

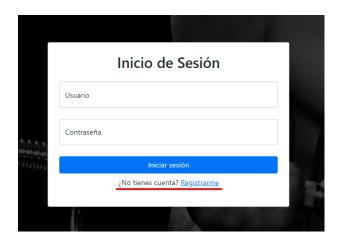
Proyecto realizado por: Víctor González Carro

Introducción

La temática que he decidido realizar para este proyecto ha sido la de un Gimnasio, tomando algunas referencias de otros gimnasios como McFit (Página de registro por partes) o Go Fit (diseño de la página principal).

Descripción

La primera página que nos encontramos, al escribir en la url <u>localhost:9000</u> es un formulario de inicio de sesión. En caso de no tener una cuenta puedes registrarte en el enlace que se encuentra en la parte inferior del recuadro blanco, pero este formulario no es funcional, simplemente era para completar la página ya que consideré la opción de inscribirse al gimnasio a través de internet.





En caso de tener una cuenta podrás iniciar sesión con tu nombre de usuario y contraseña.

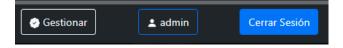
Los usuarios registrados actualmente son los siguientes:

Usuario: admin; Contraseña: adminUsuario: user; Contraseña: 1234

Usuario: luismi; Contraseña: 12345678Usuario: angel; Contraseña: 87654321

De los cuatro usuarios, el único que tiene el rol ADMIN es el usuario admin, el resto tiene el rol USER. Aparentemente la aplicación tiene la misma apariencia para ambos roles salvo por una diferencia que se puede apreciar en la parte superior de la barra de navegación, el botón de gestionar que dirige a la página del administrador, donde puede editar eliminar clases a la vez que eliminar reservas de los usuarios.

Visión de administrador / Visión de usuario





El botón donde se muestra el usuario que ha iniciado sesión sesión no es funcional, simplemente es una etiqueta html 5 con la clase btn, de ahí su aspecto. Al colocar el cursor sobre este, se mostrará un mensaje de bienvenida.

El resto de la página, como se ha indicado anteriormente es similar para todos los usuarios, independientemente de su rol. En su mayoría la página de inicio conduce a otras páginas estáticas, sin ninguna funcionalidad, salvo el botón que encontramos en el apartado que dice clases, el cual nos conduce a la página de reserva de una clase.



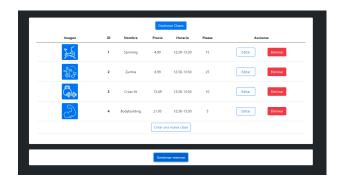
Una vez dentro de la página aparecerá un formulario con 4 campos a rellenar, Nombre completo de la persona que va a ocupar la plaza, teléfono de contacto, la clase a la que quiere apuntarse, dichas clases se actualizarán en función las que estén creadas en ese momento. Si todos los datos son correctos y tienen un formato adecuado se enviarán al pulsar el botón que se encuentra al pie de formulario.

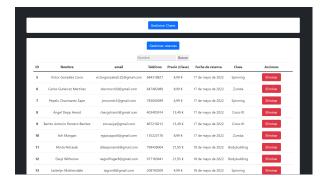


Para la parte del usuario no hay ninguna otra funcionalidad a resaltar, podrá cerrar sesión en cualquier momento o consultar otras páginas de interés como la de información o política de privacidad.

Por otra parte, en la página del administrador encontramos otras funciones claves para la página web ya mencionadas anteriormente.

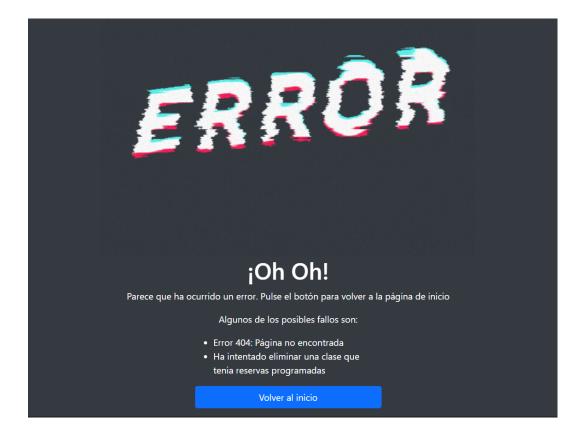
Cuando entramos en la página de gestión lo primero que vemos son dos listas, una de las clases existentes con su respectiva información y en la otra lista se pueden observar todas la reservas que se han hecho en todas las clases.





Como se observa en la segunda foto, se puede ver una pequeña barra de búsqueda, donde introduciendo un nombre te van a salir todas las reservas que hay a este. Una regla de negocio es que si una vez que se busca el nombre, hay tres reservas a su nombre, aparecerá un mensaje en la parte inferior de la tabla diciendo que se deben descontar 3€, de lo contrario, aparecerá que no se debe hacer ningún descuento a menos que supere las 6 reservas, donde se descontarán 10€ del precio total.

Si tratamos de eliminar una clase nada más iniciar la aplicación no llevará a la página de error, esto se debe a que hay reservas hechas a todas las clases y se trata de otra regla de negocio, ya que no se puede eliminar una clase si hay reservas hechas, en STS el error que encontraremos dirá que estamos violando una restricción de integridad referencial y en el navegador nos aparecerá la siguiente página:



Tanto para clases como para las reservas, a la hora de eliminarlas nos aparecerá una tarjeta en la parte superior de la pantalla donde nos pide una confirmación para eliminar. Esto es una manera de asegurarnos que el pulsar el botón de eliminar no ha sido por equivocación.

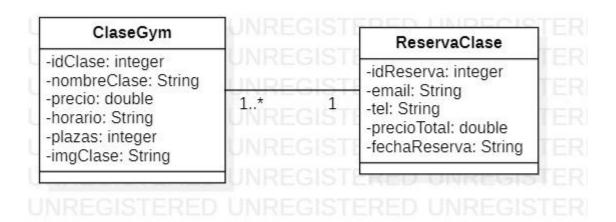
Si lo que deseamos es crear clase pulsaremos en crear una clase, justo al final de la primera tabla, donde vienen todas las clases existentes, o por otra parte, si queremos editarla, pulsaremos el botón de editar, en las acciones de la tabla. Ambos botones nos dirigirán a la misma página donde hay un formulario para rellenar o cambiar las propiedades de las clases.



Ayuda complementaria

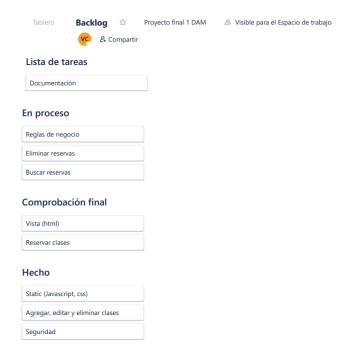
A parte de utilizar Spring Tool Suite he utilizado otras herramientas para el desarrollo del proyecto, en las que se encuentran Visual Studio Code, para desarrollar de manera más sencilla el html, el CSS y el Javascript; El StarUML, para realizar el diagrama de clases de la aplicación y la herramienta Trello para organizar las tareas en función al tiempo que disponía.

El diagrama de clases realizado con StarUML es el siguiente:



Se trata de dos clases con una relación Many to One en la que se pueden apreciar todos los atributos utilizados en la aplicación.

Por otra parte, está es una captura de la herramienta trello a mitad del proyecto más o menos:



Donde se aprecian las diferentes partes y funcionalidades que disponía mi proyecto.