



Institut Bernat el Ferrer



Institut Bernat el Ferrer

## DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS WEB

Segon Curs

---

**Nom del projecte**

---

*Autor:*

Data d'entrega:



Curs acadèmic 2023 /2024

## Resum

En aquest apartat es fa un resum del document i del projecte per situar al lector que llegirà a continuació (no més de deu línies), pot començar:

*Aquest document presenta el resultat del projecte de treball de ....*

## Paraules clau

Paraules clau sobre el projecte separades per comes, exemple:

*Aplicació, Android, control d'incidències*

## Keywords

El mateix que l'anterior, però aquesta vegada en anglés.

## Índex

- 1 Introducció
- 2 Context i motivació del projecte
  - 2.1 Objectius del projecte
    - 2.1.1 Objectius generals de producció
    - 2.1.2 Objectius d'aprenentatge
- 3 Descripció
  - 3.1 Resultats esperats
  - 3.2 Beneficis
- 4 Anàlisi
  - 4.1 Requisits funcionals
  - 4.2 Requisits no funcionals
  - 4.3 Requisits de dades
- 5 Disseny
  - 5.1 Definició de l'empresa original
  - 5.2 Definició de l'empresa de restauració e identificació del target
  - 5.1 Identificació de la imatge corporativa de l'empresa
    - 5.1.1 Guia d'estil per la implementació de disseny (moodboard)
  - 5.1 Disseny de la interfície
  - 5.2 Flux de l'aplicació
  - 5.3 Disseny del Sistema
  - 5.4 Tests d'usabilitat i accessibilitat (anàlisi heurístic)
- 6 Resultat Final
- 7 Conclusions
- 8 Referències

## 1 Introducció

## 2 Context i motivació del projecte

### 2.1 Objectius del projecte

#### 2.1.1 Objectius generals de producció

Escriu els objectius generals del projecte

#### 2.1.2 Objectius d'aprenentatge

Amb aquest projecte es busca adquirir, repassar i practicar els següents conceptes:

- Aprendre el llenguatge de programació PHP.
- Aprendre l'aplicació de conceptes de disseny web.
- Creació d'interfícies web
- Aprendre a analitzar e identificar errors d'UX/UI.
- Aprendre a utilitzar els diferents elements d'HTML i fulls d'estil.
- Implantació de Bootstrap.
- Combinació de PHP amb HTML.
- Creació de codi net i estructurat.
- Creació i utilització de classes PHP.
- Aprendre, comprendre i portar a pràctica els conceptes d'abstracció polimorfisme i classes abstractes.
- Ús i administració de sessions amb PHP.
- Treballar l'ús avançat de cookies.

## 3 Resultats esperats

Escriu de forma general, sense entrar en detall quin resultat sobre el projecte una vegada realitzat el projecte.

*Com creus que quedarà, per a què servirà i de forma general què es podrà fer amb l'aplicació web*

## 4 Anàlisi

En el següent apartat es mostrarà l'anàlisi realitzat pel desenvolupament del projecte. En ell es recullen els requisits del sistema, requisits de dades i els requisits no funcionals.

### 4.1 Requisits funcionals

Explicar totes les funcions (requisits) que tindrà l'aplicació.

*Exemple:*

- *RF01: En la pàgina principal es mostrarà un llistat amb imatges i descripció de tots els entrepans del meu restaurant.*
- *RF01: En la pàgina principal es mostrarà una llista de les ofertes actuals.*

*Un requisit funcional no pot englobar més d'una funció, els exemples anteriors són RF separats, no poden anar junts.*

## 4.2 Requisits no funcionals

Els requisits no funcionals són aquells que imposen restriccions sota les quals ha de funcionar el sistema.

*En el nostre sistema tenim els següents requisits no funcionals:*

- *RNF01 Fluïdesa: Malgrat tractar amb moltes imatges i dependre de la connexió a Internet, és molt important que sigui una aplicació amb una resposta ràpida.*
- *RNF02 Usabilitat: L'aplicació ha de ser intuïtiva perquè es pugui ser usada per qualsevol tipus d'usuari.*

## 5 Requisits de dades

### 5.1 Diagrama de classes

Afegirem el diagrama de classes, les classes que posteriorment crearem, els seus atributs i mètodes que creiem que seran necessaris.

### 5.2 Disseny de base de dades

Diagrama model entitat-relació i model relacional.

### 5.3 Disseny del sistema

Esquema del model client-servidor amb les tecnologies.

## 6 Disseny

Aquesta secció ha d'incloure la informació de:

- Creació d'un **moodboard** que respongui a color, forma, tipografia i composició segons la temàtica base.
- Creació d'un **prototip** de disseny per a escriptori.
- Realització d'un **anàlisi heurístic** amb el target corresponent per valorar l'UX/UI.
- **Correcció del prototip** de disseny.
- Creació **pàgina home** amb header, 3 o 4 seccions de informació i footer.
- Creació **Pàgina productes o carta** amb tots els productes que es poden afegir.
- Creació **Pàgina finalitzar compra** amb els productes afegits i opció de finalitzar compra amb preu i impostos.
- Realització d'un **anàlisi heurístic** amb el target corresponent per valorar l'UX/UI del resultat final.

## 7 Resultat Final

Resultat final de la web amb captures.

## 8 Conclusions

## 9 Referències

- [1] Parse. <https://parse.com/docs/android/guide>. [Consulta: 1 de Juny de 2015].
- [2] The Icon Handbook. <http://iconhandbook.co.uk/reference/chart/android/>. [Consulta: 15 de Maig de 2015].
- [3] Displaying Bitmaps Efficiently. <http://developer.android.com/training/displaying-bitmaps/index.html>. [Consulta: 5 de Maig de 2015].