

Juan José Librero Cansino

2ºDAW

STORM PRINT 3D es una aplicación web que pretende facilitar la vida de los usuarios, de manera que con ella, estos mismos, puedan tanto tener un control de todas sus piezas 3D, como llevar a cabo el comienzo de un negocio, pudiendo así realizar gestiones básicas como saber el coste en € de realizar las piezas que ellos deseen y añadir tanto impresoras como bobinas de filamentos que el usuario tenga en posesión, entre otras cosas.

El objetivo principal de esta aplicación es poder tener un control total sobre los filamentos y las piezas que imprime el usuario con sus impresoras 3D.

- **¿Qué va a hacer la aplicación?** Storm Print 3D cuenta con diversas páginas de información básica del aplicativo para que todo el que esté interesado en nuestro aplicativo pueda conocer un poco de este antes de decidir registrarse. Una vez el usuario proceda a registrarse, nuestro aplicativo solicitará al usuario unos datos de registro, en los cuales serán datos de identificación su nombre, apellidos, etc. Tras su registro e inicio de sesión, se le mostrará información necesaria para el correcto funcionamiento del aplicativo, la cual será el registro de mínimo 1 impresora 3d, el registro de mínimo 1 filamento y la configuración de la cuenta del usuario, donde rellenará tanto datos personales, como de su localización o del precio del Kw/H. Tras el registro de toda esta información el usuario podrá empezar a registrar sus piezas impresas y poder ir haciendo el control de tanto sus filamentos (sabiendo el restante de la bobina tras cada impresión), como el almacenamiento de cada pieza impresa, teniendo un resumen de coste de esa pieza, el tiempo tardado de impresión y el nombre.
- **¿Cuál es su atractivo principal?** El atractivo principal del aplicativo es que tiene todo lo necesario para el registro y mantenimiento de las piezas, impresoras y filamentos de nuestros usuarios.
- **¿Qué problema concreto va a resolver?** Storm Print 3D pretende aumentar la productividad de trabajo de nuestros clientes, y a su vez disminuir la carga mental que supone tener que estar haciendo los cálculos para poder saber con certeza el coste de la impresión de cada pieza, así como facilitar el almacenamiento y la gestión de todas las piezas que imprime cada cliente y el control de los metros de filamento que les quedan en cada bobina.

ALCANCE

¿Qué es?

Storm Print 3D es un aplicativo desarrollado generalmente para el ámbito digital, concretamente para Impresión 3D y destinado a los entusiastas de estas máquinas.

Juan José Librero Cansino

2ºDAW

Esta aplicación pretende satisfacer la necesidad de saber exactamente cuanto te ha costado imprimir cada pieza, sin tener que realizar cálculos mentales, además de poder llevar un registro de piezas impresas, incluso llevar un control sobre tus rollos de filamentos y poder saber exactamente cuantos metros restantes te quedan después de cada impresión. Cubre la necesidad de tener un control exhaustivo de todo tu material de impresión 3d, saber que día hiciste cada pieza, los metros que usastes y hasta el coste Energético/Filamento de cada impresión.

¿Qué nos permite?

Esta aplicación pretende facilitar la vida del usuario:

- Permite la visualización, el registro y el borrado de las impresoras que el usuario tiene en posesión.
- Permite la visualización, el registro y el borrado de los rollos de filamento que el usuario tiene en posesión.
- Permite la visualización, el registro y el borrado de piezas creadas por el usuario con su impresora 3D.
- Genera un resumen al registrar una nueva pieza donde se puede ver la información del coste en € de la impresión de esa pieza.

Así mismo el aplicativo requiere la realización de diversas acciones por parte del usuario, para su correcto funcionamiento:

- Registrarse en el aplicativo.
- Introducir la configuración de su cuenta para tener información al realizar el costo de las piezas, entre otras cosas.

Pila tecnológica

Para llevar a cabo el desarrollo completo del proyecto, se utilizarán diferentes herramientas en cada fase

Interfaz

En esta fase utilizaremos las siguientes tecnologías:

- HTML5
- CSS
- Bootstrap

Juan José Librero Cansino

2ºDAW

- UIKit
- JAVASCRIPT
- Fetch

Backend

En esta fase utilizaremos las siguientes tecnologías:

- Java 11
- Hibernate
- Spring Boot
- Spring Data
- Spring MVC y JPA
- Spring Security
- HQL
- CriteriaBuilder
- Thymeleaf

Base de datos

Para almacenar los datos del usuario usaremos:

- MariaDB

Gestión y documentación

Para la gestión y documentación del proyecto trabajaremos con:

- Git
- GitHub
- Docker

Finalmente, como objetivo a largo plazo, implementaremos una nueva sección para la gestión de un negocio.