

Logotipo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Realizado por: Diego Benito Martínez

2ºDAM

Índice

# [1. Especificación de la aplicación](#_1._Especificación_de_1)

## [1.1. Definición de la aplicación](#_1.1._Definición_de_1)

## [1.2. Catálogo de requisitos](#_1.2._Catálogo_de)

# [2. Desarrollo de la aplicación](#_2._Desarrollo_de_1)

## [2.1. Mapa de navegación de la aplicación](#_2.1._Mapa_de_1)

## [2.2. Interfaz gráfica de la aplicación](#_2.2._Interfaz_gráfica)

## [2.3. Almacenamiento de la información](#_2.3._Almacenamiento_de)

# [3. Construcción de la aplicación](#_3._Construcción_de)

## [3.1. Tecnologías seleccionadas](#_3.1._Tecnologías_seleccionadas)

## [3.2. Herramientas utilizadas](#_3.2._Herramientas_utilizadas)

# [4. Implantación o publicación de la aplicación](#_4._Implantación_o)

## [4.1. Recursos físicos y lógicos](#_4.1._Recursos_físicos)

## [4.2. Procedimiento de implantación](#_4.2._Procedimiento_de)

## 

## [1. Especificación de la aplicación](#_1._Especificación_de)

Bike Comparator es un comparador de bicicletas el cual está formado en base a la inspiración del comparador de Orbea debido a una necesidad personal que tuve al elegir mi bici. Está formada por 3 plantillas de HTML en las cuales son:

Plantilla Principal: Listado de todas las bicicletas por orden de calificación, de más alta a más baja con un desplegable de filtros, filtros por categorías (Carretera, Montaña, Gravel) y un buscador por marca y modelo. En cada bici se mostrará: la imagen (en la que al pulsar se va a el detalle de la bici), marca y modelo, precio de la bici y un botón de comprar para ir al comparador.

Plantilla de Detalle: Está plantilla se basa en una página en la que se muestra el Nombre Completo de la Bici, una imagen de la bici más ampliada que al pulsar en ella se hace más grande, y debajo el precio y los componentes junto con el enlace a la página oficial de la bici en la que puedes ver más detalles sobre la misma.

Plantilla del Comparador: En está plantilla habrá un título de Comparador y debajo de ello una tabla en la cual habrán 3 columnas en las cuales se podrá elegir las bicicletas ( la primera se elige cuando entras en el comparador) y se mostrará: imagen de la bici, marca, Modelo/Precio, Categoría, Familia, Peso, los diferentes componentes de la bicicleta dependiendo de la categoría, Calificación de la misma realizada a través de la evaluación de los componentes y un Botón de Comprar para realizar la compra de la bici.

Realizando dicha estructura con: HTML, Tailwind CSS, JavaScript, Thymeleaf, Spring Boot, Java y JPA.

Extracción de los datos de las bicicletas con Web Scrapping y almacenamiento de estos en una base de datos en MySQL.

Un Excel para el seguimiento de los commits y el tiempo dedicado a esa tarea y las funcionalidades que se realizarán junto con la realización de la memoria y un PowerPoint para la exposición.

### [1.1. Definición de la aplicación](#_1.1._Definición_de)

*Comparador de bicicletas parecido a este:*

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Pero de diferentes marcas y que solo se puedan elegir los de la misma Categoría.

### [1.2. Catálogo de requisitos](#_1.2._Catálogo_de_1)

*(Enumerar y describir por medio de un listado o enumeración detallada y priorizada cada una de las especificaciones o funcionalidades particulares que debe cumplir la aplicación.)*

## [2. Desarrollo de la aplicación](#_2._Desarrollo_de)

*(El desarrollo del proyecto tiene como objetivo principal la obtención de todas las actividades y tareas que se deben llevar a cabo para desarrollar la aplicación, cubriendo el diseño, la construcción y las pruebas de la aplicación.)*

### [2.1. Mapa de navegación de la aplicación](#_2.1._Mapa_de)

*(Diseñar el mapa de navegación de la aplicación, es decir, la representación gráfica de las relaciones entre los distintos módulos, pantallas, escenas o páginas que forman parte de la aplicación. Para ello se puede utilizar alguna herramienta específica: Word, Dia, etc.)*

### [2.2. Interfaz gráfica de la aplicación](#_2.2._Interfaz_gráfica_1)

*(Diseñar la interfaz gráfica de la aplicación, es decir, realizar el boceto de cada módulo, pantalla, escena o página que forman parte de la aplicación. Para ello se puede utilizar alguna herramienta de prototipado rápido: balsamiq, ninjamock, pop, draw.io, etc.)*

### [2.3. Almacenamiento de la información](#_2.3._Almacenamiento_de_1)

*(Diseñar el almacenamiento de la información de manera que se muestre la estructura y el modo de almacenar, organizar y manipular los datos de la aplicación. Para el almacenamiento de la información se pueden utilizar modelos basados en bases de datos relacionales, bases de datos nativas XML o simplemente archivos XML.)*

## [3. Construcción de la aplicación](#_3._Construcción_de_1)

*(La construcción de la aplicación tiene como objetivo final la implementación de los distintos componentes que forman parte de la aplicación, a partir del conjunto de especificaciones obtenidas en la fase de descripción y desarrollo de la misma.)*

### [3.1. Tecnologías seleccionadas](#_3.1._Tecnologías_seleccionadas_1)

*(Enumerar y describir las tecnologías seleccionadas para la construcción de la aplicación correspondiente y pueden ser: sistemas operativos, editores, lenguajes de programación, lenguajes de marcado, frameworks, librerías, emuladores, etc.)*

### [3.2. Herramientas utilizadas](#_3.2._Herramientas_utilizadas_1)

*(Enumerar y describir las herramientas utilizadas para la construcción de la aplicación correspondiente y pueden ser: servidores web, servidores de aplicaciones, editores, entornos de programación, aplicaciones de tratamiento de imágenes, aplicaciones de creación y administración del almacenamiento de la información, previsualizadores de código, etc.)*

## [4. Implantación o publicación de la aplicación](#_4._Implantación_o_1)

*(Una vez que la aplicación ha superado la fase de construcción, es el momento de implantarla, registrarla, publicarla o distribuirla con el fin de que los usuarios finales puedan utilizarla.)*

### [4.1. Recursos físicos y lógicos](#_4.1._Recursos_físicos_1)

*(Enumerar y describir los recursos físicos y lógicos para la implantación o publicación de la aplicación, es decir, los medios hardware (servidores web o de aplicaciones, clientes web, smartphones, tablets, etc.) y software (hosting remoto, tiendas de aplicaciones, etc.) necesarios para implantar la aplicación.)*

### [4.2. Procedimiento de implantación](#_4.2._Procedimiento_de_1)

*(Enumerar y describir la secuencia de tareas o actividades necesarias para implantar la aplicación de forma definitiva.)*