



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Escola Tècnica
Superior d'Enginyeria
Informàtica

Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica
Universitat Politècnica de València

Gtdweb: Aplicación Web Para La Gestión Eficiente Del Tiempo

Proyecto Final de Carrera

Ingeniería Informática

Autor: Carlos Eduardo Ruiz Gámiz

Director: Sergio Sáez Barona

24/09/2013

Resumen

El objetivo de este proyecto es el de el desarrollo de una aplicación Web basado en la metodología de gestión de proyectos y tiempo de David Allen, Get Things Done.

La finalidad es hacer una aplicación Web accesible desde cualquier navegador que pueda gestionar Usuarios y cada uno tenga su cuenta con objetos basados en el GTD como Stuff, Next Actions, Project, Someday/Maybe, Waiting For. Cada objeto de esos tendrá asociado información relevante para el mismo y cubrirá cuatro de las cinco fases del GTD, estas son: Recolectar, Procesar, Organizar, Revisar dejando la fase de Hacer para el Usuario usando otras herramientas o plataformas.

Palabras clave: Web, PFC, Next Action, Someday/Maybe, Project, Stuff, GTD, Inbox.

Tabla de contenidos

1.	Introducción.....	11
1.1	Motivación.....	11
1.2	Objetivos.....	11
1.3	Estructura del Documento	11
2.	Contexto	13
2.1	Introducción y definición de Trabajo.....	13
2.1.1	¿Qué es GTD?	13
2.1.2	Trabajo no tiene límites tan claros ahora y cambian.	13
2.1.3	¿Que nos estresa y por qué?	13
2.1.4	¿Por qué tenemos cosas en la cabeza?.....	14
2.1.5	Definición de Stuff	14
2.2	Fases del GTD	15
2.3	Recolectar	15
2.4	Procesar.....	16
2.5	Organizar	18
2.6	Revisar	19
2.7	Hacer.....	19
3.	Especificación de Requisitos	20
3.1	Introducción	20
3.1.1	Propósito.....	20
3.1.2	Ámbito del Sistema	20
3.1.3	Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	20
3.1.4	Referencias	21
3.1.5	Visión General del Documento	21
3.2	Descripción General	21
3.2.1	Perspectiva del Producto	21
3.2.2	Funciones del Producto	21
3.2.3	Características de los Usuarios	22
3.2.4	Restricciones.....	22
3.2.5	Suposiciones y Dependencias.....	22
3.2.6	Requisitos Futuros	22
3.3	Requisitos Específicos	23
3.3.1	Funciones.....	23
3.3.2	Requisitos No Funcionales	25
3.3.3	Restricciones de Diseño.....	26



4.	Análisis	27
4.1	Diagramas de Casos de Uso.....	27
4.1.1	General.....	27
4.1.2	Procesar	31
7.1.1	Project.....	35
7.1.2	Next Action	37
7.1.3	Someday/Maybe	41
7.1.4	Waiting For.....	43
7.1.5	Historial	46
7.1.6	Reviews	48
7.1.7	Settings	51
7.2	Diagrama de Clases	54
8.	Diseño MVC.....	56
8.1	Diseño/Presentación.....	56
8.2	Lógica/Control	57
8.3	Persistencia	59
9.	Detalles Implementación	61
9.1	Tecnologías	61
9.1.1	Desarrollo	61
9.1.2	Diseño.....	62
9.2	Estructura de Ficheros	63
9.3	SQL.....	65
10.	Pruebas/Manual	66
10.1	Pruebas implementación	66
10.2	Pruebas de Uso	66
10.2.1	Sign In	66
10.2.2	Home	67
10.2.3	Process.....	68
10.2.4	Next Action	70
10.2.5	Project.....	72
10.2.6	Someday/Maybe	74
10.2.7	Waiting For.....	75
10.2.8	Review	76
10.2.9	History	77
10.2.10	Settings.....	79
11.	Conclusiones.....	81
11.1	Personales.....	81



11.2	Técnicas.....	81
11.3	Agradecimientos.....	81
12.	Bibliografía.....	82
13.	Apéndice A: SQL Creación BD	83

Tabla de Casos de Uso

CU 1 - Iniciar Sesión	28
CU 2 - Cerrar Sesión	29
CU 3 - Ver Estadísticas	29
CU 4 - Filtrar Ítem por Contexto	30
CU 5 - Insertar Stuff	31
CU 6 - Eliminar Stuff	32
CU 7 - Editar Stuff	33
CU 8 - Procesar Stuff	34
CU 9 - Editar Proyecto	35
CU 10 - Eliminar Proyecto	36
CU 11 - Editar Next Action	38
CU 12 - Eliminar Next Action	39
CU 13 - Filtrar Next Action por Activa	40
CU 14 - Editar Someday/Maybe	41
CU 15 - Eliminar Someday/Maybe	42
CU 16 - Editar Waiting For	44
CU 17 - Eliminar Waiting For	45
CU 18 - Eliminar Ítem Historial	46
CU 19 - Restaurar Ítem Historial	47
CU 20 - Cambiar Vista	48
CU 21 - Editar Ítem	49
CU 22 - Eliminar Ítem	50
CU 23 - Editar Contexto	51
CU 24 - Eliminar Contexto	52
CU 25 - Cambiar Formato Fecha	53



Tabla de Pruebas de Uso

Prueba de Uso 1 - Iniciar Sesión	66
Prueba de Uso 2 - Home.....	67
Prueba de Uso 3 - Process	68
Prueba de Uso 4 - Process Nuevo Stuff.....	69
Prueba de Uso 5 - Process Edit Stuff.....	69
Prueba de Uso 6 - Process Eliminar Stuff	70
Prueba de Uso 7 - Next Action Editar	70
Prueba de Uso 8 - Next Action Eliminar.....	71
Prueba de Uso 9 - Next Action Filtrar Activa	71
Prueba de Uso 10 - Project Editar	72
Prueba de Uso 11 - Project Eliminar	72
Prueba de Uso 12 - Project Filtrar Contexto	73
Prueba de Uso 13 - Someday/Maybe Editar.....	74
Prueba de Uso 14 - Someday/Maybe Eliminar	74
Prueba de Uso 15 - Waiting For Editar	75
Prueba de Uso 16 - Waiting For Eliminar	75
Prueba de Uso 17 - Review Stuff	76
Prueba de Uso 18 - Review Project.....	76
Prueba de Uso 19 - History.....	77
Prueba de Uso 20 - History Someday/Maybe	78
Prueba de Uso 21 - History Eliminar.....	78
Prueba de Uso 22 - History Filtrar Contexto.....	79
Prueba de Uso 23 - Settings Fecha	79
Prueba de Uso 24 - Settings Contexto.....	80
Prueba de Uso 25 - Next Action Filtrar Por Contexto.....	80



1. Introducción

1.1 Motivación

La motivación personal del proyecto es la de aprender y poner en práctica una metodología para gestión del tiempo y tareas internacionalmente bien valorada como el Get Things Done de David Allen. Otra motivación a la hora de realizar este proyecto ha sido la de aprender las distintas tecnologías web, como se relacionan entre ellas y como aplicarlas a un proyecto de gestión de tareas.

1.2 Objetivos

La aplicación realizada proporcionara una interfaz sencilla e intuitiva para gestionar Stuff, Next Actions, Projects, Someday/Maybe y Waiting For del GTD. La aplicación ofrece soporte para realizar cuatro de las cinco fases del GTD como son: Recolectar, Procesar, Organizar y Revisar; dejando la de Hacer a cargo del Usuario.

1.3 Estructura del Documento

El siguiente documento contiene la siguiente estructura: Contexto del GTD, Especificación de Requisitos, Análisis y diagramas, Diseño MVC (Modelo, Vistas y Controlador), Detalle de Implementación, Pruebas/Manual, Conclusiones, Bibliografías y Apéndices.

2. Contexto

2.1 Introducción y definición de Trabajo

2.1.1 ¿Qué es GTD?

Get Things Done es un framework para organizar y seguir el rastro de todas las tareas y proyectos que se puedan tener en un momento dado. Su objetivo no es solo el de Completar Cosas (“Get things done”), sino el de tener un sistema en el que se confié al 100% la recolección de tareas, ideas y proyectos y así mantener la mente libre para realizar otras tareas.

2.1.2 Trabajo no tiene límites tan claros ahora y cambian.

Muchas veces se puede sentir que hay demasiadas tareas y responsabilidades, que no es manejable y que no hay suficiente tiempo para todas ellas. Hoy en día la naturaleza de nuestros trabajos ha cambiado, no hay límites claros entre proyectos y el tipo de trabajo a realizar está en constante cambio. Normalmente se trata de enfocar la forma de ver los problemas desde una perspectiva más amplia o abstracta a la solución para enfrentar problemas complejos. Aunque esto nos dé una mejor dirección a seguir o sentido a nuestro trabajo en la práctica no es eficiente porque hay demasiada distracción en el día a día en nuestros trabajos como para estar enfocándonos en esta perspectiva.

2.1.3 ¿Qué nos estresa y por qué?

Una de las razones por la cual nos estresamos es por responsabilidades no controladas que hacemos. Sintiéndonos o no estresado todos experimentan un estado de relajación y control mayo cuando aprendemos a controlar todos los bucles abiertos de nuestras vidas.

Los bucles abiertos de nuestra mente son todas esas tareas y recordatorios que son constantemente rastreados por nuestra mente haciendo que nuestra atención pase a estar donde no debe estar en el momento. Estas responsabilidades son cualquier cosa que necesite nuestra atención o que hagamos algo, sea pequeño o grande.



Para poder controlar nuestras tareas y aumentar nuestra productividad debemos mantener la mente libre de cualquier responsabilidad pendiente, se debe esclarecer exactamente esto que ocupa nuestra atención e identificar las acciones para completarlo.

2.1.4 ¿Por qué tenemos cosas en la cabeza?

A menudo la razón por la que tenemos cosas en la cabeza es porque queremos que sean distintas a lo que son actualmente, no hemos aclarado exactamente cuál es el resultado esperado, no hemos decidido la siguiente acción a realizar y no hemos introducido estos recordatorios y acciones en algún sistema de organización en el que confiemos.

Debido a esto, esas cosas están continuamente en nuestra cabeza. Hasta que hayamos aclarado nuestras ideas, se hayan tomado decisiones acerca de la misma y este resultado se haya almacenado en algún sistema de confianza seguirán en nuestra cabeza distrayéndonos de lo que importa en el momento.

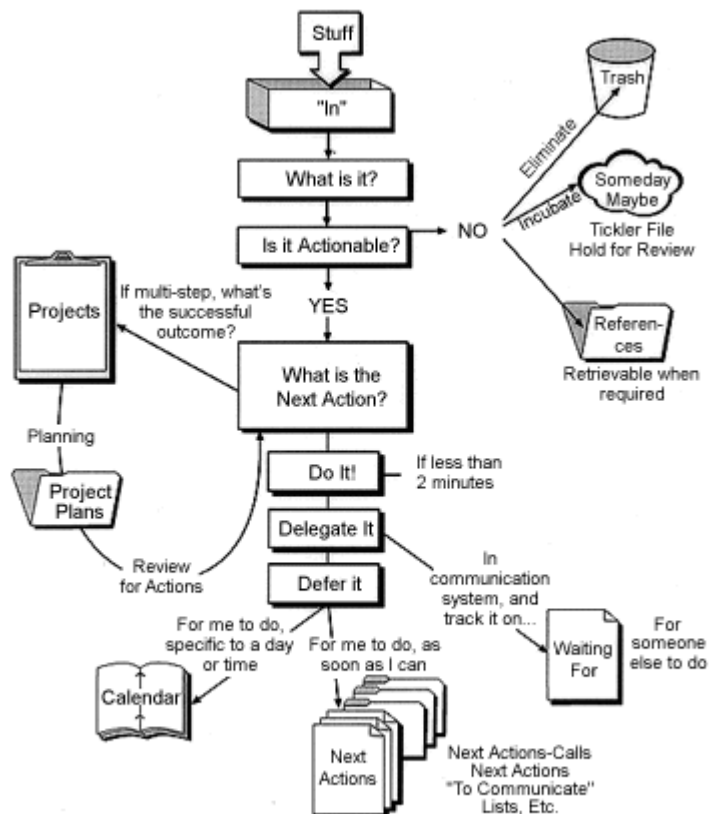
2.1.5 Definición de Stuff

Llamamos Stuff a cualquier cosa que haya en nuestra cabeza o mundo físico al cual no le hayamos definido el resultado deseado y las acciones para llevarlas a cabo. Es todo aquello que requiere de nuestra atención. Y debemos “vaciar” nuestra cabeza de todas nuestras responsabilidades y definir las en forma de Stuff.



2.2 Fases del GTD

Los cinco pasos para manejar eficientemente nuestro flujo de trabajo son: (1) *recolectar* las cosas que requieren de nuestra atención, (2) *procesar* qué significan y qué hacer con ellas, (3) *organizar* los resultados, (4) *revisarlas* y (5) *hacerlas*.



Copyright © 1996-2004, David Allen & Co. All rights reserved.

www.davidco.com

El diagrama muestra las cinco fases antes descritas y la relación entre ellas. Por la parte superior entran los Stuff recolectados previamente, se procesan y organizan hasta acabar en la categoría y estado que mejor los define.

2.3 Recolectar

Es importante saber qué necesita ser recolectado y cómo recolectarlo para poder procesarlo eficientemente. Para la mente poder dejar de retener todas estas cosas que requieren de nuestra atención debemos saber que de verdad hemos capturado **todo** lo que pueda representar algo que hacer y en un futuro poder procesarlo y revisarlo.

Debemos capturar todo aquello que se considere incompleto en nuestro mundo, esto puede ser profesional, personal, pequeño, grande, urgente o no urgente. Lo importante es que podamos capturar el 100% de cosas pendientes y ponerlo todo en un Inbox. El Inbox es una especie de contenedor en el cual va todo nuestro Stuff y será procesado luego.

Si al recolectar observamos que hay algo que debe ser desechado, se desecha en el momento y así no cargar innecesariamente el Inbox. Si no se está seguro se pone en el Inbox y se procesara con más calma en la siguiente fase.

2.4 Procesar

Procesar significa ir al Inbox, definir ítem por ítem qué es y qué se va a hacer con él. En el diagrama procesar es el tronco principal.

Al terminar de Procesar el Inbox se habrá desechado lo que no se necesita, completada las acciones que requieren menos de dos minutos para realizarse, pasado a otras personas lo que puede ser delegable, organizado en nuestro sistema las acciones que requieren más de 2 minutos para realizarse e identificado todos los proyectos que se puedan tener.

Guías para Procesar:

- Procesar el ítem que este primero en la lista.
Se debe procesar el Inbox en orden, de forma que no se procesen solo las tareas divertidas o más urgente sino que se vacíe por completo esta lista.
Procesar no es realizar estas tareas sino decidir qué hacer con ellas.
- Procesar ítem por ítem
Se debe evitar el empezar a procesar un ítem, no saber qué hacer con él y pasar a otro más fácil dejando el primero sin procesar. Si se hace esto el Inbox podría empezar a llenarse de tareas que no se quieren procesar, disminuyendo la productividad al tener que buscar entre tantas.
- Nada vuelve al Inbox
Queremos evitar que el inbox se llene, lo mejor para esto es que en el momento que se empieza a procesar este inbox se decida qué hacer con él.



Si no hay una *siguiente acción* clara el Stuff puede caer en una de las siguientes categorías:

- Desecharlo.
- Incubarlo
Se incuba un Stuff cuando no se puede hacer nada con él en el momento pero no se quiere perder el rastro del mismo. Así que para sacárnoslo de la cabeza se guarda en un sitio al que se pueda acudir luego.
- Referenciarlo
Toda aquella información sin acción asociada pero necesaria para otros Stuff o para futura referencia debe ser guardada aquí.

Si el Stuff tiene una siguiente acción el primer paso es definir esta acción, lo siguiente es ver cuál es la siguiente acción inmediata (ir a comprar un ratón para el ordenador no es la siguiente acción si antes se debe de buscar alguna tienda que este abierta, siendo esta la siguiente acción inmediata).

Una vez identificada la siguiente acción inmediata se debe decidir qué hacer con ella:

- Hacerla si se puede realizar en menos de dos minutos.
- Delegarla si otra persona es la más apropiada para hacerla.
- Deferirla en nuestro sistema de organización para hacerse luego.

Si nos encontramos con una acción que requiera más de un paso para completarse la llamamos proyecto.

2.5 Organizar

Al terminar de procesar todo el Inbox tenemos una cantidad de Stuff categorizada que necesita ser organizada en el sitio correcto para poder seguirles el rastro luego. La fase de organizar toma todas las hojas del diagrama GTD.

Organizando Stuff accionable

Aquellas acciones que necesitan ser hechas a una hora o día determinado deben ser añadidas a un calendario. En el calendario debe ir la hora y fecha a la que debe ser hecha, no a la que nos gustaría hacerla. De forma que mantengamos un calendario con información exacta y fiable.

Las acciones pueden ser organizadas por **contexto**. Esto significa asociarles una localización o momento en el que puede ser completada la acción. De esta forma evitamos distraernos con tareas que no pueden ser hechas en el contexto en el que estamos evitando perder nuestra atención en ellas. Ejemplos de contexto pueden ser “en el teléfono”, “en casa”, “en la oficina”, “en la calle” en donde teniendo cada tarea asociada a un contexto nos ayuda a ser más productivo en un momento o localización específico.

Es útil mantener información sobre aquellas tareas donde estamos esperando el resultado de otra persona y de aquellas tareas que hemos delegado en el momento de procesarlas. Esta lista de acciones se llama “Waiting For”.

Los proyectos son organizados en una lista aparte la cual mantiene información de todos los Stuff que han sido identificados como tal en procesar. En esta lista también se puede guardar alguna referencia a las tareas que tenga asociada ese proyecto para poder completarlo. Cada ítem de proyecto puede opcionalmente tener asociados más proyectos, así como guardar todo el material de referencia que pueda tener un proyecto.



2.6 Revisar

Una de las partes más importantes del sistema GTD es revisar todas las acciones que tenemos una vez a la semana o con la frecuencia que se desee dependiendo del número de acciones. El propósito del GTD es liberar la mente de todas las responsabilidades que se tienen para ponerlas en un sistema de confianza, pero si este no se revisa a menudo estas quedaran sin completar empeorando nuestra productividad.

La revisión puede hacerse en cualquier orden o de cualquier forma. Si se desea solo hacer las de un contexto determinado en un momento específico puede hacerse siempre y cuando en algún momento se haga una revisión de todas las áreas de nuestro sistema. Hay algunas como “Someday Maybe” donde no es tan importante nuestra atención todas las semanas, pero las siguientes acciones a realizar sí que lo son.

2.7 Hacer

Hacer las tareas se puede hacer de acuerdo al contexto donde uno se encuentre, el tiempo disponible para completarla, la energía disponible o la prioridad que tenga cada una. Esto ya es a decidir por el usuario.



3. Especificación de Requisitos

3.1 Introducción

3.1.1 Propósito

El presente documento tiene como propósito definir los requisitos funcionales y no funcionales de una aplicación web que implemente la metodología de organización Get Things Done de David Allen. Va dirigido a estudiantes, profesores y posibles futuros desarrolladores.

3.1.2 Ámbito del Sistema

El software especificado (GTDWeb) se basa en la metodología de organización Get Things Done para proporcionar al usuario con un entorno capaz de llevar a la práctica dicha metodología. En el sistema se podrán crear, administrar, editar y borrar los distintos artefactos descritos por el GTD como “Stuff”, Proyectos, Tareas, “Waiting for”, “Someday/Maybes” al igual que gestionar cada uno de estas secciones por contexto. La aplicación da por conocida la metodología Get Things Done y más que explicarla se encarga de brindar al usuario del entorno para usarla.

3.1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

- **GTD:** Acrónimo de la metodología Get Things Done sobre la que se basa el proyecto.
- **Stuff:** Toda cosa, idea, tarea o proyecto que no esté correctamente definido.
- **Inbox:** Almacén de Stuff sobre el que se procesan.
- **Proyectos:** Toda tarea que requiera más de una acción para completarse.
- **Contexto:** Ámbito espacial o temporal la que se le asocian elementos como tareas y proyectos.
- **SRS / ERS:** Documento de especificación de requisitos.
- **Ítem:** Cualquier elemento del GTD (Next Actions, Proyectos, Waiting For, Someday/Maybe).
- **Someday/Maybe:** toda tarea o proyecto que no se puede realizar en el momento sino en un posible futuro.

- **Waiting For:** Aquellas tareas o proyectos las cuales no tienen una acción asociada sino que se espera el resultado de algo externo.
- **Next Actions:** Aquellas acciones inmediatas para realizar una tarea.

3.1.4 Referencias

IEEE Std 830-1998. *IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications*. United States of America: Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc.

Alex Merino (2013). *Norma IEEE 830 para Especificación de Software*.

<http://www.slideshare.net/amerino2010/ieee-830>.

3.1.5 Visión General del Documento

Este documento contiene una descripción general del producto (punto 2) y una descripción de los distintos requisitos (punto 3).

3.2 Descripción General

3.2.1 Perspectiva del Producto

GTDWeb es un producto diseñado para presentar una aplicación web con la finalidad de proporcionar herramientas e información con la cual desarrollar la metodología Get Things Done y sobre la que el usuario podrá gestionar. La aplicación no forma parte de ningún otro software de mayor tamaño.

3.2.2 Funciones del Producto

Los siguientes puntos resumen las mayores funciones de la aplicación:

- Proporcionar vistas de alto nivel de los distintos componentes de la aplicación como Next Action, Proyectos, Stuff, Someday/Maybe, Waiting For contextos.
- Proporcionar una interfaz en la que se pueda navegar con facilidad a los detalles de cada categoría de actividad.

- Posibilidad de realizar filtrados de actividades por contexto para poder visualizar solo lo que interese.
- Proporcionar a cada actividad las acciones de añadir, modificar, eliminar y cambiar de categoría.
- Poder asociar Next Actions a Proyectos.
- Poder definir Next Actions como activas o inactivas.

3.2.3 Características de los Usuarios

El sistema está pensado para usuarios de cualquier perfil familiarizados con la metodología GTD. La aplicación no proporcionará ningún tipo de tutorial a esta metodología por lo que se espera que el usuario la conozca. El usuario también debe tener conocimientos básicos en navegación web.

3.2.4 Restricciones

La resolución del ordenador para garantizar la apariencia correcta de la aplicación no debe ser menor a 1024x768.

3.2.5 Suposiciones y Dependencias

Al tratarse de una aplicación web se supone el usuario dispone de un navegador web moderno como Chrome, Firefox u Opera, soporte JavaScript.

3.2.6 Requisitos Futuros

En un futuro el sistema podría integrar soporte para Google Mail y Google Calendar al igual que la opción de poder configurar la ventana principal para que muestre los módulos que interese.

También se ampliará para darle funcionalidad a la creación de distintos usuarios, así como gestión de cuentas. Se podrá crear un buscador por tags.

3.3 Requisitos Específicos

3.3.1 Funciones

3.3.1.1 General

Las funciones nos asociadas a las cinco fases del GTD son: Iniciar Sesión, Cerrar Sesión, Ver Estadísticas, Filtrar Ítem por Contexto. La aplicación soporta cuentas de usuarios cada una con sus sesiones y propias tareas, proyectos. Cada Sesión viene identificada por nombre de Usuario y contraseña, cuando la combinación nombre de Usuario/Contraseña existe en nuestra base de datos el usuario tendrá acceso a esa sesión de GTD. Una vez iniciada sesión y en cualquier momento el usuario puede cerrar su Sesión pasando nuevamente a la pantalla de Iniciar Sesión.

Una vez iniciada Sesión se accede a la ventana Home donde se muestran estadísticas de la aplicación GTD en general. Las estadísticas son datos de interés de cada Área del GTD como número de proyectos, número de actividades activas, fecha de última creación de actividad.

En la mayoría de pantallas relacionadas con las fases del GTD es posible filtrar la lista de ítems de la pantalla por Contexto anteriormente creado, mostrando solo así las actividades asociadas a ese contexto.

3.3.1.2 Procesar

Procesar es el punto de partida de la aplicación y la única pantalla donde se pueden introducir nuevos ítems. Estos ítems en esta fase son llamados Stuff. En Procesar además de crear el Stuff se pueden Editar, Eliminar o Procesar. Procesar es enviar el Stuff a otra de las categorías del GTD como Project, Next Action, Someday/Maybe, Waiting For desapareciendo de la categoría Procesar una vez asociado el Stuff a otra.

3.3.1.3 Project

Un Proyecto es cualquier acción que requiere más de un paso para completarse. En proyecto habrá todo aquel Stuff que en Procesar haya sido procesado como de tipo Project. En la pantalla Project se puede editar o eliminar Proyectos. También pueden verse las Next Actions asociadas al proyecto seleccionado.



3.3.1.4 Next Action

Aquel Stuff procesado como Next Action se mostrara en esta ventana. Next Action es aquella Actividad inmediata para completar algo. Los Next Actions se pueden editar, eliminar, asociarse a Proyectos ya creados o seleccionarse como Activas o Inactivas. Si un Next Action esta como Inactiva significa que no puede ser realizada en el momento.

También hay la posibilidad de filtrar y mostrar los Next Actions dependiendo de su estado activo.

3.3.1.5 Someday/Maybe

Someday Maybe son aquellos Stuff procesados que no podemos realizar en el momento pero nos gustaría mantenerle el rastro al mismo. En esta pantalla se pueden Eliminar o Editar un Someday/Maybe. De cada Ítem se puede asociar algún plazo en el que nos gustaría realizarla.

3.3.1.6 Waiting For

Waiting For es aquel Stuff que no tiene ninguna actividad asociada pero se espera un resultado de algún ente externo. Se pueden Editar o Eliminar los Waiting For, al igual que asociarle una persona de contacto de la cual se espera el resultado de la misma.

3.3.1.7 Historial

Todo aquel Ítem eliminado a lo largo de la aplicación GTD no se elimina de la Base de Datos sino que pasa a formar parte del Historial. En el Historial se mantiene un registro de todos los ítems eliminados al igual que la fecha en la que fueron eliminados.

En Historial se puede eliminar permanentemente un ítem o restaurarlo pasando así a la categoría donde se encontraba antes de enviarse al Historial. Si el Ítem eliminado es un Proyecto sus actividades asociadas se eliminaran también.



3.3.1.8 Review

Review muestra una vista general de toda la aplicación. La finalidad de esta fase es tener una visión general de todos los ítems que tenemos en todas las categorías y tomar decisiones en base a los mismos. En Review se puede cambiar la vista deseada de entre las distintas categorías de la aplicación (Process, Next Action, Project, Someday/Maybe, Waiting For) cada una mostrando una interfaz similar a la que se encontraría en esa sección.

En Review se puede Eliminar y Editar ítems de la misma forma que se haría en las distintas ventanas de la aplicación.

3.3.1.9 Settings

Settings permite configurar o cambiar la aplicación GTD en general. Aquí es donde se crean, editan y eliminan los contextos los cuales se le asocian a los otros ítems de la aplicación. También ofrece la posibilidad de cambiar el formato de la fecha a visualizar a lo largo de la aplicación, pudiendo elegir entre distintos formatos ya existentes.

3.3.2 Requisitos No Funcionales

3.3.2.1 Usabilidad

La aplicación Web presenta una interfaz limpia y entendible de que hace cada objeto de la misma. También se puede descifrar como realizar lo que se quiere con facilidad sin necesidad de leer un manual.

3.3.2.2 Seguridad

La aplicación presenta una página de Inicio de Sesión donde se necesita un nombre de usuario y contraseña válido para poder acceder al portal.

3.3.2.3 Portabilidad

La aplicación Web puede ser ejecutada desde cualquier navegador Web sin necesidad de otro software adicional.

3.3.2.4 *Mantenibilidad*

La aplicación está desarrollada siguiendo la metodología MVC de Modelo, Vistas y Controlador. De forma que mantenerla es sencillo si se entiende la estructura de los ficheros.

3.3.2.5 *Privacidad*

Cada usuario solo puede ver las tareas que tiene asociada a su cuenta haciendo imposible el poder acceder o modificar las de otro usuario sin un nombre de usuario y contraseña valido.

3.3.3 Restricciones de Diseño

Es necesario de un servidor Web con PHP (versión mínima 5) instalado y MySQL como gestor de Base de Datos.

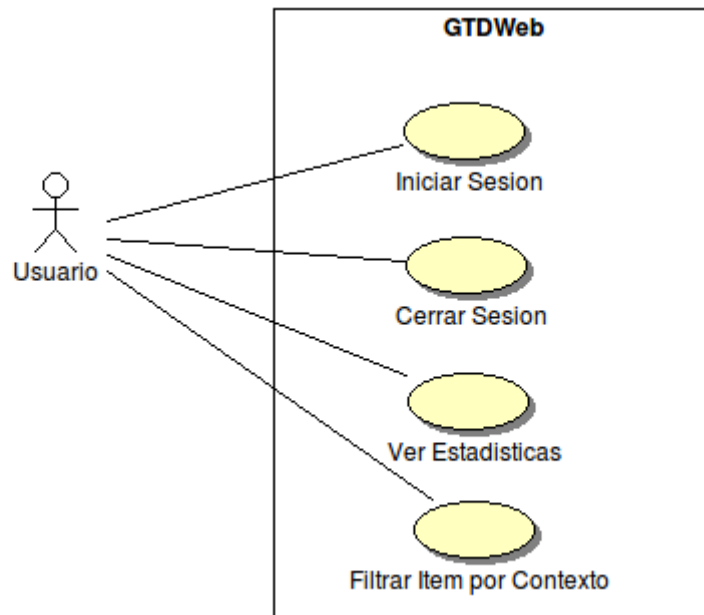
4. Análisis

4.1 Diagramas de Casos de Uso

Cada caso de uso de los diagramas se encuentra explicado de forma detallada en el apartado anterior de la Especificación de Requisitos.

4.1.1 General

Casos de uso de la aplicación en general. Esto quiere decir que o se pueden hacer en cualquier sitio de la aplicación, o no entran en otra categoría.



Número Caso de Uso	CU1
Nombre Case de Uso	Iniciar Sesión
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispondrá a iniciar sesión con su nombre de usuario y contraseña para acceder a sus actividades y proyectos.
Precondición	El usuario debe tener un nombre de usuario y contraseña válido. Esto es que debe existir en nuestro sistema.
Disparador	Click sobre el Botón “Sign in” de la ventana Iniciar Sesión.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se introduce el nombre de usuario. 2. Se introduce la contraseña. 3. El usuario hace click en el botón “Sign in”.
Postcondición	El usuario entra en su sesión pudiendo acceder a todas las actividades y proyectos anteriormente introducidos.
Flujo alternativo	Si al darle click a Inicio de Sesión no están todos los datos introducidos (nombre de usuario y contraseña) o la combinación Nombre de usuario/Contraseña no existe en el sistema no se podrá iniciar Sesión, manteniéndose en la misma ventana de Iniciar Sesión y advirtiéndole que hay errores.

CU 1 - Iniciar Sesión



Número Caso de Uso	CU2
Nombre Case de Uso	Cerrar Sesión
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a cerrar su sesión actual.
Precondición	Se debe de haber iniciado sesión satisfactoriamente con anterioridad, estar con la sesión abierta y activa.
Disparador	Click sobre el Botón “Cerrar Sesión”
Flujo básico	1. El usuario hace click en el botón “Cerrar Sesión” de la barra de navegación superior.
Postcondición	La sesión actual se termina volviendo a la página de “Iniciar Sesión”.
Flujo alternativo	

CU 2 - Cerrar Sesión

Número Caso de Uso	CU3
Nombre Case de Uso	Ver Estadísticas
Descripción Caso de Uso	Se muestra al usuario un conjunto de estadísticas e información relevante sobre las distintas tareas y proyectos que ha creado.
Precondición	Se debe de haber iniciado sesión satisfactoriamente con anterioridad, estar con la sesión abierta y activa.
Disparador	Haber iniciado sesión lleva directamente a las estadísticas, botón Home de barra de navegación o click sobre logo de cada página.
Flujo básico	
Postcondición	
Flujo alternativo	

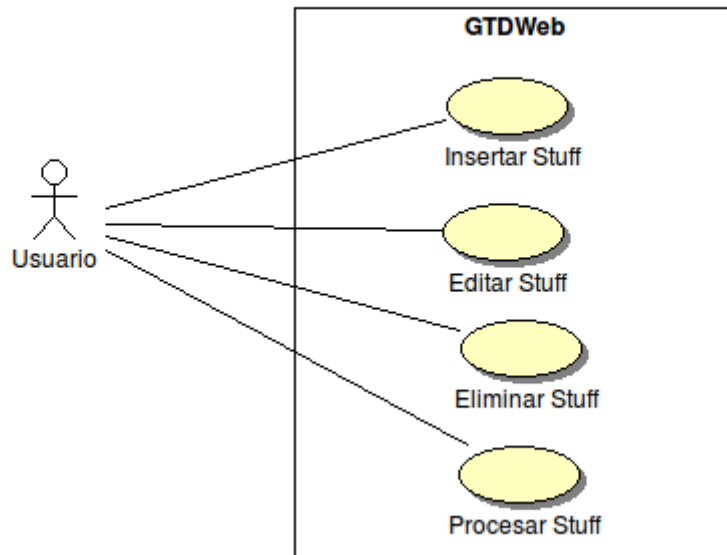
CU 3 - Ver Estadísticas

Número Caso de Uso	CU4
Nombre Case de Uso	Filtrar Ítem por Contexto
Descripción Caso de Uso	Se selecciona un contexto de entre los creados para filtrar los ítems que tengan ese contexto asociado.
Precondición	Se debe de haber iniciado sesión satisfactoriamente con anterioridad, estar con la sesión abierta y activa.
Disparador	Al seleccionar un contexto entre la lista de contextos creados del menú.
Flujo básico	El usuario elige un contexto de entre la lista desplegable del menú superior.
Postcondición	<ol style="list-style-type: none"> 1. De la lista de actividades o proyectos solo se mostraran los que tengan como contexto asociado el elegido. Pudiendo no haber ninguno.
Flujo alternativo	

CU 4 - Filtrar Ítem por Contexto

4.1.2 Procesar

Casos de uso relacionados a la actividad de Procesar del GTD. Esto es añadir Nuevo Stuff, Editar y Eliminar existentes y Procesarlas (categorizarlas).



Número Caso de Uso	CU5
Nombre Case de Uso	Insertar Stuff
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Insertar un nuevo Stuff al cuadro de Inbox.
Precondición	
Disparador	Botón [+] de Insertar Stuff
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 5. Se introduce nombre del Stuff. 6. Opcionalmente se puede introducir el resto de información asociada al Stuff (Contexto, Tags) y Proyecto, Activa en caso de que sea un Next Action. 7. Se hace click en botón "Save".
Postcondición	El usuario ha creado una nueva Stuff con la fecha actual como fecha de creación, apareciendo el nuevo Stuff en el cuadro de lista Inbox.
Flujo alternativo	Si a la hora de crear el Stuff se le da click en algún otro Stuff ya creado o se cambia de página se cancela la inserción del Stuff perdiéndose la información insertada.

CU 5 - Insertar Stuff

Número Caso de Uso	CU6
Nombre Case de Uso	Eliminar Stuff
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Eliminar un Stuff existente de Inbox.
Precondición	Que el Stuff que se disponga a eliminar se haya creado con anterioridad.
Disparador	Click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Stuff, teniendo seleccionado el Stuff a eliminar.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar la Stuff a eliminar de la lista de Stuff existente y así ver los detalles. 2. En la ventana de detalles se hace click en el botón “Delete”. 3. Se confirma se desea eliminar el Stuff haciendo click en “Ok” del cuadro de diálogo.
Postcondición	El usuario ha eliminado el Stuff, desapareciendo el mismo del cuadro de Inbox y pasando al Historial.
Flujo alternativo	Si al hacer click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Stuff no se acepta cuando se pide confirmación (hace click en “Cancel”) o se selecciona otro Stuff, se abortara la eliminación del mismo manteniéndose en la lista Inbox.

CU 6 - Eliminar Stuff

Número Caso de Uso	CU7
Nombre Case de Uso	Editar Stuff
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Editar un Stuff existente de Inbox.
Precondición	Que el Stuff a editar se haya creado con anterioridad y esté seleccionado.
Disparador	Click en botón “Save” de Pantalla Detalle Stuff.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona un Stuff existente del Inbox abriéndose ventana Detalle Stuff. 2. El usuario modifica algún campo del Stuff seleccionado. 3. El usuario guarda estos cambios mediante el botón “Save”.
Postcondición	El usuario ha editado el Stuff, actualizando la información del mismo y actualizando la fecha de creación a la actual.
Flujo alternativo	Si el usuario hace click en el botón “Cancel” de la ventana Detalle Stuff se aborta la modificación manteniéndose el estado anterior y la fecha de la última modificación o creación.

CU 7 - Editar Stuff

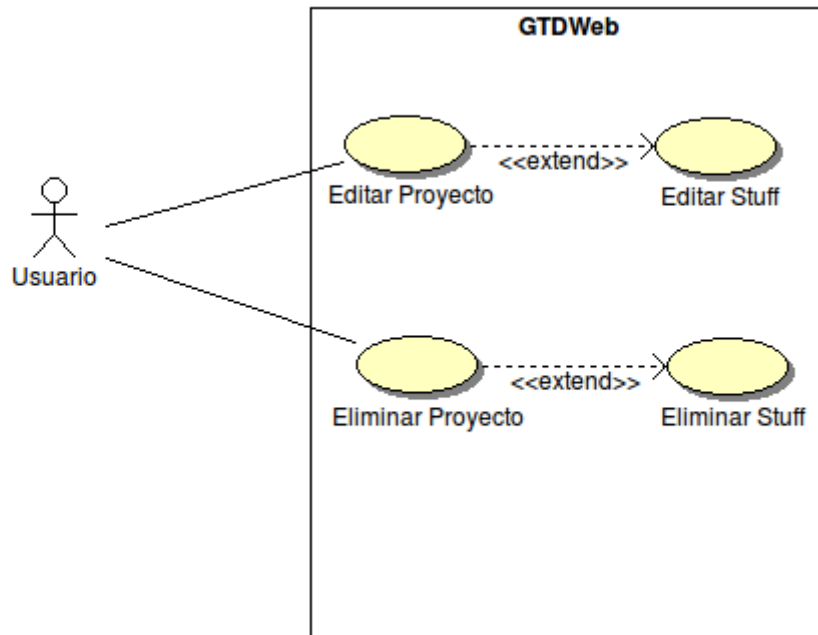


Número Caso de Uso	CU8
Nombre Case de Uso	Procesar Stuff
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Procesar un Stuff existente de Inbox o uno que se esté creando.
Precondición	
Disparador	Click en botón “Save” de Pantalla Detalle Stuff.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona un Stuff existente del Inbox abriéndose ventana Detalle Stuff o está insertando uno nuevo. 2. El usuario modifica los campos del Stuff seleccionado. 3. Se introduce alguna categoría del campo “Send To”. 4. Si la categoría seleccionada es de tipo “Next Action” se puede seleccionar un proyecto al cual asociar y seleccionar si se quiere guardar como Next Action activa o no. 5. El usuario guarda estos cambios mediante el botón “Save”.
Postcondición	El usuario ha editado el Stuff, actualizando la información del mismo y actualizando la fecha de creación a la actual. Este nuevo Stuff ha sido enviado a la categoría seleccionada en Send To.
Flujo alternativo	Si el usuario hace click en otro Stuff cancelando la creación o modificación del mismo. Si el usuario elige la opción en blanco de Send To, el ítem se guarda en el Inbox.

CU 8 - Procesar Stuff

4.1.3 Project

Stuff que ya ha sido Procesad como Proyecto.



Número Caso de Uso	CU9
Nombre Case de Uso	Editar Proyecto
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Editar un Proyecto existente de lista Project.
Precondición	Que el Proyecto a editar se haya creado con anterioridad y esté seleccionado.
Disparador	Click en botón “Save” de Pantalla Detalle Proyecto.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona un Proyecto existente abriéndose ventana Detalle Proyecto. 2. El usuario modifica algún campo del Proyecto seleccionado. 3. El usuario guarda estos cambios mediante el botón “Save”.
Postcondición	El usuario ha editado el Proyecto, actualizando la información del mismo y actualizando la fecha de creación a la actual.
Flujo alternativo	Si el usuario hace click en el botón “Cancel” de la ventana Detalle Proyecto se aborta la modificación manteniéndose el estado anterior y la fecha de la última modificación o creación.

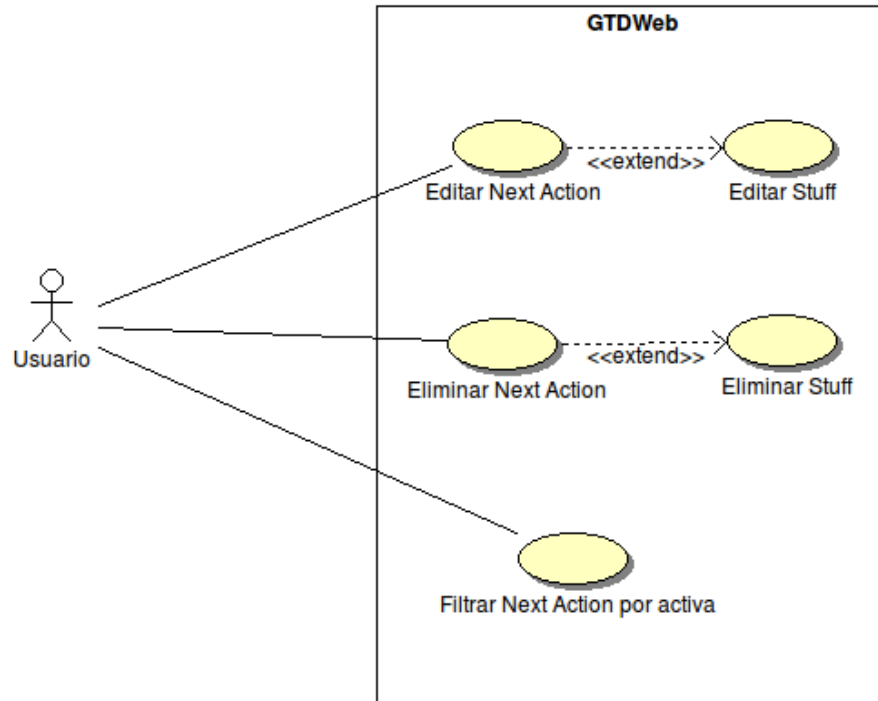
CU 9 - Editar Proyecto

Número Caso de Uso	CU10
Nombre Case de Uso	Eliminar Proyecto
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Eliminar un Proyecto existente de lista Proyectos.
Precondición	Que el Proyecto que se disponga a eliminar se haya creado con anterioridad como Stuff y haya sido enviado a la lista de proyectos.
Disparador	Click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Proyecto, teniendo seleccionado el Proyecto a eliminar y pasando al Historial.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar la Proyecto a eliminar de la lista de Proyecto existente y así ver los detalles. 2. En la ventana de detalles se hace click en el botón “Delete”. 3. Se confirma se desea eliminar el Proyecto haciendo click en “Ok” del cuadro de diálogo.
Postcondición	El usuario ha eliminado el Proyecto, desapareciendo el mismo del cuadro de lista de Proyectos.
Flujo alternativo	Si al hacer click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Proyecto no se acepta cuando se pide confirmación (hace click en “Cancel”) o se selecciona otro Proyecto, se abortara la eliminación del mismo manteniéndose en la lista Proyecto.

CU 10 - Eliminar Proyecto

4.1.4 Next Action

Stuff que ha sido procesado como Next Actions. Estos pueden estar activos o no, y tener o no un proyecto asociado.



Número Caso de Uso	CU11
Nombre Case de Uso	Editar Next Action
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Editar un Next Action existente de lista Next Action.
Precondición	Que el Next Action a editar se haya creado con anterioridad y esté seleccionado.
Disparador	Click en botón “Save” de Pantalla Detalle Next Action.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona un Next Action existente abriéndose ventana Detalle Next Action. 2. El usuario modifica algún campo del Next Action seleccionado. 3. El usuario guarda estos cambios mediante el botón “Save”.
Postcondición	El usuario ha editado el Next Action, actualizando la información del mismo y actualizando la fecha de creación a la actual.
Flujo alternativo	Si el usuario hace click en el botón “Cancel” de la ventana Detalle Next Action se aborta la modificación manteniéndose el estado anterior y la fecha de la última modificación o creación.

CU 11 - Editar Next Action

Número Caso de Uso	CU12
Nombre Case de Uso	Eliminar Next Action
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Eliminar un Next Action existente de lista Next Action.
Precondición	Que el Next Action que se disponga a eliminar se haya creado con anterioridad como Stuff y haya sido enviado a la lista de Next Action.
Disparador	Click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Next Action, teniendo seleccionado el Next Action a eliminar.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar la Next Action a eliminar de la lista de Next Action existente y así ver los detalles. 2. En la ventana de detalles se hace click en el botón “Delete”. 3. Se confirma se desea eliminar el Next Action haciendo click en “Ok” del cuadro de diálogo.
Postcondición	El usuario ha eliminado el Next Action, desapareciendo el mismo del cuadro de lista de Next Action y pasando al Historial.
Flujo alternativo	Si al hacer click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Next Action no se acepta cuando se pide confirmación (hace click en “Cancel”) o se selecciona otro Next Action, se abortara la eliminación del mismo manteniéndose en la lista Next Action.

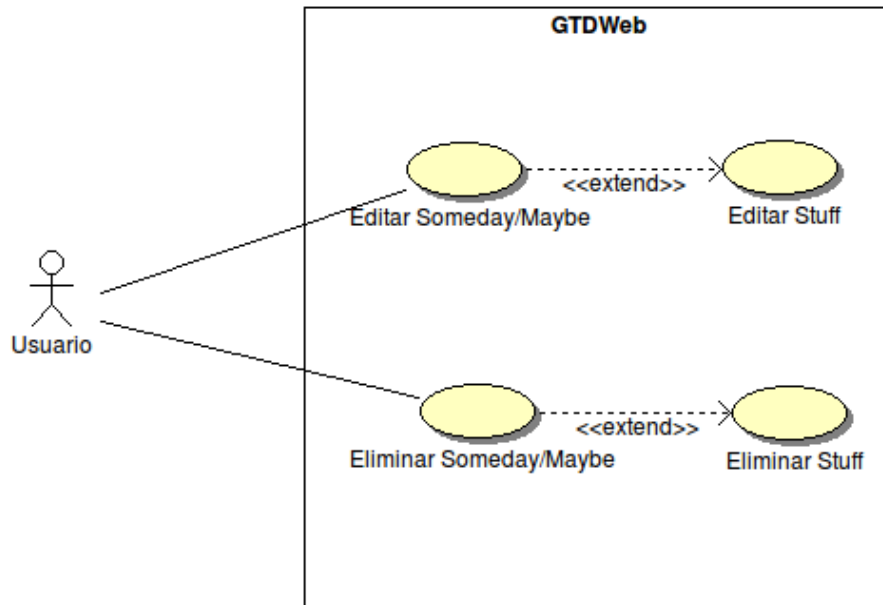
CU 12 - Eliminar Next Action

Número Caso de Uso	CU13
Nombre Case de Uso	Filtrar Next Action por Activa
Descripción Caso de Uso	Se podrá filtrar de la lista Next Action las actividades que estén activas o inactivas
Precondición	Que se hayan creado las Next Action con anterioridad.
Disparador	Click sobre el checkbox Activa en la barra superior de la lista Next Action.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Usuario selecciona el checkbox para determinar si quiere ver Next Action activas o inactivas. 2. Se muestran solo las Next Action activas si el checkbox está seleccionado, o las inactivas si no.
Postcondición	Solo se muestran las Next Action deseadas de acuerdo a su estado activo.
Flujo alternativo	

CU 13 - Filtrar Next Action por Activa

4.1.5 Someday/Maybe

Stuff que ha sido procesado como Someday/Maybe.



Número Caso de Uso	CU14
Nombre Case de Uso	Editar Someday/Maybe
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Editar un Someday/Maybe existente de lista Someday/Maybe.
Precondición	Que el Someday/Maybe a editar se haya creado con anterioridad y esté seleccionado.
Disparador	Click en botón "Save" de Pantalla Detalle Someday/Maybe.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona un Someday/Maybe existente abriéndose ventana Detalle Someday/Maybe. 2. El usuario modifica algún campo del Someday/Maybe seleccionado. 3. El usuario guarda estos cambios mediante el botón "Save".
Postcondición	El usuario ha editado el Someday/Maybe, actualizando la información del mismo y actualizando la fecha de creación a la actual.
Flujo alternativo	Si el usuario hace click en el botón "Cancel" de la ventana Detalle Someday/Maybe se aborta la modificación manteniéndose el estado anterior y la fecha de la última modificación o creación.

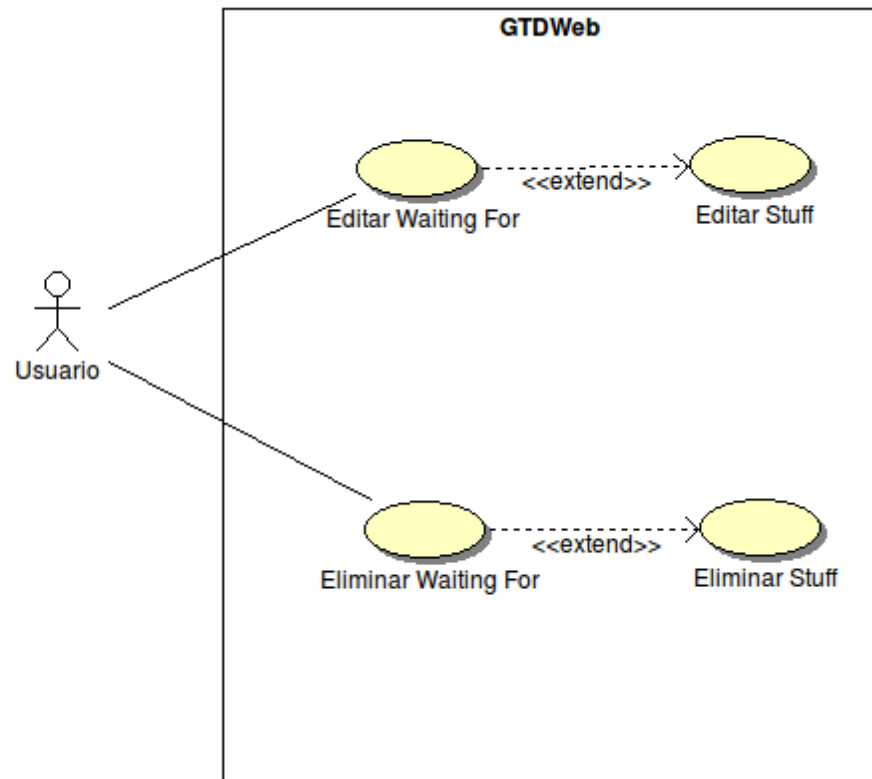
CU 14 - Editar Someday/Maybe

Número Caso de Uso	CU15
Nombre Case de Uso	Eliminar Someday/Maybe
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Eliminar un Someday/Maybe existente de lista Someday/Maybe.
Precondición	Que el Someday/Maybe que se disponga a eliminar se haya creado con anterioridad como Stuff y haya sido enviado a la lista de Someday/Maybe.
Disparador	Click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Someday/Maybe, teniendo seleccionado el Someday/Maybe a eliminar.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar la Someday/Maybe a eliminar de la lista de Someday/Maybe existente y así ver los detalles. 2. En la ventana de detalles se hace click en el botón “Delete”. 3. Se confirma se desea eliminar el Someday/Maybe haciendo click en “Ok” del cuadro de diálogo.
Postcondición	El usuario ha eliminado el Someday/Maybe, desapareciendo el mismo del cuadro de lista de Someday/Maybe y pasando al Historial.
Flujo alternativo	Si al hacer click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Someday/Maybe no se acepta cuando se pide confirmación (hace click en “Cancel”) o se selecciona otro Someday/Maybe, se abortara la eliminación del mismo manteniéndose en la lista Someday/Maybe.

CU 15 - Eliminar Someday/Maybe

4.1.6 Waiting For

Stuff que ha sido procesado como Waiting For.



Número Caso de Uso	CU16
Nombre Case de Uso	Editar Waiting For
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Editar un Waiting For existente de lista Waiting For.
Precondición	Que el Waiting For a editar se haya creado con anterioridad y esté seleccionado.
Disparador	Click en botón “Save” de Pantalla Detalle Waiting For.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona un Waiting For existente abriéndose ventana Detalle Waiting For. 2. El usuario modifica algún campo del Waiting For seleccionado. 3. El usuario guarda estos cambios mediante el botón “Save”.
Postcondición	El usuario ha editado el Waiting For, actualizando la información del mismo y actualizando la fecha de creación a la actual.
Flujo alternativo	Si el usuario hace click en el botón “Cancel” de la ventana Detalle Waiting For se aborta la modificación manteniéndose el estado anterior y la fecha de la última modificación o creación.

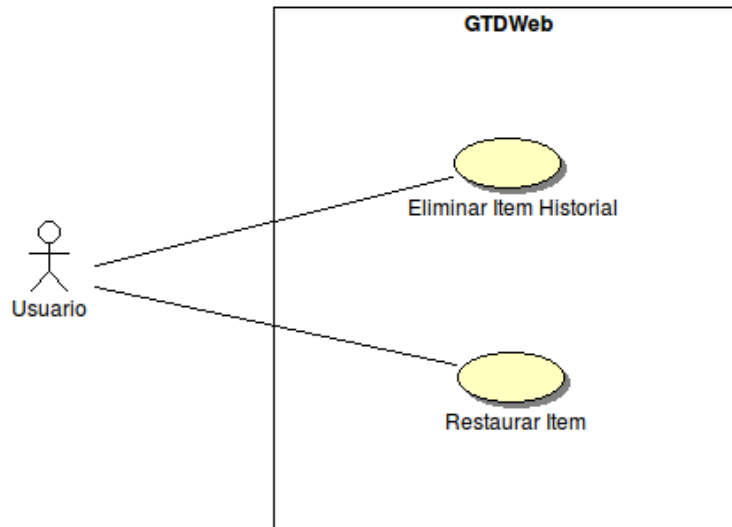
CU 16 - Editar Waiting For

Número Caso de Uso	CU17
Nombre Case de Uso	Eliminar Waiting For
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Eliminar un Waiting For existente de lista Waiting For.
Precondición	Que el Waiting For que se disponga a eliminar se haya creado con anterioridad como Stuff y haya sido enviado a la lista de Waiting For.
Disparador	Click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Waiting For, teniendo seleccionado el Waiting For a eliminar.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar la Waiting For a eliminar de la lista de Waiting For existente y así ver los detalles. 2. En la ventana de detalles se hace click en el botón “Delete”. 3. Se confirma se desea eliminar el Waiting For haciendo click en “Ok” del cuadro de diálogo.
Postcondición	El usuario ha eliminado el Waiting For, desapareciendo el mismo del cuadro de lista de Waiting For y pasando al Historial.
Flujo alternativo	Si al hacer click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Waiting For no se acepta cuando se pide confirmación (hace click en “Cancel”) o se selecciona otro Waiting For, se abortara la eliminación del mismo manteniéndose en la lista Waiting For.

CU 17 - Eliminar Waiting For

4.1.7 Historial

Stuff ya procesado (no forma parte del Inbox) que se ha eliminado pasando al Historial.



Número Caso de Uso	CU18
Nombre Case de Uso	Eliminar Ítem Historial
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Eliminar un Ítem existente del historial.
Precondición	Que el Ítem a eliminar haya sido enviado con anterioridad a historial.
Disparador	Click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Ítem, teniendo seleccionado el Ítem a eliminar.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar el Ítem a eliminar de la lista de Ítem existente y así ver los detalles. 2. En la ventana de detalles se hace click en el botón “Delete”. 3. Se confirma se desea eliminar el Ítem haciendo click en “Ok” del cuadro de diálogo.
Postcondición	El Ítem es borrado por completo de la base de datos, y si es de tipo proyecto las actividades que tiene asociadas también.
Flujo alternativo	Si al hacer click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Ítem no se acepta cuando se pide confirmación (hace click en “Cancel”) o se selecciona otro Ítem, se abortara la eliminación del mismo manteniéndose en la lista Ítem.

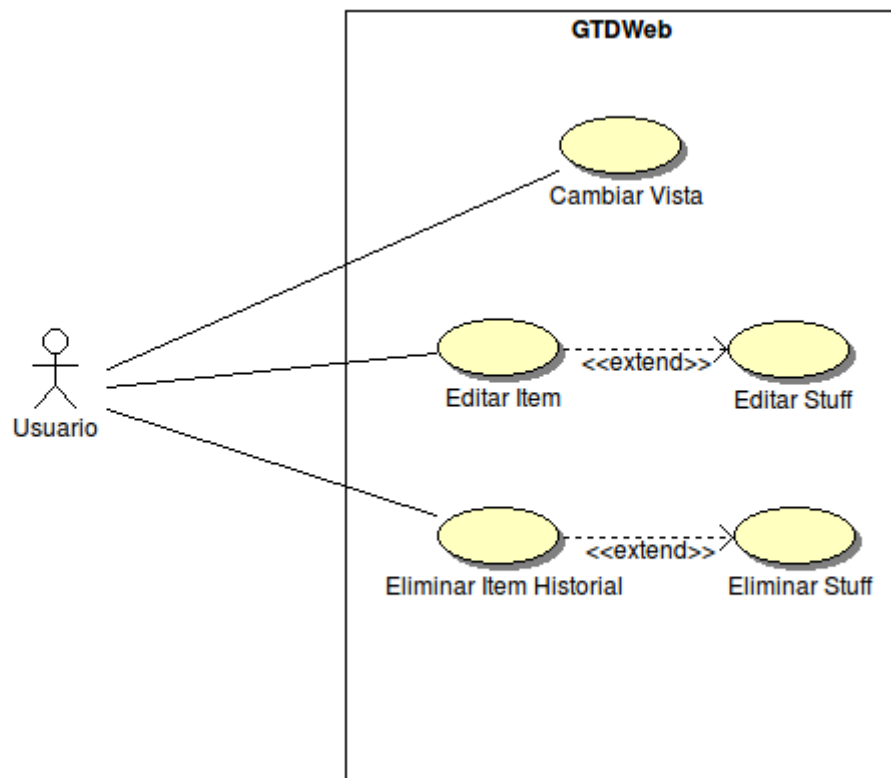
CU 18 - Eliminar Ítem Historial

Número Caso de Uso	CU19
Nombre Case de Uso	Restaurar Ítem Historial
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a restaurar un Ítem existente del historial.
Precondición	Que el Ítem a restaurar haya sido enviado con anterioridad a historial.
Disparador	Click en el botón “Restore” de la pantalla Detalle de Ítem, teniendo seleccionado el Ítem a restaurar.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar el Ítem a restaurar de la lista de Ítem existente y así ver los detalles. 2. En la ventana de detalles se hace click en el botón “Restore”.
Postcondición	El Ítem es restaurado volviendo así a la lista correspondiente dependiendo del tipo del mismo.
Flujo alternativo	Si se hace click sobre otro ítem del Historial se aborta la operación permaneciendo el ítem en el historial.

CU 19 - Restaurar Ítem Historial

4.1.8 Reviews

Sección donde se es posible revisar todas las categorías y áreas de nuestro GTDWeb.



Número Caso de Uso	CU20
Nombre Case de Uso	Cambiar vista
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a cambiar la vista del Review.
Precondición	
Disparador	Haciendo click en el menú desplegable eligiendo la vista deseada.
Flujo básico	1. Seleccionar la vista deseada del menú desplegable de la parte superior de la barra lista de ítems.
Postcondición	Solo se muestran los ítems e información asociados a la vista seleccionada.
Flujo alternativo	

CU 20 - Cambiar Vista

Número Caso de Uso	CU21
Nombre Case de Uso	Editar Ítem
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Editar un Ítem existente de lista seleccionada.
Precondición	Que el Ítem a editar se haya creado con anterioridad y esté seleccionado.
Disparador	Click en botón “Save” de Pantalla Detalle Ítem.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona un Ítem existente abriéndose ventana Detalle Ítem. 2. El usuario modifica algún campo del Ítem seleccionado. 3. El usuario guarda estos cambios mediante el botón “Save”.
Postcondición	El usuario ha editado el Ítem, actualizando la información del mismo y actualizando la fecha de creación a la actual.
Flujo alternativo	Si el usuario hace click en el botón “Cancel” de la ventana Detalle Ítem se aborta la modificación manteniéndose el estado anterior y la fecha de la última modificación o creación.

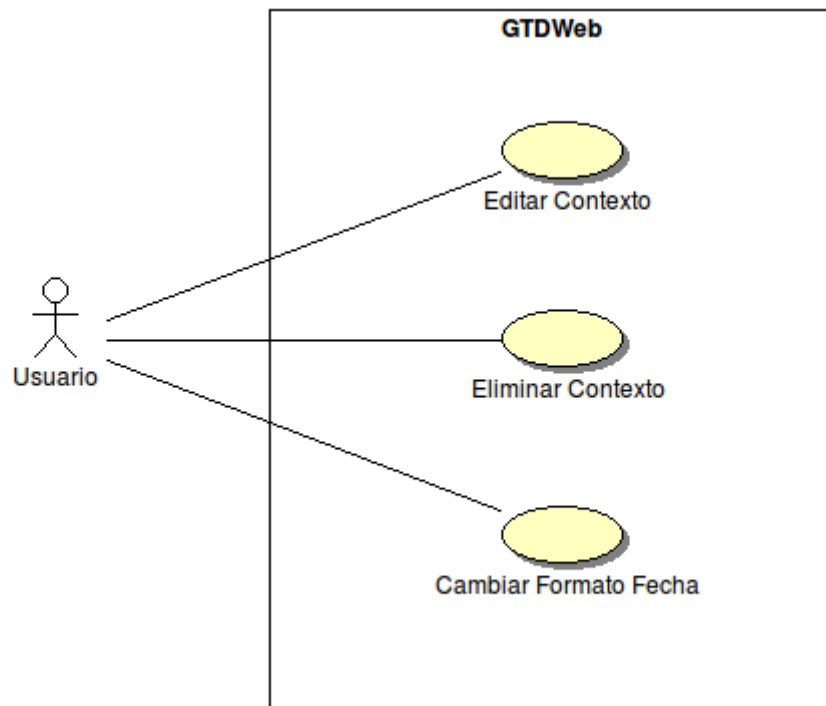
CU 21 - Editar Ítem

Número Caso de Uso	CU22
Nombre Case de Uso	Eliminar Ítem
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Eliminar un Ítem existente de la vista seleccionada.
Precondición	Que el Ítem que se disponga a eliminar se haya creado con anterioridad como Stuff y haya sido enviado a la lista respectiva.
Disparador	Click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Ítem, teniendo seleccionado el Ítem a eliminar y pasando al Historial.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar el Ítem a eliminar de la lista de Ítem existente y así ver los detalles. 2. En la ventana de detalles se hace click en el botón “Delete”. 3. Se confirma se desea eliminar el Ítem haciendo click en “Ok” del cuadro de diálogo.
Postcondición	El usuario ha eliminado el Ítem, desapareciendo el mismo del cuadro de lista de Ítem.
Flujo alternativo	Si al hacer click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Ítem no se acepta cuando se pide confirmación (hace click en “Cancel”) o se selecciona otro Ítem, se abortara la eliminación del mismo manteniéndose en la lista Ítem.

CU 22 - Eliminar Ítem

4.1.9 Settings

Configuración de la aplicación Web, esto es cambio de formato de fecha y contextos.



Número Caso de Uso	CU23
Nombre Case de Uso	Editar Contexto
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Editar un contexto existente de la lista de contextos.
Precondición	Que el contexto a editar haya sido creado con anterioridad.
Disparador	Click en el contexto a editar de la lista contextos.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona un contexto de la lista de contextos existentes. 2. Se edita el nombre del contexto. 3. Click en el botón “Save”.
Postcondición	El usuario ha editado satisfactoriamente el contexto seleccionado.
Flujo alternativo	Si se selecciona otro contexto de la lista antes de guardar el cambio, se abortara la edición.

CU 23 - Editar Contexto

Número Caso de Uso	CU24
Nombre Case de Uso	Eliminar Contexto
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a Eliminar un Contexto existente de la lista de contextos.
Precondición	Que el Contexto que se disponga a eliminar se haya creado con anterioridad.
Disparador	Click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Contexto, teniendo seleccionado el Contexto a eliminar.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar el Contexto a eliminar de la lista de Ítem existente y así ver los detalles. 2. En la ventana de detalles se hace click en el botón “Delete”. 3. Se confirma se desea eliminar el Contexto haciendo click en “Ok” del cuadro de diálogo.
Postcondición	El usuario ha eliminado el Contexto, desapareciendo el mismo del cuadro de lista de Contextos.
Flujo alternativo	Si al hacer click en el botón “Delete” de la pantalla Detalle de Contexto no se acepta cuando se pide confirmación (hace click en “Cancel”) o se selecciona otro Contexto, se abortara la eliminación del mismo manteniéndose en la lista Contexto.

CU 24 - Eliminar Contexto

Número Caso de Uso	CU25
Nombre Case de Uso	Cambiar Formato Fecha
Descripción Caso de Uso	El usuario se dispone a cambiar el formato con el que se visualiza la fecha.
Precondición	
Disparador	Se selecciona el formato deseado de entre los posibles.
Flujo básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se selecciona el formato deseado para visualizar las fechas. 2. Se hace click en botón “Save”.
Postcondición	El usuario ha eliminado Cambiado el formato con el que ve las fechas a través de toda la aplicación.
Flujo alternativo	

CU 25 - Cambiar Formato Fecha

4.2 Diagrama de Clases

El sistema tendrá Usuarios de los que se guarda su nombre de Usuario, su password, nombre y apellido. Cuando un usuario inicia sesión con la combinación nombre de Usuario/Password valida accede a su GTD personal.

Lo primero que se puede hacer es agregar Stuff en la etapa de Procesar, de cada Stuff se almacena su nombre, descripción y la fecha en la que fue creada/modificada. A cada Stuff se le asocian muchos tags los cuales son un String que describe el nombre de ese tag, la combinación Tag-Stuff es única creándose al momento de crear el Stuff.

También se asocia un Contexto el cual debe de haber sido creado con anterioridad y está compuesto por el nombre del Contexto.

Al ser eliminado un Stuff este pasa a un historial del que se guarda un valor booleano para saber si ha sido completado y la fecha en la que ha sido enviada al Historial. Si un Stuff está en el historial sigue existiendo en la Base de Datos, solo que no será visible desde la ventana donde se muestra la lista de Stuff. Un historial puede contener muchos Stuff. Si una entrada del historial es borrada desde el mismo historial, esta se borra de la Base de Datos siendo irrecuperable, desde el historial también se puede restaurar Stuff enviándose a la respectiva categoría del Stuff antes de ser borrado.

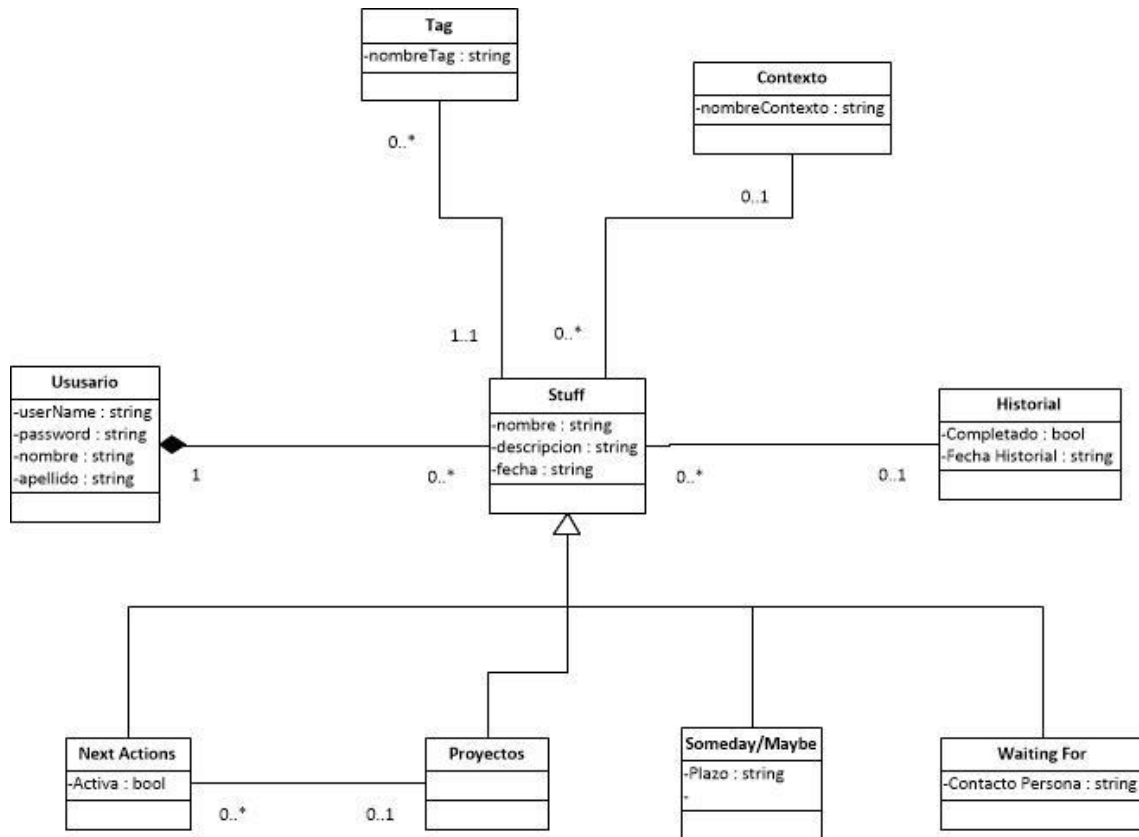
Cada Stuff puede especializarse como Proyecto, Next Action, Someday/Maybe o Waiting For. También puede no especializarse quedando como Stuff esperando a ser procesada. Una vez procesada el Stuff pasa a formar parte de alguna clase de los hijos.

Waiting For es aquel Stuff que no tiene ninguna acción pero se está esperando una de otra persona, por la que guardamos el contacto de esa persona. El Someday/Maybe es Stuff que no podemos o queremos realizar pronto pero se guarda para mantenerle el rastro a la misma, guardándonos un plazo en el cual pensamos hacerla (largo, corto, medio ...).

Un Stuff puede hacerse pasa a ser un Next Action del cual podemos saber si está activa o inactiva dependiendo si se puede hacer en el momento o no. Cada Next Action puede o no puede tener un Proyecto asociado perteneciendo así a una tarea necesaria para realizar un Proyecto.



Los Proyectos son Stuff que requieren de más de una acción para poder completarse, pueden o no tener alguna tarea asociada.

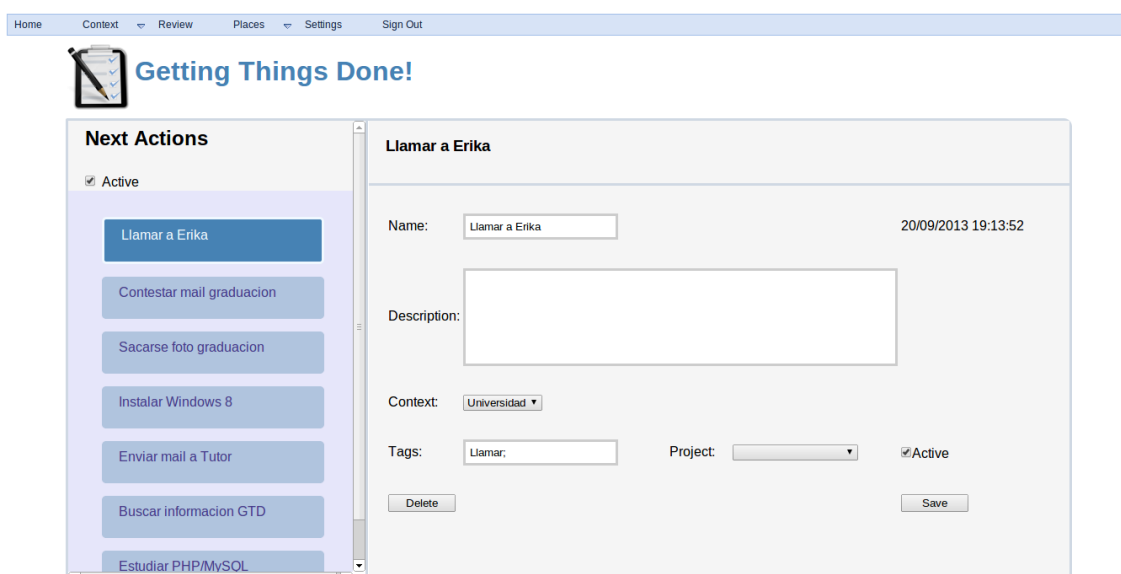


5 Diseño MVC

5.1 Diseño/Presentación

La interfaz de la aplicación está compuesta por 10 páginas las cuales son Sign In, Home, Process, Next Action, Project, Waiting For, Someday/Maybe, Review, History y Settings.

El formato general de la aplicación es el siguiente.



En la parte superior de la aplicación y a lo largo de todas las ventanas de la misma se encuentra la Barra de Navegación. La cual nos ayuda a movernos entre las distintas categorías de misma. En la barra de navegación también se puede cerrar sesión mediante el botón “Sign Out” o filtrar por contexto la pantalla actual seleccionado algún contexto de la lista “Context”.

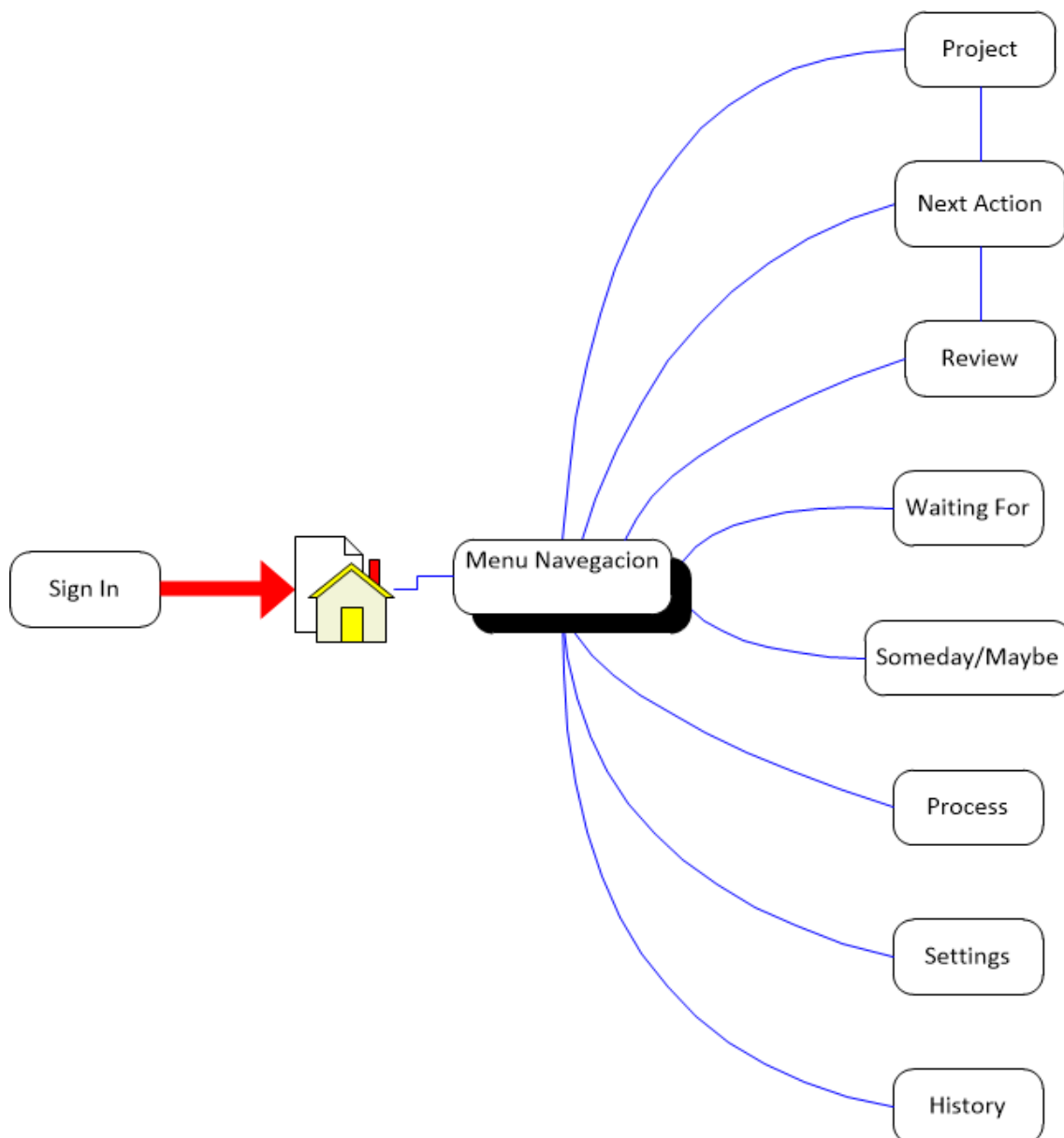
Más abajo se encuentra un contenedor que se divide en “Lista Ítems” por la parte izquierda y “Ventana Detalle” a la derecha. En Lista Ítems se encuentran todos los ítems asociados a la ventana actual (en la figura vemos un ejemplo de Next Action donde se muestran todos los Next Actions creados con anterioridad). Una vez seleccionado un Ítem se muestra la información asociado al mismo en Ventana Detalle igual que la

funcionalidad de la misma. Cada Ventana Detalle es muy parecida entre sí pero muestran información de interés solamente a la categoría de la Ventana.

5.2 Lógica/Control

El siguiente diagrama es el mapa Web de la aplicación.

El punto de entrada a la misma es mediante la ventana Sign In, y al iniciar sesión satisfactoriamente se accede automáticamente a la ventana “Home” que es la que contiene las estadísticas de la aplicación.



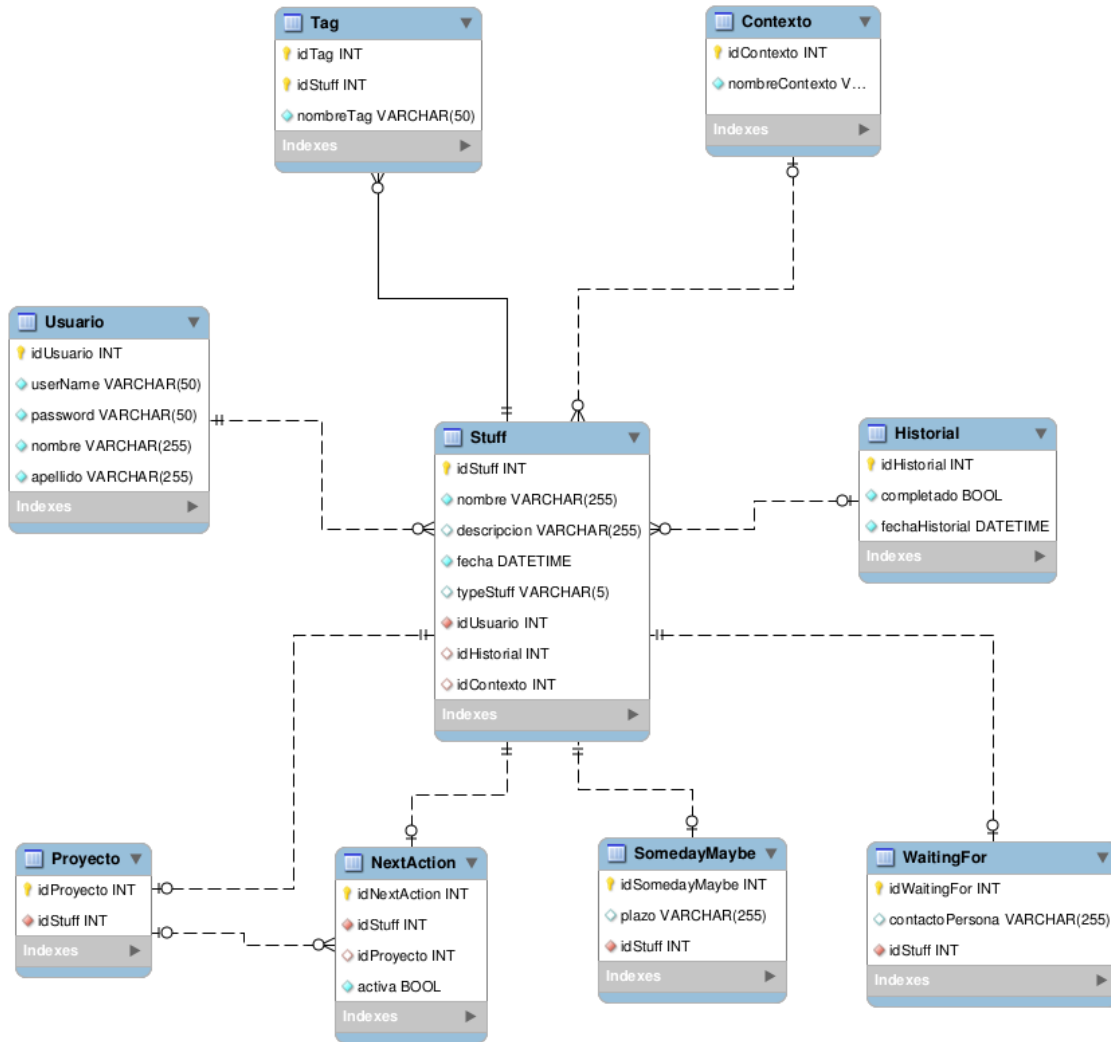
Una vez en Home mediante el menú de navegación superior se puede ir a cualquier página de la aplicación desde cualquier otra. Por esto en el diagrama se conectan todas las páginas entre ellas a través del menú de navegación.

En el mapa web también podemos ver como Next Action se conecta con Review y Project directamente. Esto es porque en Project y Review (con la vista de Project) se pueden ver las tareas asociadas a un proyecto y acceder a cada una mediante un enlace, sin necesidad de usar el menú de navegación.

5.3 Persistencia

El siguiente es el diagrama Entidad Relación de la base de datos. El cual muestra como está construida exactamente la base de datos, los atributos que tiene y como se relacionan las tablas entre ellas.

Como podemos ver consta de 9 entidades, las cuales son Usuario, Stuff, NextAction, Project, SomedayMaybe, WaitingFor, Historial, Contexto y Tag.



De cada usuario guardamos un identificador (idUsuario), userName, password, nombre y apellido. Todos estos atributos deben ser No Nulos. Un usuario puede tener o ningún o muchos Stuff relacionándose con un 'one to many' a Stuff. Usuario es el punto de partida de la aplicación. No se puede crear nada por las cardinalidades si no existe un Usuario en la base de datos.

La tabla Stuff contiene el nombre del Stuff, su descripción, fecha en la que fue creado/modificado, un discriminador llamado typeStuff que contiene los valores “N” si es de tipo Next Action, “P” si es Project, “W” Waiting For, “S” si es Someday/Maybe o NULL si no se ha procesado; al igual que tres claves ajenas a Usuario, Historial y Contexto para poder identificar sus relaciones.

Cuando un Stuff es procesado y pasa a ser un Next Action, Project, SomedayMaybe o Waiting For se mantiene en la tabla Stuff pero su discriminador typeStuff cambia al tipo nuevo y se crea una entrada en la tabla correspondiente. Estando cada nuevo elemento procesado asociado a un Stuff específico que contiene su información.

Como un Project puede tener distintas actividades asociadas se conecta a actividades mediante un conector 'one-to-many' estando la información de cada Next Action y Project en la tabla Stuff referenciado por el idStuff.

La tabla Historial contiene aquellos Stuff que han sido eliminados, de forma que si se elimina desde sus respectivas ventanas se crea una entrada nueva en la Tabla historial y se asocia al Stuff eliminado. De cada entrada del historial se guarda la fecha en que ha sido eliminado y un booleano indicando si ha sido completado o eliminado. Esto es para posibles ampliaciones del proyecto donde se pueda marcar como eliminado o completado un Stuff.

Cada Stuff puede tener muchos Tags. De estos Tags se guarda el nombre y el Stuff del mismo, de forma que cada entrada de Tags contenga el idStuff y el nombre. Dándose el caso de que si se usa el mismo Tag para varios Stuff cada uno tendrá su entrada en la tabla Tags.

De los Contextos guardamos su nombre y son independientes a Stuff. Al asociarse a un Stuff un contexto que ya ha sido creado con anterioridad, se le asocia en idContexto el contexto elegido.

6 Detalles Implementación

6.1 Tecnologías

Las siguientes tecnologías o herramientas han sido usadas a lo largo del desarrollo del proyecto:

6.1.3 Desarrollo

El sistema operativo usado es la distribución de Linux **Linux Mint 13**, aunque algunos diagramas fueron hechos usando **Windows 8**.

Para el Back-end de la aplicación se ha usado **PHP 5.3** y **MySQL 5.7** como base de datos. Se eligió PHP como lenguaje de programación por su facilidad para desarrollo de aplicaciones web, por ser un lenguaje orientado a objetos y por sus librerías para trabajar con MySQL. MySQL también se eligió por las facilidades que da al hacer una aplicación web, por su fácil mantenimiento y uso; y también por su baja curva de aprendizaje en comparación con otros gestores de bases de datos.

Como librería PHP para hacerse la comunicación con la base de datos se usó **PHP PDO** ya que es más robusta y segura a la hora de preparar las sentencias SQL antes de ejecutarse (evitando la inyección de consultas SQL), por estar orientado a objetos, posibilidad de leer de la base de datos y almacenar automáticamente en Clases propias, suporta más variedad de bases de datos además de MySQL y por el número de métodos que ayudan al desarrollo.

En el Front-end se usó **HTML 5**, **Css** para estructurar la página web y darle estilo. **JavaScript** se usó para proporcionar validación del lado del cliente y así evitar más llamadas al servidor, y para ofrecer dinamismo en algunas partes de la aplicación (especialmente en el menú de navegación). **JQuery** se usa en la pantalla “Home” para ofrecer la vista de acordeón las estadísticas de las distintas secciones de la aplicación.

El entorno de desarrollo usado fue **Netbeans** debido a que facilita el desarrollo en proyectos grandes como éste proporcionando interfaces de métodos creados y facilidad para crear objetos, llamadas entre archivos. Para depurar el proyecto se ha usado **Xdebug** integrado con Netbeans y así poder visualizar línea por línea el valor que va tomando cada variable siendo más sencilla la depuración de errores.



Git es usado como software control de versiones y **Github** como servidor donde almacenar el código.

El esqueleto de la barra de navegación fue sacado, editado y adaptado al proyecto de la página web http://www.opencube.com/qmv_vdesign/template15/template.html .

6.1.4 Diseño

El diagrama entidad relación ha sido creado con la herramienta **MySQL Workbench** que permite de forma clara y sencilla crear la base de datos, pudiendo luego conectarla con la aplicación MySQL del ordenador y crear la base de datos sin tener que ejecutar de forma separada el fichero SQL de creación.

El diagrama de clases y el mapa Web fueron creados con **Microsoft Visio** para Windows. Para los diagramas de caso de uso se usó la herramienta libre de Linux **BoUML**.

6.2 Estructura de Ficheros

La aplicación fue desarrollada usando la metodología MVC (Modelo Vista Control) la cual consiste en separar la parte de interfaz en la Vista, el acceso a la base de datos en el Modelo y el Control como intermediario entre estas dos capas. Usando esta metodología la aplicación queda más robusta, segura, escalable y mantenible.

Los ficheros del proyecto sigue la siguiente estructura:

- Objects

Esta carpeta contiene todas las declaraciones de clases de los objetos usados a lo largo de la aplicación.

- Stuff.php
- NextAction.php
- Proyecto.php
- WaitingFor.php
- SomedayMaybe.php
- Tag.php
- Contexto.php
- Historial.php
- Usuario.php

- Control

Esta carpeta siguiendo la metodología de programación MVC contiene todo el control de la aplicación y es la que se comunica con la Interfaz de la aplicación (Vista) y la que controla la base de datos (Modelo).

Cada clase de la aplicación contiene las funciones que necesita la interfaz de usuario y devuelve todos los datos al comunicarse con el modelo.

- ContextoControl.php
- HistorialControl.php
- NextActionControl.php
- ProyectoControl.php
- SomedayMaybeControl.php
- WaitingForControl.php
- TagControl.php
- UsuarioControl.php
- StuffControl.php



- Funciones.php
- Model

El modelo de la aplicación contiene la configuración de la base de datos y todas las funciones que acceden o modifican la misma. El Control de la aplicación es el encargado de llamar a los modelos.

 - abrirDBConeccion.php
 - StuffModel.php
 - database_config.php
 - HistorialModel.php
 - NextActionModel.php
 - ProyectoModel.php
 - SomedayMaybe.php
 - StuffModel.php
 - TagModel.php
 - UsuarioModel.php
 - WaitingForModel.php
- View

La vista de la aplicación contiene la interfaz de la misma. Hace la llamada a los Controles para conseguir la información. También tiene en las carpetas Style y Script los distintos estilos y scripts usados por la aplicación.

 - Images/
 - Script/
 - Style/
 - HitorialView.php
 - Home.php
 - IniciarSesion.php
 - NextActionView.php
 - ProcessView.php
 - ProyectoView.php
 - ReviewView.php
 - SettingsView.php
 - StuffView.php
 - WaitingForView.php

6.3 SQL

El fichero de creación SQL fue generado mediante la herramienta de diseño MySQL Workbench. Contiene la creación de todas las tablas, sus restricciones y dependencias.

El código de creación de la base de datos se encuentra en el Apéndice A de este documento.

7 Pruebas/Manual

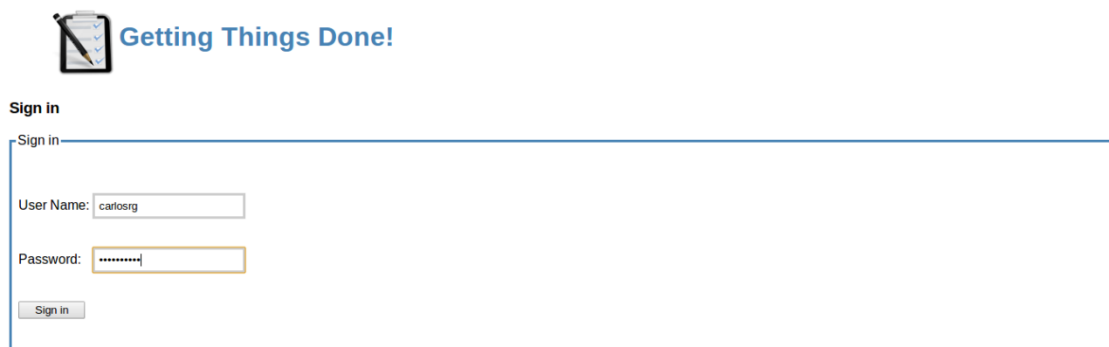
7.1 Pruebas implementación


La aplicación Web fue desarrollada usando el navegador Web Google Chrome a una resolución de 1366x768, pero se visualiza correctamente usando Opera o Firefox como navegadores web. También se garantiza la usabilidad y presentación de la aplicación hasta una resolución de 1024x768. No todas las páginas de la aplicación son documentos HTML válidos según el estándar de la W3C.

7.2 Pruebas de Uso

7.2.1 Sign In

Ésta es la página inicial y la de Inicio de Sesión. La página está compuesta por el logo de la aplicación y los campos nombre de Usuario y contraseña. Al introducir la combinación correcta nombre de usuario y contraseña se pasa a Home.



 **Getting Things Done!**

Sign in

Sign in

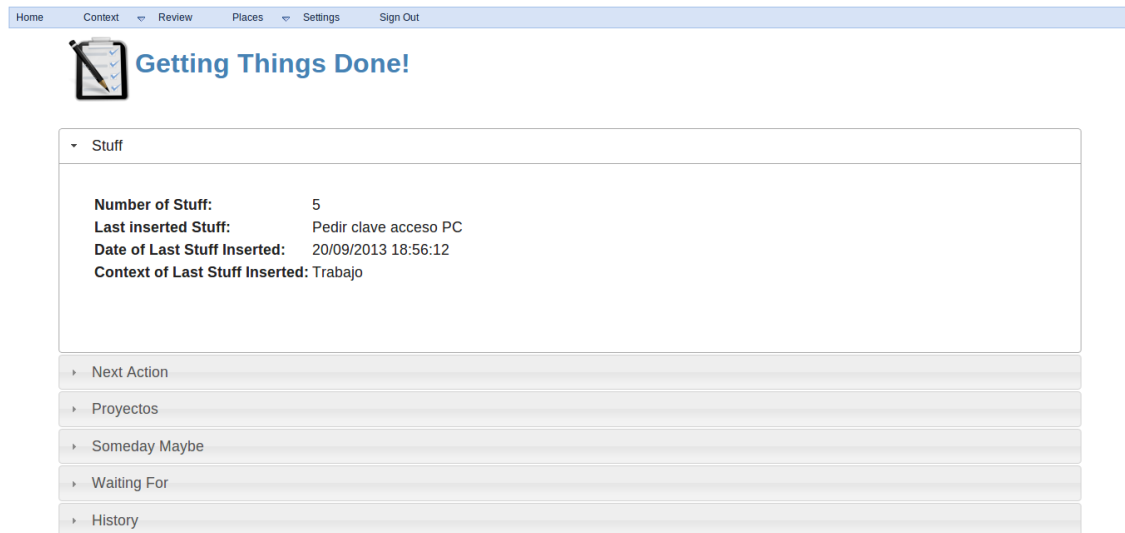
User Name:

Password:

Prueba de Uso 1 - Iniciar Sesión

7.2.2 Home

Esta página es el Inicio de la página a la cual se llega cuando se ha iniciado sesión, al hacer click en el icono de la aplicación web desde cualquier página y mediante el botón “Home” en la barra superior de navegación.



Home Context Review Places Settings Sign Out

Getting Things Done!

▼ Stuff

Number of Stuff: 5
Last inserted Stuff: Pedir clave acceso PC
Date of Last Stuff Inserted: 20/09/2013 18:56:12
Context of Last Stuff Inserted: Trabajo

- ▶ Next Action
- ▶ Proyectos
- ▶ Someday Maybe
- ▶ Waiting For
- ▶ History

Prueba de Uso 2 - Home

Está compuesta por el menú de navegación el cual se encuentra en toda la aplicación menos en la ventana de “Sign in”, con la cual se puede navegar por la aplicación, cerrar sesión y filtrar por Contexto.

7.2.3 Process

La ventana “Process” es donde se añaden, eliminan y editan los Stuff. De acuerdo a la metodología GTD es el único sitio donde se crean Stuff y por tanto el punto de inicio de cualquier proyecto, acción, Someday/Maybe o Waiting For.



Getting Things Done!

Prueba de Uso 3 - Process

La interfaz contiene a la izquierda una lista de todos los Stuff que tenemos sin procesar y a la derecha una ventana Detalle. Esta ventana detalle contiene de título el nombre del Stuff, su nombre a editar en un textbox, una descripción, el contexto (que tiene que haberse creado con anterioridad), los posibles tags (separados por punto y coma ‘;’), y la fecha de creación/modificación en la esquina superior derecha.

A la hora de procesar el Stuff se completan el campo Send To, al que se le pone a cuál de las categorías del GTD (Next Action, Project, Waiting For, Someday/Maybe) pertenece el Stuff eliminándose de Process al guardar. En el caso que sea un Next Action se le puede asociar algún proceso de los creados e indicar si está activa o no la actividad.

Cuando se hace click en el símbolo [+] se crea un nuevo stuff en la lista de la derecha y se abre en la pantalla detalle para rellenar la información del mismo.



Getting Things Done!

The screenshot shows the 'Getting Things Done!' application interface. On the left is an 'Inbox' panel with a '+' icon and a list of tasks: 'New Stuff', 'Recoger paquete PC', 'Llamar a Erika', 'Averiguar fecha matricula', 'Conseguir producto limpieza', and 'Pedir clave acceso PC'. The 'New Stuff' task is selected. The main area is titled 'New Stuff' and contains a form with the following fields: 'Name' (Comprar memoria RAM), 'Date' (20/09/2013 19:04:26), 'Description' (Ir a tienda de Valencia a comprar la Memoria RAM de 8 GB.), 'Context' (Casa), 'Tags' (RAM,Casa,Valencia), 'Send To' (empty), 'Project' (empty), and an 'Active' checkbox. There are 'Delete' and 'Save' buttons at the bottom.

Prueba de Uso 4 - Process Nuevo Stuff

Si se selecciona un Stuff que ya existente se abre toda su información para facilitar su edición.



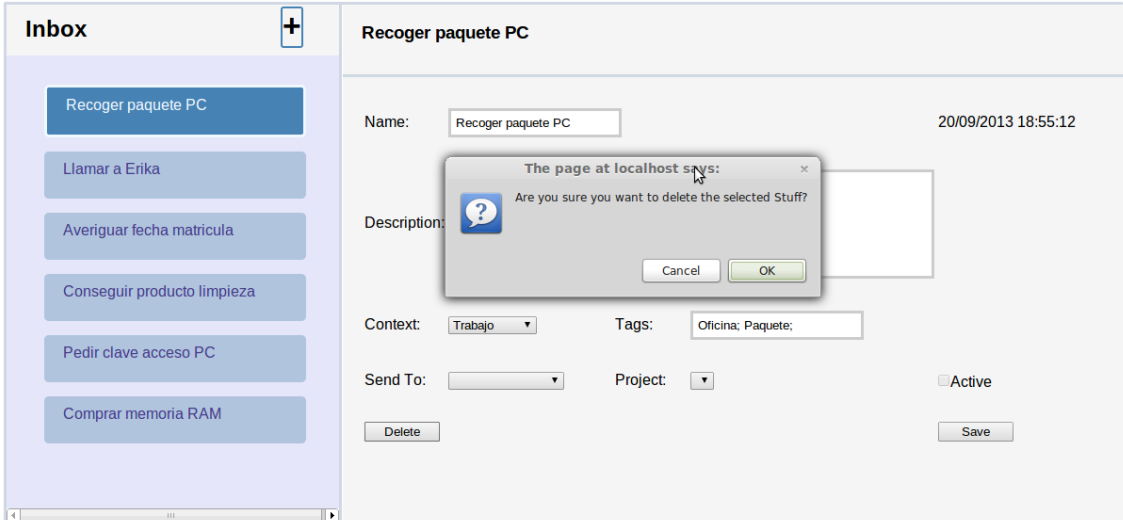
Getting Things Done!

The screenshot shows the 'Getting Things Done!' application interface. On the left is an 'Inbox' panel with a '+' icon and a list of tasks: 'Recoger paquete PC', 'Llamar a Erika', 'Averiguar fecha matricula', 'Conseguir producto limpieza', 'Pedir clave acceso PC', and 'Comprar memoria RAM'. The 'Recoger paquete PC' task is selected. The main area is titled 'Recoger paquete PC' and contains a form with the following fields: 'Name' (Recoger paquete PC), 'Date' (20/09/2013 18:55:12), 'Description' (Debo Recoger el paquete de la oficina), 'Context' (Trabajo), 'Tags' (Oficina; Paquete;), 'Send To' (empty), 'Project' (empty), and an 'Active' checkbox. There are 'Delete' and 'Save' buttons at the bottom.

Prueba de Uso 5 - Process Edit Stuff

Al hacer click en “Delete” se pide confirmación a eliminar mediante un alerta. Si se acepta el Stuff pasa al Historial dejando de mostrarse en el Inbox.

Getting Things Done!

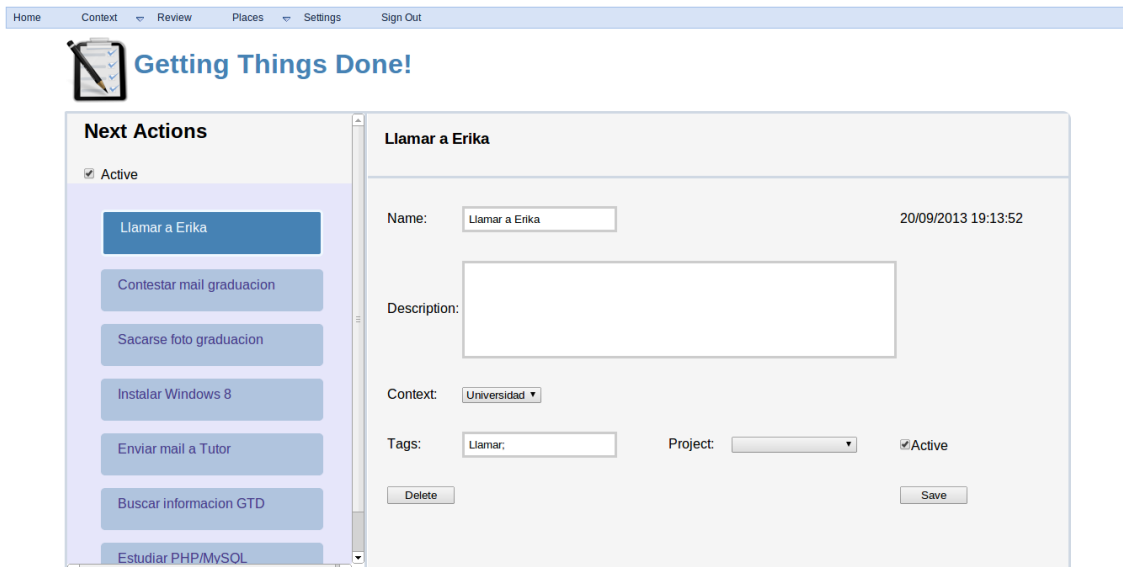


The screenshot shows the 'Inbox' view on the left with a list of tasks. The main view displays the 'Recoger paquete PC' form. A modal dialog box is open, asking 'Are you sure you want to delete the selected Stuff?' with 'Cancel' and 'OK' buttons. The form fields include Name, Description, Context (Trabajo), Tags (Oficina; Paquete;), Send To, Project, and an Active checkbox. Buttons for 'Delete' and 'Save' are visible at the bottom of the form.

Prueba de Uso 6 - Process Eliminar Stuff

7.2.4 Next Action

Una vez procesado un Stuff e indicando es de tipo Next Action, este se mostrará en la ventana con mismo nombre.



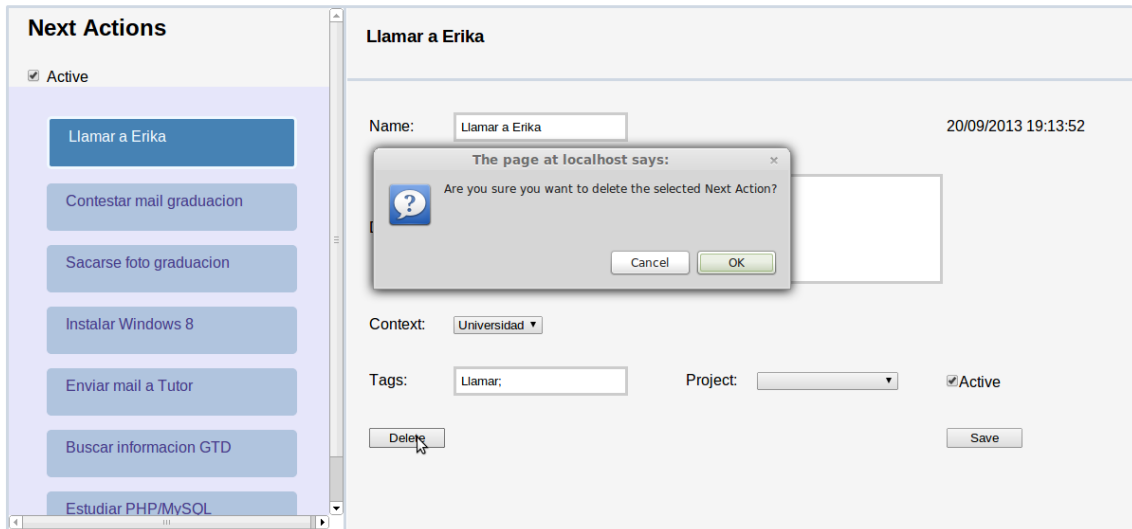
The screenshot shows the 'Next Actions' view on the left with a list of tasks. The main view displays the 'Llamar a Erika' form. The form fields include Name, Description, Context (Universidad), Tags (Llamar;), Project, and an Active checkbox. Buttons for 'Delete' and 'Save' are visible at the bottom of the form.

Prueba de Uso 7 - Next Action Editar

La ventana Next Action mantiene la interfaz del resto mostrando a la izquierda una lista de Next Actions existente y a la derecha la ventana detalle de la misma.

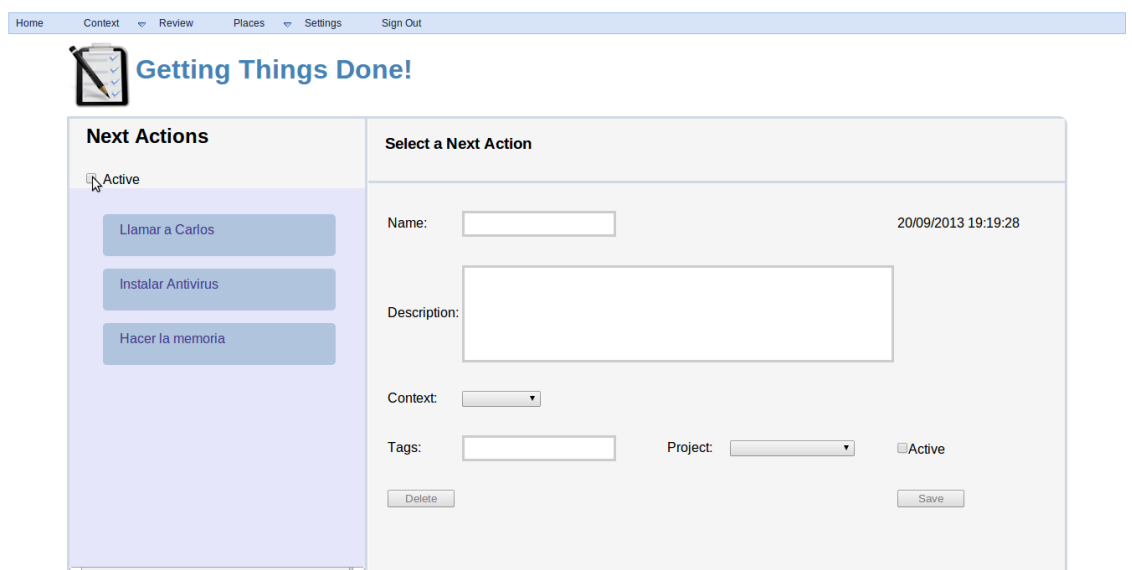
La ventana Detalle contiene nombre, descripción, fecha creación/modificación , contexto, tags. Además tiene la posibilidad de seleccionar un proyecto asociado (o ninguno) e indicar si está activa.

Getting Things Done!



Prueba de Uso 8 - Next Action Eliminar

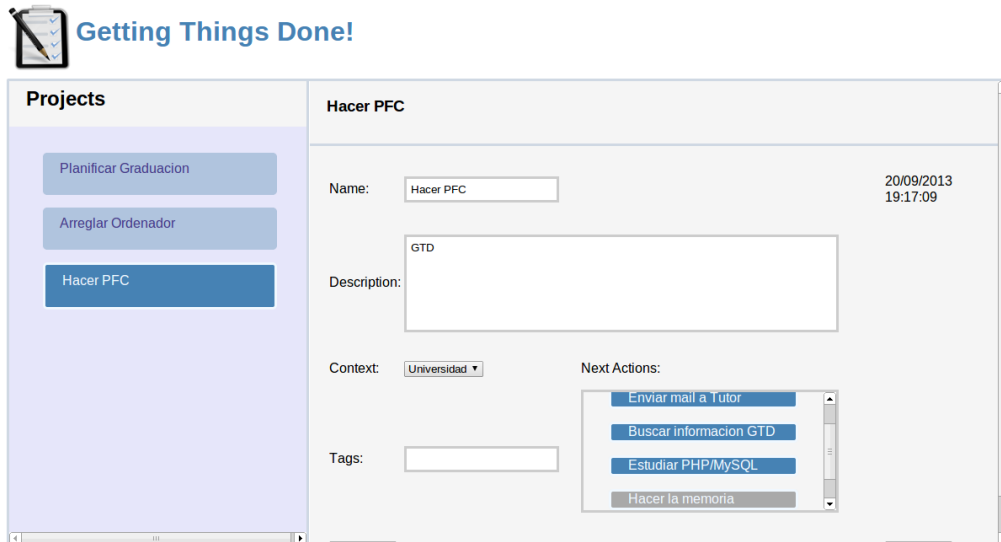
También contiene un checkbox arriba de la lista de Next Actions donde se puede decidir si ver Next Actions que estén activas o inactivas mostrando solo las mismas.



Prueba de Uso 9 - Next Action Filtrar Activa

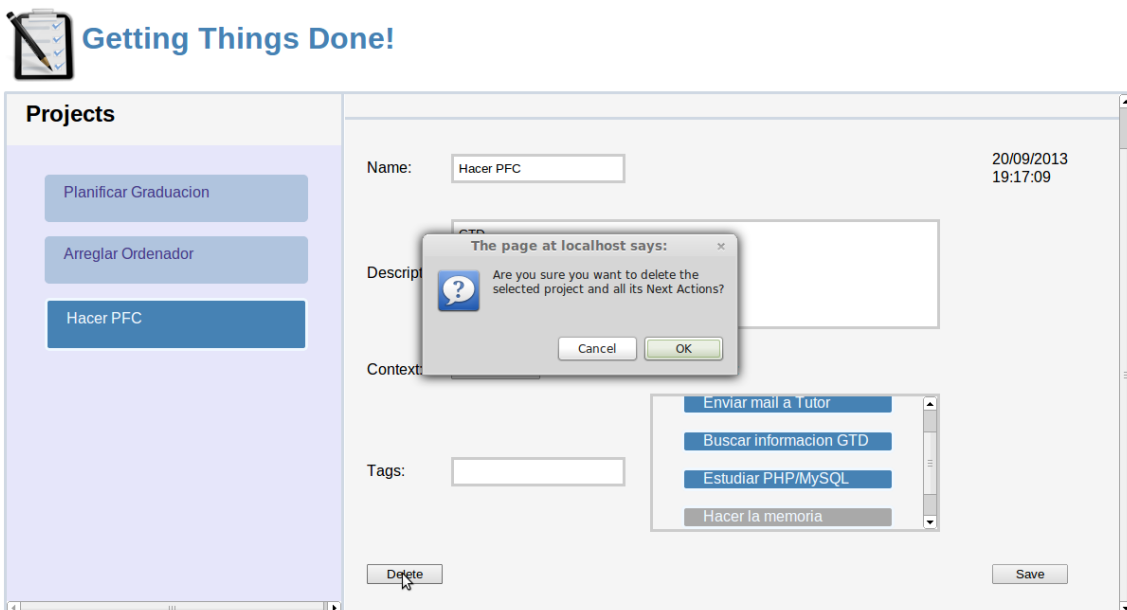
7.2.5 Project

En la ventana Project se encuentran aquellos Stuff que hayan sido categorizados como proyectos.



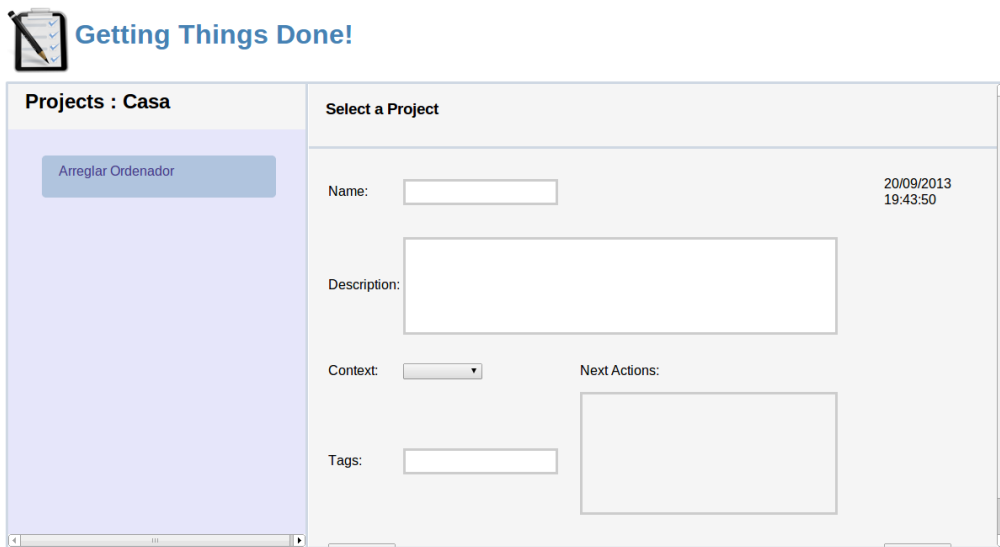
Prueba de Uso 10 - Project Editar

La diferencia de esta ventana con el resto es que contiene todas las actividades asociadas al proyecto, mostrándose en azul las actividades activas y en gris las inactivas.



Prueba de Uso 11 - Project Eliminar

Al eliminar un proyecto se eliminarán también sus actividades asociadas pasando todo al Historial.

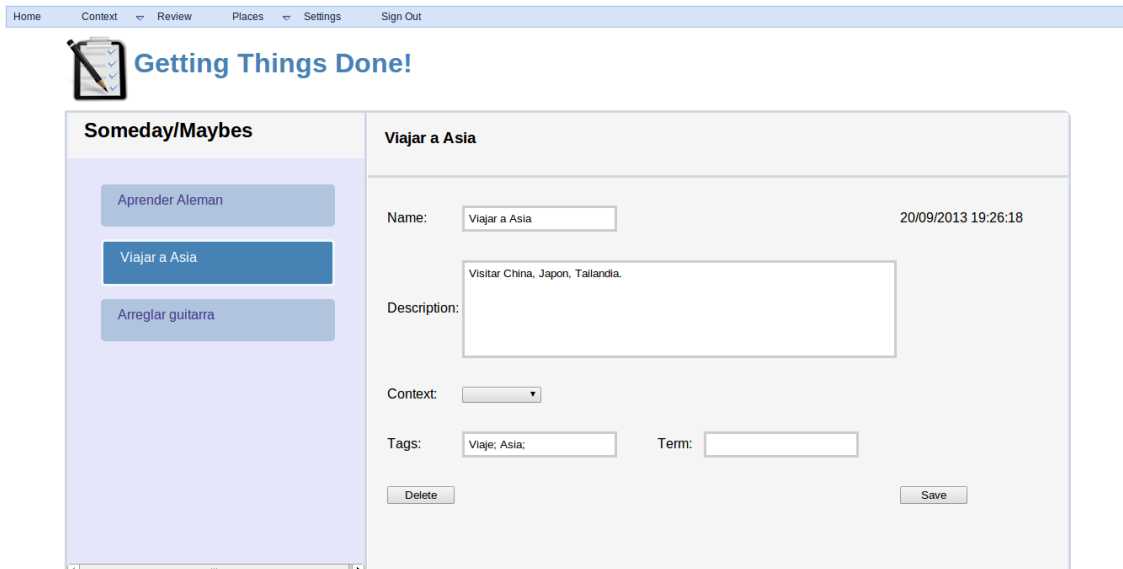


Prueba de Uso 12 - Project Filtrar Contexto

Al seleccionar algún contexto de la barra de navegación superior, solo se mostrarán los proyectos que tengan como contexto el seleccionado. En la Prueba de Uso 12 vemos como solo podemos ver los proyectos que tengan a “Casa” como contexto asociado.

7.2.6 Someday/Maybe

En Someday/Maybe vemos una lista de aquellos Stuff procesados como Someday/Maybe .



Prueba de Uso 13 - Someday/Maybe Editar

La ventana detalle de los Someday/Maybe difieren del resto en que poseen un campo "Term" donde se pone el posible plazo en el que nos gustaría realizar la tarea.



Prueba de Uso 14 - Someday/Maybe Eliminar

7.2.7 Waiting For

En Waiting For va aquel Stuff que no tiene una acción asociada pero que se espera el resultado de algo o alguien más.



Getting Things Done!

The screenshot shows a window titled "Waiting For" with a sidebar on the left containing two buttons: "Esperar Confirmacion Sergio" and "Informe de contabilidad". The main area displays the details for the selected task:

- Name:** Esperar Confirmacion Sergio (20/09/2013 19:28:34)
- Description:** Sergio debe enviar confirmacion de memoria PFC.
- Context:** Universidad
- Tags:** Sergio:PFC;Universidad
- Contact:** sergio@mail.com

Buttons for "Delete" and "Save" are visible at the bottom.

Prueba de Uso 15 - Waiting For Editar

La diferencia con el resto de ventanas es que esta posee un campo de persona de contacto, donde se puede poner el contacto de esa persona de la cual se espera algo.



Getting Things Done!

The screenshot shows a window titled "Waiting For" with a sidebar on the left containing two buttons: "Esperar Confirmacion Sergio" and "Informe de contabilidad". The main area displays the details for the selected task:

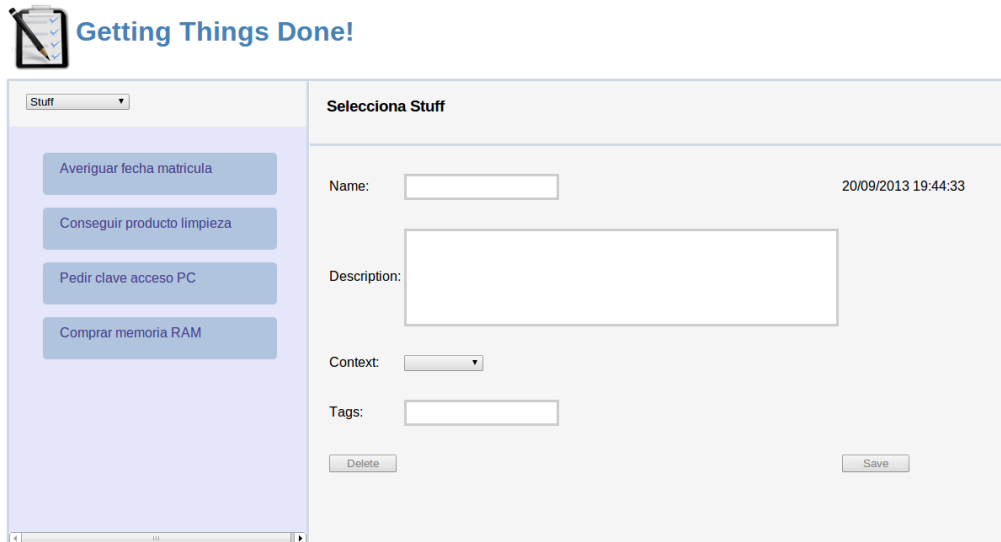
- Name:** Informe de contabilidad (20/09/2013 19:29:00)
- Description:** Esperando Informe de la contabilidad del año pasado.
- Context:** Trabajo
- Tags:** (empty)

A confirmation dialog box is overlaid on the window, asking: "Are you sure you want to delete the selected Waiting For item?". The dialog has "Cancel" and "OK" buttons.

Prueba de Uso 16 - Waiting For Eliminar

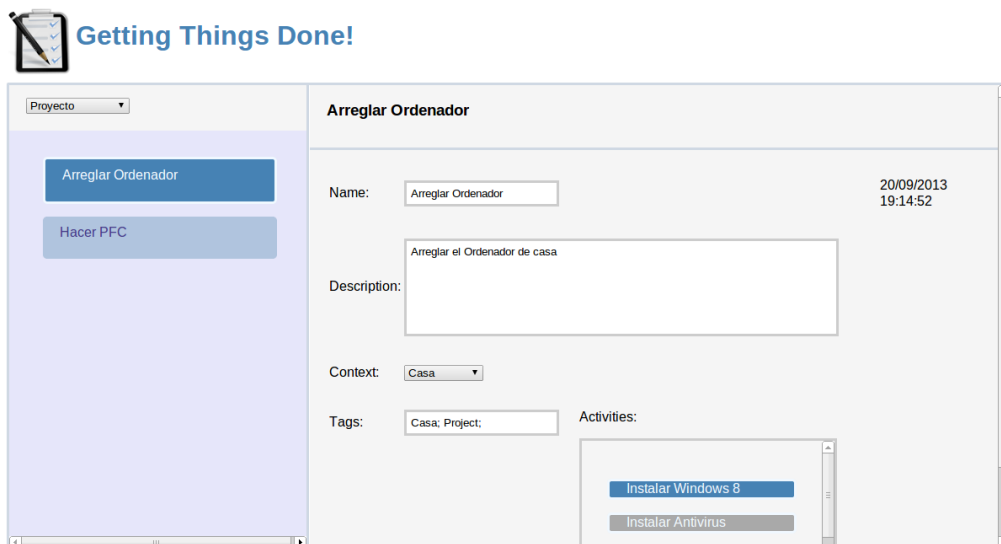
7.2.8 Review

En review se puede hacer una revisión de todo lo que tenemos en nuestra aplicación. Se puede acceder a todas las pantallas de la misma que este asociada con los Stuff.



Prueba de Uso 17 - Review Stuff

En la parte superior de la lista de Stuff contiene un dropdown menú en el cual se puede especificar que vista tener de la aplicación. Pudiendo elegir entre Project, Next Action, Waiting For y Someday/Maybe.



Prueba de Uso 18 - Review Project

Cada ventana detalle se parecerá a la que tendría si se estuviese en la página de la vista seleccionada, de forma que en Project se pueden ver las actividades asociadas y en Waiting For la persona contacto.

7.2.9 History

History contiene todo aquello Stuff que haya sido eliminado tanto en el Inbox como en alguna de sus categorías una vez procesado. Cada vez que se elimina, no se borra de la base de datos sino que se envía a un Historial donde se puede revisar todo y guardar temporalmente antes de borrarlo definitivamente.



Getting Things Done!

History

Arreglar telefono

Aprender Chino

Esperar respuesta analisis estadistico

Arreglar telefono

Name: Arreglar telefono 22/09/2013 18:34:30

Description: Hay que cambiarle la bateria y reinstalar el OS.

Context: Casa Type: Project

Tags: Telefono; Casa; Activities:

Buscar reemplazo bateria

Instalar Android 4.3

Prueba de Uso 19 - History

Dependiendo del objeto que se seleccione de la lista mostrara información asociada al mismo, de forma que si se selecciona un Proyecto se muestran sus actividades asociadas al igual que su tipo, siendo en este caso “Proyecto”.





Getting Things Done!

History

- Arreglar telefono
- Aprender Chino
- Esperar respuesta analisis estadistico

Aprender Chino

Name: 22/09/2013 18:34:47

Description:

Context: Type: Someday/Maybe

Tags:

Prueba de Uso 20 - History Someday/Maybe

Home Context Review Places Settings Sign Out

Getting Things Done!

History

- Arreglar telefono
- Aprender Chino
- Esperar respuesta analisis estadistico

Esperar respuesta analisis estadistico

Name: 22/09/2013 18:34:53

Description:

Context: Type: Waiting For

Tags:

The page at localhost says:
Are you sure you want to delete the selected item?

Prueba de Uso 21 - History Eliminar

Si se elimina algún objeto del historial el mismo dejara de existir eliminando permanentemente de la base de datos.



Getting Things Done!

History : Universidad

Llamar a Erika

Planificar Graduacion

Selecciona Stuff

Name: 20/09/2013 19:44:09

Description:

Context: Type: -

Tags:

Prueba de Uso 22 - History Filtrar Contexto

Al igual que en el resto de pantallas el historial también tiene la posibilidad de filtrar por contexto sus objetos.

7.2.10 Settings

En Settings se pueden hacer ajustes del formato de hora o gestionar los contextos.

Home Context Review Places Settings Sign Out

Getting Things Done!

Settings

Context

Date

Date Format

Date Format

dd/mm/yyyy hh:mm:ss (23/05/2013 18:09:32)

mm/dd/yyyy hh:mm:ss (05/23/2013 18:09:32)

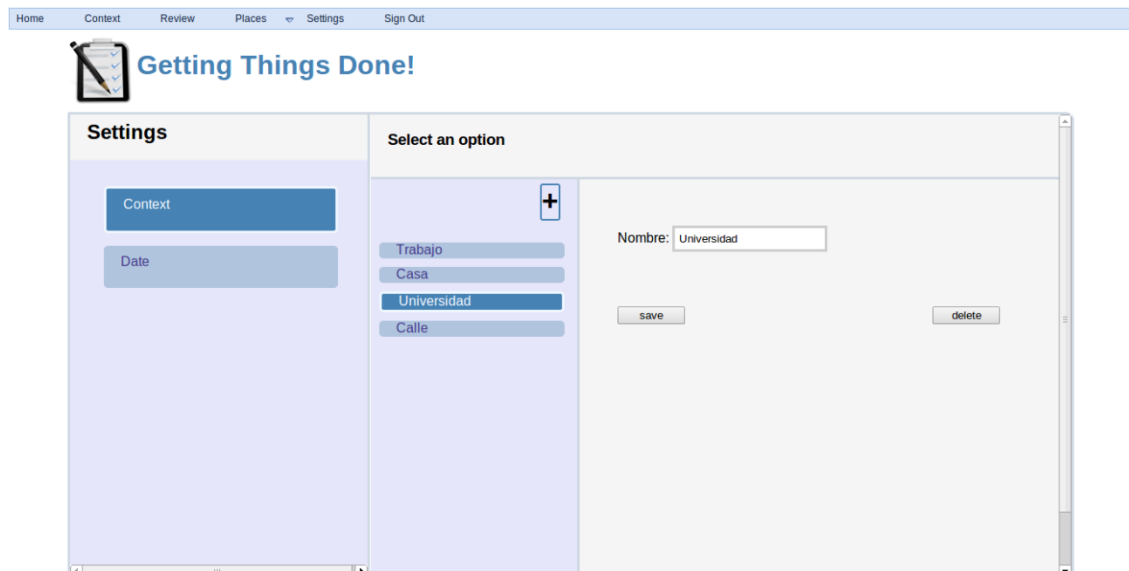
dd/mm/yyyy (23/05/2013)

mm/dd/yyyy (05/23/2013)

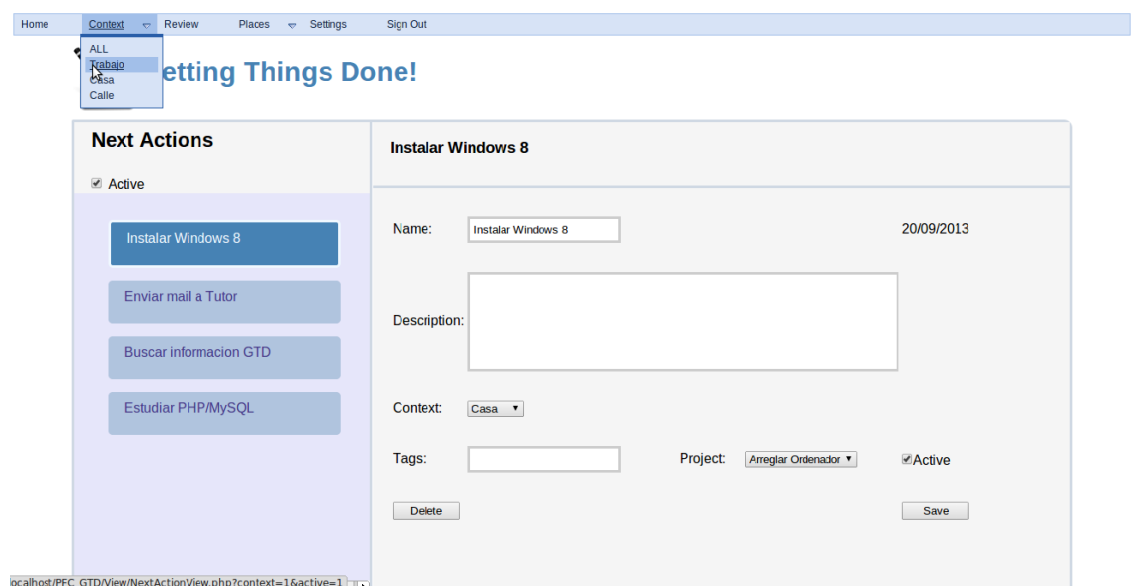
Prueba de Uso 23 - Settings Fecha

Settings posee de dos opciones Fecha y Contexto. En Fecha se puede cambiar el formato de la fecha que se muestra a lo largo de la aplicación.

En contexto se pueden crear, eliminar y editar los contextos para asociarlos a Stuff en la aplicación.



Prueba de Uso 24 - Settings Contexto



Prueba de Uso 25 - Next Action Filtrar Por Contexto

En cualquier momento en la aplicación se puede filtrar el contexto usando la barra de navegación y eligiendo entre los contextos anteriormente creados.

8. Conclusiones

8.1 Personales

El Objetivo de este proyecto ha sido el de desarrollar una aplicación web de gestión de tareas y tiempo basado en la metodología del GTD. Con la posibilidad de ser accesible desde cualquier navegador.

Personalmente me llamaba la atención aprender el funcionamiento, tecnologías y desarrollo web; y aprender sobre la metodología GTD en general que ayuda a gestionar mejor el tiempo y puede ser básica en el caso de tener una vida bastante ocupada. El GTD aunque al principio cueste poner en funcionamiento debido a malos hábitos que vamos adquiriendo con el tiempo, una vez se empieza a usar poco a poco se ven resultados favorables y mayor productividad.

8.2 Técnicas

Técnicamente el desarrollo de este proyecto llevaba un desafío grande debido a que la elección del proyecto era aprender las tecnologías Web y al no saber ninguna de las usadas (HTML, Css, PHP, JavaScript, jQuery) cuando se empezó el proyecto hubo un desafío tecnológico al principio del desarrollo considerable.

Una vez estaba más familiarizado con el desarrollo Web la tarea se hizo más sencilla. Haber dividido el proyecto en capas con el MVC (Modelo Controlador Vistas) hizo más sencilla la lógica, mantenimiento y cambios en el mismo.

8.3 Agradecimientos

Agradezco a mi familia por todo el apoyo, facilidades y motivación que me han prestado a lo largo de toda mi carrera. A mis compañeros de clase y profesores por su ayuda y apoyo. Y a todos los que me levantaron el ánimo cuando más lo necesitaba.

9. Bibliografía

Allen, D (2001). *Getting Things Done, The Art of Stress-Free Productivity*. United States of America: Penguin Books.

IEEE Std 830-1998. *IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications*. United States of America: Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc.

Alex Merino (2013). *Norma IEEE 830 para Especificación de Software*.
<http://www.slideshare.net/amerino2010/ieee-830>.

GTD in 15 minutes – A Pragmatic Guide to Getting Things Done.
<http://hamberg.no/gtd/>.

GTD Times Team - Staff Contributors (2010). *Managing Projects – Tips from David Allen*.

<http://www.gtdtimes.com/2010/02/15/managing-projects-tips-from-david-allen/>

10. Apéndice A: SQL Creación BD

```
11.     SET @OLD_UNIQUE_CHECKS=@@UNIQUE_CHECKS, UNIQUE_CHECKS=0;
12.     SET @OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS=@@FOREIGN_KEY_CHECKS,
    FOREIGN_KEY_CHECKS=0;
13.     SET @OLD_SQL_MODE=@@SQL_MODE,
    SQL_MODE='TRADITIONAL,ALLOW_INVALID_DATES';
14.
15.     DROP SCHEMA IF EXISTS `pfc_gtd` ;
16.     CREATE SCHEMA IF NOT EXISTS `pfc_gtd` DEFAULT CHARACTER SET
    latin1 COLLATE latin1_swedish_ci ;
17.     USE `pfc_gtd` ;
18.
19.     -----
20.     -- Table `pfc_gtd`.`Usuario`
21.     -----
22.     DROP TABLE IF EXISTS `pfc_gtd`.`Usuario` ;
23.
24.     CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pfc_gtd`.`Usuario` (
25.       `idUsuario` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
26.       `userName` VARCHAR(50) NOT NULL,
27.       `password` VARCHAR(50) NOT NULL,
28.       `nombre` VARCHAR(255) NOT NULL,
29.       `apellido` VARCHAR(255) NOT NULL,
30.       PRIMARY KEY (`idUsuario`),
31.       UNIQUE INDEX `userName_UNIQUE` (`userName` ASC))
32.     ENGINE = InnoDB;
33.
34.
35.     -----
36.     -- Table `pfc_gtd`.`Historial`
37.     -----
38.     DROP TABLE IF EXISTS `pfc_gtd`.`Historial` ;
39.
40.     CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pfc_gtd`.`Historial` (
41.       `idHistorial` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
42.       `completado` TINYINT(1) NOT NULL,
43.       `fechaHistorial` DATETIME NOT NULL,
44.       PRIMARY KEY (`idHistorial`))
45.     ENGINE = InnoDB;
46.
47.
48.     -----
49.     -- Table `pfc_gtd`.`Contexto`
50.     -----
51.     DROP TABLE IF EXISTS `pfc_gtd`.`Contexto` ;
52.
53.     CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pfc_gtd`.`Contexto` (
54.       `idContexto` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
55.       `nombreContexto` VARCHAR(50) NOT NULL,
56.       PRIMARY KEY (`idContexto`))
57.     ENGINE = InnoDB;
58.
59.
60.     -----
61.     -- Table `pfc_gtd`.`Stuff`
```



```

62. -----
63. DROP TABLE IF EXISTS `pfc_gtd`.`Stuff` ;
64.
65. CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pfc_gtd`.`Stuff` (
66.   `idStuff` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
67.   `nombre` VARCHAR(255) NOT NULL,
68.   `descripcion` VARCHAR(255) NULL,
69.   `fecha` DATETIME NOT NULL,
70.   `typeStuff` VARCHAR(5) NULL,
71.   `idUsuario` INT NOT NULL,
72.   `idHistorial` INT NULL,
73.   `idContexto` INT NULL,
74.   PRIMARY KEY (`idStuff`),
75.   INDEX `fk_Stuff_Usuario_idx` (`idUsuario` ASC),
76.   INDEX `fk_Stuff_Historial1_idx` (`idHistorial` ASC),
77.   INDEX `fk_Stuff_Contexto1_idx` (`idContexto` ASC),
78.   CONSTRAINT `fk_Stuff_Usuario`
79.     FOREIGN KEY (`idUsuario`)
80.     REFERENCES `pfc_gtd`.`Usuario` (`idUsuario`)
81.     ON DELETE CASCADE
82.     ON UPDATE CASCADE,
83.   CONSTRAINT `fk_Stuff_Historial1`
84.     FOREIGN KEY (`idHistorial`)
85.     REFERENCES `pfc_gtd`.`Historial` (`idHistorial`)
86.     ON DELETE SET NULL
87.     ON UPDATE SET NULL,
88.   CONSTRAINT `fk_Stuff_Contexto1`
89.     FOREIGN KEY (`idContexto`)
90.     REFERENCES `pfc_gtd`.`Contexto` (`idContexto`)
91.     ON DELETE SET NULL
92.     ON UPDATE SET NULL)
93. ENGINE = InnoDB;
94.
95.
96. -----
97. -- Table `pfc_gtd`.`Proyecto`
98. -----
99. DROP TABLE IF EXISTS `pfc_gtd`.`Proyecto` ;
100.
101. CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pfc_gtd`.`Proyecto` (
102.   `idProyecto` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
103.   `idStuff` INT NOT NULL,
104.   PRIMARY KEY (`idProyecto`),
105.   INDEX `fk_Proyecto_Stuff1_idx` (`idStuff` ASC),
106.   UNIQUE INDEX `idStuff_UNIQUE` (`idStuff` ASC),
107.   CONSTRAINT `fk_Proyecto_Stuff1`
108.     FOREIGN KEY (`idStuff`)
109.     REFERENCES `pfc_gtd`.`Stuff` (`idStuff`)
110.     ON DELETE CASCADE
111.     ON UPDATE CASCADE)
112. ENGINE = InnoDB;
113.
114.
115. -----
116. -- Table `pfc_gtd`.`NextAction`
117. -----
118. DROP TABLE IF EXISTS `pfc_gtd`.`NextAction` ;
119.
120. CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pfc_gtd`.`NextAction` (
121.   `idNextAction` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
122.   `idStuff` INT NOT NULL,

```



```

123.     `idProyecto` INT NULL,
124.     `activa` TINYINT(1) NOT NULL,
125.     PRIMARY KEY (`idNextAction`),
126.     INDEX `fk_Next Action_Stuff1_idx` (`idStuff` ASC),
127.     UNIQUE INDEX `idStuff_UNIQUE` (`idStuff` ASC),
128.     INDEX `fk_NextAction_Proyecto1_idx` (`idProyecto` ASC),
129.     CONSTRAINT `fk_Next Action_Stuff1`
130.         FOREIGN KEY (`idStuff`)
131.         REFERENCES `pfc_gtd`.`Stuff` (`idStuff`)
132.         ON DELETE CASCADE
133.         ON UPDATE CASCADE,
134.     CONSTRAINT `fk_NextAction_Proyecto1`
135.         FOREIGN KEY (`idProyecto`)
136.         REFERENCES `pfc_gtd`.`Proyecto` (`idProyecto`)
137.         ON DELETE SET NULL
138.         ON UPDATE SET NULL)
139. ENGINE = InnoDB;
140.
141.
142. -----
143. -- Table `pfc_gtd`.`WaitingFor`
144. -----
145. DROP TABLE IF EXISTS `pfc_gtd`.`WaitingFor` ;
146.
147. CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pfc_gtd`.`WaitingFor` (
148.     `idWaitingFor` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
149.     `contactoPersona` VARCHAR(255) NULL,
150.     `idStuff` INT NOT NULL,
151.     PRIMARY KEY (`idWaitingFor`),
152.     INDEX `fk_Waiting For_Stuff1_idx` (`idStuff` ASC),
153.     UNIQUE INDEX `idStuff_UNIQUE` (`idStuff` ASC),
154.     CONSTRAINT `fk_Waiting For_Stuff1`
155.         FOREIGN KEY (`idStuff`)
156.         REFERENCES `pfc_gtd`.`Stuff` (`idStuff`)
157.         ON DELETE CASCADE
158.         ON UPDATE CASCADE)
159. ENGINE = InnoDB;
160.
161.
162. -----
163. -- Table `pfc_gtd`.`SomedayMaybe`
164. -----
165. DROP TABLE IF EXISTS `pfc_gtd`.`SomedayMaybe` ;
166.
167. CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pfc_gtd`.`SomedayMaybe` (
168.     `idSomedayMaybe` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
169.     `plazo` VARCHAR(255) NULL,
170.     `idStuff` INT NOT NULL,
171.     PRIMARY KEY (`idSomedayMaybe`),
172.     INDEX `fk_Someday/Maybe_Stuff1_idx` (`idStuff` ASC),
173.     UNIQUE INDEX `idStuff_UNIQUE` (`idStuff` ASC),
174.     CONSTRAINT `fk_Someday/Maybe_Stuff1`
175.         FOREIGN KEY (`idStuff`)
176.         REFERENCES `pfc_gtd`.`Stuff` (`idStuff`)
177.         ON DELETE CASCADE
178.         ON UPDATE CASCADE)
179. ENGINE = InnoDB;
180.
181.
182. -----
183. -- Table `pfc_gtd`.`Tag`

```

```

184.  -----
185.  DROP TABLE IF EXISTS `pfc_gtd`.`Tag` ;
186.
187.  CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pfc_gtd`.`Tag` (
188.    `idTag` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
189.    `idStuff` INT NOT NULL,
190.    `nombreTag` VARCHAR(50) NOT NULL,
191.    PRIMARY KEY (`idTag`, `idStuff`),
192.    INDEX `fk_Tag_Stuff1_idx` (`idStuff` ASC),
193.    CONSTRAINT `fk_Tag_Stuff1`
194.      FOREIGN KEY (`idStuff`)
195.      REFERENCES `pfc_gtd`.`Stuff` (`idStuff`)
196.      ON DELETE CASCADE
197.      ON UPDATE CASCADE)
198.  ENGINE = InnoDB;
199.
200.
201.  SET SQL_MODE=@OLD_SQL_MODE;
202.  SET FOREIGN_KEY_CHECKS=@OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS;
203.  SET UNIQUE_CHECKS=@OLD_UNIQUE_CHECKS;
204.

```

