

ROBOTIKARG

DOCUMENTACIÓN.

CREADOR: RODRIGO ORDÓÑEZ LÓPEZ

AÑO ACADÉMICO: 2019-2020

CURSO: 2° DAW

TUTORA: INMACULADA CASTELLANOS

ROBOTIKARG DOCUMENTACIÓN.

Contenido

1 Definición del Proyecto	1
1.1 Definición	1
2 Planificación del Proyecto	1
2.1 Objetivos. Especificación de Requerimientos.	1
3 Diseño del Proyecto	2
3.1 Guía de estilos	2
COLORES PRINCIPALES	
ICONOS	2
LOGO	3
ESTRUCTURA	4
3.2 Mapa del sitio.	13
3.3 Tecnologías empleadas.	13
3.4 Esquema entidad Relación de Base de Datos utilizada.	14
4 Instalaciones.	15
5 Futuras mejoras	15
6 Enlaces	16
7 - Datos de acceso	16

ROBOTIKARG DOCUMENTACIÓN.

1.- Definición del Proyecto

1.1.- Definición

Esta aplicación se debe a querer enseñar a los más pequeños la programación y su iniciación a ella, a través de actividades divertidas como: jugar con robots. Se les puede enseñar a que de forma sencilla pueden crear movimientos para los robots y que pueden aplicar sus conocimientos en torneos de robótica.

La aplicación se divide en varias partes para los distintos roles de usuario: usuario invitado, usuario registrado y usuario administrador.

2.- Planificación del Proyecto

2.1.- Objetivos. Especificación de Requerimientos.

A continuación se detallan por parte de los distintos usuarios las acciones que pueden realizar:

Usuario Invitado:

El usuario invitado podrá leer información genérica sobre la labor de esta aplicación y su propósito. Podrá ver los torneos nacionales de robótica, las fechas en las que se realizan y el precio por equipo del mismo. Habrá un formulario de contacto dirigido al correo electrónico de la empresa por si hubiera alguna duda. El usuario invitado se podrá loguear y en el caso de no estar registrado hacerlo en pocos minutos.

Usuario Registrado:

El usuario registrado, podrá ver las instrucciones para programar distintos robots, en diferentes lenguajes, en la que el usuario podrá ordenarlas por lenguaje o por orden alfabético.

Puede acceder a la página destinada a los artículos en la que se muestran según el criterio del usuario. Se muestran la marca, el modelo, la descripción, la imagen del artículo, el enlace al mismo, la tienda a la que hace referencia y su coste a través de las diferentes categorias(Robots, Kits, accesorios, y placas), o también mostrarlos todos.

El usuario puede editar su perfil, modificando sus datos personales y su foto, ver las instrucciones que ha guardado y que le han gustado, así como cerrar sesión.

Usuario Administrador:

El usuario administrador se encarga de la gestión del contenido de la aplicación, con lo que puede: añadir, editar o eliminar las instrucciones, los artículos y los diferentes torneos que hay guardados en la base de datos y mostrados en la página.

3.- Diseño del Proyecto

3.1.- Guía de estilos

COLORES PRINCIPALES

Los colores principales de la web son los siguientes, generados a través de los colores del logo, con la web: https://pinetools.com/es/obtener-colores-imagen



CABECERA

La cabecera se compone del logo, situado a la izquierda y luego las opciones del menú según el tipo de usuario: invitado, usuario o administrador.



Así se vería con formato reducido.

ICONOS

Los iconos son todos extraídos de la plataforma fontawesome, en la sección del registro.



Y en la del login.



LOGO

El logo de la página es este:



ESTRUCTURA

Vista general

Se dará al visitante de la página, información general sobre el propósito de la página y lo que podrán hacer al registrarse como usuarios.

Información



Torneos

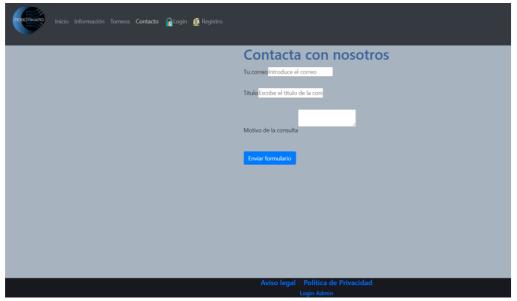
Se visualizarán los torneos previstos, junto para las próximas fechas



Contacto

En el caso de cualquier duda, se podrá mandar al administrador un correo, con los datos que ponga el usuario:

- Su correo.
- El título de la consulta.
- El motivo de la consulta.



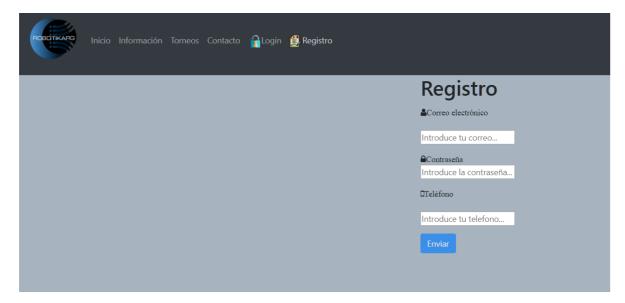
Login

En la página de login, el usuario invitado, se podrá loguear como usuario registrado.



Registro

Un usuario con rol de invitado, se podrá registrar para acceder al resto de contenido que puede ofrecer la página.



Vistas del usuario

Instrucciones

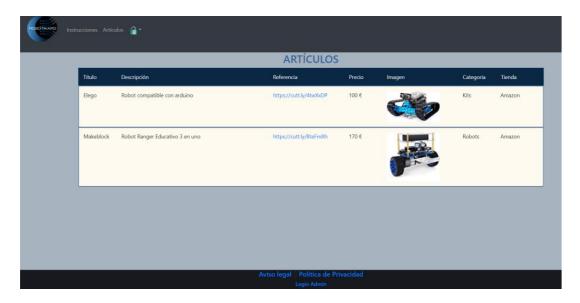
El usuario registrado, puede ver la lista de instrucciones que hay guardada, puede filtrar por el lenguaje de la instrucción y darle a me gusta, o quitar su interés sobre la instrucción con no me gusta.





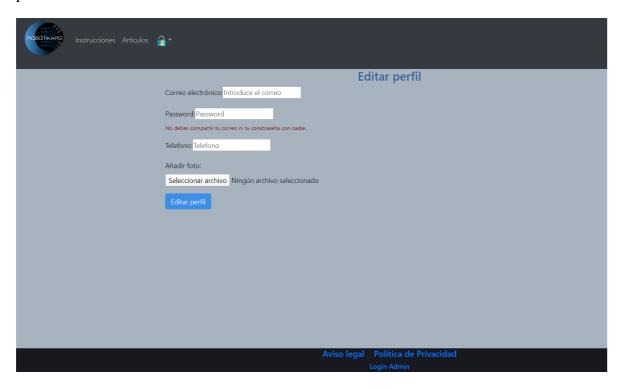
Artículos

El usuario puede ver los artículos, en la referencia le redirigirá a la página de compra de los mismos.



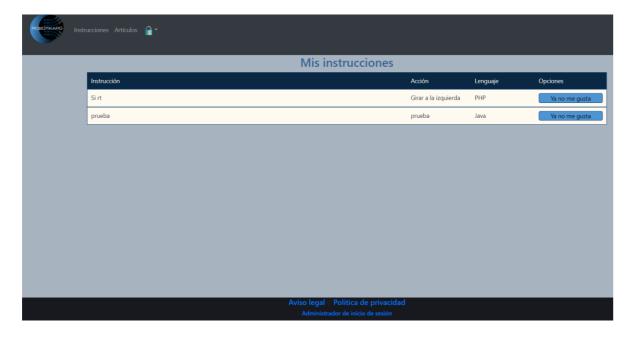
Editar Perfil

Se puede acceder dándole al candado. Un usuario puede cambiar su dirección de correo electrónico, su contraseña, el teléfono de contacto, o añadir una foto. En futuras actualizaciones, se podría añadir su foto de perfil.



<u>Instrucciones guardadas</u>

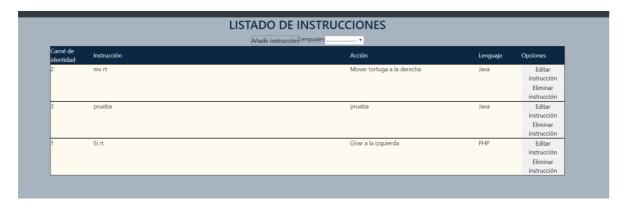
En esta sección se accede al dar al candado. Puede ver el usuario las instrucciones que ha guardado como me gusta, y quitarlas si ya no le interesan.



Vistas del administrador

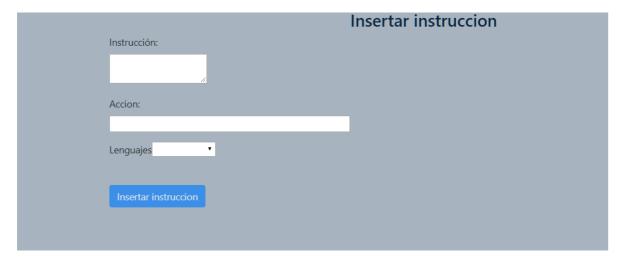
Listado de instrucciones

El administrador puede filtrar las instrucciones, añadir, editar o eliminarlas.



Añadir instrucción.

Proceso de insertar/ añadir una instrucción.

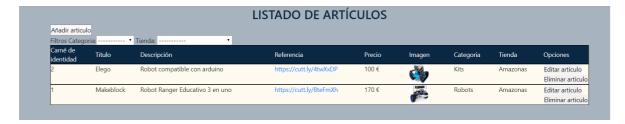


Editar instrucción.



Listado de artículos.

Al igual que en las instrucciones, el administrador puede filtrar por categoría y tienda, añadir, editar o eliminar los artículos.



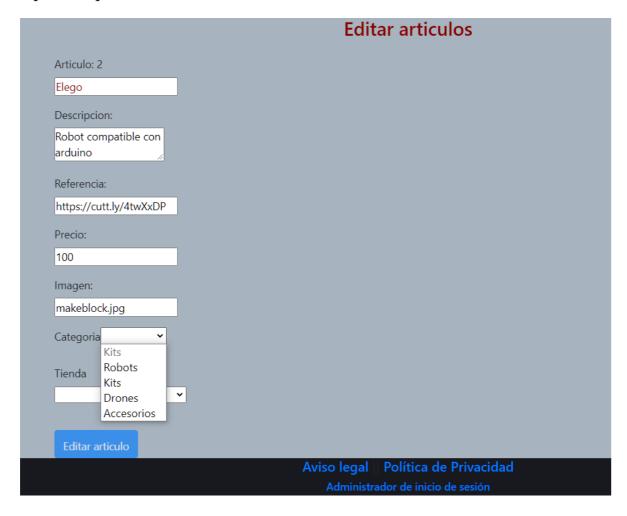
Añadir artículo.

Sección para añadir un artículo.



Editar artículo.

Opciones para editar un artículo.



Listado de torneos.

Listado de torneos del administrador con filtros y posibilidad de cambiar cualquier torneo.



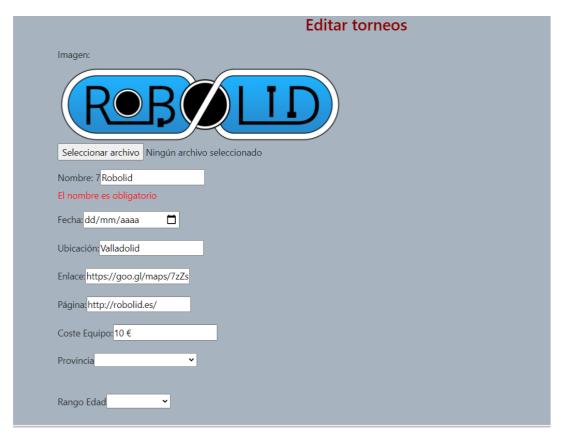
Añadir torneo.

Opción de añadir un torneo.



Editar torneo.

Opción de editar torneo.



3.2.- Mapa del sitio.

Invitado.

- Inicio.
- Información.
- Torneos.
- Contacto.
- Login.
- Registro.
- Aviso legal
- Política de privacidad.
- Acesso administrador.

Usuario

- Instrucciones.
 - o Me gusta.
 - o No me gusta
- Articulos.
- Candado.
 - Cambiar datos.
 - o Mis instrucciones.
 - o Cerrar sesión.

Administrador

- Instruccciones Admin.
- Articulos Admin.
- Torneos.
- Candado.
- Cerrar sesión.

3.3.- Tecnologías empleadas.

Las tecnologías empleadas para esta aplicación han sido las siguientes: DESARROLLO

WEB EN ENTORNO CLIENTE:

- HTML5
- CSS3
- ANGULAR

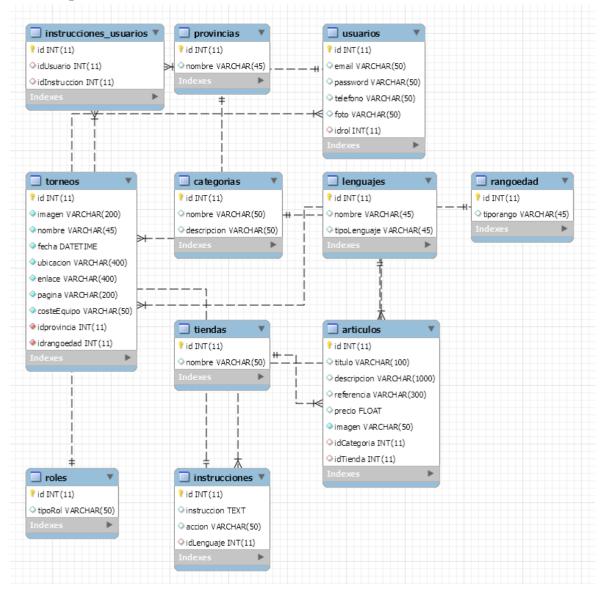
DESARROLLO WEB EN ENTORNO SERVIDOR:

- NODEJS
- MYSQL

ENTORNOS DE DESARROLLO:

Visual Studio Code.

3.4.- Esquema entidad Relación de Base de Datos utilizada.



4.- Instalaciones.

Para realizar la página, debemos instalar https://nodejs.org/es/

Node.js® es un entorno de ejecución para JavaScript construido con el motor de JavaScript V8 de Chrome.

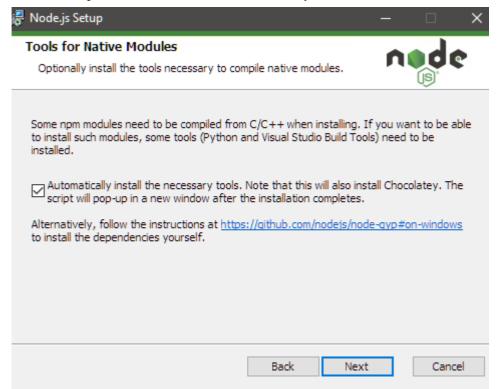
Descargar para Windows (x64)



O eche un vistazo a la agenda LTS.

Regístrese en Node.js Everywhere, la Newsletter Mensual de Node.js.

Permitimos que instale herramientas de chocolatey.



Creamos la carpeta del proyecto, creamos las carpetas del backend y del frontend.

A través del Visual Studio Code en modo comando, vamos instalando, angular, typescript entre otros.

5.- Futuras mejoras

- Terminar de configurar el envío de información por parte de un cliente a través de correo electrónico.
- Agregar opciones de añadir/editar/eliminar artículos y/o torneos en la sección del administrador.
- Hacer la página web más atractiva al usuario.
- Revisar el correcto funcionamiento de la página web.



6.- Enlaces

TIENDAS

http://ro-botica.com/

https://www.electan.com/

https://cienciayrobotica.es/

https://www.electronicaembajadores.com/

https://www.robotshop.com/

https://www.micro-log.com/

https://www.rctecnic.com/

https://www.robotlandia.com/

TORNEOS

https://blog.juguetronica.com/competiciones-de-robotica-educativa/#first-lego-league

- http://roboraveiberica.org/
- http://vexcompetition.es/torneos/
- http://robolid.es/
- https://www.cac.es/es/web/desafiorobot/informacion-general

7.- Datos de acceso

Datos de acceso usuario de prueba: - email: rodri9134@gmail.com -password: 12345678

Datos de acceso usuario de administrador: - email: adminrob@gmail.com -password: 12345678