|  |
| --- |
| **Manual de uso y referencia**  **EcoCarga** |
|  |
|  |
| Cliente : Ministerio de Energía |
| 15-05-2019 |

Mauricio Zúñiga G.

+56 9 94204180

mzuniga@gmail.com

Contenido

[1. Introducción 3](#_Toc8831050)

[2. Arquitectura Sistema 4](#_Toc8831051)

[3. Aplicación Móvil 5](#_Toc8831052)

[3.2 Android 15](#_Toc8831053)

[3.3 iOS 18](#_Toc8831054)

[4. Servidor 20](#_Toc8831055)

[4.1 Administrador 20](#_Toc8831056)

[4.2 Arquitectura Back-End de la aplicación (API) 29](#_Toc8831057)

[4.3 Arquitectura modulo administración 29](#_Toc8831058)

[4.4 Instalación 29](#_Toc8831059)

[5. Lineamientos de diseño 30](#_Toc8831060)

[5.2 tema 2 30](#_Toc8831061)

# Introducción

Dentro del contexto de electro movilidad el Ministerio de Energía encargó al Instituto de Sistema Complejos de Ingeniería (ISCI), la labor del diseño y desarrollo de una aplicación móvil que lograra disponibilizar e informar a los usuarios de automóviles eléctricos información de las electrolineras dentro de Chile. El desarrollo consistió en la construcción de una aplicación móvil que muestra en un mapa la posición de cada electrolinera junto con variada información asociada, y un sistema de back-end que provee un administrador para que personal del ministerio pueda actualizar dicha información y esta sea transmitida a la aplicación en los teléfonos de los usuarios.

El periodo durante se realizó el desarrollo correspondió a los meses de septiembre 2018 a noviembre 2018, donde adicionalmente se realizaron trabajos de mantención posterior a ese periodo durante noviembre y diciembre 2018.

Este manual es un documento donde se pretende describir en mayor detalle la arquitectura de todo el sistema, tanto su parte móvil como el back-end con el objetivo de que el Ministerio de Energía pueda, utilizando este documento, capacitarse para dar soporte a este sistema de tal forma de cerrar el ciclo de la transferencia tecnológica.

# Arquitectura Sistema

Para que este tipo de aplicación móvil pueda operar es necesario construir un sistema o plataforma compuesto por dos módulos, por una parte, la aplicación móvil a la cual accede directo el usuario final y por otra una plataforma web que permita administrar los contenidos entregados por la aplicación móvil. Cada vez que la aplicación móvil es encendida se comunica con este sistema web bajando toda la información actualizada de las electrolineras, modelos de autos y tipos de conectores.

El sistema web contiene una base de datos con todos estos datos y pueden ser actualizados a través de una interfaz de administración, cualquier modificación hecha a través de esta interfaz es puesta a disposición de todos los usuarios en tiempo real.

En la Ilustración 1 se puede observar un esquema global del sistema a la fecha, en el centro se observa el servidor web, que está instalado en los servicios AWS de Amazon, este servidor contiene una base de datos con la información del sistema y provee de una interfaz web (en la figura se llama administrador web) que permite modificar cualquiera de estos datos en forma manual. A la fecha esta información es entregada en forma manual por la SEC (para los datos de electrolineras) y por el Ministerio de Energía para los datos de modelos de autos y tipos de conectores. Por otro lado, se aprecian las aplicaciones móviles (iOS y Android), que se comunican con el servidor para poder actualizar la información.

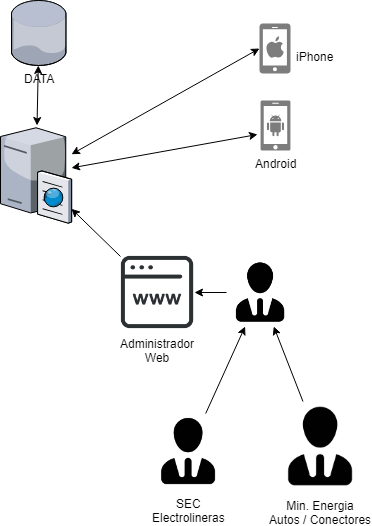


Ilustración : Diagrama de principales actores y modulos

# Aplicación Móvil

La aplicación móvil fue diseñada para que los usuarios puedan informarse principalmente de la posición de las electrolineras, pero durante el desarrollo se detectó que para realizar esto con mayor eficacia era necesario tener la información del modelo de auto del usuario, de tal manera de especificar a través de la aplicación las electrolineras que, si le son útiles, junto con esto también se integraron datos específicos de las electrolineras rescatados de sitios web asociados al tema.

Toda esta información finalmente es entregada a través de la aplicación móvil la cual fue desarrollada para dos sistemas operativos, Android y iOS, elegidos por concentrar prácticamente todo el mercado de *smartphones*. La aplicación es idéntica en ambos sistemas operativos, pero por detrás sus desarrollos difieren en lenguaje y estructura, es por esto que cuando presentamos la interfaz de la aplicación no hacemos distinción, pero si al describir el desarrollo del software.

3.1 La aplicación

En esta sección se realizará una descripción de la interfaz de la aplicación detallando cada funcionalidad para el usuario, para hacer presentaremos cada una de las vistas que contiene la aplicación usando el flujo ideal de uso.

3.1.1 Inicio de aplicación (Logo)

Toda aplicación utiliza un acceso representado por un logo, esta aplicación se presenta con un logo que hace referencia a una electrolinera de color verde, tal como muestra la Ilustración 2.

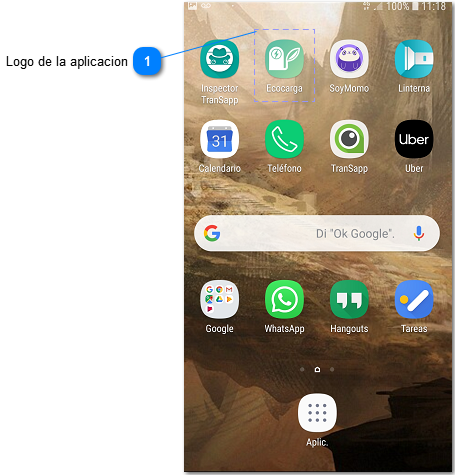


Ilustración : Logo y acceso a la aplicación.

3.1.2 Inicio aplicación (Splash Screen)

Al comenzar, la aplicación muestra una imagen mientras se cargan los datos, por una parte, es en esta parte del flujo donde se llevan a memoria los datos guardados en el teléfono y además es en esta etapa donde la aplicación se comunica con el servidor central para actualizar la última versión de los datos de electrolineras, automóviles y tipos de cargadores. La Ilustración 3 muestra como se ve esta vista en el teléfono.



Ilustración : Splash Screen, o vista de carga al iniciar la aplicación.

3.1.3 Selección de modelo de auto

Una vez cargada la información necesaria durante la *Splash Screen* y siendo la primera vez que el usuario abre la aplicación se dará paso a la vista de selección del modelo de automóvil del usuario, esto con el objetivo de poder identificar las electrolineras compatibles y también para estimar el tiempo de carga en cada una de ellas. En caso de no ser la primera vez que se abre la aplicación se salta esta sección, pero puede ser siempre modificada desde el menú de la aplicación, menú que se detallara más adelante.



Ilustración : Vista de selección de modelo de auto

3.1.4 Menú

La aplicación también provee un menú clásico, a través de un botón hamburguesa, en la Ilustración 5 se puede observar en la esquina superior izquierda (1), al presionarlo se despliega el menú de izquierda a derecha, en la Ilustración 5 la imagen de la derecha, la cual presenta a la fecha dos opciones, la primera corresponde a la vista para seleccionar el modelo de automóvil, esto siempre está disponible para los casos cuando el usuario cambie su vehículo o tenga más de uno, por otro lado, también en este menú se presenta un acceso a los Términos y Condiciones de la aplicación.

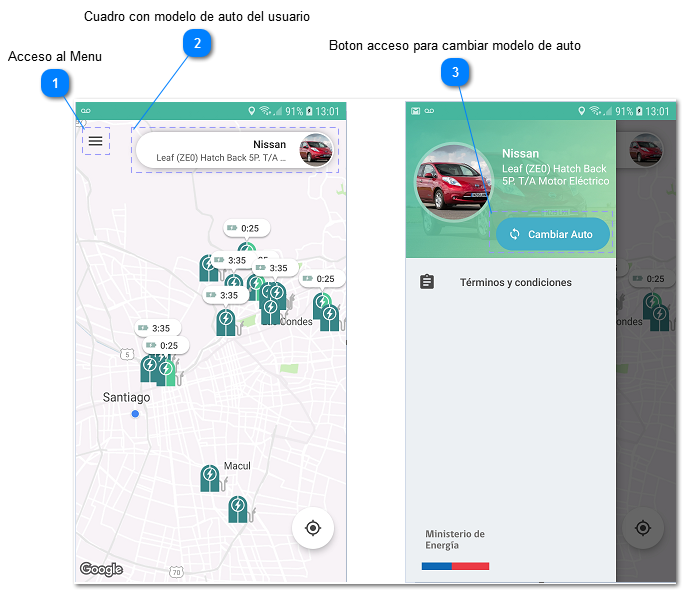


Ilustración : Vista inicial de la aplicación (Izquierda) se aprecia el acceso al menú, vista del menú (derecha) donde se aprecia el acceso para ir a la vista de cambio de modelo de auto.

3.1.5 Mapa

La vista principal de la aplicación corresponde al mapa (Ilustración 6) centrado en la ubicación del usuario y que contiene un icono en la posición de cada electrolinera (2), cada icono además muestra: el tiempo estimado de carga con el vehículo del usuario, en caso de no ser compatible no hay un tiempo asociado (4), el icono de divide en dos partes indicando con el color si es de tipo AC o DC, de esta manera cuando se ven dos tipos de colores verdes indica que tiene ambos tipos de corriente.

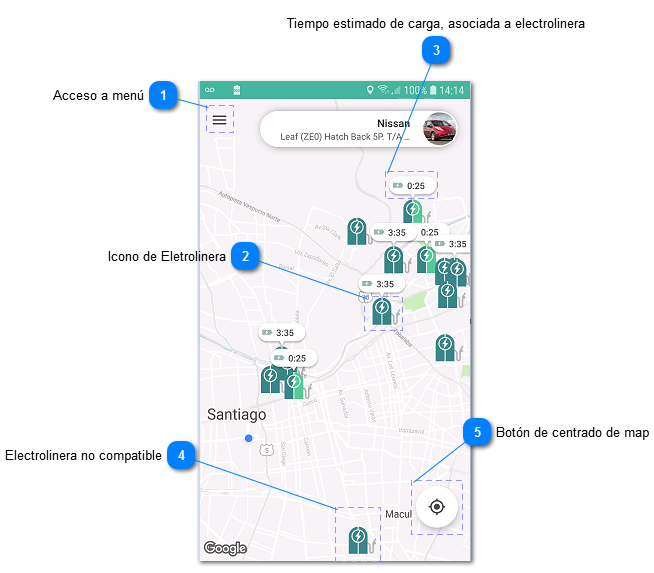


Ilustración : Vista de Mapa

La vista de mapa permite al usuario desplazarse arrastrando el dedo en la pantalla, también permite realizar acercamiento y alejamiento del mapa con el objetivo de poder buscar electrolineras muy lejanas a la posición actual del usuario. Como se ve en la Ilustración 6 se provee además de un botón de centrado (5) de tal forma de siempre poder volver a la posición actual del usuario.

Es importante mencionar la metodología del cálculo del tiempo de carga, para esto debemos realizar las siguientes definiciones:

***Capacidad [kWh] de la batería***: es el estanque del vehículo. Es decir, cuanta energía se puede almacenar.

***Capacidad [kW] inversor interno AC***: es la potencia máxima a la que puede ser cargada la batería.

Además, se realizan los siguientes supuestos:

1. Al momento de la carga siempre se llega con algo en la batería (nunca es cero) y se asume que es el 20 % porque los VE te pide recargar en ese %.
2. La T° en la batería permanece en el rango que permite la carga sin limitaciones, este supuesto tiene más validez en la carga en DC y con potencias mayores a 40 kW.
3. Para el ejemplo asumiremos la potencia del cargador AC igual a 11 kW.

La metodología se describe a continuación, utilizando un ejemplo:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Marca | Modelo | Capacidad kW inversor interno AC | Capacidad [kWh] de la batería |
| Renault | Fluence ZE Sedán 4P. T/A Motor Eléctrico | 43 | 22 |
| Hyundai | Ioniq AE Automóvil 4P. T/A Motor Eléctrico | 6,6 | 28 |

Renault

Energía necesaria: 22-22\*0.2 = 17,6 kWh (supuesto carga al 20%)

Tiempo de Carga :: 17,6 / 11 🡺 1 hora 41 minutos

Hyundai

Energía necesaria: 28-28\*0.2 = 22,4 kWh (supuesto carga al 20%)

Tiempo de Carga :: 22,4 / 6,6 🡺 3 hora 24 minutos

3.1.6 Electrolineras

Una vez que el usuario ve las electrolineras en el mapa, puede pedir más información de cada una de ellas, al tocarlas en la pantalla se desplegará una vista con información específica de la electrolinera seleccionada, en la Ilustración 7 se aprecia que al hacer clic sobre una electrolinera aparece un recuadro desde abajo (2) con la información del nombre de la electrolinera (5), dirección, si está en funcionamiento (4) y el tiempo estimado de carga con mayor tamaño, este tiempo corresponde al tiempo del conector más rápido (3). Además, en la parte inferior del recuadro aparecen tres ítems en la horizontal correspondientes a detalles en las categorías de información adicional, tipos de conectores e indicaciones (6,7 y 8).

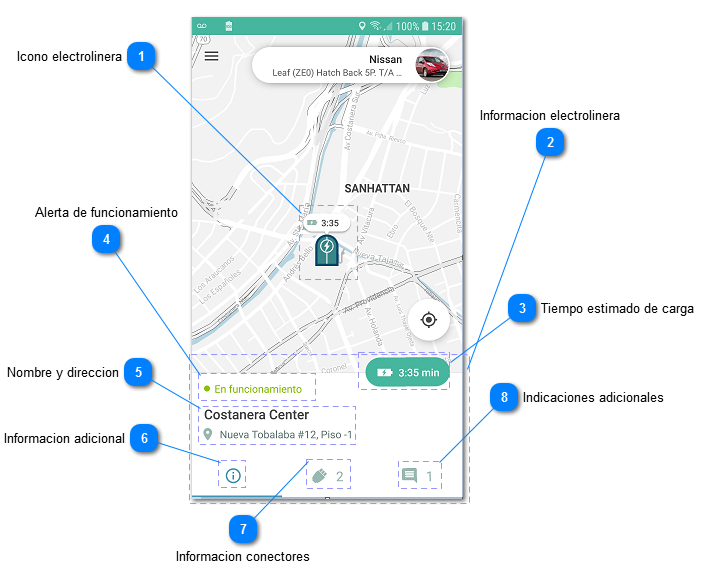


Ilustración : Vista al seleccionar una electrolinera

En la Ilustración 8 la vista al seleccionar el detalle de la electrolinera, aquí se despliega información de tipo de corriente (3), potencia (6), marca (2) y horario (5) en caso que esté disponible.

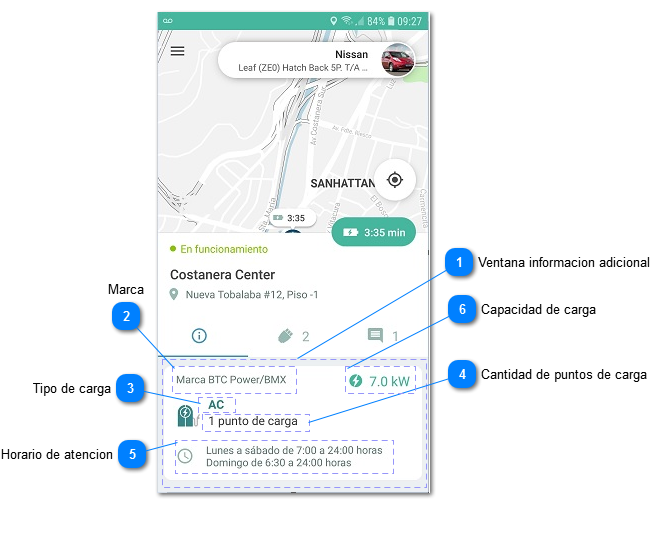


Ilustración : Vista de información adicional de la electrolinera.

En la Ilustración 9 se puede observar la vista para el detalle de los conectores donde se puede rescatar el tipo de conector (4), si tiene cables disponibles (6), si es compatible con el vehículo del usuario (3), si está habilitado (2) y una imagen del diagrama del conector (4).

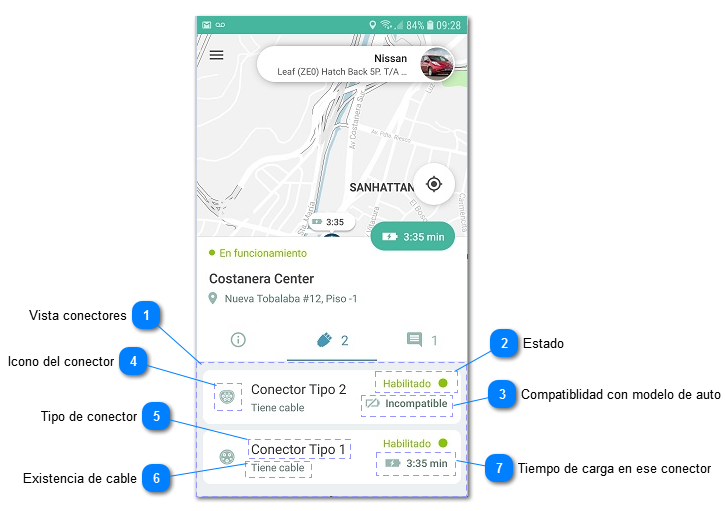


Ilustración : Vista de conectores de la electrolinera

Y finalmente en la Ilustración 10 observamos la vista con indicaciones para llegar a la electrolinera o cualquier otro tipo de consejo, por ejemplo, si para llegar a la electrolinera se debe pagar una entrada.

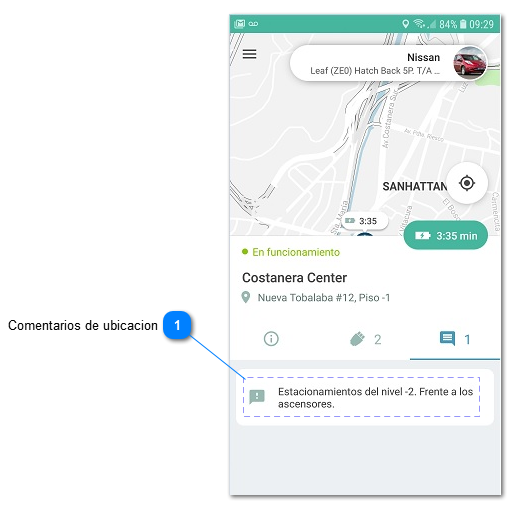


Ilustración : Vista de comentarios de la electrolinera.

3.2 Android

Android es un sistema operativo desarrollado por Google, basado en Linux, y fue diseñado para dispositivos móviles, este sistema es el más usado en el mercado chileno con un nivel de penetración 85.3%, lo que implica que una aplicación móvil debe tener una versión para este sistema operativo.

* + 1. Lenguaje de programación

La versión de la aplicación para dispositivos Android está escrita íntegramente en Kotlin, y fue creada utilizando el IDE oficial de Android, Android Studio. El proyecto está configurado para funcionar con dispositivos Android con un nivel de API superior o igual a 21 (Lollipop), esto representa aproximadamente el 85% de los dispositivos Android.

* + 1. Arquitectura general

La arquitectura del proyecto sigue los lineamientos de todos los proyectos generados utilizando Android Studio, que separa las clases Java/Kotlin de los recursos gráficos de la aplicación, así como de los archivos de configuración de la misma app.

Los archivos Kotlin están organizados en distintos paquetes, cada uno encargado de encapsular la lógica asociada a uno o más componentes. Los paquetes más relevantes corresponden a los siguientes:

1. ***Database***

Contiene todas las clases asociadas a la base de datos de la aplicación. Esta base de datos está construida sobre la librería Room de Android, que permite definir esquemas de base de datos y genera interfaces para acceder a estos sin tener que preocuparse de la implementación de la base de dato en sí.

Este paquete también contiene la clase DatabaseStartTaskHelper, que tiene la lógica para recuperar y actualizar la base de datos de la aplicación cada vez que el servidor tenga disponible nueva información

1. ***Map***

Contiene la clase MapActivity, encargada de manejar toda la lógica asociada a la vista principal de la aplicación, esto incluye la interacción entre los distintos componentes del mapa (marcadores, burbujas de información), el BottomSheet con información del marcador seleccionado, y el despliegue de la información del auto actual seleccionado por el usuario.

Esta clase obtiene desde la base de datos la información de las electrolineras y las despliega en el mapa.

1. ***Navigation***

Este paquete contiene la Actividad con los términos y condiciones, así como la Actividad NavigationActivity, que contiene la lógica para operar el menú lateral de la aplicación.

1. ***Network***

Contiene todas las clases encargadas de definir y operar la API de conexión con el servidor de la aplicación.

1. ***SlidingPanel***

Toda la lógica de Panel deslizante de la aplicación esta encapsulada en este paquete. Esto incluye los distintos Fragment encargados de cada una de las pestañas del slidingPanel.

1. ***Splash***

Contiene la actividad que es el punto de entrada a la aplicación, la clase SplashScreenActivity. Esta actividad se encarga de obtener la información más actualizada desde el servidor, y redirigir el flujo o a la Actividad principal, o a la actividad de selección de auto según corresponda el caso.

La Ilustración 11 muestra el diagrama de Actividades de la aplicación

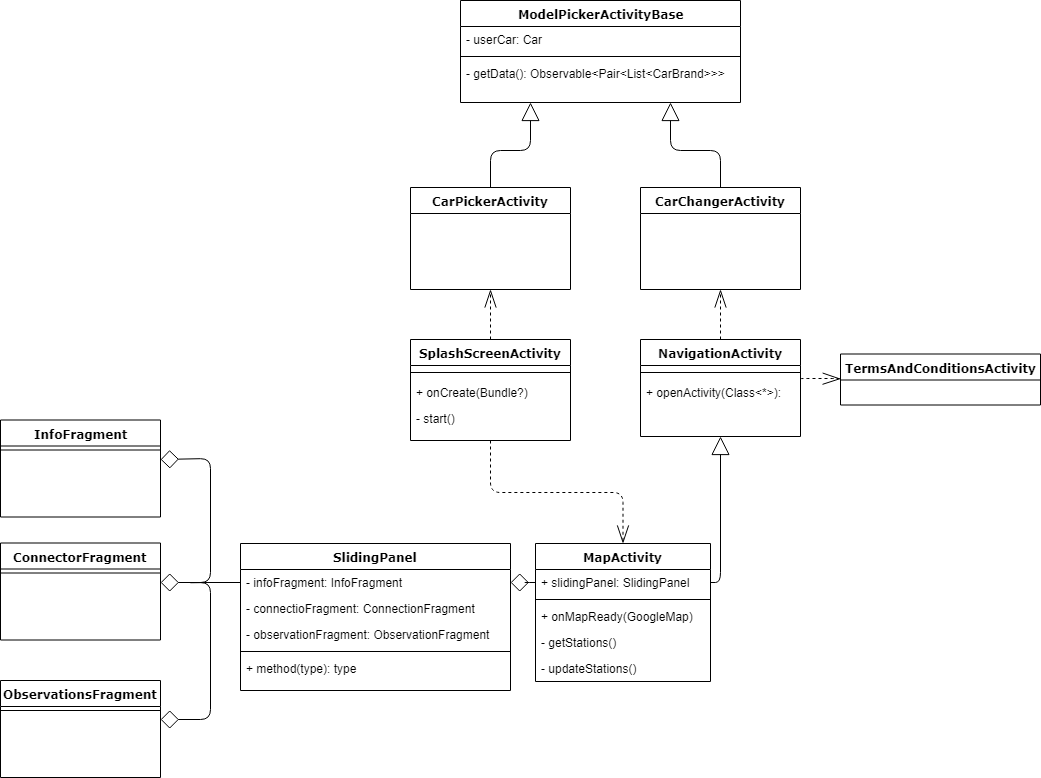


Ilustración : Diagrama de Actividades de la aplicación.

* + 1. Librerías asociadas

Las distintas dependencias utilizadas para compilar la aplicación están definidas en el archivo *build.gradle* del módulo app. Gradle se encarga de descargar y compilar cada una de estas dependencias como parte del proceso de compilación de la aplicación.

Dentro de las librerías utilizadas más importantes están:

* *com.google.android.gms:play-services-maps*: Mapa de Google
* *io.reactivex.rxjava2:rxandroid*: Rx, librería para manejo de eventos
* *com.squareup.retrofit2:retrofit*: Retrofit, librería para la comunicación con el servidor
* *android.arch.persistence.room:runtime*: Room, librería para la base de datos
  + 1. Datos de entrada

La aplicación no contiene dentro del proyecto ningún archivo con los datos necesarios para poblar la base de datos, esto debido a que esta información es descargada en línea desde el servidor de la aplicación.

Para que la carga de los archivos sea correcta, la aplicación espera que la información enviada por el servidor se encuentre con el formato definido en el archivo ChargingStation, del paquete network/model/stations.

* + 1. Instalación y configuración en Play Store

La aplicación fue subida a la PlayStore utilizando el proceso estándar de generación de un APK de producción, sin ninguna configuración adicional.

3.3 iOS

iOS es un sistema operativo desarrollado por Apple, fue diseñado para el iPhone y es el segundo más usado en el mercado con un 15% de penetración, de esta manera sumado con el 85% de Android dominan prácticamente el 100% del mercado de los sistemas operativos para Smartphone. Es importante mencionar que el iPhone es un Smartphone considerado de mayor gamma lo que implica que sus usuarios son en su mayor parte personas con mayor poder adquisitivo, por lo que se toma la decisión de desarrollar EcoCarga también para este sistema entendiendo que en la actualidad los usuarios de autos eléctricos corresponden a este tipo de usuario.

3.3.1 Lenguaje de programación

La versión de la aplicación para dispositivos iOS está escrita íntegramente en Swift 4.0, y fue creada utilizando el IDE oficial de Apple, XCode. El proyecto está configurado para funcionar con dispositivos iOS con un nivel de API superior o igual a 9.0.

3.3.2 Arquitectura general (si es igual a Android copy/paste)

La arquitectura del proyecto sigue los lineamientos de todos los proyectos generados utilizando XCode. Los archivos Swift están organizados en distintos grupos, utilizando la misma separación de tareas que se definió en la arquitectura del proyecto Android.

Las mayores diferencias entre ambas arquitecturas están asociadas a las diferencias entre los distintos S.O, así como a las librerías utilizadas, en particular, las más relevantes se detallan a continuación:

* SlidingPanel renombrado a BottomSheet
* Controlador de la base de datos contiene las definiciones de los modelos de la base de datos (Los modelos en si son iguales entre Android e iOS)
* Paquete de navegación es eliminado, dado que la navegación en iOS se explicita por medio de los *interface builders*

El flujo de los ViewControllers de este proyecto es el análogo al flujo de las Actividades del proyecto Android. Este se puede encontrar dentro del archivo Main.storyboard del proyecto, la Ilustración 12, muestra una imagen de como se ve el flujo de la aplicación utilizando la sección Main.storyboard, para más detalles se recomienda entrar a la sección desde el IDE.

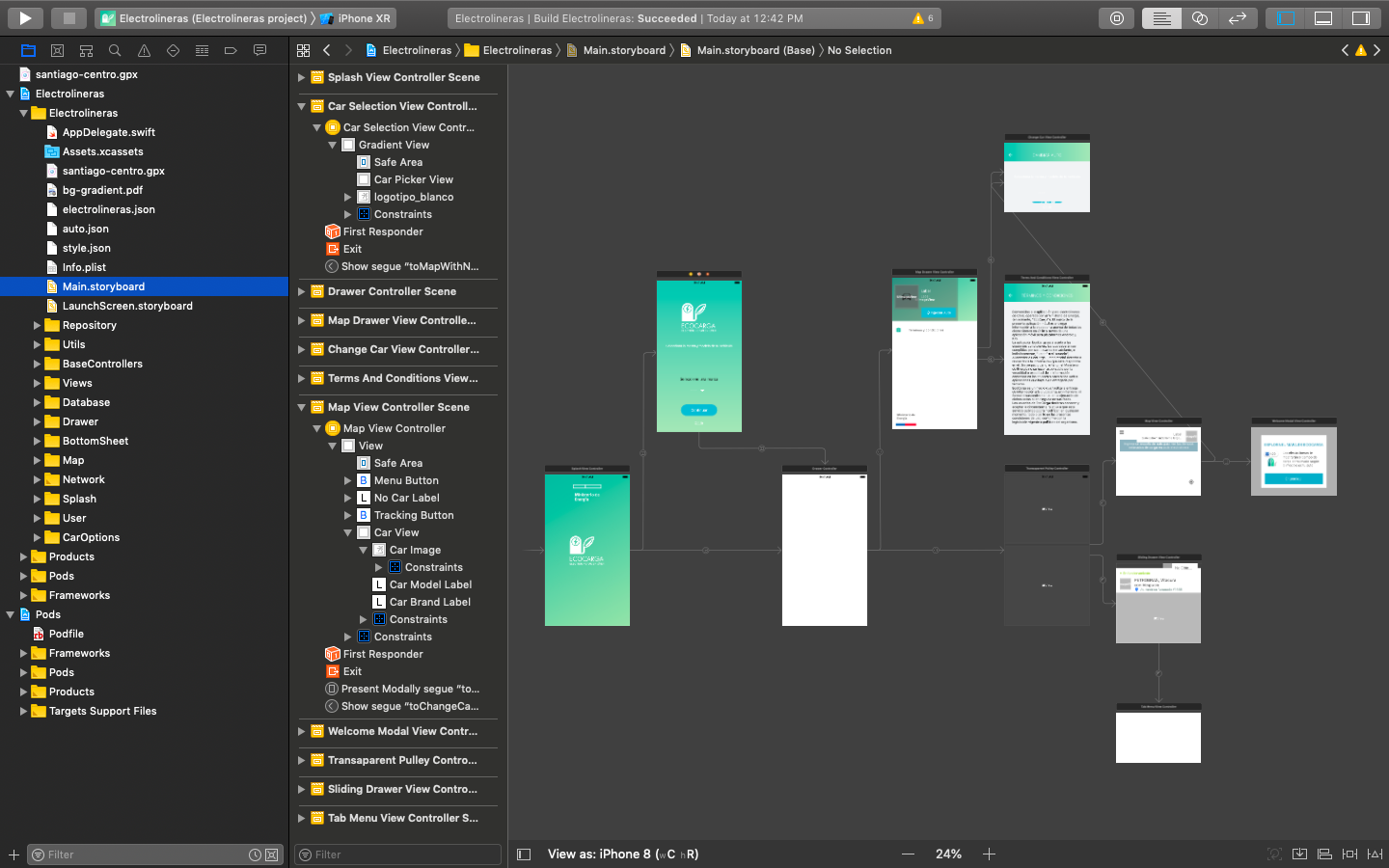


Ilustración : Vista del Main.storyboard, donde se detalla el flujo de la aplicación

3.3.3 Librerías asociadas

Las distintas dependencias utilizadas para compilar la aplicación estan definidas en el archivo Podfile. CocoaPods se encarga de descargar y compilar cada una de estas dependencias como parte del proceso de compilación de la aplicación.

Dentro de las librerías utilizadas más importantes están:

* GoogleMaps: Mapa de Google
* RxSwift: librería para manejo de eventos
* Moya: librería para la comunicación con el servidor
* SQLite.swift: librería para la base de datos

3.3.4 Datos de entrada

La aplicación no contiene dentro del proyecto ningún archivo con los datos necesarios para poblar la base de datos, esto debido a que esta información es descargada en línea desde el servidor de la aplicación, al igual que en el proyecto Android.

El formato esperado por la aplicación de la información que envía el servidor es el mismo formato que se especificó en el proyecto Android.

3.3.6 Instalación y configuración en App Store

La aplicación fue subida a la AppStore utilizando el proceso estándar de generación de un Archive Bundle de producción, sin ninguna configuración adicional. Este proceso debe hacerse desde un Mac con las credenciales del proyecto, como es estándar para proyectos iOS.

# Servidor

Como se indicó en la sección de arquitectura global del sistema, existe un servidor encargado de centralizar y disponibilizar la información de las electrolineras, modelos de autos y tipos de conectores. Este servidor está montado sobre el framework Django (Lenguaje Python) y utiliza como base de datos PostgreSQL, todo sobre plataforma Linux (Ubuntu)

Este servidor a la fecha se compone principalmente de dos módulos, el primero corresponde a un administrador que provee de una interfaz para poder editar, cargar o borrar datos que actualizan la información en la aplicación móvil y el segundo es un web service que disponibiliza la información para que sea utilizada por la aplicación móvil.

Todos los servicios ya mencionados están instalados en una maquina en Amazon AWS…..

4.1 Administrador

4.1.1 La herramienta

Como se mencionó en la introducción de este capítulo esta herramienta tiene por objetivo permitir la actualización de los datos del sistema para un usuario no experto del área de computación.

El administrador puede ser accedido a través del siguiente link:

<https://admin.ecocarga.cl/>

usuario: ecocarga

password: PACELyG4kcFMY8U2

Al entrar, la primera vista que aparece corresponde al menú principal del sistema (Ilustración 11), desde donde se puede dirigir hacia las distintas entidades que componen el modelo. La primera entidad corresponde a los modelos de autos (1), la segunda a las compañías dueñas de las electrolineras (2), la tercera son las electrolineras (3), la cuarta corresponde a todas las marcas de los vehículos (4) y finalmente la quinta entidad corresponde a los tipos de conectores soportados por el sistema (5). Por otra parte, el punto seis (6) señala los botones asociados para la función de agregar un nuevo elemento a la entidad correspondiente. Los botones de modificar llevan a la misma vista que al clickear directamente en los links de las entidades.

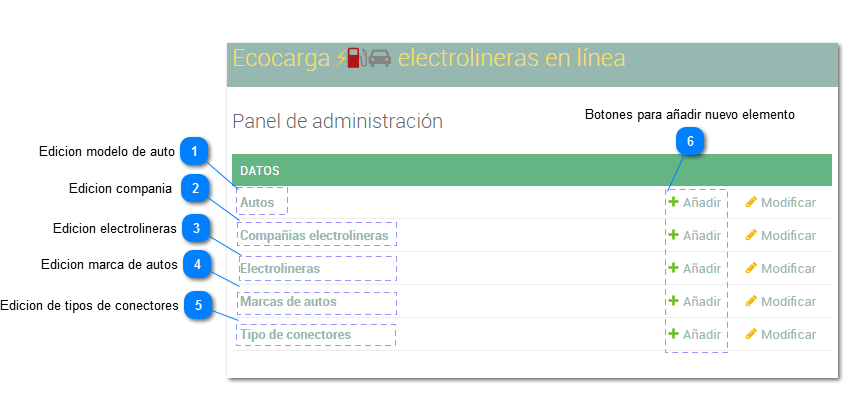


Ilustración : Vista inicial de herramienta de edición.

A continuación, se realizará una descripción de cada una de las vistas mencionadas en el párrafo anterior, detallando ambas posibilidades la de añadir una entidad o modificar una ya existente.

Autos (Añadir)

La primera información descrita corresponde a los detalles de los modelos de autos que podría tener un usuario, la Ilustración 12 muestra cada dato necesario para ingresar un nuevo modelo de automóvil al sistema.

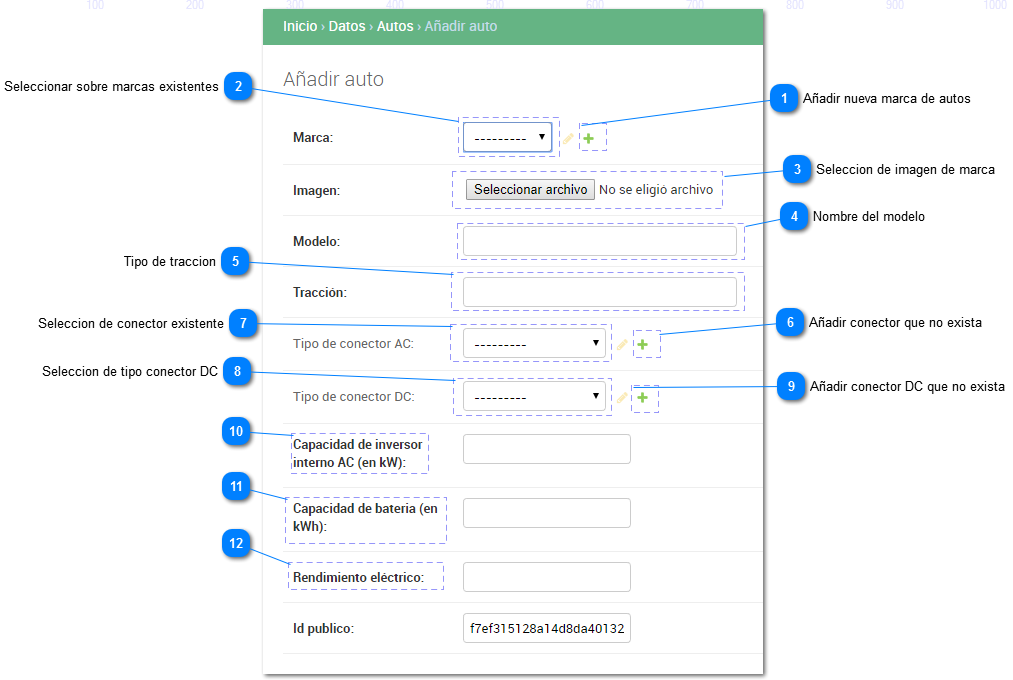


Ilustración : Vista para agregar un nuevo modelo de auto al sistema.

La primera información corresponde a la marca del nuevo modelo, se puede seleccionar una ya existente en el sistema (2) o se puede realizar el proceso de incorporación de una nueva marca al sistema (1), le sigue el ingreso de una imagen para esta marca (3) esta imagen será mostrada en la aplicación móvil tal como se muestra en la Ilustración 4, estas imágenes deben tener un tamaño fijo de 512x512 pixeles,

Autos (Editar)

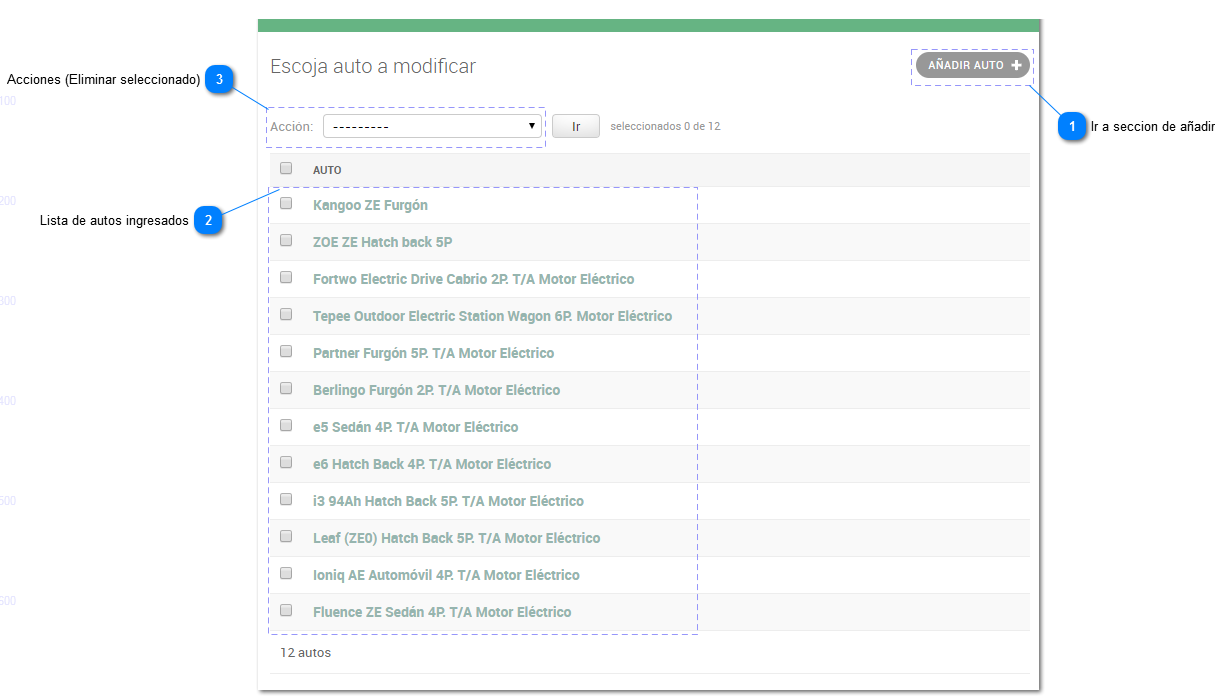


Ilustración : Vista para editar autos ya incorporados al sistema.

En esta sección se muestra una lista con todos los modelos de autos ya ingresados al sistema (2) en donde pueden ser seleccionados para borrarlos (3), o editar sus características usando el mismo formulario de creación ya descrito en la Ilustración 12.

Compañías (Añadir)

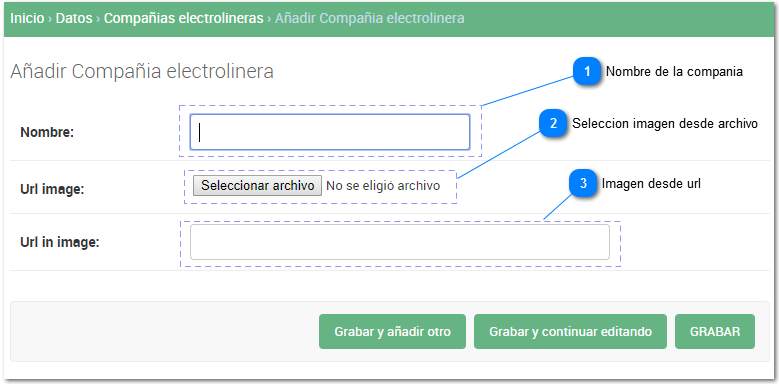


Ilustración : Vista de creación de compañía.

Como muestra la Ilustración 14, la compañía debe tener un nombre para identificarla, se recomienda una nombre corto dado que este aparecerá en la aplicación móvil, por otro lado también debe incluir una imagen o logo de la compañía, esta debe tener dimensiones de 512x512 pixeles. La imagen puede ser subida desde el computador donde se accede al a esta herramienta o también puede ser a través de una url para ser obtenida desde la web.

Compañías (Editar)

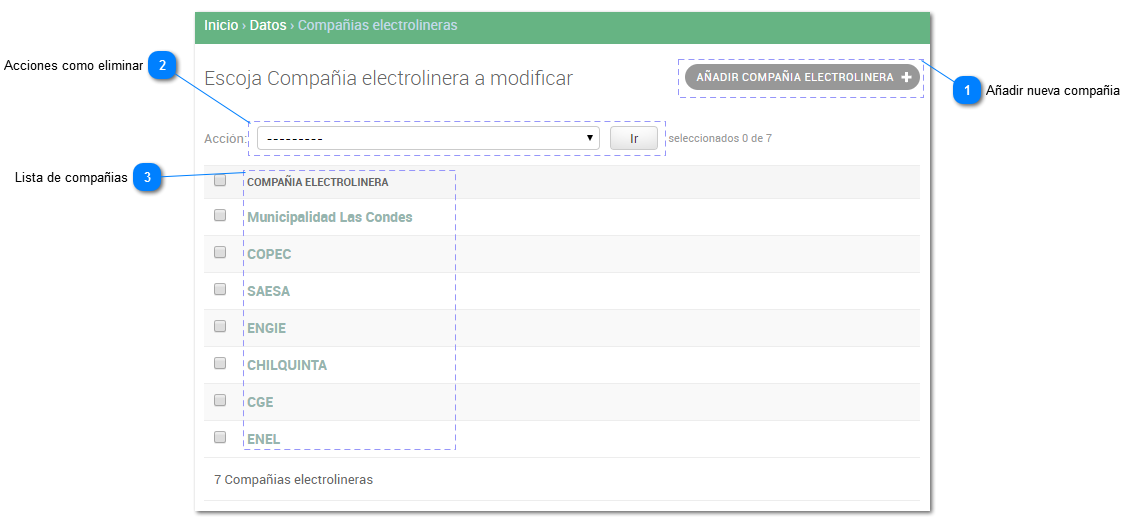


Ilustración : Vista de selección de compañía para edición.

La Ilustración 15 muestra la vista de selección de las compañías ya ingresadas para ser editadas, la vista también proveed de un link directo para añadir una nueva compañía (1), las acciones a la fecha solo proveen la acción de eliminar una compañía seleccionada.

Electrolineras (Añadir)

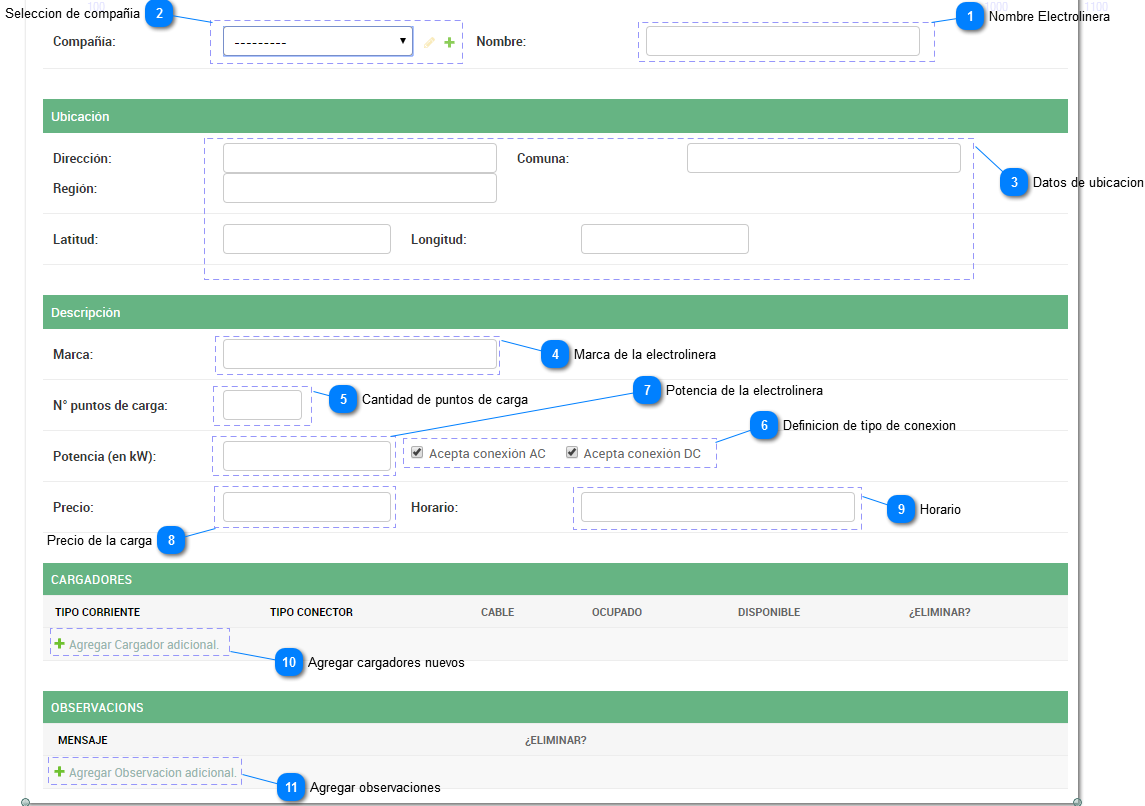


Ilustración : Vista de creación de una electrolinera.

La Ilustración 16 muestra la vista para la creación de una electrolinera, esta vista está dividida cinco secciones: la primera sección corresponde al nombre de la electrolinera y la compañía a la que pertenece, la segunda es para los datos de ubicación de la electrolinera (3) dirección, comuna, región, latitud y longitud en formato grados con decimales, la tercera sección corresponde a los datos técnicos de cada electrolinera marca, cantidad de puntos de carga, potencia, tipo de conexión AC/DC, horario y esta además la opción de agregar el precio pero por el momento no tiene funcionalidad que se traduzca en una información que se despliegue en el teléfono. La cuarta sección corresponde a la información de los conectores que existen en la electrolinera, la Ilustración 17 muestra en detalle un ejemplo de una electrolinera que tiene 3 conectores, cada uno de ellos debe definir su tipo de corriente (1), el tipo de conector (2) en caso que no exista el sitio provee para redireccionar a la sección de creación de conectores (3), si tiene o no cables disponibles en la electrolinera (4), si está o no disponible (6) considerando cualquier razón por la que ese conector no esté disponible, finalmente existe una sección para poder eliminar los conectores (7).

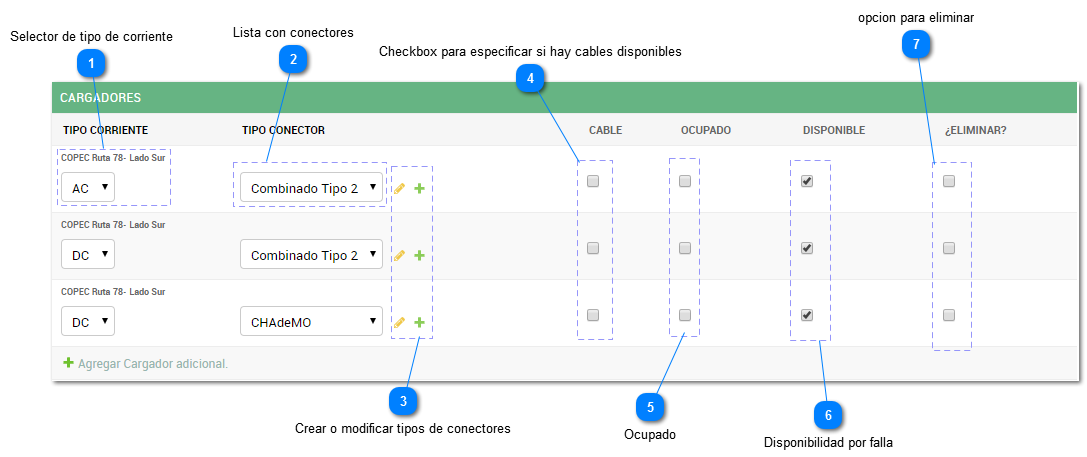


Ilustración : Sección para agregar conectores a la electrolinera.

La quinta sección corresponde al ingreso de observaciones, estas observaciones están pensadas para comentarios para ubicación, por ejemplo, en que piso está ubicada la electrolinera, si es necesario pagar una entrada o estacionamiento…etc.

Electrolineras (Editar)

Para editar una electrolinera ya inscrita, se debe clickear “modificar” en la página principal ( Ilustración 11 ), este link llevará al usuario a la lista de electrolineras del sistema donde podrá seleccionar la que desea editar, la página de edición es la misma que la de creación pero con los valores anteriormente ingresados.

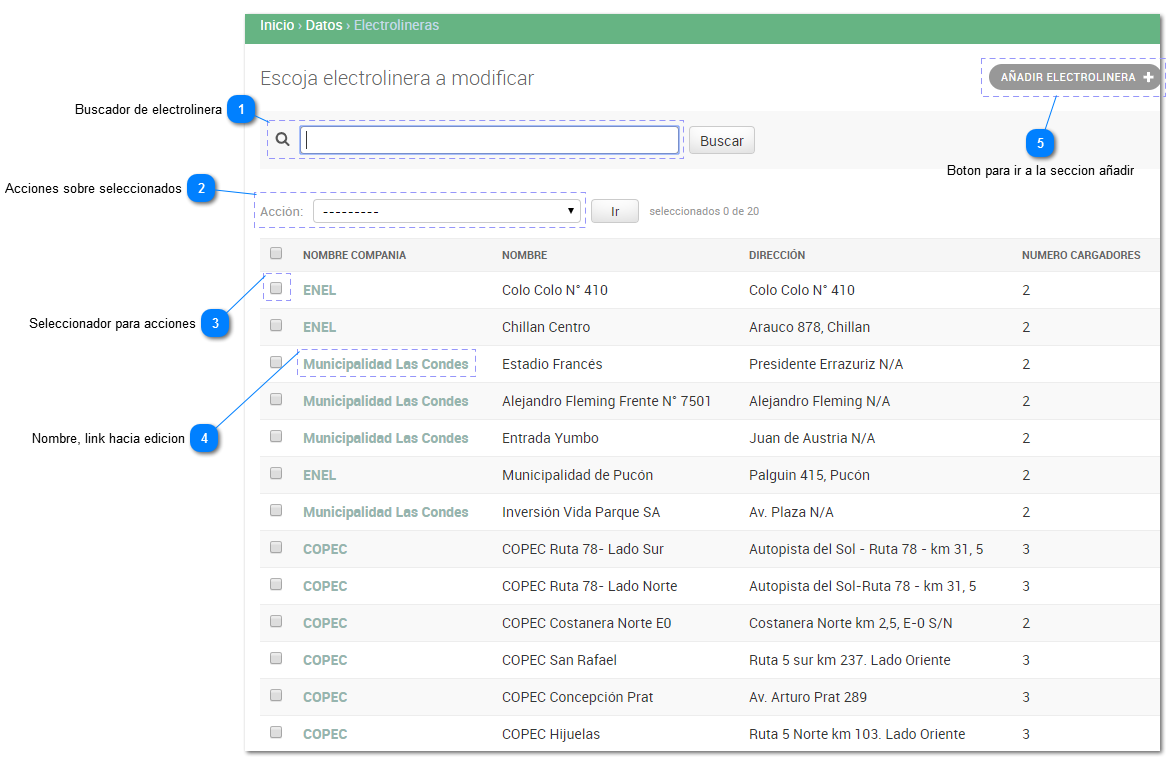


Ilustración : Vista para buscar y seleccionar electrolinera para editar.

Como se aprecia en la Ilustración 18, la vista contiene un buscador de electrolineras (1) vía texto, una lista de acciones (2) para realizar sobre las electrolineras seleccionadas, a la fecha la única acción disponible es eliminar, y la lista de electrolinera trae un conjunto de datos de cada una (nombre, dirección, numero de cargadores) y al hacer click en el nombre se dirige a la misma página de añadir pero con los valores ya ingresados, los cuales pueden editarse.

Marca de Autos (Añadir)

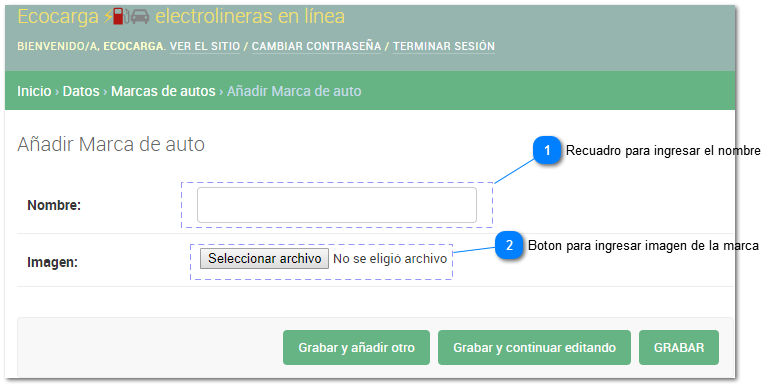


Ilustración : Vista para ingresar una nueva marca de automóvil.

La Ilustración 19 muestra la vista para el ingreso de una nueva marca de auto, esto es necesario para el caso de ingresar un nuevo tipo de automóvil de una marca no existente en el sistema, la vista contiene un recuadro para ingresar la marca del auto (1) y un botón para ingresar un logo o la imagen que represente la marca y que será desplegada en la aplicación móvil, esta imagen debe tener un tamaño de 640x410 pixeles.

Marca de Autos (Editar)

De la misma manera que el resto de las entidades para poder editar se debe ingresar a través de la página principal con el botón modificar en la sección marca de autos, esto llevara al usuario a la lista de actuales marcas en el sistema, tal como muestra la

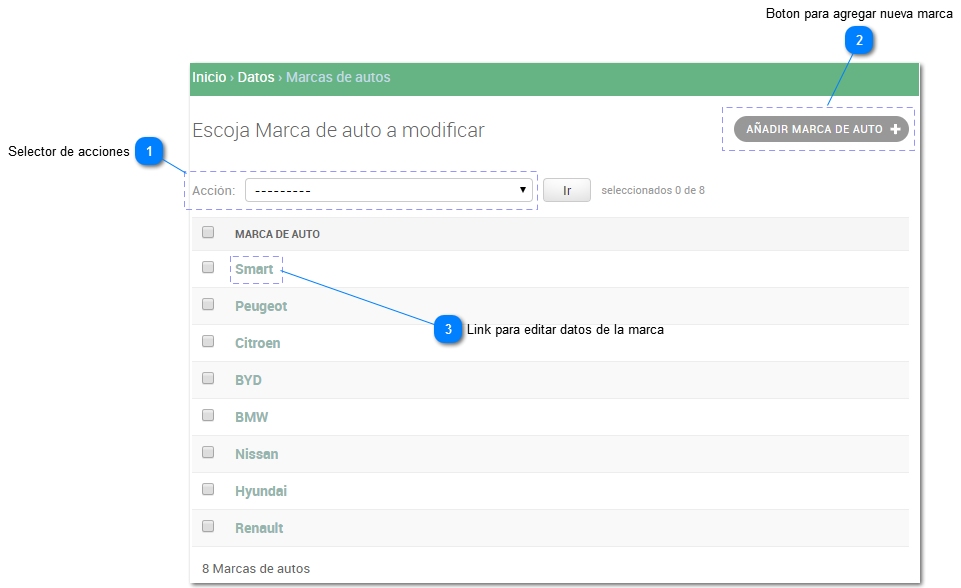


Ilustración : Vista con listado de marcas de autos para seleccionar y editar.

Tipo de Conectores (Añadir)

La última entidad necesaria para el sistema corresponde a los tipos de conectores, de la página principal se puede ingresar un nuevo tipo de conector al clickear el botón *Añadir*, este link llevará al usuario a la vista de añadir tal como muestra la Ilustración 21.



Ilustración : Vista para añadir un nuevo tipo de conector

Como muestra la Ilustración 21 la vista solo provee de un recuadro donde se debe ingresar el nombre del nuevo tipo de conector, es muy importante que este nombre sea representativo del mismo, este será el nombre que verán los usuarios en la aplicación móvil.

Tipo de Conectores (Editar)

Siguiendo la misma mecánica de las entidades anteriores, si en la página principal se ingresa al link de *Modificar* en la sección de tipos de conectores esta llevará al usuario a la lista de tipos de conectores actuales, donde el usuario puede seleccionar para editar, esta edición solo permite cambiar el nombre que es la única variable para esta entidad.

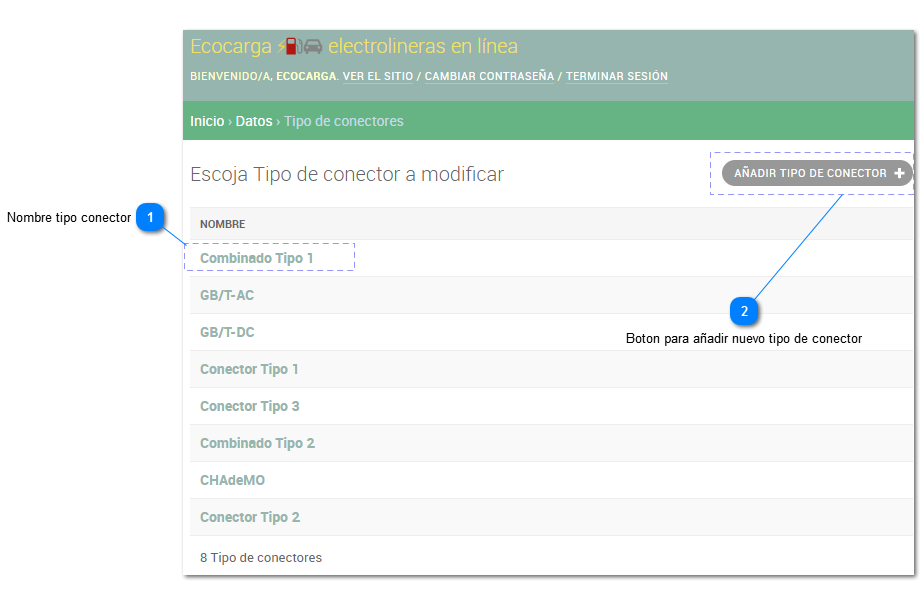


Ilustración : Vista de lista para editar tipos de conectores.

La Ilustración 22 muestra el listado de tipos de conectores a la fecha inscritos en la plataforma, cada conector muestra su nombre desde el cual se puede ingresar a la vista de edición, además en caso que no exista un conector existe un botón que llevara al usuario directo a la vista de añadir (2) ya descrita en la sección anterior.

4.1.2 Arquitectura general

4.1.3 Datos de entrada

4.1.3 Modelo de datos

4.2 Arquitectura Back-End de la aplicación (API)

Modulo django, base de datos, modelo de datos….

4.3 Arquitectura modulo administración

Modulo django, base de datos, modelos de datos….

4.4 Instalación

# Lineamientos de diseño

Texto….

5.1 tema 1

5.2 tema 2

.