

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 las bicicletas de la misma Categoría.

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

* Entidades, Controller, Service, Repository, configuración de MySQL.
* Bicicletas de prueba
* Listado de bicicletas
* Filtros
  + Por precio (mayor a menor, menor a mayor)
  + Material (Carbono o Aluminio)
  + Tipo de Cambio (Mecánico, Electrónico)
  + Categoría de bicicleta (Montaña, Carretera, Gravel)
* Buscador por marca y modelo
  + Muestra el listado y se pueden usar los diferentes filtros anteriores
* Detalle de la bicicleta
  + Título (Marca y modelo)
  + Imagen de la bici
  + Precio
  + Listado de componentes
  + Enlace a la página principal
* Comparador
  + Mostrar la bicicleta y los componentes dinámicamente
  + Elegir el orden de importancia de los componentes para que se muestren por importancia en todas las categorías ya que una bici de montaña no tiene los mismos que una de carretera.
  + Ver como puedo pasar las dos bicicletas más del comparador ya que por la URL solo se puede pasar una y tengo que pasar todas las que sean de esa misma categoría para que se puedan elegir en los selects.
  + Poner descripciones a cada componente para quien no sabe que es cada cosa.

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Tarea** | **Descripción** |
| **Definir requisitos** | **Funcionalidades y características del comparador** |
| **Diseñar BD** | **Crear tablas y relaciones** |
| **Implementar back-end** | **Configurar Spring Boot y repositorios** |
| **Implementar front-end** | **Crear la interfaz con Thymeleaf y Tailwind CSS** |
| **Desarrollar página de listado** | **Mostrar bicicletas con filtros y ordenación** |
| **Buscador** | **Buscador por marca y modelo** |
| **Agregar enlaces de más info** | **Botón que lleve a la web oficial de la bici** |
| **Agregar un par de bicis más de Berria** | **Agregar un par de modelos más de Berria a las distintas categorías** |
| **Select y options** | **Select y options para elegir las bicicletas a comparar** |
| **Solo aparezcan las bicicletas del tipo de la bici principal** | **Solo aparezcan las bicicletas del tipo de la bici principal** |
| **Mostrar Componentes** | **Mostrar los componentes de las bicicletas seleccionadas** |
| **Función para borrar la bicicleta del comparador** | **Un símbolo de una X que cuando se le pulse se borre la bici y sus componentes** |
| **Implementar comparación** | **Función para comparar varias bicicletas** |
| **Estilo del comparador** | **Estilo moderno y profesional del comparador** |
| **Calificación de las bicicletas** | **Poner una nota de calificación a cada bici y componentes** |
| **Descripción informativa** | **Descripción informativa de los componentes** |
| **Documentar el proyecto** | **Explicar arquitectura y funcionamiento** |
| **Realizar Power Point** | **Realizar Power point de presentación del proyecto** |

### [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.)*

[Entidades draw.io](https://drive.google.com/file/d/1j8B1Vpy4D7yqSZZ6Vt1DF1RnRcNiA0_s/view?usp=sharing)

## [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.)*