Music Library

V 0.01 “MVP” | Rafael Venegas D | Assembler School

Objetivo

Utilizar la API de iTunes Search API para realizar búsquedas y mostrar resultados, utilizando Jquery, AJAX, HTML y CSS.

Tabla de organización del proyecto

	Prioridad	*Dificultad*	*Tiempo estimado*
Documentación	Alta	Media	4 horas
Organización	Alta	Baja	1 hora
Reuniones Diarias	Media	Baja	5 horas (1 hora/día)
Creación del repositorio	Baja	Baja	10 min
Análisis de los requisitos del cliente	Alta	Baja	1 hora
Búsqueda previa de información	Media	Media	2 horas
Pruebas con la API	Media	Alta	2 horas
Creación del boceto	Media	Media	1 hora
Creación de clases, objetos y funciones	Alta	Alta	4 horas
Desarrollo de la parte lógica (jquery y AJAX)	Media	Alta	8 horas
Pruebas con localStorage	Baja	Media	2 horas
Desarrollo de la vista (HTML y CSS)	Baja	Media	3 horas
Testing / Correcciones	Baja	Alta	4 horas

Registro de incidencias que se han detectado durante la ejecución del proyecto.

- La conexión con la API de países sugerida en el briefing del proyecto presentó errores, por lo que se optó por cambiar de API.
- La instalación del validador de código Javascript tomó mas tiempo de lo esperado, debido a que se tuvo que configurar NPM.

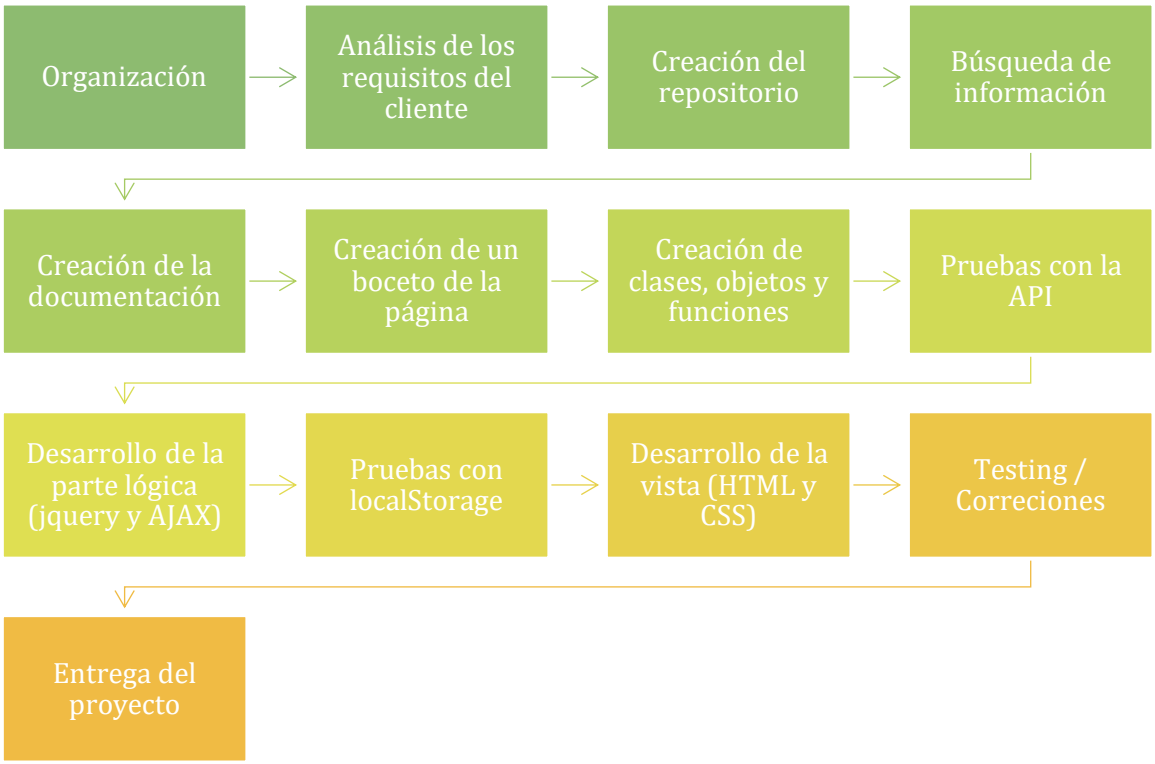
- El proyecto tuvo un retraso de dos días en la entrega, según el tiempo estimado inicialmente, debido a asuntos personales del desarrollador.

Registro de lecciones aprendidas.

En este proyecto se han aprendido varias cosas, las cuales se detallan a continuación:

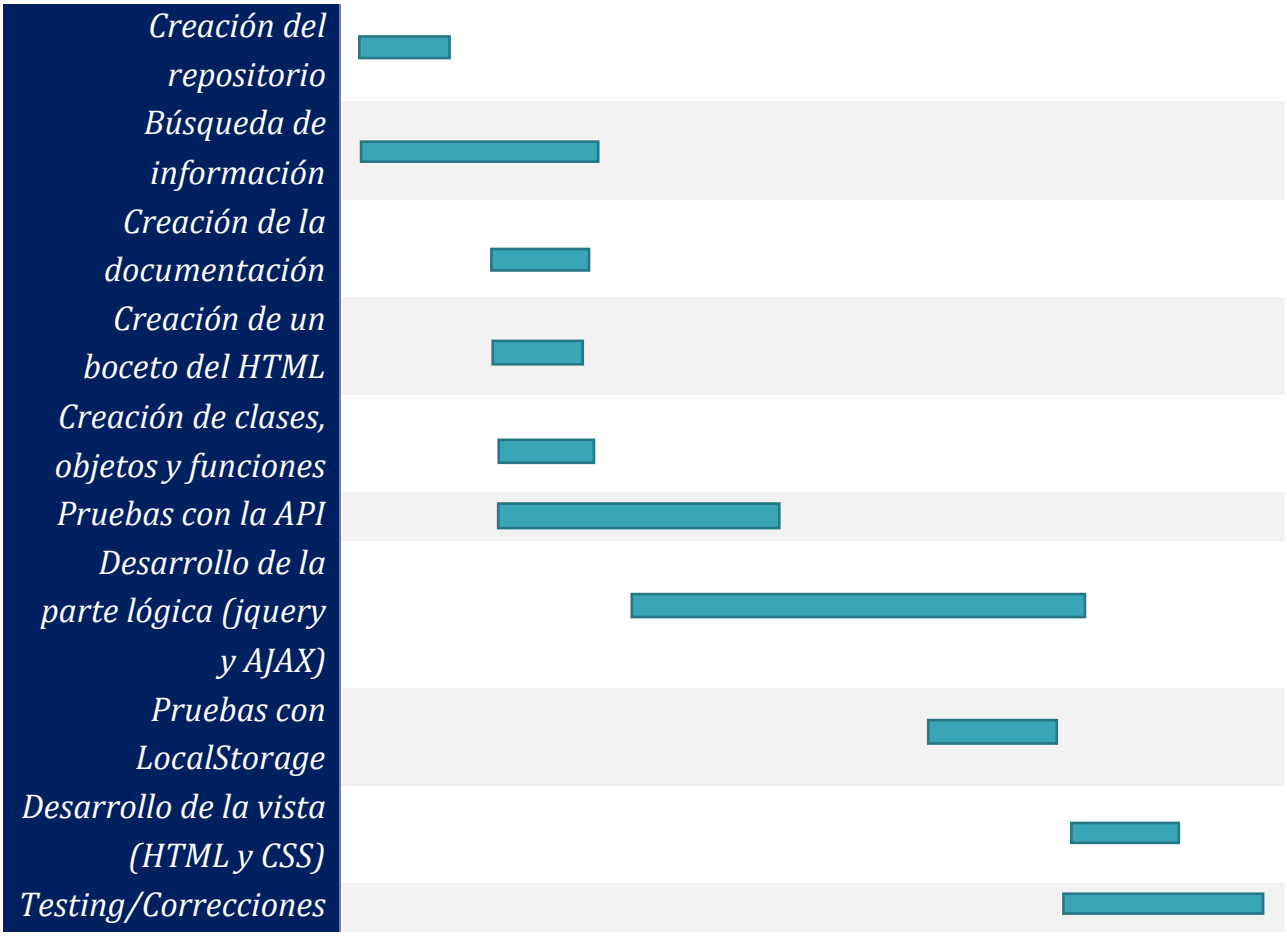
- Simplificar la forma de agregar y remover de favoritos
- Simplificar la forma de ejecutar la función ".append()", para minimizar código
- Trabajar con clases y objetos en JS.
- Realizar peticiones Ajax obteniendo datos de tipo jsonp.
- Instalar NPM para las dependencias del proyecto.
- Instanciar reglas para ESLint
- Usar correctamente el Git-Ignore.

Calendario del proyecto.



Cronograma del proyecto.

	Music Library						
	Miércoles	Jueves	Viernes	Weekend	Lunes	Martes	Miércoles
Organización							
Análisis de los requisitos del cliente							



Estructura de los archivos

Las carpetas se organizaron de la siguiente forma:

music-library/

- assets/
  - images/ Carpeta que contiene todas las imágenes usadas.
  - js/ Carpeta que contiene todos los scripts usados.
  - css/ Carpeta que contiene todos los estilos usados.
  - documentation/ Carpeta que contiene la documentación
- node_modules Carpeta que contiene las dependencias utilizadas.
- . eslintrc.js Archivo que contiene la configuración del ESLint
- . gitignore Archivo con la configuración de los elementos a ignorar por GIT
- index.html Página principal del proyecto.
- package-lock.json Archivo con descripción de las dependencias disponibles para instalar
- package.json Archivo con descripción de las dependencias instaladas
- README.md Archivo con las instrucciones de cómo correr el proyecto.

Mediciones de control de calidad.

A través de un checklist, se realizó una verificación de cada uno de los requisitos del cliente y si se cumplían.

Para validar el código Javascript se utilizó ESLint, instalado a través de NPM.

Métricas de calidad.

Se verificó individualmente la calidad a través de las siguientes métricas:
- Compatibilidad con los diferentes exploradores
- Funcionamiento correcto del javascript (a través de ESLint)
- Obtención de los datos correctamente
- Guardado de la información en localStorage

Documentación de requisitos.

- Instalación de NPM.
- Sistema operativo PC: Windows, Mac o Linux. Movil: MAC, IOS.
- En navegadores compatibles (versiones más recientes): Opera, Google Chrome, Firefox, Internet Explorer.

Documentación de riesgos en el caso de que estos existan

En una etapa inicial se plantearon los siguientes riesgos posibles:

No encontrar con facilidad la información relacionada con el proyecto		
Probabilidad de que ocurra • 30%	Impacto en el proyecto • 60%	Posible alternativa (mitigación) • Pedir ayuda a compañeros

Tardar mucho tiempo en la realización de una tarea determinada		
Probabilidad de que ocurra • 70%	Impacto en el proyecto • 80%	Posible alternativa (mitigación) • Pedir ayuda a compañeros • Pedir asesoría a un especialista

No tener el suficiente tiempo para terminarlo durante el tiempo establecido		
Probabilidad de que ocurra • 70%	Impacto en el proyecto • 50%	Posible alternativa (mitigación) • Entregar un minimo viable.

Documentación acerca del WORKFLOW de git que vas a usar

- En una etapa inicial, se realizaron pruebas en una rama “pruebas”, en la cual se hicieron commits de la estructura de la página principal.
- A partir de la realización de la estructura se continuó trabajando solamente en la rama “master”, a través del workflow “Gitflow”.

Mas info --> https://www.atlassian.com/git/tutorials/comparing-workflows/gitflow-workflow

Documentación acerca de las herramientas usadas en el proyecto

LocalStorage → https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/Window/localStorage

ESLint -> https://eslint.org/docs/user-guide/getting-started
API itunes -> https://affiliate.itunes.apple.com/resources/documentation/itunes-store-web-service-search-api/

Arquitectura del proyecto

Clases

Search
term
country
limit
explicit
type

Esta clase guardará los términos de la búsqueda con los cuales se accederá a la API, es decir, construirán la URL.

Artist
artistName
musicGenre
link

Esta clase guardará los elementos obtenidos de la API cuando se busque un artista

Album
albumName
caratula
artistName
Price
numSongs
creationDate
musicGenre

Esta clase guardará los elementos obtenidos de la API cuando se busque un álbum

Song
id
songName
caratula
artistName
albumName
Price
lenght
creationDate
musicGenre
audio
link

Esta clase guardará los elementos obtenidos de la API cuando se busque una canción

MusicVideo
id
songName
caratula
artistName
Price
lenght
creationDate
musicGenre
video
link

Esta clase guardará los elementos obtenidos de la API cuando se busque un video musical

Diagrama de casos de uso