

Proyecto de la segunda evaluación de Desarrollo Web en Entorno Servidor: Aplicación de mensajería

Introducción

El proyecto consiste en realizar una aplicación web que permita a los usuarios intercambiar mensajes. Es similar a los sistemas de mensajería interna habituales en empresas o un sistema de correo web.

Opcionalmente, se podrá desarrollar una aplicación con un enfoque más parecido a Telegram o WhatsApp.

La aplicación se desarrollará usando Symfony, Doctrine y TWIG (salvo que se use AJAX). Además, tiene que usar el sistema de usuarios de Symfony.

Funcionalidad básica

- Acceso: Los usuarios acceden a la aplicación con nombre de usuario y contraseña que se almacenan en una base de datos.
- Envío: Los usuarios de la aplicación pueden enviar mensajes a otros usuarios (el destinatario se elige por nombre).
- Bandeja de entrada: Los usuarios podrán ver una lista o tabla con los mensajes que les han enviado, diferenciando entre leídos y no. En la bandeja de entrada no se leen los mensajes completos, solo está el asunto o el principio del mensaje.
- Mensajes: También podrán consultar cada mensaje individualmente. Aquí sí se lee el contenido completo y además hay la oportunidad de responder.

Ampliaciones

Cada alumno/grupo escogerá de entre las siguientes qué ampliaciones incorporar a su aplicación. Cada ampliación puede obtener una calificación máxima de un punto.

A1. Autoregistro

- Proceso realista para que los usuarios se registren en la página web.

A2. Recuperación de clave

- Proceso realista para que los usuarios puedan recuperar su clave de acceso o generar una nueva.

A3. Mensajes a varios destinatarios

- Permitir introducir más de un destinatario en el formulario de envío de mensajes.

A4. Clave de usuario encriptada

- Almacenar las claves de acceso de los usuarios encriptadas en la base de datos.

A5. Avatar de usuario

- Los usuarios podrán subir una imagen para utilizarla como avatar.
- Tiene que tener alguna consecuencia en la aplicación. Por ejemplo, que el avatar aparezca en los mensajes que envía un usuario, o que se pueda ver al acceder a su perfil.

A6. Perfil de usuarios

- Los usuarios podrán introducir una serie de datos sobre ellos mismos, como edad, ciudad de residencia, aficiones o su avatar.
- Otros usuarios tienen que poder acceder a esta información.

A7. Amistad

- Dos usuarios podrán establecer entre sí una relación de amistad.
- Un de ellos inicia el proceso enviando una solicitud, que el otro tiene que aceptar o rechazar.
- Tiene que tener alguna consecuencia en la aplicación. Por ejemplo, que solo se pueda escribir a los amigos o que el perfil de un usuario solo sea visible para sus amigos.

A8. Grupos

- Opción 1: Desarrollar un sistema de grupos similar al de Telegram o WhatsApp.
- Opción 2: Permitir la creación de grupos que sean colecciones de nombres de usuarios. Al enviar un mensaje a uno de esos grupos, se envía a cada uno de los usuarios.

A9. Zona de administración

- Desarrollar una zona de administración solo visible para algunos usuarios (según su rol).
- En esta zona hay que implementar tareas propias de un administrador. Por ejemplo, bloquear o desbloquear usuarios.

A10. Ficheros adjuntos

- Permitir adjuntar ficheros a un mensaje.

A11. Imágenes

- Permitir insertar imágenes como parte de un mensaje. Las imágenes tienen que verse directamente al visualizar el mensaje.

A12. AJAX

- Realizar la aplicación web como aplicación de una sola página.

A13. Presentación

- Presentación pública de la aplicación en el aula.
- Incluye descripción del proceso de desarrollo y demo.
- La nota es proporcional al número de apartados realizados.

Entrega

- Script para crear la base de datos. Debe contener datos de ejemplo.
- Código completo de la aplicación.
- Un documento PDF de máximo 30 páginas con:
 - Especificación de requisitos. Debe incluir una tabla en la que se indiquen qué ampliaciones se han realizado.
 - Esquema E/R.
 - Modelo lógico de la base de datos.
 - Diagrama de la base de datos obtenido con SQL Developer.
 - Mapa de pantallas.
 - Tabla resumen de los controladores que forman parte de la aplicación.
 - Para las aplicaciones con AJAX, tabla resumen de las funciones que se comunican con el servidor.
 - Manual de usuario, incluyendo una descripción de los datos cargados en la base de datos (usuarios, contraseñas, grupos...)
 - Para cada ampliación, se incluirá el apartado correspondiente en la documentación.
 - El trabajo se entrega a través del aula virtual.
 - Se puede hacer por parejas. Cada miembro tendrá que subir el trabajo por separado. Además de la entrega en el aula virtual, hay que presentar el trabajo al profesor en el aula. Se informará de fecha y hora de esta presentación a través del aula virtual.
 - No se corregirán los trabajos subidos al aula virtual que no hayan sido presentados en el aula.
 - El trabajo tiene que estar subido al aula virtual antes de la presentación al profesor.
 - Para las prácticas realizadas por parejas la calificación se obtendrá multiplicando por 0.8 la nota del trabajo.
 - **IMPORTANTE:** Recuerda borrar los datos de tu cuenta de correo.irlos.

Calificación

Funcionalidad básica (4 puntos)

- Documentación en PDF y datos de ejemplo (excluyendo las partes solo relevantes para las ampliaciones): 30%
- Documentación y calidad del código: 10%
- Control de errores: 20%
- Funcionalidad: 40%

Ampliaciones (1 punto cada una)

- Documentación en PDF y datos de ejemplo: 20%
- Documentación y calidad del código: 10%
- Control de errores: 20%
- Funcionalidad: 50%

Tabla de ampliaciones realizadas

AMPLIACIÓN	REALIZADA (S/N)
A1	
A2	
A3	
A4	
A5	
A6	
A7	
A8	
A9	
A10	
A11	
A12	
A13	