Universidad San Carlos de Guatemala Facultad de Ingeniería Escuela de Ciencias y sistemas Estructuras de Datos Ingeniero:

Ing. Luis Espino

### Auxiliar:

Oscar Crisóstomo



# **Proyecto 2**

Moviecats - Almacenamiento dinámico

# Índice

Objetivos	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
Descripción	3
Página Web	4
Login	5
Home	5
Administrador	6
Vista libreras	9
Vista libros	12
Vista de autores	13
Observaciones	14
Entregables:	14
Restricciones	14
Fecha de Entrega:	14

# **Objetivos**

### Objetivo general

 Aplicar los conocimientos del curso Estructuras de Datos en el desarrollo de una aplicación que permita manipular la información de forma óptima.

## Objetivos específicos

- Demostrar los conocimientos adquiridos sobre estructuras de datos lineales poniéndolos en práctica en una aplicación de simulación.
- Utilizar el lenguaje de JavaScript para implementar estructuras de datos lineales y visualizarlas en una página Web.
- Utilizar una herramienta que permita graficar las estructuras de datos lineales.
- Definir e implementar algoritmos de búsqueda, recorrido y eliminación.

# Descripción

Moviecats es una conocida franquicia guatemalteca especializada en alquiler de cine y videojuegos a través de tiendas físicas, servicios por correo y video bajo demanda. La empresa fue fundada en el año 2019, contaba con más de 50 establecimientos a nivel nacional.

Moviecats se vio lastrada por la pandemia que vino a restringir el acceso a todas franquicias, haciendo que las ventas empezarán a disminuir haciendo que la empresa se viniera a pique, los directivos de la empresa propusieron transformar su negocio y competir con otros servicios de Streaming como por ejemplo: Disney+, Netflix, HBO, DAZN. Por lo que se le solicita a usted que ha desarrollado la aplicación de CatsBooks exitosamente, para que pueda implementar esta nueva aplicación Web, con el fin de agilizar, y brindar un nuevo servicio a los clientes. Para ello dicha aplicación web estará desarrollada en el lenguaje de javascript.

## Página Web

La aplicación que se desarrollará será una versión en la cual se podrá ver la estructura implementada junto con la aplicación de la misma, para corroborar que el funcionamiento sea el correcto.

Para esto se tendrán dos vistas, una para el administrador y otra para el usuario, las cuales se detallarán a continuación:

#### Administrador:

Carga masiva de películas las cuales serán almacenadas en un árbol AVL

Carga masiva de clientes las cuales se almacenarán en una lista simple.

Carga masiva de Actores icónicos de distintas películas, estos serán almacenados en un árbol binario, cada película será única, no tendrá copias.

Carga masiva de Categorías las cuales serán almacenadas en una tabla Hash.

Ver las diferentes estructuras luego de haber cargado cada uno de los archivos de entrada.

Podrá modificar el tiempo de creación de un nuevo bloque en el blockchain

Podrá generar un nuevo bloque pulsando un botón, el cual añadirá un bloque a la blockchain y reiniciará el tiempo de creación.

Ver el **único** árbol de merkle en el apartado de blockchain con el cual se validará la correcta integración del árbol en cada bloque de la blockchain.

# Login:

La aplicación contará con un login el cual será la primera vista que se mostrará, no se permitirá entrar a ninguna persona que no esté dentro del sistema de clientes o administrador.

#### Esta ventana deberá tener:

- Caja de texto en donde se ingresará el usuario.
- Caja de texto donde se ingresa la contraseña.
- Un botón o checkbox que validara si es un usuario o administrador.
- Un botón para ingresar.



El usuario administrador contará con la siguiente información:

dpi: 2354168452525

Nombre completo: Oscar Armin

Nombre usuario: EDD Contraseña: 12345678 Teléfono: 12345678

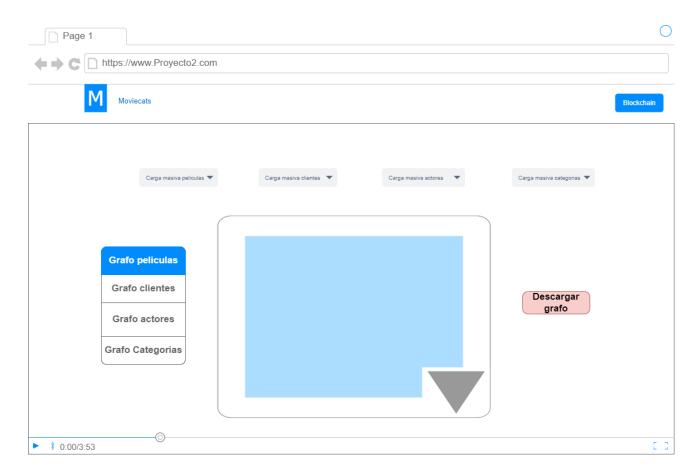
## Vista de Administrador

La vista deberá contar con los siguientes elementos:

- Botón para la carga masiva de películas .
- Botón para la carga masiva de clientes.
- Botón para salir de la sesión.
- Botón para la carga masiva de actores.
- Botón para la carga masiva de categorías.
- Botón para descarga de las estructuras.
- Botón para ver el flujo Blockchain
- Un contenedor con scroll donde se pueda apreciar la estructura seleccionada luego de realizar cada una de las estructuras.
- Cada grafo generado tendrá la opción de descargarse con un botón en formato PNG .png

#### Vistas del administrador:

Principal



#### Blockchain

La vista deberá contar con los siguientes elementos:

- Una caja de texto donde se ingresará la cantidad de segundos que se requieren para la creación de un nuevo bloque.
- Un botón con el cual se modifica el tiempo.
- Un botón con el cual se generará un nuevo bloque al ser presionado.
- Dos contenedores o divs en los cuales se mostraran las estructuras de blockchain y el árbol de merkle.

#### Prueba de trabajo

Es el proceso por el cual se encuentra un hash que cumpla con la condición de tener un prefijo de n ceros, para este proyecto se utilizaran 2 ceros. Para ello se debe de iterar un entero denominado NONCE hasta encontrar un hash válido para el bloque.

#### Operaciones de Blockchain

Pasado el tiempo de configuración en la aplicación se genera un nuevo bloque que almacena la sumarización del árbol de merkle anteriormente descrito. El tiempo en que un nuevo bloque se genera será representado por un entero que representa la cantidad de segundo, este puede modificarse y por defecto tendrá el valor de 300 segundos.

#### Bloque

- **TIMESTAMP:** Es la fecha y hora exacta en la que se creó el bloque. Debe de tener el siguiente formato: (DD-MM-YY-::HH:MM:SS).
- DATA: Contendrá todas las acciones de los usuarios cuando realicen el alquiler de una película.
- NONCE: Será el número entero que se debe iterar de uno en uno hasta encontrar un hash que cumpla con la prueba de trabado.
- PREVIOUSHASH: Es el hash del bloque previo, este es necesario para validar que la cadena de bloques no esté corrupta. En caso del bloque génesis, el hash anterior debe de ser 00.
- ROOTMERKLE: En este bloque se almacena el nodo padre del árbol de Merkle. Este árbol de Merkle se forma con los datos del campo DATA, que son las operaciones de alquiler.
- HASH (bloque actual): El hash que protege que la data no se ha comprometido, el hash deberá generarse aplicando la función SHA256 a las propiedades: INDEX, TIMESTAMP, PREVIOUSHASH, ROOTMERKLE y NONCE todas estas propiedades como cadenas concatenadas sin espacios en blanco ni saltos de línea. Es decir SHA256(INDEX+TIMESTAMP+PREVIOUSHASH+ROOTMERKLE+NONCE). Para considerar el hash como válido este debe de tener un prefijo de dos ceros. Es decir que un hash valido sería el siguiente:

006282b12041cb5a7bac8ec90f86b654af6b1ac8bfc5ed08092e217235df0229

#### Árbol Merkle

Cada nodo de este árbol se generará al realizar un alquiler de cualquier película. Cada nodo del árbol deberá almacenar el resultado de aplicarle la funcion hash SHA256.

#### Ejemplo:

id = funcionHash(Data)

#### Donde:

- id: resultado de la función sha256, este será el valor del nodo del árbol.
- funcionHash: Se utilizara la funcion sha256 para encriptar los datos.
- Data: Corresponde a toda la información que generará el hash, debe incluir los datos al realizar el alquiler de la pelicula los cuales son: Nombre cliente y nombre pelicula.

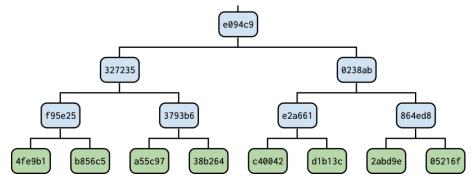
#### Ejemplo:

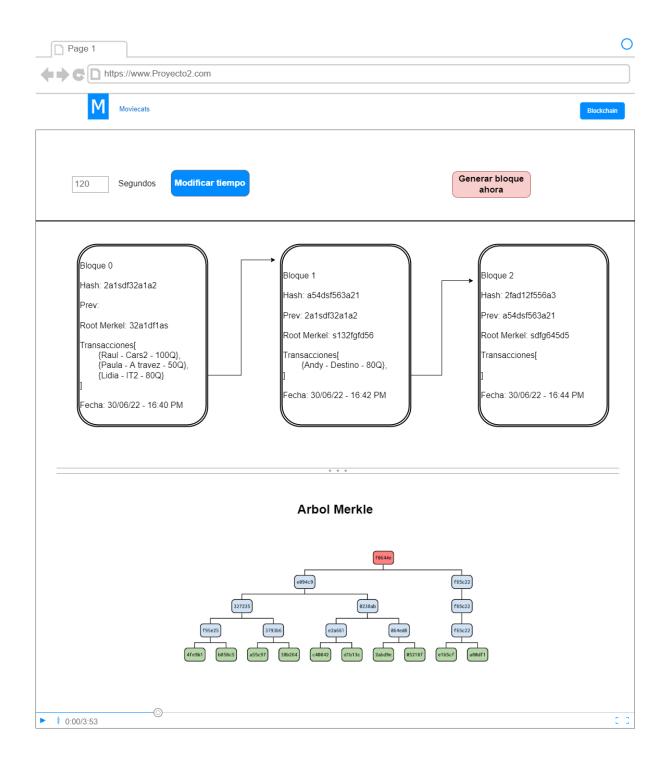
id = funcionHash256("Raul - cars2"+"Paula - A través de mi ventana"+"Lidia - IT2"); id= a516ds56fadafd561daf651afd165ad1f5daf5

el nodo contendrá este valor.

Se utilizara un arbol de orden exponencial 2, utilizando el algoritmo visto en clase.

Ejemplo de como se ve la estructura del arbol de merkle, no coincide con el ejemplo.





# Vista usuario

Un usuario podrá realizar las siguientes acciones:

Rentar una película

Calificación de la película basado en estrellas [1-5]

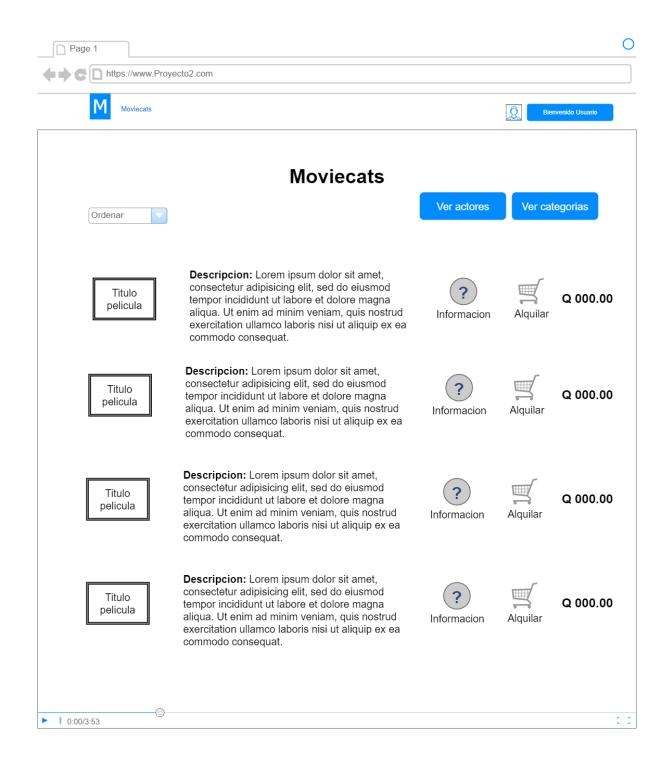
En cada película se podrán dejar comentarios sobre la película, estos se deben almacenar y podrán verse por otros usuarios.

El usuario podrá filtrar el listado de películas.

### Vista principal usuario

La siguiente vista contará con las siguientes funciones:

- Un botón con el cual se podrán ordenar la lista de películas por nombre de forma ascendente y descendente, utilizando el nombre del título para ordenarlas.
- Un texto en el cual se verá la descripción de cada película almacenada en la carga masiva de películas.
- Cada película contará con dos botones, uno para ver toda la información de la película y otra para alquilar la película junto con el precio de cada película.
- Mostrar el título en una etiqueta de texto, no es necesario agregar imagen
- Botón para ver las categorías de todas las películas.
- Botón para ver a todos los actores de todas las películas.



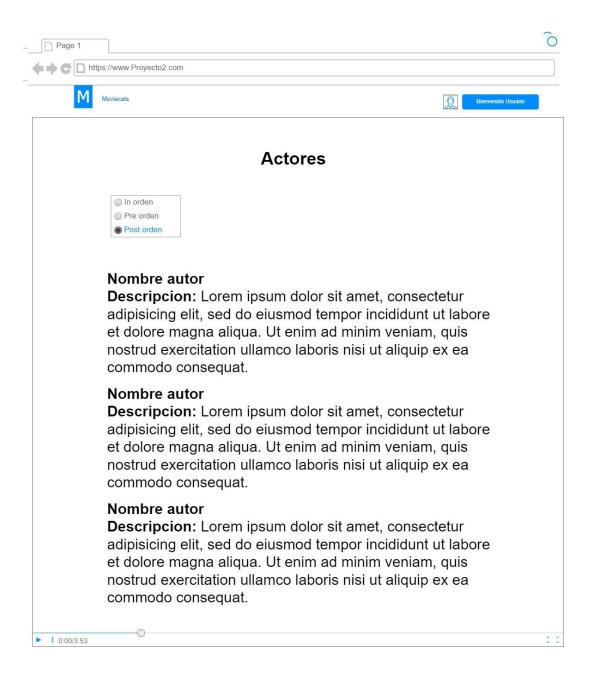
### Vista por película

- Título y descripción de la película
- Un cuadro de texto en el cual se podrá ingresar un nuevo número para la puntuación de la película.
- Un botón con el cual podrá alquilar la película.
- Se contará con una caja de texto y un botón con el cual usted podrá agregar un comentario, este comentario podrá ser visible por todos los clientes que visiten esa película, para esta funcional podrá utilizar una lista simple, vector, o array para almacenar cada comentario.



#### Vista de actores

- Un botón con el cual podrán seleccionar el ordenamiento con el cual mostraran a todos los actores ingresados
- Se listarán los actores según el ordenamiento seleccionado.



### Vista categorías

Desglosa un listado de categorías previamente ingresadas.

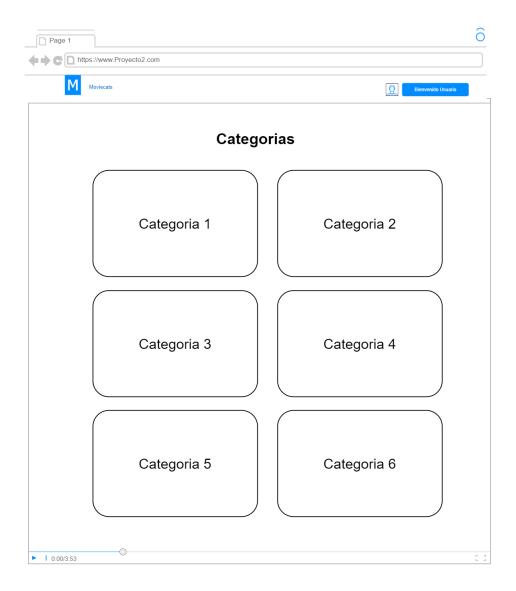
Nota: No tiene funcionalidad.

El tamaño de la tabla hash será de 20 posiciones, al sobrepasar el 75% realizar un rehashing aumentando el tamaño en 5 posiciones por cada ocupación.

Para las colisiones de la tabla Hash se utilizara el método de hashing enlazado, lista de listas.

Ecuación para inserción en la tabla hash:

Valor = id\_categoria % 20



### Carga masiva

• Carga masiva de películas las cuales serán almacenadas en un árbol AVL utilizando el id de la película, el cual será único, en dado caso se repita, no insertar en el árbol.

```
"id_pelicula": 6482706815287,
       "nombre_pelicula": "Araceli Evans"
"descripcion": "Do in pariatur ad proident. Pariatur cupidatat sit cillum cupidatat cupidatat minim deserunt sunt. Dolor veniam esse adipisicing ex. Eu deserunt elit sunt irure magna
 voluptate dolor id. Aliquip fugiat laborum ex veniam anim duis amet ut adipisicing exercitation
       "puntuacion_star": 3,
       "precion_Q": 75,
"paginas": 170,
"categoria": "Thriller"
      "id_pelicula": 9443300323028,
       "nombre_pelicula": "Howard Hogan",
"descripcion": "Exercitation non occaecat tempor occaecat culpa ad proident dolor. Ipsum amet est consequat nostrud sit qui voluptate culpa consectetur nostrud pariatur eiusmod. Enim deserunt
 ex excepteur ipsum tempor veniam dolore. Labore esse mollit tempor exercitation incididunt
laborum est nostrud id.\r\n",
"puntuacion_star": 3,
       "precion_Q": 210,
"paginas": 169,
"categoria": "Thriller"
      "id_pelicula": 8225194163684,
       "nombre_pelicula": "Deloris Shelton",
"descripcion": "Deserunt veniam ut et incididunt exercitation dolor deserunt pariatur dolor
proident cupidatat. Sunt enim labore commodo ad ex mollit mollit ut nisi aliquip sint. Eu id
Lorem mollit ea incididunt cillum. Veniam aliquip excepteur eiusmod et qui ex dolor fugiat
consectetur laborum. Et pariatur tempor cillum ex aute aliquip veniam. Commodo excepteur sit occaecat anim fugiat laboris. Dolore laborum ea dolor mollit fugiat pariatur.\r\n",
       "puntuacion_star": 5,
       "precion_Q": 232,
"paginas": 249,
"categoria": "Fantasia"
```

• Carga masiva de clientes las cuales se almacenarán en una lista simple.

```
"dpi": 3206292060642,
   "nombre_completo": "Riley Shaw",
   "nombre_usuario": "Phillips",
   "correo": "phillipsshaw@knowlysis.com",
   "contrasenia": "anim",
   "telefono": "+502 (943) 527-2850"
},

{
   "dpi": 2648015604652,
   "nombre_completo": "Estes Nixon",
   "nombre_usuario": "Alma",
   "correo": "almanixon@knowlysis.com",
   "contrasenia": "pariatur",
   "telefono": "+502 (808) 447-2688"
},

{
   "dpi": 1566211594505,
   "nombre_completo": "Kate Meadows",
   "nombre_usuario": "Herring",
   "correo": "herringmeadows@knowlysis.com",
   "contrasenia": "quis",
   "telefono": "+502 (894) 557-2178"
}
```

• Carga masiva de Actores icónicos de distintas películas, estos serán almacenados en un árbol binario, este se ordenará por el dni de cada actor.

```
"dni": 878,
    "nombre_actor": "Poole Gaines",
    "correo": "poolegaines@knowlysis.com",
    "descripcion": "amet"
},
{
    "dni": 229,
    "nombre_actor": "Riggs Rosario",
    "correo": "riggsrosario@knowlysis.com",
    "descripcion": "labore"
},
{
    "dni": 592,
    "nombre_actor": "Alana Barrett",
    "correo": "alanabarrett@knowlysis.com",
    "descripcion": "commodo"
},
{
    "dni": 479,
    "nombre_actor": "Oneil Oneal",
    "correo": "oneiloneal@knowlysis.com",
    "descripcion": "tempor"
}
]
```

• Carga masiva de Categorías las cuales serán almacenadas en una tabla Hash.

```
[
{
    "id_categoria": 4335,
    "company": "ECLIPSENT"
},
{
    "id_categoria": 6867,
    "company": "SULFAX"
},
{
    "id_categoria": 4371,
    "company": "ZAJ"
},
{
    "id_categoria": 8643,
    "company": "ECSTASIA"
}
]
```

### **Observaciones**

- Lenguaje de Programación: JAVASCRIPT
- Sistema Operativo: Elección del estudiante.
- El IDE a utilizar queda a discreción del estudiante.
- Librería para graficar las estructuras queda a discreción del estudiante
- La página web deberá verse en GitHub Page
- Los archivos de entrada serán documentos en formato JSON (.json)
- El estudiante debe tener un repositorio privado en github con el nombre EDD\_Proyecto2\_#carnet y agregar a su tutor como colaborador al repositorio del proyecto (username: Oscar-Armin).
- Se entregará en UEDI un .rar con los entregables solicitados.
- Las copias tendrán nota de 0 puntos y serán reportadas al catedrático y a la escuela de sistemas.

## **Entregables:**

- Manual de Usuario
- Manual Técnico
- Link a repositorio con el código fuente.
- Link para acceder a la página Web que proporciona GitHub Page
- EDD Proyecto2 #carnet.rar

### Restricciones

- Las estructuras deben de ser desarrolladas por los estudiantes sin el uso de ninguna librería o estructura predefinida en el lenguaje a utilizar.
- No se permite la modificación de código durante la calificación, únicamente se calificará sobre el commit que el estudiante elija siempre y cuando esté dentro del horario de entrega establecido.
- Última fecha para aceptar invitación de GitHub será el Jueves 29 11:59 PM.

# Fecha de Entrega:

Jueves 29 de diciembre, a las 11:59 PM.