

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

¿Qué vamos a ver en esta presentación?

- ✓ ¿Qué es Kda y cómo podemos usarlo?
- ✓ Estructura de la aplicación
- ✓ ¿Qué tecnologías se han utilizado y por qué?
- ✓ ¿Qué problemas han habido durante el desarrollo?
- ✓ Futuro de Kda.com
- ✓ Conclusiones

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

¿Qué es Kda y como se utiliza?



Kda es un sitio donde compartes aficiones y planificas actividades con gente que vive cerca de ti. Las planificas, las preparas, las realizas y las comentas.



Planifica las actividades indicando el día, la hora, el lugar exacto y qué se va a hacer.



La aplicación avisa a los usuarios de que hay una actividad que les puede interesar.



Los usuarios pueden suscribirse o descartarse de una actividad.



Comenta la actividad antes y después de realizarla para compartir tus experiencias.

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

Intuitivo y sencillo



*La interface de **Kda** es muy fácil y sencilla de utilizar. Todas las pantallas funcionan por acciones claras y concisas, y muestran la cantidad justa y necesaria de información.*



La pizarra es el espacio de usuario desde donde se accede a toda la aplicación.



La pizarra se divide en los cuatro apartados más importantes para el usuario:

- Información de su perfil
- Avisos de Actividades interesantes
- Próximas actividades a realizar
- Comentarios sobre sus actividades



Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

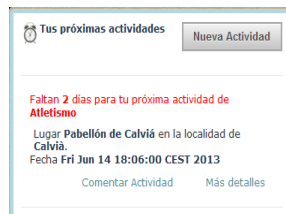
Los apartados de la Pizarra



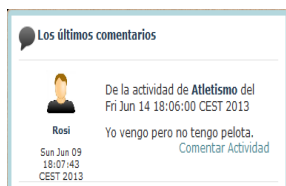
El Perfil es el área donde se muestra la información del usuario y se permiten modificar sus datos.



Los Nuevos Avisos van apareciendo siempre que se creen actividades de ubicaciones y aficiones compatibles.



En **Tus Próximas Actividades** se muestran aquellas a las que el usuario está suscrito ordenadas cronológicamente.



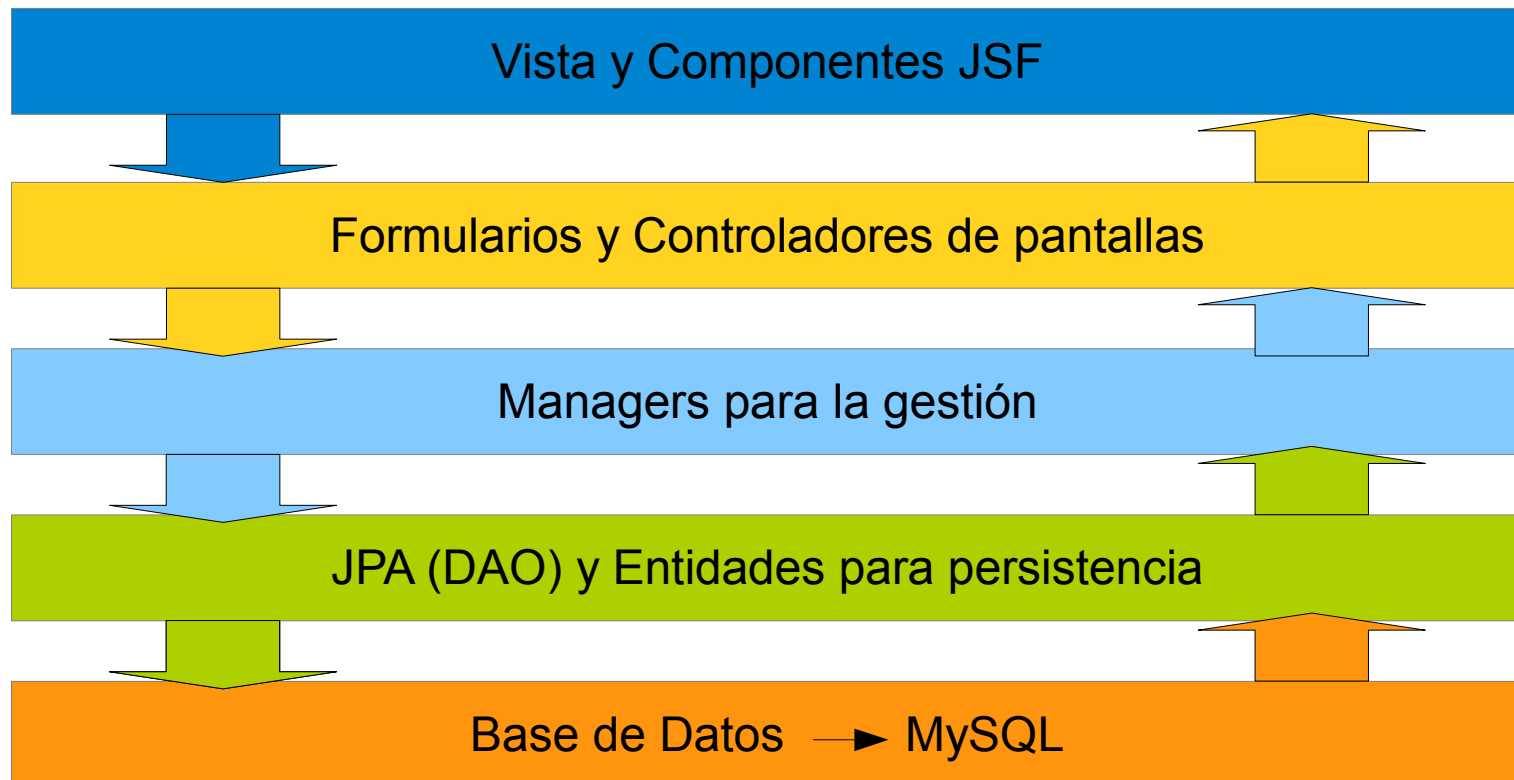
Todas las impresiones y experiencias se compartirán en el apartado de **Últimos Comentarios**.

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

Estructura de la aplicación

Para la implementación de la aplicación se han utilizado patrones de diseño y se ha dividido su estructura en capas con funciones claramente definidas.



Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

Estructura de la aplicación

1. La vista está formada por las páginas web y los componentes JSF de PrimeFaces.
2. Los Formularios y Controladores se usan para preparar las vistas y gestionar las acciones de pantalla.
3. Los Managers se encargan de la lógica de negocio de la aplicación y de gestionar las grabaciones y consultas.
4. JPA se encarga de la persistencia de los objetos de la aplicación en la BD y de realizar las consultas necesarias.
5. La grabación se realiza sobre las tablas definidas en la base de datos MySQL.

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

¿Qué tecnologías se han utilizado en el desarrollo?



Todas las tecnologías y herramientas utilizadas son gratuitas y de libre distribución, y están ampliamente instaladas y probadas.



Entorno de ejecución Java EE 6 SDK y librerías que implementan especificaciones de la plataforma J2EE como son JSF 2.0 y JPA 2.0. (OpenJPA)



MySQL Community Server es la base de datos de código libre más popular. Y soporta una gran cantidad de funcionalidades



PrimeFaces es una librería ligera para JSF de código abierto que cuenta con una gran cantidad de componentes y que permite el desarrollo rápido



Tomcat es un servidor web con soporte para Servlets y JSP's capaz de soportar altos niveles de tráfico y requisitos de disponibilidad

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

¿Qué tecnologías se han utilizado en el desarrollo?



Spring es uno de los frameworks de desarrollo de aplicaciones más conocidos del ecosistema Java



Apache OpenOffice es una suite de oficina de código abierto con el que se pueden elaborar todo tipo de documentos, hojas de cálculo, presentaciones, etc.



StartUML es un proyecto de software libre para modelar diagramas UML / MDA flexible, rápido y extensible



Eclipse es un entorno de desarrollo modularizado que se puede utilizar para el desarrollo de aplicaciones



Gimp es un editor de imágenes digitales con gran cantidad de funcionalidades

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

¿Qué problemas han habido durante el desarrollo?



El principal problema encontrado durante el desarrollo ha sido el desconocimiento de las tecnologías utilizadas. Poca experiencia y muchas funcionalidades.



Tanto Spring como JSF 2.0 permiten inyección de dependencias. Pero JSF tiene una serie de limitaciones que Spring no tiene. Hubo que cambiar las clases una vez detectados los problemas.



Durante la ejecución de la aplicación se producía el problema conocido como *Redirect After Post*. Costó encontrar la solución a un problema tan común. Se aplicó la técnica de *Post-Redirect-Get*.

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

¿Qué problemas han habido durante el desarrollo?



En JSF 2.0, la validación es una de las primeras fases ejecutadas. Cuando se quiere abandonar una pantalla que tiene validaciones hay que añadir una serie de propiedades para no ejecutar la validación.



Con Maven, se construía el proyecto y luego se ejecutaba con `tomcat:run`. Esto provocaba que no se utilizaran las bibliotecas correctas. Para la ejecución correcta se debía emplear `tomcat:run-war`



La funcionalidad que se obtiene con los `CommandLink` no es la misma que con los `CommandButton`. Se unificaron los componentes de las pantallas para evitar problemas en los comportamientos con los listeners.

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

Futuro de Kda.com



El futuro de Kda pasa por los dispositivos móviles, ya sea a través de navegador o de forma nativa, y por la generación de servicios web que puedan ser consumidos desde otras aplicaciones y faciliten la integración.



Adaptar las pantallas para que puedan ser vistas correctamente desde dispositivos móviles, usar componentes de PrimeFaces específicamente diseñados para pantallas reducidas.



Crear aplicaciones nativas para los dos sistemas de móvil más extendidos: Android e iOS. Antes deberían crearse servicios web que pudieran ser accesibles desde las aplicaciones externas.

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

Futuro de Kda.com



Crear la aplicación en servicios Cloud de tal forma que pueda escalar sin problema y se beneficie de todas las ventajas que ofrecen estos sistemas.



Actualizar la aplicación con nuevas funcionalidades que permitan dotar de más dinamismo a la gestión de actividades y a la interrelación entre los usuarios.



Añadir funcionalidades y efectos mediante javaScript utilizando la librería jQuery, dicha librería se integra sin problemas con los componentes de PrimeFaces.

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

Conclusiones



El proyecto se ha finalizado con éxito y los objetivos iniciales planteados se han completado. La aplicación es totalmente funcional y puede ser desplegada con facilidad en un servidor dedicado con un contenedor de servlets y la BD MySQL.



Basado en el ecosistema J2EE.



Todas las herramientas y librerías debían ser gratuitas y, en la medida de lo posible, de código libre y de libre distribución.



Separación en tres capas Modelo-Vista-Controlador.

Proyecto kda.com

Un sitio donde compartir aficiones

Conclusiones

- ✓ Uso de patrones que resuelvan problemas determinados y que ofrezcan independencia entre los módulos de la aplicación.
- ✓ Persistencia independiente de la base de datos utilizada.
- ✓ Uso de herramientas con gran aceptación y base instalada.
- ✓ Automatizar la creación del war y la recuperación de las dependencias.