

**APP QUE PERMITE EL REGISTRO Y DONACION DE ARTICULOS EN LA  
LOCALIDAD DE LA CANDELARIA - APPDONAME**

**INTEGRANTES**

ROGER ACUÑA  
SORAYA ORTIZ

**FEDESOF**

2018

## **APPDONAME**

Aplicación informática para móviles, que permite el registro de usuarios y donaciones de dinero o especie a fundaciones en la localidad de la Candelaria.

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar e implementar una aplicación informática para móviles , que permite el registro de usuarios y donaciones de dinero o especie a fundaciones en la localidad de la Candelaria.

### **DICCIONARIO DE DATOS**

#### **ANDROID**

Android es un sistema operativo basado en el núcleo Linux. Fue diseñado principalmente para dispositivos móviles con pantalla táctil, como teléfonos inteligentes o tablets; y también para relojes inteligentes, televisores y automóviles. Inicialmente fue desarrollado por Android Inc., empresa que Google respaldó económicamente y más tarde, en 2005, compró. Android fue presentado en 2007 junto la fundación del Open Handset Alliance (un consorcio de compañías de hardware, software y telecomunicaciones) para avanzar en los estándares abiertos de los dispositivos móviles.

El sistema permite programar aplicaciones en una variación de Java llamada Dalvik. El sistema operativo proporciona todas las interfaces necesarias para desarrollar aplicaciones que accedan a las funciones del teléfono (como el GPS, las llamadas, la agenda, etc.) de una forma muy sencilla en un lenguaje de programación muy conocido como es Java. (wikipedia, <http://es.wikipedia.org/>, 2014)

## **JAVASCRIPT**

Es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente, implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas aunque existe una forma de JavaScript del lado del servidor. Su uso en aplicaciones externas a la web, por ejemplo en documentos PDF, aplicaciones de escritorio es también significativo.

JavaScript se diseñó con una sintaxis similar al C, aunque adopta nombres y convenciones del lenguaje de programación Java. Sin embargo Java y JavaScript no están relacionados y tienen semánticas y propósitos diferentes.

Todos los navegadores modernos interpretan el código JavaScript integrado en las páginas web. Para interactuar con una página web se provee al lenguaje JavaScript de una implementación del Document Object Model (DOM).

Tradicionalmente se venía utilizando en páginas web HTML para realizar operaciones y únicamente en el marco de la aplicación cliente, sin acceso a funciones del servidor. JavaScript se interpreta en el agente de usuario, al mismo tiempo que las sentencias van descargándose junto con el código HTML. (wikipedia, <http://es.wikipedia.org/>, 2014)

## **AJAX**

AJAX, es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas. Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, mejorando la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

Ajax es una tecnología asíncrona, en el sentido de que los datos adicionales se solicitan

al servidor y se cargan en segundo plano sin interferir con la visualización ni el comportamiento de la página, aunque existe la posibilidad de configurar las peticiones como síncronas de tal forma que la interactividad de la página se detiene hasta la espera de la respuesta por parte del servidor. (wikipedia, <https://es.wikipedia.org/>, 2014).

## **JQUERY**

Es una biblioteca de JavaScript, creada inicialmente por John Resig, que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web.

JQUERY es software libre y de código abierto, posee un doble licenciamiento bajo la Licencia MIT y la Licencia Pública General de GNU v2, permitiendo su uso en proyectos libres y privados. JQUERY, al igual que otras bibliotecas, ofrece una serie de funcionalidades basadas en JavaScript que de otra manera requerirían de mucho más código, es decir, con las funciones propias de esta biblioteca se logran grandes resultados en menos tiempo y espacio. (wikipedia, <https://es.wikipedia.org/>, 2013)

## **JAVA**

Es un lenguaje de programación de propósito general, concurrente, orientado a objetos que fue diseñado específicamente para tener tan pocas dependencias de implementación como fuera posible. Su intención es permitir que los desarrolladores de aplicaciones escriban el programa una vez y lo ejecuten en cualquier dispositivo, lo que quiere decir que el código que es ejecutado en una plataforma no tiene que ser recompilado para correr en otra. Java es, a partir de 2012, uno de los lenguajes de programación más populares en uso, particularmente para aplicaciones de cliente-servidor de web, con unos 10 millones de usuarios reportados.(wikipedia, <http://es.wikipedia.org/>, 2014)

## **HTML**

Hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, entre otros. Es un estándar a cargo de la W3C, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. Se considera el lenguaje web más importante siendo su invención crucial en la aparición, desarrollo y expansión de la World Wide Web o WWW. Es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web y es el que todos los navegadores actuales han adoptado.(wikipedia, <http://es.wikipedia.org/>, 2014)

## **FASES DEL PROTOTIPO**

### **FASE I - RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN**

Fue necesario utilizar información de páginas web relacionadas con la localidad de la Candelaria, los cuales nos permitieron recolectar suficiente información, considerada necesaria, con el fin de obtener un conocimiento más amplio de la realidad de las fundaciones en dicha localidad.

### **FASE II - DISEÑO**

En esta segunda fase, se presenta lo que tiene que ver con la actividad del diseño, por lo cual se establecieron estructuras de datos, la arquitectura general del software, representaciones de interfaz y algoritmos requeridos y necesarios para el desarrollo total de esta aplicación.

También se realizaron todos los diagramas como lo son diagrama de actividades, de secuencia, casos de uso, con los que se podrá visualizar de una forma gráfica el comportamiento del sistema al interactuar con el usuario, cada uno de los procesos que se ejecutan y las decisiones tomadas según las condiciones dadas en un instante.

## FASE III – DESARROLLO

En esta fase del prototipo se realizó un análisis de cómo se realiza el proceso de donaciones en algunas entidades similares, para ello se tuvo en cuenta información de internet e información con las entidades que reciben donaciones.

Como este proyecto es de carácter social se tuvo en cuenta información previa de otros proyectos parecidos o relacionados para así tener una guía o punto de partida que nos enfoque en el desarrollo.

Se diseñó la base de datos, que fue creada en postgres, la cual conto con varias tablas relacionadas entre sí, para las consultas se apoyó también en la creación de vistas.

## PATRON DE DESARROLLO

El patrón de desarrollo del sistema es una vista de alto nivel y representa la forma en la que se comunican sus componentes. Muestra de forma simple los elementos individuales más esenciales, su organización y las relaciones existentes entre ellos. Para realizar nuestra arquitectura del sistema, definimos un patrón de desarrollo, el cual es MVC (Modelo Vista Controlador) así:



- I. El usuario envía una petición al controlador
- II. El controlador solicita al modelo, los datos
- III. El modelo devuelve los datos
- IV. El controlador selecciona una vista
- V. Se devuelve la vista seleccionada
- VI. El controlador devuelve una vista que carga los datos del modelo seleccionado.

## ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

Para el proyecto, la especificación de requisitos es una actividad esencial, ya que representa la base sobre la cual se sustenta su desarrollo, simplifica la determinación de necesidades, la definición de características y el alcance de la solución, además de la construcción de modelos (comportamiento y estructural) del sistema, este proceso ayuda a minimizar los problemas relacionados con el desarrollo.

El propósito de la especificación de requisitos es la determinación, análisis y establecimiento de las funcionalidades y restricciones que deberá cumplir el sistema.

Objetivo	Nombre	Descripción	Estabilidad
<b>OBJ_1</b>	Realización de registro de usuarios	<b>usuarios</b> que es hecha por el usuario en la que se registran sus datos personales y de localización.	Alta

<b>OBJ_2</b>	Programar Donaciones	El usuario podrá programar donaciones, las cuales serán notificadas a todas las fundaciones de la localidad que cuenten con el aplicativo móvil.	Alta
<b>OBJ_3</b>	Vender Productos o especies donadas	La fundación podrá vender las donaciones hechas por los usuarios con el fin de recaudar fondos.	Alta

### DIAGRAMA DE CASO DE USO

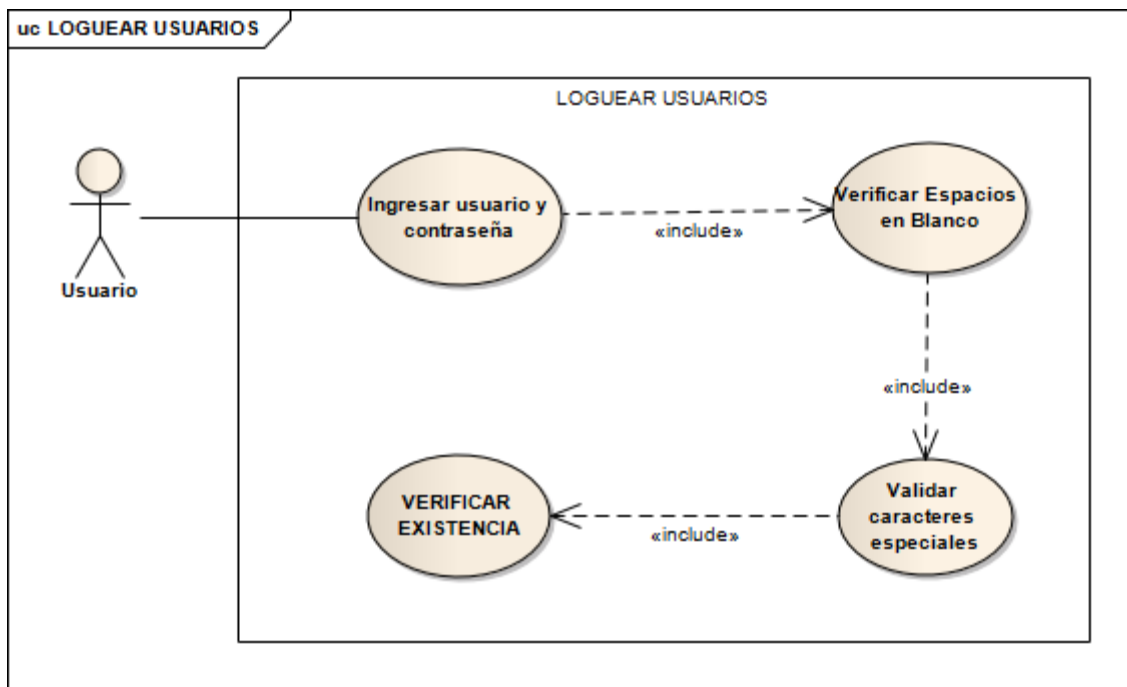
Los diagramas de caso de uso son útiles en la visualización y descripción del comportamiento del sistema desde la perspectiva del usuario, cada caso de uso define las actividades que pueden ser realizadas, además los diagramas muestran las interacciones entre el sistema y los actores en distintos procesos. A continuación, algunos de los casos de uso realizados

#### Diagrama De Casos De Uso: Login de usuarios

Este caso de uso da a conocer sobre las funcionalidades del sistema, y controla el acceso de los diferentes tipos de usuario (administrador y usuario). La secuencia de este diagrama se muestra a continuación:

- Ingresa nombre de usuario y contraseña.
- Verifica si ya esta creado

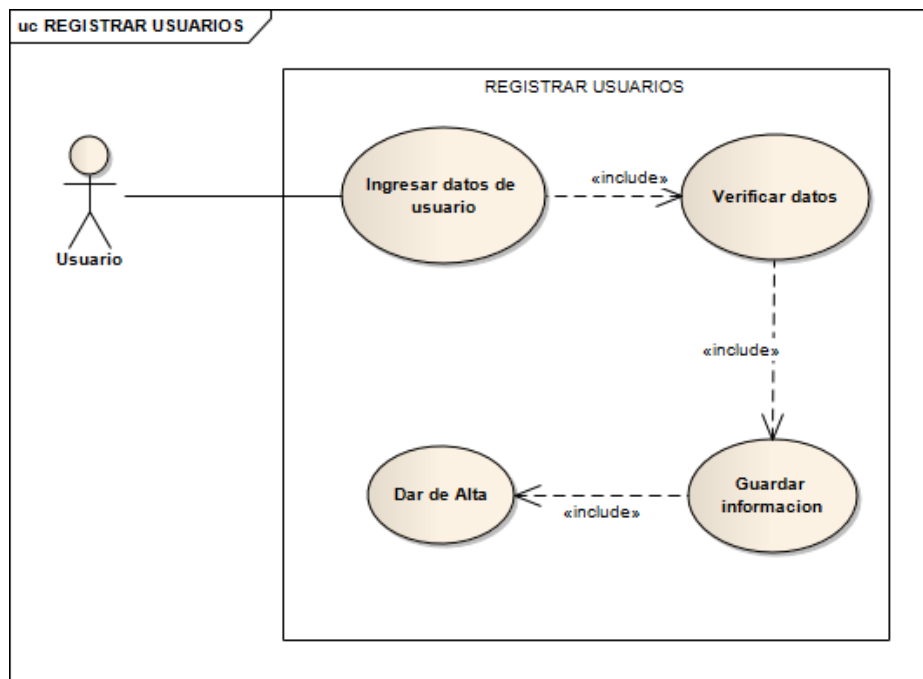




### Diagrama de casos de uso: Registrar usuario

En este diagrama se describe los pasos de que lleva acabo el registro de un usuario al sistema

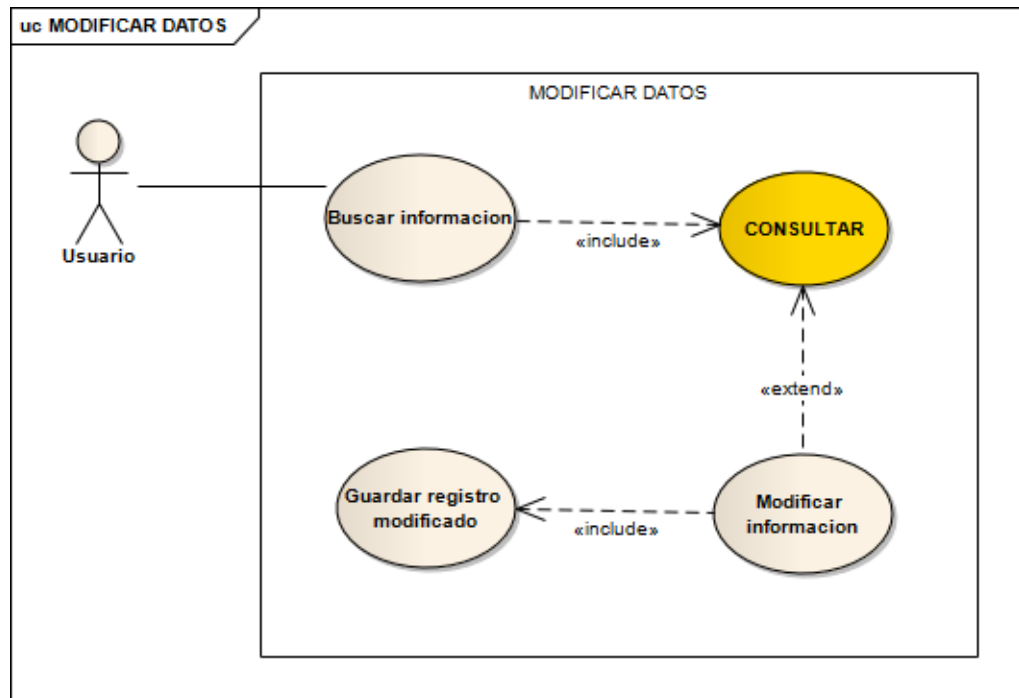
- Ingresar datos de usuario.
- Verificar datos.
- Guardar información.
- Dar de alta



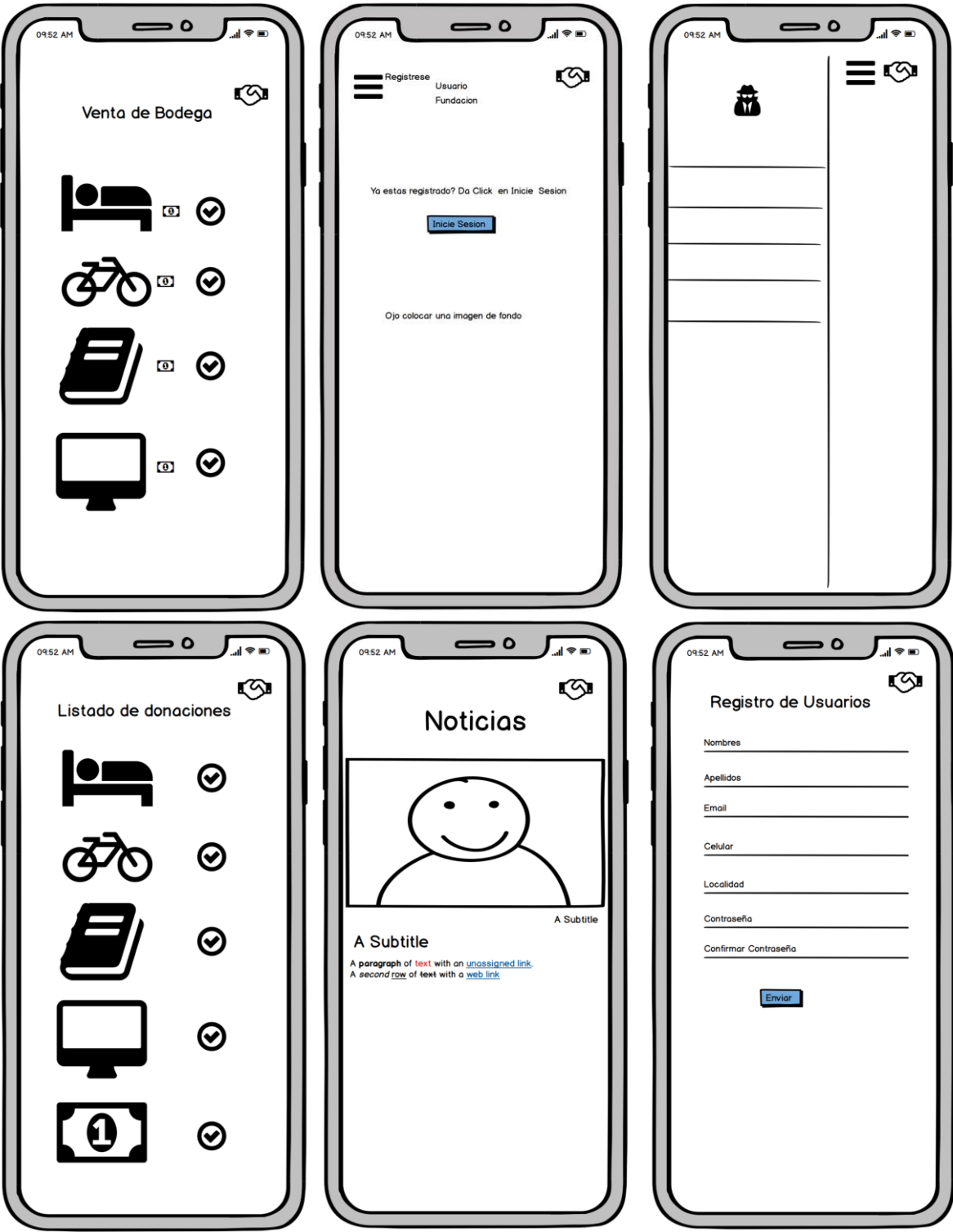
### Diagrama de casos de uso: Modificar datos

En este diagrama se describe los pasos que se llevan a cabo el proceso de modificación o actualización de datos de un registro previamente guardado.

- Buscar información.
- Consultar (caso de uso externo)
- Modificar información
- Guardar registro modificado



Mockups diseñados



09:52 AM

## Registro de Fundaciones

Nombre

Email

Nit

Celular

Localidad

Contacto

Direccion

Contraseña

Confirmar Contraseña

09:52 AM

## Donaciones

Tipo de Donacion

descripcion

fecha limite

subir imagen

JULY 2018

- La fecha limite corresponde a la fecha limite para aceptar o no la donacion.

09:52 AM

## Contactenos

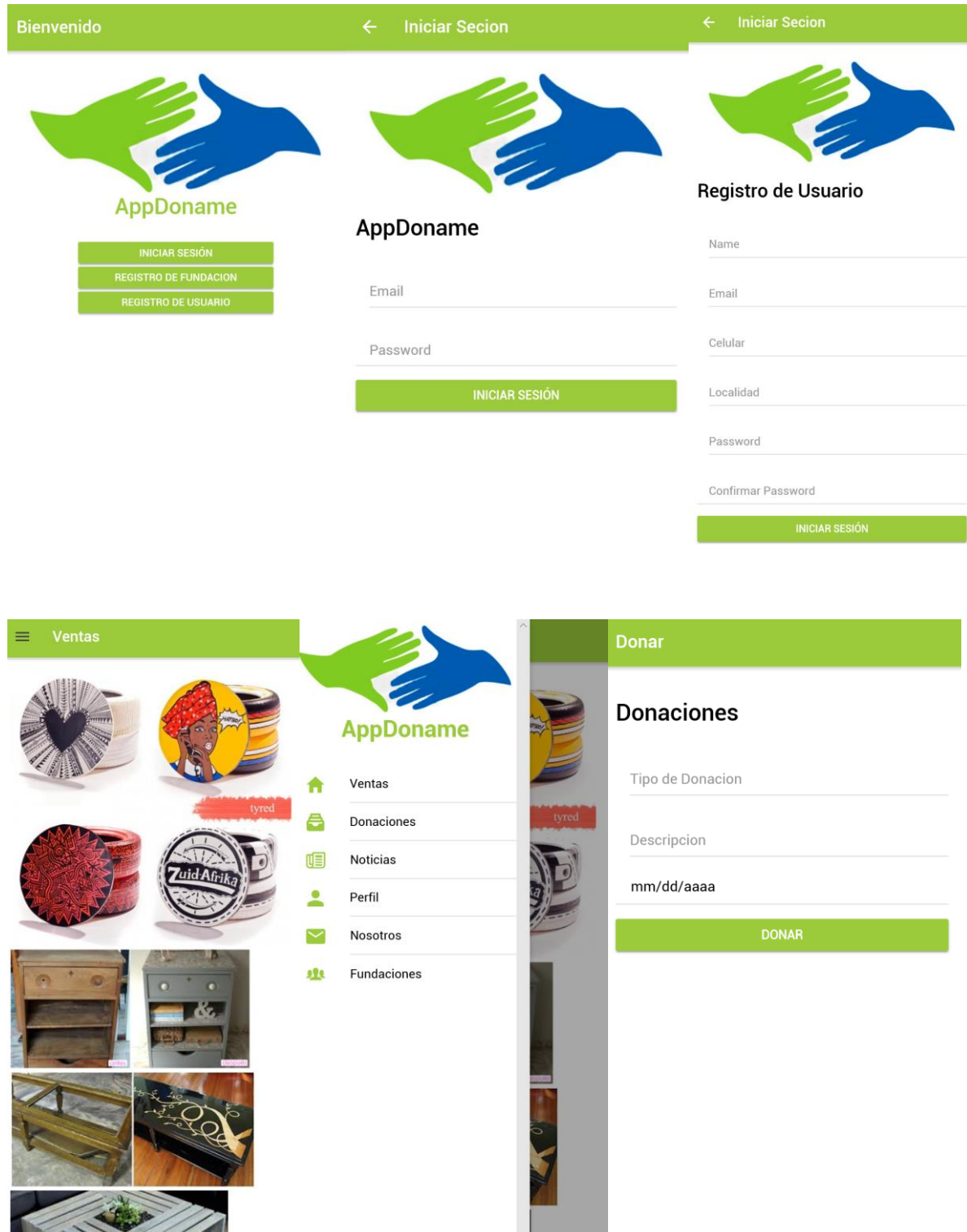
Nombre

Email.com

Celular

Descripcion

## Capturas del diseño actual





## 74 cámaras reforzarán la vigilancia en La Candelaria

La localidad de La Candelaria, joya del turismo de Bogotá, completa 205 días sin homicidios. Así lo informó el secretario de Gobierno Miguel Uribe Turbay al tiempo que anunció la instalación de 74 cámaras de seguridad, con la que se reforzará la vigilancia de este destino internacional.

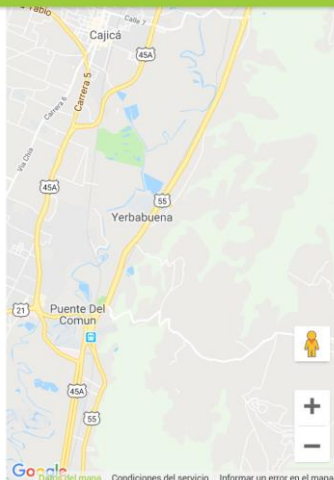
El anuncio fue hecho en rueda de prensa por el funcionario, de cara al proceso de certificación que se adelanta para declarar el centro histórico como nuevo destino turístico sostenible, y cuyo resultado se conocería a mediados de este año.

Esa certificación la tienen, en la actualidad, municipios como Villa de Leyva o Mompox, o zonas específicas de ciudades, como el centro histórico de Cartagena.



## Usuario

Descripción del Usuario



## Acerca de Nosotros

Somos una organización sin ánimo de lucro con el objetivo de ayudar a Empresas, Personas Naturales y otras Organizaciones a restaurar, reutilizar y donar elementos que ya no utilizan. AppDoname facilita el proceso de envío y búsqueda de las diferentes donaciones, ayudando a crear nuevos empleos en el proceso de restauración.

## ¿Quiénes Pueden ayudar?

- Empresas
- Personas naturales
- Organizaciones sin Ánimo de lucro

