



MiColeccionCF

Jose Antonio Gutiérrez Marcos

I.E.S. PORTADA ALTA

Contenido

Introducción 2

Objetivos 3

Temporalización y coste de la aplicación 4

Casos de uso 5

Introducción

MiColeccionCF se trata de una aplicación web cuyo propósito es que los usuarios puedan hacer un seguimiento de sus colecciones de cromos de fútbol (primera y segunda división española de fútbol específicamente). Esto está pensado para todos los tipos de usuarios, tanto para los más jóvenes que se estén iniciando y puedan encontrar a gente cerca con sus mismos intereses, tanto como para aquellos coleccionistas que no estén muy familiarizados con las tecnologías gracias a una interfaz sencilla e intuitiva.

En cuanto a lo técnico, esta aplicación web utiliza Angular 17 para el frontend aportando una experiencia de usuario cómoda, el backend está hecho con el framework Express para Node.js y una base de datos MySQL.

Para la autenticación de los usuarios he utilizado JSON Web Tokens (JWT) con cookies HTTP-Only para la protección de las sesiones.

En esta primera versión incluyo el sistema de registro, inicio de sesión, cierre de sesión y desde el backend la gestión para enviar los datos de cada usuario con sus datos, colecciones y cromos coleccionados.

Objetivos

Los objetivos principales de este proyecto son:

- **Proporcionar un servicio que ayude a los coleccionistas:** facilitar la gestión de colecciones de cromos de una manera sencilla e intuitiva.
- **Desarrollar una interfaz intuitiva:** crear una interfaz sencilla e intuitiva para que cualquier tipo de usuario no necesite estar muy familiarizado con las tecnologías, ya que mucha gente dentro del nicho tiene una edad avanzada.
- **Aplicar los conocimientos adquiridos en clase:** utilizar las tecnologías ya aprendidas en clase como Angular, Node.js con Express y la creación y gestión de bases de datos relacionales (MySQL).
- **Aprender nuevas tecnologías y aplicarlas:** implementar la autenticación con JWT, generar rutas protegidas con Angular y añadir chats privados utilizando WebSockets.

Temporalización y coste de la aplicación

Temporalización:

Tarea	Tiempo estimado
Diseñar la base de datos	2/3 horas
Estructura backend	4 horas
Estructura frontend	4 horas
Login y registro	6 horas
CRUD de la colección de un usuario	7/8 horas
Visualización de las colecciones de otros usuarios	7 horas
Chat en tiempo real con permanencia de los mensajes	7/8 horas
Documentación	5 horas

Coste:

Por ahora, el único coste económico que está teniendo el proyecto es el siguiente:

- VPS de OVH: 7€/mes

Coste estimado para el final del desarrollo: 21€

Casos de uso

Registro del usuario

- El usuario introduce los datos necesarios para crear una cuenta.
- La información se valida en el backend y se guarda en la base de datos.
- Se le redirige al inicio de sesión

Inicio de sesión

- El usuario introduce los datos necesarios para iniciar sesión.
- La información se valida en el backend y se genera un token JWT y la cookie.
- El usuario es dirigido a su página de inicio (donde verá su colección).

Página de inicio

- Muestra la colección/colecciones del usuario.
- Muestra una lista de usuarios sugeridos por cercanía.
- Da la opción de cerrar sesión al usuario.

Cerrar sesión

- Elimina la cookie.
- Redirige a la página de inicio de sesión.

Gestión de las colecciones

- El usuario puede añadir cromos a la lista de la colección.
- El usuario puede eliminar cromos de la lista de la colección.

Lista de usuarios sugeridos

- Se muestra una lista de usuarios que comparten ubicación con el que ha iniciado sesión.
- Cuando el usuario hace click en uno de ellos se muestra su perfil.

Perfil de otros usuarios

- Se muestran los datos del usuario al que se ha accedido.
- Se muestra la colección del usuario en cuestión, similar a la página de inicio pero sin poder editarse.
- Hay un botón para abrir un chat con el usuario.

Chat en tiempo real

- Se redirige a una ventana de chat con el usuario.
- Comunicación en tiempo real con WebSockets.
- Hay permanencia en los mensajes, es decir, aunque se cierre la página los mensajes se quedan ahí.