



SDI – Sistemas Distribuidos e Internet

ENUNCIADO PRÁCTICA 1 – SPRING

INFORME **Grupo 602-606**

Nombre:	Lucía
Apellidos:	Blanco Llera
Email:	UO264883@uniovi.es
Cód. ID GIT	1920-602
Nombre:	Sofía
Apellidos:	García Barbés
Email:	UO263909@uniovi.es
Cód. ID GIT	1920-606



Índice

INTRODUCCIÓN	3
MAPA DE NAVEGACIÓN	4
ASPECTOS TÉCNICOS Y DE DISEÑO RELEVANTES.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
INFORMACIÓN NECESARIA PARA EL DESPLIEGUE Y EJECUCIÓN	5
CONCLUSIÓN	6



Introducción

El trabajo se trata de desarrollar una aplicación Web de tipo red social en el que existirán perfiles de usuario de tipo público y registrado.

En nuestra aplicación, los usuarios pueden relacionarse entre sí: pueden hacerse amigos de otros usuarios, enviando una solicitud de amistad. Además, pueden añadir posts a su perfil, ya sea con elementos multimedia (.jpeg, .png o .jpg) o sin ellos, pudiendo otros usuarios acceder a las publicaciones desde un enlace en la lista de amigos. Por tanto, mantenemos la privacidad del usuario permitiendo sólo ver los posts de personas que hayan aceptado la amistad.

En este aspecto, el funcionamiento de las peticiones de amistad lo explicamos más adelante, en los aspectos técnicos y de diseño.

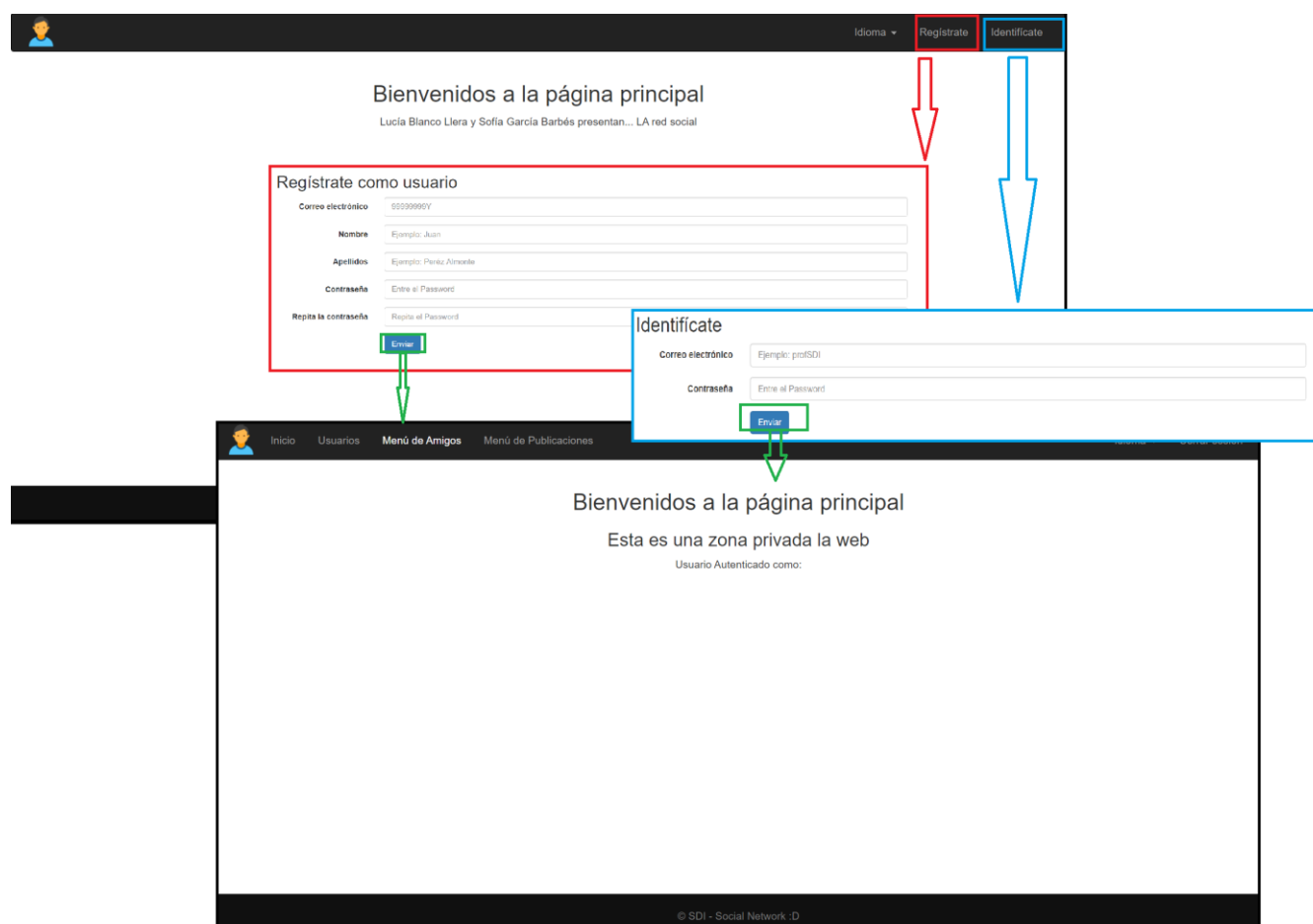
Además de estas funcionalidades estándar, el usuario administrador tiene la posibilidad de eliminar usuarios, por medio de dos vías: en el perfil de administrador, al listar los usuarios, en cada fila aparece un enlace que permite eliminar el usuario que esté en esa misma fila. Por otro lado, puede eliminar múltiples usuarios, seleccionando los checkboxes correspondientes y pulsando en el botón de borrar. Esto lo hicimos así, con estas dos posibilidades, para facilitar el uso de la aplicación, ya que consideramos que la usabilidad de la misma es un aspecto de gran importancia.

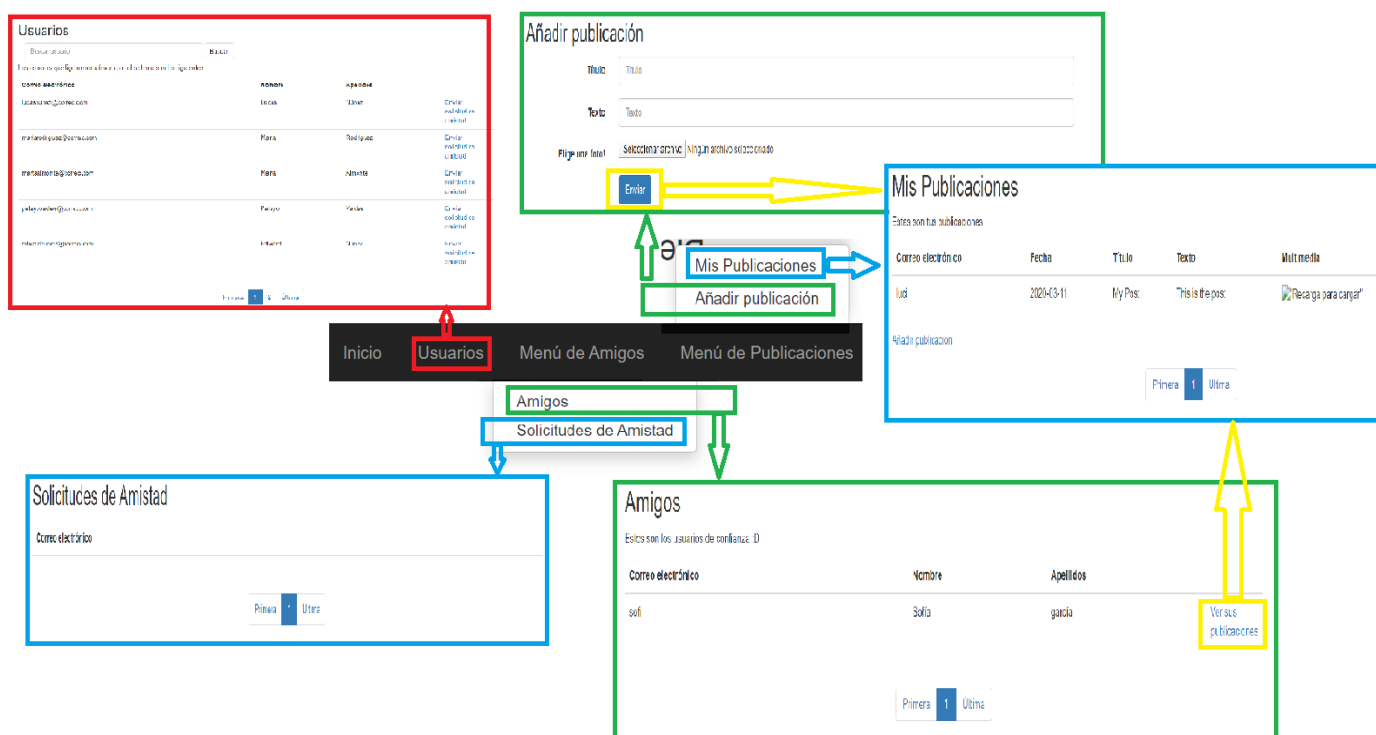
Hemos internacionalizado toda la aplicación a inglés y español, para que pueda ser usado por un mayor número de personas de manera cómoda y sencilla.



Mapa de navegación

Este es el mapa de navegación de nuestra aplicación con capturas de las vistas de la misma y la relación entre cada una de ellas:





Aspectos técnicos y de diseño relevante

Para desarrollar la aplicación nos basamos en el patrón MVC.

Tenemos entidades User, Post, y FriendRequest. La ID de la entidad FriendRequest está compuesta por los emails del usuario que envía y del que recibe la petición. Para cada una de estas tres entidades, implementamos la correspondiente capa de controlador, servicio y repositorio, de manera de sólo haya comunicación entre capas adyacentes.

En lo que respecta a las peticiones entre dos usuarios, hemos decidido que la amistad se cree de manera recíproca. Es decir, cuando un usuario User1 envía una petición de amistad a un usuario User2, y éste la acepta, User1 es amigo de User2, y a su vez, User2 es amigo de User1 (ambos pueden ver las publicaciones del otro).

Los administradores pueden eliminar usuarios, ya sean usuarios estándar u otros administradores.

Información necesaria para el despliegue y ejecución

La aplicación se despliega en el puerto 8070.

Al importar el proyecto, ir a Preferencias > Workspace y seleccionar el checkbox para que el workspace se refresque automáticamente.

Todos los movimientos del usuario se guardan en un archivo .log llamado mylog.log (si este no aparece al finalizar la ejecución, recargar proyecto).

Las pruebas (NotaneitorTests) se deben ejecutar con la versión de Firefox recomendada por los profesores y los ejecutables del navegador y el geckodriver en el path especificado en la clase. Para la ejecución del test de publicaciones con foto se debe tener también una imagen en la ruta especificada.



Ejemplos de usuarios en el sistema:

Tipo Usuario	Correo electrónico	Contraseña
Administrador	admin@email.com	admin
	admin2@email.com	admin
	admin3@email.com	admin
	pedrodiaz@correo.com	123456
Estándar	lucasnuñez@correo.com	123456
	mariarodriguez@correo.com	123456
	luci	123456
	sofi	123456

Conclusión

En este trabajo hemos sido capaces de trabajar en equipo de forma organizada, con gran compañerismo y colaborando entre nosotras. La asignatura nos gusta, por lo que no tuvimos problema en dedicar gran parte de nuestro tiempo libre a pensar maneras de mejorar el funcionamiento de nuestra red social. Cada una de las decisiones que tomamos sobre ello, fue pensando en el uso real de redes sociales, y cómo nos gustaría en la vida diaria que estas funcionaran. Es decir, lo que buscamos no fue hacerlo de manera rápida y yendo a un mínimo, sino que quisimos hacerlo para estar orgullosas del trabajo realizado. Y ambas lo estamos.