

Grado en Ingeniería Informática Informatikako Ingeniaritzako Gradua

Proyecto fin de grado Gradu amaierako proiekta

Colmena: diseño e implementación de un widget web para micro donaciones, con página web de soporte, almacenamiento de datos y su posterior visualización

Rubén Sánchez Corcuera

Director: Pablo García Bringas

Bilbao, mayo de 2017

Resumen

El proyecto Colmena es un sistema que permitirá a los comercios incluir un sistema personalizado para que sus usuarios puedan realizar micro donaciones a los proyectos de la ONG Alboan mientras compran en sus tiendas. Este consta de varios módulos.

La base de todo es un servidor implementado en node.js. En él se aloja la página web, los widgets de las diferentes empresas que han decidido implantarlo en sus comercios online y una API que administra el enrutamiento de la web y permite varias funciones sobre la base de datos.

La página web sirve de apoyo al widget, donde se muestra la información general de este. La web también sirve para mostrar los diferentes proyectos a los que se puede apoyar, incluye un asistente con el que poder crear tu propio widget y la plataforma para conseguir el certificado de donación.

La base de datos aloja los datos de las diferentes donaciones para posteriormente poder crear el certificado de donación y eventualmente generar estadísticas sobre las cantidades, fechas y lugares en los que más donaciones se están obteniendo.

Por último, el widget está pensado para que las empresas que tengan portales de compra online lo incrusten en alguna de las fases del proceso de venta, con el fin de que el cliente haga una pequeña donación a la causa que las empresas han “apadrinado”. El widget es personalizable por las empresas que lo quieran implantar en su web, así conseguir una mayor integración con ellas. Entre sus opciones de personalización destaca la posibilidad de elegir entre una cantidad fija o variable de donación.

Descriptores

solidaridad, widget, NodeJS, MongoDB, micro donaciones

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Presentación del documento	1
1.2. Motivación	2
2. Antecedentes y justificación	3
2.1. Demandante del proyecto	3
2.1.1. Alboan	3
2.2. Estado del arte	4
2.2.1. Crowdfunding	4
2.2.2. Micro donaciones	5
3. Objetivos del proyecto	7
3.1. Definición del proyecto	7
3.1.1. Objetivos	7
3.1.2. Alcance del proyecto	7
3.1.3. Producto final	8
3.2. Descripción de realización	8
3.2.1. Método de desarrollo	8
3.2.2. Tareas principales	9
3.2.3. Productos intermedios	11
3.3. Organización y equipo	12
3.3.1. Esquema organizativo	12
3.3.2. Plan de recursos humanos	13
3.4. Condiciones de ejecución	14
3.4.1. Entorno de trabajo	14
3.4.2. Control de cambios	14
3.5. Planificación	14
3.5.1. Diagrama de precedencias	16
3.5.2. Diagrama de Gantt	16
3.5.3. Estimación de cargas de trabajo	17
3.6. Presupuesto	17
4. Especificación de requisitos	21
4.1. Visión general	21
4.2. Especificación de requisitos del servidor Node.js	21
4.3. Especificación de requisitos de la página web	22
4.4. Especificación de requisitos del widget	22
4.5. Especificación de requisitos de la base de datos	23
4.6. Especificación de requisitos del sistema de visualización	23
5. Tecnologías utilizadas	25
5.1. Node.js	25
5.1.1. Funcionamiento	26

5.1.2. Express	26
5.1.3. Nodemailer	27
5.1.4. Mongojs	28
5.1.5. PdfFiller	28
5.2. MongoDB	28
5.2.1. Razón de uso	29
5.3. JSON	30
5.3.1. Funcionamiento	30
5.4. Bootstrap	30
5.4.1. Razón de uso	31
5.5. Sass (CSS3)	31
5.5.1. Funcionamiento	32
5.5.2. Razón de uso	32
5.6. D3.js	33
5.6.1. Razón de uso	33
6. Especificación del diseño	35
6.1. Visión general	35
6.2. Herramientas utilizadas	35
6.2.1. Draw.io	35
6.3. Diseño de la arquitectura	35
6.4. Diseño del servidor	36
6.5. Diseño de la página web	37
6.6. Diseño del widget	38
6.7. Diseño de la base de datos	39
6.7.1. Colección	39
6.8. Diseño del sistema de visualización	40
7. Consideraciones sobre la implementación	41
7.1. Visión general	41
7.2. Entorno de desarrollo	41
7.2.1. Atom	41
7.2.2. Brackets	41
7.2.3. Git	42
7.3. Implementación del servidor	42
7.3.1. Como añadir una nueva ruta	42
7.3.2. Conexión con la base de datos	42
7.3.3. Configuración de Nodemailer	43
7.3.4. Codificación de la función de recepción de donaciones	43
7.3.5. Codificación de la creación de certificados	43
7.3.6. Codificación del sistema de guardado de widgets	44
7.3.7. Como utilizar la API para consultar datos	44
7.4. Implementación de la página web	45
7.4.1. Codificación del sistema de expedición de certificados de donación	46
7.4.2. Codificación del asistente de creación de widgets	47
7.5. Implementación del widget	48
8. Plan de pruebas	51
8.1. Pruebas del servidor	51
8.2. Pruebas a la base de datos	51

9. Manual de usuario	53
9.1. Manual del donante	53
9.2. Manual del comercio online	55
10. Incidencias	59
10.1. Interacción con el cliente	59
10.2. Implementación del sistema de visualización de datos	59
11. Conclusiones y líneas futuras	61
11.1. Conclusiones	61
11.2. Líneas futuras	62
Bibliografía	63
A. Acrónimos	65
A.1. How to: Colmena	65
A.1.1. Implementación en Colmena (creación de un nuevo script)	65
A.1.2. Implementación en la tienda	65

Índice de figuras

1.1. Ejercicio de cuentas de Alboan	2
2.1. Logo de Alboan	3
3.1. Proceso scrum	9
3.2. Gráfico de la interacción en el proyecto	12
3.3. Gráfico del equipo de proyecto	13
3.4. Diagrama de precedencias del Sprint 1	16
3.5. Diagrama de precedencias del Sprint 2	16
3.6. Diagrama de precedencias del Sprint 3	16
3.7. Diagrama de precedencias del Sprint 4	17
3.8. Diagrama de Gantt	18
3.9. Lista de tareas con su coste en horas	19
5.1. Grafico de comparacion de mongoDB con otras tecnologias	29
5.2. Diagrama de la gramática de un objeto JSON	30
5.3. Ejemplo de un JSON	30
6.1. Arquitectura del proyecto	36
6.2. Diseño preliminar de la página web	38
6.3. Diagrama circular	40
6.4. Diagrama de fechas	40
9.1. Primera vista al entrar a la web	53
9.2. Campo para introducir el número de donación	54
9.3. Formulario para obtener certificado con fallo en el email	54
9.4. Sección de una ventana con información de un proyecto apoyado por la Colmena	55
9.5. Demo del asistente para la creación de nuevos widgets	56
9.6. Formulario de contacto con el equipo de la Colmena	56
9.7. Mail recibido por el equipo de la Colmena	57
9.8. Asistente de creación para nuevos widgets	57
A.1. Ruta de ejemplo del widget	65
A.2. Ruta final del widget	65
A.3. Ruta final del widget	66
A.4. Ruta final del widget	66

Índice de tablas

3.1. Tabla con tareas y sus identificadores	15
3.2. Cargas de trabajo por perfil	17
3.3. Presupuesto del plan de recursos humanos	17

Índice de listados

5.1. Ejemplo de un servidor HTTP en Node.js	26
5.2. Estructura de paquetes tipo de un proyecto express	26
5.3. Estructura de un mensaje en Nodemailer	27
5.4. Ejemplo de conexion con una base de datos MongoDB	28
5.5. Ejemplo de una busqueda con mongojs	28
5.6. Código SCSS	32
5.7. Código CSS compilado	32
7.1. Puntero a la carpeta public	42
7.2. Ejemplo de ruta con Express	42
7.3. Conexión a la base de datos mediante mongojs	43
7.4. Configuracion de Nodemailer	43
7.5. Algoritmo de generacion de numeros de donacion	43
7.6. Codigo del sistema de guardado de widgets	44
7.7. Ejemplo de ruta de la API	45
7.8. Uso de section en la página web	45
7.9. Código de una ventana Modal	46
7.10. Media query de estilo	46
7.11. Expresión regular que comprueba los emails	47
7.12. Código del envio de información del certificado al servidor	47
7.13. Funcion para cambiar el color del widget	48
7.14. Un fragmento de la función encargada de enviar el widget al servidor	48
7.15. Codigo de un widget	49
8.1. Script para introducir datos a la base de datos	52

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación del documento

El presente documento recoge proyecto desarrollado por el alumno Rubén Sánchez para la ONG Alboan. En el proyecto consta de todo el sistema necesario para crear un sistema de micro donaciones mediante un widget en cualquier tienda online. El sistema consta de: una página web, una base de datos, el widget y un servidor que da soporte a todo. Además, el sistema cuenta con una funcionalidad añadida por la que se puede crear gráficas de visualización.

El proyecto se desarrolla para la ONG Alboan la cual al ver el cambio que se da en la sociedad en materia de solidaridad y que las grandes donaciones han sufrido una gran caída decide que la manera de recoger las donaciones tiene que cambiar. Alboan, al explorar las oportunidades y ver que la única opción disponible cobra a las ONGs un porcentaje de las donaciones decide crear un sistema de micro donaciones gratuito que cualquier empresa pueda añadir a su tienda online y así fomentar las donaciones a pequeña escala, consiguiendo así que el 100 % del dinero vaya al destino final.

Los principales capítulos del documento son los siguientes:

- **Antecedentes y justificación**

En este capítulo se especifica el cliente del proyecto junto con el estado del arte sobre las tecnologías creadas en este ámbito.

- **Objetivos del proyecto**

Establecimiento del objetivo fundamental del proyecto, especificando su alcance. En este capítulo también se especifica el producto final y la organización que va a tener el proyecto así como las tareas a realizar y la metodología utilizada para ello.

- **Especificación de requisitos**

Especificación de los requisitos para cada elemento del proyecto.

- **Tecnologías utilizadas**

Definición de las tecnologías utilizadas, diferentes ejemplos de uso y razón de uso de la tecnología.

- **Especificación del diseño**

En este capítulo se especifica el diseño de los diferentes elementos del proyecto, así como las herramientas utilizadas para ello.

- **Consideraciones sobre la implementación**

Consideraciones a tener en cuenta sobre la implementación de las diferentes funcionalidades y elementos del sistema.

1. INTRODUCCIÓN

- **Plan de pruebas**

Especificación de las pruebas realizadas para el correcto funcionamiento del sistema.

- **Manual de usuario**

Desarrollo de los manuales de usuario para el correcto uso del sistema.

- **Incidencia**

Especificación de las incidencias ocurridas durante el desarrollo del proyecto y soluciones.

- **Conclusiones y líneas futuras**

Conclusiones extraídas del proyecto y posibles líneas futuras para aumentar la calidad del proyecto.

1.2 Motivación

Alboan ingresó el año 2015 nueve millones de euros. Este dinero proviene de donaciones tanto privadas como públicas. Las donaciones o ayudas públicas dependen del gobierno del año en la que las recibe, por lo que estas no tienen una solución posible ya que no dependen de nadie más que del gobierno. En cambio, las donaciones privadas, provenientes de personas o instituciones no públicas. Gracias a todas estas donaciones Alboan tiene 200 proyectos activos en 18 países diferentes, esto hace que mantener el dinero que la ONG invierte en cada uno de ellos sea crucial año tras año.

En el ejercicio de 2014 la financiación privada crece gracias a los legados solidarios¹ que la gente deja a la organización, también son muy importantes las cuotas de los socios que representan un 28 % de las aportaciones privadas. Estas donaciones son importantes para que Alboan cada vez pueda llegar a más gente y pueda crear más proyectos necesarios.

Alboan descubre entonces la necesidad de crear un nuevo canal por el que recibir donaciones y hacer que sus proyectos sean más visibles de cara a la gente que no conoce tanto a Alboan. Entonces es cuando comienzan a gestarse los objetivos y requerimientos que la Colmena deberá cumplir.

EVOLUCIÓN de las APORTACIONES		
2015	2014	2013
PRIVADAS	5.001.937	5.142.652
PUBLICAS	3.567.609	2.965.197
Otros Ingresos	432.918	415.851
TOTAL Ingresos	9.002.464	8.523.700
		7.770.677

Figura 1.1.: Ejercicio de cuentas de Alboan

¹Son las herencias que ciertas personas dejan a entidades solidarias con el fin de construir un mejor mundo.

2. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN

En este capítulo se hablará sobre el cliente que pide el proyecto y el estado del arte del mismo.

2.1 Demandante del proyecto

En esta sección se hablará el demandante del proyecto, en este caso es la ONG Alboan.

2.1.1 Alboan

La actividad de Alboan[2] comenzó en 1994, asumiendo las iniciativas de voluntariado internacional que ya estaban en marcha, pero fue en 1996 cuando se configuró jurídicamente bajo la figura de Fundación. Es la ONG promovida por la Compañía de Jesús en la Provincia de Loyola (País Vasco y Navarra). El nombre, en euskera, Alboan, quiere reflejar el arraigo a la cultura de la tierra vasca y el espíritu de la entidad: estar al lado de las personas más excluidas, junto a organizaciones y centros educativos.

Su logo (Figura 2.1) interpreta el rol de bisagra y puente que quería jugar la institución para poner en relación dos mundos que en realidad son uno solo. Su misión: ser plataforma de encuentro de personas y organizaciones de aquí y allá que quisieran comprometerse en la construcción de un mundo mejor.

Hoy Alboan cuenta con 7000 personas entre contratados, voluntarios y entidades que le permiten apoyar y acompañar a más de 200 proyectos llevados a cabo por 105 organizaciones aliadas que impactan directamente en las vidas de más de 600.000 personas en todo el mundo.

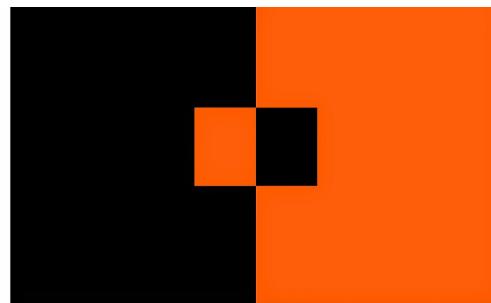


Figura 2.1.: Logo de Alboan

Trabaja por la construcción de una ciudadanía global que denuncie las injusticias que provocan desigualdad en el mundo, construya una cultura que promueva el bien común y transforme las estructuras generadoras de pobreza a nivel local y global. Para lograrlo, se une en red con personas y grupos de todo el mundo.

2. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN

La colaboración de Alboan se centra en 4 temáticas principales en las que enmarca todos sus proyectos y labores de ayuda: Educación de calidad, Desarrollo económico-productivo sostenible y equitativo, Acción humanitaria en crisis recurrentes y Democracia a favor de las personas excluidas.

Todas las actividades que realiza la ONG incluyen 3 ejes transversales que otorgan a los proyectos el carisma que Alboan quiere dar:

- La espiritualidad como dimensión en el horizonte de desarrollo humano.
- El reconocimiento de las desigualdades entre mujeres y hombres y el compromiso con la equidad de género.
- La participación ciudadana para la incidencia social y política.

2.2 Estado del arte

En este apartado se hace un análisis de las diferentes opciones que hay para cubrir las necesidades citadas anteriormente.

2.2.1 Crowdfunding

“Cooperación colectiva, llevada a cabo por personas que realizan una red para conseguir dinero u otros recursos, se suele utilizar Internet para financiar esfuerzos e iniciativas de otras personas u organizaciones”[13]

En el crowdfundig hay diferentes tipos de ayudas y de sistemas creados para financiar los proyectos que la gente sube a las plataformas: basado en donaciones, basados en recompensas y para préstamos entre otros.

■ Basado en donaciones

El usuario realiza una donación para ayudar a un proyecto que le gusta y no recibe ningún beneficio económico en retorno (solo la satisfacción de hacer algo bueno y de apoyar un proyecto que le emociona). Son proyectos solidarios con un impacto social grande.

- Migranodearena.org
- Teaming

■ Basado en recompensas

Se trata de aportar dinero a un proyecto y se recibe a cambio una recompensa. Los proyectos pueden consistir en crear y diseñar un nuevo producto o financiar un proyecto cultural (película, festival, musical). Es el modelo de crowdfunding más utilizado y conocido. En cada proyecto se puede elegir entre un rango de recompensas en función de la cantidad de dinero que se aporte.

- Goteo
- Verkami

■ **Para prestamos**

El usuario realiza una inversión en un proyecto o en una empresa de la plataforma y recibe un retorno económico en forma de intereses. La empresa contrata un préstamo con la plataforma de crowdlending, que lo gestiona, y el usuario recupera el dinero invertido junto a los intereses a lo largo del tiempo según las condiciones pactadas en el préstamo.

- ECrowd!

2.2.2 **Micro donaciones**

Las micro donaciones, como su nombre indica, son donaciones muy pequeñas realizadas con el fin de aportar una pequeña cantidad de dinero al proyecto que nos interesa. En este ámbito nos encontramos con Worldcoo[39] una herramienta online con bastante recorrido y reconocimiento.

- **Worldcoo:**

Worldcoo es una empresa nacida en 2012 que pretende crear un nuevo canal de financiación mediante un widget incrustado en tiendas online. Esto permite que las miles de personas que acceden y compran en las tiendas online puedan donar una pequeña cantidad al proyecto que esa página tiene apadrinado.

Cuentan con un extenso equipo de personas y de embajadores en varios países del mundo, lo que les da acceso a muchos comercios online. Las empresas contactan con Worldcoo y acuerdan entre los dos la instalación del widget en su tienda online. Este widget esta relacionado con uno de los proyectos de las ONGs a las que Worldcoo ayuda.

Esto es exactamente lo que Alboan quiere, pero tiene algunas carencias. La empresa Worldcoo se queda un 8% de las donaciones realizadas a cada proyecto por lo que esto empieza a disgustar a Alboan, esta empresa tampoco permite ver las personas que están donando a los proyectos por lo que no permite mantener el contacto con esas personas para hacerles conscientes de que su ayuda tiene un resultado.

Después de hacer un análisis de todas las opciones y ver los resultados Alboan decide crear su propia plataforma de micro donaciones mediante widgets en tiendas online.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

En este capítulo se especificará de cómo se plantea el proyecto a la hora de ser desarrollado. Es capítulo en el que se marcan los objetivos y la visión que se tiene del proyecto antes de comenzar a desarrollarlo.

3.1 Definición del proyecto

En esta sección se entrará a definir lo que va a ser el proyecto y los límites en los que se va a desarrollar.

3.1.1 Objetivos

El principal objetivo de este proyecto es crear un widget solidario que se pueda implantar en cualquier tienda online y crear la página web en la que se va a apoyar y se dará a conocer este widget. La página web también será el portal en el que la gente que ha realizado alguna donación pueda recoger su certificado de donación con el fin de presentarlo en la declaración de la renta.

Otro objetivo sería el de crear el servidor con la base de datos para alojar los datos de las donaciones realizadas mediante el widget. Este servidor sería accesible para las personas de Alboan que quisieran consultar los datos de las donaciones o ver las gráficas relacionadas con esto.

3.1.2 Alcance del proyecto

Teniendo en cuenta los objetivos citados anteriormente la Colmena deberá cumplir con las siguientes funcionalidades:

- Una página web responsive que informe sobre todo del proyecto Colmena pero que también tenga información sobre la ONG y que tenga algún enlace para redirigir a esta.
- Un widget que permita hacer micro donaciones a los proyectos de Alboan y que informe sobre el proyecto al que va destinado el dinero.
- Una base de datos en la que almacenar las donaciones y los datos de los donantes.
- Una herramienta con la que poder dispensar certificados de donación a las personas que han aportado con los proyectos.
- Una herramienta para poder personalizar el widget y generarlo automáticamente.
- Un servidor en el que centralizar todas las funcionalidades y rutas de la solución. Además, el servidor será capaz de ofrecer una API para aplicaciones futuras que quieran añadirse a la solución.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Un sistema de visualización interactivo en el que poder analizar los datos obtenidos desde la aplicación y sacar conclusiones de ellos.

El proyecto no se encargará de hacer llegar el dinero de las donaciones, desde los donantes hasta la ONG, sino que hará de puente contabilizando y manteniendo un registro de estas para que finalmente el comercio online pueda hacer llegar este dinero a la entidad.

3.1.3 Producto final

El producto final se compone de varios elementos listados a continuación:

El elemento visual del proyecto lo formarían **la página web y el widget**. Estos dos elementos permitirán a los usuarios del sistema informarse de los proyectos que la ONG realiza, contactar con el soporte del proyecto o hacer uso de las funcionalidades que ofrecen, como por ejemplo recibir un certificado de donación o hacer una donación a uno de los proyectos. El widget puede estar alojado en cualquier comercio online. Estos dos elementos están estrechamente ligados a el servidor del proyecto que es el que les permite implementar todas sus funcionalidades.

El elemento central del proyecto está formado por **el servidor y la base de datos**. Estos dos elementos permiten desarrollar toda la funcionalidad del sistema ya que ofrecen un sistema de enrutado para la parte visual y toda la funcionalidad que deban implementar sus elementos. Por otra parte, este elemento ofrecerá una API en la que se ofrecen diferentes funcionalidades como consultas a la base de datos, siempre con cierta privacidad hacia los datos sensibles.

El elemento final del proyecto consta del **sistema de visualización** de los datos. Gracias a este sistema se podrán visualizar los datos de manera interactiva y permitir a los empleados de Alboan hacer reflexiones sobre sus proyectos o los diferentes sectores de la población que les apoya en diferente medida. Por otra parte, también permitirá a los donantes ver como es la sociedad que les rodea y hacer un análisis de ella.

3.2 Descripción de realización

En esta sección se definirá el método de desarrollo elegido para llevar a cabo el proyecto.

3.2.1 Método de desarrollo

El proyecto se ha desarrollado utilizando la metodología ágil Scrum[35]. Esta metodología encaja con el proyecto por el desconocimiento de algunas de las herramientas a utilizar y porque algunos de los requisitos pueden ser cambiantes.

Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados pronto, donde

los requisitos son cambiantes o poco definidos, donde la innovación, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentales.

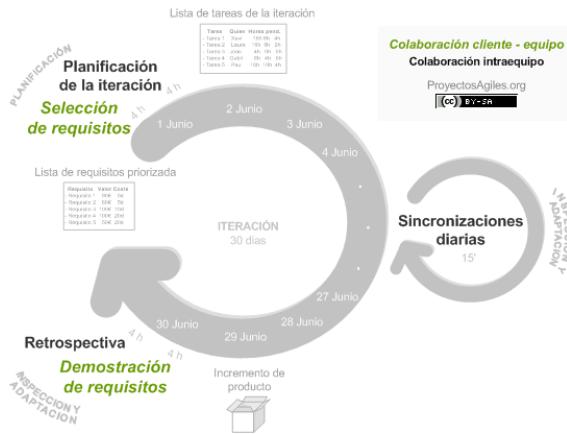


Figura 3.1.: Proceso scrum

Las iteraciones o sprints serán de 3 semanas cada uno. Al comienzo de los sprints se hará una reunión para pensar cuales deben ser las tareas que deben ir dentro de dicho sprint y al final del mismo se realizará la reunión de revisión en la que se revisará el trabajo realizado y las tareas pendientes. Estas reuniones tendrán unos productos intermedios, los cuales serán explicados más adelante.

Para apoyar la metodología elegida se utiliza Trello[37]. Trello es una aplicación online que sirve para organizar tareas online en diferentes tableros. Estos tableros están compuestos por diferentes columnas por las que ir moviendo las tareas dependiendo de su estado.

3.2.2 Tareas principales

A continuación se listarán las principales tareas del proyecto, estas posteriormente se desglosarán en tareas más pequeñas que el equipo de desarrollo pueda desarrollarlas más rápidamente. Estas tareas serán valoradas posteriormente y asignadas con un indicador de prioridad.

■ Organización

Consiste en la planificación y preparación del proyecto. Al comienzo del proyecto habrá que definir los requisitos e historias de usuario y posteriormente en cada reunión al final del sprint y al principio del siguiente habrá que realizar de nuevo esta labor.

■ Seguimiento

Seguimiento y control del desarrollo del proyecto con la finalidad de detectar los posibles errores tanto en la lógica como en la parte visual del sistema. El principal seguimiento viene dado por las reuniones que se realizan y por el cumplimiento de las historias de usuario.

■ Análisis de tecnologías a usar

Esta tarea consiste en analizar las posibles tecnologías que puedan cumplir con las

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

funciones que se requieren en el proyecto. En esta tarea habrá que decidir cuales serán las tecnologías a utilizar para los diferentes elementos ya que el proyecto consta de varios y diferentes entre sí. La decisión tiene que estar basada en unos argumentos fundamentados. En principio no existe ningún requerimiento sobre las tecnologías por parte del demandante del proyecto.

■ Arquitectura del proyecto

Esta tarea consiste en definir la arquitectura del proyecto. Esto implica el diseño del proyecto en su totalidad y como va a ser la comunicación entre las diferentes partes.

■ Creación de la parte servidora y la base de datos

Esta tarea consiste en crear la parte servidora del proyecto. En ella estará implementada toda la lógica del sistema y habrá que definir las conexiones con los diferentes elementos del sistema. En esta tarea, también, habrá crear la base de datos y conectarla con el servidor para permitir la inserción y búsqueda de los datos en ella.

■ Creación de la página web y el widget

Esta tarea consiste en la creación y el diseño de la página web y el widget. En esta tarea principalmente se creará el diseño visual de ambos elementos y posteriormente se harán las conexiones con el servidor para permitirles implementar la parte lógica.

■ Creación del sistema de visualización de datos

Esta tarea consiste en la creación de un sistema en el que poder hacer una visualización interactiva de los datos. También habrá que realizar el formateo de la información que llegue desde la base de datos, para que la visualización este correcta.

■ Cierre del proyecto

Esta tarea consiste en entregar a la ONG el sistema completo y prestarles apoyo en la implementación del mismo. En el momento en el que Alboan haya implementado el sistema Colmena en su servidor, el proyecto estará terminado.

Finalmente se procede a listar las diferentes tareas, más específicas, que se van a llevar a cabo en los sprints marcados. Esta información es orientativa, ya que sabemos, que en la metodología scrum los sprints pueden ser cambiantes.

■ T1 - Sprint 1

T1.1 - Investigación sobre las tecnologías a utilizar

T1.2 - Redactar el documento sobre las tecnologías a utilizar

T1.3 - Instalar las herramientas de desarrollo

T1.4 - Formación en las diferentes tecnologías y herramientas a utilizar

T1.5 - Diseñar la arquitectura del proyecto

■ T2 - Sprint 2

T2.1 - Crear el primer diseño de la página web

T2.2 - Crear el primer diseño del widget

T2.3 - Desarrollar la lógica del servidor

- T2.4 - Pruebas servidor
- T2.5 - Configurar la base de datos
- T2.6 - Pruebas base de datos
- T3 - Sprint 3
 - T3.1 - Desarrollar la lógica de la página web
 - T3.2 - Desarrollar la lógica del widget
 - T3.3 - Consolidar el diseño de la página web
 - T3.4 - Pruebas de la página web
 - T3.5 - Consolidar el diseño del widget
 - T3.6 - Pruebas del widget
 - T3.7 - Investigar los frameworks de visualización de datos
- T4 - Sprint 4
 - T4.1 - Crear manual de usuario para los técnicos de mantenimiento
 - T4.2 - Configurar el frameworks de visualización de datos
 - T4.3 - Pruebas sobre el frameworks de visualización de datos
 - T4.4 - Analizar los datos
 - T4.5 - Extraer las estadísticas de los datos
 - T4.6 - Cierre del proyecto

3.2.3 Productos intermedios

Gracias a la metodología que se va a utilizar es muy fácil generar productos intermedios. Durante el proceso de desarrollo del proyecto se crearán varios prototipos/mockups del widget y de la página web. Al final de cada sprint se hará una revisión del trabajo que se ha realizado, esto será posible gracias al tablón Trello en el que se podrán ver las tareas realizadas. Para definir los productos intermedios que se van a generar se procede a listarlos a continuación:

- Documento sobre el estudio de las tecnologías a utilizar y conclusiones.
- Documento de análisis sobre la arquitectura y especificaciones del proyecto.
- Varios prototipos de la página web
- Varios prototipos del widget
- Documento de seguimiento de las tareas realizadas
- Manual de usuario para los técnicos que mantendrán el proyecto
- Documento de conclusiones sobre las donaciones realizadas

Gracias a estos productos intermedios se podrá mantener un seguimiento del proyecto y tener una mejor estimación de las tareas y los tiempos necesarios para estas.

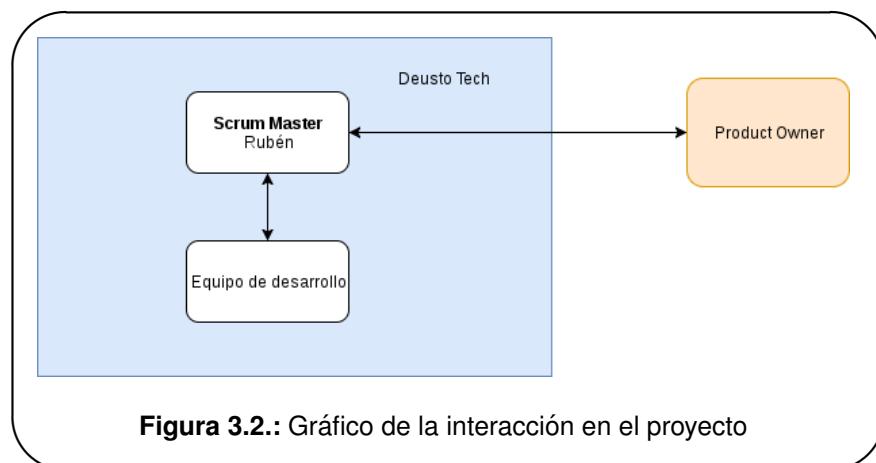
3.3 Organización y equipo

En esta sección se definirá el esquema organizativo que seguirá el proyecto y los perfiles profesionales que debe incluir.

3.3.1 Esquema organizativo

- **Product Owner:** este rol será representado por una persona de Alboan. Sus principales funciones son las siguientes:
 - Ser el representante de todas las personas interesadas en los resultados del proyecto
 - Definir los objetivos del producto o proyecto.
 - Colaborar con el equipo para planificar, revisar y dar detalle a los objetivos de cada iteración.
- **Scrum master:** no se debe confundir con el jefe de proyecto. Sus principales tareas son:
 - Facilitar las reuniones de Scrum
 - Proteger y aislar al equipo de interrupciones externas
 - Quitar los impedimentos que el equipo tiene en su camino
- **Equipo de desarrollo:** compuesto por los profesionales que desarrollarán el proyecto. Su principal función es desarrollar el proyecto y estas son otras de sus funciones:
 - Equipo auto organizado.
 - Equipo multidisciplinar, capacidad de desarrollar diferentes tareas.
 - Equipo estable durante el proyecto y establecidos en la misma localización física.

En la figura 3.2 se puede ver cómo será la interlocución entre los miembros del equipo. El Scrum master, representado por Rubén Sánchez, será el encargado de interaccionar con el Product Owner, que estará representado por una persona de Alboan. Por último, el equipo de desarrollo incluirá a las personas que desarrollen el proyecto, las cuales podremos ver más adelante.

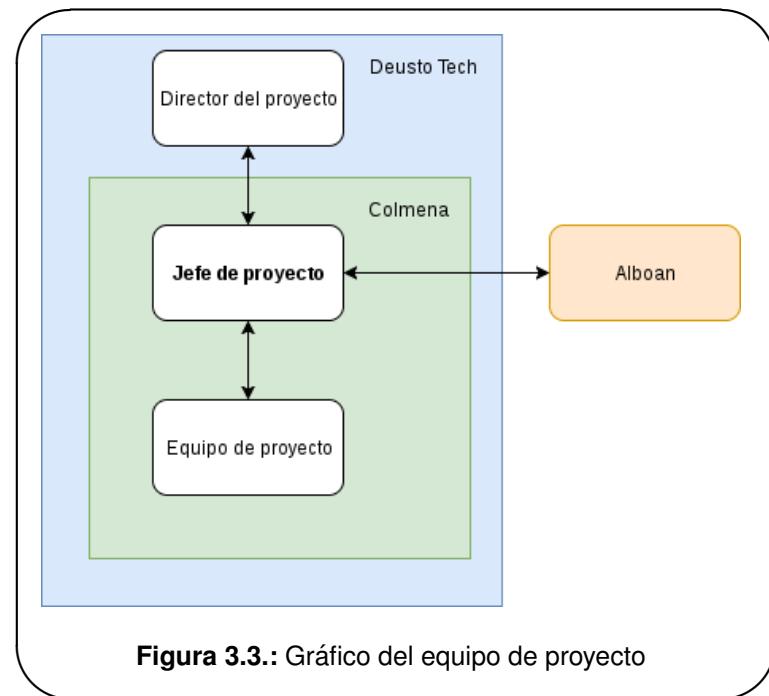


3.3.2 Plan de recursos humanos

En este apartado se describirá al equipo de proyecto que será el encargado de desarrollar el producto y los diferentes perfiles necesarios para ello.

- **Jefe de proyecto:** es el encargado de controlar que el proyecto se desarrolle correctamente y de garantizar los tiempos de desarrollo y la calidad del mismo. También se encargará de los aspectos de gestión del proyecto.
- **Diseñador:** es el encargado de diseñar la interfaz de la página web y del widget.
- **Analista de datos:** el encargado de analizar el sistema en materia de datos, para otorgar una solución consistente y correcta. Por otra parte, es el encargado de analizar los datos que se extraen del proyecto y de crear informes interactivos y conclusiones de ellos.
- **Arquitecto web:** es el encargado de diseñar y desarrollar la arquitectura principal del proyecto. También se encarga de configurar las herramientas que vayan a utilizar los demás para asegurar su correcto funcionamiento.
- **Programador:** es el encargado de desarrollar los métodos que el arquitecto haya establecido.

En la figura 3.3 se ve la organización en el equipo de proyecto. Alboan está como cliente externo a Deusto Tech. Dentro de Deusto Tech tenemos a Pablo García, el cual será el director del proyecto desde la empresa, y al equipo de la Colmena. Dentro del equipo de la Colmena se han separado los roles del Jefe de proyecto y del equipo de proyecto. Esto se ha hecho para ver la diferenciación en cuanto al plan de recursos humanos y para ver quien tiene la comunicación con el cliente, aunque en el proyecto los haya representado la misma persona.



3.4 Condiciones de ejecución

En esta sección se definirán las condiciones de ejecución del proyecto, incluyendo el lugar, la jornada y los materiales necesarios.

3.4.1 Entorno de trabajo

El desarrollo tendrá lugar en DeustoTech, sin un departamento de referencia.

El horario de trabajo será de 4 horas diarias.

DeustoTech y Alboan ofrecerán todos los medios necesarios para el buen desarrollo del proyecto. En caso de contar con un ordenador persona, se utilizará este.

■ Hardware

Este es el hardware que se utilizará para desarrollar el proyecto:

- Lenovo ThinkPad X220
- Monitor Acer AL1714 (Monitor secundario)

■ Software

Todo el software utilizado en el proyecto es gratuito. Este es el software utilizado para desarrollar el proyecto:

- Atom
- Git
- Brackets

3.4.2 Control de cambios

El seguimiento del proyecto se hará desde el tablón de Trello. En el tablón se registran los cambios que se generan y se generan notificaciones para las personas involucradas en la tarea que ha sufrido cambios. Finalmente, esos cambios se tendrán en cuenta en las reuniones de final de sprint y se podrán comentar las diferentes opciones al cambio.

En cuanto a reuniones de seguimiento del proyecto, tendremos una reunión cada viernes en la que el equipo de proyecto hablará con el supervisor de Deusto Tech. En esa reunión se podrán ver los avances y problemas que hay cada semana y se pensarán diferentes soluciones para ellos. Estas reuniones también servirían por si se necesitará algo de Deusto Tech.

3.5 Planificación

En la siguiente sección se exponen los aspectos relacionados con la planificación de proyecto. Para mayor facilidad a la hora de comprender las figuras que aparecen a continuación, se añade la tabla 3.1 en la que aparecen las tareas y sus identificadores.

Número	Nombre
1.1	Investigación sobre las tecnologías a utilizar
1.2	Redactar el documento sobre las tecnologías a utilizar
1.3	Instalar las herramientas de desarrollo
1.4	Formación en las diferentes tecnologías y herramientas a utilizar
1.5	Diseñar la arquitectura del proyecto
2.1	Crear el primer diseño de la página web
2.2	Crear el primer diseño del widget
2.3	Desarrollar la lógica del servidor
2.4	Pruebas servidor
2.5	Configurar la base de datos
2.6	Pruebas base de datos
3.1	Desarrollar la lógica de la página web
3.2	Desarrollar la lógica del widget
3.3	Consolidar el diseño de la página web
3.4	Pruebas de la página web
3.5	Consolidar el diseño del widget
3.6	Pruebas del widget
3.7	Investigar los frameworks de visualización de datos
4.1	Crear manual de usuario para los técnicos de mantenimiento
4.2	Configurar el frameworks de visualización de datos
4.3	Pruebas sobre el frameworks de visualización de datos
4.4	Analizar los datos
4.5	Extraer las estadísticas de los datos
4.6	Cierre del proyecto

Tabla 3.1.: Tabla con tareas y sus identificadores

3.5.1 Diagrama de precedencias

En esta sección se muestran los diagramas de precedencia por sprint (Figuras 3.4, 3.5, 3.6 y 3.7).

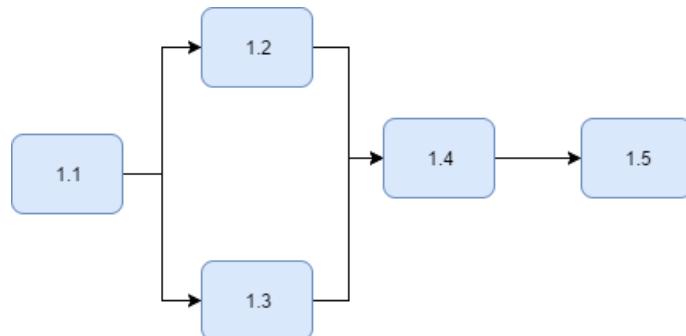


Figura 3.4.: Diagrama de precedencias del Sprint 1

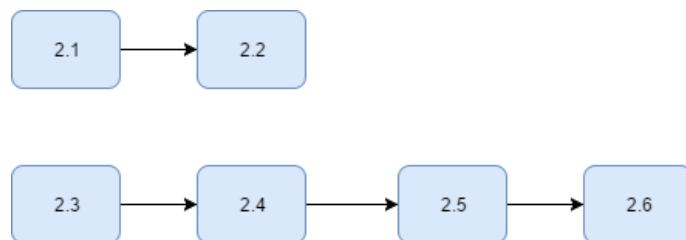


Figura 3.5.: Diagrama de precedencias del Sprint 2

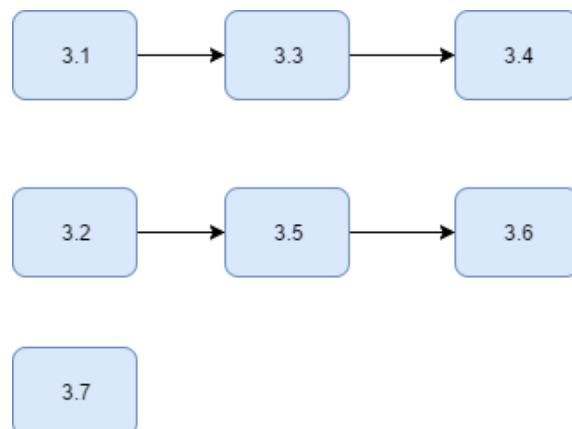
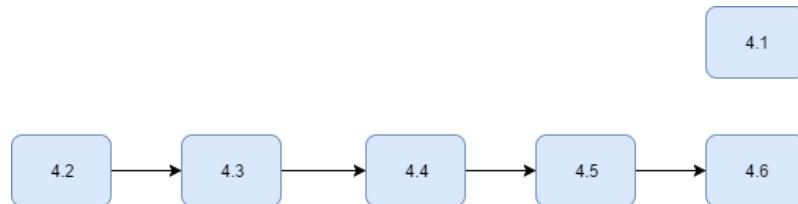


Figura 3.6.: Diagrama de precedencias del Sprint 3

3.5.2 Diagrama de Gantt

En esta sección se muestra el diagrama de Gantt del proyecto (Figura 3.8).

**Figura 3.7.:** Diagrama de precedencias del Sprint 4

Perfil profesional	Horas
Diseñador	60
Arquitecto web	52
Programador	108
Analista de datos	80
Jefe de proyecto	32

Tabla 3.2.: Cargas de trabajo por perfil

3.5.3 Estimación de cargas de trabajo

En la tabla 3.2 podemos ver las cargas de trabajo que tiene cada perfil.

3.6 Presupuesto

En este apartado se detalla el coste en días de cada tarea. Cada día está compuesto por 4h laborales. Cada tarea será realizada por un perfil profesional, cobrando cada uno su precio en horas.

En la figura 3.9 podremos ver las tareas y su carga en horas.

En la tabla 3.3 se detalla el presupuesto a gastar en los diferentes perfiles profesionales que demanda el proyecto. Esto también nos indicaría el presupuesto total del proyecto ya que el hardware y el software que se utilizarán en el proyecto no tendrán coste alguno.

Perfil profesional	Horas	Precio (por horas)	Importe
Diseñador	60	15	900
Arquitecto web	52	20	1040
Programador	108	20	2160
Analista de datos	80	25	2000
Jefe de proyecto	32	25	800
Precio total			6900

Tabla 3.3.: Presupuesto del plan de recursos humanos

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

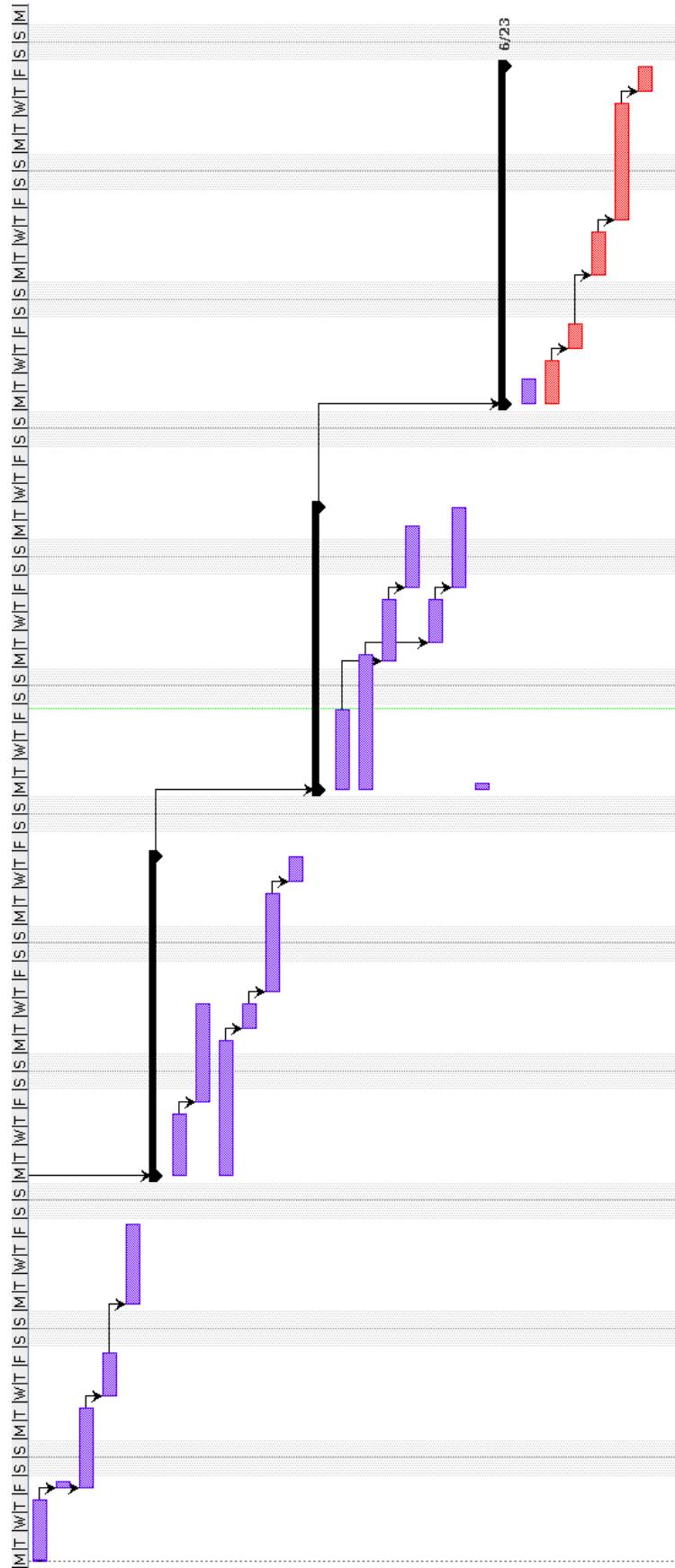


Figura 3.8.: Diagrama de Gantt

		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors
1		Sprint 1	15 days	4/3/17 8:00 AM	4/21/17 5:00 PM	
2		Investigación sobre las tecnologías a utilizar	4 days	4/3/17 8:00 AM	4/6/17 5:00 PM	
3		Redactar el documento sobre las tecnologías a utilizar	1 day	4/7/17 8:00 AM	4/7/17 5:00 PM	2
4		Instalar las herramientas de desarrollo	3 days	4/7/17 8:00 AM	4/11/17 5:00 PM	2
5		Formación en las diferentes tecnologías y herramientas	3 days	4/12/17 8:00 AM	4/14/17 5:00 PM	4
6		Diseñar la arquitectura del proyecto	5 days	4/17/17 8:00 AM	4/21/17 5:00 PM	5
7		Sprint 2	14 days	4/24/17 8:00 AM	5/11/17 5:00 PM	1
8		Crear el primer diseño de la página web	4 days	4/24/17 8:00 AM	4/27/17 5:00 PM	
9		Crear el primer diseño del widget	4 days	4/28/17 8:00 AM	5/3/17 5:00 PM	8
10		Desarrollar la lógica del servidor	6 days	4/24/17 8:00 AM	5/1/17 5:00 PM	
11		Pruebas servidor	2 days	5/2/17 8:00 AM	5/3/17 5:00 PM	10
12		Configurar la base de datos	4 days	5/4/17 8:00 AM	5/9/17 5:00 PM	11
13		Pruebas base de datos	2 days	5/10/17 8:00 AM	5/11/17 5:00 PM	12
14		Sprint 3	12 days	5/15/17 8:00 AM	5/30/17 5:00 PM	7
15		Desarrollar la lógica de la página web	5 days	5/15/17 8:00 AM	5/19/17 5:00 PM	
16		Desarrollar la lógica del widget	6 days	5/15/17 8:00 AM	5/22/17 5:00 PM	
17		Consolidar el diseño de la página web	4 days	5/22/17 8:00 AM	5/25/17 5:00 PM	15
18		Pruebas de la página web	2 days	5/26/17 8:00 AM	5/29/17 5:00 PM	17
19		Consolidar el diseño del widget	3 days	5/23/17 8:00 AM	5/25/17 5:00 PM	16
20		Pruebas del widget	3 days	5/26/17 8:00 AM	5/30/17 5:00 PM	19
21		Investigar frameworks de visualización de datos	1 day	5/15/17 8:00 AM	5/15/17 5:00 PM	
22		Sprint 4	15 days	6/5/17 8:00 AM	6/23/17 5:00 PM	14
23		rear manual de usuario para los técnicos	2 days	6/5/17 8:00 AM	6/6/17 5:00 PM	
24		Configurar el frameworks de visualización de datos	3 days	6/5/17 8:00 AM	6/7/17 5:00 PM	
25		Pruebas sobre el frameworks de visualización de datos	2 days	6/8/17 8:00 AM	6/9/17 5:00 PM	24
26		Cargar y analizar los datos	3 days	6/12/17 8:00 AM	6/14/17 5:00 PM	25
27		Extraer las estadísticas de los datos	5 days	6/15/17 8:00 AM	6/21/17 5:00 PM	26
28		Cierre del proyecto	2 days	6/22/17 8:00 AM	6/23/17 5:00 PM	27

Colmena - page1

Figura 3.9.: Lista de tareas con su coste en horas

4. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

4.1 Visión general

En este capítulo se especifican los requisitos que el proyecto debe satisfacer y que definen el funcionamiento de todo el software que compone este proyecto. Para una mejor compresión de los mismos, se dividen en los siguientes bloques:

- *Especificación de requisitos del servidor Node.js*: en esta sección se recogen los requisitos que debe de satisfacer el servidor, este es el encargado de soportar todo el sistema.
- *Especificación de requisitos de la página web*: en esta sección se recogen los requisitos que debe satisfacer la página web del proyecto.
- *Especificación de requisitos del widget*: en esta sección se recogen los requisitos que debe satisfacer el widget del proyecto, el elemento que estará incrustado en las tiendas online.
- *Especificación de requisitos de la base de datos*: en esta sección se recogen los requisitos que debe satisfacer la base de datos, esta albergará los datos de las donaciones y donantes.
- *Especificación de requisitos del sistema de visualización*: en esta sección se recogen los requisitos que debe satisfacer el sistema de visualización, el encargado de crear gráficas interactivas para la visualización y estudio de los datos.

4.2 Especificación de requisitos del servidor Node.js

Los requisitos funcionales del servidor Node.js son:

- **RF.0.1** El servidor debe ser capaz de albergar la página web.
- **RF.0.2** El servidor debe ser capaz de albergar las rutas de la página web y ofrecer el enrutamiento a cada una de estas.
- **RF.0.3** El servidor debe ser capaz de conectarse con la base de datos.
- **RF.0.4** El servidor debe ser capaz de enviar mails.
- **RF.0.5** El servidor debe ser capaz de alterar un PDF.
- **RF.0.6** El servidor debe ser capaz de crear un script y almacenarlo.
- **RF.0.7** El servidor debe ser capaz de ofrecer un script a páginas de terceros.
- **RF.0.8** El servidor debe ser capaz de ofrecer datos a una tercera aplicación.

Los requisitos no funcionales son:

4. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

- **RNF.0.1** Mantenibilidad: el sistema tiene que tener un mantenimiento sencillo ya que tiene conexiones con páginas de terceros lo que obliga a que el mantenimiento sea sencillo y rápido.
- **RNF.0.2** Escalabilidad: el servidor tiene que ser escalable ya que la creación de nuevos widgets o la oferta de datos a tercera aplicaciones puede ser grande.

4.3 Especificación de requisitos de la página web

Los requisitos funcionales de la página web son:

- **RF.1.1** La página web debe ofrecer un asistente para la creación de nuevos widgets
- **RF.1.2** La página web debe ofrecer un formulario para la obtención de un certificado de donación.
- **RF.1.3** La página web debe ofrecer un sistema para comunicarse con el soporte del proyecto.

Los requisitos no funcionales de la página web son:

- **RNF.1.1** La página web debe informar sobre el proyecto.
- **RNF.1.2** La página web debe informar sobre los proyectos de la ONG.
- **RNF.1.3** Accesibilidad: La página web tiene que ser responsive para ser adaptable en diferentes dispositivos.
- **RNF.1.4** Interfaz: la página web debe tener un diseño simple para facilitar la navegación.
- **RNF.1.5** Escalabilidad: la página tiene que ser escalable ya que se tienen que poder añadir nuevos proyectos a ella.

4.4 Especificación de requisitos del widget

Los requisitos funcionales del widget son:

- **RF.2.1** El widget debe permitir la donación fija o variable de una cantidad de dinero.
- **RF.2.2** El widget debe ser de fácil implantación por parte de la tienda online.

Los requisitos no funcionales del widget son:

- **RNF.2.1** El widget debe informar sobre el proyecto al que va destinado.
- **RNF.2.2** Accesibilidad: el widget debe ser responsive para que pueda añadirse en cualquier tienda.
- **RNF.2.3** Interfaz: el widget debe ser 100 % personalizable.
- **RNF.2.4** Disponibilidad: el widget debe estar disponible en todo momento para su uso por parte de los comercios online.

4.5 Especificación de requisitos de la base de datos

Los requisitos funcionales de la base de datos son:

- **RF.3.1** La base de datos debe almacenar los datos de las donaciones.
- **RF.3.2** La base de datos debe almacenar los datos de los donantes.
- **RF.3.3** La base de datos debe proporcionar los datos que se le pidan.

Los requisitos no funcionales de la base de datos son:

- **RNF.3.1** Rendimiento: la base de datos debe almacenar y proporcionar los datos en un tiempo razonable.
- **RNF.3.2** Seguridad: la base de datos debe ser segura para no poner en peligro los datos de los donantes.
- **RNF.3.3** Disponibilidad: La base de datos debe estar disponible para almacenar las donaciones e información de donantes.

4.6 Especificación de requisitos del sistema de visualización

Los requisitos funcionales del sistema de visualización son:

- **RF.4.1** El sistema de visualización debe ofrecer gráficos interactivos.
- **RF.4.2** El sistema de visualización debe conectarse con el servidor para adquirir los datos.

Los requisitos no funcionales del sistema de visualización son:

- **RNF.4.1** Escalabilidad: el sistema de visualización de datos debe ser escalable ya que los datos pueden crecer y la manera de mostrarlos cambiar.
- **RNF.4.2** Interfaz: el sistema de visualización de datos debe tener una interfaz intuitiva que permita una buena navegación por los gráficos.

5. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

En esta sección se presentan las diferentes tecnologías que se han usado para el desarrollo del proyecto. Las principales tecnologías utilizadas son las siguientes:

5.1 Node.js

Esta es la autodefinición que se hace Node.js[30] en su propia página web:

Node.js es un entorno de ejecución para JavaScript construido con el motor de JavaScript V8 de Chrome. Node.js usa un modelo de operaciones E/S sin bloqueo y orientado a eventos, que lo hace liviano y eficiente. El ecosistema de paquetes de Node.js, npm, es el ecosistema mas grande de librerías de código abierto en el mundo.

Node.js es una solución con un solo hilo de ejecución que permite que las peticiones a esta no bloquen peticiones futuras ni exige grandes pools de hilos para tener conexiones concurrentes. Esto permite que los comercios onlines conecten con el servidor y le hagan una petición para recibir el widget a lo que el servidor responderá con el envío y el cierre de la conexión, evitando así el cuello de botella que se puede generar con conexiones masivas.

Node.js cuenta con un gestor de paquetes llamado npm[32] del que se pueden descargar diferentes modulos para ampliar la funcionalidad de esta tecnología. Gracias a este gestor de paquetes node.js se convierte en una solución integral para la parte servidora habilitándole con todo lo necesario para cumplir las funciones del backend de una solución web.

Entre las ventajas que ofrece Node.js se encuentran las siguientes:

- **Gran documentación:** tiene una gran documentación y 8 años de experiencia por lo que la mayoría de los casos y posibilidades están testadas haciendo su desarrollo mas sencillo.
- **Gran comunidad:** gracias al gestor de paquetes publico y a los años de experiencia Nodejs cuenta con una gran comunidad con la que poder consultar las dudas y usos de los diferentes paquetes.
- **npm:** su gestor de paquetes publico permite reutilizar código y no perder tiempo implementando código que ya ha sido desarrollado y probado anteriormente.
- **Multiplataforma y open-source:** esta desarrollado para ser utilizado en cualquier sistema operativo y cuenta con una licencia MIT, lo cual lo hace gratuito y permite arreglar e incluso mejorar el propio código de la herramienta por los usuarios de esta.

5.1.1 Funcionamiento

En Node.js es muy sencillo crear aplicaciones nuevas que actúen en la parte servidora de una aplicación. Gracias a npm, Node.js es muy polivalente, pero a continuación se mostrará un ejemplo de un servidor HTTP:

```
http.createServer(function (request, response) {
  response.writeHead(200, {'Content-Type': 'text/plain'});
  response.end('Hello World');
}).listen(8081);
console.log('Server running at http://127.0.0.1:8081/');
```

Listado 5.1: Ejemplo de un servidor HTTP en Node.js

En este ejemplo se crea un servidor HTTP en el puerto 8081 de la máquina local. Una vez se entra al puerto 8081 de la máquina local, el servidor creará una respuesta en texto plano y la enviará al navegador, que mostrará por pantalla el mensaje.

Node.js funciona de una manera muy diferente dependiendo de los paquetes utilizados para el desarrollo de la aplicación por lo que a continuación explicaré los paquetes utilizados para el desarrollo de este proyecto y como es el funcionamiento de cada uno de estos:

5.1.2 Express

Express[19] es un framework web minimalista y flexible para el desarrollo de soluciones web en node.js. Express además aplica una fina capa con las características fundamentales de las aplicaciones web sobre la base de node.js permitiendo así mantener todas las funcionalidades que ofrece Node.js. Finalmente, Express ofrece una amplia y robusta API para hacer uso de todas las funcionalidades y características que ofrece.

■ Funcionamiento

Express no tiene una estructura de proyecto definida por los desarrolladores o comunidad, en cambio, tanto en la documentación como en numerosos sitios ofrecen un sistema de carpetas para tener el proyecto ordenado y las rutas definidas.

```
project/
|-- node_modules/
|-- public/
|   |-- images/
|   |-- css/
|   |-- javascript/
|-- routes/
|-- views/
|-- app.js
|-- package.json
```

Listado 5.2: Estructura de paquetes tipo de un proyecto express

- **Node_modules:** en esta carpeta irán incluidas todas las dependencias del proyecto una vez descargadas automáticamente por npm.
- **Public:** en esta carpeta estarán los elementos de uso público por parte del proyecto, imágenes, scripts de JavaScript y hojas de estilo.

- **Routes:** aquí se encuentran las rutas a las diferentes entidades en archivos diferentes.
- **Views:** en esta carpeta estarán incluidas las vistas del proyecto, es decir, las diferentes pantallas de la página web.
- **App.js:** es el archivo principal del proyecto.
- **Package.json:** es un archivo de configuración general del proyecto, en el irán las dependencias y los metadatos del proyecto.

■ Razón de uso

Se ha elegido este framework ante otros disponibles para Node.js por varias razones:

- El primer commit de esta herramienta fue 2 meses después de la creación de Node.js y la primera versión 1 año después por lo que tiene un gran recorrido y madurez.
- Su sencillez para manejar las rutas y las vistas en una solución web.
- Gran comunidad de desarrolladores en la que apoyarse.

5.1.3 Nodemailer

Nodemailer[31] es un módulo para Node.js que permite enviar emails. Este módulo esta securizado de manera que los mensajes que envía los hace de manera segura. Permite adjuntar elementos a los mensajes y no depende de ningún otro paquete, lo que le convierte en un paquete muy completo.

■ Funcionamiento

Nodemailer es muy sencillo de usar, solo hay que definir el mensaje con los campos y archivos adjuntos que quieras añadir y también habrá que definir el transporter que sera el encargado de enviar el mensaje. En este caso no esta añadido la configuración del transporter.

```
var message = {
  from: 'sender@server.com',
  to: 'receiver@sender.com',
  subject: 'Message title',
  text: 'Plaintext version of the message',
  html: '<p>HTML version of the message</p>',
};
transporter.sendMail(data);
```

Listado 5.3: Estructura de un mensaje en Nodemailer

■ Razón de uso

Se ha utilizado este paquete para enviar los mails por su sencillez, el gran recorrido que tiene en esta materia, ya que fue creado en 2010 y por su completa documentación.

5.1.4 Mongojs

Mongojs[27] es un paquete para Node.js que permite la conexión con bases de datos MongoDB. Este paquete intenta emular completamente la comunicación directa con la base de datos por lo que su API se asemeja mucho a la de MongoDB.

■ Funcionamiento

Mongojs es muy sencillo de usar, con la siguiente linea de código, conectaremos con una base de datos MongoDB que este en un servidor remoto y si añadimos la variable mycollection, conectaremos directamente con la colección dentro de la base de datos elegida.

```
var db = mongojs('example.com/mydb', ['mycollection'])
```

Listado 5.4: Ejemplo de conexión con una base de datos MongoDB

A continuación se muestra un ejemplo en el que se busca en la base de datos todos los documentos en los que name=Jhon. Esta función devuelve los documentos que cumplan la condición y posteriormente se pueden tratar dentro de la función.

```
db.mycollection.find(\{ 'Name' : 'Jhon' \})function (err, docs) {  
  // Insert code here  
};
```

Listado 5.5: Ejemplo de una búsqueda con mongojs

■ Razón de uso

Se ha utilizado este paquete para conectar con la base de datos por la facilidad con la que conecta con la base de datos y porque emula lo máximo posible la API de mongoDB haciendo su uso muy fácil si ya has utilizado mongoDB con anterioridad.

5.1.5 PdfFiller

PdfFiller[33] es un paquete para Node.js que permite rellenar los formularios de los PDF's con datos. Su uso se basa en recibir PDF's con formularios sin rellenar, unos datos y combinarlos de manera que la salida sea un PDF completo.

■ Razón de uso

Se ha utilizado este paquete por ser el mas utilizado por los usuarios entre las posibilidades.

5.2 MongoDB

MongoDB[26] es la base de datos NoSQL líder y permite a las empresas ser más ágiles y escalables. Organizaciones de todos los tamaños están usando MongoDB para crear nuevos tipos de aplicaciones, mejorar la experiencia del cliente, acelerar el tiempo de comercialización y reducir costes.

Es una base de datos muy ágil por lo que permite cambiar los esquemas al cambiar los requisitos y a la vez proporciona las mismas funcionalidades que se esperan de una base

de datos tradicional, manteniendo la velocidad en las búsquedas y siendo consistente.

Gracias a ser una base de datos orientada a documentos no hay que ajustarse a un esquema estándar ni obligar a todos los registros a tener la misma información. Esto nos da mucha flexibilidad a la hora de querer introducir nuevos datos o alterar los que ya tenemos.

La base de datos del proyecto ha sido poblada mediante JSON, un formato de texto para el intercambio de datos del que hablaremos a continuación.

5.2.1 Razón de uso

Se ha utilizado esta base de datos para el proyecto por las siguientes razones:

- Gracias a su flexibilidad permite alojar diferentes datos en cada documento, permitiendo así ir modificándolos a medida que se van transformando mientras se mantienen unificados.
- Gran soporte para proyectos realizados con Node.js y sobre todo con express, lo que hace su integración muy sencilla.
- El formato de intercambio de datos que se va a utilizar a lo largo de todo el proyecto será el JSON.
- Los límites que oferta la base de datos en cuanto a los documentos encajan con los requisitos del proyecto.
- Gratuita y open-source.

También se utiliza esta base de datos por su eficiencia y rendimiento[6] ante sus competidoras (Figura 5.1)

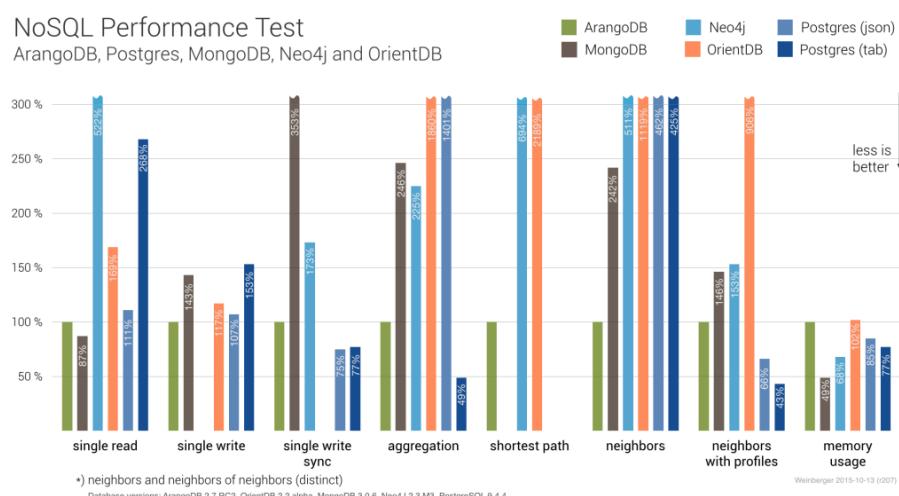


Figura 5.1.: Grafico de comparacion de mongoDB con otras tecnologias

5.3 JSON

Json[22] (JavaScript Object Notation - Notación de Objetos de JavaScript) es un formato ligero de intercambio de datos. Leerlo y escribirlo es simple para humanos, mientras que para las máquinas es simple interpretarlo y generararlo.

5.3.1 Funcionamiento

Un objeto es un conjunto desordenado de pares nombre/valor. Los objetos comienzan con la llave (llave apertura) y terminan con la llave (llave de cierre). Cada nombre es seguido por : (dos puntos) y los pares nombre/valor están separados por , (coma).

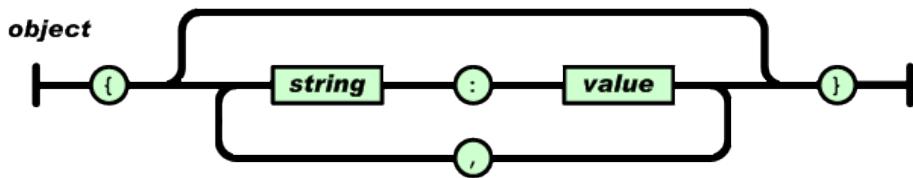


Figura 5.2.: Diagrama de la gramática de un objeto JSON

En este ejemplo podemos ver como existe un 2 pares nombre/valor normales y uno que tiene un array de valores dentro.

```

    {
      "Nombre" : "Bolígrafo",
      "Tipo" : "Normal Bic",
      "Colores" : [
        "Azul",
        "Rojo",
        "Verde"
      ]
    }
  
```

Figura 5.3.: Ejemplo de un JSON

5.4 Bootstrap

Bootstrap[7] es una herramienta para la creación de páginas y aplicaciones web. Contiene plantillas de formularios, botones, barras de navegación u otro tipo de componentes. Además, también dispone de algunas extensiones JavaScript. Fue creado por dos desarrolladores en Twitter para fomentar la consistencia entre las herramientas internas y fue publicado como código abierto más adelante, convirtiéndose en uno de los framework de desarrollo web más destacados.

Esta herramienta ha sido la base del diseño de la página web. Las funcionalidades que se han usado son:

- **Grid system:** bootstrap incluye un sistema de celdas responsivo, que se va a adaptando al tamaño de la pantalla de forma dinámica. El sistema tiene 12 columnas que van cambiando de tamaño dependiendo del número de pixeles. Las columnas se asignan a cada elemento HTML mediante unas clases predefinidas por bootstrap.
- **Imágenes responsivas:** añadiendo la clase “img-responsive” a los elementos img, adapta las imágenes al tamaño que tienen asignado por el sistema de celdas de bootstrap. Es decir, si la imagen tiene 3 columnas, de las 12 disponibles, la imagen se expandirá o contraerá para poder llenar esas 3 columnas.
- **Tipografía:** ofrece una tipografía única para los elementos clásicos de HTML, como pueden ser los headings. Además, proporciona una fuente por defecto para todo el texto que se visualice.
- **Formato de formularios:** ofrece diversas plantillas para la creación de distintos formularios con una estética minimalista.
- **Componentes:** bootstrap ofrece más de 12 componentes reutilizables que proporcionan iconografía personalizada, menús despegables, elementos para la visualización de paginación, migas de pan o barras de navegación totalmente responsivas.

5.4.1 Razón de uso

Se ha utilizado este framework porque agiliza en gran cantidad la tarea de crear el diseño de la página web, por su gran diseño pensado para crear webs responsivas y porque ofrece gran cantidad de componentes y funcionalidades ya creadas para poder utilizarlas.

5.5 Sass (CSS3)

La definición de Sass[34] y CSS3[14] integrados es la siguiente:

Sass es un metalenguaje de Hojas de Estilo en Cascada (CSS). Es un lenguaje de script que es traducido a CSS. Sass consiste en dos sintaxis. La sintaxis más reciente, SCSS, usa el formato de bloques como CSS. Éste usa llaves para denotar bloques de código y punto y coma (;) para separar las líneas dentro de un bloque.

CSS3 consiste en una serie de selectores y pseudo-selectores que agrupan las reglas que son aplicadas. Sass (en el amplio contexto de ambas sintaxis) extiende CSS proveyendo de varios mecanismos que están presentes en los lenguajes de programación tradicionales, particularmente lenguajes orientados a objetos, pero éste no está disponible para CSS3 como tal. Cuando SassScript se interpreta, éste crea bloques de reglas CSS para varios selectores que están definidos en el fichero SASS. El intérprete de SASS traduce SassScript en CSS. Alternativamente, Sass puede monitorear los ficheros .sass o .scss y convertirlos en un fichero .css de salida cada vez que el fichero .sass o .scss es guardado. Sass es simplemente azúcar sintáctica para escribir CSS.

Las ventajas que ofrece este metalenguaje son las siguientes:

- **Mixins:** Ofrece la posibilidad de crear bloques de estilo o mixins que se apliquen a mas de una etiqueta o clase, asi, al compilar el código, el estilo se replica a todas las etiquetas y clases aligerando el trabajo.
- **Argumentos:** permite utilizar argumentos para unificar la definición de valores.
- **Herencia:** permite definir una herencia para que los hijos implementen el estilo de los padres.

5.5.1 Funcionamiento

En los siguientes listados podemos ver las diferencias y el uso de SCSS. Lo primero que podemos ver son las variables que declara, posteriormente, en la primera clase, vemos que no tiene corchetes ni las definiciones acaban con punto y coma. Tambien podemos ver como utiliza el metodo *darken* que oscurece el color. Por ultimo podemos ver como divide el margen definido entre 2 para que se reduzca en la segunda clase.

```
$blue: #3bbfce
$margin: 16px

.content-navigation
  border-color: $blue
  color: darken($blue, 9%)

.border
  padding: $margin/2
  margin: $margin/2
  border-color: $blue
```

Listado 5.6: Código SCSS

```
.content-navigation {
  border-color: #3bbfce;
  color: #2b9eab;
}

.border {
  padding: 8px;
  margin: 8px;
  border-color: #3bbfce;
}
```

Listado 5.7: Código CSS compilado

5.5.2 Razón de uso

Se ha utilizado este metalenguaje en vez de su competidor más claro, less, por las siguientes razones:

- Sass genera un código más optimo en algunos de las características que ambos metalenguajes comparten.
- Sass tiene varios años más que Less por lo que le hace más robusto y con una mayor comunidad de desarrolladores.

Y se usa este metalenguaje en vez de usar CSS directamente por las siguientes razones:

- Permite un desarrollo más ágil de las hojas de estilo del proyecto.
- Innovación: permite aprender otra herramienta que agilice el desarrollo del CSS.

5.6 D3.js

D3.js[15] (o simplemente D3 por las siglas de Data-Driven Documents) es una librería de JavaScript para producir, a partir de datos, infogramas dinámicos e interactivos en navegadores web. En contraste con muchas otras librerías, D3.js permite tener control completo sobre el resultado visual final.

Gracias a esta librería se pueden crear gráficos interactivos en los que se unifiquen datos que anteriormente se mostrarían en varios gráficos diferentes, creando así una experiencia más inmersiva en cuanto a la visualización de los datos.

Las ventajas principales que ofrece esta librería son:

- **No añade carga a la página:** utiliza lenguajes ya existentes y que no suponen una carga mas para la página web en la que se aloja.
- **Amplias funcionalidades:** permite seleccionar diferentes elementos en una página web y alterarlos. También incluye transiciones para generar cambios visuales, muy similar a JQuery.
- **Asociación de datos:** los datos pueden dirigir la creación de los elementos permitiendo así a los datos gobernar la visualización y crear diferentes gráficos dependiendo del dataset introducido.

5.6.1 Razón de uso

Se ha utilizado esta librería de visualización frente a otras por las siguientes razones:

- Innovación: existe un creciente interés de desarrolladores por la herramienta y a su vez falta de programadores con conocimientos sobre ella.
- Gran integración con JSON y las herramientas utilizadas en el proyecto.
- Open-source y gratuita.

6. ESPECIFICACIÓN DEL DISEÑO

6.1 Visión general

Este capítulo tiene como objetivo describir la labor de diseño realizada para desarrollar el proyecto, así como las herramientas que se han utilizado para realizar estos diseños. En el siguiente listado se describen los diferentes diseños que se van a explicar en este capítulo:

- Diseño de la arquitectura: descripción de la arquitectura elegida para el proyecto.
- Diseño del servidor: descripción del diseño del servidor.
- Diseño de la página web: descripción del diseño de la página web, tanto lógica como visual.
- Diseño del widget: descripción del diseño del widget.
- Diseño de la base de datos: descripción del diseño de la base de datos y de su estructura.
- Diseño del sistema de visualización: descripción del diseño del sistema de visualización y de los gráficos incluidos en este.

6.2 Herramientas utilizadas

Las herramientas que se han utilizado a la hora de diseñar el proyecto y sus elementos son las siguientes:

6.2.1 Draw.io

Draw.io[16] es una herramienta web que se utiliza para el desarrollo de diagramas de cualquier tipo, lo cual la hace una herramienta muy potente. Ofrece una gran cantidad de iconos y personalización de los mismos para realizar los diagramas lo más atractivos posibles. Entre sus características destaca la integración con sistemas de almacenamiento online como Google Drive o Dropbox y Github.

En lo respectivo a este proyecto, solo se ha utilizado para diseñar los diagramas.

6.3 Diseño de la arquitectura

La arquitectura del proyecto (ver figura 6.1) se basa en un modelo en tres capas que gira en torno al servidor Node.js. Estas tres capas permiten separar la parte visual, la lógica y la arquitectura de datos. Gracias a este modelo se puede centralizar la lógica del proyecto en la capa intermedia y abstraerla de los elementos externos a los que ofrece soporte.

En la capa de presentación se encuentran la página web y el widget. Estos dos elementos dan soporte a la parte visual del proyecto y están conectados con el servidor para que este

les proporcione funcionalidad. En esta capa también se encuentra el sistema de visualización de datos del proyecto, este recibe los datos de la base de datos por medio del servidor que se los provee formateados.

En la capa intermedia, la de proceso, se encuentra el servidor que implementa la funcionalidad de toda la solución. Este alberga los widgets que los comercios online van a implementar en sus páginas web y les da la funcionalidad para permitir las donaciones. A la página web le provee del enrutado necesario para implementar sus funcionalidades principales, como la de obtener un certificado de donación o el contacto con el soporte del proyecto. En cuanto al sistema de visualización le otorga los datos, con el formato que necesita, para generar los gráficos deseados. Por último, está conectado también con la capa de datos, en la que se encuentra la base de datos, con la cual conecta para enviar y pedir datos.

Finalmente, en la tercera capa, la de datos, se encuentra el sistema de base de datos. La base de datos, conectada con el servidor, almacena los datos que le llegan desde este y realiza las búsquedas y peticiones que el servidor le pide. Todo esto lo hace mediante el lenguaje de intercambio de datos JSON del que hemos hablado anteriormente.

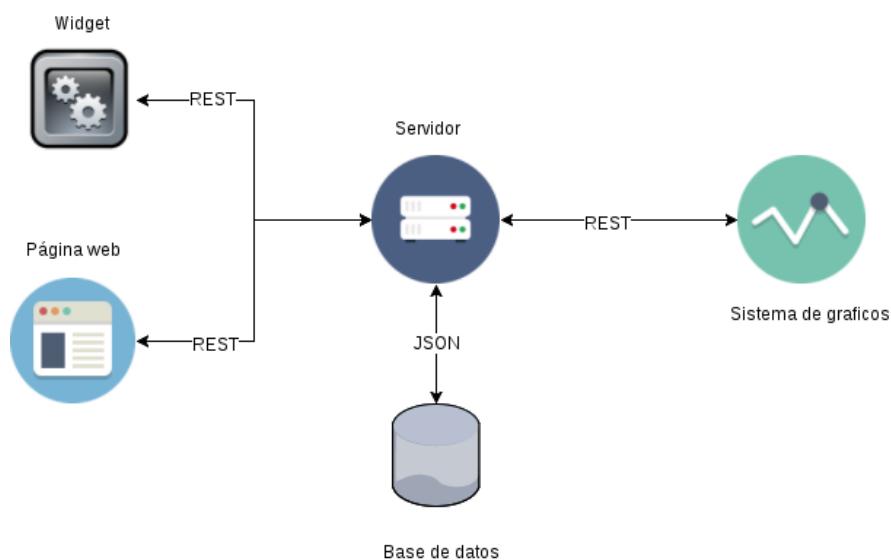


Figura 6.1.: Arquitectura del proyecto

6.4 Diseño del servidor

El diseño del servidor se ha hecho siguiendo el modelo en el que el servidor Node.js con el apoyo de Express ofrece un API a las diferentes aplicaciones que están conectadas con el. En esta API el servidor ofrece toda la funcionalidad que estas aplicaciones tienen que desarrollar, por demanda de estas, y además puede ofrecer más funcionalidades que el proyecto pueda ofrecer a aplicaciones o elementos que puedan incorporarse en el futuro del proyecto.

Gracias a este modelo es muy sencillo añadir nuevas rutas y funcionalidades que las aplicaciones, nuevas o ya existentes, demanden del servidor. Además, esta API mantendrá

una conexión con la base de datos lo que permitirá el envío, consulta y almacenamiento de información de una manera muy veloz.

El servidor estará organizado de manera que en la carpeta *public* estarán alojados todos los archivos comunes incluyendo los scripts de JavaScript que sean necesarios para el desarrollo de las aplicaciones y las librerías correspondientes entre otras cosas

Por último, cabe destacar que en el diseño creado para el servidor todo gira alrededor del archivo en el que está desarrollada la API, aunque la creación del servidor en el puerto especificado y la configuración de red se encuentre en el archivo original del servidor.

6.5 Diseño de la página web

El diseño de la página web se ha realizado basándose en las convenciones de Bootstrap para que la web sea totalmente responsive y compatible con la gran mayoría de los navegadores. Gracias al diseño con este framework se podrán añadir los componentes específicos que ofrece e implementar utilidades que sin este framework serían más complejas de desarrollar.

La página web se ha diseñado de manera que toda la información y las funcionalidades disponibles estén a la vista. Por eso se ha planteado una sola vista en la que por medio de algunos botones se desplieguen nuevas ventanas en las que poder añadir alguna funcionalidad o datos que de otra manera alargarían la página de manera negativa. Por otra parte, se ha diseñado un menú superior que acompañará al usuario en todo momento para ofrecerle accesos directos a las diferentes secciones de la página web sin tener que ir hasta ella.

La página se ha planteado muy minimalista en cuanto a contenido, siguiendo siempre el estilo y colores de Alboan. Se plantea de esta manera para hacer que esta no eclipse a la página principal de Alboan, sino que sea algo complementario que informe más sobre el proyecto Colmena que los proyectos de la ONG. En cuanto al diseño estético se plantean secciones acotadas en las que se desarrollará una única funcionalidad o se expondrá un tema informativo.

En cuanto al diseño de la lógica de la página web, este está preparado para que la página web no tenga que incluir ningún código JavaScript que no sea estrictamente estético. Toda la lógica de la página web irá integrada en la API que ofrece el servidor.

En conclusión, en cuanto a diseño estético la página es altamente escalable ya que solo haría falta añadir una nueva sección. La lógica tampoco supone ningún problema ya que el servicio que la página web quiera dar deberá estar implementado en la API por lo que en la página web solo se deberá desarrollar la llamada a este.

En la figura 6.2 podemos ver el diseño preliminar que se hizo sobre la página web. Se decidió utilizar draw.io ya que no existían requerimientos en este tema y el diseño era libre, por lo que con esta herramienta se agilizó el proceso.



Figura 6.2.: Diseño preliminar de la página web

6.6 Diseño del widget

El diseño del widget se ha hecho de la manera más simple posible, utilizando solo tecnologías que todos los navegadores puedan soportar, estas tecnologías son HTML, CSS y JavaScript.

Dentro de la lógica del widget se encuentran solo las funciones básicas que el widget tiene que realizar. En este caso se ha pensado en desarrollar solo 3 funciones, las dos primeras se encargarán de hacer el cambio dinámico del dinero en el widget, por lo que no son funcionales, solo visuales. La tercera función sí que será la encargada de implementar toda la lógica del widget. Esta será la encargada de enviar la donación al servidor con todos los datos que se necesitan.

En cuanto a la estética del widget este se ha diseñado para que sea completamente

personalizable, de esta manera, los comercios online puedan diseñar sus propios widgets y los hagan aptos para sus páginas. Para poder mantener esta política de diseño y combinarla con las tecnologías básicas, se ha planteado que el diseño del widget sea guiado mediante un asistente.

6.7 Diseño de la base de datos

La base de datos se ha diseñado partiendo de la premisa de que esta tenía que ser implementada en mongoDB. Una vez analizado los datos que iba a tener que almacenar y viendo los requisitos y necesidades que el proyecto presentaba se ha decidido crear una única base de datos que almacene los documentos en una sola colección.

En cuanto a los documentos que la base de datos almacena, estos solo tendrán dos formatos, el primero será el que tienen cuando llegan del widget de donaciones y posteriormente se les añaden los datos de la persona que dona. Por este motivo se diseña la base de datos con una sola colección en la que se alojan los datos de dos formas diferentes.

Gracias a este diseño podemos simplificar las conexiones con la base de datos desde el servidor ya que solo tendrá que hacerse a una colección. Por otra parte, al solo tener una colección podremos unificar las búsquedas que se hagan en la base de datos. Finalmente, al no tener documentos con excesivo tamaño podemos almacenar todos los datos en una sola colección y no corremos el riesgo de que esta se desborde ya que no tiene límite de documentos.

6.7.1 Colección

La colección se llamará 'Donaciones' la que se albergaran los documentos en los dos formatos que se han descrito anteriormente. Estos documentos tienen los siguientes datos y formatos:

- **Fecha:** la fecha de la donación con día, mes y año. Está dividida en un array de tres enteros.
- **Usada:** un booleano de si la donación ha sido usada o no.
- **IdDonación:** el id de la donación en un entero.
- **Importe:** el importe de la donación en un entero.

Una vez la donación se usa para obtener el certificado de donación, se le añaden al documento en la base de datos los siguientes datos:

- **DNI:** el DNI o CIF de la persona jurídica o física en un entero.
- **Nombre:** el nombre de la persona jurídica o física en un String.
- **Razón social:** la razón social de la persona jurídica o física en un String.
- **Dirección:** la dirección de la persona jurídica o física en un String.
- **Código Postal:** el código postal de la persona jurídica o física en un entero.
- **Población:** la población de la persona jurídica o física en un entero.
- **Provincia:** la provincia de la persona jurídica o física en un entero.

6.8 Diseño del sistema de visualización

En el diseño del sistema de visualización se ha tenido en cuenta los datos que se podían conseguir y de qué manera representarlos. Teniendo en cuenta el diseño de la base de datos y los datos que se van a almacenar en esta se ha decidido implementar varios gráficos en los que se puede mostrar la mayoría de los datos alojados en la base de datos.

Los diseños elegidos para mostrar estos datos serían los siguientes:

- **Sunburst o diagrama circular:** en este gráfico (ver figura 5.2) se muestra un diagrama circular en el que se van clusterizando los datos a medida que vas adentrándote en él. Gracias a este gráfico se pueden analizar sectores más pequeños de las donaciones y ver la agrupación de diferentes sectores de donantes.

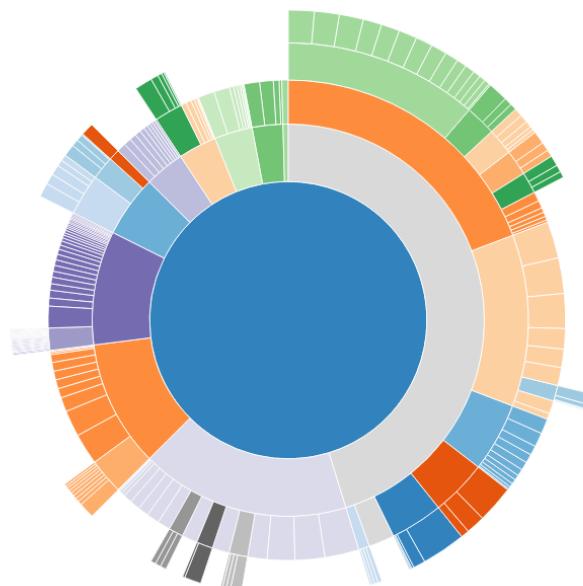


Figura 6.3.: Diagrama circular

- **Fechas:** en este gráfico (ver figura 5.3) se muestra un calendario en el que se marcan los días con diferentes colores. Gracias a este gráfico se pueden ver los períodos en los que más y menos se dona.

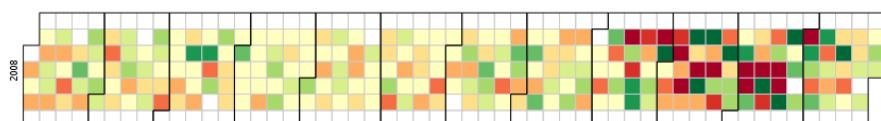


Figura 6.4.: Diagrama de fechas

El sistema de visualización de datos se ha planteado para que ejerza la mínima carga al sistema, por lo que se plantea con una librería de visualización para la creación de infogramas interactivos y archivos JSON para poblarla.

7. CONSIDERACIONES SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN

7.1 Visión general

Este capítulo contiene los aspectos más significativos sobre la implementación del sistema y sus funcionalidades. El contenido central de este capítulo se centra en explicar que pasos se han dado a la hora de desarrollar el sistema y como se ha organizado este, simplificando la labor de comprensión del sistema para terceros. Por último, al principio del capítulo se explicarán las herramientas que se han utilizado a la hora de desarrollar el sistema.

7.2 Entorno de desarrollo

Las herramientas que se han utilizado para facilitar el desarrollo y la arquitectura del proyecto han sido las siguientes.

7.2.1 Atom

Atom[4] se define a si mismo como “el editor de textos hackable del siglo XXI”. Dentro de este editor de texto o entorno de desarrollo integrado (IDE), ya que cumple todos los requisitos de uno de estos, se encuentran una serie de funcionalidades y características que lo hacen una de las herramientas mas potentes del mercado. Dentro de las funcionalidades que ofrece esta herramienta se encuentran los paquetes que la comunidad crea y desarrolla, gracias a estos paquetes el programa a conseguido implementar la corrección y sintaxis de muchos lenguajes. Por otra parte, este editor de textos es totalmente personalizable ya que esta desarrollado con tecnologías web y ofrece una IU totalmente modificable mediante CSS/Less. Por ultimo, y no menos importante, Atom esta desarrollado por GitHub, por lo que es open-source y ofrece la posibilidad de ayudar en el desarrollo del código de la aplicación.

7.2.2 Brackets

Brackets[8] es un editor de texto moderno enfocado en el diseño de la parte visual de las aplicaciones web. La funcionalidad mas destacada de este software es la vista previa que permite al desarrollador ver en directo como quedarán los cambios que realice en el código, directamente en la página web, esto ahorra tiempo al no tener que recargar la web constantemente. Brackets también ofrece un editor interno que permite navegar por todos los archivos CSS que una etiqueta implemente, lo que aligera la carga de estar cambiando entre las diferentes hojas de estilo. Por ultimo, entre sus funcionalidades tambien destaca el soporte a los preprocesadores, brackets permite hacer cambios directamente en los archivos de las hojas de estilo de los preprocesadores y ver esos cambios directamente, sin tener que compilarlos.

7.2.3 Git

Git[20] es un sistema de control de versiones distribuido gratuito y de código abierto que está diseñado para manejar desde pequeños proyectos particulares a proyectos de grandes organizaciones con una gran velocidad y eficiencia. Además es muy fácil de aprender, tiene una excelente documentación y al ser usado por muchísimos desarrolladores tiene una gran comunidad de usuarios dispuestos a resolver cualquier problema.

7.3 Implementación del servidor

El servidor esta implementado en Node.js con la ayuda de varios paquetes creados por la comunidad. El servidor esta diferenciado en dos archivos diferentes. El archivo *server.js* contiene la configuración de los paquetes que va a utilizar la aplicación y el puerto en el que se va a desplegar. El archivo que contiene toda la funcionalidad del sistema es *api.js*, en este archivo están definidas las rutas y las funciones del proyecto.

Lo primero en lo que fijarse al entrar en el archivo *server.js* es en los paquetes que tiene como requerimientos y los que utiliza. Entre los paquetes y usos más destacables está el requerimiento del otro archivo más importante del proyecto, *api.js*, el uso del framework express y la carga de EJS como el motor visual del proyecto. Por otra parte, cabe destacar el puntero (Listado 7.1) que se crea para indicar al sistema donde van a estar alojados todos los recursos públicos del sistema.

```
app.use(express.static(path.join(__dirname, 'public')));
```

Listado 7.1: Puntero a la carpeta public

En el archivo *api.js* se encuentra toda la funcionalidad del servidor separada por las rutas que este ofrece a la página web. En esta sección se hablará de como se han implementado las diferentes funcionalidades.

7.3.1 Como añadir una nueva ruta

Para crear una nueva ruta dentro del servidor solo habría que añadir una nueva respuesta a una solicitud de la parte del cliente (Listado 7.2). En el direccionamiento existen 4 tipos de solicitudes desde la parte servidora, estas serían: GET, POST, PUT y DELETE. Posteriormente habría que indicar a que ruta harían esta solicitud, en el código marcado con /RUTA. Finalmente se entraría en la función en la que se desarrollaría todo el código que el programador haya especificado.

```
router.get/post/put/delete('/RUTA', function(req, res) {  
  ...  
});
```

Listado 7.2: Ejemplo de ruta con Express

7.3.2 Conexión con la base de datos

Lo primero a destacar es la conexión con la base de datos, esta está implementada con mediante el paquete mongojs. La conexión es muy sencilla (Listado 7.3) y al solo tener una colección nos conectamos directamente a ella. La base de datos al ser MongoDB se

despliega en el puerto 27017, en caso de estar desplegada solo habria que cambiar ese dato. El nombre de la base de datos es colmena y la colección donaciones.

```
const db = mongojs('mongodb://IPSERVIDOR:27017/colmena', ['donaciones']);
```

Listado 7.3: Conexión a la base de datos mediante mongojs

7.3.3 Configuracion de Nodemailer

Nodemailer, es el paquete que nos permite enviar los mails a las personas que donan. La configuración de este paquete es muy sencilla y nos permite elegir servicio con el que vamos a enviar los mails, en este caso seria Gmail y solo habria que añadir el mail y la contraseña de la cuenta que queramos utilizar.

```
var transporter = nodemailer.createTransport({
  service: 'Gmail',
  auth: {
    user: 'colmenadeusto@gmail.com',
    pass: '*****'
  }
});
```

Listado 7.4: Configuracion de Nodemailer

Las funcionalidades que ofrece el servidor son REST, es decir, esperan a que una petición entrante para reaccionar y cuando acaban cortan la comunicación.

7.3.4 Codificacion de la función de recepción de donaciones

El sistema sistema de recepción de donaciones esta codificado de manera que al recibir una solicitud de donación desde el widget, la función, mediante un algoritmo, calcula un ID de donación único para cada usuario. Posteriormente empaqueta este número y lo envía a la base de datos junto con los datos de la donación. Por último genera un correo electrónico con el ID de donación y se lo envía a la persona que ha realizado la compra.

El algoritmo que genera los números de donación se ha creado utilizando un método en el que es prácticamente imposible generar un número igual. El algoritmo comienza capturando el tiempo en el que llega la petición, por lo que este número solo puede ser igual si la petición llega en el mismo momento exacto. El número que se genera tiene 13 cifras. Posteriormente se genera un número aleatorio entre 0 y 100 y se suma al número obtenido anteriormente. Las posibilidades de generar un número igual solo serían significativas, un 1%, si la petición llegase exactamente en el mismo momento.

```
var id = new Date().getTime() + Math.floor(Math.random() * 101);
```

Listado 7.5: Algoritmo de generación de números de donación

7.3.5 Codificacion de la creacion de certificados

El sistema de creación de certificados está apoyado en el paquete pdfFiller que permite al sistema completar el formulario de un PDF modelo de un certificado de donación oficial.

de la ONG Alboan.

En primer lugar el sistema comprueba que la donación no este utilizada consultando en la base de datos por el atributo *usada* del documento. Una vez comprobada que esto no es así redirecciona al usuario al formulario en el que debe añadir los datos con los que quiere que se genere el formulario.

Una vez enviado el formulario el servidor se encarga de llenar el PDF, enviar el mail con este al usuario y de actualizar la base de datos para que la donación se marque como usada y se añadan los datos del donante. Todas estas acciones se realizan en conjunto y en caso de haber algún error se paralizará la función.

7.3.6 Codificación del sistema de guardado de widgets

El sistema de guardado de widgets es muy sencillo ya que desde la página web se generan con un formato fijo. Esta función recibe desde la página web el script con los datos que el usuario establece y le añade unas funciones fijas que comparten todos los widgets. Una vez creado el widget minimizado, es decir, en una sola línea para ahorrar espacio, se intenta guardar en la carpeta donde estarán alojados todos los widgets. En caso de que el nombre del widget ya exista, se comunicará al usuario.

El nombre que se le aplicará al widget seguirá el siguiente formato: Nombre de la empresa + _colmena.js.

```
router.post('/autosave', function(req, res) {
  var title = req.body.company + '_colmena.js';
  var scriptMin = CODIGO MINIMIZADO DEL SCRIPT
  fs.exists("public/routes/" + title, (exists) => {
    if (exists) {
      res.status(400);
      res.send({
        success: false,
      });
    } else {
      fs.writeFile("public/routes/" + title, scriptMin, function(err) {
        if (err) {
          res.status(500).send('Archivo no guardado, reintente y si el
error persiste pongase en contacto con el soporte');
        }
      });
      res.status(200);
    }
  });
});
```

Listado 7.6: Código del sistema de guardado de widgets

7.3.7 Como utilizar la API para consultar datos

El servidor también ofrece una API para consultar diferentes datos y hacer nuestras propias estadísticas sin tener que depender de la aplicación del proyecto. Esta API ofrece los datos en JSON sin formatear y directos de la base de datos. La API estará restringida

para los datos sensibles.

En el siguiente ejemplo se nos ofrece la posibilidad de entrar en la siguiente ruta: IPSER-VIDOR/date/:year/:month. Cambiando *year* y *month* por el año y el mes que queramos respectivamente, se nos ofrecera un json con todas las donaciones que ha habido ese mes.

```
router.get('/date/:year/:month', function(req, res) {
  ...
});
```

Listado 7.7: Ejemplo de ruta de la API

7.4 Implementación de la página web

La página web esta implementada sobre una plantilla de Bootstrap lo que ha permitido que el desarrollo se haga mas agil. En cambio, la plantilla ha sido alterada para que el diseño encaje con el de la ONG, por lo que de la plantilla original solo queda la estructura. Dentro del código de la pagina web tambien se han incluido varias librerias que permiten una experiencia mas inmersiva y con mas funcionalidades.

La página web esta dividida en plantillas *ejs* que permiten modularizar la estructura de la página y hacer la inclusión de nuevos modulos o pantallas mas sencilla. La plantilla principal de la página sera la que incluya todas las demas y las vaya alterando según donde se encuentre el usuario. En la plantilla principal o *layout* se añadiran los diferentes paquetes o librerias que todas las plantillas deban implementar. Es por esto que la primera vez que se entre a la página web se cargaran todos los paquetes y posteriormente la navegación sera mas fluida.

La página web cuenta en su parte superior con un *scrollspy*, es decir, la barra superior es un acceso directo a las diferentes secciones que tiene la página web que va siguiendo al usuario a medida que se va moviendo por la página web, de manera que siempre esta disponible. Esta barra esta diseñada de manera que sea responsive, cuando el dispositivo desde el que se navegue sea demasiado pequeño, esta se unificará y se convertira en un menu desplegable.

Las diferentes secciones de la página web se han desarrollado mediante la etiqueta *section* (Listado 7.8). Esta etiqueta fue implementada en HTML5, la última version de esta tecnologia web. Estas secciones estan referenciadas desde la barra superior que hemos citado anteriormente, por lo que los usuarios podran moverse mas rapidamente por la página web.

```
<section id="services">
  <div class="container">
    ...
  </div>
</section>
```

Listado 7.8: Uso de section en la página web

Dentro de la página web hay varios botones que al pulsarlos despliegan diferentes ventanas las que hay desde informacion sobre los proyectos a los que se apoya con el proyecto

hasta un asistente para crear tu propio widget. Estas ventanas, denominadas modales, estan ocultas en todo momento hasta que se les llama desde con algun hipervinculo en un boton. Estas ventanas (Listado 7.9) implementan varias clases del framework Bootstrap, necesarios para conseguir que no esten visibles y hagan un efecto de entrada. El atributo *tabindex* designa cual sera el orden del foco a la hora de pulsar el boton tabulacion. El atributo *role=dialog* se utiliza para marcar que el elemento esta separado de la pagina principal y es un dialogo o ventana. Por ultimo, el atributo *aria-hidden* indica que el elemento no sera visible por el usuario hasta que se llame.

```
<div class="portfolio-modal modal fade" id="portfolioModal3" tabindex="-1" role="dialog" aria-hidden="true">
  ...
</div>
```

Listado 7.9: Código de una ventana Modal

Una de las mejores caracteristicas de la página web es que es responsive. Esto se consigue a traves de las hojas de estilo, en ellas se aplican unos atributos especificos para los estilos dependiendo de como sea el ancho del dispositivo que estamos utilizando. En el siguiente listado (Listado 7.10) vemos una de las media query[24] que delimita un area de estilo para un dispositivo con la pantalla de minimo 767px.

```
@media (min-width: 767px){
  ...
}
```

Listado 7.10: Media query de estilo

A continuación se explica la codificacion de algunas de las funcionalidades que ofrece la página web:

7.4.1 Codificación del sistema de expedición de certificados de donación

El sistema de expedición de certificados de donación se basa en un campo en el que introducir la donación. Una vez introducida el numero de donación, unico para cada una y creado mediante un algoritmo explicado en la seccion anterior. El número de donación se consulta en la base de datos mediante un proceso explicado en la seccion anterior.

Una vez pasado la introduccion del codigo de donacion nos aparece un formulario que ha sido implementado mediante clases del framework Bootstrap. Lo mas destacable se encuentra dentro del script *form.js* en el que se implementan un par de funciones que le otorgan logica al formulario.

Dentro de las dos funciones que alberga este script se encuentra la que valida el formulario, comprobando que todos los campos esten completos y sobre todo que el mail este correcto, ya que si el mail esta mal el certificado no llegará al usuario. Para esta comprobacion se ha consultado en internet una expresion regular y se ha comprobado su efficacia en un testeador de expresiones regulares para emails online.

```

^((( [a-z] | \d | [#\$%&]*+/-=?\^_{'\|}'~) | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF]) + (\. ([a-z] | \d | [#\$%&]*+/-=?\^_{'\|}'~) | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF]) + )*) | ((\x22) (((\x20|\x09)*(\x0d\x0a)) ?(\x20|\x09)+) ?(([\x01-\x08\x0b\x0c\x0e-\x1f\x7f] | \x21 | [\x23-\x5b] | [\x5d-\x7e] | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF]) | (\\\([\x01-\x09\x0b\x0c\x0d-\x7f] | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF])))) * ((\x20|\x09)*(\x0d\x0a)) ?(\x20|\x09)+) ?(\x22) ) @((( [a-z] | \d | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF]) | (( [a-z] | \d | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF]) ([a-z] | \d | \. | _ | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF]) * ([a-z] | \d | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF])))) \. ) + (( [a-z] | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF]) | (( [a-z] | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF]) ([a-z] | \d | \. | _ | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF]) * ([a-z] | [\u00A0-\uD7FF\uF900-\uFDCF\uFDF0-\uFFEF])))) \. ?$
```

Listado 7.11: Expresión regular que comprueba los emails

Una vez se valida todo el formulario, se empaquetan todos los datos en JSON y se envian al servidor para que este los guarde en la base de datos. En esta transaccion se utiliza la tecnologia AJAX[1] que permite la comunicacion entre el servidor y la pagina web.

```

var cer = document.getElementById("formCertificateCol");

var json = {};
json.id = cer.elements[0].value;
json.DNI = cer.elements[1].value;
...

var jsonReady = JSON.stringify(json);
$.ajax({
  type: "POST",
  url: "http://IPSERVIDOR/form2",
  data: jsonReady,
  dataType: "json",
  contentType: "application/json",
  success: function() {
    window.location.href = '/';
  }
});
```

Listado 7.12: Código del envio de informacion del certificado al servidor

7.4.2 Codificación del asistente de creación de widgets

El sistema de creacion de widgets es similar al de expedición de certificados en la parte visual. Al clicar en un boton se desplegará una ventana modal y hay estará el asistente para la creacion de widgets. En este asistente no se creará el widget real, es una demo, para acceder al asistente real habrá que contactar con el soporte del proyecto.

El asistente consta de un formulario y un widget interactivo que va cambiando dependiendo de las modificaciones que se realicen en el formulario. Esto es posible gracias al script *widget.js* en el que esta desarrollada toda la logica de este asistente. Para que este asistente funcione tambien se han incluido otras librerias como la de seleccion de color[12] ofrecida por un desarrollador de la comunidad.

Dentro del script nombrado en el anterior parrafo se encuentran una serie de funciones que alteran esteticamente el widget, en este ejemplo (Listado 7.13) se muestra la funcion para cambiar el color del widget. En este caso se utiliza tambien la libreria nombrada anteriormente que ofrece una paleta de colores al usuario. En esta función podemos comprobar como al ir cambiando el color en el selector de color el atributo CSS de color de fondo del widget irá cambiando.

```
function cambiarColor() {
    $('#cp8Fondo').colorpicker().on('changeColor', function(e) {
        $('#colmenaDiv').css("background", e.color.toString('rgba'));
    });
}
```

Listado 7.13: Funcion para cambiar el color del widget

Una vez diseñado el widget a nuestra manera otras 2 funciones seran las encargadas de recoger toda la informacion del diseño del widget y de enviarselo al servidor para que este lo guarde y este disponible automaticamente. La informacion del widget se envia en JSON y se envía al servidor de la misma manera que se enviaba la informacion del certificado, mediante la tecnologia AJAX (Listado 7.14).

```
var json = {};
json.data = script;
json.company = empresa;
json.mail = email;
var jsonReady = JSON.stringify(json);
$.ajax({
    type: "POST",
    url: "http://IPSERVIDOR/autosave",
    data: jsonReady ,
    success: function( success ){
        if(!success) alert("Ese nombre ya existe");
    },
    dataType: "json",
    contentType: "application/json"
});
```

Listado 7.14: Un fragmento de la función encargada de enviar el widget al servidor

7.5 Implementación del widget

El widget esta implementado de la manera mas sencilla y con las tecnologias menos pesadas posibles para no suponer una carga para la tienda que lo implemente. El widget estará alojado en el servidor y la tienda implementará una llamada a este para que este se integre en la tienda cada vez que un comprador entra a ella.

El widget consta de dos funciones que permiten que el importe de donacion varie segun las opciones que elija el usuario y otra que es la encargada de enviar los datos al servidor para que este recoja las donaciones. Finalmente el widget tiene el diseño creado por la empresa.

Como implementacion a destacar se encuentra la manera de codificar el widget. Se ha desarrollado de manera que no necesite una hoja de estilos anexa para funcionar, ya que él mismo implementa el estilo dentro del HTML. Todo el widget esta escrito en un String para que este luego sea inyectado en el comercio online. En la muestra de codigo que se puede ver a continuacion (Listado 7.15) no se ha añadido todo el codigo ya que la extension y el formato de este, al estar escritos sobre un String, hacia muy dificil su lectura.

```
var main_container = document.getElementById('colmenaWidget');
main_container.innerHTML = '' +
    '<div>' +
    '<input type="hidden" name="colmena_check" id="colmena_check" value="0"/>' +
    '<input type="hidden" name="colmena_amount" id="colmena_amount" value="1"/>' +
    '<div id="colmenaDiv"> <div id="colmenaText"> Apoya al proyecto&nbsp;<strong>
        Tecnologia libre de conflicto</strong> [...] </div>' +
    '<style> #colmenaDiv { background: url(https://s22.postimg.org/6nlsttl5d/
        woman_898760_1920.jpg) no-repeat center; background-size: cover; [...] .cbx
        :disabled~label:after { background: #FFA726; }.hidden { display: none; }</
    style>'
```

Listado 7.15: Codigo de un widget

8. PLAN DE PRUEBAS

Durante el desarrollo del proyecto se han ido realizando diferentes pruebas que han permitido que el proyecto avance de manera regular, en caso de haber algún error se ha planificado su corrección para continuar con el correcto desarrollo del proyecto. Durante este capítulo se explicarán algunas de las pruebas realizadas.

8.1 Pruebas del servidor

Las pruebas del servidor se han realizado mediante una clase que Node.js lleva implementada internamente, la clase *Console*. Esta clase nos permite loguear todos los eventos o mensajes de la aplicación. Su funcionamiento es similar al famoso framework Log4J. La clase *Console* permite mostrar el mensaje que aparece por consola tratándolo de manera diferente dependiendo de si es un mensaje de error, de log, de alerta...

Por otra parte, las pruebas unitarias se han realizado con un framework llamado Mocha[25] que permite simular peticiones HTTP e incluso testear funciones asíncronas mediante asertos, como es el caso de las consultas a la base de datos.

8.2 Pruebas a la base de datos

Las pruebas a la base de datos se han hecho en materia de velocidad de peticiones y almacenamiento de los datos ya que al ser una base de datos noSQL no podemos cometer el error de añadir datos que no correspondan a las tablas configuradas.

Para estas pruebas se ha creado un Script que genera donaciones de manera automatizada y posteriormente se han hecho peticiones a la base de datos para medir su respuesta. La base de datos tarda en añadir 100.000 registros, 49,95 segundos. Y tarda en recuperar uno de los registros con un numero de donación aleatorio 0,71 segundos.

8. PLAN DE PRUEBAS

```
client = MongoClient('mongodb://localhost:27017/colmena')
db = client.colmena
collection = db.donaciones
for x in range(0, 100000):
    anyo = randint(2000, 2017)
    mes = randint(1,12)
    dia = randint(1,31)
    collection.insert({
        "importe" : "1",
        "usada": "false",
        "fecha": {
            "anyo": anyo,
            "mes": mes,
            "dia": dia
        },
        "idDonacion": x
    })
```

Listado 8.1: Script para introducir datos a la base de datos

9. MANUAL DE USUARIO

En este capítulo se muestra los manuales para utilizar el sistema paso a paso. Los manuales explicados en el capítulo son los siguientes:

- **Manual del donante:** en este manual se incluyen todos los pasos que una persona debe hacer desde que realiza la donación hasta que recibe el certificado de donación.
- **Manual del comercio online:** en este manual se incluyen todos los pasos que una empresa debe seguir para añadir el widget solidario a su comercio online.

9.1 Manual del donante

Partimos desde el punto en el que el usuario se encuentra en un comercio online y se dispone a comprar lo que el desee, en este manual se ha utilizado la tienda de Alboan y el usuario está comprando tarjetas de navidad.

Una vez añadido el euro solidario a su carrito puede finalizar su compra. Una vez finalizada la compra el widget se encargará de enviar un mail a la cuenta de correo que tienes en la página web donde realizaste la compra.

Una vez tengamos ese número en el mail nos acercamos a la página web de la Colmena. Y seleccionamos la opción *Quiero recibir un certificado* o bajamos por la página web hasta llegar a esa sección.



Figura 9.1.: Primera vista al entrar a la web

Clicamos en el botón donde pone *Obtener certificado* y se nos desplegará una ventana nueva en la que podremos introducir nuestro número de donación. En el caso de que nuestro número haya sido usado o de que lo introduzcamos incorrectamente nos aparecerá un

mensaje de aviso que nos indicará el error.

Introduzca su número de donación

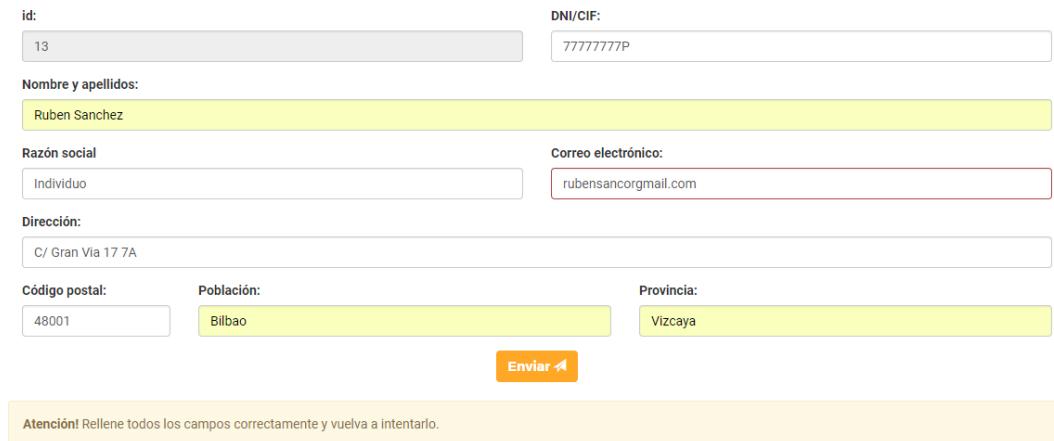


Formulario para introducir el número de donación. Contiene un campo de texto para el número de donación y un botón de envío.

Figura 9.2.: Campo para introducir el número de donación

Una vez introducido nuestro número de donación correctamente la web nos dirigirá a una nueva página en la que se nos mostrará un formulario. Dentro del formulario debemos introducir los datos fiscales para crear el certificado de donación. El formulario comprueba que los datos que hayamos introducido sean válidos, en este caso el único dato que tiene una restricción es el email.

Datos personales



Formulario para obtener certificado con fallo en el email. Los campos que contienen errores (Nombre y apellidos, Correo electrónico) están resaltados en amarillo. Un cuadro de aviso en el pie de formulario indica que deben llenar todos los campos.

id:	13	DNI/CIF:	77777777P
Nombre y apellidos:	Ruben Sanchez		
Razón social	Individuo	Correo electrónico:	rubensancorgmail.com
Dirección:	C/ Gran Vía 17 7A		
Código postal:	48001	Población:	Bilbao
Provincia:	Vizcaya		

Enviar

Atención! Rellene todos los campos correctamente y vuelva a intentarlo.

Figura 9.3.: Formulario para obtener certificado con fallo en el email

Finalmente, si hemos introducido nuestros datos correctamente nos llegará al correo indicado un mensaje en el que irá adjunto nuestro certificado de donación. El certificado de donación se puede utilizar para fines fiscales.

Dentro de la página web también se puede obtener información sobre los diferentes proyectos que la ONG tiene abiertos en estos momentos. Para ver estos proyectos podemos navegar hasta la sección donde pone *Proyectos* o clicar en la opción de *Quiero conocer*

proyectos que ofrece el menú de la parte superior. Una vez en esta sección podemos clicar encima de cualquiera de los proyectos que se nos ofrecen, entonces se desplegará una nueva ventana en la que se nos ofrecerá más información sobre el proyecto.

Mujeres Valientes

Un mundo que no reconoce la dignidad de las mujeres



A principios del tercer milenio, en el mundo siguen existiendo mujeres cuya vida está amenazada por el mero hecho de ser mujer. En diferentes lugares de Asia, por ejemplo, la vida de una niña vale menos que la de sus hermanos, por lo que frecuentemente se les impide venir al mundo o se les deja morir por falta de cuidados o por una alimentación insuficiente. En algunas zonas en conflicto de África las mujeres son violadas de forma sistemática y se convierten en botines de guerra. En este continente la incidencia del SIDA es mucho más elevada en el caso de las mujeres que en el de los hombres. En Centroamérica los asesinatos masivos de mujeres ha provocado que se utilice un término nuevo: el feminicidio. En Europa continuamos padeciendo la lacra de la violencia de género y seguimos siendo países receptores y potenciadores de la trata de personas.

Figura 9.4.: Sección de una ventana con información de un proyecto apoyado por la Colmena

9.2 Manual del comercio online

En el caso de ser una empresa que quiere implementar el widget en su comercio online se tendrían que seguir estos pasos. En primer lugar habría que acceder a la página web de la colmena y acceder a la sección donde pone *Creación* o clicar en la opción donde aparece *Quiero crear un widget* del menú superior.

Una vez aquí clicamos en el botón donde aparece *Crear widget* y nos aparecerá una ventana con un asistente en la que podremos crear el widget a nuestra elección. Esto es solo la demo para saber cómo se pueden diseñar los widgets. En el caso de querer crear un widget real deberás ponerte en contacto con el equipo de la Colmena.



Figura 9.5.: Demo del asistente para la creación de nuevos widgets

Bajamos hasta la última sección de la página web o clicamos en la opción donde pone *Quiero contactar con vosotros*. Una vez en esta sección podemos llenar el formulario indicando que queremos crear un nuevo widget para nuestra página web, es entonces cuando el equipo de la Colmena se pondrá en contacto con nosotros y nos enviará una ruta que nos llevará al asistente de creación de widgets.



Figura 9.6.: Formulario de contacto con el equipo de la Colmena

Por último, accedemos a la página web que se nos suministra por correo electrónico y volvemos a estar delante del asistente que nos permite crear el widget solidario para nuestra página web. Al saber cómo funciona podemos diseñar ágilmente el widget.

Finalmente, ya tenemos nuestro widget creado y lo podremos implementar en nuestra página web mediante el manual que la Colmena nos ofrece. Este manual tiene dos partes, la de la implementación en el comercio online y la que tiene que realizar la Colmena en su servidor online. El manual está ubicado en los anexos.

Ruben - rubensancor@gmail.com ha contactado con la Colmena:
 Quiero integrar vuestro widget solidario en mi comercio online

Figura 9.7.: Mail recibido por el equipo de la Colmena

Personalización del Widget

Empresa:	E-mail de contacto:	
<input type="text" value="DeustoTech"/>	<input type="text" value="rubensancor@gmail.com"/>	
Proyecto:	Opciones de donación:	
<input type="text" value="Mujeres Valientes"/>	<input type="text" value="Variable"/>	
Fondo del Widget:	Color de fondo:	Color de letra:
<input type="text" value="Color"/>	<input type="color" value="black"/>	<input type="color" value="white"/>

Resultado:
 (Nota: El widget es responsive, prueba a cambiar el tamaño de la ventana)

Apoya al proyecto **Mujeres Valientes** con el que se pretende conseguir evitar la violencia de género, impulsar la participación de las mujeres en puestos públicos y en labores económicas todo ello mediante la educación.

0€ 0€

Figura 9.8.: Asistente de creación para nuevos widgets

10. INCIDENCIAS

En este capítulo se explicarán las incidencias más importantes durante el transcurso del proyecto.

10.1 Interacción con el cliente

Durante todo el transcurso del proyecto la interacción con la ONG Alboan ha sido muy habitual. El cruce de emails entre la persona al cargo del desarrollo tecnológico y el equipo de desarrollo ha sido muy intenso durante varios meses. La disposición y la interacción por parte del cliente ha sido buena

El problema radica en los tiempos de respuesta de algunas de las peticiones que el equipo de desarrollo realizaba. Durante un tiempo el equipo de desarrollo tuvo que ir alternando entre las tareas ya que los materiales necesarios para realizar algunas de las tareas no llegaron hasta pasados unos días.

Para paliar este problema se decidió unificar todas las peticiones durante una de las reuniones que se tuvieron con los responsables de la ONG. En su intento de mejorar la situación ellos se comprometieron a responder a las peticiones que el equipo realizaba lo más rápidamente posible y así fue.

10.2 Implementación del sistema de visualización de datos

El sistema de visualización estaba diseñado gráficos que dependían de la API para funcionar. La API proveía los JSON necesarios para que el sistema funcionase correctamente por lo que antes de ofrecérselos tenía que formatearlos.

El problema fue que uno de los JSON que tenía que crear era demasiado complejo y presentaba mucha codificación, comparándolo con otras opciones. Es por lo tanto que se opta por crear a mano un *CSV* para mostrar dichos datos.

11. CONCLUSIONES Y LINEAS FUTURAS

Este capítulo contiene las conclusiones que se han obtenido después de haber desarrollado el proyecto y las posibles acciones que se podrían tomar en el futuro para mejorarlo o integrarlo con el sistema que existe en Alboan.

11.1 Conclusiones

Al comienzo del proyecto este se presentaba sin una definición clara ya que Alboan sabía que quería un nuevo sistema para las micro donaciones y que quería que estuviese implementado con un widget que soportase las micro donaciones. Junto a ellos se consiguió definir que la solución incluiría una página web que publicitase el proyecto. Finalmente, y cuando el proyecto tuvo más forma se decidió añadirle el sistema de visualización de datos para crear los gráficos y estadísticas que Alboan posteriormente podría utilizar. Es por esto que el proyecto ha tenido unos requisitos un poco cambiantes y se le ha permitido al cliente cambiar las historias de cliente.

El desarrollo ha sido fluido y el proyecto se ha ido completando con normalidad. En varias ocasiones ha habido dudas sobre cómo desarrollar algunas de las funcionalidades, pero con ayuda del director de proyecto, que me puso en contacto con personas más experimentadas en el tema, pude resolverlas sin ningún problema.

Gracias al proyecto he tenido la oportunidad de aprender a gestionar proyectos por lo que me he interesado por las diferentes metodologías que existen. En cuanto a la decisión de las tecnologías he decidido interesarme más por las nuevas metodologías ágiles que me han permitido aprender nuevos modelos de gestión de proyectos. Esta metodología, scrum, ya las había aplicado en una asignatura de clase, pero en un entorno muy controlado, al llevarla a la práctica me he dado cuenta que la teoría no se aplica del todo en la práctica.

Por otra parte, el proyecto me ha exigido formación en muchas tecnologías que no había utilizado anteriormente. Gracias a este he tenido que investigar en las tecnologías web actuales y me ha exigido formarme tanto en Node.js como en los paquetes que ofrece mediante *npm*. Por otra parte, de las tecnologías básicas del desarrollo web también he tenido que formarme ya que al intentar desarrollar en HTML5 o utilizar un precompilador para las hojas de estilo he adquirido mucha formación en estos temas.

En conclusión, el proyecto ha sido una oportunidad para prepararme para lo que puede ser mi futuro laboral, tanto en la gestión de proyectos como en el desarrollo de los diferentes elementos del sistema completo. Al tener que interpretar varios roles en el desarrollo del proyecto he visto cuáles son las exigencias y alcance de cada uno, lo que me ha permitido discernir sobre varias opciones de mi futuro laboral.

11.2 Líneas futuras

El avance más importante que se podría hacer de aquí en adelante sería conseguir integrar el proyecto con la infraestructura de Alboan. Alboan tiene subcontratada a una empresa que le lleva toda la infraestructura tecnológica y la comunicación con ellos no ha sido buena ya que no estaban seguros de sí integrar el proyecto por miedo a que Alboan no lo aceptase del todo.

A parte de esta mejora principal se podrán implementar nuevas líneas que permitirán que el proyecto sea de más calidad:

- Implementar i18n en la página web para que sea más accesible mediante *i18n-express*
- Implementar un sistema de comentarios que los demás usuarios puedan ver para recoger las opiniones.

BIBLIOGRAFÍA

- [1] Ajax [online]. mayo 2017. URL: https://www.tutorialspoint.com/ajax/ajax_technology.htm.
- [2] Alboan [online]. abril 2017. URL: <https://www.alboan.org/es>.
- [3] Arquitectura de las aplicaciones Web [online]. mayo 2017. URL: <https://programacionwebisc.wordpress.com/2-1-arquitectura-de-las-aplicaciones-web/>.
- [4] Atom [online]. mayo 2017. URL: <https://atom.io/>.
- [5] Atom(Wikipedia) [online]. mayo 2017. URL: [https://es.wikipedia.org/wiki/Atom_\(editor_de_textos\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Atom_(editor_de_textos)).
- [6] Benchmark: PostgreSQL, MongoDB, Neo4j, OrientDB and ArangoDB [online]. mayo 2017. URL: <https://www.arangodb.com/2015/10/benchmark-postgresql-mongodb-arangodb/>.
- [7] Bootstrap [online]. mayo 2017. URL: <http://getbootstrap.com/>.
- [8] Brackets [online]. mayo 2017. URL: <http://brackets.io/>.
- [9] Brackets(Wikipedia) [online]. mayo 2017. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Brackets_\(text_editor\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Brackets_(text_editor)).
- [10] Node.js v7.10.0 Documentation. Class: Console [online]. mayo 2017. URL: https://nodejs.org/api/console.html#console_class_console.
- [11] Cliente (Product Owner) [online]. mayo 2017. URL: <https://proyectosagiles.org/cliente-product-owner/>.
- [12] Bootstrap Color Picker 2.5.1 [online]. mayo 2017. URL: <https://itsjavi.com/bootstrap-colorpicker/>.
- [13] Micromecenazgo [online]. mayo 2017. URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/Micromecenazgo>.
- [14] CSS [online]. mayo 2017. URL: <https://www.w3schools.com/css/>.
- [15] D3.js [online]. mayo 2017. URL: <https://d3js.org/>.
- [16] Draw.io [online]. mayo 2017. URL: <http://draw.io/>.
- [17] Validating email addresses using jQuery and regex [online]. mayo 2017. URL: <http://stackoverflow.com/questions/2855865/validating-email-addresses-using-jquery-and-regex>.
- [18] Equipo (Team) [online]. mayo 2017. URL: <https://proyectosagiles.org/equipo-team/>.

- [19] Expressjs [online]. mayo 2017. URL: <http://expressjs.com/>.
- [20] Git [online]. mayo 2017. URL: <https://git-scm.com/>.
- [21] Git(Wikipedia) [online]. mayo 2017. URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/Git>.
- [22] JSON [online]. mayo 2017. URL: <http://www.json.org/json-es.html>.
- [23] Log4J [online]. mayo 2017. URL: <https://logging.apache.org/log4j/2.x/>.
- [24] CSS media queries [online]. mayo 2017. URL: https://developer.mozilla.org/es/docs/CSS/Media_queries.
- [25] Mocha [online]. mayo 2017. URL: <https://mochajs.org/>.
- [26] MongoDB [online]. mayo 2017. URL: <https://www.mongodb.com/es>.
- [27] MongoJS [online]. mayo 2017. URL: <https://www.npmjs.com/package/mongojs>.
- [28] MySQL vs MongoDB 1000 reads [online]. mayo 2017. URL: <http://stackoverflow.com/questions/9702643/mysql-vs-mongodb-1000-reads>.
- [29] MongoDB(Wikipedia) [online]. mayo 2017. URL: <https://es.wikipedia.org/wiki/MongoDB>.
- [30] Node.js [online]. mayo 2017. URL: <https://nodejs.org/es/>.
- [31] Nodemailer [online]. mayo 2017. URL: <https://nodemailer.com/about/>.
- [32] NPM [online]. mayo 2017. URL: <https://www.npmjs.com/>.
- [33] PdfFiller [online]. mayo 2017. URL: <https://www.npmjs.com/package/pdfFiller>.
- [34] Sass [online]. mayo 2017. URL: <http://sass-lang.com/>.
- [35] Scrum [online]. mayo 2017. URL: [https://es.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(desarrollo_de_software\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Scrum_(desarrollo_de_software)).
- [36] Facilitador (Scrum Master) [online]. mayo 2017. URL: <https://proyectosagiles.org/facilitador-scrum-master/>.
- [37] Trello [online]. mayo 2017. URL: <https://trello.com/>.
- [38] MySQL vs PostgreSQL vs MongoDB (velocidad) [online]. mayo 2017. URL: <http://macool.me/mysql-vs-postgresql-vs-mongodb-velocidad/04>.
- [39] Worldcoo [online]. mayo 2017. URL: <http://www.worldcoo.com/es/>.

A. ACRÓNIMOS

A.1 How to: Colmena

A.1.1 Implementación en Colmena (creación de un nuevo script)

Cuando una empresa quiere hacer su propio widget, se le entrega una página web en la que tendrá la opción de personalizarlo a su gusto. Cuando se confirma el widget, el nuevo script se genera automáticamente con el html y el css recibido de la página web. Este script se guarda en la carpeta `public/routes` dentro del servidor con el nombre que ha introducido la empresa en cuestión y el añadido “`_colmena.js`”. Por ejemplo: `alboan_colmena.js`.

El siguiente paso es añadir ese script a la api. Para ello modificamos el archivo `public/routes/api.js`. Dónde esta el comentario `Add here the new scripts. Each page has to have one method`, se añadirá una nueva función como el método de ejemplo que se ofrece. En este ejemplo habrá que cambiar:

```
/* Example method for retrieving the widget */
router.get('/script', function(req, res) {
  res.sendFile(__dirname + "/s2.js")
});
```

Figura A.1.: Ruta de ejemplo del widget

- Dónde pone `/script` por una dirección nueva y única que será utilizada solo por una tienda, por ejemplo `/alboan_colmena`. Esta dirección se utilizará luego en la tienda que contrate el servicio de la colmena.
- Dónde pone `/s2.js` habrá que poner el nombre del script que hemos creado antes. En este ejemplo habría que sustituirlo por `/alboan_colmena.js`.

```
router.get('/alboan_colmena', function(req, res) {
  res.sendFile(__dirname + '/alboan_colmena.js')
});
```

Figura A.2.: Ruta final del widget

A.1.2 Implementación en la tienda

La tienda tiene que hacer 4 cosas:

- Introducir unas líneas de código dentro de una caja, `<div>`, `<td>...` con el identificativo `colmenaWidget` donde quiere que se muestre el script, en este caso está en el archivo de la tienda prestashop `html/themes/default/shopping-cart.tpl`

```

<td colspan="5" id="colmenaWidget" class="colmenaWidget">
<script type="text/javascript">
function addEuro(){
}
function removeEuro(){
}
(function() {
    var eads = document.createElement("script");
    eads.type = "text/javascript";
    eads.async = true;
    eads.src = "http://10.45.1.60:3000/alboan_colmena";
    var sl = document.getElementsByTagName("script")[0];
    sl.parentNode.insertBefore(eads, sl);
})();
</script>

```

Figura A.3.: Código para incrustar el widget

Nota: la línea de código a modificar es: `eads.src = dirección del servidor/ruta de la api`

- Implementar las funciones `addEuro()` y `removeEuro()` que añadirán al carro el importe de la donación. Para cada tienda la implementación de estas funciones es diferente, en el ejemplo que estamos siguiendo:

```

function addEuro(){
    ajaxCart.add(82, null, true, null, 1, null);
}
function removeEuro(){
    ajaxCart.remove(82, 0, 0, deliveryAddress);
}

```

Figura A.4.: Funciones para el cambio de valor en el carro

- Añadir al botón de finalizar la compra la acción `onclick="colmenaEnviarDatos()"`.
- Además, al cliente se le tiene que hacer llegar el identificativo de la donación obtenido en la función `colmenaEnviarDatos()`.