PROYECTO DESARROLLO DE SOFTWARE

TEAM 3

NIÑO RODRIGUEZ MARIA ANGELICA

PRIETO MORENO JOSE LUIS

RUEDA ACOSTA DANIEL ERNESTO

STRUX PEREX DANIEL ALEJANDRO

VERGARA ORTEGA JUAN ELIAS

Trabajo de Desarrollo de Página Web

SPRINT 1

Oscar Mauricio Parra Correa

Docente

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA

G27 - CICLO 3: DESARROLLO DE SOFTWARE

BUCARAMANGA

2021

RESUMEN

El presente proyecto consiste en diseñar y construir una herramienta o página Web, como solución a la necesidad de búsqueda de alojamiento que se ajuste a las preferencias de los turistas, en un entorno amigable e intuitivo, para apoyar al proceso de reactivación económica, posterior a la Pandemia por Covid-19, que afecto al sector hotelero en el País, y la ciudad de Bucaramanga.

Para llevarlo a cabo, se tomaron en cuenta las historias de usuario, para identificar los siguientes requerimientos:

1. Opción de filtrar las habitaciones en base a: precio, categoría del hotel, tipo de habitación, ofertas especiales, cantidad de personas.

2. Opción de búsqueda por medio de palabras claves del nombre del hotel, y que de opciones similares.

3. Opción de acumular un histórico de filtros de búsqueda de hoteles.

4. Opción de encontrar una habitación que tiene a la vista los datos de contacto del hotel.

5. Opción de guardar un registro detallado de ultimas reservas ordenadas de la más reciente a la más antigua.

6. Opción de cambiar los datos de contacto o de logueo en cualquier momento.

ABSTRACT

This project consists of designing and building a tool or website, as a solution to the need to search for accommodation that meets the preferences of tourists, in a friendly and intuitive environment, to support the process of economic reactivation, after the Covid-19 Pandemic, which affected the hotel sector in the Country, and the city of Bucaramanga.

To carry it out, user stories were taken into account to identify the following requirements:

1. Option to filter rooms based on: price, hotel category, room type, special offers, number of people.

2. Search option by means of keywords of the name of the hotel, and that of similar options.

3. Option to accumulate a history of hotel search filters.

4. Option to find a room that has the hotel's contact details on display.

5. Option to save a detailed record of the last reservations ordered from the most recent to the oldest.

6. Option to change contact or login information at any time.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen……2

Abstract……3

Introducción……5

Sprint 1……6

- Nombre de grupo……6
- Slogan del grupo……6
- Integrantes del grupo……6
- Roles de equipo……7
- Links de acceso al repositorio……8
- Métodos de sincronización……8
- Acuerdos de trabajo del proyecto……9
- Adición creativa al proyecto……10

Glosario……13

Bibliografía……15

INTRODUCCION

Actualmente existimos en una sociedad tecnológica, y cada día es más importante contar con la presencia en internet. Acudimos a la definición de Desarrollo Web, comprendiendo que es la actividad de creación de sitios web.

A través del desarrollo web, se puede compartir información con otras personas de cualquier parte del mundo y aunque el desarrollo de páginas web evoluciona a pasos agigantados, el objetivo no ha variado del todo, porque la red permite compartir una alta cantidad de datos entre usuarios, que cuenten con la conexión a internet.

Como equipo de trabajo colaborativo, el grupo Team3 participa en la creación de una nueva herramienta en la web, que permitirá a los usuarios encontrar su hotel ideal de forma rápida y sencilla.

SPRINT 1

1) **Nombre de grupo: TEAM 3**

   Slogan: ***"Creatividad para tu web".***

2) Integrantes del grupo:

JUAN ELIAS VERGARA ORTEGA
SCRUM MASTER
ROL 4
Backend

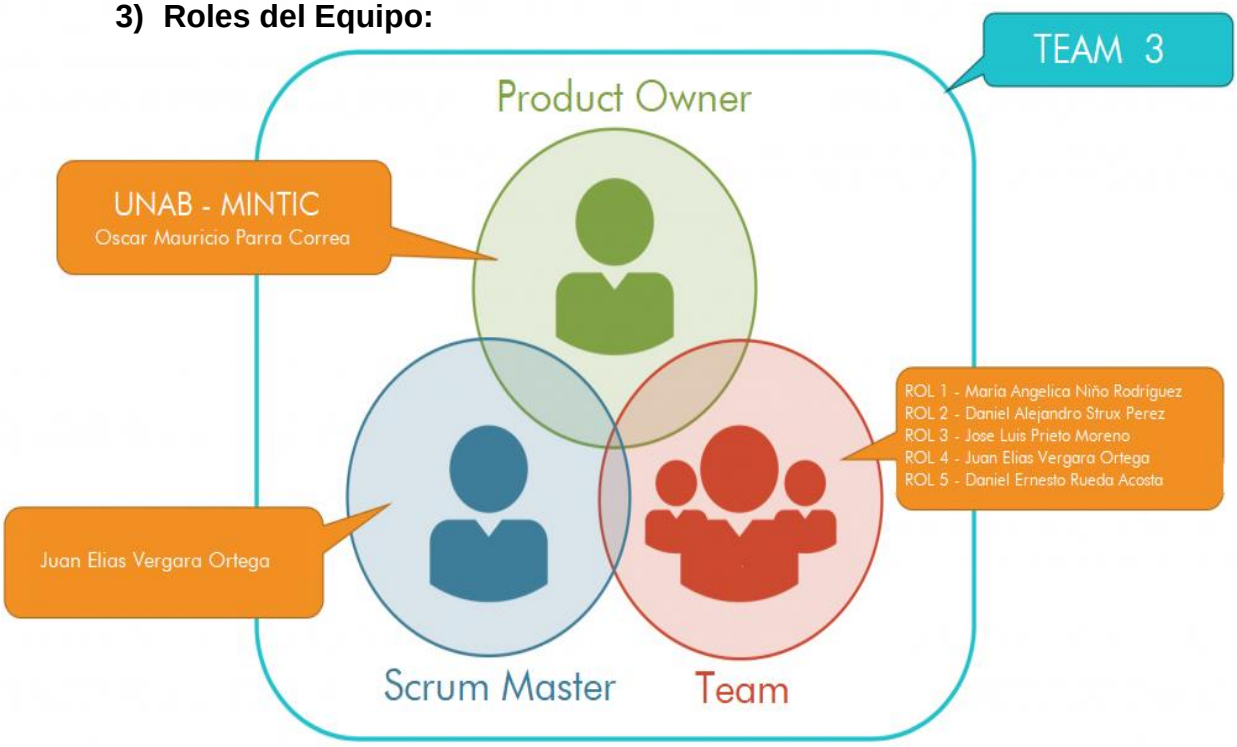
MARIA ANGELICA NIÑO RODRIGUEZ
ROL 1
Gestión de Base de Datos

DANIEL ALEJANDRO STRUX PEREZ
ROL 2
Maquetado de las Interfaces

JOSE LUIS PRIETO MORENO
ROL 3
Framework Frontend

DANIEL ERNESTO RUEDA ACOSTA
ROL 5
Funcionamiento del Servidor

3) Roles del Equipo:



NOMBRE	ROL	FUNCION PRINCIPAL
Maria Angelica Niño Rodriguez	1. Bases de Datos	Tomar el modelo entidad relación sumistrado y por medio de un SGBD o del mismo framework para creación del API convertir ese esquema en código que permita almacenar de forma adecuada los datos del sistema.
Daniel Alejandro Strux Perez	2. Maquetado	Realizar maquetado de las interfaces, este trabajo involucra la creación de los templates HTML y la adición de las hojas de estilo implementando también el framework de maquetado asignado.
Jose Luis Prieto	3. Framework	Implementar el framework frontend asignado, construir la interactividad del sitio, gestionar las rutas y validaciones propias del frontend.
Juan Elias Vergara Ortega	4. API REST	Realizar el backend, estará encargado de implementar al API REST y comunicarla con la base de datos creada por sus compañeros.
Danierl Ernesto Rueda Acosta	5. Funcionamiento del Servidor	Documentar sobre el funcionamiento del servidor, consultará toda la información necesaria complementando los temas vistos en clase para asegurar el correcto deployment del sistema final.

4) **Links de acceso al repositorio:**

Link publico del repositorio:

https://github.com/m-angelica-nino/proyectowebteam3

Link para clonar repositorio:

https://github.com/m-angelica-nino/proyectowebteam3.git

Link Backlog:

https://jevort.kanbantool.com/b/758795-proyecto-web-3

5) **Metodología sincrónica**: Reuniones 2 veces por semana, con todos los integrantes del equipo, revisión diaria del backlog.

Herramientas de comunicación:

6) Acuerdos de trabajo establecidos por los integrantes en participación y evolución del Proyecto.

WORKING AGREEMENT TEAM 3

Scrum Master: Validará la evolución del trabajo asignado semanalmente y antes del corte de cada Sprint.

Horarios de reuniones sincrónicas:

ENCUENTRO INICIAL: miércoles 8:00 a 8:30 pm

Objetivos del encuentro:

* Presentación del **Sprint(-)** de la semana, reporte de avances en el desarrollo del Sprint.

* Sugerencias, aportes y cambios, solicitados por los demás integrantes del equipo.

ENCUENTRO INTERMEDIO: viernes 6:00 a 7:30 pm

Objetivos del encuentro:

* Integración y presentación de entregable del **Sprint (-)** de la semana,

* Socialización de dudas y corrección de errores en el desarrollo además de la validación de los cambios sugeridos en reunión inicial.

* En caso de que se identifique algún error, u omisión de entregable por el responsable del Sprint, los demás integrantes se repartirán tareas para resolver y terminar el Sprint a entregar.

* validar la entrega en la plataforma.

ENCUENTRO DE CIERRE: sábado 8:00 pm

A cargo de Scrum Master.

Objetivos del encuentro:

- Este encuentro se habilitará de manera extraordinaria, en caso de que el Sprint haya tenido cambios de último minuto, y se realizaran pruebas de control además de validar la entrega en la plataforma.

7) Adición creativa del grupo a la propuesta inicial.

Inicialmente se desarrollará lo planteado en los requerimientos del docente en estructura HTML con estilos CSS, Pero acorde a los tiempos y habilidades del grupo podríamos optar por herramientas como Laravel, Composer, jQuery, Bootstrap.

Así mismo adicional a los requerimiento ya establecidos se implementara una estructura responsive además de funciones adicionales como panel administrador, el cual tendrá la opción de crear editar y/o eliminar hoteles, Habitaciones además de modificar los costos de las reservas.

Herramientas y frameworks a utilizar

GLOSARIO

Autenticación: El proceso de verificación de la identidad u otros atributos reclamados o asumidos por una entidad (usuario, proceso o dispositivo) o el proceso de verificación de la fuente y la integridad de los datos.

Backend: Es el componente que procesa la salida. En el modelo **back-end** la **base de datos** y el motor de ejecución dinámica facilita la actualización de la información.

Se trata de cualquier pieza de software que realice el último paso de un proceso o una tarea no visible por el **usuario final**. Generalmente el término se utiliza para referirse a aplicaciones que corren por detrás de grandes sistemas, llevando a cabo importantes tareas como administrar protocolos, compilar programas, etc.

Bootstrap: Es un framework CSS de código abierto que favorece el desarrollo web de un modo más sencillo y rápido. Incluye plantillas de diseño basadas en HTML y CSS con la que es posible modificar tipografías, formularios, botones, tablas, navegaciones, menús desplegables, etc.

Comando: Es cada **orden** que se da al ordenador, para ejecutar un programa o una función concreta. Se trata de una **instrucción** dada a un dispositivo electrónico para que ejecute una acción.

Compilar: Es el proceso de transformar un programa informático escrito en un lenguaje en un programa equivalente en otro formato.

Composer: Programa de línea de mandatos para gestionar las definiciones de objetos de planificación en la base de datos. Véase también "base de datos".

Desarrollador: Es un arquitecto de software, al igual que un arquitecto «tradicional» hace con un edificio, se encargan de que la aplicación o web funcione correctamente, que sea segura, que soporte el paso del tiempo, que sea fácilmente modificable y adaptable.

DOM: es una abreviatura de Document Objet Model. En español podríamos traducirlo por Modelo de Objeto de Documento, aunque en DesarrolloWeb.com nos hemos referido al DOM habitualmente con el nombre de jerarquía de objetos del navegador, porque realmente es una estructura jerárquica donde existen varios objetos y unos dependen de otros.

Estructuras de datos: Las estructuras de datos son una forma de organizar los datos en la computadora, de tal manera que nos permita realizar unas operaciones con ellas de forma **muy eficiente**.

Dynamic Workload Console: Interfaz gráfica de usuario basada en web que sirve para crear, modificar y mantener objetos de planificación de trabajos, para gestionar el entorno de producción y para generar informes. Véase también "vistas".

Framework: Un **framework** es un marco o esquema de trabajo generalmente utilizado por programadores para realizar el desarrollo de software. Utilizar un framework permite agilizar los procesos de desarrollo ya que evita tener que escribir código de forma repetitiva, asegura unas buenas prácticas y la consistencia del código.

Frontend: El Front end es la parte de una web que conecta e interactúa con los usuarios que la visitan. Es la parte visible, la que **muestra el diseño, los contenidos y la que permite a los visitantes navegar por las diferentes páginas** mientras lo deseen. Es una de las dos mitades en las que se divide la estructura de cualquier página web.

Funciones: una función es un **tipo de subalgoritmo** que describe una secuencia de órdenes. Estas órdenes cumplen con una tarea específica de una aplicación más grande.

Usabilidad: Cualidad de la página web o del programa informático que son sencillos de usar porque facilitan la lectura de los textos, descargan rápidamente la información y presentan funciones y menús sencillos, por lo que el usuario encuentra satisfechas sus consultas y cómodo su uso.

BIBLIOGRAFIA

ARANGO Mery, DÍAZ Alba y CALDERÓN Néstor, Diseño e Implementación de una Pagina Web para una comunicación efectiva en la I.E. Eduardo Santos de Soacha. Colombia: institución educativa Eduardo Santos de Soacha Cundinamarca, proyecto de experiencias docentes, 2008, P.10.

ZULUAGA Morales, Juan Carlos y Ospina Toro, William. (2007), King comercio estrategia + diseño, Bogotá, s.e. p 221