya de manera gratuita a través de la cuenta de *Google Play*, tiene publicidad pero al comienzo de arrancar los beneficios que retornará serán prácticamente nulos.

Por lo que la vía de obtener ingresos como freelance, puede ser incrementar el coste del proyecto por un 15 %, de tal manera que nos podamos asegurar ese beneficio, además de garantizarnos ante un incremento de las horas planificadas, seguir teniendo ese margen de beneficio.

El nuevo coste total del proyecto sería entonces de 6209,89 €, que añadiendo el impuesto de valor añadido, se queda en 7513,96 €.

### Viabilidad legal

Para la realización del proyecto se han utilizado multitud de biblioteca de Python de dominio público. A continuación, en la tabla A.6, se expondrán las principales herramientas utilizadas.

Teniendo en cuenta todas estas, la licencia final del proyecto es MIT (Massachusetts Institute Technology) siendo una licencia de uso libre y permitiendo su uso comercial y modificación.

Tabla A.6: Licencias de bibliotecas y herramientas utilizadas

Librería	Versión	Descripción	Licencia
VsCode	1.46.1	Editor de código.	MIT
Jupyter Notebook	6.0.3	Aplicación para el desarrollo de código en múltiples lenguajes.	BSD
Morris.js	0.5.1	Biblioteca para crear gráficos en Javascript y HTML.	MIT



## *Apéndice B*

---

# **Especificación de Requisitos**

---

- B.1. Introducción
- B.2. Objetivos generales
- B.3. Catalogo de requisitos
- B.4. Especificación de requisitos





## *Apéndice C*

---

# **Especificación de diseño**

---

- C.1. Introducción
- C.2. Diseño de datos
- C.3. Diseño procedimental
- C.4. Diseño arquitectónico



## *Apéndice D*

---

# **Documentación técnica de programación**

---

- D.1. Introducción
- D.2. Estructura de directorios
- D.3. Manual del programador
- D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto
- D.5. Pruebas del sistema



## *Apéndice E*

---

# **Documentación de usuario**

---

- E.1. Introducción
- E.2. Requisitos de usuarios
- E.3. Instalación
- E.4. Manual del usuario



---

## **Bibliografía**

---