

peeker

Aplicación web de videoconferencia

20 de junio de 2018

Mario garcía ramos

Desarrollo de aplicaciones web – IES Virgen de la Paz (2017 – 2018)



ÍNDICE

[ÍNDICE 1](#_Toc516513728)

[Justificación del proyecto y objetivos 3](#_Toc516513729)

[Introducción 4](#_Toc516513730)

[Tecnologías 4](#_Toc516513731)

[Metodología y desarrollo del proyecto 6](#_Toc516513732)

[Establecimiento de requisitos 6](#_Toc516513733)

[Planificación del proyecto 7](#_Toc516513734)

[Software empleado 9](#_Toc516513735)

[Comunicación WebRTC 10](#_Toc516513736)

[Análisis del modelo (M) 12](#_Toc516513737)

[Usuario 12](#_Toc516513738)

[Análisis de la interfaz (V) 13](#_Toc516513739)

[Página principal 13](#_Toc516513740)

[Página de videollamada 14](#_Toc516513741)

[Análisis de clases (C) 17](#_Toc516513742)

[Resultados y discusión 18](#_Toc516513743)

[Conclusiones 18](#_Toc516513744)

[Bibliografía y referencias 20](#_Toc516513745)

[Anexos/ Otros 21](#_Toc516513746)

[Estructura de ficheros 21](#_Toc516513747)

[Comunicación cliente – servidor mediante web sockets 21](#_Toc516513748)

[Interactividad con Angular 4 30](#_Toc516513749)

[Programación funcional 30](#_Toc516513750)

[Gestión de base de datos con Mongoose 30](#_Toc516513751)

[Manejo de seguridad con BCrypt JS 30](#_Toc516513752)

[Autenticación mediante tokens con JWT.io 30](#_Toc516513753)

[Resultado estético 30](#_Toc516513754)

[ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN 30](#_Toc516513755)

[Definición y alcance del sistema 30](#_Toc516513756)

[Definición de interfaces de usuario 31](#_Toc516513757)

[Especificación de principios generales de la interfaz 31](#_Toc516513758)

[DISEÑO DE LA ARQUITECTURA DE LA APLICACIÓN 31](#_Toc516513759)

[ESPECIFICACIÓN TÉCNICA DEL PLAN DE PRUEBAS 32](#_Toc516513760)

[WEBGRAFÍA 35](#_Toc516513761)

TODO: Asignar un subtítulo a cada figura y sustituir figura X en cada una de las referencias por el número asignado.

# Justificación del proyecto y objetivos

Escogí este proyecto gracias a mi inquietud por la tecnología que hace posible la comunicación entre las personas de forma remota y por la versatilidad que posee el desarrollo de aplicaciones web. En cuanto al diseño de la parte final que ve el usuario es sencillo situar los componentes o elementos a mostrar donde se desea:

En los últimos años, con el auge de los *smartphones* ha surgido la necesidad de adaptar el contenido de las webs a cantidades ingentes de tamaños de pantalla. Desde que separar las aplicaciones en una versión de escritorio y otra móvil ya no es una opción viable por la diversidad de dispositivos que nos rodean en la actualidad, han surgido varias tecnologías como CSS3, Bootstrap, IONIC que hacen posible la centralización de la aplicación web en un único software de manera que el contenido se puede adaptar a las dimensiones de la pantalla donde se va a mostrar la aplicación.

De esta curiosidad y de otras inquietudes como el aprendizaje de tecnologías o *frameworks* como Angular y Node JS ha nacido este proyecto.

En este proyecto se pretenden llevar a cabo las siguientes funcionalidades:

* Comunicación por videoconferencia
* Sistema de autenticación de usuarios
* Lista de amigos por usuario
* Integración de la aplicación de forma nativa para iOS y Android mediante IONIC.

De las cuales estarán disponibles para la presentación:

* La comunicación por videoconferencia, que tendrá la posibilidad de pausar la cámara web, silenciar el micrófono y adaptarse a la pantalla del usuario.
* El sistema de autenticación de usuarios mediante encriptación de contraseñas y tokens web.
* La funcionalidad relacionada con la posibilidad de tener una lista de contactos por usuario.

# Introducción

En este apartado se explica a grandes rasgos en qué consiste el proyecto y las tecnologías que emplea.

Este proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación **MVC** (Modelo Vista Controlador) que permite la comunicación por video y audio entre dos personas la cual se basa en la combinación de varias tecnologías con el fin de demostrar hasta qué punto es posible conectarlas por distintas que sean.

## Tecnologías

En este proyecto se van a emplear las siguientes tecnologías:

* Como lenguajes de programación se emplearán JavaScript y TypeScript
* Angular (Angular 4) – Google. Para gestionar la aplicación en el lado del cliente
* Node JS – Node JS Foundation. Para emplearse a modo de servidor web.
* Express JS – Node JS Foundation. Para simplificar el desarrollo de las rutas.
* Ionic Framework – Para integrar la aplicación de forma nativa en los sistemas operativos iOS y Android.
* WebRTC – Para la comunicación multimedia que hace posible la videoconferencia.
* Socket.io – Para la comunicación entre clientes (intercambio de información sobre los ICE Candidates, sobre desconexiones, llamadas entrantes…).
* MongoDB – Como base de datos.
* Mongoose – Para gestionar la base de datos desde Node JS.
* BCryptJS – Para la encriptación de las contraseñas
* Jwt.io (JSON Web Token) – Para la gestión de las sesiones.
* Local Storage – Para almacenar el token en el lado del cliente

Muchas de ellas son módulos que se pueden instalar gracias al gestor de paquetes de una de las más importantes de las que se usan en el proyecto (**Node JS**).

Se trata de combinar por un lado tecnologías para la gestión del lado del cliente como **Angular 4**, la cual permite gestionar las rutas de la aplicación, los controladores y las vistas mediante el modelo que recibe del lado del servidor mediante Node JS y, más concretamente **Express JS** (ver apartado [Interactividad con Angular 4](#_Interactividad_con_Angular)).

Esta librería se empleará para administrar las rutas de la aplicación para aumentar la seguridad de la aplicación, así como controlar las llamadas asíncronas realizadas por el cliente a la hora de la obtención o el procesamiento de datos.

Express JS se sirve de la base de datos **MongoDB** para gestionar el modelo y la persistencia en el tiempo del mismo. Al no poder usarla de forma directa, se requiere de la ayuda de un módulo, del que gracias a Node JS, es posible hacer uso: **Mongoose**.

Mongoose es una librería que nos permite acceder a la base de datos MongoDB deseada y poder realizar cualquier tipo de operación que se pueda realizar sobre ella (ver [Gestión de base de datos con Mongoose](#_Gestión_de_base)).

Ya que se menciona la persistencia de datos, cabe destacar el modo en el que se van a tratar las contraseñas, puesto que es un tema que siempre hay que tener en cuenta cuando se pretende establecer seguridad en el mundo del software. A la hora de almacenar las contraseñas, estas son encriptadas mediante la librería **BCryptJS**, que nos facilita un conjunto de funcionalidades para afrontar el problema del robo de claves las de los usuarios.

Gracias a esta librería, las contraseñas son grabadas en la base de datos de forma que no es tan fácil acceder al conocimiento de las mismas, puesto que el inicio de sesión lo único que hace es encriptar la contraseña introducida, y solamente en el caso de que coincida con la asociada al usuario mediante el que se intenta acceder a la aplicación (que ya se halla encriptada) se le permitirá iniciar la sesión, para más información ver [Manejo de seguridad con BCrypt JS](#_Manejo_de_seguridad).

En lo relacionado con la autenticación, por muy segura que pueda llegar a ser la gestión de contraseñas, cuanto menos viajen entre el cliente y el servidor, menos probabilidades habrá de recibir ataques. Por lo que para cada inicio de sesión se crea un token web gracias a la librería **JWT.io**. De esta manera, el usuario mantendrá su sesión a lo largo del día sin tener que preocuparse de tener que iniciar sesión. Este token creado se almacena en el almacenamiento local o ***local storage*** del navegador y el servidor verifica por cada intento de acceso, si este ha expirado o sigue en vigencia (ver [Autenticación mediante tokens con JWT.io](#_Autenticación_mediante_tokens)).

Para la comunicación entre usuarios se va a emplear WebRTC, cuya lógica se explica en el apartado [Comunicación WebRTC](#_Comunicación_WebRTC).

Por último, para la implementación de la aplicación en dispositivos móviles iOS y Android de forma nativa, se hará uso de la herramienta **IONIC**.

# Metodología y desarrollo del proyecto

En este apartado se describen las metodologías y tecnologías empleadas en el desarrollo del proyecto.

## Establecimiento de requisitos

En esta tarea se procede a analizar los requisitos del sistema. Para se definen los siguientes tipos de requisitos:

1. Funcionales (RF): aquellos requisitos dedicados exclusivamente a definir funcionales del sistema, es decir, cómo va a funcionar nuestro programa
2. Técnicos (RT): aquellos requisitos que no definen como funciona el programa sino cómo ha de estar hecho.
3. De interfaz (RI): aquellos requisitos que especifican como ha de ser la interfaz de usuario.

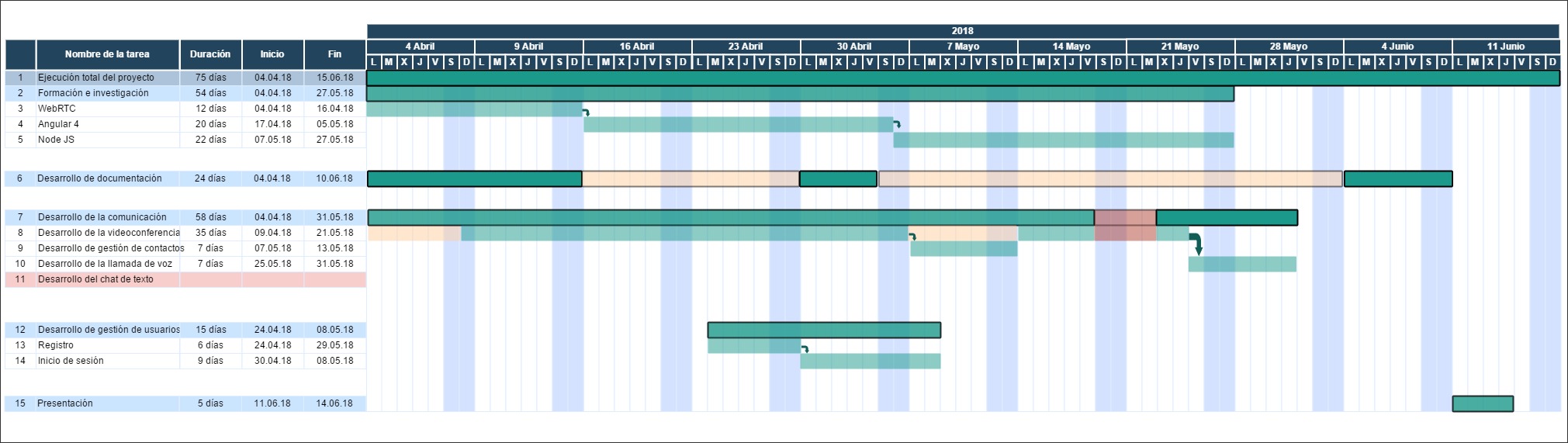
El catálogo de requisitos obtenido es el siguiente, estando en negrita los resueltos en el prototipo a presentar:

**Requisitos funcionales (RF)**

* + **RF1.** Se deben poder realizar videoconferencias.
  + **RF2.** Se deben poder realizar conferencias de audio.
  + **RF3.** Se deben poder realizar comunicación por medio de mensajes instantáneos de texto.
  + **RF4.** Los usuarios podrán darse de alta e ingresar en la aplicación.
  + **RF5.** Cada usuario podrá tener una lista de amigos con los que podrá contactar.
  + **RF6.** Se debe poder colgar la llamada una vez se ha establecido.
  + **RF7.** Se debe poder pausar la cámara una vez se ha establecido la llamada.
  + **RF8.** Se debe poder silenciar el micrófono una vez se ha establecido la llamada.
  + **RF8.** Se debe poder colgar la llamada cuando un usuario llama a otro, antes de que se haya establecido.
  + **RF9.** Se debe poder colgar la llamada cuando un usuario es llamado por otro, antes de que se haya establecido.
  + **RF10.** Se deberá poder registrar en un fichero el log de lo que ocurre en el servidor (conexiones, llamadas, mensajes…).
* **Requisitos técnicos (RT)**
  + **RT1.** En toda videoconferencia se deben percibir ambas cámaras.
  + **RT2.** Sólo se recibirá el audio del usuario remoto tanto en videoconferencias como en llamadas de audio.
  + **RT3.** Los mensajes instantáneos deben estar limitados a 200 caracteres.
  + **RT4.** Los usuarios accederán a la funcionalidad de la aplicación una vez hayan iniciado sesión.
  + **RT5.** Una vez en la llamada, los usuarios podrán silenciar su micrófono, de manera que el otro usuario no pueda escucharle.
  + **RT6.** Una vez en la llamada, los usuarios podrán pausar su cámara, de manera que el otro usuario no reciba datos de vídeo.
* **Requisitos de interfaz (RI)**
  + **RI1.** Al cargar la aplicación se debe mostrar una animación en la que el logo esté rodeado de un borde circular ambos de color gris con un color recorriendo este último.
  + **RI2.** La aplicación debe ser “***responsive***”, flexible al tamaño del dispositivo en el que se va a mostrar.
  + **RI3.** La disposición de los controles en la videoconferencia debe ser de aspecto simétrico.
  + **RI4.** Los controles de la videoconferencia deben estar siempre presentes en la versión de móvil.
  + **RI5.** En caso de no caber ambos vídeos por separado (el remoto y el local) se deberán superponer el uno al otro, quedando por encima el local, puesto que es notablemente más pequeño.

## Planificación del proyecto

En este apartado se describe la planificación del proyecto a lo largo del tiempo en función de las tareas. En color **verde** se representan las tareas realizadas con éxito, en **ámbar** las tareas pausadas y en **rojo** las tareas en las que se han tenido problemas y, por tanto, se ha producido algún retraso en el periodo de tiempo que abarca.



Para la planificación del proyecto he utilizado una planificación básica que me permite visualizar de forma rápida la duración de cada una de las tareas. Para esto he utilizado la herramienta draw.io, mediante la cual he podido representar de forma gráfica la planificación del proyecto. De esta manera queda al alcance de un vistazo el poder ver un retraso, una pausa o un resultado exitoso en la tarea realizada.

## Software empleado

El software empleado para la realización de este prototipo es el siguiente:

* Microsoft Office 2016 (Word y Power Point): Para la redacción de este documento y la elaboración de la presentación.
* Node JS
* Angular 4
* Visual Studio Code. Para la codificación de la página y la gestión de los ficheros de la misma.
* Express. Para facilitar el uso del desarrollo en el lado del servidor.
* Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge y Opera para la visualización del contenido web y para la resolución de errores mediante el debugging.
* Windows 10 como sistema operativo en el que se ha desarrollado el prototipo.
* Draw.io para la ilustración de diagramas.

## Comunicación WebRTC

WebRTC es una tecnología de comunicación en tiempo real (Real-Time Communications o RTC) que hace posible la comunicación entre clientes mediante llamadas de voz, chat de vídeo, compartición de mensajes o incluso de archivos ***P2P*** (*Peer to peer*).

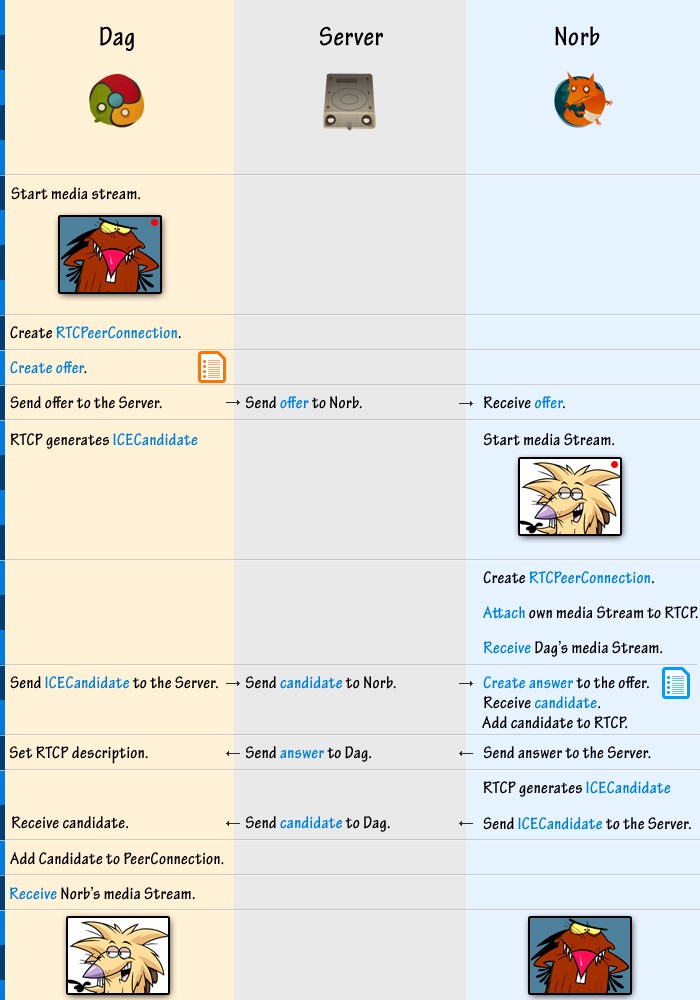
Para que la comunicación sea posible, primero han de intercambiar algunos datos como información sobre el dato a transferir (dimensiones y resolución de la cámara, códec de audio, si se transmite audio y video o sólo uno de los dos…), además de las direcciones IPs para la posterior conexión *P2P*.

A continuación, se explica la secuencia de acontecimientos que hacen posible la comunicación en este proyecto (ver también la figura 1).

Se presenta el siguiente escenario: Un **usuario 1** llama a un **usuario 2**:

1. Al conectarse un usuario a la aplicación, se guardan en una lista de usuarios online su nombre junto con un objeto ***socket*** asociado al flujo de datos que apunta al cliente.
2. Cuando el usuario 1 llama al usuario 2, se le solicita permiso para poder obtener el flujo de datos de la videocámara y el micrófono que estén conectados.
3. Al aceptar, el cliente del usuario 1 envía mediante la librería sockets.io un mensaje al servidor, el cual comunica con el usuario 2 en caso de estar presente en la lista de usuarios online.
4. Una vez el usuario 2 ha sido notificado, y coge la llamada, se realiza el mismo procedimiento que con los datos de cámara y vídeo del usuario 1.
5. Tras esto, el usuario 2 envía un mensaje al servidor para informar de que ya ha cogido la llamada, y este les comunica a los dos usuarios que ambos están listos para comunicar la comunicación.
6. Ambos usuarios crean un objeto **PeerConnection** y el usuario 1, al ser el que llamó, crea una oferta (**offer**) y se la envía al usuario 2 a través del servidor mediante el mismo sistema de mensajes basado en web sockets que se ha mencionado antes.
7. El usuario 1 genera un **ICE Candidate** (**Interactive Connectivity Establishment**) y es enviado a través del servidor al usuario 2, cuyo fin es establecer la conexión P2P.
8. Cuando el usuario 2 recibe el ICE Candidate, este envía el suyo a través de la creación de una respuesta (**answer**), la cual es enviada al usuario 1 a través del servidor.
9. Una vez ambos tienen los datos de conexión, la comunicación P2P comienza e intercambian entre ellos los datos y se pueden ver y escuchar el uno al otro.

En el apartado [Comunicación cliente – servidor mediante web sockets](#_Comunicación_cliente_–) se profundiza más en el tema a nivel técnico.



Figura

## Análisis del modelo (M)

En este apartado se pretenden describir cada uno de los modelos que van a intervenir en la aplicación.

### Usuario

El usuario es el único modelo de la aplicación actualmente. Por eso y por fines estéticos, a continuación, se va a mostrar un modelo lógico combinado con un modelo entidad relación de la tabla o colección **Usuarios**.

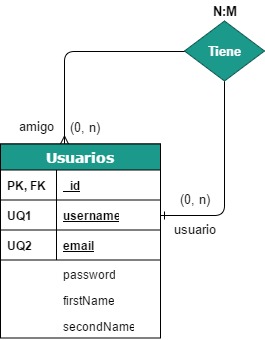
Al ser MongoDB la base de datos escogida, las claves primarias las escoge de forma automática, y no es necesario preocuparse demasiado por ese tema, por lo que la ***primary key*** o clave primaria será un atributo id.

Posee dos índices únicos, por lo que no se pueden repetir en ningún punto de la aplicación:

* **Username**: Es el atributo destinado a hacer las veces de nombre del usuario.
* **Email**: Atributo destinado a almacenar la dirección de correo electrónico mediante la cual el usuario accederá a la aplicación.

Además de esos índices, tendrá tres atributos:

* **Password**: Esta propiedad hace referencia a la contraseña del usuario. Una vez se registra un usuario, su contraseña se almacena encriptada, por lo que no será tan fácil acceder a ella.
* **FirstName**: Propiedad que porta el nombre de pila del usuario.
* **SecondName**: Propiedad que porta el apellido o los apellidos del usuario.



Figura

La única relación del modelo de la aplicación es una relación reflexiva sobre el propio usuario. Esta relación consiste en la posesión de contactos o amigos por parte de un usuario.

Por lo que, si se sigue el diagrama, se puede apreciar que un usuario puede llegar a tener entre ninguno y muchos amigos. O si se lee a la inversa, varios usuarios pueden ser contactos de ningún usuario o muchos.

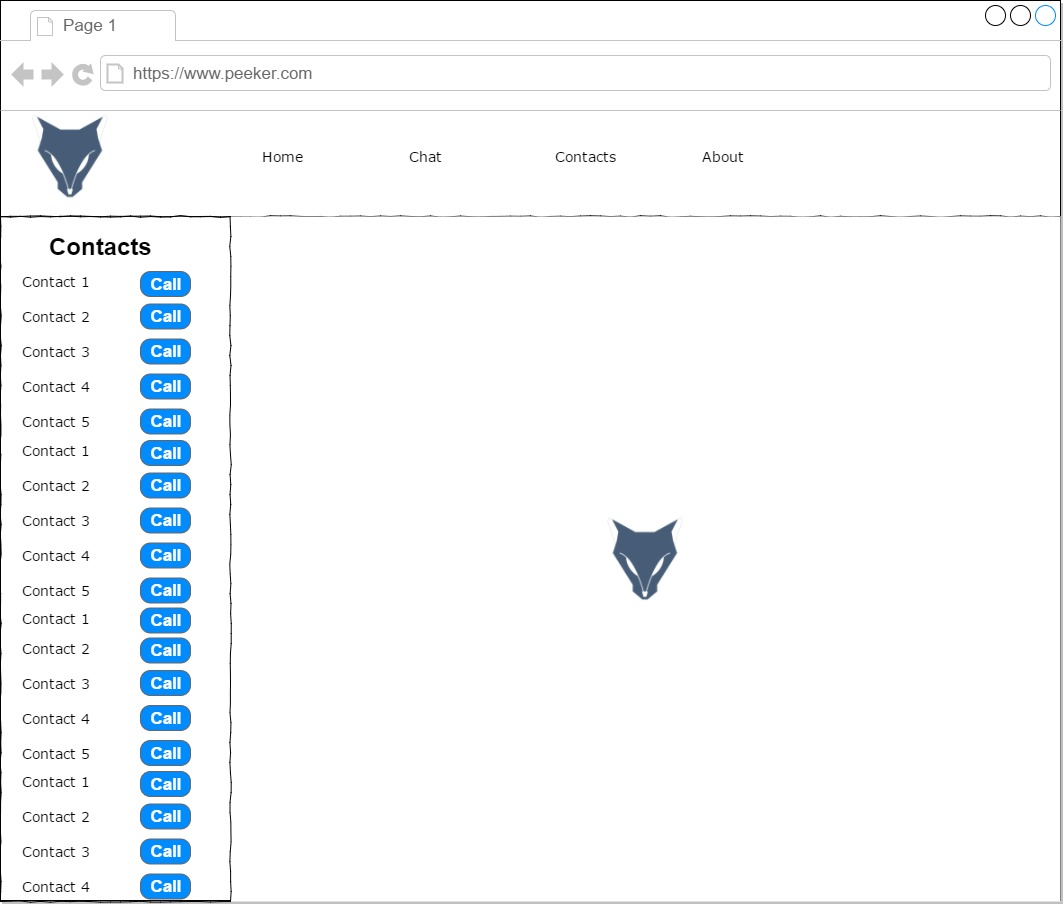
## Análisis de la interfaz (V)

En este apartado se describen los aspectos principales de la interfaz que se diseñaron en el comienzo del proyecto. Si se desea ver el resultado final, ver [Resultado estético](#_Resultado_estético).

En primer lugar, se pensó en las vistas de la versión de escritorio. Todas ellas tienen unas características en común como pueden ser los componentes con los que el usuario puede interactuar para realizar todo tipo de acciones relacionadas con la videoconferencia como puede ser la lista de contactos y el menú principal.

### Página principal

En esta vista se muestran los componentes que se comparten entre las versiones cuyas dimensiones se equiparan a las de un monitor o pantalla de ordenador, como ya se ha mencionado antes. Lo único que varía es el componente principal del centro, donde se muestra el logo hasta que se cambie a otra vista.



Figura

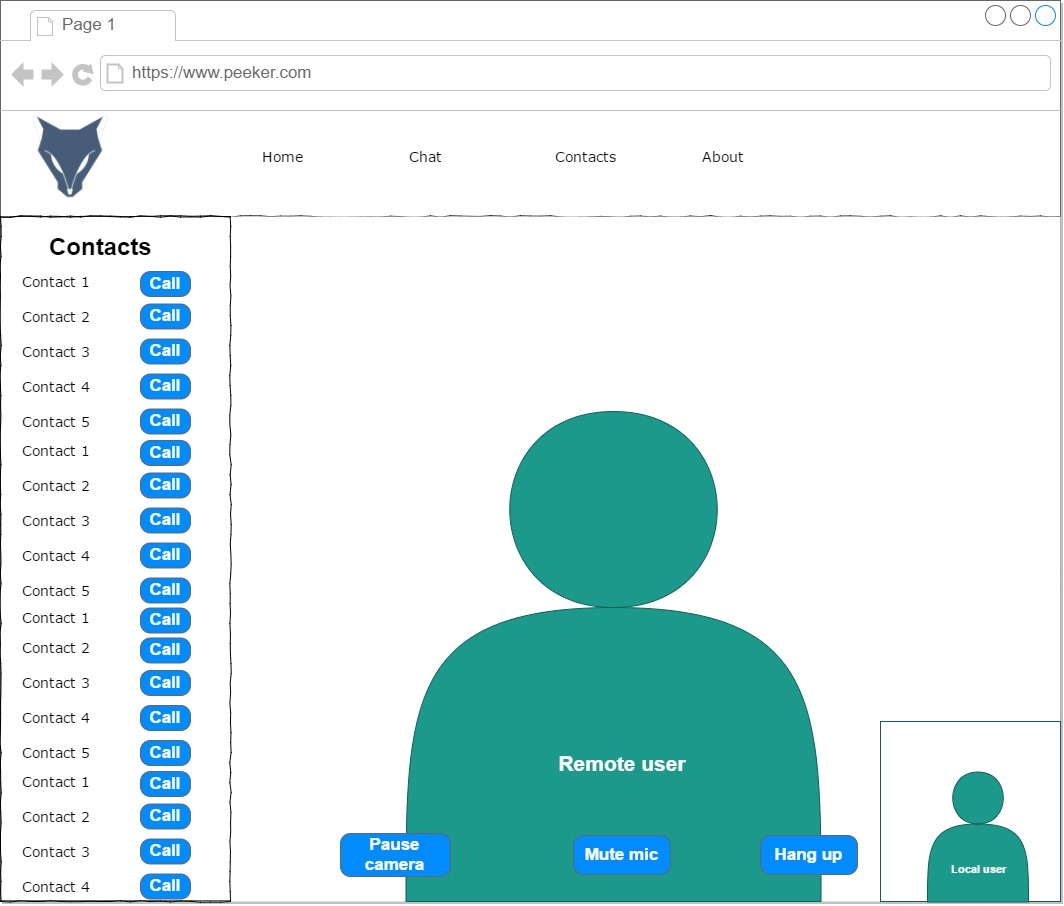
### Página de videollamada

En esta página se muestran los elementos de la videoconferencia. Por lo tanto, será accesible sólo cuando se esté en una videollamada o llamando a un usuario (con sus respectivas variantes, como el no ver el vídeo del usuario a llamar hasta que se acepta la llamada).

Se puede apreciar en la figura 4 cómo están distribuidos estos elementos:

Por un lado, tenemos los cuadros de vídeo en los cuales se van a ver reflejados el flujo de datos que capta la videocámara web. Se presenta como el más grande el vídeo **remoto**, pues es el que requiere mayor atención. Mientras que el video local (el propio del usuario) se muestra notablemente más pequeño. En caso de ser necesario por motivos del tamaño de la pantalla, este se superpondrá al del usuario remoto, puesto que tiene un tamaño inferior.

Por otro lado, se puede apreciar en la parte inferior de la misma figura un grupo de botones: el de **pausa** (que permite pausar la transmisión de datos proveniente de la propia cámara de vídeo), el de **silencio** (que deshabilita la grabación de audio por parte del propio micrófono) y el de **colgar** llamada (que, en caso de estar llamando, la cancelará).



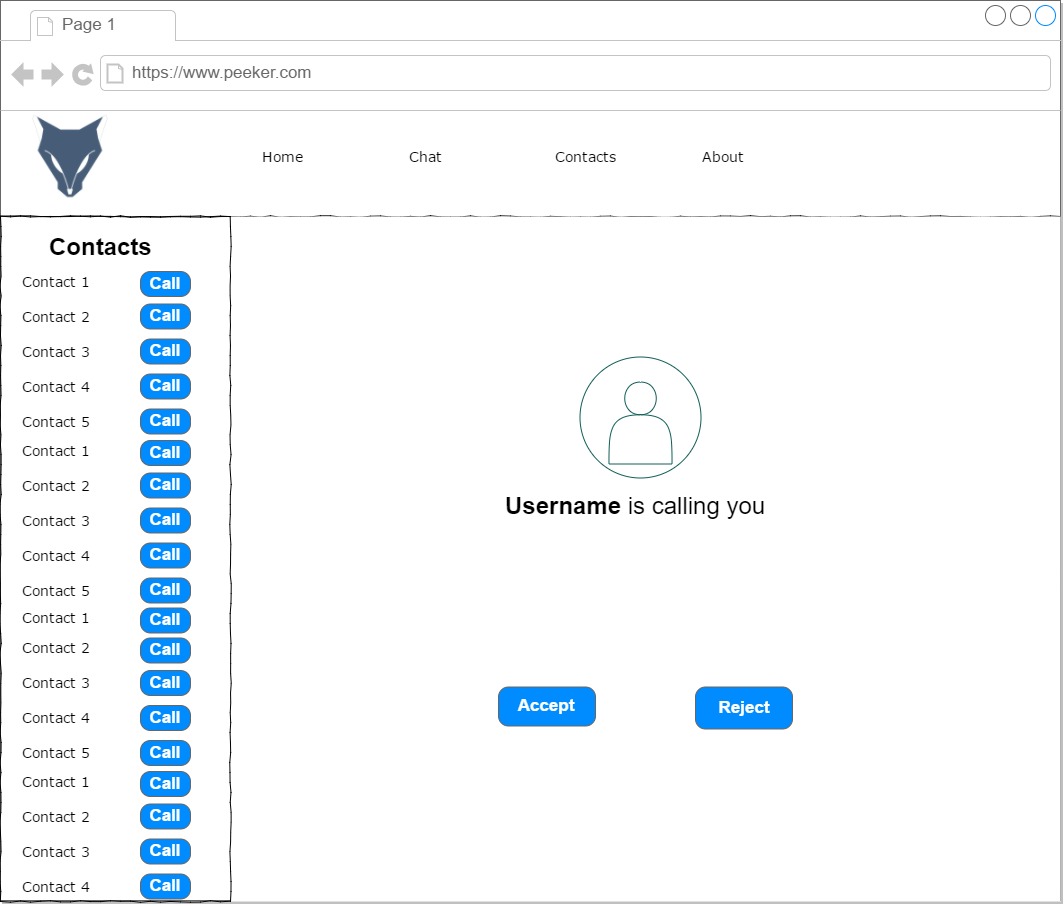
Figura

### Página de llamada entrante

Esta vista se muestra cuando un usuario cualquiera nos está llamando. Está compuesta por la imagen de perfil del usuario llamante, una frase que indica el nombre del usuario que está llamando y un par de botones:

* **Aceptar**: Este botón permite descolgar el teléfono o coger la llamada, de manera que la siguiente vista a mostrar sería la anterior mostrada, pues el estado actual es en videoconferencia.
* **Rechazar**: Este botón le da la capacidad al usuario para colgar la llamada sin haberla cogido, o dicho de otra manera, rechazar la llamada entrante.

Es posible que diste ligeramente de la versión final, puesto que en la versión final se incluyen accesorios e iconos mediante herramientas de terceros.



Figura

En segundo lugar, se pensó en adaptar el contenido a pantallas de menor tamaño, como pueden ser las de los dispositivos móviles y tablets. Por lo que a continuación se muestra cómo se verían las vistas principales en un dispositivo móvil actual.

### Página principal en dispositivos móvil

En la figura 6 se puede ver cómo ha desaparecido el menú principal para contraerse en un botón de “bocadillo”, que, al ser presionado, desplegará cada una de sus opciones.

La pantalla principal se basa en la lista de contactos, porque al fin y al cabo la acción que en más ocasiones se va a llevar a cabo es la de realizar videoconferencias o charlas de texto.

En futuras versiones se mostrarán los chats abiertos con los contactos con los que se ha mantenido alguna conversación de cualquier tipo (video conferencia, llamada de audio o chat de texto).



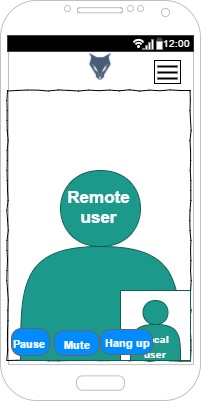
Figura

### Página de video llamada en dispositivos móviles

En la figura 7 se presenta la vista que representa la aplicación una vez se ha iniciado una videoconferencia con un contacto.

Comparte la característica del menú contraído con la vista anterior y distribuye los distintos elementos en la sección principal de la pantalla de la siguiente manera:

* **Video remoto**. Como se puede apreciar en la imagen, ocupa la totalidad de la sección principal de la vista, tanto de ancho como de alto. Debido al grande tamaño de las dimensiones, está en un último plano, pues no se pierde gran parte de la información y es necesario para poder apreciar cada uno de los elementos restantes.
* **Video local**. Está situado en un segundo plano, puesto que, si estuviera en una capa inferior a la del video remoto, sería imposible de ver. Es por esto, y que la información que contiene no es tan relevante como la del otro vídeo, que se muestra superpuesto respecto al remoto.
* **Panel de botones**. En este panel se encuentran los botones ya explicados en la página de videoconferencia de escritorio, por lo que simplemente cabe destacar que han de estar dispuestos simétricamente en la pantalla (en el *mockup* o maqueta no cumple la norma para que se visualice bien la cámara local).



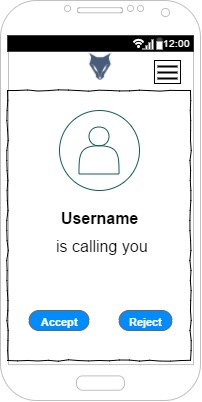
Figura

### Página de llamada entrante en dispositivos móviles

En esta vista se puede apreciar el minimalismo que las versiones móviles obligan a alcanzar. Como ya se ha visto en la vista anterior, en los dispositivos móviles la lista de contactos desaparece por completo, puesto que la atención en el preciso instante en que se está mostrando la pantalla, va dirigida al propósito de la vista en sí.

En este caso la idea es indicar de una forma clara y sencilla que hay un usuario intentando establecer contacto audiovisual con el usuario que porta el dispositivo visualizado en la figura 8. Por lo que la complejidad no tiene cabida en este tipo de interfaces gráficas. Consta de los mismos componentes que la anterior versión de escritorio mencionada: la foto de perfil del usuario, su nombre y dos botones para descolgar el teléfono o rechazar la llamada.

En un futuro se implementará un nuevo diseño que permita acceder a cada una de las funcionalidades (dentro de lo posible) desde una sola pantalla con una simple distinción de gestos ejercidos sobre la pantalla del dispositivo. Como puede ser deslizar de izquierda a derecha y desplegar la lista de contactos, y una vez en ella si se realiza el mismo gesto sobre un contacto de la lista se abriría un chat.



Figura

## Análisis de clases (C)

Angular components (controllers)

# Resultados y discusión

Este apartado contrasta la planificación del proyecto (la cual figura en la sección [Planificación del proyecto](#_Planificación_del_proyecto)) con la realidad y las causas de cada una de las diferencias.

En primer lugar, la intención del proyecto era abarcar todas las tecnologías posibles, de manera que este proyecto sirviera como aprendizaje a la hora de combinarlas y de aprender cada una de ellas en profundidad. Pero, por otro lado, también ofrecer un prototipo de calidad. Por lo que fue necesario buscar el equilibrio entre ambos extremos para comenzar el desarrollo cuanto antes.

La propuesta inicial fue el desarrollo de una aplicación web que permitiera la videoconferencia. Por ambición, se quisieron abarcar varias tecnologías más, de entre las cuales se descartó ***IONIC***.

Esto es debido a que, como ya se ha mencionado en el párrafo anterior, la otra parte de la balanza era ofrecer un prototipo de calidad, por lo que la decisión final fue añadir funcionalidad de gestión de usuarios, a cambio de la implementación de esta tecnología. En cierto modo, las páginas web ya son aplicaciones accesibles desde los navegadores de los dispositivos móviles, por lo que no era una pérdida de conocimiento excesiva.

A cambio, se pudo profundizar más en el uso de la librería Mongoose, para la gestión de la autenticación y la lista de contactos por cada uno de los usuarios.

Otro de los motivos fue, que durante el curso ya se ha hecho uso de la herramienta ***Apache Cordova***, por lo que en cierto modo ese ámbito de conversión de aplicación web a aplicación nativa para iOS y Android ya estaba cubierto.

Al fin y al cabo, por falta de tiempo, se ha dejado de hacer uso de la tecnología anteriormente mencionada, además del nulo desarrollo de la funcionalidad relacionada con el envío de mensajes de texto instantáneos. Esto cambiará en un futuro no muy lejano, como se comenta en la siguiente sección [Conclusiones](#_Conclusiones).

# Conclusiones

En este apartado se llega a la conclusión de cada una de las partes que conforman la aplicación y la experiencia final con cada una de ellas. Además, se explica en detalle la evolución del proyecto tras la presentación del prototipo.

La labor principal de este proyecto sin duda, ha sido la **investigación**. Más de la mitad del tiempo dedicado a este proyecto ha sido invertida en la búsqueda por foros conocidos y no tan conocidos, páginas web de tutoriales y de algún particular que aportaba su granito de arena. He visitado cantidades ingentes de páginas web y fuentes de información como libros para contrastar información, soluciones y maneras de pensar, de las cuales, por no mostrar el historial completo de mi navegador, se presentan las más relevantes para el proyecto en el apartado [Bibliografía y referencias](#_Bibliografía_y_referencias).

Con WebRTC he sido capaz de, siguiendo unos breves tutoriales, construir un sencillo chat de vídeo. Que se complicó a la hora de implementarlo en la aplicación, puesto que está basada en Angular 4 y Node JS. Entonces, con un poco de empeño y de razonamiento conseguí pasar ese primer gran bache.

Una vez ya tenía una aplicación como tal, tuve que dar el siguiente paso: añadir una lista de contactos. Esto se me complicó más de lo que pensaba, puesto que el código ejecutable estaba en un componente Angular, y la lista estaba anidada en el mismo, por lo que no era capaz de notificar al componente padre de cada uno de los eventos. Pero otra vez, fui persistente y conseguí hacerlo.

Según pasaban las semanas, el proyecto iba avanzando cada vez más rápido. En una reunión se llegó a la conclusión de que, al ser una presentación en un servidor local, no se podría hacer uso de un dominio fijo. Por lo que se decidió habilitar un botón para establecerlo de forma manual en caso de que no se pudiera acceder a la dirección por defecto. Por lo que, tras investigar un poco, conseguí dar con la mejor solución: crear un servicio Angular que comunicase todos los componentes deseados de la aplicación, de manera que tuvieran datos en común, y fueran notificados si se ejercían cambios sobre ellos.

Sin duda, lo más satisfactorio es haber recopilado varias tecnologías y haber conseguido una combinación inusual.

El mensaje que más ha estado presente en mi cabeza al desarrollar este proyecto ha sido el siguiente:

“*La cuestión no es conseguir que todo funcione, eso no es difícil. La complejidad de todo esto es ser capaz de realizar lo propuesto, de la mejor manera posible. Y eso requiere ser metódico y paciente para aplicar las mejores prácticas y ser profesional en lo que se hace.”*

Por último, cabe destacar la dirección de este proyecto, la cual apunta a una aplicación que permita la comunicación entre dos o más usuarios por vídeo, audio o mensajes de texto instantáneos. Con funcionalidades nuevas como personalización de perfil con foto, autenticación mediante teléfono móvil y SMS o correo electrónico…

Y lo que más me entusiasma: la adición de realidad aumentada en la videoconferencia.

# Bibliografía y referencias

Toda la webgrafía y biografía utilizada para el proyecto

* Angular (angular 4) – Google (<https://angular.io/>)
* Node JS – Node JS Foundation (<https://nodejs.org/es/>)
* Express JS – Node JS Foundation (<http://expressjs.com/es/)>
* Ionic Framework – Ionic (<https://ionicframework.com/>)
* WebRTC – WebRTC (<https://webrtc.org/>)
* MongoDB – MongoDB (https://www.[mongodb](https://www.mongodb.com/).com/)
* Mongoose – Mongoose (<http://mongoosejs.com/>)
* Mongoose unique
* <https://www.npmjs.com/package/bcryptjs>
* Jwt.io (user tokens) (json web token
* **fontawesome**

# Anexos/ Otros

Aquí puedes incluir código, capturas de pantallas más extensas de la aplicación etc.

## Estructura de ficheros

En este apartado se explica en detalle la estructura de carpetas y de ficheros que conforma el proyecto.

## Comunicación cliente – servidor mediante web sockets

La comunicación entre el cliente y el servidor relacionada con las videoconferencias, está basada en *web-sockets.*

Ambos pueden ponerse a la escucha gracias a la librería socket.io (tanto del lado del cliente, como del servidor).

Como ya se menciona en el apartado anterior [Estructura de ficheros](#_Estructura_de_ficheros), el fichero *www*, contiene la gestión de los sockets y más código referente a otras secciones (todo del lado del servidor).

Lo primero a realizar es importar las dependencias para poder usar los objetos deseados (ver figura x).



/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Code for Socket.io handling

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

var os = require('os');

var nodeStatic = require('node-static');

var socketIO = require('socket.io');

var fileServer = new(nodeStatic.Server)();

var io = socketIO.listen(server);

var users = [];

console.log('Server listening on port ' + port);

Figura – Fichero bin/www

1. La librería ***os*** es requerida para obtener la dirección IPv4 para mandar un mensaje al socket cliente en caso de que pregunte por la dirección IP actual (ver figura x).



/\*\*

\* On ippaddr

\*/

socket.on('ipaddr', function() {

var ifaces = os.networkInterfaces();

for (var dev in ifaces) {

ifaces[dev].forEach(function(details) {

if (details.family === 'IPv4' && details.address !== '127.0.0.1') {

socket.emit('ipaddr', details.address);

}

});

}

});

});

Figura - Fichero bin/www

1. El módulo de ***node*** ***static*** permite crear una ruta estática virtual existente o no en el sistema que facilita el acceso a los ficheros a la hora de servirlos.
2. Por último, el módulo que contiene la librería de web sockets ***socket.io***. Gracias a él, se podrá establecer la comunicación entre los clientes y el servidor. Crea una ruta propia que es de donde se sirve el cliente a la hora de solicitar la API desde el navegador.

Esta librería basa su funcionalidad en **listeners**. Se pone a la escucha una instancia de ***http.Server*** que es empleada tanto en el lado del servidor como en el lado del cliente y en función del evento que se emita en un lado, en el lado contrario se realizará una función u otra.

Una vez dicho esto. ¿Cómo gestiona la aplicación la comunicación del chat con este mecanismo? De la siguiente manera:

Al inicializarse el componente chat, se ejecuta la función ***initClient***, con sus respectivas **funciónes *callback*** pasadas por parámetro para poder habilitar o inhabilitar las pantallas de llamada.

Lo primero que hace el usuario al iniciarse la aplicación es conectarse al servidor mediante el método connect del objeto de tipo http.Server “**io**” de la librería socket, la cual se obtiene del archivo ***socket.io.js*** (importado en el fichero ***views/index.hbs***).



<script src="/socket.io/socket.io.js"></script>

Figura - Fichero views/index.hbs

Además, se obtiene el nombre de usuario (una vez el usuario ha iniciado sesión se registra en el local storage del navegador) para la posterior presentación al servidor.



var socket;

var username;

var calleeUsername;

function initClient(newToggleCallScreenCallback,

newToggleReceivedCallScreenCallback) {

//Initializing variables

socket = io.connect();

username = localStorage.getItem('username');

Figura - Fichero public/main.js

Una vez se ha obtenido el nombre de usuario del local storage, mediante un mensaje “**presentation**” enviamos el nombre de usuario al servidor.



//Telling the server who the user is

socket.emit('presentation', username);

Figura - Fichero public/main.js

Este hará que se ejecute la función que se ve a continuación en la figura X, gracias al listener asociado a ese evento.



/\*\*

\* On user presentation.

\* When user connects to the app, he presents itself to

\* get stored in the current online user's list of the server.

\*/

socket.on('presentation', function(username) {

var user = { username: username, socket: socket };

console.log('User ' + username + ' connected.');

users.push(user);

});

Figura - Fichero bin/www

Esta función crea un nuevo objeto usuario que tendrá el nombre del mismo y el objeto de tipo socket que utilizará para ponerse en contacto con él.

**Nota**: Tanto el nombre de usuario, como la id que contiene el objeto socket son únicos en la aplicación.

Cuando un usuario llama a otro que está presente en su lista de contactos, la función ***call*** es ejecutada gracias al evento que se dispara debido al listener establecido en la plantilla HTML del componente contacts-list (en el apartado [Interactividad con Angular 4](#_Interactividad_con_Angular) se explican los componentes y cada una de sus partes en detalle).



/\*\*

\* Función que establece el valor de iniciador de llamada a verdadero,

\* establece el valor de la variable asociada al nombre del usuario

\* al que se está llamando con el valor recibido por parámetro y

\* solicita los permisos de obtención del flujo de datos de la

\* cámara y del micrófono.

\* @param {\*} newCalleeUsername

\*/

function call(newCalleeUsername) {

isInitiator = true;

calleeUsername = newCalleeUsername;

getUserMedia(constraints, handleUserMedia, handleUserMediaError);

}

Figura - Fichero public/js/libs/main.js

Esta función lo que hace en líneas generales es solicitar los datos del usuario y establecer varios datos de manera que el usuario que inicia la llamada es el mismo que la ha ejecutado.

Una vez se han solicitado los permisos mediante la función ***getuserMedia***, si el usuario acepta se ejecutará la función callback ***handleUserMedia***, de lo contrario, si cancela o carece de dispositivos media, se ejecutará la función callback ***handleUserMediaError***.



function handleUserMedia(stream) {

console.log('Adding local stream.');

try {

localVideo.srcObject = stream;

} catch (error) {

localVideo.src = URL.createObjectURL(stream);

}

localStream = stream;

if (isInitiator) {

//Once we've got the user media, we can call the other user.

socket.emit('call', calleeUsername, username);

} else {

socket.emit('pickup', room, callerId);

}

}

Figura - Fichero public/js/libs/main.js

Esta función obtiene el ***stream*** o flujo de datos de la videocámara y del micrófono y en caso de haber sido el que inició la llamada emite un mensaje socket “***call***” mediante el cual indica que va a llamar al usuario pasado por parámetro y su propio nombre (para evitar buscar por id en el servidor).

De lo contrario, si no es el que llamó, emitirá un mensaje “***pickup***” al servidor. Esto se debe a que esta función se ejecuta cada vez que se solicita el flujo de datos de la cámara, por lo que será llamada cada vez que un usuario llame a alguien o coja una llamada.

En el servidor la siguiente función callback hará el trabajo de llamar al usuario en cuestión.

Para ello primero se realiza la búsqueda del usuario a través de la función ***findUserByName***, que la gestiona mediante la programación funcional (ver apartado [Programación funcional](#_Programación_funcional)). Si el usuario no se encuentra online, se enviará un mensaje “***userdisconnected***” al usuario que llamó, para indicarle que el usuario al que está llamando está desconectado (esto provocaría el final de la ejecución de la función).



socket.on('call', function (calledName, username) {

//Buscamos en la lista de usuarios el primer usuario con ese nombre (deben ser únicos)

var user = findUserByName(calledName),

room;

if (!user) {

socket.emit('userdisconnected', calledName, 'The user you\'re trying to call is disconnected');

return;

}

Figura - Fichero bin/www

Si por lo contrario el usuario está en línea, se introduce al que llamó en la habitación mediante la cual se va a establecer una especie de comunicación local.



//Establecemos el string de la habitación concatenando la id del socket called con la del caller

room = user.socket.id + "" + socket.id;

console.log('User with ID:' + socket.id + ' is calling ' + calledName + '(' + user.socket.id + ')');

//Introducimos al usuario en la habitación creada para el chat entre los usuarios.

socket.join(room);

Figura - Fichero bin/www

Tras unirse se informa mediante el mensaje “***calling***” al usuario llamador que se está llamando al usuario llamado, mientras que a este último se le informa de que está siendo llamado mediante el mensaje “***called***” de manera que reciba el nombre de la habitación (que está formado por la concatenación de las ids del llamador y el llamado).



//Notificamos al usuario que ha llamado de que se está llamando al usuario

socket.emit('calling' , room, socket.id);

//Notificamos al otro usuario de que se le está llamando

user.socket.emit('called' , room, socket.id, username);

});

Figura - Fichero bin/www

El usuario llamado recibe el mensaje y establece una serie de parámetros como pueden ser la variable booleana que indica si es el usuario que **inició la llamada**, la **habitación** en la que se encuentra el usuario llamante y la **id** de este.

Finalmente se ejecuta la función callback que hace posible la visualización de la pantalla que notifica al usuario que se le está llamando y que le ofrece la posibilidad de coger o rechazar la llamada.



//Un usuario está llamando a este cliente, recibiendo por parámetro el string de la habitación

socket.on('called', function(serverRoom, serverCallerId, callerUsername) {

isInitiator = false;

room = serverRoom;

callerId = serverCallerId;

//Executing callback function from chat component.

onToggleReceivedCallScreenCallback(callerUsername);

});

Figura - Fichero public/js/libs/main.js

Tras presentarle la pantalla de llamada entrante al usuario, pueden ocurrir tres cosas: el usuario que llamó cancela la llamada, el llamado descuelga o la rechaza.

Si el usuario llamante se arrepiente y cancela la llamada, se envía un mensaje “***cancelcall***” al servidor junto con el nombre del usuario al que se llamó.

/\*\*

\* Función que envía un mensaje al servidor de cancelación de llamada

\*/

function cancelCall() {

socket.emit('cancelcall', calleeUsername);

}

Figura - Fichero public/js/libs/main.js

Una vez el servidor recibe el mensaje, si encuentra al usuario en cuestión, le notifica de que la llamada se ha cancelado.



/\*\*

\* When the user stop calling someone

\*/

socket.on('cancelcall', function(calleeUsername) {

var user = findUserByName(calleeUsername);

//If user is disconnected, nothing to notify

if (!user) {

return;

}

user.socket.emit('canceledcall');

});

Figura - Fichero bin/www

Cuando el usuario recibe el mensaje se inhabilita la pantalla de llamada entrante.

//Una vez el otro usuario ha rechazado la llamada

socket.on('canceledcall', function(room) {

onToggleReceivedCallScreenCallback();

});

Figura - Fichero public/js/libs/main.js

Si rechaza la llamada, la función ***rejectCall*** es ejecutada.

/\*\*

\* Función que envía un mensaje al servidor de rechazo de llamada

\*/

function rejectCall() {

socket.emit('rejectcall', callerId);

}

Figura - Fichero public/js/libs/main.js

Mediante la cual se envía un mensaje “***rejectcall***” al servidor, que buscará al usuario y en caso de encontrarse en línea le notificará a través de un mensaje “***rejectedcall***”.



/\*\*

\* When the user reject when someone is calling

\*/

socket.on('rejectcall', function(callerId) {

var user = findUserById(callerId);

//If user is disconnected, nothing to notify

if (!user) {

return;

}

user.socket.emit('rejectedcall');

});

Figura - Fichero bin/www

Cuando el usuario llamante recibe el mensaje de vuelta de que la llamada ha sido rechazada, se inhabilita la pantalla de llamada en curso (la cual se explica más en detalle junto con todo lo relacionado de ***Angular*** en la sección [Interactividad con Angular 4](#_Interactividad_con_Angular)).



//Una vez el otro usuario ha rechazado la llamada

socket.on('rejectedcall', function(room) {

onToggleCallScreenCallback();

});

Figura - Fichero public/js/libs/main.js

Por otro lado, en el caso de que coja la llamada se le pedirán los datos de la cámara y del micrófono.



//Una vez nos llaman podemos pulsar el botón de coger la llamada

function pickUp() {

getUserMedia(constraints, handleUserMedia, handleUserMediaError);

}

Figura - Fichero public/js/libs/main.js

De manera que, como ya se ha mostrado anteriormente se realiza mediante la función ***getUserMedia***, que recibe la función callback que se ejecuta en caso de éxito ***handleUserMedia*** y la que se encarga de gestionar el error o cancelación ***handleUserMediaError***.

Se hizo mención de que en función de si inició la llamada o no haría una cosa u otra, lo cual se decide en el caso del usuario llamado en el listener “***called***” del socket visto anteriormente, donde la variable ***isInitiator*** se establece como falsa.

Esto determina que para este usuario se emitirá al servidor un mensaje “***pickup***” en la función que se ejecuta en caso de éxito.



if (isInitiator) {

//Once we've got the user media, we can call the other user.

socket.emit('call', calleeUsername, username);

} else {

socket.emit('pickup', room, callerId);

}

Figura – Fragmento de función *handleUserMedia* del fichero public/js/libs/main.js

El servidor recibe el mensaje y busca un usuario por la id recibida en el mismo. En caso de no encontrarse conectado se emitirá un mensaje “***userdisconnected***" al usuario que llamado.

De lo contrario se le mete en la habitación junto con el usuario llamante y envía un mensaje “***ready***” a la habitación que recibirán todos los participantes de esta.



/\*\*

\* Una vez el usuario ha sido llamado y lo ha cogido se une a la habitación en cuestión

\*/

socket.on('pickup', function (room, callerId) {

var user = findUserById(callerId);

//If user is disconnected, nothing to pick up

if (!user) {

socket.emit('userdisconnected', callerId, 'The user you\'re trying to call is disconnected');

return;

}

//Joining the room where the calling user is

socket.join(room);

//Notifying all participants in the room that the communication is ready to be established

io.sockets.in(room).emit('ready');

});

Figura - Fichero bin/www

Cuando el servidor les indica a los usuarios que la comunicación está lista para realizarse mediante el mensaje mencionado, se establece el valor de la variable booleana ***isChannelReady*** a verdadero y se ejecuta la función ***maybeStart***, que finalmente establece la comunicación mediante objetos de tipo PeerConnection (ver sección [Comunicación WebRTC](#_Comunicación_WebRTC)).



// Cuando el servidor es notificado de que el usuario llamado ha cogido la llamada

socket.on('ready', function(room) {

// Establecemos la variable isChannelReady como verdadera porque ya está listo para la comunicación

isChannelReady = true;

maybeStart();

});

Figura - Fichero public/js/libs/main.js

## Interactividad con Angular 4

## Programación funcional

## Gestión de base de datos con Mongoose

## Manejo de seguridad con BCrypt JS

## Autenticación mediante tokens con JWT.io

## Resultado estético

# ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN

## Definición y alcance del sistema

En este apartado se refleja la definición del alcance del sistema, es decir, se plantea el problema y los objetivos a alcanzar en el desarrollo de este proyecto.

El problema planteado es el siguiente. Se desea desarrollar una aplicación que consista en la comunicación de los usuarios mediante la videoconferencia, la funcionalidad principal es la siguiente:

* Establecer comunicación entre usuarios mediante videoconferencias
* Establecer comunicación entre usuarios mediante llamadas de audio
* Establecer comunicación entre usuarios mediante mensajes instantáneos de texto
* Altas y bajas de usuarios
* Proporcionar una lista de contactos del usuario que ha iniciado sesión con los que comunicarse.

Los objetivos a destacar son:

* Conocer las tecnologías citadas en el siguiente listado.
* Realizar un proyecto web multiplataforma desde cero realizando una combinación de tecnologías poco habitual e intentar sacar el máximo rendimiento y partido de ello.

## Definición de interfaces de usuario

(Teoría)

## Especificación de principios generales de la interfaz

(Mockups + resultado final)

# DISEÑO DE LA ARQUITECTURA DE LA APLICACIÓN

En este apartado se explica la arquitectura de la comunicación entre cliente y servidor, así como la comunicacion entre usuarios peer-to-peer.

(diagramas)

# ESPECIFICACIÓN TÉCNICA DEL PLAN DE PRUEBAS

En esta actividad se desea realizar un análisis de las pruebas a las que se va a someter el software una vez esté finalizado el periodo de desarrollo del mismo. Puesto a que son varias las partes en las que se divide el proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Id** | **Descripción** | **Resultado obtenido** |
| **1** | Un usuario está llamando a otro. |  |
| **1.1** | Se muestra la pantalla de llamada con sus correspondientes botones |  |
| **1.2** | Se solicitan los permisos para la obtención de datos a través del micrófono y la videocámara. |  |
| **1.3** | Si el usuario acepta los permisos se procede a mostrar por pantalla el vídeo capturado en directo. |  |
| **1.4** | Una vez obtenidos los datos de vídeo y audio y mostrados por pantalla, se procede a llamar al usuario en cuestión. |  |
| **2 - A** | El usuario a llamar recibe la llamada. |  |
| **2.1** | Al descolgar se notifica sobre ello al otro usuario que llamó, después de haber aceptado los permisos para la obtención de la cámara. |  |
| **2.1.1** | El usuario que llamó recibe el mensaje y está listo para la videoconferencia. |  |
| **2.2** | Al descolgar, se solicitan los permisos de la cámara y micrófono |  |
| **2.3** | Al aceptar los permisos habiendo recibido una llamada se establece el vídeo y el audio locales correctamente. |  |
| **2.4** | Una vez se han aceptado los permisos y tenemos video y audio locales funcionando, se envía un mensaje al servidor y este responde a los dos usuarios con un estado de “listo”. |  |
| **2.5** | Una vez el canal de comunicación socket está listo se procede a crear la conexión p2p (peer to peer) en la que se incluye el flujo de datos de la cámara y micrófono y el usuario que llamó crea una oferta. |  |
| **2.6** | Una vez se crea la oferta, el servidor recibe el mensaje con los datos para reenviársela al otro usuario. |  |
| **2.7** | El otro usuario recibe la oferta con los datos deseados y crea una respuesta correctamente. |  |
| **2.8** | Una vez se crea la respuesta, el servidor recibe el mensaje con los datos para reenviársela al otro usuario. |  |
| **2.8** | Una vez establecida la comunicación peer to peer, los usuarios ven su propio video y ven y escuchan el vídeo del otro usuario. |  |
| **2 - B** | El usuario está desconectado. Se muestra un mensaje al que llamó y se para la llamada. |  |
| **3** | Habiendo una llamada en curso el usuario cuelga y se cierra el flujo de datos relativo a la cámara y el micrófono. |  |
| **3.1** | Habiendo una llamada en curso el usuario cuelga desaparece la pantalla de llamada. |  |
| **4** | Habiendo una llamada en curso un usuario cuelga y para el otro participante de la llamada desaparece la pantalla de llamada. |  |
| **4.1** | Habiendo una llamada en curso un usuario cuelga y el flujo de datos relativo a la cámara y el micrófono del otro participante finaliza. |  |
| **5** | En una llamada en curso se presiona el botón de silenciar micrófono y el flujo de datos se corta. El otro participante deja de escucharle. |  |
| **6** | En una llamada en curso se presiona el botón de pausar vídeo y el flujo de datos se corta. El otro participante deja de verle. |  |
| **7** | Tras realizar una llamada el usuario vuelve a llamar al mismo usuario y no se comparte el flujo de datos hasta que se acepta la llamada. |  |
| **8** | Si un usuario llama a otro y este rechaza la llamada, la pantalla de llamada desaparece |  |
| **8.1** | Si un usuario es llamado por otro y rechaza la llamada, la pantalla de llamada recibida desaparece. |  |
| **9** | Si un usuario es llamado por otro y el que llamaba cancela la llamada, la pantalla de llamada recibida desaparece. |  |
| **9.1** | Si un usuario llama a otro y el que llamaba cancela la llamada, la pantalla de llamada desaparece. |  |
| **10** | Cuando se muestra la pantalla de llamada al llamar a otro usuario, no se muestra el vídeo de la llamada anterior. |  |
| **11** | Cuando el otro participante de la llamada cierre la aplicación, la llamada finalizará |  |
| **12** | Cuando se coja una llamada desaparece el panel de llamada recibida y aparece el de llamada en curso. |  |
| **13** | Al haber eliminado el mensaje por habitación, se establece correctamente la llamada mediante la comunicación por el método emit. (se comunican mediante el sendmessage y a parte mediante el on call emit etc del socket) |  |
| **14** | Al haber silenciado el micrófono en la llamada anterior no se mantiene en la siguiente. |  |
| **15** | Al haber pausado la cámara en la llamada anterior no se mantiene en la siguiente. |  |
| **16** | En una llamada en curso, cuelga el usuario que llamó y la llamada finaliza para ambos. |  |
| **17** | En una llamada en curso, cuelga el usuario que ha sido llamado y la llamada finaliza para ambos. |  |

# WEBGRAFÍA