



**Trabajo Práctico**

Prototipo

**Materia:** Ingeniería de Software I

**Profesores:** Daniel Alvarez,  
Yair Ruiz Barbas,  
ALED Matías Raia

**Grupo 1**

**Integrantes:** Matías Morales  
Felipe Corso  
Germán Kindernecht  
José Luis Quiñones

## **Introducción**

El presente documento consiste en describir las funcionalidades ejecutadas durante la realización del prototipo del sistema para la publicación de Artesanías.

## **Desarrollo**

### **Prueba de Concepto y Diseño Detallado**

En este apartado, describiremos las funcionalidades a desarrollar, éstas deben abarcar los casos de uso relacionados con la consulta de artesanías y talleres, como también las ubicaciones de los talleres. Por esto, tomaremos datos ficticios de ubicación de talleres para poder observar las referencias en un mapa.

Utilizamos una librería de JavaScript denominada *Leaflet* que permite crear mapas interactivos. Por esto, utilizamos esta librería para poder visualizar las ubicaciones de los talleres.

El prototipo consiste en una aplicación web donde el artesano podrá publicar sus artesanías, detallando nombre, descripción, categoría, tipo de publicación, en caso que sea una venta deberá ingresar una venta. También podrá consultar los precios relacionados a la artesanía que desea publicar, la aplicación le mostrará una tabla con las publicaciones correspondientes y determinará el precio a publicar. Tanto el visitante del sitio como el artesano podrán visualizar las publicaciones generadas en la web y filtrar por el nombre que desee.

Por otro lado, la aplicación web también permitirá publicar talleres solicitando el nombre del taller, una breve descripción, categoría, datos de contacto y ubicación del mismo. Para este último, tiene la obligación de normalizar el taller a una dirección existente. En caso de encontrarse con más de una coincidencia el sistema le brindará las posibles opción y el mismo deberá seleccionar la correspondiente.

Otra opción que presenta el sistema es la búsqueda de talleres registrados permitiendo buscar los mismos en el mapa con una breve descripción de los mismos.

## Implementación

El proyecto consta de los archivos *buscarpublicaciones.html*, *cuentacreada.html*, *login.html*, *logueado.html*, *publicacion.html*, *registro.html*, *talleresBuscar.html*, y *tallerPublicar.html*. Estos archivos contienen en su interior los distintos archivos **js** que implementan las respectivas funcionalidades, además, para personalizar la apariencia de dichos archivos HTML utilizamos las hojas de estilos *estilos.css*, *loginestilo.css*, *registroestilo.css*, y *style.css*.

Por lo tanto, en la carpeta JS provista en el proyecto del sistema posee los siguientes archivos js:

- **artesanos.js**: este archivo se encarga de contener la información de los artesanos.
- **consulta.js**: en este archivo se encuentran las funciones para traer la información de publicaciones similares a la cual se intenta publicar.
- **insertarpublicacion.js**: en este archivo encontraremos la ejecución de la subida de la publicación con sus respectivas validaciones.
- **logicallogin.js** **logicaregistro.js** y **logicaregistro.js**: en estos archivos encontramos la lógica solicitada para el login, contemplando el correcto formato de mail y contraseña.
- **publicaciones.js**: en este archivo encontramos la publicación ya en el sistema permitiendo la búsqueda por nombre.
- **buscarTaller.js**: en este archivo encontramos la funcionalidad para la búsqueda de talleres existentes como también la precarga de los talleres marcados en el mapa.
- **publicarTaller.js**: en este archivo encontramos la funcionalidad para publicar un taller incluyendo la validación de ubicación.
- **talleres.js**: en este archivo todos los talleres publicados en el sistema

## **Conclusión**

Este proyecto se ha realizado con el objetivo de analizar e implementar un prototipo del sistema utilizando HTML y JavaScript para así mostrar diversas interacciones tanto de un visitante del sitio como de un artesano queriendo publicar su taller . Para llegar a este objetivo se ha tenido que profundizar el conocimiento en JavaScript y la utilización de JQuery, y realizar varias simulaciones que nos permitieron analizar el funcionamiento de la misma.

En conclusión, la realización de este trabajo práctico nos resultó satisfactorio ya que es la primera vez que utilizamos JavaScript como HTML y nos resultó fácil de comprender para poder llevar a cabo la aplicación pedida. Sin embargo, tuvimos dificultades para desarrollar diseños en la pantalla y la manipulación de un JSON, pero finalmente pudimos resolver dichos inconvenientes de manera eficaz.