

PROYECTO DE COMPUTACIÓN III

Hito 1 - Memoria



Álvaro Álvarez-Barriada Azaustre

Carlos Delgado Rodríguez

Javier Rodríguez González

Grado en Ingeniería Informática – Curso 2020/21

Índice

[Resumen 2](#_Toc67741672)

[Introducción 2](#_Toc67741673)

[Avances durante esta etapa 3](#_Toc67741674)

[Prototipo 3](#_Toc67741675)

[Vistas completadas: *Log In y Sign Up* 3](#_Toc67741676)

[Tecnologías utilizadas 3](#_Toc67741677)

[Plan de trabajo 4](#_Toc67741678)

[Conclusiones 5](#_Toc67741679)

[Referencias bibliográficas 5](#_Toc67741680)

[Anexo I – Control de versiones 6](#_Toc67741681)

[Anexo II – Enlaces 7](#_Toc67741682)

# Resumen

El siguiente documento refleja los avances realizados hasta este momento en el proyecto de las asignaturas de Proyecto de Computación II y III, tanto en términos de desarrollo como de documentación.

Cabe destacar que, hasta la fecha, gran parte de la labor ha sido de investigación y aprendizaje, por lo que el avance conseguido no se limita únicamente a lo reflejado en este documento y en nuestro código.

# Introducción

Ya es conocido el problema al que nos enfrentamos en este proyecto, “la España vaciada”, que consiste en la situación en la que se encuentra gran parte de la población rural de nuestro país actualmente, con una demografía escasa y en peligroso descenso y con una carencia de infraestructura, empleo y servicios que provoca que este problema se perpetúe.

Con este proyecto se pretende mitigar algunos de sus efectos, concretamente en los mercados laboral e inmobiliario, a través de una aplicación web que recomienda a los usuarios, en base a una serie de filtros, una zona en la que emprender un negocio o irse a vivir.

La última entrega consistió en un anteproyecto, el cual, tras una reunión con el profesor, cumple una función similar a la de un contrato respecto a las tareas, funcionalidades y plazos a completar.

Esta primera fase de desarrollo se ha dedicado a la investigación y formación en las tecnologías a utilizar, así como para el prototipado de la aplicación, como se verá más adelante.

Por último, cabe destacar que se han incorporado las mejoras propuestas como feedback de la última entrega, el anteproyecto, respecto al formato y contenido de esta y las futuras documentaciones.

# Avances durante esta etapa

Durante esta etapa se ha avanzado en diferentes campos del proyecto.

Principalmente se ha centrado la idea del proyecto y se ha llegado a un consenso entre los desarrolladores (alumnos) y el cliente de la aplicación (el profesor), se ha establecido un patrón de diseño y una estética visual para el resto del proyecto mediante la creación del “Mock up” y también a su vez se ha podido crear una base de datos para el proyecto.

Tareas que no han sido completadas pero que aún están en desarrollo son: la funcionalidad de las ventanas Login y Sign Up, y la falta de respuestas de algunas APIs externas (fuentes de datos) respecto a las cuales se ha creado un plan de contingencia como es, generarlas en base a “Web Scrapping” de manera manual.

# Base de Datos

Se ha decidido utilizar una base datos para gestionar los usuarios de la aplicación, además de añadir la posibilidad de que estos puedan guardar sus inmuebles, trabajos o actividades de ocio favoritos.

El diseño es el siguiente:

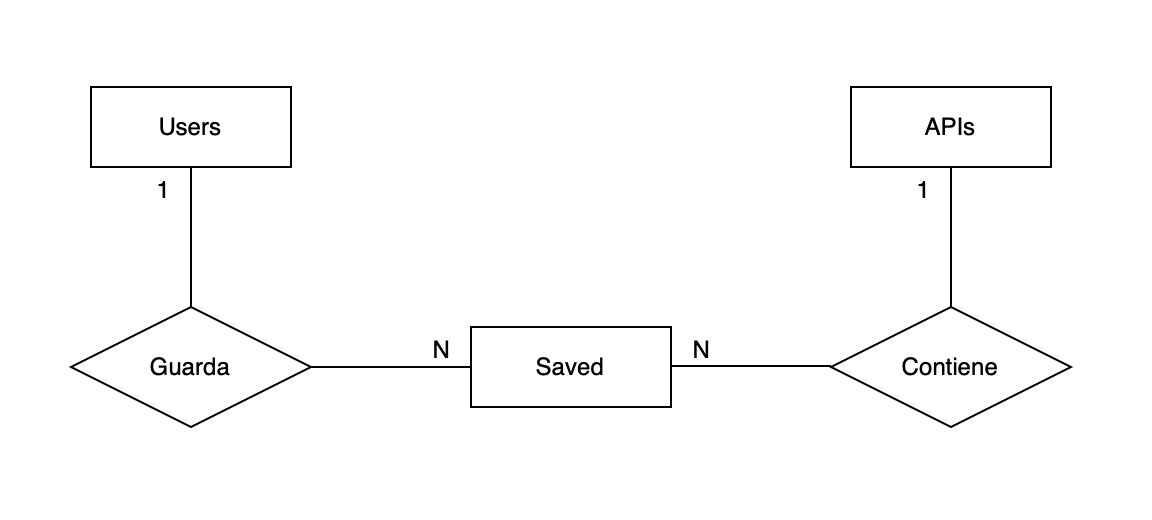


Imagen 1, Diagrama de E/R

El diseño normalizado, con la descripción de las tablas y las relaciones entre las claves de cada una se describen en la siguiente imagen:

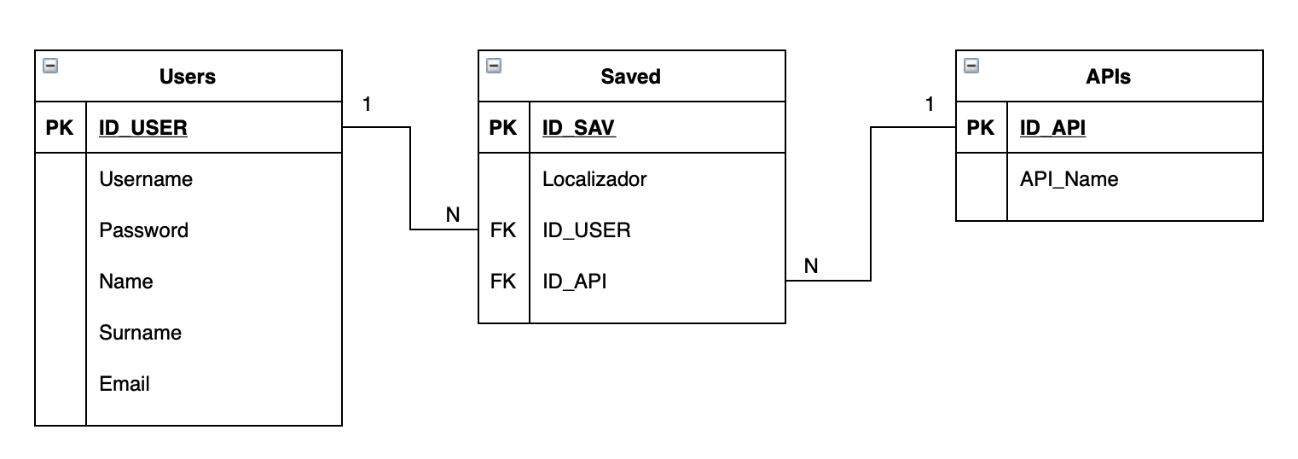


Imagen 2, Diagrama Normalizado de E/R

# Prototipo

El prototipo actual se ha creado como guía visual, el desarrollo de la aplicación puede variar si es considerado necesario por alguno de los desarrolladores. Si se quiere explorar en mejor medida el prototipo por favor contacte con alguno de los desarrolladores.

## La página principal o de inicio

La página principal de nuestra aplicación pensamos que tiene que ser simple y bastante intuitiva. Se ha decidido colocar tres campos para realizar una búsqueda inicial basado en tres parámetros simples los cuales nos permite hacer una recomendación básica.



Imagen 3, Prototipo MainPage de la aplicación

## Log in y Sign up

En lo que respecta a los apartados de Log in y Sign up se ha buscado generar una ventana estándar, pero con carácter y agradable.



Imagen 4, Prototipo Log in de la aplicación

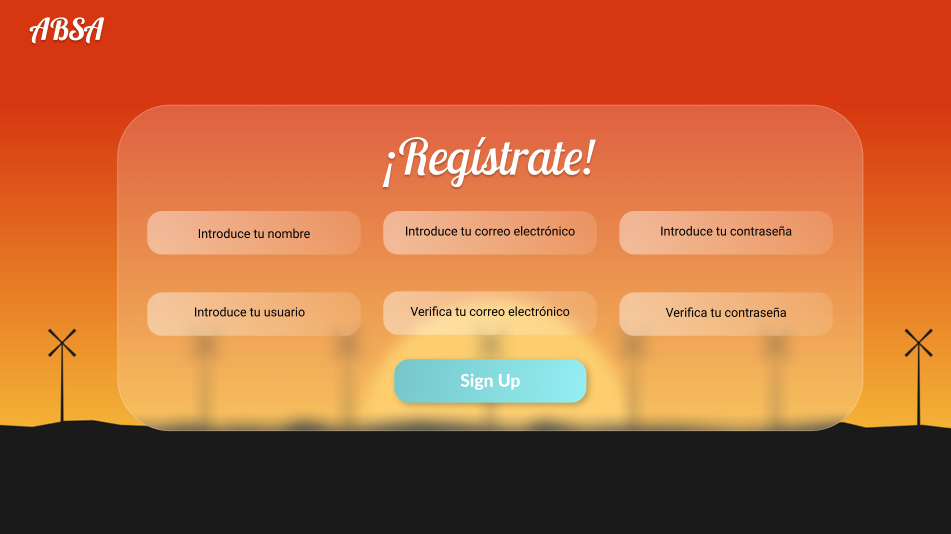


Imagen 5, Prototipo Sign up de la aplicación

## Buscador

El buscador es el resultado de nuestra búsqueda principal. Una vez dentro de esta búsqueda inicial el cliente puede ajustar un mayor número de parámetros para que se ajuste mejor a su interés.



Imagen 6, Prototipo Buscador de inmuebles de la aplicación



Imagen 7, Prototipo Buscador de trabajos de la aplicación

# Vistas completadas: *Log In y Sign Up*

Absa

# Tecnologías utilizadas

A lo largo de esta etapa…

* SQL
* Figma
* Adobe XD
* Angular

Durante esta etapa se han usado diversas tecnologías para llegar al estado actual del desarrollo.

Para la creación de la base de datos se ha usado SQL. Siendo la elección de una base de datos relacional debido a la experiencia del equipo con la misma y su facilidad para extraer datos de manera ordenada.

Para la creación del “Mock up” se empezó utilizando el software de Adobe XD, pero debido a una limitación en el numero de colaboradores que pueden tener acceso al “Mock Up”, se ha utilizado en su lugar Figma. Figma es un software similar al Adobe XD con la diferencia del numero de colaboradores que son capaces de trabajar en el proyecto de manera simultánea.

Angular se ha utilizado para la creación la aplicación de manera visual. Se ha utilizado para crear dos de las ventanas definitivas en el proyecto y una ventana temporal que hace de hub actualmente.

# Plan de trabajo

La jornada laboral se ha establecido como 2 horas diarias de lunes a viernes (5 días), generando que durante una semana se pueda trabajar 10 horas como máximo por trabajador, llegando a un total de 30 horas como equipo.

Tabla 1: propuesta de planificación temporal

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarea | Fecha inicio | Fecha fin |
| Anteproyecto | 18/02/2021 | 7/03/2021 |
| 1º Planificación previa |  |  |
| Búsqueda *datasets* | 11/02/2021 | - |
| Formación en Angular | 18/02/2021 | - |
| Formación en Laravel | 19/02/2021 | - |
| Planear interfaz | 18/02/2021 | 11/03/2021 |
| Prototipo en Adobe XD | 18/02/2021 | 8/03/2021 |
| 2º Desarrollo |  |  |
| Creación de la base de datos | 8/03/2021 | 15/03/2021 |
| Ventana Login/Registrar | 15/03/2021 | 25/03/2021 |
| Ajustes | 5/04/2021 | 12/04/2021 |
| Interfaz buscador básico | 12/04/2021 | 19/04/2021 |
| Integración de APIs | 19/04/2021 | 26/04/2021 |
| Fitros del buscador | 26/04/2021 | 3/05/2021 |
| Ajustes | 3/05/2021 | 10/05/2021 |
| Interfaz muestra de datos | 10/05/2021 | 17/05/2021 |
| Interfaz noticias | 17/05/2021 | 24/05/2021 |
| Interfaz Trabajos | 24/05/2021 | 31/05/2021 |
| Interfaz inmobiliaria | 31/05/2021 | 7/06/2021 |
| Interfaz Eventos | 7/06/2021 | 11/06/2021 |
| Opcional |  |  |
| Mapa Cobertura Red | - | - |

En el estado actual del proyecto, se ha conseguido alcanzar la mayoría de los puntos establecidos en la planificación, dejando como única tarea por acabar añadir la funcionalidad a las ventanas creadas.

# Conclusiones

Esta vez no podemos dejar esto vacío.

No presentes. Siempre debéis incorporar conclusiones en un trabajo académico, os las pidan o no. Es la forma de cerrar apropiadamente un trabajo y deben ser cuidadas y elaboradas, aportando valor y explorando los trabajos futuros y el recorrido del producto desarrollado.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# Referencias bibliográficas

**1.** FEMP. 2017. Federación Española de Municipios y Provincias (FEMP). *Despoblación: una Ley específica con toda su Financiación*. [En línea] FEMP, Abril de 2017. [Citado el: 5 de marzo de 2020.]

<http://www.femp.es/comunicacion/noticias/despoblacion-una-ley-especifica-con-toda-su-financiacion>

**2.** COCEDER. 2019. Confederación de Centros de Desarrollo Rural (COCEDER). *¿Quiénes somos?*. [En línea] COCEDER, 2019. [Citado el: 5 de marzo de 2020.] <http://volveralpueblo.org/quienes-somos/>

**3.** CODING POTIONS. 2019. Coding Potions. *Angular - Cómo crear rutas y componentes de forma sencilla*. [En línea] Coding Potions, Mayo de 2019. [Citado el: 26 de mayo de 2021.] <https://codingpotions.com/angular-componentes-routing>

**Antecedentes**

Se parte de la situación en que los equipos han realizado su anteproyecto y lo han revisado con el profesor.

**Objetivos**

Evidenciar los avances del proyecto, en base a los trabajos realizados tanto desde el punto de vista de la documentación, como desde el desarrollo.

**Normativa específica**

* Documento con extensión pdf para la memoria.
* Enlace a github/repositorio de código del proyecto (idealmente con acceso al código de PCII y PCIII).
* Enlace a la herramienta de gestión de proyecto, en caso de haberla.
* Nombre del documento de memoria: Hito1\_Equipo\_X (siendo X el número de equipo)
* Fecha límite: domingo 28 de marzo (23:59)

# Anexo I – Control de versiones

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CAMBIO** | **FECHA (hora)** | **MODIFICADO POR** | **DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO** | **REVISOR DEL CAMBIO** |
| 1 | 2-03-2021 | Álvaro A.A. | Creación de la versión inicial del Anteproyecto | Javier R.G. Carlos D.R. |
| 2 | 2-03-2021 | Álvaro A.A. | Completar capítulos   * Resumen * Introducción | Javier R.G. Carlos D.R. |
| 3 | 2-03-2021 | Carlos D.R. | Completar capítulo   * Objetivos | Javier R.G. Álvaro A.A. |
| 4 | 2-03-2021 | Javier R.G. | Completar capítulo   * Presupuestos | Álvaro A.A. Carlos D.R. |
| 5 | 4-03-2021 | Álvaro A.A. | Completar capitulo   * Solución propuesta | Javier R.G. Carlos D.R. |
| 6 | 4-03-2021 | Carlos D.R. | Completar capítulo   * Funcionalidades * Tecnologías utilizadas | Javier R.G. Álvaro A.A. |
| 7 | 4-03-2021 | Javier R.G. | Completar capítulo   * Estado del arte | Álvaro A.A. Carlos D.R. |
| 8 | 5-03-2021 | Álvaro A.A. | Completar capitulo   * Diagrama Casos de uso * Fuentes de datos | Javier R.G. Carlos D.R. |
| 9 | 5-03-2021 | Carlos D.R. | Reajuste de capítulos   * Tecnologías utilizadas | Javier R.G. Álvaro A.A. |
| 10 | 5-03-2021 | Javier R.G. | Completar capitulo   * Diagrama Casos de uso | Álvaro A.A. Carlos D.R. |
| 11 | 7-03-2021 | Álvaro A.A. | Finalización del anteproyecto | Javier R.G. Carlos D.R. |
| Entrega del Anteproyecto | | | | |
| 12 | 24-03-2021 | Carlos D.R. | Sentencias SQL para crear la bbdd | Javier R.G. Álvaro A.A. |
| 13 | 26-03-2021 | Javier R.G. | Creación de la ventana de Sign Up | Carlos D.R.  Álvaro A.A. |
| 14 | 26-03-2021 | Carlos D.R. | Edición de la ventana de Sign Up | Javier R.G. Álvaro A.A. |
| 15 | 27-03-2021 | Álvaro A.A. | Creación de la ventana de Log In | Javier R.G. Carlos D.R. |
| 16 | 27-03-2021 | Álvaro A.A. | Comienzo de la documentación   * Actualización de la tabla de contenido * Apartados de Introducción, Resumen y Anexos | Javier R.G. Carlos D.R. |
| 17 | 27-03-2021 | Javier R.G. | Creación de la ventana de ventana MainPage temporal para navegar  Desarrollo de la documentación   * Plan de trabajo * Tecnologías utilizadas * Avances en la etapa * Prototipo | Carlos D.R.  Álvaro A.A. |
| 18 | 27-03-2021 | Carlos D.R. | Diseño de Diagrama de E/R y Diagrama Normalizado de E/R | Javier R.G.  Álvaro A.A. |

# Anexo II – Enlaces

Enlace al repositorio de GitHub: <https://github.com/javirg1005/HY_RE>

Enlace a herramienta de gestión del proyecto (Trello): absa