

## DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

### 107314 - LABORATORI D'APLICACIONS INTERNET

#### Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Tercer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
  - Josep Roure Alcobé <[roure@tecnocampus.cat](mailto:roure@tecnocampus.cat)>
  - Alfredo Rueda Unsain <[arueda@tecnocampus.cat](mailto:arueda@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- Anglès

#### Presentació de l'assignatura

Aquesta és una assignatura de laboratori i per tant és eminentment pràctica. L'objectiu final és construir una aplicació web completa pel que implementarem un producte mínim viable que decidirem durant els primers dies de curs. Les característiques que haurà de tenir l'aplicació seran les següents:

- El model del domini ha de tenir un mínim de quatre classes
- S'ha de connectar a una base de dades remota
- Implementa seguretat: ha de validar els usuaris
- Segueix els patrons de software vists a les assignatures de programació i d'enginyeria del software
- Separa la capa de presentació de la capa de domini amb el patró vista-controlador
- Es connecta a un servei extern amb el protocol HTTP

Estudiarem les tecnologies i protocols base sobre les que es construeixen les aplicacions web per seguidament introduir el framework anomenat Spring. Hem triat el Spring per moltes raons: és opensouce, és en Java, es molt usat al món professional, segueix i fomenta bones pràctiques de programació, hi ha una comunitat molt gran i activa al darrera.

A l'assignatura és donarà molta importància al procés de desenvolupament de l'aplicació. S'haurà de desenvolupar en grups de tres estudiants i s'haurà de repartir la feina de manera que tots els integrants desenvolupin sencera alguna funció, és a dir, que treballin amb la BBDD, l'aplicació pròpiament dita i el servei web/REST.

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### Bàsica

- B2\_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les comptències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B4\_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat
- B5\_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

## Específica

- EIS1\_Capacitat per a desenvolupar, mantenir i avaluar serveis i sistemes software que satisfacin tots els requisits de l'usuari i que es comportin de forma fiable i eficient, siguin assequibles de desenvolupar i mantenir i compleixin normes de qualitat, aplicant les teories, principis, mètodes i pràctiques de l'enginyeria del software
- EIS2\_Capacitat per a valorar les necessitats del client i especificar els requisits software per a satisfer aquestes necessitats, reconciliant objectius en conflicte, mitjançant la cerca de compromisos acceptables, dins de les limitacions derivades del cost, del temps, de l'existència de sistemes ja desenvolupats i de les pròpies organitzacions
- EIS3\_Capacitat per donar solució a problemes d'integració en funció de les estratègies, estàndards i tecnologia disponibles
- EIS4\_Capacitat d'identificar i analitzar problemes i dissenyar, desenvolupar, implementar, verificar i documentar solucions software sobre la base d'un coneixement adequat de les teories, models i tècniques actuals
- EIS5\_Capacitat d'identificar, avaluar i gestionar els riscos potencials associats que es puguin presentar
- EIS6\_Capacitat per a dissenyar solucions apropiades en un o més dominis d'aplicació, utilitzant mètodes de l'enginyeria del software que integren aspectes ètics, socials, legals i econòmics

No definides

## Continguts

---

### Tema 1. Aplicacions internet

1. Comunicació client i servidor: protocol HTTP
2. JEE, Servlets i JSP
3. Context de sessió i d'aplicació
4. Transferència d'objectes serialitzats amb XML i JSON

### Tema 2. Servidor: El framework Spring

1. Components de Spring
2. Injecció de dependències
3. Programació orientada a aspectes (AOP)
4. El patró Model Vista Controlador (MVC)
5. Serveis REST
6. Formularis i pas d'informació
7. Excepcions i control d'errors
8. Seguretat
9. Connexió a BBDD amb JDBC
10. Connexió a serveis externs

### Tema 3. Cloud:

1. Els serveis cloud
2. "Deployment" d'aplicacions al cloud
3. Cloud i contenidors

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

**Avaluació**

- PRJ: projecte. Ponderació de la nota final 70% si la nota de PR\_P  $\geq$  4
- PR\_P: prova pràctica. Ponderació de la nota final 30% (nota mínima per aplicar les ponderacions 4)

**Càlcul nota final (NF):**

- Si PR\_P  $\geq$  4 :  $NF = PON = PR_P \cdot 0,30 + PRJ \cdot 0,70$
- Si PR\_P < 4 :  $NF = \min(PR_P, PON)$

**Recuperació:**

- Només es podrà recuperar la prova pràctica PR\_P. La nota final es calcularà tal i com s'ha establert anteriorment amb les notes de la recuperació de la prova.

**Normativa:**

- Seguint la normativa de la UPF, si es detecta que una pràctica o una prova ha estat copiada la nota d'aquella prova serà de 0 (zero) amb independència del seu paper (receptor o l'emissor) i sense que això exclouï la possible aplicació d'altres sancions d'acord amb el Règim Disciplinari vigent.
- Per tal que l'estudiant tingui dret a la recuperació s'haurà d'haver presentat a PR\_R