Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15005397	I.E.S. Fernando Wirtz Suárez	A Coruña	2022-2023

Ciclo formativo

Código da familia profesi onal	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
FP1	Informática e	CSIFC01	Desenvolvemento de Aplicacións	Superi	Ordina
6	comunicacións		Web	or	rio

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome
MP0374	Proxecto de Desenvolvemento de Aplicacións Web Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Profesorado responsable

Tutor	Noé Vila Muñoz

Alumno

Alumno	Alejandro Vázquez De La iglesia

Datos do Proxecto

Título	Aluguer de Coches Clásicos Online

CONTROL DE VERSIÓNS:

Versión	Data	Observacións
1.0	02/12/2024	Primeira versión final

Índice:

1.	Objetivo	3
2.	Descripción	3
3.	Alcance	4
4.	Planificación	4
5.	Medios a utilizar	4
6.	Presupuesto	5
7.	Título	5
8.	Ejecución	5

1.Objetivo

Crear unha aplicación web funcional para a xestión do aluguer de coches clásicos. Permitirá os usuarios buscar, seleccionar e reservar coches dispoñibles. Ademais, contará cun sistema de administración para xestionar os coches.

2.Descripción

A aplicación web esta desenvolta en ASP.NET Core MVC, cun enfoque modular e escalable. Conta cun sistema de autenticación para xestionar usuarios e permisos. As funcionalidades principais inclúen:

- Creación de coches clásicos con datos como marca, cor, carrocería, país de fabricación, etc.
- · Filtros avanzados por características como década ou cor.
- · Administración para xestionar coches e alugueres

Puntos destacados:

- · Uso de Entity Framework Core: para xestión de Base de datos.
- Validación de Formulario: no cliente e no servidor.
- Estilo personalizado: Empregando CSS e Bootstrap.

Dificultades:

- Implementación dos sistema de validación de datas para evitar solapamentos.
- Xestión de roles e permisos de usuario.

3. Alcance

O proxecto céntrase en cubrir os requisitos mínimos necesarios para o funcionamento da aplicación, deixando posibles melloras (como integración de APIS externas ou sistemas de pago reais) para desenvolvementos futuros.

Fóra do alcance :

- · Sistema de notificacións por correo electrónico.
- Optimización para grandes volumes de datos.

4. Planificación

Tarefa	Duración estimada
Análise de requisitos	1 semana
Deseño da base de datos	1 semana
Desenvolvemento backend	3 semana
Desenvolvemento frontend	2 semana
Validación e probas	1 semana
Documentación	1 semana

5.Medios a utilizar

Equipos:

• Ordenador con Windows 11

Software:

- Visual Studio 2022
- SQL Server Management Studio
- Navegadores para probas (Edge y Chrome)

Recursos Tecnolóxicos:

- ASP.NET Core MVC
- Entity Framework Core
- CSS, HTML, C#, Bootstrap

6.Presuposto

Elemento	Custo Estimado
Equipos e hardware	0 \$ (xa dispoñible)
Software e licenzas	0 \$ (ferramentas gratuitas)
Total	0\$

7. Título

Aluguer de clásicos online

8. Ejecución

Realizouse unha demostración funcional que amosa:

- · Creación e xestión de coches.
- Filtros e búsquedas por atributos.
- Validación de alugueres sen conflictos de datas.

Coñecementos aplicados por asignatura

Asignaturas de primeiro:

1. Programación:

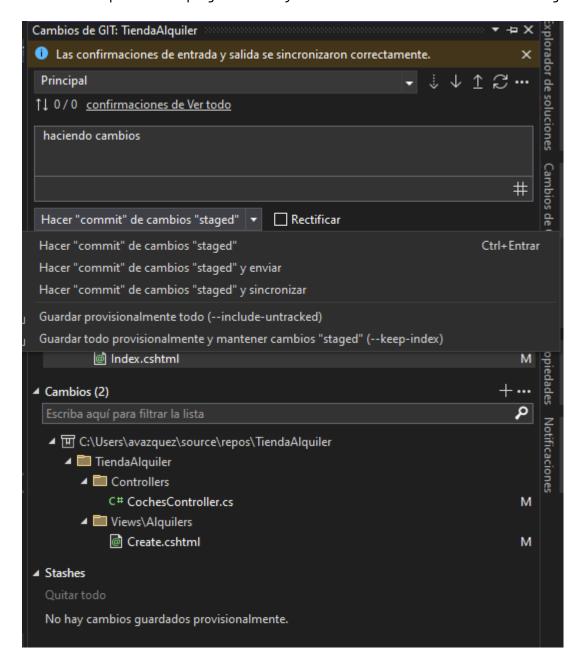
- Desenvolvemento da lóxica para xestionar coches, usuarios a alugueiros.
- Uso de estructuras de control (condicionais, bucles) e programación orientada a obxetos en C#.

2. Linguaxes de marcas:

- Uso de HTML e CSS para deseñar as vistas do proxecto.
- Creación de formularios para login, rexistro e xestión de datos.
- Exemplo: Formularios de creación de alugueiros.

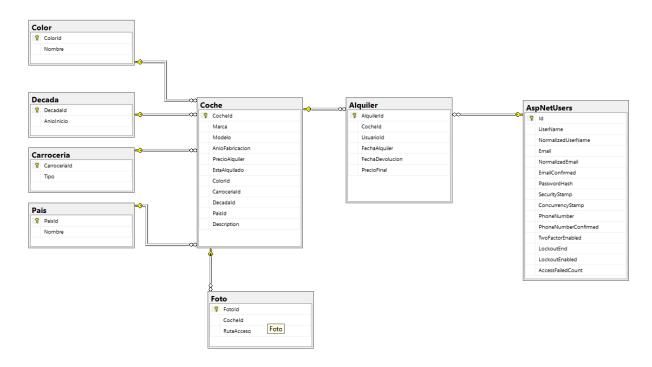
3. Entornos de Desenvolvemento:

- · Configuración de Visual Studio como IDE principal.
- · Xestión do proxecto empregando Entity Framework e control de erros no código.



4. Bases de datos:

• Deseño e xestión da base de datos en SQL Server.



Relacións entre táboas para coches, usuarios e alugueiros.

5. Sistemas Informáticos:

- Configuración do servidor local e despregamento no entorno de desenvolvemento.
- Exemplo: Uso de dependencias necesarias para o correcto funcionamiento do proxecto.

6. Formación e Orientación Laboral:

- Aplicación de coñecementos para documentar o proxecto e preparar unha memoria profesional.
- Exemplo: Xustificación do deseño e obxetivos do proxecto na documentación.

Asignaturas de Segundo:

1.Desenvolvemento web no entorno cliente:

- Validación no lado cliente empregando Javascript.
- Mellora da experiencia de usuario con interaccións dinámicas.
- Exemplo: Validación do formulario de tarxeta de crédito en tempo real.

2.Desenvolvemento web no entorno servidor:

- 1. Progamación de controladores e lóxica de negocio en C#.
- Implementación de seguridade no login e autenticación de usuarios
- Exemplo: CRUD de usuarios con roles e permisos.

3. Despregue de aplicacións :

• Xestión da carpeta wwwroot para recursos estáticos(imaxes e CSS).

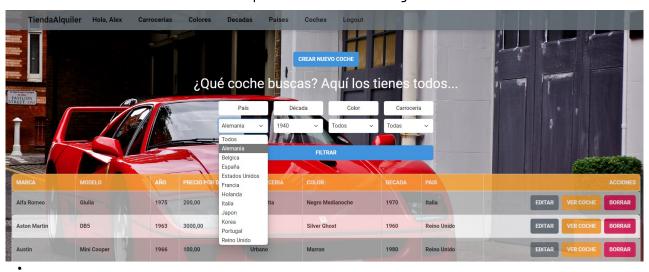
• Preparación para a publicación do proxecto.

```
<Project Sdk="Microsoft.NET.Sdk.Web">
   <PropertyGroup>
       <TargetFramework>net8.0</TargetFramework>
        <Nullable>enable</Nullable>
       <ImplicitUsings>enable</ImplicitUsings>
   </PropertyGroup>
    <ItemGroup>
       <PackageReference Include="Azure.Identity" Version="1.13.1" />
       <PackageReference Include="Microsoft.AspNetCore.Identity.EntityFrameworkCore" Version="8.0.10" />
       <PackageReference Include="Microsoft.AspNetCore.Identity.UI" Version="8.0.10" /</pre>
       <PackageReference Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.SqlServer" Version="8.0.10" />
       <PackageReference Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Tools" Version="8.0.10">
            <PrivateAssets>all</PrivateAssets>
            <IncludeAssets>runtime; build; native; contentfiles; analyzers; buildtransitive</IncludeAssets>
       <PackageReference Include="Microsoft.VisualStudio.Web.CodeGeneration.Design" Version="8.0.6" />
       <PackageReference Include="System.Drawing.Common" Version="8.0.10" />
        <PackageReference Include="Microsoft.EntityFrameworkCore.Design" Version="8.0.10" />
       <PackageReference Include="System.Text.Json" Version="9.0.0" />
    </ItemGroup>
</Project>
```

Exemplo: Configuración do servidor para probas

4. Deseño de interfaces:

• Creación dun deseño intuitivo para facilitar a navegación.



Exemplo:Listas despregables para seleccionar coches por cor, década ou carrozaría.

5. Idea e iniciativa emprendedora:

- Deseño do proxecto como un negocio potencial.
- Avaliación de requisitos e análise de viabilidade.
- Exemplo: Enfoque na usabilidade para clientes e administradores.