

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTO

CURSO 2023 / 2024

Documentación

Versión 1 13/11/2023

AUTOR: REYES GARCÍA, TERESA FERNANDA

REVISOR: TODOS

ÍNDICE

· ESTRUCTURA DEL PROYECTO	2
· DIAGRAMA DE CLASES	3
· DIAGRAMA DE LA BASE DE DATOS	7
· INTERFAZ DE USUARIO	9

Acceso al **repositorio de GitHub** mediante el siguiente enlace:

• https://github.com/teresitarg22/DGP-IncluyeME

ESTRUCTURA DEL PROYECTO

En la estructura de proyecto que hemos llevado a cabo, hemos utilizado el patrón de arquitectura **Modelo-Vista-Controlador (MVC)** para organizar el código. Este tipo de arquitectura se divide en tres componentes principales:

- Modelo se encarga de la representación de los datos. En nuestro caso, hemos añadido en el modelo los datos de los usuarios, estudiantes, la lógica de la BD donde trabajamos con la base de datos, etc.
- Vista se encarga de la presentación de la información y la interfaz de usuario. En nuestro proyecto, contiene todas las vistas de la aplicación, como las páginas de inicio de sesión, registro, edición de usuario, y más.
- **Controlador** actúa como un intermediario entre el Modelo y la Vista. Controla el flujo de la aplicación y maneja las interacciones del usuario. En nuestro caso, hemos usado un controlador para el login y otro para el registro de usuarios.

Esta arquitectura nos proporciona una organización estructurada del código y también nos facilita la escalabilidad y el mantenimiento del proyecto a medida que evoluciona en los futuros sprints. Hemos seguido un enfoque colaborativo y estructurado a la hora de creación de los archivos donde todos los miembros hemos trabajado equitativamente en nuestras tareas, maximizando la eficiencia y flexibilidad en el desarrollo del proyecto.

- lib

- controllers

- login controller.dart
- registro controller.dart

- model

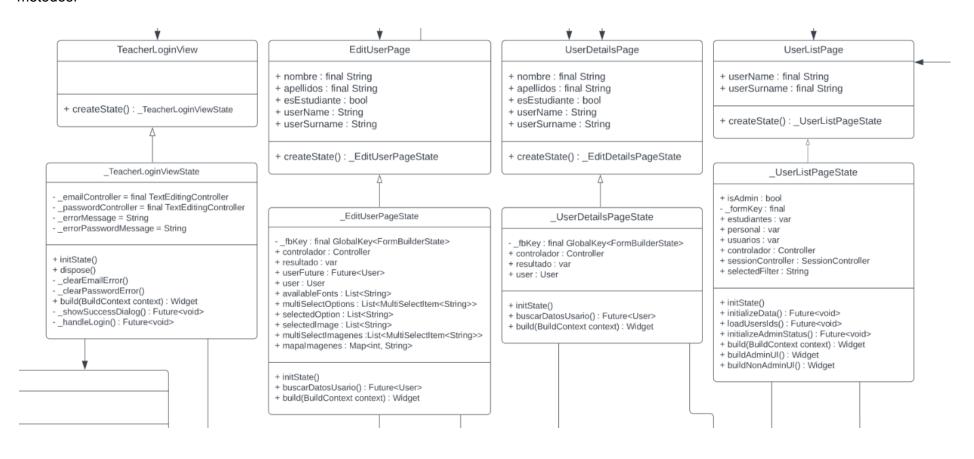
- database.dart
- estudiante.dart
- logic database.dart
- user.dart

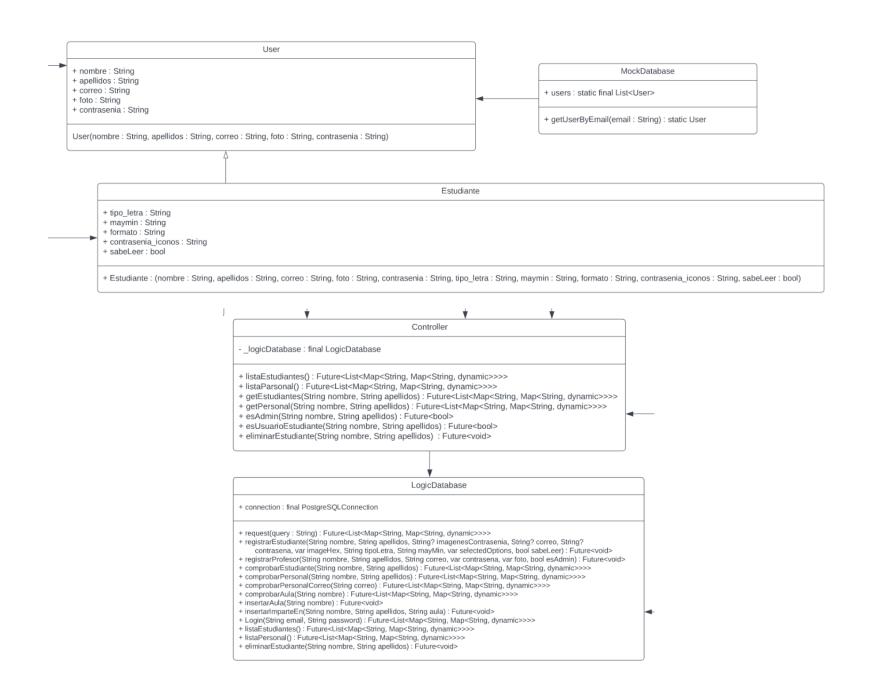
- views

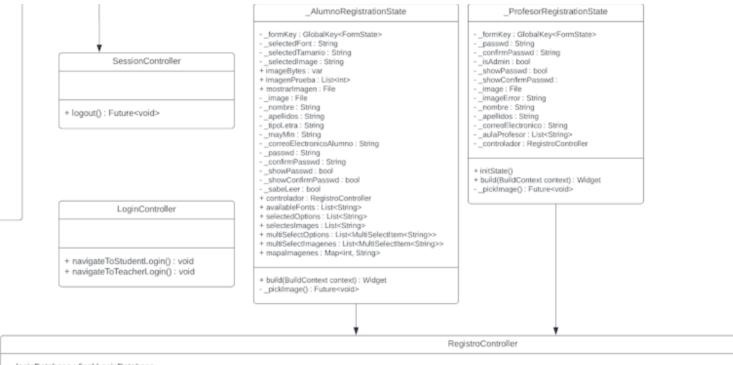
- edit user.dart
- home view.dart
- mostrar usuario.dart
- registro alumno.dart
- registro personal.dart
- registro.dart
- start view.dart
- student login view.dart
- student password view.dart
- student register.dart
- teacher_login_view.dart
- user list.dart
- main.dart

DIAGRAMA DE CLASES

El diagrama de clases completo está disponible en un archivo PNG independiente. Dado su tamaño, nos resulta imposible insertarlo directamente en este documento. No obstante, procederemos a presentar las clases de manera individual para mostrar sus atributos y métodos.







- _logicDatabase : final LogicDatabase

- + handleRegister(nombre: String, apellidos: String, imagenesContrasenia: String, passwd: String, correoElectronicoAlumno: String, imageHex: String, imageHex: String, mayMin: String, sabeLeer: bool): Future<void>
 + handleRegisterProfesor(nombre: String, apellidos: String, correoElectronicoProfesor: String, passwd: String, image: var, esAdmin: bool, aulasProfesor: var): Future<void>
- + comprobarEstudianteController(nombre: String, apellidos: String): Future<List<Map<String, Map<String, dynamic>>>>
- + comprobarPersonalController(nombre: String, apellidos: String): Future<List<Map<String, Map<String, dynamic>>>>
- + comprobarPersonalCorreoController(correo: String): Future<List<Map<String, Map<String, dynamic>>>>
- + llevarMonstrarUsuarios(context : BuildContext) : void

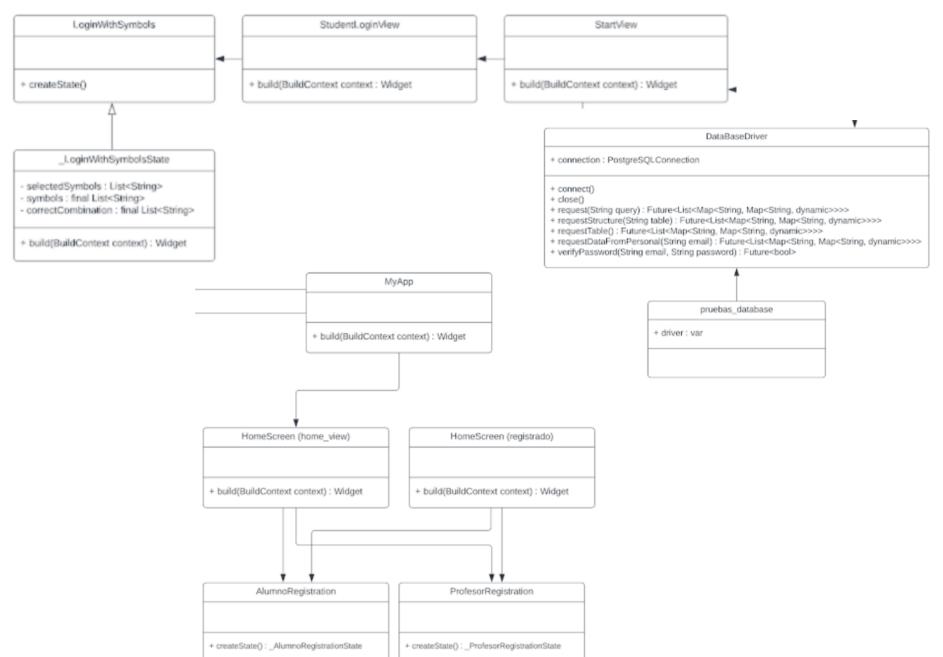


DIAGRAMA DE LA BASE DE DATOS

La **base de datos** en nuestro sistema es un componente esencial que nos ayuda con la gestión y almacenamiento de la información de manera eficiente. Hemos optado por hacer uso de PostgreSQL, aprovechando su robustez y escalabilidad. Además, para alojar y gestionar nuestras tablas, hemos integrado el servicio de servidor ElephantSQL.

Las principales entidades que estructuran nuestra base de datos son los usuarios, específicamente representados por la tabla "usuario", que incluye atributos como nombre, apellidos, correo, foto y contraseña. A través de relaciones, hemos extendido esta entidad para tratar con tipos de usuarios específicos, creando las tablas "estudiante" y "supervisor".

- **Estudiante** se enfoca en características particulares relevantes para los usuarios estudiantes, con atributos como:
 - o El tipo de letra.
 - o La sensibilidad a mayúsculas y minúsculas.
 - o El formato de la aplicación.
 - Contraseña.
 - o Su habilidad para leer y escribir.
- Supervisor se enfoca en los usuarios administradores.

Además, hemos establecido una relación mediante "imparte_en" que conecta a los profesores con las aulas en las que llevan a cabo sus funciones, utilizando la entidad "aula" identificada por su nombre.

Esta **estructura** de base de datos se ha diseñado pensando en las necesidades específicas de nuestro sistema, intentando llevar una gestión eficiente de la información y proporcionando la posibilidad de desarrollo y evolución del proyecto, de cara a necesitar nuevas tablas, atributos, etc.

