

IES NERVION, Adventure's Map

INDICE

1. Estudio de viabilidad del sistema

1.1 Descripción general del sistema

- 1.1.1 Objetivo del sistema
- 1.1.2 Diagrama de contexto del sistema
- 1.1.3 Justificación del proyecto
- 1.1.4 Alcance del sistema

1.2 Descripción de los sistemas de localización y rutas actuales

- 1.2.1 Wikilock
- 1.2.2 Viewranger
- 1.2.3 Guru maps

1.3 Definición de requisitos del sistema

- 1.3.1 Requisitos Funcionales
- 1.3.2 Requisitos de Datos
- 1.3.3 Requisitos de Interfaz
- 1.3.4 Requisitos no Funcionales

1.4 Alternativas de solución

- 1.4.1 Alternativa I
- 1.4.2 Alternativa II

1.5 Justificación de la alternativa seleccionada

2. Gestión del Proyecto

2.1 Estrategia de desarrollo

2.2 Diagrama de hitos

3. Análisis de sistemas de información

3.1 Descripción general del entorno tecnológico del sistema

3.2 Alcance del sistema

3.3 Catálogo de usuarios

3.4 Establecimiento de Requisitos

- 3.4.1 Obtención de requisitos

3.5 Casos de uso

3.6 Especificación de los casos de uso

3.7 Especificación sobre la interfaz del sistema

3.8 Modelo de clases de análisis

3.9 Clases asociadas a los casos de uso

3.10 Interfaces de usuario

- 3.10.1 Aspectos comunes de la interfaz de usuario
- 3.10.2 Especificación de pantallas y ventanas

4. Diseño de sistemas de información

4.1 Diseño de la arquitectura del sistema

- 4.1.1 Descripción general del entorno tecnológico del sistema
- 4.1.2 Catálogo de requisitos del diseño

- 4.2 Modelo de las clases del diseño**
- 4.3 Modelo físico de datos**
- 4.4 Diseño de la interfaz de usuario**
- 4.5 Plan de migración y carga inicial de datos**
- 4.6 Plan de pruebas**

- 4.6.1 Especificación del entorno de pruebas
- 4.6.2 Especificación técnica de niveles de prueba

1. Estudio de viabilidad del sistema

1.1 Descripción general del sistema

La aplicación a realizar permite a los usuarios realizar las siguientes acciones:

- ⑩ Los usuarios podrán ver y subir diferentes puntos de localización en un mapa relacionados con actividades naturales y de turismo.
 - Cada localización mostrada en el mapa tendrá una serie de tipos asignados a ella, como puede ser: Paraje natural, Hostal, ZAC, senderismo, camping...
 - Cada localización contará con una descripción y con una valoración general aportada por otros usuarios.
 - Opcionalmente las localizaciones contarán con imágenes.
- ⑩ Los usuarios pueden crear rutas personalizadas para sus viajes.
- ⑩ La aplicación contará con una zona de descarga de regiones offline.

1.1.1 Objetivo del sistema

El objetivo de la aplicación se basa en que los usuarios puedan planificar sus próximas escapadas, tomando información de las diferentes ubicaciones mostradas en el mapa, teniendo la posibilidad de crear sus propias rutas de viaje y además permitir que estos se orienten gracias al mapa online (u offline previamente descargado), filtrando las localizaciones según su tipo deseado.

1.1.2 Diagrama de contexto del sistema

TODO

1.1.3 Justificación del proyecto

En el mercado actual existe una gran cantidad de aplicaciones basadas en el senderismo y el ciclismo, pero no tantas orientadas al camping o al vivaqueo. La aplicación toma como punto fuerte la posibilidad de obtener la localización de las zonas ZAC o de vivaqueo. Además de disponer de filtros útiles según las necesidades del usuario (Zonas de abastecimiento, zonas culturales, pernocta...).

1.1.4 Alcance del sistema

La aplicación no solo va dirigida a habituales de la acampada y al vivaqueo, también está dirigida al turismo natural o de ciudad. Diferentes usuarios pueden marcar puntos culturales en el mapa.

1.2 Descripción de los sistemas de localización y rutas actuales

En la actualidad existen aplicaciones como ViewRanger y Guru Maps, que permiten obtener ubicaciones de interés relacionadas con el senderismo y con la posibilidad de crear rutas.



1.2.1 Wikiloc

- Permite una mejor búsqueda con los filtros por kilometraje, desnivel acumulado o acotación de zona de interés en el mapa. Además, los usuarios Premium pueden buscar rutas de personas a las que siguen y filtrarlas por fecha de grabación, con la posibilidad de encontrar rutas en temporadas del año específicas.
- Posee un indicador de ruta, brújula y alertas sonoras por si el usuario se aleja de la ruta marcada que funcionan offline.
- Permite grabar la ruta offline y obtener estadísticas en tiempo real como velocidad, distancia recorrida y gráfica de elevación. Se pueden grabar fotos y puntos de interés, que para ser compartidos necesitan conexión a Internet.
- Permite compartir la localización del usuario en la ruta a otras personas mediante su seguimiento en vivo (requiere Wikiloc Premium y conexión a Internet).
- Cuenta con una gran cantidad de mapas offline gratuitos.
- Da la opción de compartir las rutas con los usuarios que le acompañasen en la ruta y en redes sociales como Facebook o Twitter.
- Puede conectarse tanto a un Apple Watch como a un Garmin para descargar las rutas en estos dispositivos.
- Disponible en 9 idiomas.

1.2.2 Viewranger

- Cuenta con Skyline, una tecnología de realidad aumentada que permite identificar elementos clave en los alrededores de las rutas.
- Permite descargar mapas topográficos del CNIG (Centro Nacional de Información Geográfica), de carreteras y caminos de OpenStreetMap y

OpenCycleMap, de pistas de esquí y cuenta con algunos mapas adicionales de gran calidad para Europa, EE.UU., Canadá y Nueva Zelanda.

- Da la posibilidad tanto de crear rutas como de descargar rutas de senderismo y ciclismo creadas por otros usuarios, agencias de turismo, editoriales de guía, etc.
- Al guardar los mapas en el teléfono, no necesita conexión a Internet ni cobertura.
- Se puede grabar la ruta para compartirla con amigos, familiares y contactos, añadiendo fotos a ésta desde Instagram o Flickr y permite mirar estadísticas del trayecto, como velocidad, distancia, altitud, etc.
- Con BuddyBeacon es posible compartir la ubicación actual con amigos y familia.
- Compatible con Android Wear.

1.2.3 Guru Maps

- Mapas offline de todos los países del mundo detallados y que ocupan poco espacio, con datos abiertos basados en el proyecto OpenStreetMap.
- Búsqueda offline rápida, que funciona por nombre, categoría o coordenadas.
- Sincronización con otros dispositivos, entre plataformas Android e iOS y copia de seguridad en servidor.
- Registra los viajes incluso en segundo plano y permite obtener estadísticas en tiempo real como la velocidad, distancia, altitud, etc. Permite compartir las rutas vía email, Facebook o Twitter y exportar en formato KML y GPX.
- Permite guardar localizaciones con distintos iconos.
- Disponible en 11 idiomas.

1.3 Definición de requisitos del sistema

1.3.1 Requisitos Funcionales

Cada riesgo tendrá un indicador de importancia, cuanto más grave sea dicho riesgo menor será su indicador:

- 1 → Catastrófico (Puede poner en peligro la realización del proyecto)
- 2 → Crítica (El rendimiento del sistema se degrada)
- 3 → Marginal (La aplicación no cumple plenamente un objetivo)
- 4 → Despreciable (Sufrimos inconvenientes)

Requisitos Funcionales			
Código	Descripción	Prioridad	Fecha
RQF1	Debe registrar usuarios y validar el inicio de sesión de estos	1	No se que fecha final poner...
RQF2	Un usuario puede recuperar su contraseña a través del correo que registro en la aplicación	2	

RQF3	Debe permitir a los usuarios el cambio de contraseña	3
RQF4	El usuario debe poder navegar entre las diferentes secciones de la aplicación	1
RQF5	El usuario debe poder visualizar el mapa actual junto con los puntos de localización más cercanos.	1
RQF6	El usuario debe poder crear un punto de localización.	1
RQF7	El usuario debe poder editar un punto de localización propio.	2
RQF8	El usuario debe poder eliminar un punto de localización propio.	1
RQF9	El usuario debe poder compartir un punto de localización.	2
RQF10	El usuario debe poder crear un ruta personalizada.	1
RQF11	El usuario debe poder eliminar una de sus rutas.	1
RQF12	El usuario debe poder modificar la descripción de una de sus rutas.	3
RQF13	El usuario debe poder marcar como favorito un punto de localización.	3
RQF14	El usuario debe poder valorar un punto de localización.	3
RQF15	El usuario debe poder marcar como favorita una de sus rutas.	4
RQF16	El usuario debe poder descargar una región offline.	1
RQF17	El usuario debe poder eliminar una región offline.	1
RQF18	El usuario debe poder desplazarse entre todas sus regiones offline a través de una lista.	2

1.3.2 Requisitos de Datos

Requisitos de Datos

Código	Descripción	Prioridad	Fecha
RQD1	Deben poder guardarse los puntos de localización de cada usuario.	1	
RQD2	Deben poder guardarse la rutas de cada usuario.	1	
RQD3	Deben poder guardarse las regiones offline de cada usuario.	1	
RQD4	Deben poder guardarse las localizaciones favoritas de cada usuario.	2	

1.3.3 Requisitos de Interfaz

Requisitos de Interfaz			
Código	Descripción	Prioridad	Fecha
RQI1	Se debe mostrar el mapa actual en la pantalla de inicio.	1	
RQI2	Se deben mostrar todas las localizaciones cercanas en el mapa de inicio.	1	
RQI3	Se debe mostrar una brújula en el mapa de inicio	3	
RQI4	Todos los listados de la aplicación deben contener una zona inferior de filtrado y eliminación.	2	
RQI5	Se debe mostrar la lista de puntos de localización que el usuario tiene almacenados, en su respectiva pantalla. Esta pantalla contendrá un botón propio para compartir un punto de localización.	1	
RQI6	Se debe mostrar la lista de rutas del usuario en su respectiva pantalla. Esta pantalla contendrá un botón propio para crear una nueva ruta.	1	
RQI7	Se debe mostrar el mapa de la sección de descarga offline.	1	
RQI8	La sección offline debe mostrar un botón para descargar la zona actual y otro para mostrar la lista de regiones descargadas.	1	
RQI9	Cuando el usuario quiera crear una nueva ruta, debe aparecer una nueva pantalla	1	

	con un mapa donde el usuario podrá generar la nueva ruta.	
RQI10	Debe aparecer una pantalla de login. Tendrá un input para el nick de usuario y otro para la contraseña. Además tendrá un hipervínculo para recuperar la contraseña.	1
RQI11	Debe aparecer una pantalla con información del usuario. Además contendrá un botón para cambiar la contraseña de la cuenta.	3

1.3.4 Requisitos no Funcionales

Requisitos no Funcionales			
Código	Descripción	Prioridad	Fecha
RQD1	La aplicación debe consumir los menos recursos posibles.	2	
RQD2	Debe ocupar lo mínimo posible en memoria.	2	

1.4 Alternativas de solución

Debido al carácter de la aplicación quedan descartadas todas las posibles soluciones para plataformas no móviles.

1.4.1 Alternativa I

La primera alternativa consiste en desarrollar la aplicación para dispositivos móviles, en este caso son sistemas Android. Se almacenarán los datos utilizando la plataforma Firebase y accederemos a estos a través de una Api de esta misma plataforma.

1.4.1.1 Hardware

Se utilizará un servidor de la plataforma Firebase para almacenar los datos.

1.4.1.2 Requisitos

La aplicación solo puede ser desplegada en dispositivos móviles.

1.4.1.3 Tecnologías

Servidor de base de datos y Api de Firebase, programación en Java. Front en xml. Además también se trabajará con librerías externas para la configuración de los mapas, en este caso se utilizará una combinación de Google Maps y Mapbox.

1.4.1.4 Estudio de Riesgos

Cada riesgo tendrá un indicador de importancia, cuanto más grave sea dicho riesgo menor será su indicador:

- 1 → Catastrófica (Puede poner en peligro la realización del proyecto)
- 2 → Crítica (El rendimiento del sistema se degrada)
- 3 → Marginal (La aplicación no cumple plenamente un objetivo)
- 4 → Despreciable (Sufrimos inconvenientes)

Riesgo	Porcentaje	Importancia
Utilización de tecnologías desconocidas para los desarrolladores.	20%	1
Incumplimiento de los plazos	10%	1
Poca estabilidad en los plazos de desarrollo	15%	2
Limitación de recursos por las plataformas	20%	3
Problemas para soportar un número elevado de usuarios	15%	3
Compatibilidad entre dispositivos	10%	1
Elevado tiempo de formación en las nuevas tecnologías	10%	2

1.4.2 Alternativa II

La segunda alternativa consiste en desarrollar la aplicación para dispositivos móviles como teléfonos y SmartWath's, en este caso para sistemas Android e IOS. Se almacenarán los datos utilizando la plataforma FireBase y accederemos a estos a través de una Api de este misma plataforma.

1.4.1.1 Hardware

Se utilizará un servidor de la plataforma FireBase para almacenar los datos.

1.4.1.2 Requisitos

La aplicación solo puede ser desplegada en teléfonos móviles y SmartWath's.

1.4.1.3 Tecnologías

Servidor de base de datos y Api de FireBase, programación en Flutter. Front en xml. Además también se trabajaran con librerías externas para la configuración de los mapas, en este caso se utilizará una combinación de Google Maps y Mapbox.

1.4.1.4 Estudio de Riesgos

Cada riesgo tendrá un indicador de importancia, cuanto más grave sea dicho riesgo menor será su indicador:

- 1 → Catastrófica (Puede poner en peligro la realización del proyecto)
- 2 → Crítica (El rendimiento del sistema se degrada)
- 3 → Marginal (La aplicación no cumple plenamente un objetivo)
- 4 → Despreciable (Sufrimos inconvenientes)

Riesgo	Porcentaje	Importancia
Utilización de tecnologías desconocidas para los desarrolladores.	30%	1
Incumplimiento de los plazos	10%	1
Poca estabilidad en los plazos de desarrollo	20%	2
Limitación de recursos por las plataformas	20%	3
Problemas para soportar un número elevado de usuarios	10%	3
Elevado tiempo de formación en las nuevas tecnologías	10%	2

1.5 Justificación de la alternativa seleccionada

Escogeremos la primera alternativa para llevar a cabo la aplicación.

La aplicación será realizada para dispositivos Android. Es la solución más versátil y con más salidas de mercado, debido a la gran popularidad de este sistema. El hecho de que trabajemos con un sistema de software libre nos permite reducir costes.

La idea de adaptar la aplicación para las plataformas SmartWatch queda eliminada, ya que supondría un aumento en el tiempo de desarrollo, además de evitarnos posibles licencias de pago como sucede con Apple.

2. Gestión del Proyecto

2.1 Estrategia de desarrollo

Se optará por un ciclo de vida en espiral, realizando una planificación previa y general sobre toda la aplicación y luego tomando una serie de puntos de referencia que se deberán ir cumpliendo según unas fechas establecidas. El objetivo será ir completando el proyecto por fases, determinando los objetivos de cada fase y tomando un análisis más específico sobre los riesgos que pueden ocurrir en dicha fase para luego comenzar su desarrollo y prueba de errores.

2.2 Diagrama de hitos

Actividad	Finalización (Días)
Creación del esqueleto completo de la aplicación (Layouts)	2
Almacenador y visualizador de mapas sin conexión. (Aquí podrás descargar mapas y visualizarlos)	16
Creador de rutas	16
Creación de la base de datos con todas sus funciones y procedimientos	14
Creador de punto de localización de interés, junto con la visualización de sus datos. (Cuando cliques en uno aparecerá un fragmento con sus datos, podrás pulsar en un botón del fragmento para	7

cargar una pantalla al completo con sus datos)	
Listado de Rutas	1
Listado de puntos de localización propios	1
Listado de puntos de localización favoritos	1
Mapa principal según la posición actual o por defecto si no tienes conexión (En este solo aparecerán los puntos de localización ya almacenados)	14
Traspaso de datos de la base de datos online a la local de nuestra aplicación	2
Creación de un login screen	3

3 Análisis de sistemas de información

3.1 Descripción general del entorno tecnológico del sistema

El sistema se va a implementar para los dispositivos Android, utilizando java como lenguaje de programación.

Se utilizará el framework de Android Studio para la para mayor parte del desarrollo de la aplicación y FireBase tanto para la base de datos como para la Api.

3.2 Alcance del sistema

El sistema debe ser capaz de:

- ⑩ Crear, almacenar y visualizar rutas de senderismo.
- ⑩ Crear, almacenar y visualizar puntos de interés, con la opción extra de compartirlos a los demás usuarios de la aplicación.
- ⑩ Descargar, almacenar y visualizar mapas sin conexión.
- ⑩ Realizar filtrados específicos en el mapa principal.

El sistema se comunicará con lo siguiente:

- ⑩ La Api de Google Maps.
- ⑩ Una base de datos alojada en FireBase.
- ⑩ Una Api alojada en FireBase.

3.3 Catálogo de usuarios

Tipos de Usuario	Especificación
Participantes anónimos	Probarán la aplicación durante una semana en diferentes localizaciones, es decir, se encargarán de testear la alpha.
Usuarios finales	Personas familiarizadas con el senderismo, la acampada, el vivaqueo o el turismo.

3.4 Establecimiento de Requisitos

3.4.1 Obtención de requisitos

Se adjunta a este documento una serie de formularios rellenos por futuros posibles clientes de la aplicación.

3.5 Casos de uso TODO (Falta el gráfico!!!!!!!!!!!!!!)

Nombre	Loguearse en la aplicación	
Descripción	El usuario desea loguearse en la aplicación con su cuenta.	
Precondición	El usuario debe tener una cuenta en la aplicación.	
Secuencia principal	1	El usuario inserta su nombre de usuario y contraseña.
	2	Si el nombre de usuario y contraseña son correctos el sistema carga la primera pantalla de inicio de la aplicación.
Errores / Alternativas	Si el usuario o contraseña es incorrecto, el sistema mostrará un mensaje de error por pantalla.	
Postcondiciones	Usuario logueado.	
Notas	No	

Nombre	Crear una cuenta en la aplicación	
Descripción	El usuario desea crearse una cuenta en la aplicación.	
Precondición	Ninguna	
Secuencia principal	1	El usuario hace click en el botón de “Crear cuenta”.
	2	El sistema carga un formulario para el usuario.
	3	El usuario rellena todos los datos necesarios del formulario.
	4	Si todos los datos son correctos, el sistema almacena los datos, carga la página de login de la aplicación e informa al usuario que su cuenta a sido creada con éxito.
Errores / Alternativas	Si los datos del formulario no son correctos, el sistema le informa de ello al usuario.	
Postcondiciones	Cuenta de usuario creada.	
Notas	No	

Nombre	Recuperar contraseña	
Descripción	El usuario desea recuperar su contraseña.	
Precondición	Ninguna.	
Secuencia principal	1	El usuario hace click en “¿Olvido su contraseña?”.
	2	El sistema carga una nueva pantalla con un cuadro de texto para el correo electrónico.
	3	El usuario escribe su correo en el cuadro de texto y le da al botón enviar.
	4	Si el correo es válido y la aplicación tiene conexión a internet, el sistema carga una nueva pantalla con un cuadro de texto, envía un código de clave a ese correo e informa de ello al usuario.
	5	Si el usuario es el propietario de ese correo, obtendrá la clave, la insertará en el campo de texto y hará click en el campo de envío.

	6	Si la clave es válida y la aplicación tiene conexión a internet, el sistema carga una nueva pantalla con dos cuadros de texto para la nueva contraseña y un botón de envío.
	7	El usuario inserta dos veces la nueva contraseña y hace click en el botón de envío.
	8	Si las dos contraseñas son iguales y cumplen la seguridad mínima requerida por el sistema, el sistema carga la pantalla de login e informa al usuario que el cambio de contraseña fue un éxito.
Errores / Alternativas	<p>3 → Si el correo tiene un formato incorrecto o sino se encuentra almacenado en la aplicación, muestra un mensaje de error por pantalla.</p> <p>3 → Si la aplicación no tiene conexión a internet en ese momento, el sistema informa de ello al usuario impidiendo el cambio de contraseña.</p> <p>6 → Si la clave no es válida le informa de ello al usuario.</p> <p>6 → Si la aplicación no tiene conexión a internet en ese momento, el sistema informa de ello al usuario impidiendo la inserción de la clave.</p> <p>8 → Si las contraseñas no son iguales o sino cumplen los requisitos mínimos de seguridad, el sistema informa de ello al usuario.</p> <p>8 → Si la aplicación no tiene conexión a internet en ese momento, el sistema informa de ello al usuario impidiendo el cambio de contraseña.</p>	
Postcondiciones	El usuario consigue cambiar su contraseña.	
Notas	En el paso número 5, si la aplicación se encontraba sin conexión el usuario puede volver a pedir al sistema que le envíe otra clave.	

Nombre	Moverse entre las pantallas de la aplicación	
Descripción	El usuario desea moverse a una de las pantallas adyacentes de la aplicación.	
Precondición	Ninguna	
Secuencia principal	1	El usuario arrastra el dedo por la pantalla, en dirección a la pantalla que desea moverse.
	2	Si existe una pantalla en esa dirección, el sistema carga esa pantalla.
Errores / Alternativas	Si no existe una pantalla en esa dirección, se mantiene la pantalla actual.	
Postcondiciones	El usuario se mueve entre las pantallas principales de la aplicación.	
Notas	Sobre las pantallas principales de la aplicación existe un recuadro con los cuatro nombres de cada pantalla, se encontrará iluminado el nombre de la pantalla actual en la que se encuentre el usuario.	

Nombre	Modificar latitud del mapa de inicio	
Descripción	El usuario desea modificar la latitud del mapa de inicio.	
Precondición	Ninguna	
Secuencia principal	1	El usuario modifica el estado de la barra de latitud del mapa.
	2	El sistema ajusta apariencia del mapa según la latitud obtenida por la barra tras ser modificada.
Errores / Alternativas	Nada	
Postcondiciones	El usuario ha modificado la latitud del mapa.	
Notas	No	

Nombre	Filtrar Mapa	
Descripción	El usuario desea modificar el filtrado sobre el mapa de la pantalla de inicio.	
Precondición	Ninguna	
Secuencia principal	1	El usuario realiza click sobre el spinner “Filtrar Mapa”.
	2	El sistema muestra los diferentes elementos del spinner.
	3	El usuario selecciona o deselecciona los elementos que desee.
	4	El sistema ajusta el mapa a los nuevos filtros.
Errores / Alternativas	Nada	
Postcondiciones	El usuario ajusta el tipo de filtrado y el mapa se ajusta a ellos.	
Notas	Por defecto, el filtro muestra todos los tipos de localización en el mapa.	

Nombre	Crear localización de interés	
Descripción	El usuario desea crear una localización de interés	
Precondición	Ninguna	
Secuencia principal	1	El usuario realiza un long click sobre un espacio vacío en el mapa.
	2	Si el sistema detecta que se puede crear un punto de localización en esa posición, manda un mensaje por pantalla al usuario preguntándole si desea crear uno.
	3	El usuario responde al mensaje.
	4	Si el usuario ha seleccionado que quiere crear el punto en el mensaje, el sistema carga un formulario en una nueva pantalla.
	5	El usuario rellena los datos del formulario y hace click en “Crear localización”.
	6	Si los datos del formulario son válidos, el sistema almacena el nuevo punto de localización y actualiza el mapa actual para mostrarlo.

Errores / Alternativas	<p>2→Si el sistema detecta que no se puede crear un punto de localización en esa posición, manda un mensaje explicativo al usuario.</p> <p>4→Si el usuario ha seleccionado que no desea crear el punto de localización, no ocurre nada.</p> <p>6→Si los datos del formulario no son válidos, el sistema informa de ello al usuario.</p>
Postcondiciones	El sistema almacena y muestra el nuevo punto de localización.
Notas	No

Nombre	Seleccionar localización de interés	
Descripción	El usuario desea seleccionar una localización de interés en el mapa de inicio.	
Precondición	Ninguna	
Secuencia principal	1	El usuario selecciona una de las localizaciones del mapa.
	2	El sistema muestra por pantalla los datos de la localización, cargando un fragmento en la parte inferior de la actividad.
Errores / Alternativas	<p>1º El usuario podrá indicar si la localización es correcta o incoherente según dos botones en el fragmento.</p> <p>2º El usuario podrá presionar un botón de expansión, que cargará los datos actuales en una nueva pantalla.</p> <p>3º El usuario podrá marcar un icono para almacenar el punto de interés en la lista de favoritos de la aplicación.</p> <p>4º El usuario puede valorar la localización entre 1 y 5 estrellas.</p>	
Postcondiciones	El usuario obtiene la información del punto de localización y tiene la posibilidad de realizar una serie de acciones, comentadas más abajo.	
Notas	Las tres alternativas anteriores también son casos de uso.	

Nombre	Indicar localización válida	
Descripción	El usuario desea indicar si una localización es válida o incoherente.	
Precondición	Para llegar a este caso de uso es necesario haber completado el caso de uso “Seleccionar localización de interés”.	
Secuencia principal	1	El usuario selecciona uno de los botones para indicar si la localización es o no válida.
	2	El sistema comprueba si es la primera vez que el usuario vota en la localización.
	3	Si es la primera vez que vota, el sistema almacena el nuevo voto.
Errores / Alternativas	3 → Si no es la primera vez que vota, si el voto es diferente al de la primera vez, lo modifica.	
Postcondiciones	El usuario vota una localización y el sistema almacena el voto.	
Notas	No	

Nombre	Aumentar Localización	
Descripción	El usuario desea expandir los datos de una localización en una nueva pantalla completa.	
Precondición	Para llegar a este caso de uso es necesario haber completado el caso de uso “Seleccionar localización de interés”.	
Secuencia principal	1	El usuario selecciona el botón de expandir.
	2	El sistema carga la información de la localización en una nueva pantalla.
Errores / Alternativas	Nada	
Postcondiciones	El sistema expande la información de una localización en una nueva pantalla.	
Notas	No	

Nombre	Marcar Localización Favorita	
Descripción	El usuario desea marcar una localización como favorita.	
Precondición	Para llegar a este caso de uso es necesario haber completado el caso de uso “Seleccionar localización de interés”.	
Secuencia principal	1	El usuario hace click en el icono de favorito.
	2	Si la localización no se encontraba en favoritos, el sistema almacena como favorita la localización.
Errores / Alternativas	Si la localización se encontraba en favoritos, el sistema elimina la localización de la lista de favoritos.	
Postcondiciones	El sistema añade una localización en la lista de favoritos del usuario.	
Notas	No	

Nombre	Valorar Localización	
Descripción	El usuario desea valorar una localización.	
Precondición	Para llegar a este caso de uso es necesario haber completado el caso de uso “Seleccionar localización de interés”.	
Secuencia principal	1	El usuario elige un número de estrellas y hace click en el icono de favorito.
	2	Si la localización no fue valorada por el mismo usuario, el sistema almacena la nueva valoración.
	3	El sistema calcula y almacena la nueva valoración de la localización.
Errores / Alternativas	Si la localización ya fue valorada por el mismo usuario, el sistema modifica la valoración anterior.	
Postcondiciones	El sistema almacena la nueva valoración y puede llegar a modificar el estado de valoración de la localización.	
Notas	No	

Nombre	Filtrar Listas
--------	----------------

Descripción	El usuario desea filtrar una de las listas de la aplicación.	
Precondición	Ninguna	
Secuencia principal	1	El usuario puede seleccionar el spinner de filtrado.
	2	El sistema muestra los diferentes tipos de filtro.
	3	El usuario selecciona uno de ellos.
	4	El sistema ordena los elementos según el filtrado.
Errores / Alternativas	1→ El usuario también puede seleccionar el icono de favorito. 1→ El sistema muestra primero todos los elementos favoritos.	
Postcondiciones	El sistema ordena los elementos de una de las listas según los filtros asignados por el usuario.	
Notas	No	

Nombre	Eliminar elemento	
Descripción	El usuario desea eliminar uno de los elementos de la lista.	
Precondición	Ninguna	
Secuencia principal	1	El usuario hace un long click en uno de los elementos de la lista.
	2	El sistema muestra todos los elementos de la lista, junto con un checkbox. El elemento al que se le aplicó el long click se encontrará marcado.
	3	El usuario podrá ir marcando más elementos, simplemente pulsando en el checkbox.
	4	Si el usuario tiene algún elemento marcado, puede seleccionar el botón de borrado.
	5	El sistema envía una pequeña pantalla de mensaje preguntando al usuario si de verdad quiere realizar el borrado.
	6	El usuario indica su intención sobre el borrado.
	7	Si el usuario indicó que deseaba realizar la eliminación, el sistema eliminará los elementos marcados de la lista.
Errores / Alternativas	3 → El usuario también podrá ir desmarcando elementos. Si no existen elementos marcados, la lista pierde los checkbox y se volverá al paso 1. 7 → Si el usuario indicó que no deseaba realizar la eliminación, el sistema quitará los checkbox de los elementos de la lista.	
Postcondiciones	El sistema elimina los elementos marcados.	
Notas	Cuando existe un elemento marcado en la lista, se habilita el botón de borrado del panel inferior de la pantalla.	

Nombre	Compartir localización	
Descripción	El usuario desea compartir una localización para todo el mundo.	
Precondición	Debe existir al menos una localización en la lista.	
Secuencia principal	1	El usuario hace un long click en uno de los elementos de la lista.

	2	El sistema muestra todos los elementos de la lista, junto con un checkbox. El elemento al que se le aplicó el long click se encontrará marcado.
	3	El usuario podrá ir marcando más elementos, simplemente pulsando en el checkbox.
	4	Si el usuario tiene algún elemento marcado, puede seleccionar el botón de compartir.
	5	El sistema envía una pequeña pantalla de mensaje preguntando al usuario si de verdad quiere compartir las rutas.
	6	El usuario indica su intención sobre la compartición.
	7	Si el usuario indicó que deseaba compartir las localizaciones, el sistema intentará compartirlas.
Errores / Alternativas	7 → Si no se puede compartir alguna ruta porque ya existe alguna muy cercana o no hay conexión actual a internet, informará de ello al usuario.	
Postcondiciones	El sistema comparte las localizaciones seleccionadas.	
Notas	Si no se marca una localización del usuario no se activará el botón de compartir.	

Nombre	Crear Nueva Ruta	
Descripción	El usuario desea crear una nueva ruta.	
Precondición	El usuario se debe encontrar en la pantalla de lista de rutas. El usuario debe tener activado el GPS en el teléfono. El usuario debe haber concedido los permisos de localización a la aplicación.	
Secuencia principal	1	El usuario pulsa el botón "Crear ruta"
	2	El sistema carga un mapa por defecto, donde el eje central es la posición de usuario.
	3	El usuario señala un lugar en el mapa y pulsa un icono para marcar ese lugar como un punto de la ruta.
	4	El sistema genera un marcador en ese punto.
	5	El usuario deberá repetir el punto 3 y 4 como mínimo una vez más.
	6	El usuario selecciona el botón de "Ruta formada".
	7	Si la ruta contiene más de un punto de ruta, el sistema carga un formulario en una nueva pantalla.
	8	El usuario rellena los datos del formulario y selecciona el botón de "Guardar ruta"
	9	Si todos los datos del formulario son válidos, el sistema almacena la nueva ruta.
Errores / Alternativas	7 → Si la ruta contiene menos de dos puntos de ruta, mandará un mensaje de error por pantalla. Informando al usuario que debe marcar como mínimo dos puntos de ruta.	

	9 → Si existe algún campo vacío o dato incorrecto, el sistema informa de ello al usuario.
Postcondiciones	El sistema almacena la nueva ruta.
Notas	No

Nombre	Descargar Mapa Offline	
Descripción	El usuario desea descargar una región offline.	
Precondición	El usuario se debe encontrar en la pantalla de descarga de mapas. El usuario debe tener activado el GPS en el teléfono. El usuario debe haber concedido los permisos de localización a la aplicación.	
Secuencia principal	1	El usuario navega por el mapa hasta la región que desea descargar y pulsa en el botón de descarga de la pantalla.
	2	El sistema muestra un dialogo por pantalla pidiendo el nombre de la región a descargar.
	3	El usuario introduce un nombre y lo confirma.
	4	El sistema descarga el área que ocupa la pantalla actual.
Errores / Alternativas	3 → Si el nombre de la nueva región se encuentra vacío el sistema informa de ello y esperará a que el usuario inserte un nombre válido. 4 → Si el usuario ha superado la tasa de descargar disponible, no se descarga la región y el sistema informa de ello.	
Postcondiciones	El sistema descarga la nueva región del mapa.	
Notas	No	

Nombre	Eliminar Mapa Offline	
Descripción	El usuario desea eliminar una de sus regiones offline.	
Precondición	El usuario se debe encontrar en la pantalla de descarga de mapas. El usuario debe tener activado el GPS en el teléfono. El usuario debe haber concedido los permisos de localización a la aplicación.	
Secuencia principal	1	El usuario selecciona la lista de regiones descargadas.
	2	El sistema muestra una lista con las regiones descargadas.
	3	El usuario selecciona una de las regiones y pulsa en un botón eliminar.
	4	El sistema pregunta al usuario si realmente desea eliminar esa región descargada.
	5	El usuario confirma la eliminación.
	6	El sistema elimina esa región de la lista, liberando el espacio en memoria.
Errores / Alternativas	5 → Si el usuario cancela la eliminación, se cerrará el dialogo de confirmación dejando visible nuevamente la lista de regiones descargadas.	

Postcondiciones	El sistema elimina una región descargada.
Notas	No

Nombre	Navegar a una región offline	
Descripción	El usuario desea navegar a una de sus regiones offline.	
Precondición	El usuario se debe encontrar en la pantalla de descarga de mapas. El usuario debe tener activado el GPS en el teléfono. El usuario debe haber concedido los permisos de localización a la aplicación.	
Secuencia principal	1	El usuario selecciona la lista de regiones descargadas.
	2	El sistema muestra una lista con las regiones descargadas.
	3	El usuario selecciona una de las regiones y pulsa en un botón de navegar.
	4	El sistema actualiza el mapa, situando el foco en la región seleccionada.
Errores / Alternativas	Nada.	
Postcondiciones	El sistema elimina una región descargada.	
Notas	No	

3.6 Especificación sobre la interfaz del sistema

Pantalla	Requisitos Gráficos
Login	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Icono de la App en la parte superior central. ⑩ EditText para el Nick del usuario. ⑩ EditText para la contraseña del usuario. ⑩ Un hiperenlace para recuperar la contraseña. ⑩ Un botón para loguearse. ⑩ Un botón para crear una nueva cuenta en la aplicación.
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Tab que nos permita verificar en que sección se encuentra el usuario en la aplicación. ⑩ Un mapa que ocupará casi toda la pantalla y con el que el usuario pueda interactuar. ⑩ Un botón para filtrar las localizaciones en el mapa. ⑩ Animación de una brújula funcional en la esquina superior derecha de la pantalla. ⑩ Un seekbar para cambiar el zoom sobre el mapa.
Listado de Localizaciones	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Tab que nos permita verificar en que sección se encuentra el usuario en la aplicación. ⑩ Una lista de localizaciones, cada localización mostrada contendrá lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nombre de la localización.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fecha de creación de la localización. ➤ Un icono de favorito, relleno cuando la localización este marcada como favorita. ⑩ La parte inferior de la pantalla tendrá lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Un spinner y un botón de favorito que nos permitirá ordenar los items según un criterio específico. ➤ Un botón para compartir una localización seleccionada. ➤ Un botón para eliminar las localizaciones seleccionadas.
Listado de Rutas	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Tab que nos permita verificar en que sección se encuentra el usuario en la aplicación. ⑩ Una lista de rutas, cada ruta mostrada contendrá lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nombre de la ruta. ➤ Fecha de creación de la ruta. ➤ Un icono de favorito, relleno cuando la ruta este marcada como favorita. ⑩ La parte inferior de la pantalla tendrá lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Un spinner y un botón de favorito que nos permitirá ordenar los items según un criterio específico. ➤ Un botón para crear una nueva ruta. ➤ Un botón para eliminar las rutas seleccionadas.
Creación de una Ruta 1º Pantalla	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Un mapa con el que el usuario podrá interactuar para crear los puntos de la ruta. ⑩ Dos botones en la parte inferior de la pantalla: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Un botón para cancelar la creación de la nueva ruta. ➤ Un botón para guardar la nueva ruta.
Creación de una Ruta 2º Pantalla	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Un label para cada EditText indicando el valor que se debe insertar. ⑩ Un EditText para el nombre de la ruta. ⑩ Un EditText para la descripción de la ruta. ⑩ Un botón con el icono de una estrella que será utilizado para marcar como favorita la ruta. ⑩ Un botón para crear la ruta.
Creación Punto de Localización	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Un label para cada EditText indicando el valor que se debe insertar. ⑩ Un EditText para el nombre del punto de localización.

	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Un EditText para la descripción del punto de localización. ⑩ Una lista de CheckBox para indicar el tipo de localización. ⑩ Un botón con el icono de una estrella que será utilizado para marcar como favorito el punto de localización. ⑩ Un botón para crear el punto de localización.
Mapas Offline	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Un mapa con el que el usuario podrá interactuar. ⑩ Dos botones en la parte inferior de la pantalla: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Un botón para descargar la región actual que muestra el mapa. ➤ Un botón para mostrar el listado de mapas offline descargados.

3.9 Clases asociadas a los casos de uso

Casos de Uso	Clases asociadas
Loguearse en la aplicación	ClsUser
Crear una cuenta en la aplicación	ClsUser
Recuperar contraseña	ClsUser
Moverse entre las pantallas de la aplicación	Dependiendo de la pantalla que nos encontremos tendrá diferentes clases asociadas.
Modificar latitud del mapa de inicio	Ninguna
Filtrar Mapa	ClsLocalizationPoint
Crear localización de interés	ClsLocalizationPoint
Seleccionar localización de interés	ClsLocalizationPoint
Indicar localización válida	ClsLocalizationPoint
Aumentar Localización	ClsLocalizationPoint
Marcar Localización Favorita	ClsLocalizationPoint
Valorar Localización	ClsLocalizationPoint

Filtrar Listas	<p>Dependiendo de la lista la clase asociada podrá ser una de las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⑩ ClsRoute ⑩ ClsLocalizationPoint
Eliminar elemento	<p>Dependiendo de la lista la clase asociada podrá ser una de las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⑩ ClsRoute ⑩ ClsLocalizationPoint
Compartir localización	ClsLocalizationPoint
Crear Nueva Ruta	ClsRoute
Descargar Mapa Offline	Ninguna, Mapbox se encarga de esto.
Eliminar Mapa Offline	Ninguna, Mapbox se encarga de esto.
Navegar a una región offline	Ninguna, Mapbox se encarga de esto.

DSI 4: Diseño de clases

(Esperar a corregir el diagrama de clases)

DSI 6: Diseño físico de datos

DSI 6.1: Diseño del modelo físico de datos

Tablas	Columnas
Users	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ String NickName ⑩ String Password ⑩ String FirstName ⑩ String LastName ⑩ String Email
Route	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Int Id ⑩ String Name ⑩ String Description ⑩ boolean Favourite ⑩ SmallDateTime DateOfCreation

	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ String UserNickName
RoutePoint	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Int SequencePriority ⑩ Int RouteId ⑩ double Latitude ⑩ double Longitude
LocalizationPoint	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Int id ⑩ String Name ⑩ String Description ⑩ double Latitude ⑩ double Longitude ⑩ boolean Favourite ⑩ SmallDateTime DateOfCreation ⑩ String UserNickNameProprietary
LocalizationType	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ String name
LocalizationPointLocalizationType	<ul style="list-style-type: none"> ⑩ String LocalizationPointName ⑩ String LocalizationTypeName
ClsImageLocalizationPoint	<ul style="list-style-type: none"> • Int id • Byte[] dataImage • int localizationPointId

4.6 Plan de pruebas

4.6.1 Especificación del entorno de pruebas

La aplicación tendrá un periodo de prueba de una semana, más que suficiente debido a su tamaño.

4.6.2 Especificación técnica de niveles de prueba

- ⑩ Pruebas individuales de cada módulo. Probaremos que la interfaz de cada módulo responde como debe.
- ⑩ Pruebas unitarias entre diferentes módulos. Cuando se haya verificado que cada módulo hace lo que debe, comenzaremos a realizar pruebas funcionamiento entre diferentes módulos relacionados.
- ⑩ Pruebas globales sobre la aplicación. Esta será la fase final donde comprobaremos que la aplicación funciona en todos los aspectos. Durante esta fase pasaremos una demo de la app a una serie de usuarios en busca de posibles errores no encontrados hasta entonces.

Código	Descripción	Nivel
PR1	Creación de una nueva cuenta en la aplicación	Individual
PR2	Logueo con una cuenta	Individual
PR3	Cambio de contraseña de una cuenta	Individual
PR4	Desplazamiento entre las diferentes pantallas de la aplicación	Unitaria
PR5	Creación de un punto de localización	Individual
PR6	Filtrar el mapa por cada uno de los tipos de filtro	Individual
PR7	Ver detalles de una localización	Individual
PR8	Guardar una localización como favorita	Individual
PR9	Eliminar una localización a través del mapa de inicio	Individual
PR10	Modificar una localización a través del mapa de inicio	Individual
PR11	Realizar todo tipo de filtrados en el listado de puntos de localización	Individual
PR12	Compartir un punto de localización con la app	Individual
PR13	Eliminar un punto de localización de la lista	Individual
PR14	Modificar un punto de localización de la lista	Individual
PR15	Marcar o desmarcar un punto de localización en la lista como favorito	Individual
PR16	Crear una nueva ruta	Individual
PR17	Modificar la descripción de una ruta	Individual
PR18	Eliminar una ruta	Individual
PR19	Marcar o desmarcar una ruta como favorita	Individual
PR20	Realizar todo tipo de filtrados en el listado de rutas	Individual
PR21	Navegar por el mapa de una ruta ya creada	Individual
PR22	Navegar por el mapa offline	Individual
PR23	Descargar una región offline	Individual
PR24	Mostrar el listado de regiones descargadas	Individual
PR25	Navegar a regiones ya descargadas	Individual
PR26	Comprobar que se muestran los puntos de localización en el mapa offline	Individual
PR27	Valorar un punto de localización	Individual

PR28	Comprobar que a la hora de crear una ruta se almacena en la lista de rutas	Unitaria
PR29	Comprobar que a la hora de crear un punto de localización se almacena en la lista de localizaciones	Unitaria
PR30	Comprobar que a la hora de eliminar un punto de localización desde la lista desaparece del mapa y viceversa	Unitaria
PR31	Respuesta de la aplicación frente a problemas de conexión	Global
PR32	Respuesta de la aplicación frente a problemas de localización	Global
PR33	Respuesta de la aplicación frente a localizaciones duplicadas	Global
PR34	Pruebas de adaptación de la interfaz en diferentes dispositivos móviles y tablets	Global
PR35	Pruebas de consumo de la aplicación	Global
PR36	Respuesta de la aplicación tras una semana de pruebas entre diferentes usuarios	Global