

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE NICARAGUA

UNAN-LEON.

Facultad de Ciencias.



Tesis para optar al título de Ingeniero en Sistemas de Información.

Tema:

Desarrollo de un sitio web dinámico de entretenimiento para los televidentes del programa plan b del canal 55 de la ciudad de León-Nicaragua.

Integrantes:

- **Mauricio José Pérez Flores.**
- **Erick Enrique Zapata Morales.**
- **Winston Alexander Zarate Reyes.**

Tutora: Msc. Rina del Pilar Arauz Altamirano

León 06 de Diciembre de 2011



Agradecimientos

Primeramente le damos gracias a **DIOS** por darnos la vida, por darnos fuerzas para vencer todos los obstáculos que se nos presenta a lo largo de nuestra vida y por permitirnos culminar la carrera.

A nuestros **padres** por darnos el apoyo incondicional, por confiar en nosotros y por ser ejemplos a seguir.

A nuestra tutora **Msc. Rina Arauz** por brindarnos su tiempo, paciencia y colaboración para culminar nuestro trabajo.

A nuestros **familiares** y **amigos** por darnos su apoyo a lo largo de la carrera.

A todas las personas que de una u otra forma nos apoyaron.



Dedicatoria

A Dios

Por haberme dado vida, salud y sabiduría para poder culminar todos mis estudios con éxito. También por fortalecerme en los momentos difíciles que he afrontado en mi vida.

A mi padre

Por motivarme a estudiar y lograr ser un hombre de éxito, superándome día a día para ser una mejor persona y un excelente profesional, también por los valiosos consejos que me ha brindado.

A mi madre

Por ser una mujer fuerte y luchadora que me ha sabido educar de la mejor manera posible y por todo el tiempo que ha pasado ayudándome como madre y como amiga. A ella en especial le dedico este trabajo que simboliza el trabajo que ella ha dedicado en saberme educar.

A mi novia

Cris Martínez por estar conmigo en todo momento y apoyarme siempre en mis decisiones. Además de toda la paciencia que me ha tenido en el transcurso de nuestra relación.

A mis otros familiares

Por estarme motivando consecutivamente con mis estudios.

A mi abuelo

Roger Flores, que el año pasado falleció, pero me dejó mucha de su sabiduría y consejos que me han sido útiles en mi vida.

Mauricio José Pérez Flores



Dedicatoria

A **DIOS** por ser la luz que me guía, ya que me permitió culminar nuestro trabajo monográfico y por estar siempre bendiciéndome.

A mi madre **CLIVIA MANUELA REYES SANCHEZ** por ser una mujer ejemplar y luchadora, por estar siempre apoyándome en todo momento.

A mi abuelo **JORGE CABALLEROS** (q.e.p.d), a mi tío **CESAR SANCHEZ** (q.e.p.d) y a mi amigo **JORGE LUIS ESTRADA** (q.e.p.d), ya que son fuentes de inspiración y siempre estarán en mi corazón.

A mi abuela **JULIANA RAMONA SANCHEZ**, a mi tía **JAQUELINE SANCHEZ** y a mi tía **MARTA GUZMAN**, por estar siempre apoyándome, aconsejándome para ser un buen profesional.

A mis hermanos **MYNOR OSORIO** y **FRANCISCO ZARATE** por compartir momentos alegres y tristes y por sus consejos que siempre me edifican.

A todas las personas que de una u otra forma me apoyaron y me dieron fuerzas a seguir adelante.

WINSTON ALEXANDER ZARATE REYES



Dedicatoria

A Jesucristo

Primeramente por la vida, por su amor y por que a pesar de todo siempre me estuvo conmigo.

Por darme salud, y las fuerzas para poder terminar con éxito mi carrera, y por que sin él nada de esto hubiese sido posible...gracias

A mi padre

En gran parte se le dedico a él. Por motivarme a estudiar y lograr ser un hombre de éxito, por su ayuda que siempre estuvo para mi, por ser un ejemplo de padre, y por que sus consejos fueron de gran motivacion.

A mi madre(q.e.p.d)

Por ser una madre incomparable, por que estuvo siempre a mi lado, le doy gracias a ella por que fue una persona luchadora y sobre todo es que gracias a ella puedo terminar mis estudios.

Erick Zapata Morales



Indice

| | |
|--|-----|
| Introduccion..... | 8 |
| Antecedentes..... | 9 |
| Justificacion..... | 10 |
| Objetivo General..... | 11 |
| Diseño Metodologico..... | 12 |
| Marco teorico..... | 15 |
| Especificacion de Requisitos Software..... | 27 |
| Casos de Uso..... | 59 |
| Diagrama de Casos de Uso..... | 64 |
| Diagrama de Clases..... | 67 |
| Diagrama de Secuencia..... | 70 |
| Diagrama Relacional..... | 91 |
| Mapa de Sitio..... | 92 |
| Diseño de interfaz..... | 94 |
| Conclusiones..... | 114 |
| Recomendaciones..... | 115 |
| Bibliografia..... | 116 |
| Anexos..... | 117 |



Indice de Figuras

| | |
|--|-----|
| Figura 1: Caso de uso del usuario | 64 |
| Figura 2: Caso de uso del miembro | 65 |
| Figura 3: Caso de usos del Administrador | 66 |
| Figura 4: Diagrama de clases..... | 69 |
| Figura 5: Diagrama de secuencia de miembro..... | 70 |
| Figura 6: Diagrama Relacional..... | 91 |
| Figura 7: Mapa del sitio del usuario | 92 |
| Figura 8: Mapa del sitio del administrador | 93 |
| Figura 9: Interfaz de inicio..... | 95 |
| Figura 10: Interfaz de index secundaria..... | 96 |
| Figura 11: Interfaz de música..... | 97 |
| Figura 12: Interfaz de juegos..... | 97 |
| Figura 13: Interfaz de eventos nuevos | 98 |
| Figura 14: Interfaz de eventos anteriores | 98 |
| Figura 15: Interfaz de Imagenes por eventos | 99 |
| Figura 16: Interfaz de todas las imágenes..... | 99 |
| Figura 17: Interfaz de registro de usuario | 100 |
| Figura 18: Interfaz de validar acceso de usuario al chat | 100 |
| Figura 19: Interfaz del chat del sitio web plan b | 101 |
| Figura 20: Interfaz Encuesta | 102 |
| Figura 21: Interfaz de acceso a la administración | 103 |
| Figura 22: Interfaz index de administración (principal) | 104 |
| Figura 23: Interfaz agregar nuevo evento | 105 |
| Figura 24: Interfaz borrar evento | 105 |
| Figura 25: Interfaz agregar imagen | 106 |
| Figura 26: Interfaz borrar imagen | 106 |
| Figura 27: Interfaz de mostrar usuarios..... | 107 |
| Figura 28: Interfaz de borrar usuario | 107 |
| Figura 29: Interfaz de buscar usuario | 108 |
| Figura 30: Interfaz de envió de mensajes a usuarios | 108 |
| Figura 31: Interfaz de limpiar chat (resetear) | 109 |
| Figura 32: Interfaz de mostrar visitas | 109 |
| Figura 33: Interfaz de últimas 5 visitas | 110 |
| Figura 34: Interfaz de resetear visitas..... | 110 |
| Figura 35: Interfaz agregar nueva encuesta | 111 |
| Figura 36: Interfaz de mostrar encuesta | 112 |
| Figura 37: Interfaz de borrar encuesta..... | 113 |
| Figura 38: Interfaz de seguridad (Backup) | 113 |



Tema:

Desarrollo de un sitio web dinámico de entretenimiento para los televidentes del programa Plan B del canal 55 de la ciudad de León-Nicaragua.



Introducción

La empresa de televisión de canal 55 primer canal de televisión en León en la banda Ultra Alta Frecuencia (UHF), que inició transmisiones de prueba recientemente, con una potencia de 250 watts, forma parte del esfuerzo propio del joven empresario Daniel Centeno Gadea, de 30 años, especialista en telecomunicaciones y ex propietario del Canal 28.

El canal 55 de León cuenta con una gama de programas que éste ofrece a sus televidentes, uno de ellos es Plan B un programa de Música, Videoclip y eventos que se desarrollan en el país, especialmente en León, fundado el 27 noviembre del 2009.

Actualmente el programa Plan B es transmitido por canal 55 los sábados a las 3:00 p.m. y se retransmite los lunes a las 6 p.m con una audiencia de 20,000 televidentes conducido por el joven productor Uriel Gadea. Plan B como se autollama el programa surgió de una idea de dos jóvenes, los cuales han trabajado fuertemente y hoy son los conductores y encargados del programa.

Plan B es un programa de entreteniendo dirigido mayormente a la juventud, donde se trata temas y eventos nacionales, además de ver noticias, artistas del momento y la diversa programación que ofrece éste programa.

Con el fin de ayudar a aumentar la cantidad de televidentes del programa Plan B (publicitando en la red) y realizar nuestro trabajo de tesis, se realizará una aplicación web en la cual se pretende implementar las técnicas de programación aprendidas en clases.



Antecedentes

El canal 55 no cuenta aún con un sitio Web, en el cual el programa Plan B pueda llegar a más usuarios a través de internet, o promoverse en la red. Esto ha traído inconvenientes al programa, ya que para el ámbito en el que se desarrolla le es necesario unirse a la red global.

Para el programa Plan B del canal 55 le ha sido difícil subir su ranking de popularidad ya que para muchos jóvenes es desconocido y esto trajo consigo frustración a los muchachos creadores del programa y en algunas ocasiones pérdidas económicas al no contar con las herramientas precisas para lograr éste objetivo.

Actualmente el programa trabaja únicamente con la transmisión de los sábados a las 3:00 p.m. y las giras que hacen a eventos socioculturales donde son invitados.

Por lo tanto el programa accedió a nuestras sugerencias de crear una aplicación Web de la cual no contaban, de esta forma el programa permitirá que los televidentes puedan relacionarse con el programa, de forma más sencilla, todo esto con el fin de lograr mayor audiencia.



Justificación

A medida que avanza el tiempo, la tecnología en las telecomunicaciones parece surgir a un ritmo que se incrementa en progresión geométrica.

Y el gran ímpetu que ha tenido el avance tecnológico y las innovaciones, sin tener en cuenta los límites geográficos ni los sistemas políticos.

Se ha dado la necesidad de seguir el ritmo y no quedarse rezagado, ya que en éste ámbito la competencia es fuerte y no puede quedarse el programa o verse con menos recursos y con grandes asimetrías en comparación a los otros programas de entretenimiento, y es por eso que es esencial contar con una página Web y unirse a la red global.

Se pretende desarrollar ésta aplicación web, con el fin de aumentar la audiencia que tiene el programa Plan B del canal 55 y estar en contacto con los televidentes.

Como toda buena dirección en este ámbito del entretenimiento, se es necesario abrir terreno en la red global como es el Internet, esto le permitirá al programa proyectarse de forma nacional e internacional y al mismo tiempo ganar audiencia por medio de la red, ya que éste es un medio muy seguro de hacerlo.

Esta aplicación Web permitirá al televidente tener acceso a la información que brinda este programa, además de ver noticias, eventos, y la diversa programación.

Tenemos como propósito fundamental que al proyectar la página web aumente la cantidad de televidentes al programa Plan B y que se incremente su índice de popularidad, lo cual sería de gran provecho para lograr el éxito en dicha empresa.



Objetivo General

- Desarrollar un sitio web dinámico de entretenimiento para los televidentes del programa Plan B del canal 55 de la ciudad de León-Nicaragua.

Objetivos Específicos

- Construir un área de Chat para que los usuarios puedan comunicarse entre sí.
- Construir una galería de imágenes dinámica, para mostrar las fotos de los eventos que se han realizado por el programa Plan B.
- Construir un área administrativa para el control y actualización del contenido del sitio Web.
- Registrar cuentas de los usuarios.



Etapas del Proceso:

Por cada ciclo existirán 4 etapas:

1. Determinar o fijar objetivos.
2. Análisis de riesgo.
3. Desarrollar, verificar y validar.
4. Planificar.

Determinar o fijar objetivos

- Fijar también los productos definidos a obtener: requerimientos, especificación, manual de usuario.
- Fijar las restricciones.
- Identificación de riesgos del proyecto y estrategias alternativas para evitarlos.
- Hay una cosa que solo se hace una vez: planificación inicial o previa.

Análisis del riesgo

Desarrollar, verificar y validar (probar)

- Tareas de la actividad propia y de prueba.
- Análisis de alternativas e identificación resolución de riesgos.
- Dependiendo del resultado de la evaluación de los riesgos, se elige un modelo para el desarrollo, el que puede ser cualquiera de los otros existentes, como formal, evolutivo, cascada, etc. Así si por ejemplo si los riesgos en la interfaz de usuario son dominantes, un modelo de desarrollo apropiado podría ser la construcción de prototipos evolutivos. Si lo riesgos de protección son la principal consideración, un desarrollo basado en transformaciones formales podría ser el más apropiado.

Planificar

- Revisamos todo lo hecho, evaluándolo, y con ello decidimos si continuamos con las fases siguientes y planificamos la próxima actividad.



Recursos:

Los recursos disponibles en los que se trabajará para el diseño de la aplicación son:

Ordenador Dell inspiron 1525 con las siguientes características:

- **Hardware**
 - Intel core2 inside
 - Procesador 2 GHz
 - Memoria Ram 2 GB
 - Disco duro de 250 Gb

- **Software**
 - Sistema operativo window seven
 - WAMP
 - Dreamweaver CS5.
 - Netbeans6.9
 - Rational Rose
 - PostCast Server

La recomendación para el servidor que alojará la página es:

- Disco duro:50Gb disponible o mas
- Procesador: Intel Pentium 4 de 2Ghz
- Memoria RAM: 1Gb

Todo ésta aplicación corre y funciona muy bien en estos equipos de desarrollo, lo único que varía un poco, es con los tiempos de ejecución pero todo es compatible.



Marco Teórico



Java

Es uno de los lenguajes de programación que está orientado a objeto, y fue desarrollado por Sun Microsystem a principios de los 90. Este lenguaje toma mucha de su sintaxis de los lenguajes de programación c/c++, pero elimina herramientas de bajo nivel como lo es la eliminación de punteros a memoria que solían ocasionar muchos errores, además la facilidad de desarrollo que este lenguaje ofrece a los diseñadores.

Para poder utilizar java se tiene que contar con la instalación de la máquina virtual.

Características de Java

- **Simple:** es un lenguaje fácil de entender, potente y sin las características que ofrecían otros lenguajes que resultaban confusas y que casi no se usaban.
- **Orientado Objetos:** esto quiere decir que java trae consigo los conceptos que también tienen otros lenguajes que son orientados a objetos como c++ que son la herencia, polimorfismo y la encapsulación ya que trabaja con objetos y clases.
- **Distribuido:** es distribuido por que da la pauta que los programas que se crean en esta plataforma puedan correr en cualquier máquina, simplemente tiene que tener la máquina virtual.
- **Robusto:** es robusto porque informa acerca de errores que se encuentren dentro de la aplicación ya sea en tiempo de compilación o de ejecución.
- **Portable:** es portable ya que es de arquitectura independiente, puede ser utilizado en cualquier máquina.
- **Interpretado:** ya que el programa generado que es un archivo .class es interpretado solo por la máquina virtual de java, haciendo que se ejecute directamente el código objeto.

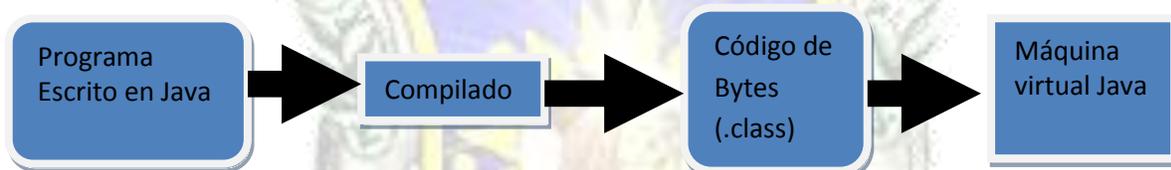


- **Multithreaded:** con esta característica se puede realizar varias tareas simultáneamente.
- **Seguro:** es seguro porque se eliminaron características de acceso a memoria con punteros lo cual evita el acceso ilegal a memoria que antes se daba mucho con el lenguaje c/c++.
- **Arquitectura Neutral:** es independiente de la arquitectura que tenga la máquina, ya que compila el código a un fichero objeto que es interpretado por la máquina virtual.

Java Incluye dos elementos:

- **Compilador:** es el que produce o genera el código de bytes (.class)
- **Intérprete:** es la máquina virtual que ejecuta el (.class)

Diagrama de cómo se genera y se interpreta el programa en java



Applet

Es un tipo de programa creado en Java que se ejecutan en el navegador del cliente siempre y cuando este posea la máquina virtual de java.

Interfaz de Usuario

Las interfaces de usuarios son aquellas ventanas en la que el usuario puede ver algún contenido o realizar alguna acción dentro de esta.

Estas interfaces normalmente poseen un menú donde el usuario selecciona la operación que desea realizar.



Tipos de Interfaces

Dentro de las interfaces de usuarios se pueden distinguir tres:

1. **Interfaz Hardware:** esta interfaz es a nivel de los dispositivos utilizados para ingresar datos, como lo son el teclado, ratón.
2. **Interfaz Software:** esta interfaz es la que tiene como función entregar información acerca de procesos y herramientas de control.
3. **Interfaz Software-Hardware:** esta interfaz viene resultando como un puente entre la máquina y la persona, ya que lo que hace es que la máquina entienda lo que le solicita la persona y que la persona entienda la respuesta que ofrece la máquina.

MySQL

Es un sistema de gestión de base de datos multiusuario, multiplataforma con más de seis millones de instalaciones y es código abierto ya que es software libre.

Como software libre en un esquema de licenciamiento dual. Por un lado lo ofrece bajo la GNU GPL, pero empresas que quieran incorporarlo en productos privativos pueden comprar a la empresa una licencia que les permita ese uso. Esta desarrollado en su mayor parte en ANSI C.

Al contrario de proyectos como el Apache, donde el software es desarrollado por una comunidad pública, y el copyright del código está en el poder del autor individual, MySQL esta poseído y patrocinado por una empresa privada, que posee el copyright de la mayor parte del código. Esto es lo que posibilita el esquema de licenciamiento anteriormente mencionado. Además de la venta de licencia privativa, la compañía ofrece soporte y servicios. Para sus operaciones contratan trabajadores alrededor del mundo que colaboran vía Internet. MySQL AB fue fundado por David Axmark, Allan Larsson y Michael Widenius.

SQL (Lenguaje de Consulta Estructurado) fue comercializado por primera vez en 1981 por IBM, el cual fue presentado en ANSI y desde ese entonces ha sido considerado como un estándar para las bases de datos relacionales.



Uso de MySQL

Actualmente MySQL se usa mucho en lo que son las aplicaciones web en la que se hace acceso a base de datos, y forma parte de las plataformas LAMP, MAMP, WAMP Y XAMP, además de que MySQL suele combinarse con el lenguaje PHP.

Además es utilizado también en aplicaciones Web como MediaWiki, Amazon, Yahoo, Flickr o Drupal; en plataformas Linux o Windows y por herramientas de seguimiento de errores como Bugzilla. Su popularidad como aplicación web está ligada a PHP, que a menudo aparece en combinación con MySQL.

Características de MySQL

- MySQL está escrito en c/c++.
- MySQL server está disponible bajo licencia GPL.
- Trabaja en las plataformas: BAIX, BSDi, FreeBSD, Microsoft Windows (95, 98, Me, NT, 2000, XP, Vista, Seven), entre otras.
- MySQL Enterprise es la versión por suscripción para empresas las 24 horas.

HTML

HTML, siglas de HyperText Markup Lenguaje (Lenguaje de Marcado de Hipertexto), es el lenguaje predominante para el desarrollo de páginas web. Usado para describir la estructura, en forma de texto, HTML se escribe en formas de etiquetas, que están rodeadas por corchetes (<,>). También puede describir, hasta un cierto punto, la apariencia de un documento, y puede incluir un script.

El lenguaje HTML puede ser creado y editado con cualquier editor de textos básicos como puede ser Gedit o el NotePad de Windows etc.

Existen además otros programas para la realización de sitios Web o edición de código HTML, como puede ser Microsoft Front page o Macromedia Dreamweaver.

HTML utiliza etiquetas o marcas, que consisten en breves instrucciones de comienzo y final, mediante las cuales se determinan la forma en la que debe aparecer en su navegador de texto, así como también las imágenes y los demás elementos en la pantalla del ordenador.



CSS

Las hojas de estilos en cascada (Cascading Style Sheets, CSS) son un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirá de estándar para los agentes de usuario navegadores.

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento es su presentación. Por ejemplo, el elemento d HTML <H1> indica que un bloque de texto es un encabezamiento y que es más importante que un bloque etiquetado como <H2>. Versiones más antiguas de HTML permitían atributos extras dentro de la etiqueta abierta para darle formato, como el color o tamaño de fuente, no obstante cada etiqueta <H1> debía disponer de la información si se deseaba un sistema consistente para una página, y además una persona que lea esa página con un navegador pierde totalmente el control sobre la visualización del texto.

Cuando se utiliza CSS la etiqueta <H1> no debería proporcionar infamación sobre cómo va ser visualizado, solamente marca la estructura del documento. La información de estilo separada en una hoja de estilo especifica como se ha de mostrar <H1>: color, fuente, alineación del texto, tamaño, y otras características no visuales, como definir el volumen de un sintetizador de voz.

La información de estilo puede ser adjuntada tanto como un documento separado o en el mismo documento HTML. En este último podría definirse estilos generales en la cabecera del documento o en cada etiqueta particular mediante el atributo "style".

Hay varias versiones CSS1 Y CSS2, con CSS3 en desarrollo por el World Wide Web Consortium (W3C). Los navegadores modernos implementan CSS1 bastante bien, aunque existen pequeñas diferencias de implementación de los navegadores CC2, sin embargo, está solo parcialmente implementado en los más recientes. Un problema muy conocido de implementación de CSS es el de la versión 5.X del popular navegador de Internet, que utiliza un modelo no estándar para el cálculo de las medidas.



Las ventajas de utilizar CSS (u otro lenguaje de estilo) son:

- Control centralizado de la presentación de un sitio Web completo con lo que agiliza de forma considerable la actualización del mismo.
- Los navegadores permiten a los usuarios especificar su propia hoja de estilo local que será aplicada a un sitio Web remota, con lo que aumenta considerablemente la accesibilidad por ejemplo, personas con deficiencias visuales pueden configurar su propia hoja de estilo para aumentar el tamaño del texto o remarca más los enlaces.
- Una página puede disponer de diferentes hojas de estilo según el dispositivo que la muestre o incluso a elección del usuario. Por ejemplo, para ser impresa mostrada en un dispositivo móvil o ser "leída" por un sintetizador de voz.
- El documento HTML en sí mismo es más claro de entender y se consigue reducir considerablemente su tamaño.

JavaScript

JavaScript es un lenguaje interpretado, es decir, que no requiere compilación, utilizado principalmente en páginas web, con una sintaxis semejante a la del lenguaje Java.

Al contrario que Java, JavaScript no es un lenguaje orientado a objetos propiamente dicho ya que no dispone de Herencia, es más bien un lenguaje basado en prototipos, ya que las nuevas clases se generan clonando las nuevas clases (Prototipos) y extendiendo su funcionalidad. Todos los navegadores interpretan el código JavaScript integrado dentro de la página web. Para interactuar con una página web se provee el lenguaje JavaScript de una implementación del DOM.

El lenguaje fue inventado por Brendan Eich en la empresa Netscape Communications, que es la que fabricó los primeros navegadores web comerciales. Tradicionalmente, se venía utilizando en páginas web HTML, para realizar tareas y operaciones en el marco de la aplicación únicamente cliente sin acceso a funciones del servidor. JavaScript se ejecuta en el agente de usuario al mismo tiempo que las sentencias van descargándose junto con el código HTML.



Los autores inicialmente lo llamaron Mocha y más tarde LiveScript pero fue rebautizado como JavaScript en un anuncio conjunto entre Sun Microsystems y Netscape, el 4 de diciembre de 1995.

JavaScript es la implementación de ECMAScript de Microsoft, muy similar al JavaScript de Netscape, pero con ciertas diferencias en el modelo de objetos del navegador que hacen a ambas versiones con frecuencia incompatibles. Para evitar estas incompatibilidades, el World Wide Web Consortium (W3C) diseñó el estándar Document Object Model (DOM, o Modelo de Objetos del Documento en castellano), que incorporan Konqueror, las versiones 6 de Internet Explorer y Netscape Navigator, Opera versión 7, y Mozilla desde su primera versión.

.NET

.NET es un framework de Microsoft este hace énfasis en la transparencia de redes, con independencia de plataformas de hardware y permite un rápido desarrollo de aplicaciones.

Aplicación Web

Aplicación web se denomina aquellas aplicaciones que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de internet mediante un navegador.

Ventajas

Ahorra tiempo: se pueden realizar tareas sencillas sin necesidad de descargar ni instalar ningún programa.

No hay problemas de compatibilidad: Basta tener un navegador actualizado para poder utilizarlas.

No ocupan espacio en disco duro.

Consumo de recursos bajo: Dado que gran parte de la aplicación no se encuentra en nuestro ordenador, muchas de las tareas que realiza el software no consumen recursos nuestros porque se realizan desde otro ordenador.



Multiplataforma: Se pueden usar desde cualquier sistema operativo porque solo es necesario tener un navegador.

Portables: Es independiente del ordenador donde se utilice un PCs por que se accede a través de una página.

Los navegadores ofrecen cada vez más y mejores funcionalidades para crear aplicaciones web ricas.

Inconvenientes:

- Estos ofrecen menos funcionalidades que las aplicaciones de escritorio, debido a que las funcionalidades que se realizan desde un navegador son más limitadas que las que se realizan desde el sistema operativo.
- La disponibilidad depende de un tercero, así que la disponibilidad del servicio está supeditada al proveedor.

Flash

Es un software diseñado para crear animaciones que se pueden usar en páginas web. Usa vectores gráficos que son ideales para la web, porque son ligeros y no consumen muchos recursos.

PHP

Es un lenguaje de programación interpretado, diseñado para la creación de páginas web dinámicas. Es usado en interpretación del lado del servidor pero actualmente puede ser utilizado desde una interfaz de línea comandos o en la creación de otros tipos de programas incluyendo aplicaciones con interfaz usando las bibliotecas Qt o GTK+.

El fácil uso y la similitud con los lenguajes más comunes de programación estructurada como C y perl, permiten a la mayoría de los programadores experimentados crear aplicaciones complejas con una curva de aprendizaje muy suave. También le permite involucrarse con aplicaciones de contenido dinámico sin tener que aprender un nuevo grupo de funciones y práctica. Debido al diseño de PHP también es posible crear aplicaciones con una interfaz gráfica para el usuario también llamada GUI, utilizando la extensión PHP-CTK. También puede ser usado



desde línea de órdenes, de la misma manera que Perl o Python pueden hacerlo, esta versión de PHP se llama PHP CLI.

Su interpretación y ejecución se da en el servidor, en el cual se encuentra almacenado el script, y el cliente solo recibe el resultado de la ejecución. Cuando el cliente hace una petición al servidor para que le envíe una página Web, generada por script PHP, el servidor ejecuta el intérprete de PHP, el cual procesa el script solicitado que generará el contenido de una manera dinámica, pudiendo modificar el contenido al enviar, y regresa el resultado al servidor, el cual se encarga de regresárselo al cliente. Además es posible utilizar PHP para generar archivos PDF, Flash, así como imágenes en diferentes formatos, entre otras cosas.

Permite la conexión a diferentes tipos de servidores de bases de datos, o cual permite la creación de aplicaciones Web muy robusta.

Php también tiene la capacidad de ser ejecuta en la mayoría de los sistemas operativos tales como: UNIX, Windows, Mac OS X y puede interactuar con los servidores Web más populares ya que existen versión CGI, modulo para Apache e ISAPI.

Los principales usos del PHP son los siguientes:

- Programación de páginas Web dinámicas, habitualmente en combinación con el motor de bases de datos MySQL, aunque cuenta con un soporte nativo para los motores, incluyendo el estándar ODBC, lo que amplia en gran medida sus posibilidades de conexión.
- Programación en consola, al estilo de Perl o Shell scripting.
- Creación de aplicaciones graficas independientes del navegador, por medio de la combinación de PHP y GTK, lo que permite desarrollar aplicaciones de escritorio en los sistemas operativos en los que esta soportado.

WAMP

Es el acrónimo usado para describir un sistema de infraestructura de internet que usa las siguientes herramientas: Windows, como sistema operativo.

Apache, como servidor web.

MySQL, como gestor de bases de datos.

PHP, **P**erl, o **P**ython, como lenguajes de programación.



El uso de WAMP permite servir paginas html a internet, gestionar datos en ellas, proporciona lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones web.

SITIO WEB DINAMICO

Un sitio web dinámico es aquel que permite que el usuario pueda crear aplicaciones dentro de la propia web, otorgando una mayor interacción con el navegante. Aplicaciones dinámicas como encuestas y votaciones, foros de soporte, libros de visita, envío de e-mails inteligentes, reserva de productos entre otras funcionalidades que puede tener el sitio web.

El desarrollo de este tipo de Web es más complicado, pues requieren conocimientos específicos de lenguajes de programación así como creación y gestión de bases de datos, pero la enorme potencia y servicio que otorgan este tipo de páginas hace que merezca la pena la inversión y esfuerzo invertidos respecto a los resultados obtenidos.

Otra gran ventaja que proporciona crear sitios Web dinámicos es la posibilidad de trabajar con bases de dato, las cuales pueden almacenar cualquier tipo de datos en el que se esté interesado guardar para posteriormente realizar cualquier tipo de consultas.

VENTAJAS Y BENEFICIOS

- ❖ Genera una buena imagen moderna y tecnológica de la empresa para sus clientes.
- ❖ Internacionalización de la empresa mediante la Web.
- ❖ Presencia a nivel mundial de sus servicios.
- ❖ Captación y fidelización de nuevos clientes.
- ❖ Promueve la comunicación con los clientes y proveedores.
- ❖ Resultados reales en la obtención de nuevos clientes y contactos con la empresa



XML

XML es el Extensible Markup Language, es un juego de reglas por poner en código los documentos en la forma legible por la máquina. Se define XML 1.0 producido por el W3C y varias otras especificaciones relacionadas, sobre la normas.

Las metas del plan de XML dan énfasis a la simplicidad, generalidad, y utilidad encima de la Internet. Es un dato textual cuya estructura está apoyada en la fuerte vía Unicode para los idiomas del mundo. Aunque el plan de enfoques de XML en los documentos, se usa ampliamente para la representación de estructuras entre diferentes plataformas.

XML es una tecnología sencilla que tiene a su alrededor otras que la complementan y la hacen mucho más grande y con unas posibilidades muchos mayores. Tiene un papel muy importante en la actualidad ya que permite la compatibilidad entre sistemas para compartir la información de una manera más segura, fiable y fácil.

Este lenguaje no solo se usa para su aplicación en internet, sino que se propone como un estándar para el intercambio de información estructurada entre diferentes plataformas. Se puede usar en base de datos, editores de texto, hojas de cálculo y casi cualquier cosa imaginable.

VENTAJAS DE XML

- **Es extensible:** Después de diseñado y puesto en producción, es posible extender XML con la edición de nuevas etiquetas, de modo que se pueda continuar utilizando sin complicación ninguna.
- **El analizador es un componente estándar:** No es necesario crear un analizador específico para cada versión del lenguaje XML.
- **Transformación de datos en información:** Pues se le añade un significado concreto y lo asociamos a un contexto.



Especificacion de Requisitos Software

Índice de contenidos.

1 INTRODUCCION

- 1.1 Propósito.
- 1.2 Alcance.
- 1.3 Definición, acrónimos y abreviaturas.
- 1.4 Referencias.
- 1.5 Visión general.

2 DESCRIPCION GENERAL

- 2.1 Relaciones del producto.
- 2.2 Funciones del producto.
- 2.3 Características del usuario.
- 2.4 Restricciones generales.
- 2.5 Suposiciones y dependencias.



3 Requisitos Especificos

3.1 Requisitos funcionales.

- 3.1.1 Realizar la comunicación entre los usuarios registrado.
- 3.1.2 Mostrar imágenes de los eventos realizados por el programa plan B.
- 3.1.3 Mostrar Eventos Realizados por el programa plan B.
- 3.1.4 Mostar el número total de visitas.
- 3.1.5 Insertar nueva visita.
- 3.1.6 Registrar cuentas de los usuarios.
- 3.1.7 Enviar mensajes a todos los usuarios registrados.
- 3.1.8 Agregar imágenes de los eventos.
- 3.1.9 Eliminar imágenes de los eventos
- 3.1.10 Agregar nuevos eventos.
- 3.1.11 Eliminar eventos.
- 3.1.12 Mostrar todos los usuarios.
- 3.1.13 Eliminar todos los mensajes del chat.
- 3.1.14 Buscar usuarios registrados en el sistema.
- 3.1.15 Agregar nueva encuesta
- 3.1.16 Mostrar Encuesta
- 3.1.17 Borrar Encuesta
- 3.1.18 Generar resultado de votacion.
- 3.1.19 Crear Back up de BBDD.
- 3.1.20 Mostrar mensajes de ayuda por formularios



3.1.1.1.- Especificación.

3.1.1.1.1.- Introducción.

3.1.1.1.2.- Entradas.

3.1.1.1.3.- Proceso.

3.1.1.1.4.- Salidas.

3.2 Interfaces externas.

3.2.1.- Interfaces de usuario.

3.2.2.- Interfaces hardware.

3.2.3.- Interfaces software.

3.2.4.- Interfaces de comunicaciones.

3.3.- Requisitos de funcionamiento.

3.4.- Restricciones de diseño.

3.5.- Atributos.

3.5.1.- Seguridad.

3.5.2.- Mantenimiento.

3.6.- Otros requisitos.

3.6.1.- Bases de datos.

3.6.2.- Operaciones.

4. APENDICE.



1. INTRODUCCION

1.1 Propósito

Definición del conjunto de especificaciones de requisitos software que debe cumplir la página web dinámica del Programa de televisión **Plan B**, consiste en estar en contacto con los televidentes del programa y que estos puedan tener acceso al contenido que ofrecen los diferentes segmentos de este programa de televisión.

Este documento va dirigido a la dirección del programa que deberá estudiarlo para su aprobación o desacuerdo antes de abordar la fase de análisis.

1.2 Alcance

La página web dinámica realizará las siguientes funciones:

- Realizar la comunicación entre los usuarios registrados.
- Mostrar imágenes de los eventos realizados por el programa Plan B.
- Mostrar Eventos Realizados por el programa Plan B.
- Mostar el número total de visitas.
- Insertar nueva visita.
- Registrar cuentas de los usuarios.
- Enviar mensajes a todos los usuarios registrados.
- Agregar imágenes de los eventos.
- Eliminar imágenes de los eventos
- Agregar nuevos eventos.
- Eliminar eventos.
- Mostrar todos los usuarios.
- Eliminar todos los mensajes del chat.
- Buscar usuarios registrados en el sistema
- Agregar nueva encuesta.
- Mostrar Encuesta.
- Eliminar encuesta
- Generar resultado de votación.
- Crear Back up de BBDD.
- Mostrar mensajes de ayuda por formularios



1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas.

Usuario: es la persona que accede al sitio web sin haberse registrado.

Miembro: es un usuario que realizó su registro dentro del sitio web y por lo cual pertenece al mismo.

Administrador: es un usuario que tiene todos los privilegios de realizar cualquiera de las funciones que ofrecerá el sistema.

1.4 Referencias.

1.5 Visión General

Primero se va a realizar una descripción general del producto que se desea desarrollar para pasar posteriormente a estudiar cada uno de los Requisitos Específicos individuales.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL

2.1 Relación del Producto

La aplicación es un producto independiente ya que no hace uso de una aplicación anteriormente desarrollada. El equipo en el que se desarrollará la aplicación final es:

Dell inspiron 1525.

2 Gb de RAM.

250Gb de disco duro.

2.0Ghz Procesador Core Duo



2.2 Funciones del producto.

El producto software debe contener todas las tareas que se realizan por el programa de televisión Plan B, estas son:

- El usuario debe registrarse si desea pertenecer a los miembros del programa.
- El usuario podrá ver imágenes relacionadas o no a los eventos que han sido realizado por el programa o por el mismo canal.
- El usuario si es miembro podrá comunicarse con otros miembros del programa intercambiando información abierta con todos.
- El usuario podrá ver eventos próximos a realizarse.
- El usuario podrá escribir algún comentarios/sugerencias o pedir algún tipo de servicio que ofrece ese programa al administrador del sitio.
- El usuario podrá acceder a un área de Música o Juegos si lo desea.
- El administrador puede registrar un usuario si este se lo solicita.
- El administrador puede agregar/borrar imágenes si lo considera necesario.
- El administrador podrá agregar/borrar/editar algún evento del programa.
- El administrador podrá enviar mensajes a todos los miembros del programa, con el fin de notificar sobre alguna noticia, eventos u otra información ya sea del programa o de otro tema.
- El administrador podrá ver los usuarios que están registrados en el sitio, así como el total de visitas realizadas y las últimas 5 visitas.
- El administrador puede limpiar todos los mensajes que están publicados en el chat si el contenido de estos es inadecuado para los demás miembros.
- El usuario podrá participar en las encuestas o votaciones que realice el programa Plan B.
- El administrador podrá realizar respaldo de la base de datos cuando se considere necesario.
- El administrador podrá crear/eliminar encuestas virtuales.



2.3 Características del Usuario.

Los usuarios finales de la aplicación serán todos los televidentes del programa que desean registrarse en el sitio y estar en contacto con todo el segmento que ofrece este programa. En caso del administrador del sitio web, debe ser una persona con conocimientos básicos sobre internet.

2.4 Restricciones generales.

Los lenguajes de programación a utilizar son:

- PHP.
- JAVA.
- HTML.
- MYSQL.
- JAVASCRIPT.
- XML.
- FLASH.

Se recomienda una máquina con las siguientes características:

- Procesadores: Intel Pentium, AMD, Celeron
- System Operative Windows XP 32 bits.
- Memoria RAM de 128 MB, recomendable: 256MB.
- Espacio disponible en disco duro: 500MB.
- Procesador recomendado de 1 GHz

2.5 Suposiciones y dependencias.

Si por algún motivo no se cumpliera alguna de las especificaciones hardware o software de la máquina, entonces esto puede ocasionar algunos retardos en el procesamiento de los datos, incluso que la aplicación no funcione bien.



3. REQUISITOS ESPECIFICOS

3.1 Requisitos Funcionales

3.1.1 Realizar la comunicación entre los usuarios registrado.

3.1.1.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá realizar la captura de los mensajes que los usuarios desean publicar en el chat, y mostrarlo a todos lo que están conectados al chat.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Mensaje.
- ✓ Alias.

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Alias
- ✓ Fecha
- ✓ Hora
- ✓ Id
- ✓ IP

- **Proceso**

Se mostrará la pantalla de introducción de datos al miembro. El número con el que se registrará el nuevo mensaje será asignado automáticamente de manera correlativa.



Los datos necesarios a introducir serán:

Mensaje: es un dato obligatorio, debe existir o se indicará un error. Este dato es el mensaje que el miembro desea publicar en el chat.

Alias: es un dato obligatorio, debe existir o se indicará error, en este caso el alias aparecerá puesto por defecto, ya que este será el del miembro que inicio la sesión.

- **Salidas**

Con todos los datos mencionados se almacenará el mensaje en la base de datos del sistema y se publicará inmediatamente ante los demás miembros del sistema.

3.1.2 Mostrar imágenes de los eventos realizados por el programa Plan B.

3.1.2.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá realizar obtener todas las imágenes que se encuentran almacenadas dentro de la base de datos.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Ninguno, ya que se realizará una petición de obtener datos



Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Id
- ✓ Nombre
- ✓ Foto
- ✓ Fecha

- **Proceso**

Se mostrará la pantalla todas las imágenes que se encuentran en la base de datos.

Los datos necesarios a introducir serán:

No hay datos a introducir ya que es una consulta de obtener datos sobre las imágenes.

- **Salidas**

Con todos los datos mencionados se obtendrán de la base de datos del sistema y se mostrarán todas las imágenes que se encuentran en la base de datos y sus respectivos campos como son: ID, Nombre, Foto, Fecha.

3.1.3 Mostrar Eventos Realizados por el programa Plan B.

3.1.3.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá mostrar al usuario todos los eventos que están próximos a realizarse, así como los que ya han ocurrido.



- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Ninguno, ya que se realizará una petición de obtener datos

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Id
- ✓ Evento
- ✓ Lugar
- ✓ Hora
- ✓ Día
- ✓ Fecha
- ✓ Comentarios

- **Proceso**

Se mostrará por pantalla todos los eventos que se encuentran en la base de datos, así como las imágenes que corresponde con cada uno de estos.

Datos necesarios a introducir serán:

Si solo se desea ver los eventos no se introducirán datos ya que solo es una consulta a la base de datos, pero si se desea ver las imágenes asociadas a cada evento, entonces el usuario debe seleccionar el ID que será el dato que sirva para relacionarlos.

- **Salidas**

Con todos los datos mencionados se mostrarán los eventos que se encuentran en la base de datos, así como se puede ver también las imágenes que pueden o no contener estos eventos.



3.1.4 Mostar el número total de visitas.

3.1.4.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá mostrar al usuario el número total de visitas que ha tenido el sitio.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Ninguno, ya que se realizará una petición de obtener datos.

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Visitas

- **Proceso**

Se mostrará por pantalla el número total de visitas que se encuentran en la base de datos.

Datos necesarios a introducir serán:

No hay datos a introducir.

- **Salidas**

Se mostrará el número total de visitas que tiene el sitio.



3.1.5 Insertar nueva visita.

3.1.5.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso debe realizar la inserción de un nuevo registro en las consultas que va teniendo el sitio.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Ninguno

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Id
- ✓ Hora
- ✓ Fecha

- **Proceso**

Se realizará la inserción de datos en la base de datos y se le mostrará inmediatamente al usuario por pantalla el número total de visitas.



3.1.6 Registrar cuentas de los usuarios.

- **Introducción**

Este proceso deberá realizar la captura de los datos del nuevo usuario que pasará a ser miembro una vez llenado todos los datos que se le solicitan.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Nombre.
- ✓ Clave.
- ✓ E-mail.
- ✓ Sexo.
- ✓ País.
- ✓ Intereses.

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Conectado.

- **Proceso**

Se mostrará la pantalla de introducción de datos al Usuario. Para que este se registre.

Los datos necesarios a introducir serán:

Nombre: es un dato obligatorio, debe existir y debe ser único en si este dato es el Nick que quiera usar el usuario para entrar al sitio.



Clave: es un dato obligatorio, debe existir o se indicará error, en este caso el alias aparecerá por defecto puesto el alias del miembro que inicio la sesión

E-mail: es un dato obligatorio que debe existir o se indicará un error

Sexo: es un dato obligatorio que debe existir o se indicará un error

País: es un dato obligatorio que debe existir o se indicará un error

Conectado: es un dato no obligatorio, este dato es booleano que es proporcionado por el sistema cuando entra un usuario.

Intereses: No es obligatorio es un dato opcional.

- **Salidas**

Con todos los datos mencionados se almacenará el mensaje en la base de datos del sistema y se publicará inmediatamente ante los demás miembros del sistema.

3.1.7 Enviar mensajes a todos los usuarios registrados.

3.1.7.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso debe realizar el envío consecutivo de mensajes para todos los usuarios Miembros registrados en la base de datos.



- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Mensaje.

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ E-mail.

- **Proceso**

Se mostrará por pantalla una área para escribir el mensaje y después de capturar el mensaje, se extraerá de la base de datos todos los correos de los miembros y se enviará consecutivamente un mensaje a cada miembro que haya publicado el administrador

Datos necesarios a introducir serán:

Mensaje: Dato Obligatorio, debe existir o se notificará sobre un error al no encontrarse el dato.

- **Salidas**

Se mostrará un mensaje indicando si fue o no exitoso el envío de los mensajes a todos los miembros.

3.1.8 Agregar imágenes de los eventos.

3.1.8.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso debe agregar un nuevo registro a los eventos que estarán publicados en el sitio.



- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Nombre
- ✓ Foto
- ✓ Fecha

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Id

- **Proceso**

Se mostrará por pantalla la introducción de datos y después de capturar los datos, se realizará la inserción de estos en la base de datos.

Datos necesarios a introducir serán:

- **Nombre**
- **Fecha**

Se mostrará un mensaje indicando si fue o no exitoso el registro de la nueva imagen en la base de datos y se publicará inmediatamente en el sitio.

3.1.9 Eliminar imágenes de los eventos

3.1.9.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá eliminar la imagen seleccionada por el administrador del sitio web.



- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Id

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Ninguno

- **Proceso**

Se mostrará por pantalla todas las imágenes que se encuentran en la base de datos y el administrador seleccionará una de las cuales se toma el Id para poder eliminarla.

Datos necesarios a introducir serán:

Id: Datos único, es obligatorio y proporcionado por el Administrador.

- **Salidas**

Se mostrarán todas las imágenes para que se seleccione la que se desea eliminar y de mostrará un mensaje indicando si fue o no exitosa la eliminación registrada en la base de datos.



3.1.10 Agregar nuevos eventos.

3.1.10.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá Agregar un evento nuevo a la base de datos para que posteriormente se muestre en el sitio web.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Evento
- ✓ Lugar
- ✓ Hora
- ✓ Día
- ✓ Fecha
- ✓ Comentarios

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Id

3.1.10.1.3 Proceso

Se obtendrá mediante la interfaz correspondiente los datos del nuevo evento para almacenarlos en la base de datos.



Datos necesarios a introducir serán:

Id: Dato único, es obligatorio y proporcionado por el sistema

Evento: es obligatorio ya que es el nombre del evento.

Lugar: es obligatorio, si no se notificará un error.

Hora: es obligatorio, si no se notificará un error.

Día: es obligatorio, si no se notificará un error.

Fecha: es obligatorio, si no se notificará un error.

Comentarios: es obligatorio, si no se notificará un error.

3.1.10.1.4 Salidas

Se mostrará por pantalla si se agregó exitosamente el nuevo evento a la base de datos.

3.1.11 Eliminar eventos.

3.1.11.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá eliminar el evento seleccionado por el administrador del sitio web como consecuencia de esto también debe eliminar las imágenes asociadas a este si el Administrador lo considera necesario.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Id



Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Ninguno

- **Proceso**

Se mostrará por pantalla todos los eventos que se encuentran en la base de datos y el administrador debe seleccionar uno de ellos, del cual se toma el Id para poder eliminarse.

Datos necesarios a introducir serán:

Id: Dato único, es obligatorio y proporcionado por el Administrador.

- **Salidas**

Se mostrarán todos los eventos para que se seleccione el que se desea eliminar y se mostrará un mensaje indicando si fue o no exitoso la eliminación registró en la base de datos.

3.1.12 Mostrar todos los usuarios.

3.1.12.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá mostrar al administrador todos los usuarios registrados en el sitio web.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Ninguno, ya que se realizará una petición de obtener datos.



Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Datos de los usuarios.

- **Proceso**

Se mostrará por pantalla los usuarios que se encuentran registrados en el sitio web, mediante acceso a base de datos.

Datos necesarios a introducir serán:

No hay datos a introducir.

- **Salidas**

Se mostrarán todos los usuarios que estén registrados en el sitio, así como sus datos personales.

3.1.13 Eliminar todos los mensajes del chat.

3.1.13.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá eliminar todos los mensajes del chat, dejando vacío el contenido de este.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Si/No(para confirmar la eliminación de mensajes)



Datos proporcionados por el sistema:

✓ Ninguno

- **Proceso**

Se realizará una operación sobre los registros que se encuentran almacenados para que estos sean eliminados permanentemente del chat.

Datos necesarios a introducir serán:

✓ Ninguno

- **Salidas**

Se mostrará por pantalla que se han eliminado todos los mensajes del chat.

3.1.14 Buscar usuarios registrados en el sistema.

3.1.14.1 Especificación

- **Introducción**

Este proceso deberá realizar una búsqueda intensiva en la base de datos del o los usuarios que posean alguna coincidencia con los caracteres introducidos en la búsqueda, mostrando los resultados para que el administrador pueda verificar que existe dicho usuario

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

✓ Nombre del usuario a buscar.



Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Ninguno

- **Proceso**

Se realizará una operación de búsqueda sobre los registros que se encuentran almacenados en la base de datos interactuando con la aplicación mediante Ajax para que se puedan mostrar inmediatamente después de introducir los caracteres del usuario que se busca.

Datos necesarios a introducir serán:

- ✓ Nombre del usuario: Dato Obligatorio

- **Salidas**

Se mostrará mediante en la pantalla los usuarios que coinciden con los caracteres introducidos en la caja de texto de búsqueda.

3.1.15 Agregar nueva encuesta

3.1.15.1 Especificación

- **Introducción**

Esta función se encargará de crear una nueva encuesta virtual en la cual el usuario podrá realizar su voto sobre algún determinado tema social.

- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Nombre de la encuesta
- ✓ Numero de Preguntas
- ✓ Nombre de pregunta(s)



Datos proporcionados por el sistema:

✓ Fecha

- **Proceso**

Se almacenará el voto del usuario y a continuación se mostrará el resultado de la votación.

Datos necesarios a introducir serán:

- ✓ Nombre de la encuesta: Dato obligatorio
- ✓ Numero de Pregunta(s): Dato obligatorio, como mínimo debe ser una pregunta y como máximo 3 preguntas.
- ✓ Nombre de la Pregunta: Dato Obligatorio

- **Salidas**

Se mostrará por pantalla si se tuvo éxito con la votación y el número de votos que lleva dicha respuesta.

3.1.16 Mostrar Encuesta

3.1.16.1 Especificación

- **Introducción**

Esta función será la encargada de mostrarle al usuario la encuesta a llenar, además el usuario podrá después de llenar la encuesta apreciar el resultado de la votación general.



- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

No se pedirán datos, ya que es una función de selección de datos.

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Ninguno

- **Proceso**

Se mostrará la encuesta al usuario, para que posteriormente sea llenada por él.

Datos necesarios a introducir serán:

- ✓ Ninguno

- **Salidas**

Se mostrará por pantalla si se tuvo éxito con la votación y el número de votos que lleva dicha respuesta.

3.1.17 Borrar Encuesta

3.1.17.1 Especificación

- **Introducción**

Esta función será la encargada de borrar una encuesta seleccionada por el administrador.



- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

Se pedirá el id o nombre de la encuesta

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ ID
- ✓ Nombre

- **Proceso**

Se mostrará la encuestas de la cual el administrador será el encargado de decidir cual eliminará.

Datos necesarios a introducir serán:

- ✓ Encuesta(ID,nombre)

- **Salidas**

Se mostrará por pantalla si se tuvo éxito con la eliminación de la encuesta seleccionada y a continuación se mostrarán si existen más.

3.1.18 Generar resultado de votacion.

3.1.18.1 Especificación

- **Introducción**

El usuario podrá decidir antes de llenar la encuesta, si desea conocer el resultado, dando clic en el botón correspondiente para esta operación.



- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Ninguno

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Ninguno

- **Proceso**

Se realizará un acceso a la base de datos para determinar el total de votos que se han registrado, para poder presentárselos al usuario.

Datos necesarios a introducir serán:

- ✓ Ninguno

- **Salidas**

Se mostrará por pantalla los resultados de la encuesta.

3.1.19 Crear Back up de BBDD.

3.1.19.1 Especificación

- **Introducción**

Esta será una función de mucha utilidad para el administrador, ya que mediante ésta, el podrá realizar de forma segura un respaldo de la base de datos cuando él lo desee.



- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Ninguno

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Ninguno

- **Proceso**

Se guardaran dentro el back-up todas las tablas y registros que se encuentren hasta dicho momento

Datos necesarios a introducir serán:

- ✓ Ubicación donde se guardara el respaldo: Obligatorio

- **Salidas**

Se mostrará por pantalla si fue exitosa la operación, y si no lo fue se enviará un mensaje de error para que el administrador intente de nuevo.

3.1.20 Mostrar mensajes de ayuda por formularios

3.1.14.1 Especificación

- **Introducción**

Esta será una función que estará incluida en todos los formularios a los que accederá el usuario, explicándole sobre el significado de algún campo.



- **Entradas**

Por pantalla datos a pedir:

- ✓ Ninguna

Datos proporcionados por el sistema:

- ✓ Mensajes de ayuda

- **Proceso**

Se obtendrá el correspondiente mensaje, según el tipo de campo que el usuario navegue.

Datos necesarios a introducir serán:

- ✓ Ninguno

- **Salidas**

Se mostrará un mensaje con contenido de ayuda, con el fin de ayudar al usuario.

3.2 Interfaces Externas

3.2.1 Interfaces de Usuarios

Las interfaces de usuarios serán lo más amigables y entendibles ya que contarán con una leyenda indicando cual es el significado de ese campo.

3.2.2 Interfaces Hardware

Los ordenadores que accederán a este sitio pueden ser varios, estos deben tener correctamente instalados los plugin que necesita el navegador para aprovechar al máximo las tareas que se pueden realizar desde la aplicación.



3.2.3 Interfaz Software

Para que la aplicación funcione correctamente debería estar trabajando con un servidor web como apache, base de datos MySQL, si es en Windows que se desea tener trabajando se recomienda el WAMP, y un servidor de Correo.

3.2.4 Interfaz de Comunicación

El sistema hace uso de un servidor web que es 000webhost que es este que ofrece el servicio de correo así como el del servidor web.

3.2 Requisitos de Funcionamiento

Requisitos estáticos: No existe restricción alguna sobre el número de terminales y de usuarios que estén trabajando simultáneamente.

Requisitos dinámicos: es importante que el tiempo de respuesta no aumente exponencialmente con el número de usuarios.

3.3 Restricciones de Diseño

El formato de pantallas y listados de la aplicación deberá contener información acerca del nombre de la empresa, el nombre de usuario que realiza el trabajo, la fecha y la hora de trabajo.



3.4 Atributos

3.5.1 Seguridad

Con el fin de mantener un registro de las personas (Administradores) que accedan al sitio se pretende llevar un control sobre las últimas modificaciones que se le hicieron al sitio y quien fue el último administrador que accedió a la aplicación.

3.5.2 Mantenimiento

Cualquier modificación que afecta los requisitos mencionados en este documento deberá ser reflejado en el mismo, así como la documentación obtenida en las fases de análisis, diseño y codificación.

3.6 Otros Requisitos

3.6.1 Base de Datos

El almacenamiento de información se realizará por medio de una de las bases de datos relacionales.

3.6.2 Operaciones

Las operaciones a realizar sobre la base de datos serán las comunes de inserción, borrado, actualización y selección de datos.

Todas las operaciones sobre la base de datos se realizarán según lo mencionado en él su apartado de seguridad.



Casos de Uso

Caso de uso: Registrar usuario

Actores: Usuario, Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El usuario se registrará en el sitio web para poder participar en el chat y el Administrador también podrá agregar usuarios que tengan problemas para lograr registrarse en el sitio web.

Caso de uso: Borrar Usuario

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá eliminar a un usuario que se encuentre realizando cosas inadecuadas en el sitio web.

Caso de uso: Registrar visita

Actores: Usuario, Miembro, Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El usuario, Miembro o Administrador modificará la tabla visita cada vez que entre al sitio web.

Caso de uso: Mostrar visita

Actores: Usuario, Miembro, Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El usuario, Miembro o Administrador podrán ver el total de visitas que ha tenido el sitio web.



Caso de uso: **Agregar imagen.**

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá agregar imágenes de los eventos que serán realizados.

Caso de uso: **Eliminar imagen.**

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá eliminar imágenes de los eventos que han sido realizados.

Caso de uso: **Mostrar imagen.**

Actores: Usuario, Miembro, Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Usuario, Miembro y Administrador podrán ver las imágenes que están guardadas en la base de datos de los eventos que han sido realizados.

Caso de uso: **Mostrar usuarios**

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá ver todos los usuarios que se han registrado en el sitio web con el fin de tener conocimiento del número total de personas registradas.



Caso de uso: **Agregar Evento**

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá agregar nuevos eventos para que todos los usuarios puedan enterarse de estos.

Caso de uso: **Mostrar Eventos**

Actores: Administrador, Usuario, Miembro

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador, Usuario o Miembro pueden ver los eventos que serán realizados.

Caso de uso: **Eliminar Eventos**

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá Eliminar los eventos que considere que ya no son necesarios que estén presentes en el sitio web.

Caso de uso: **Limpiar chat**

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá eliminar todos los mensajes del chat, si él lo considera necesario.



Caso de uso: **Enviar mensajes**

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá enviar mensajes a todos los usuarios registrados, con el fin de dar a conocer de algún nuevo evento o alguna noticia sobre el programa

Caso de uso: **Agregar encuesta.**

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá agregar encuestas según sea necesario.

Caso de uso: **Registrar Encuesta.**

Actores: Usuario, miembro

Tipo: Primario

Descripción: El usuario o miembro podrá registrar las encuestas establecidas.

Caso de uso: **Mostrar encuesta.**

Actores: Usuario, miembro

Tipo: Primario

Descripción: El usuario o miembro podrá ver la encuesta, que posteriormente podría ser llenada.



Caso de uso: Eliminar encuesta.

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá seleccionar la encuesta que desea eliminar.

Caso de uso: Mostrar resultados.

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá obtener los resultados de la encuesta.

Caso de uso: Crear Back-Up

Actores: Administrador

Tipo: Primario

Descripción: El Administrador podrá realizar un respaldo de la base de datos cuando el lo desee.

Diagrama de Casos de Uso

Los diagramas de casos de usos nos permitirán conocer los distintos tipos de actores que podrán acceder y/o acceder a nuestra aplicación. También nos servirán para especificar las acciones que tendrán dichos usuarios dentro de nuestra aplicación.

Para cada caso de uso aparecerá su plantilla que proporciona información adicional sobre dichos casos de usos.

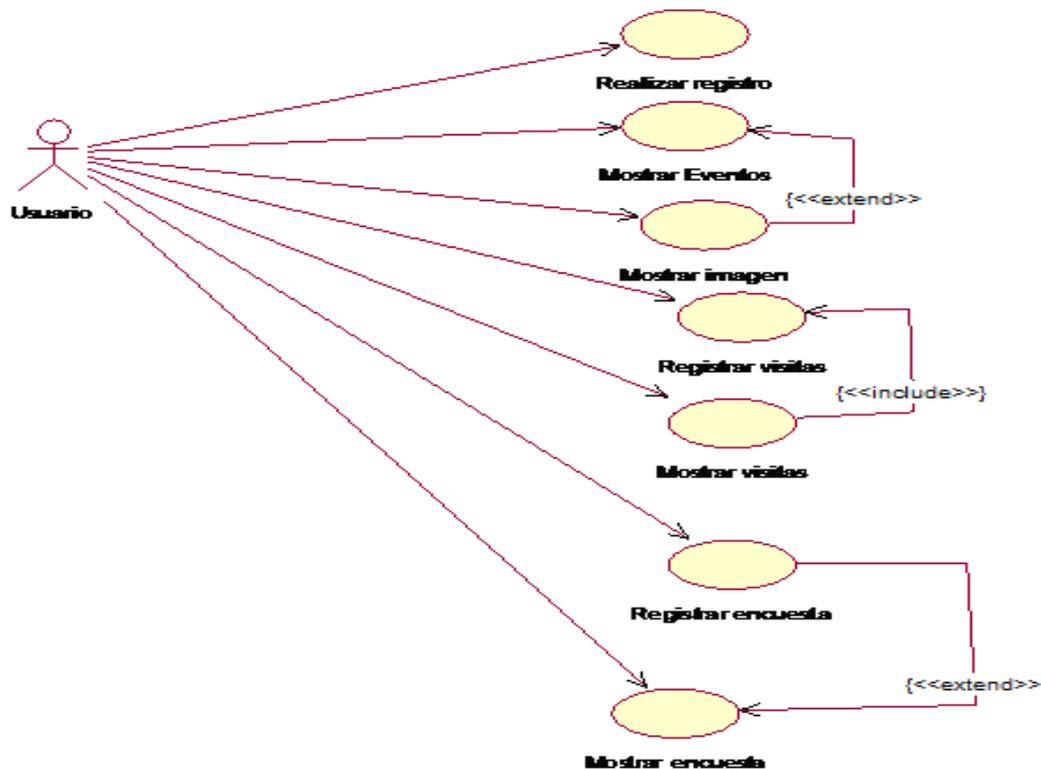


Figura 1: Caso de uso del usuario

CASO DE USO DEL USUARIO (NO REGISTRADO)

En este caso de uso para usuario se pueden ver los casos de usos a los que podrá acceder el actor Usuario. Dado que este tipo de actor no se ha identificado ante el sistema, las acciones que podrán realizar serán limitadas. Centrándose en la obtención de información.

DIAGRAMA DE MIEMBRO:

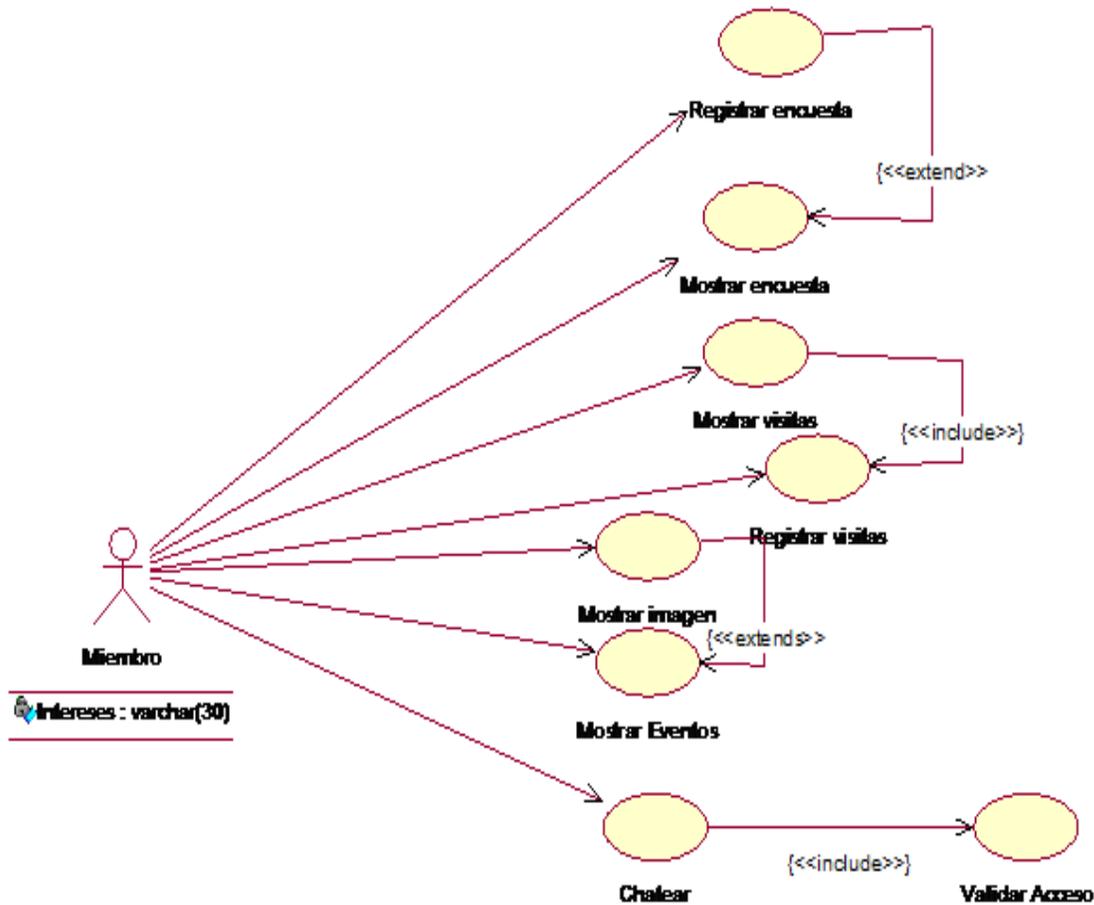


Figura 2: Caso de uso del miembro

En este caso de uso para Miembro que es el usuario registrado pueden verse todos los casos de usos a los que tendrá acceso. Como puede verse este usuario será el que más caso de uso disponga comparando con Usuario anónimo que es el mencionado anteriormente.

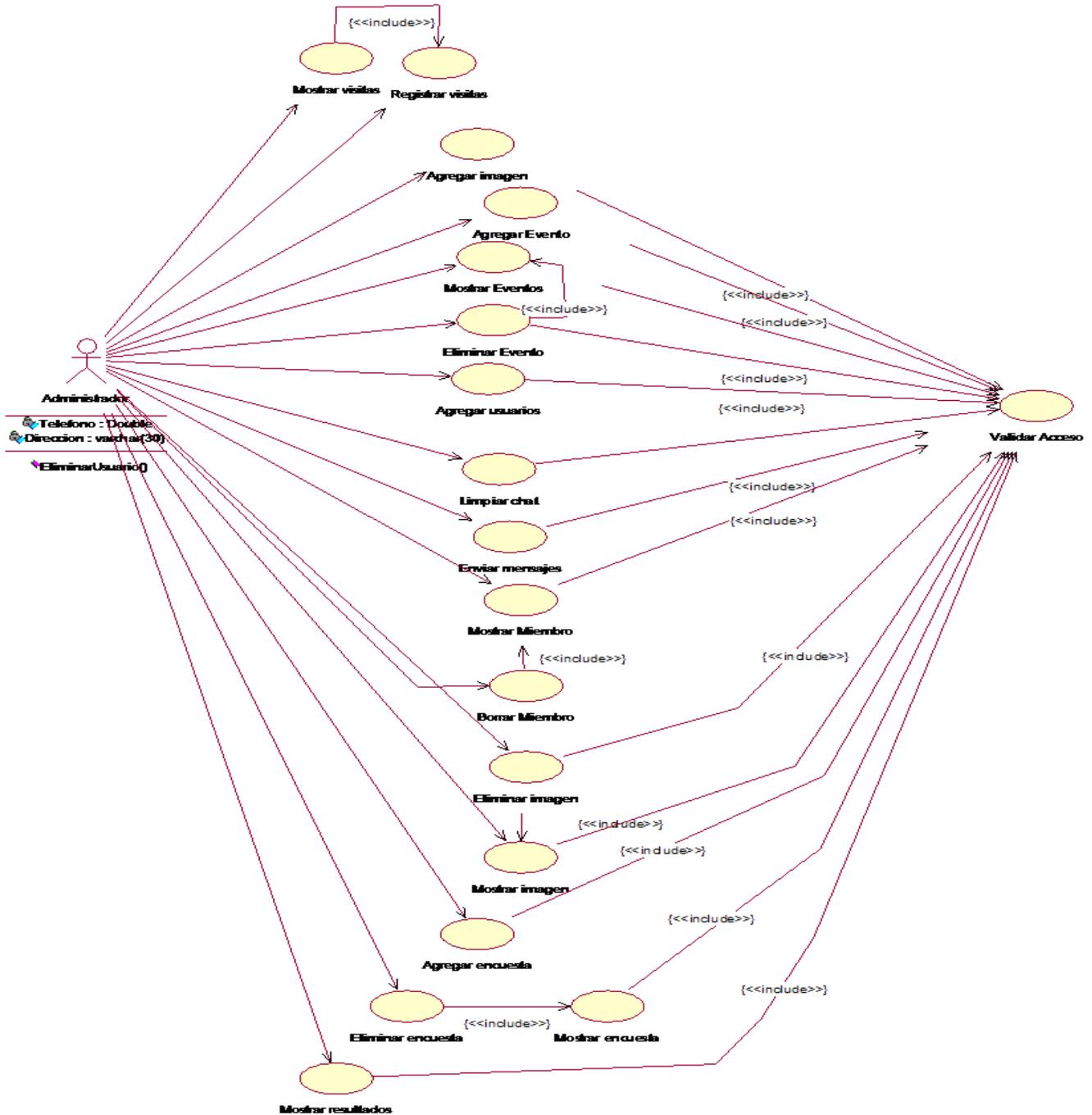


Figura 3: Caso de usos del Administrador
DIAGRAMA DE ADMINISTRADOR:

En la imagen anterior, puede verse el caso de uso del actor administrador. Este actor será el que más funcionalidades posea, ya que, además de las funcionalidades que posee todo usuario registrado, como administrador tendrá acceso a todo el sistema.



Diagrama de Clases

Mediante este diagrama podremos visualizar las relaciones que involucran el sistema. También nos permitirá conocer a grandes rasgos las clases u objetos de nuestro sistema.

A continuación describiremos brevemente dichas clases para conocer mejor la aplicación.

Usuario Registrado: Esta clase representa a aquellos usuarios que pueden acceder a la página web es decir que interactúan con el sistema, en la medida de los permisos que les concedamos. Tiene una serie de atributos que permite definirlos, siendo los más importantes, desde el punto del sistema, el “nombre” que deberá ser único dentro del sistema este será como el Nick ante los demás usuarios y la “contraseña” ya que serán necesarios a la hora de poder acceder al chat de la página web. De esta clase se derivan las siguientes subclases: Administrador, Miembro.

- **Miembro:** esta clase será la encargada de guardar los datos de las personas que se han registrado en el sitio web.
- **Administrador:** esta clase será la encargada de guardar los datos del administrador.

Visitas: esta clase se encargará de guardar datos como la fecha y la hora de la visitas, con el fin de tener estadísticas del número de personas que han accedido al sitio web.



Eventos: esta clase almacenará los eventos que serán publicados en el sitio web, con el fin de que los usuarios puedan tener conocimiento sobre estos.

Imágenes: esta clase está relacionada con los eventos, ya que en ella se alojaran las imágenes de estos o también esta clase podrá contener imágenes, que sean independientes es decir (que no pertenezcan a ningún evento).

Mensajes: esta clase tendrá como función almacenar todos los mensajes enviados por los usuarios registrados, tiene como restricción almacenar como límite 15 mensajes, si hay más se eliminará el último.





Diagrama de Clases

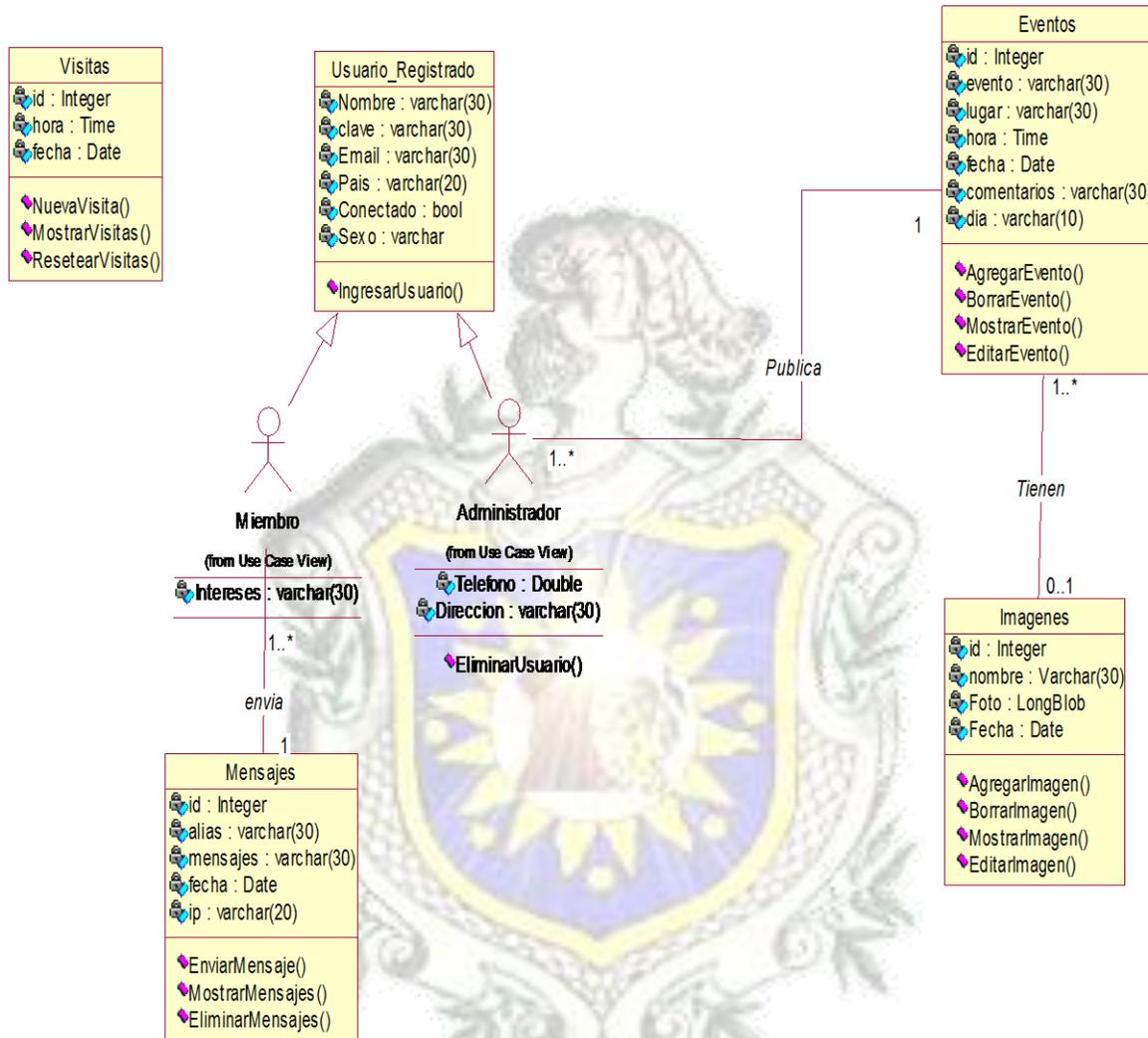


Figura 4: Diagrama de clases

En este diagrama podemos observar las relaciones que existen entre las clases, así como la cardinalidad que tienen estas. Podemos ver que el usuario registrado puede ser Miembro o Administrador y los atributos que los diferencian uno del otro, también podemos apreciar los métodos que tendrá cada una de las clases.

Diagrama de Secuencia

Este tipo de diagramas nos ayudará a identificar las comunicaciones que se producen dentro del sistema y las operaciones de clases. También podremos ver la secuencia temporal del flujo de los mensajes.

A continuación mostramos el diagrama de secuencia para el usuario que se quiere registrar como un nuevo miembro del sitio web

Registrarse como Miembro

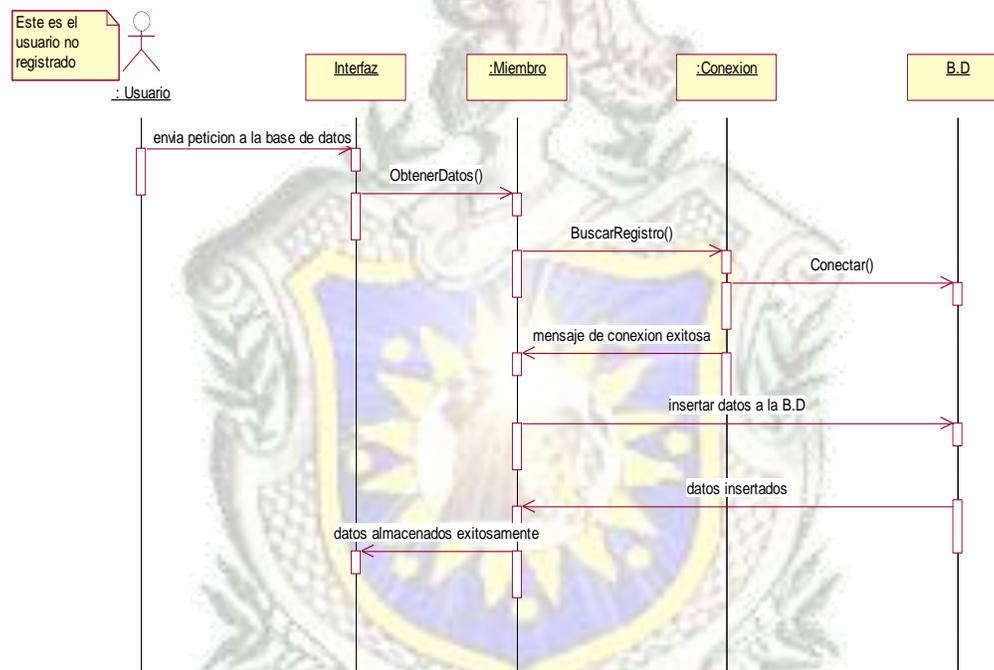


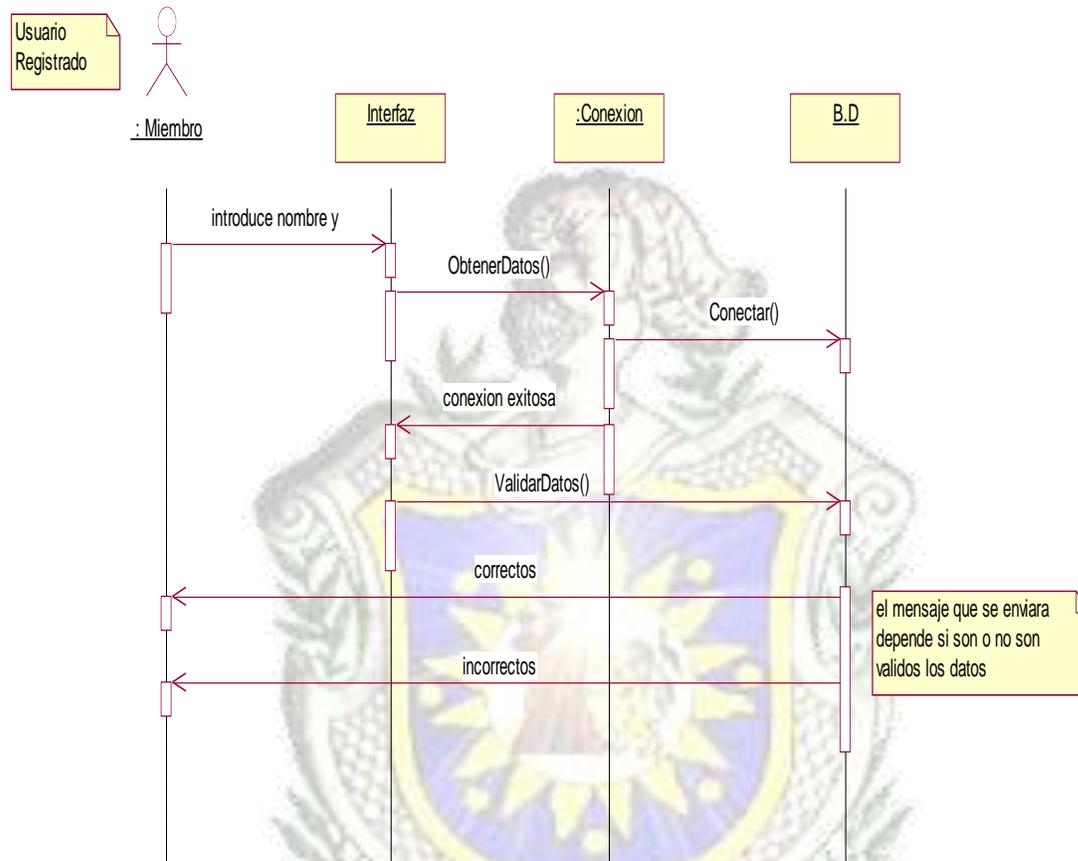
Figura 5: Diagrama de secuencia de miembro

En esta imagen podemos observar tanto los métodos que se ejecutan de un objeto a otro como los mensajes que se envían entre sí.

Como se observa primero se insertan los datos mediante la interfaz, después de haber obtenido los datos se verifican con el objeto miembro para ver si ya existe, antes de esto se hace la petición a la base de datos de conectarse, si es exitosa devuelve un mensaje de que ha sido exitosa. Se insertan los datos y se devuelve un mensaje de que los datos han sido almacenados exitosamente a la interfaz y el usuario ya pasa a ser un miembro.



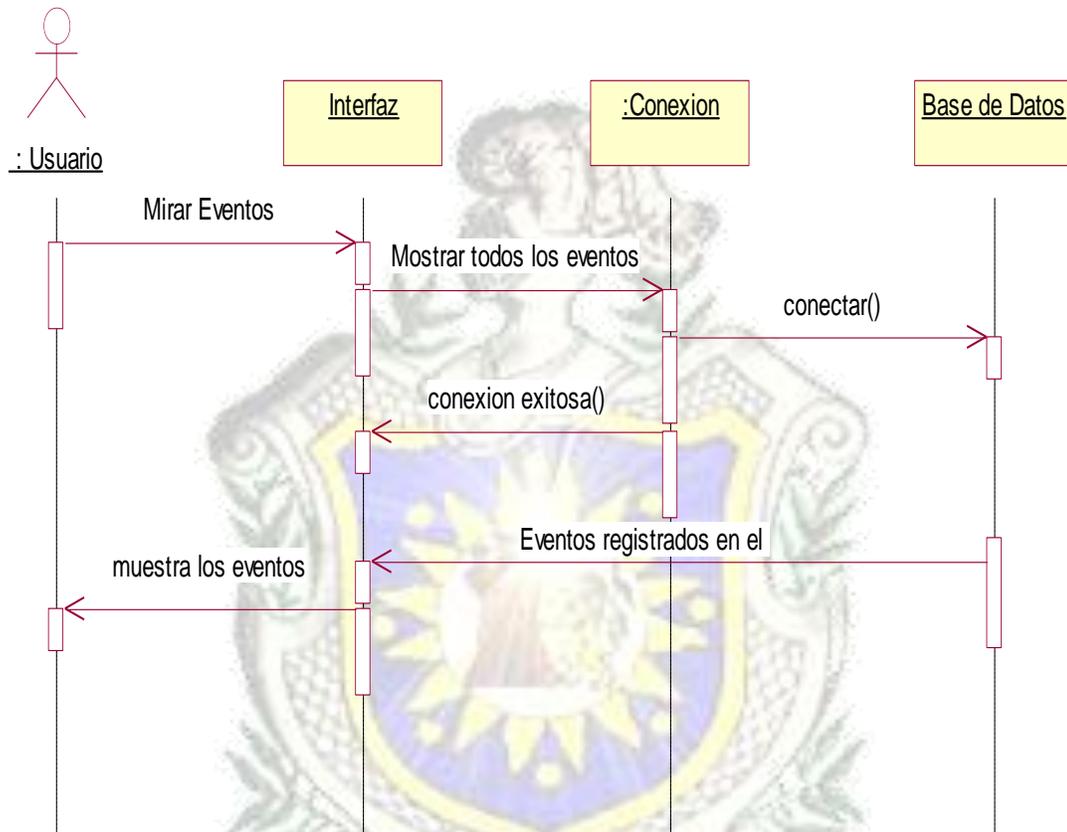
Iniciar Sesión



Este diagrama de secuencia será el más utilizado por los usuarios registrados, ya que este será el escenario que les permitirá acceder al chat con los demás usuarios, en el caso que introduzcan correctamente sus datos.

Igual que en el anterior primero la interfaz se encarga de obtener los datos, se conecta a la base de datos para validarlos, y si son correctos el usuario podrá acceder al chat.

Mostrar Eventos

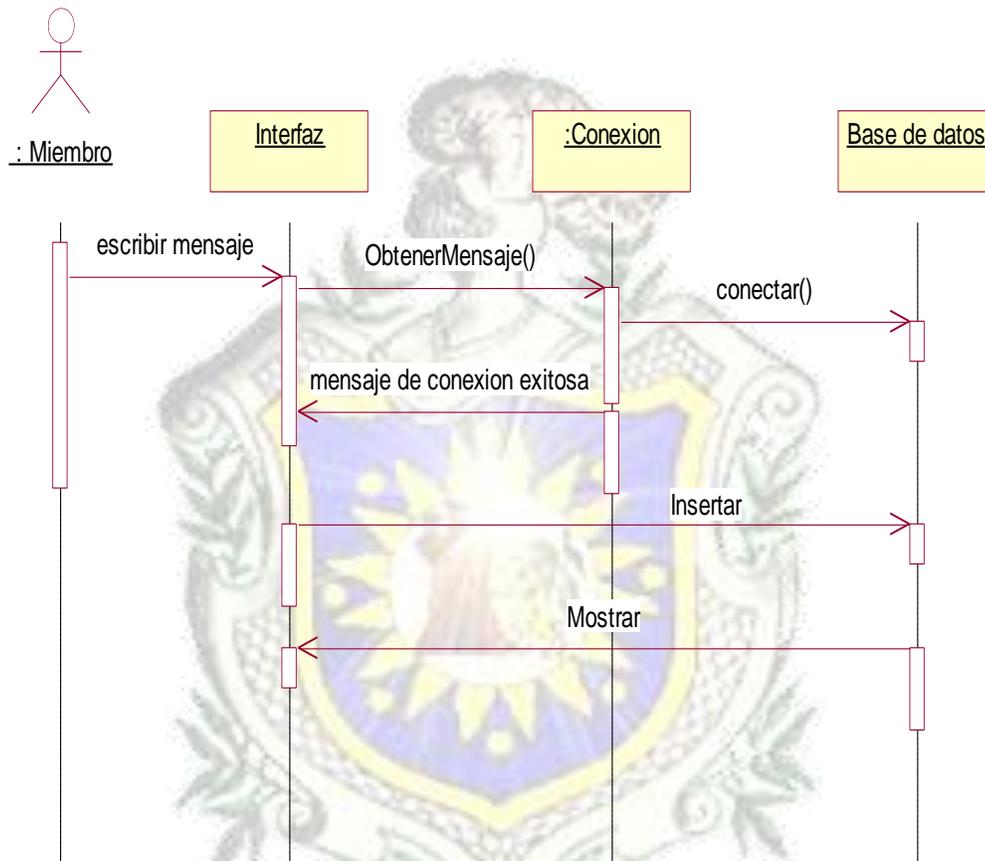


Este diagrama de secuencia Mostrar Eventos, es cuando cualquiera de los actores desea mirar que eventos estén próximos a realizarse por el programa plan b, así como también mostrará los eventos que ya se han realizado. Para esto el usuario mediante la interfaz solicita mirar los eventos, esta se conecta a la base de datos mediante el objeto Conexión, una vez conectado exitosamente la base de datos mostrará todos los eventos que esta contenga.



Realizar Chat

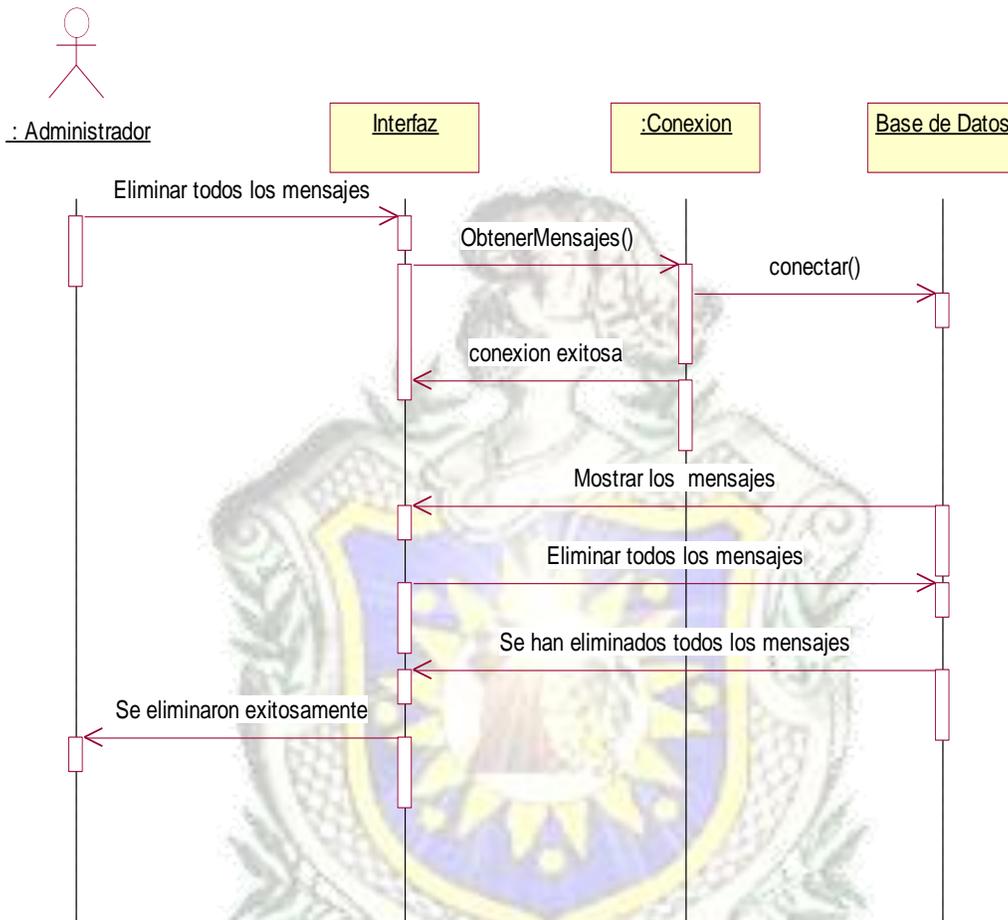
En este diagrama de secuencia de Realizar Chat, este se da por el Miembro que es el que puede acceder a esta área, primero el miembro debe escribir mediante la



interfaz el mensaje que desea que los demás miembros miren, una vez obtenido el mensaje se establece la conexión con la base de datos y se almacena el mensaje, y posteriormente se muestra mediante el objeto interfaz para que todos los miembros lo puedan ver.



Limpiar Chat

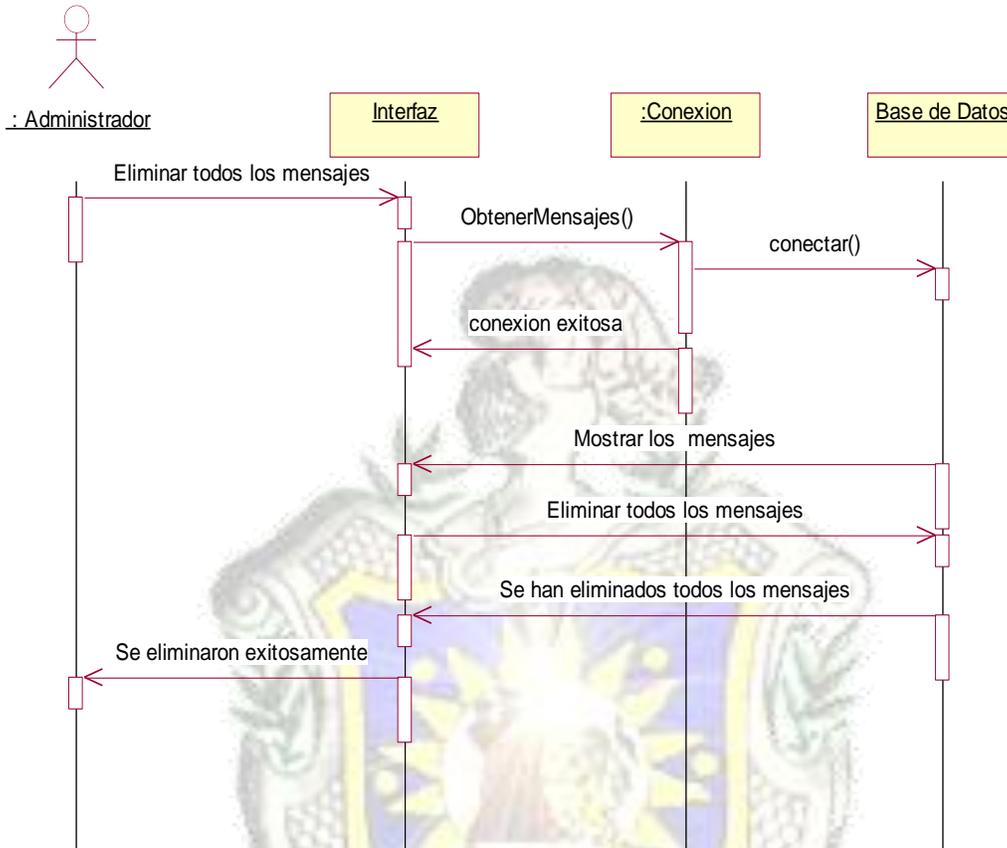


En este diagrama de secuencia de Limpiar Chat se trata de que el administrador pueda borrar todos los mensajes que se encuentran dentro de la base de datos, con el fin de evitar que se muestren los mensajes con contenido inadecuado para los demás miembros del sitio web.

El administrador hace la petición al sistema de eliminar todos los mensajes mediante la interfaz, se realiza la conexión con la base de datos y se le muestran todos los mensajes que hay, el administrador confirma la eliminación de estos mensajes y la base de datos le responde que se lograron eliminar exitosamente todos los mensajes.



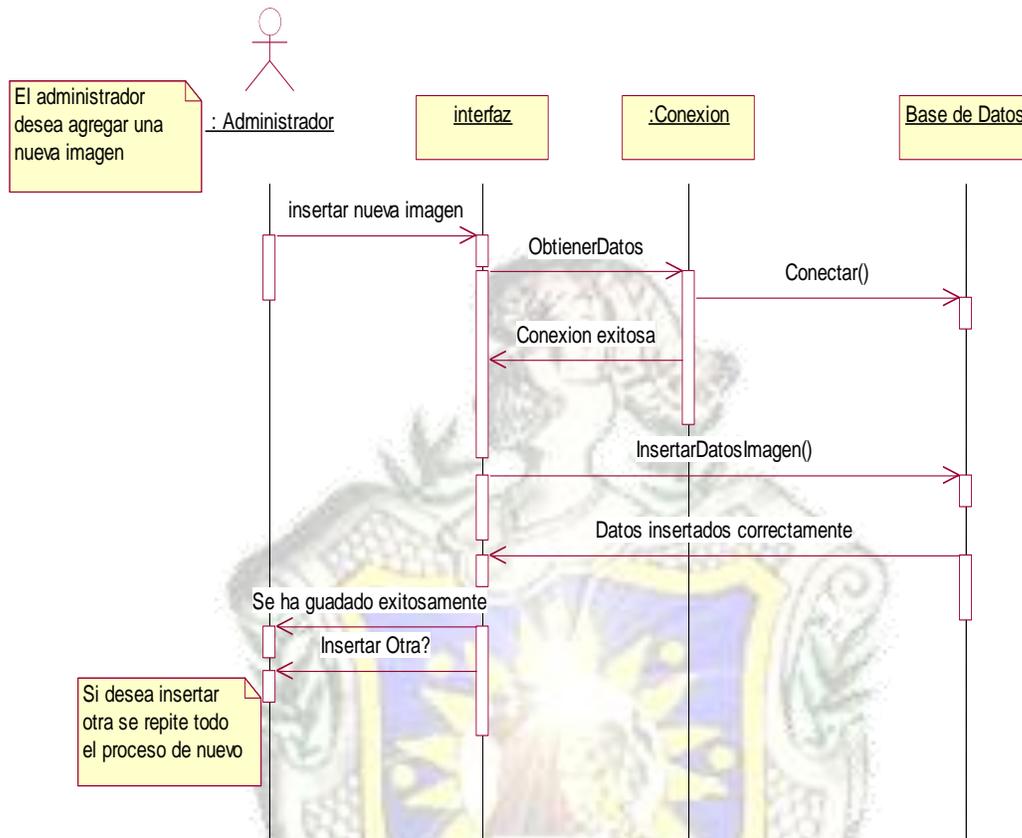
Mostrar Imágenes



En este diagrama de secuencia de Mirar Imágenes el usuario hace la petición a la interfaz de ver todas las imágenes que se encuentran en el sitio web, la interfaz establece la conexión con la base de datos mediante el objeto conexión y solicita todas las imágenes para mostrárselas al usuario quien hizo la petición de mirar las imágenes.



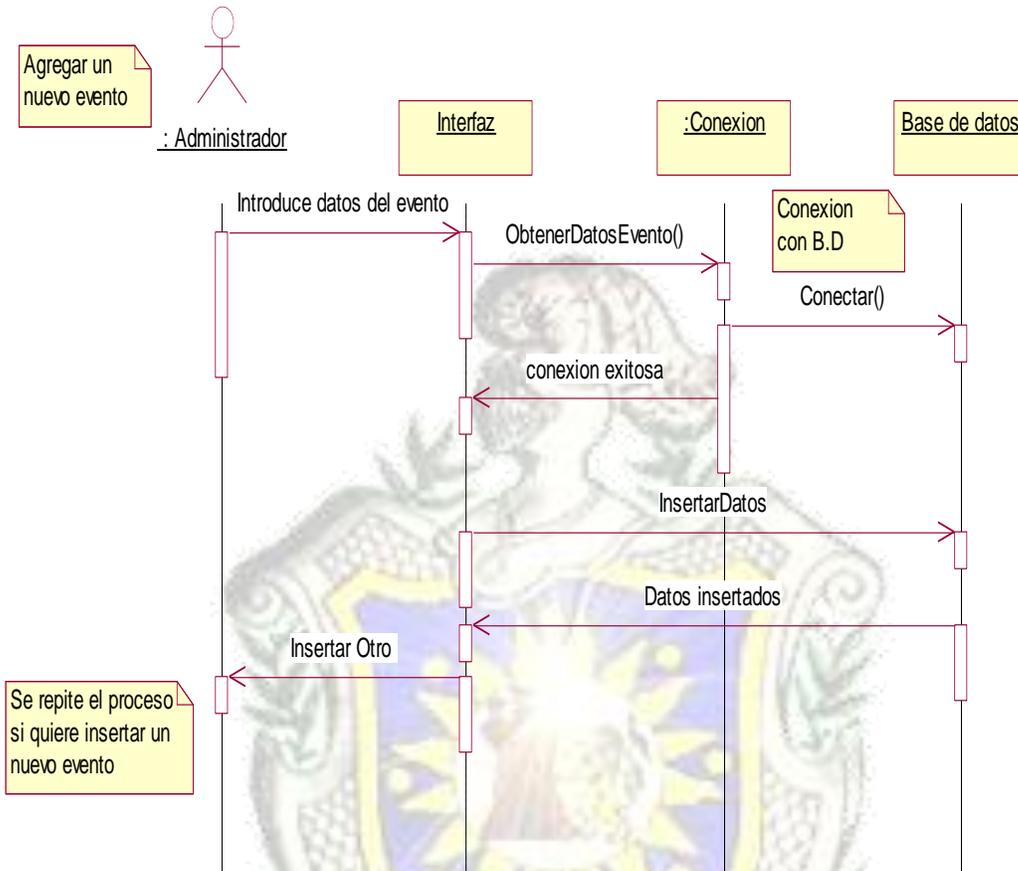
Agregar nueva Imagen



En este diagrama de secuencia de Agregar nueva imagen el Administrador puede agregar imágenes a la base de datos. Para esto deberá llenar los datos que se le soliciten mediante la interfaz, una vez obtenido la imagen y los datos el objeto conexión se conecta con la base de datos, ya conectado con la base de datos se inserta la imagen y los datos de esta y se le dice al administrador si se ha tenido éxito al guardar los datos, además se le pregunta si desea agregar una nueva imagen.



Agregar nuevo Evento

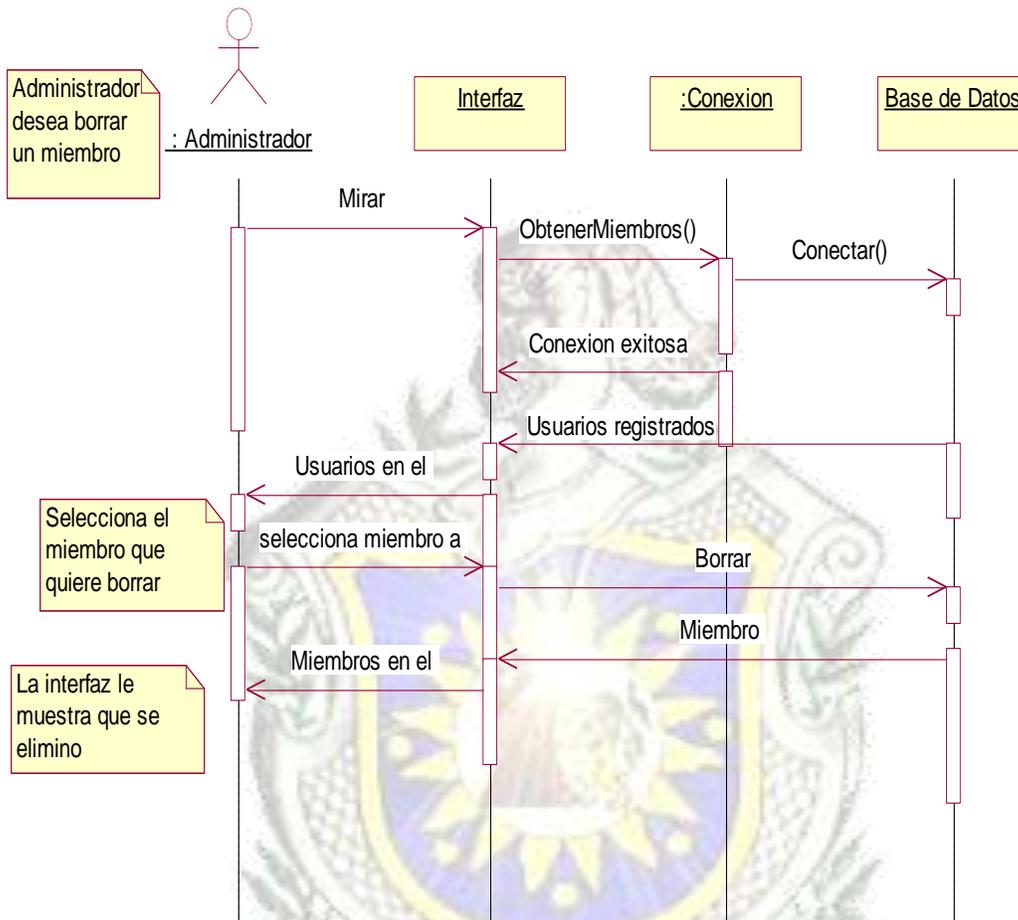


En este diagrama de secuencia de agregar nuevo evento el administrador será capaz de agregar al sitio web los eventos que estarán próximos a realizarse.

Primero este introducirá los datos mediante el objeto interfaz, este obtiene los datos y manda a establecer la conexión con la base de datos para poder guardar los datos del evento, una vez insertados los datos correctamente se procederá a pedir al administrador si desea agregar un nuevo evento, si la respuesta es si entonces se repetirá el proceso antes mencionado.



Borrar Miembro

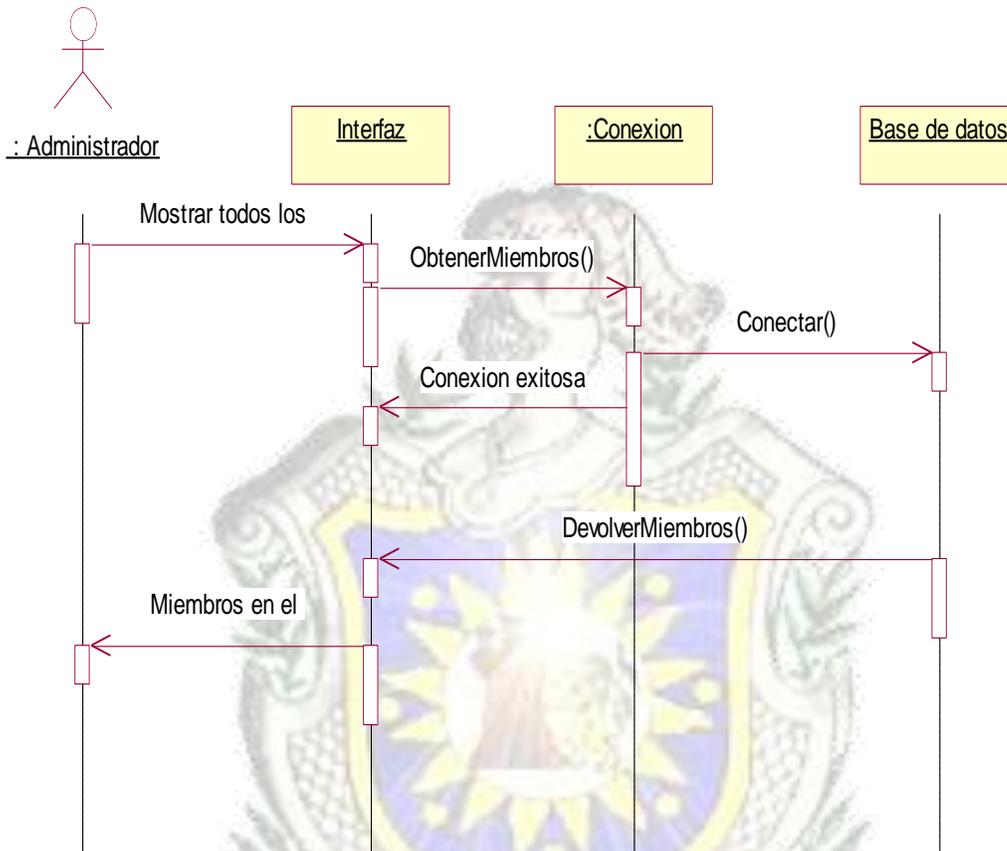


En este diagrama de Borrar miembro el administrador tendrá primero que mirar los miembros que existen, para seleccionar al que desea eliminar del sistema.

Primero se obtienen todos los miembros, se le muestran al administrador y este selecciona cuál de ellos es el que quiere eliminar, una vez seleccionado se manda la petición a la base de datos de borrar ese registro, y se vuelven a mostrar los miembros al administrador por si este decide seguir eliminando miembros del sistema.



Mostrar Miembros

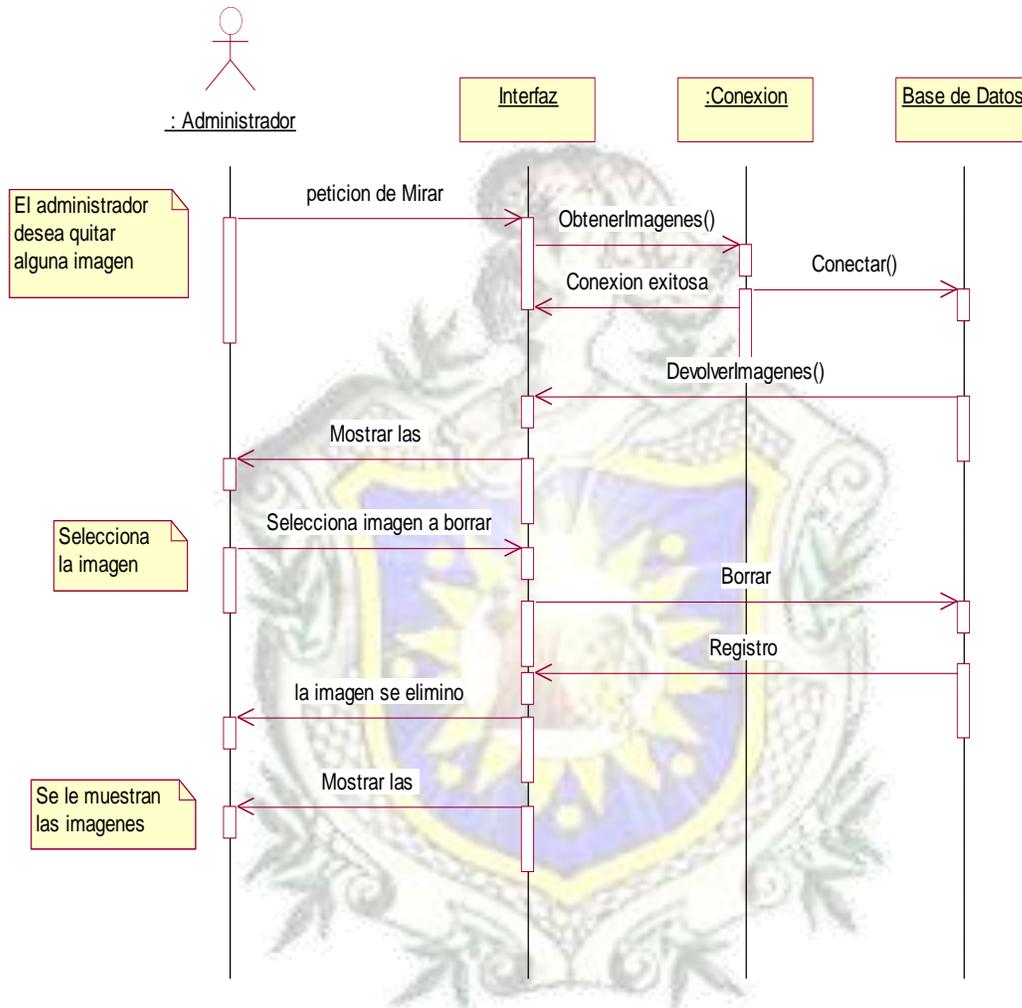


En este diagrama de secuencia de Mostrar Miembros el administrador puede ver todos los usuarios registrados en el sistema, así como sus datos personales, con el fin de tener una estadística de la cantidad de usuarios que están accediendo al sitio web.

El administrador envía la petición de mostrar miembros mediante el objeto interfaz el cual se conecta a la base de datos y devuelve todos los miembros para que la interfaz se los muestre al administrador.



Eliminar Imagen

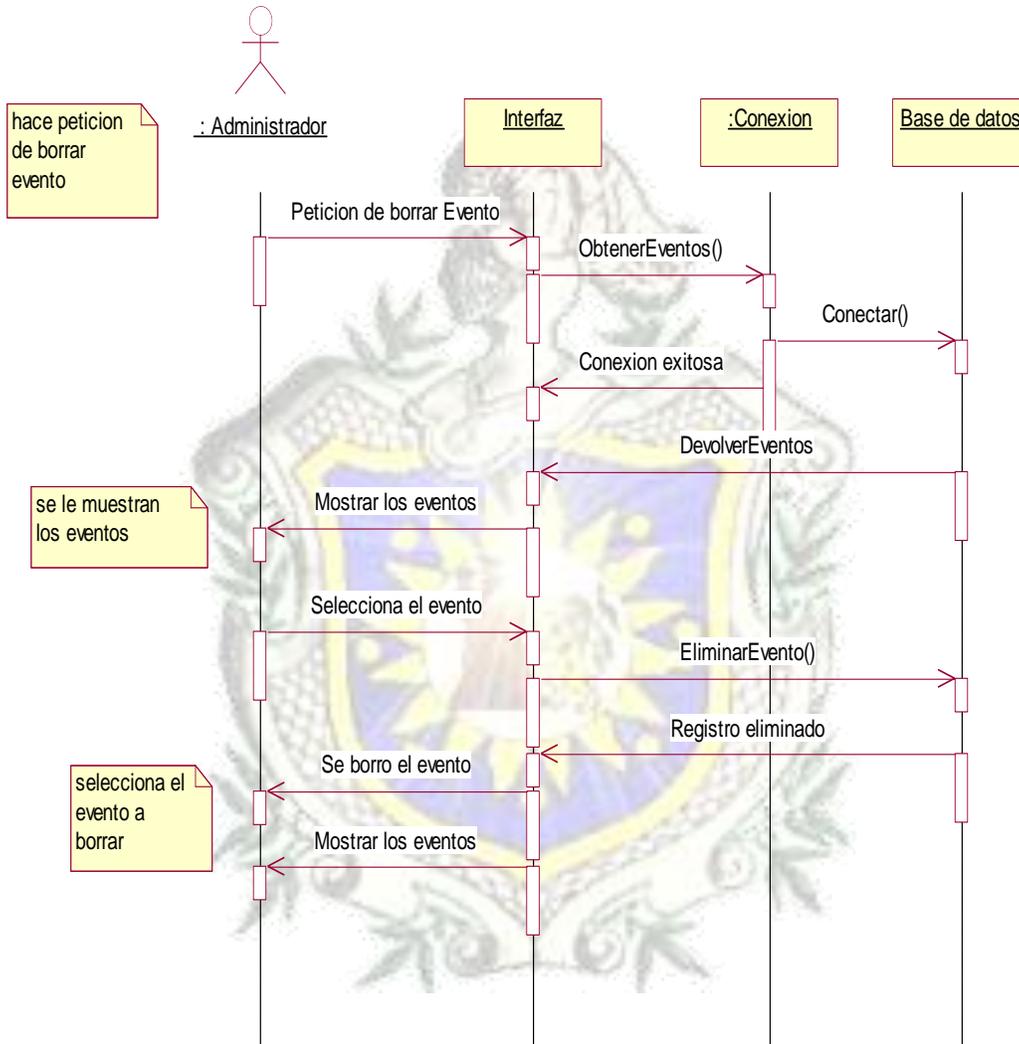


En este diagrama de secuencia de Borrar Imagen el administrador podrá borrar las imágenes que ya no quiere que estén en el sitio web.

El administrador cuando hace la petición de borrar imágenes desencadena el evento de obtener imágenes almacenadas en la base de datos para mostrárselas y que de tal forma este sea capaz de seleccionar cuál de esas imágenes desea eliminar.



Eliminar Evento

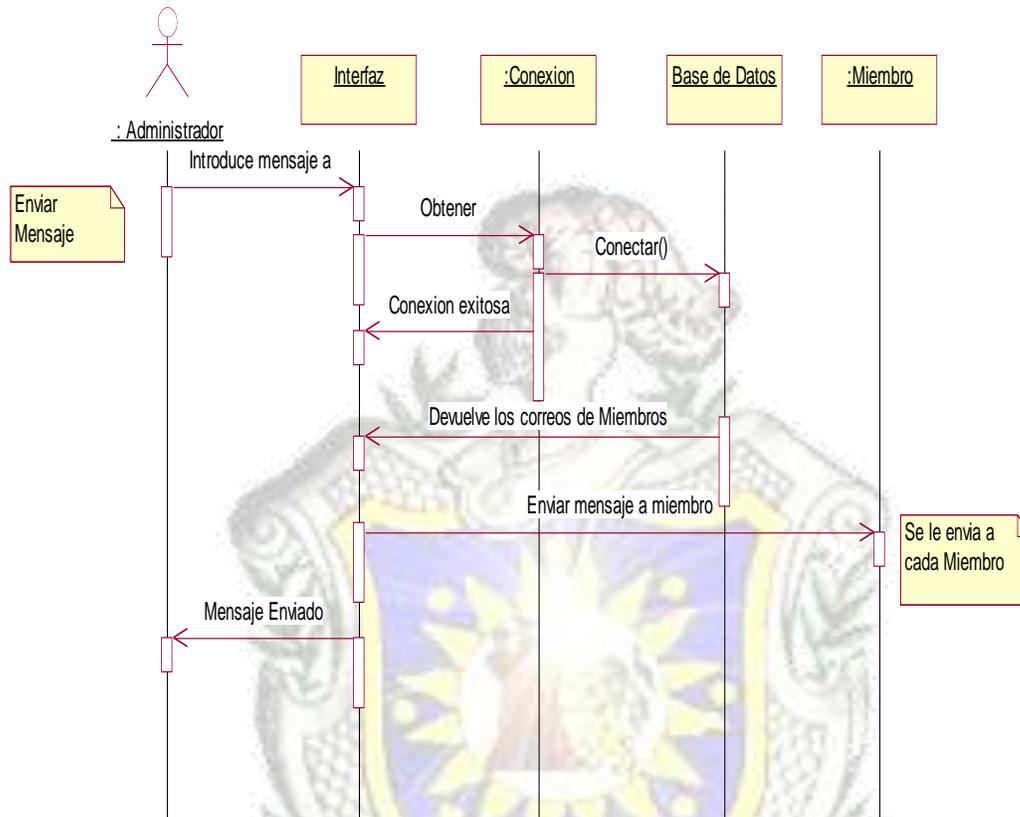


En este diagrama de Eliminar Evento el administrador podrá borrar todos aquellos eventos que ya no considere necesarios que estén presentes.

Para ello el hace la petición de borrar eventos, y se le mostraran todos los eventos que están almacenados con el fin de que elija cual o cuales de estos eventos desea eliminar de la base de datos.



Enviar Mensaje

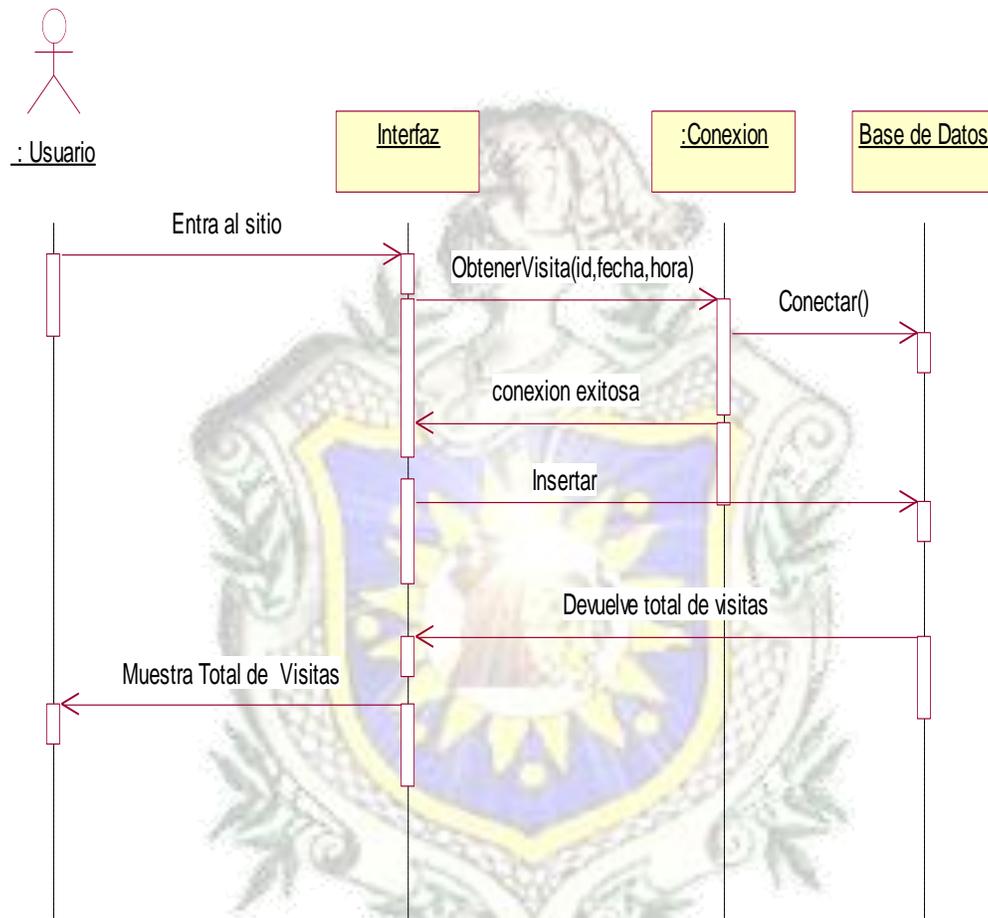


En este diagrama de secuencia de Enviar Mensajes el administrador escribirá un mensaje notificando a los miembros sobre algún evento, noticias o alguna actividad que se pretende llevar a cabo.

Lo que se hace es obtener el mensaje que se quiere enviar, esto se hace mediante la interfaz, después se realiza la conexión con la base de datos para obtener el correo de todos los miembros, una vez obtenido los correos se hace un ciclo para recorrer del primero hasta el último con el fin de que todos los miembros reciban el mensaje.



Registrar Visita

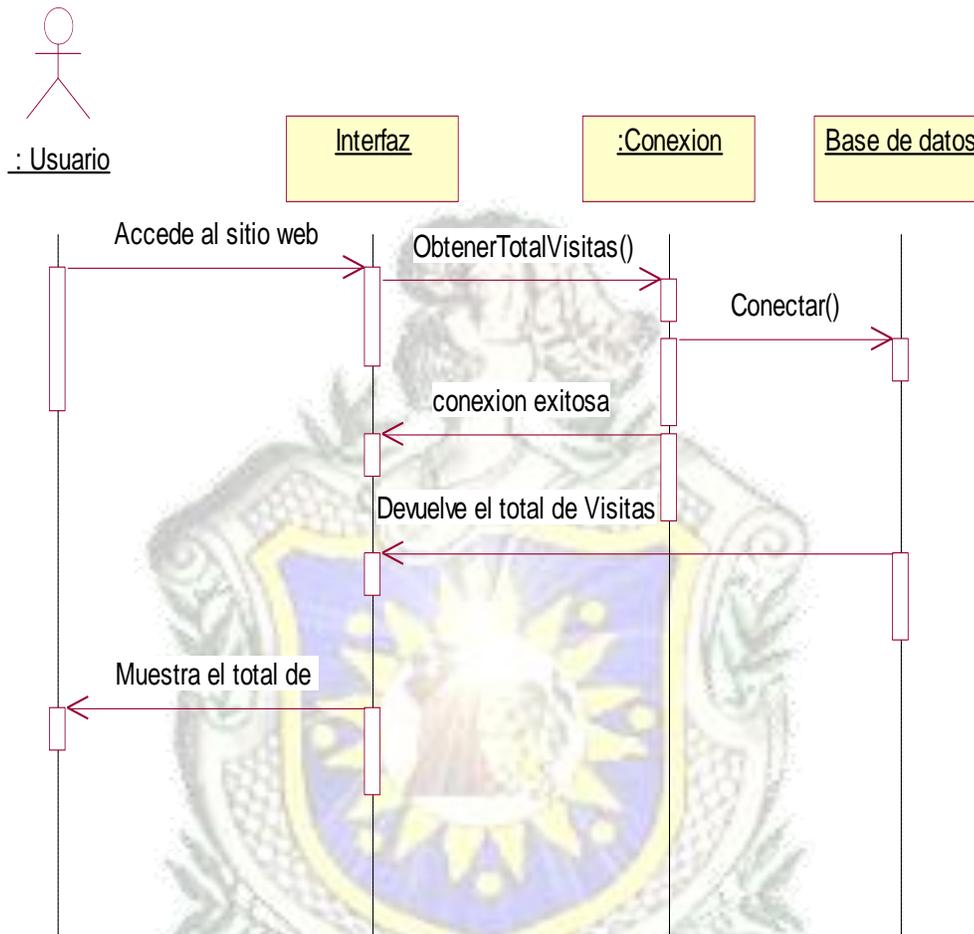


En este diagrama de Realizar Visita es uno de lo más utilizado por los usuarios, ya que este proceso se va ejecutar siempre que un usuario acceda al sitio web, agregando un nuevo registro en la base de datos.

Lo que se hace es obtener como datos principales la fecha y hora de la visita, se realiza la conexión con la base de datos y se manda a insertar el nuevo registro, posteriormente se muestra el total de visitas.



Mostrar Visitas

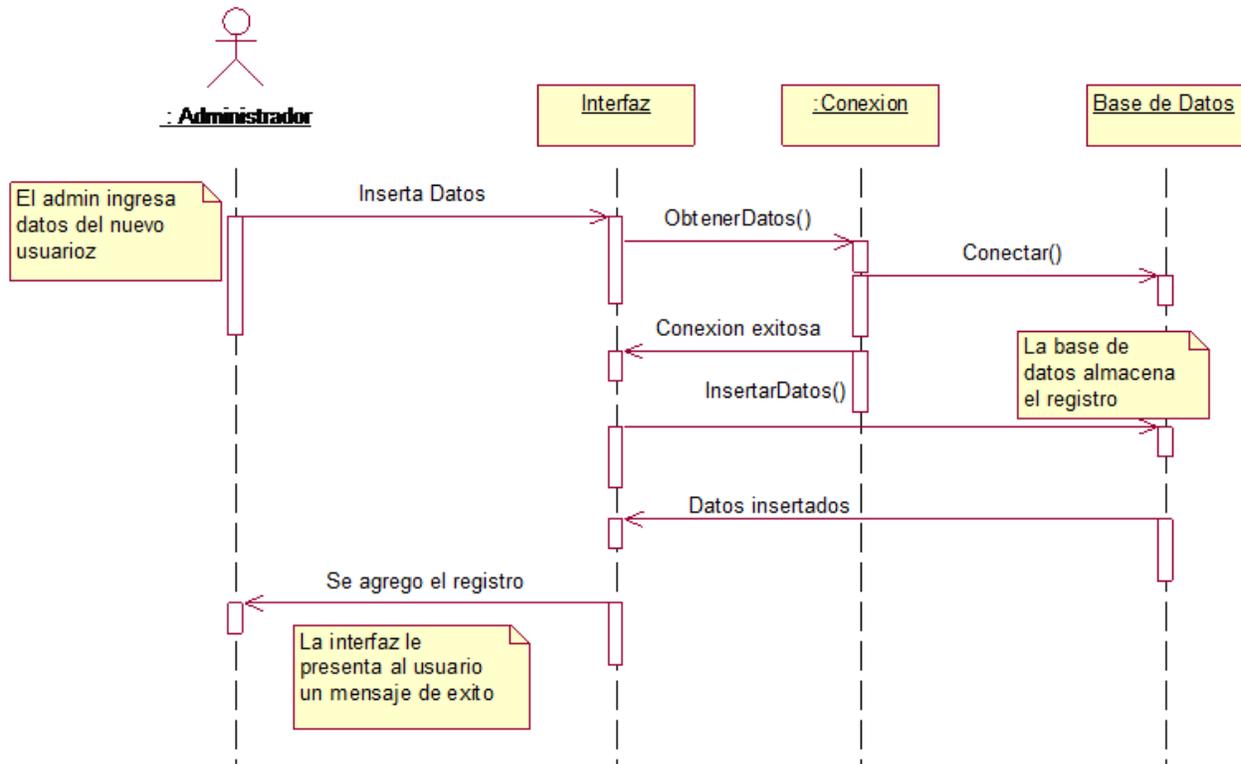


En este diagrama de Mirar Visitas el usuario cuando accede al sitio ejecuta un proceso interno que manda a obtener el total de visitas que se han realizado incluyéndose a sí mismo.

Para ello se conecta a la base de datos y obtiene el número total de visitas, y se las devuelve a la interfaz, que esta se encarga de mostrárselas al usuario.



Agregar Usuario

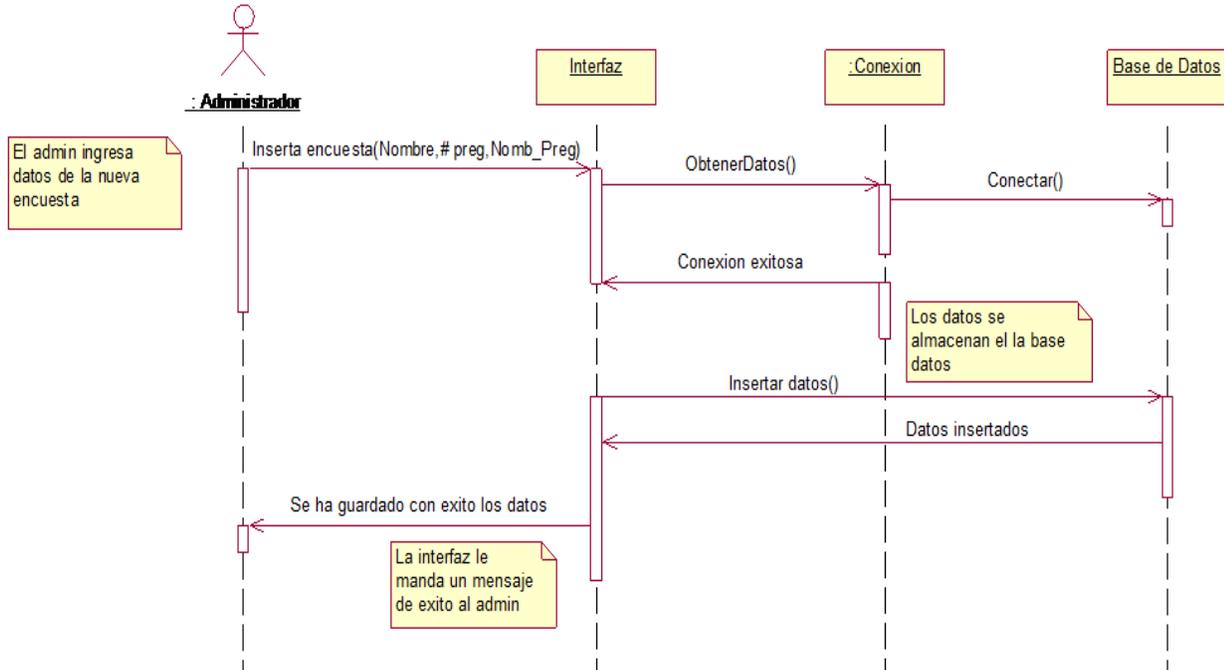


En este diagrama de secuencia podemos ver como el administrador agrega un nuevo usuario dentro de la base de datos, y los procesos que se ejecutaran cuando este este registrando al nuevo miembro.

Para poder realizar esto el administrador introduce los datos del usuario(miembro), a continuación la interfaz manda la petición de conexión a la base de datos, esta responde con exitosa a la interfaz la cual después manda a ingresar los datos a la base de datos.



Agregar Encuesta

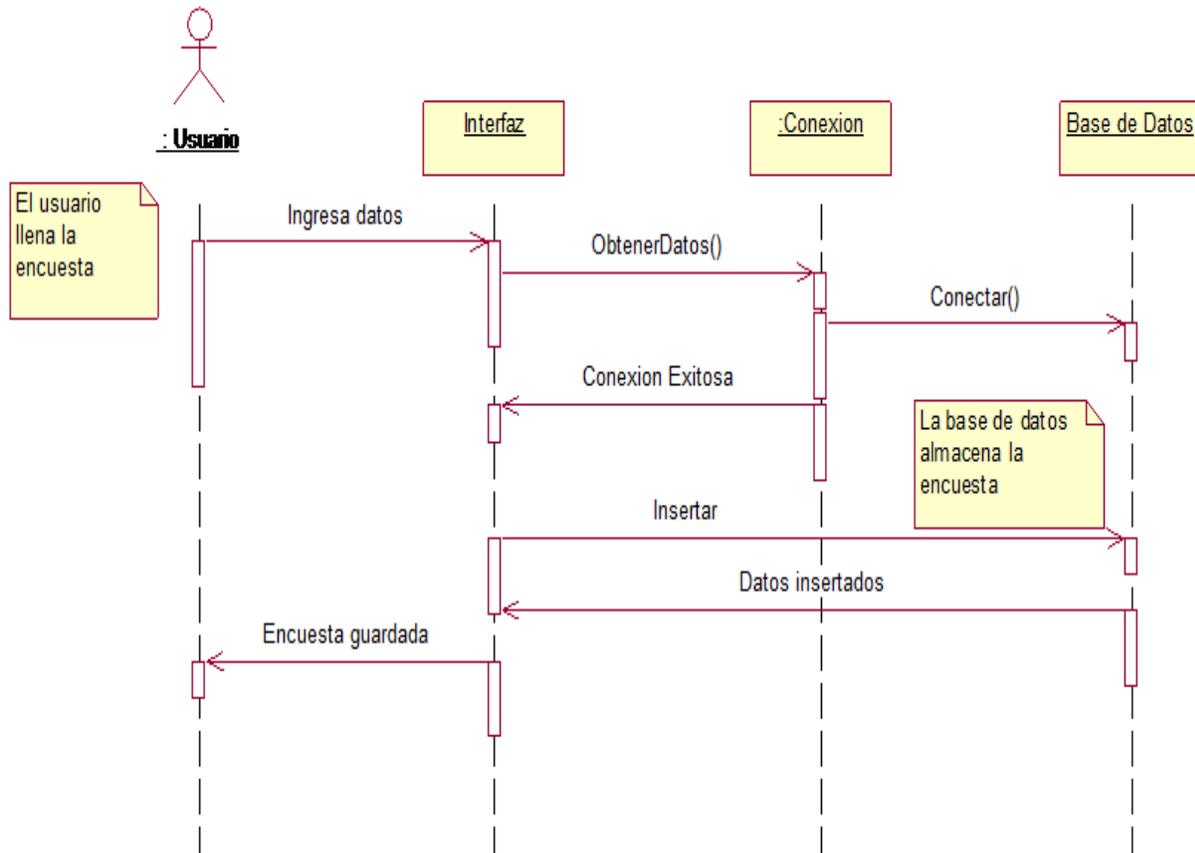


Este diagrama se ejecutará cuando el administrador desee agregar una nueva encuesta al sitio web, con el fin de ser llenada por los usuarios.

El administrador inserta los datos de la encuesta , después la interfaz obtiene los datos y se conecta a la base de datos, una vez conectado la interfaz manda a insertar el nuevo registro dentro de la base de datos y se le muestra un mensaje de éxito al administrador.



Registrar Encuesta

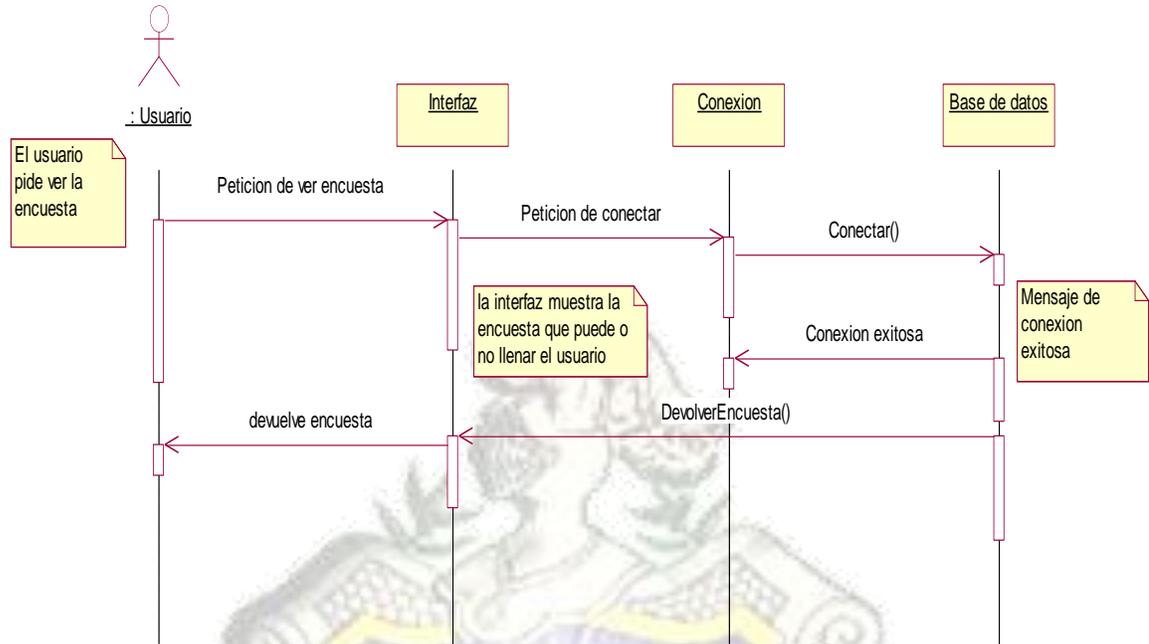


En este diagrama de Registrar encuesta el sistema se encargará de registrar los datos que el usuario le proporcione.

El usuario llena la encuesta(Ingresa Datos), despues la interfaz obtiene los datos y se conecta a la base de datos, una vez hecha la conexión los datos ya se pueden ingresar y se le envia un mensaje al usuario de éxito, y si él lo desea ver los resultados generales sobre dicha encuesta.



Mostrar Encuesta

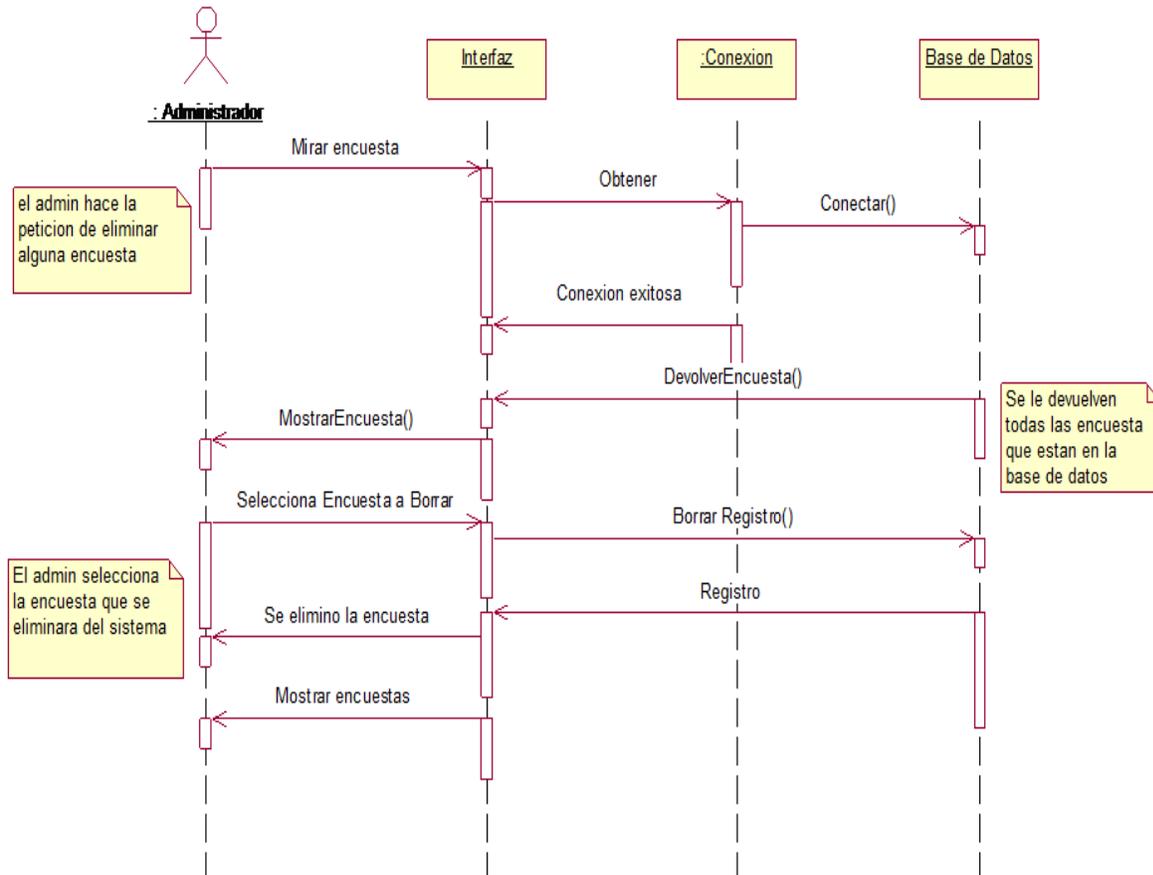


El usuario hace la petición de mostrar resultados de la encuesta.

En este proceso el usuario pide al sistema que le muestre la encuesta, el cual mediante la interfaz manda la orden al objeto conexión de obtener los datos de la encuesta y el objeto conexión lo que hace es establecer la conexión con la B.D, una vez establecida la conexión la base de datos le devuelve a la interfaz la encuesta para que se le muestre al usuario.



Eliminar Encuesta

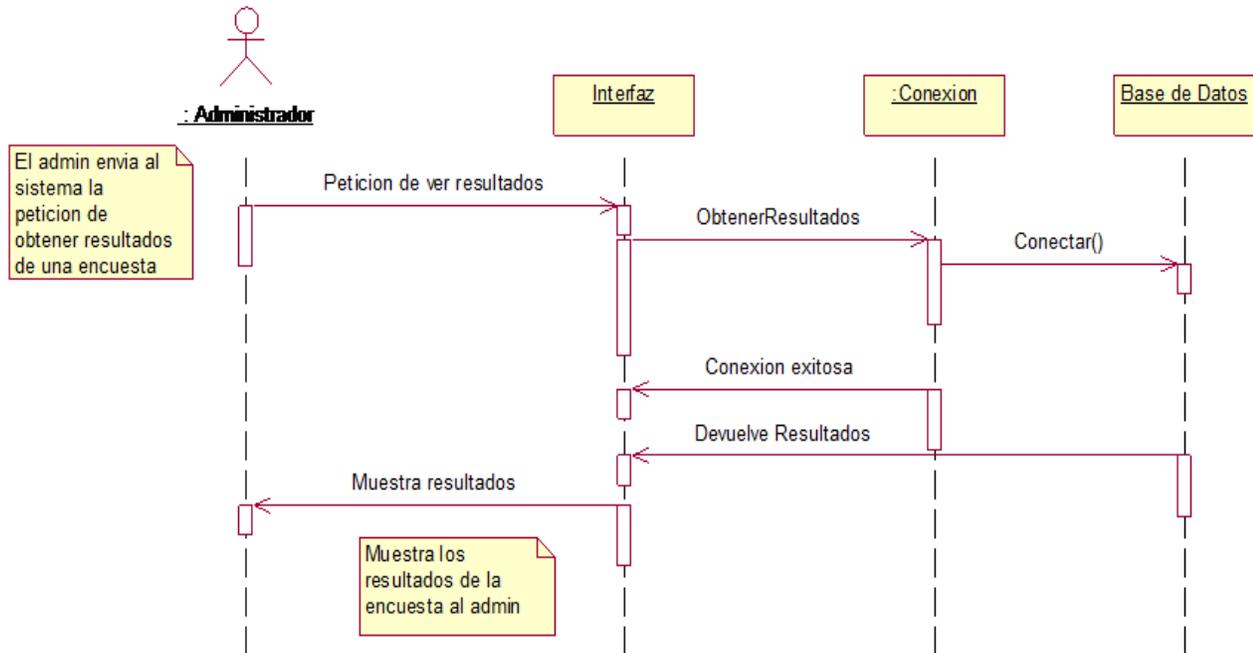


Es este diagrama se pueden ver los procesos o secuencias que se siguen para eliminar de forma segura una encuesta que se encuentra dentro del sistema.

El administrador antes de poder eliminar alguna encuesta, tiene que mirar las encuestas que existen, la interfaz es la encargada de presentarlas, pero para ello se tiene que conectar a la base de datos a través del objeto conexión, una vez conectado se las devuelve a la interfaz para que se las presente al administrador el cual seleccionará cual encuesta desea eliminar.



Mostrar Resultados



El administrador podrá conocer en cada instante que el desee los resultados de cualquiera de las encuestas que se encuentren activas (en funcionamiento) en ese momento.



Diagrama Relacional

El siguiente diagrama esta hecho en mysql con PHPMYADMIN.

Aquí se muestran las relaciones establecidas entre entidades:

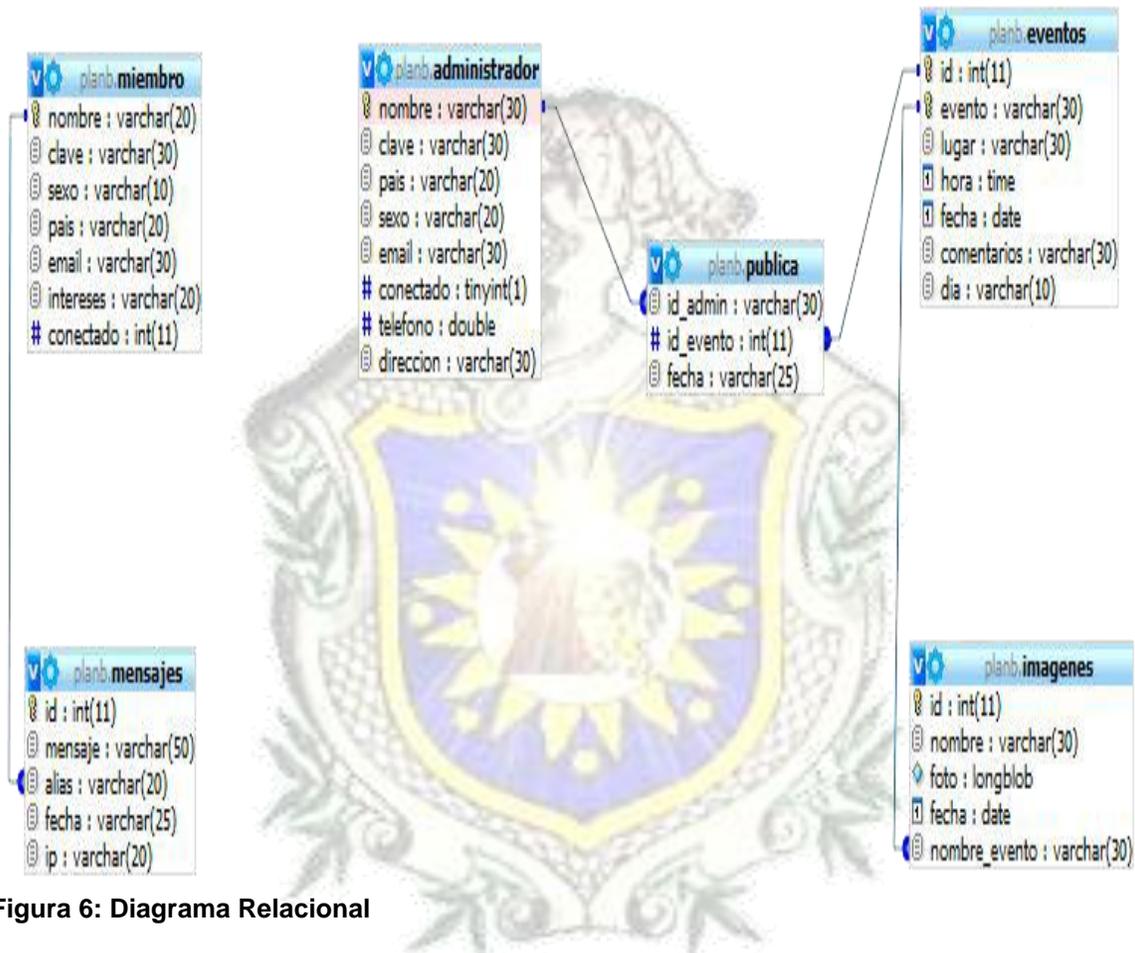


Figura 6: Diagrama Relacional

Aquí podemos observar de forma clara, los atributos que poseen cada uno de las tablas de forma que podemos ver quienes son clave primaria, quienes son valores únicos y quienes son índices además de ver las relaciones que están establecidas entre entidades.

Mapa de Sitio

Aquí observamos las diferentes operaciones que puede realizar el usuario dentro del sitio web.

USUARIO

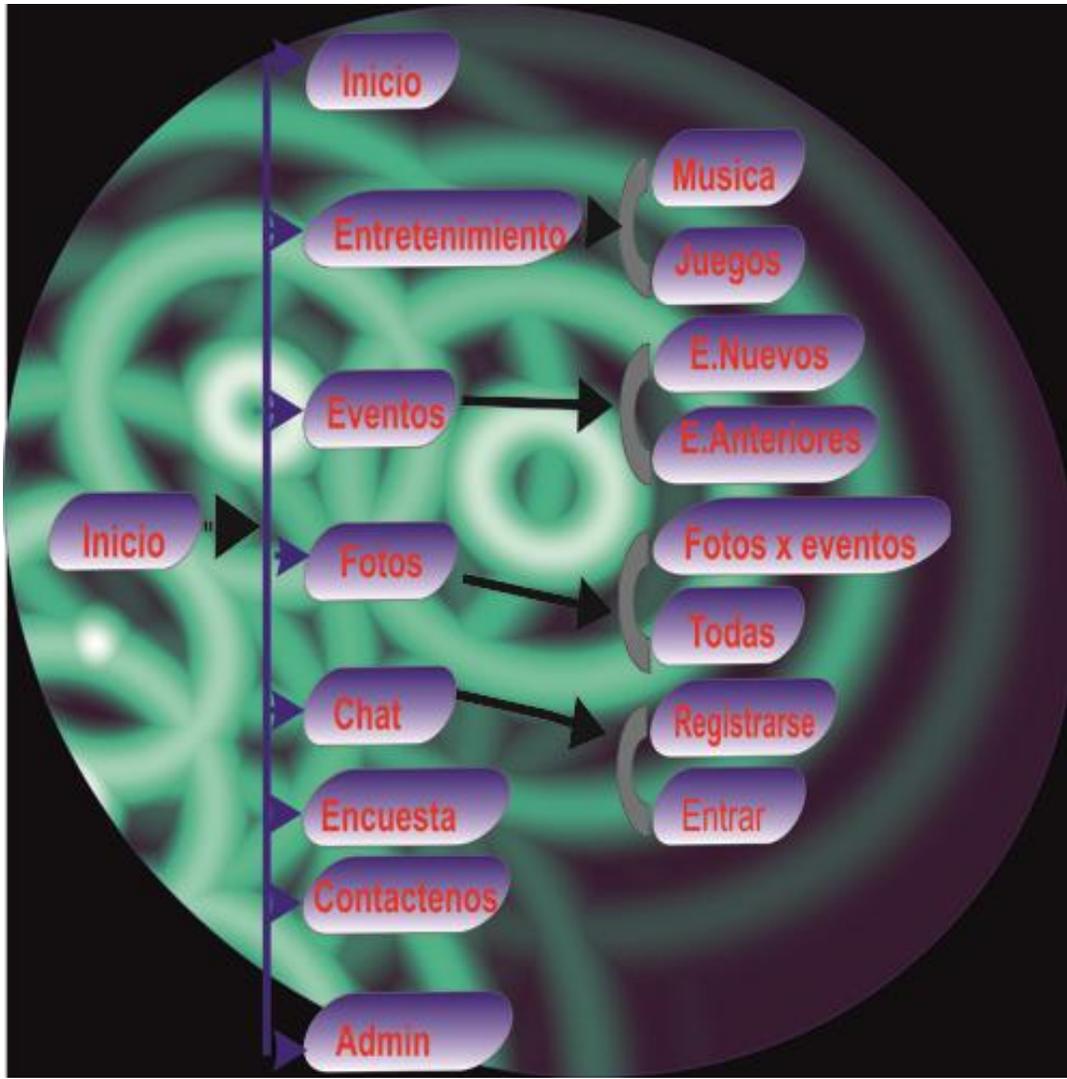


Figura 7: Mapa del sitio del usuario

Mapa del sitio (Continuación)

ADMINISTRADOR

Aquí podemos observar las diferentes operaciones que puede realizar el administrador conforme a la modificación del contenido que se encuentra en el sitio web.

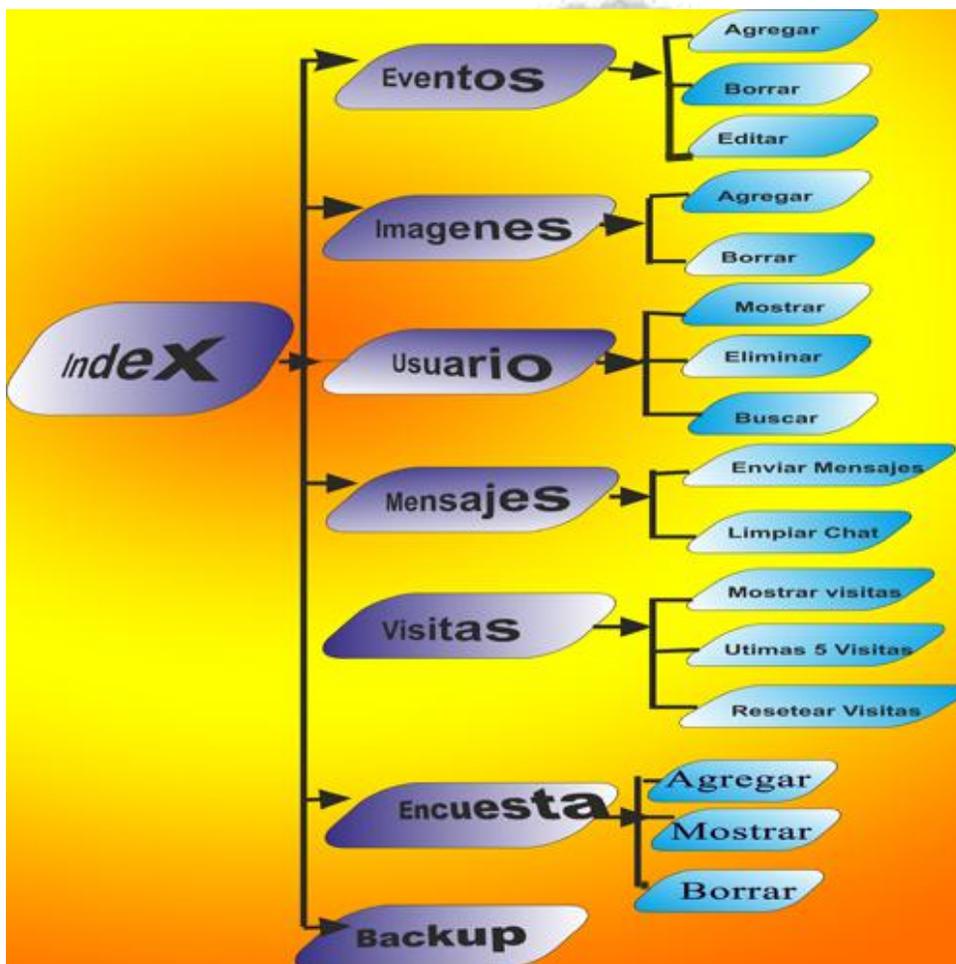


Figura 8: Mapa del sitio del administrador



Diseño de interfaz



Interfaces de Usuario

Interfaz de Inicio (index.html)



Figura 9: Interfaz de inicio

Interfaz a la cual accederán los usuarios al momento de acceder al sitio web, desde aquí ellos podrán acceder a la segunda interfaz secundaria en la cual podrán realizar sus objetivos de dicha visita al sitio web.



Interfaz Secundaria de inicio(index2)



Figura 10: Interfaz de index secundaria

Interfaz principal para el usuario, en la cual el puede realizar todas las funciones que se le presentan en la barra de menus, siempre y cuando siga las instrucciones.

Entretenimiento (Música)



Figura 11: Interfaz de música

Entretenimiento (Juegos)

Área de entretenimiento para los usuario en el cual encontrara música y juegos en java, con el fin de proponerle al usuario alternativas distintas de diversión.



Figura 12: Interfaz de juegos

Interfaz de Eventos Nuevos

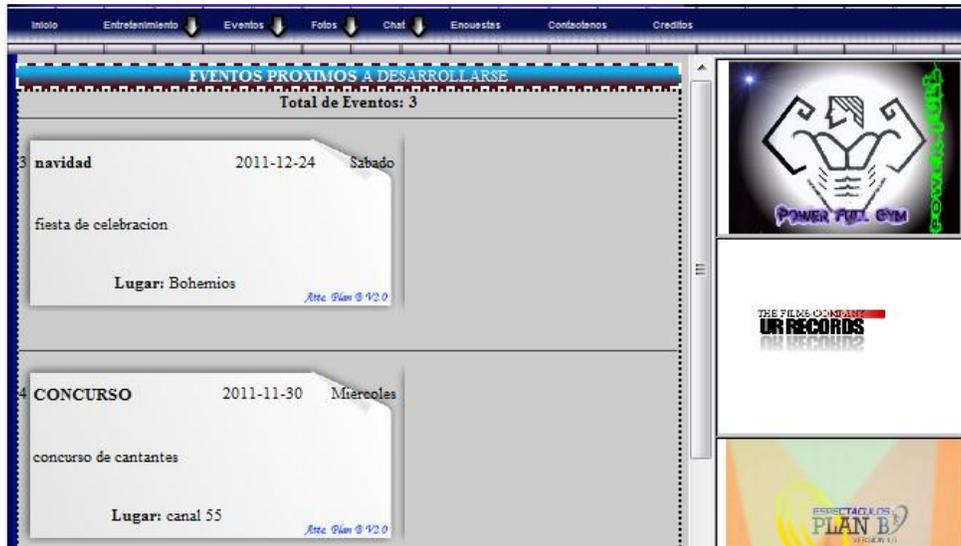


Figura 13: Interfaz de eventos nuevos

Interfaces que muestran los eventos nuevos y anteriores que serán o han sido realizados por el programa Plan B.

Interfaz de Eventos Anteriores

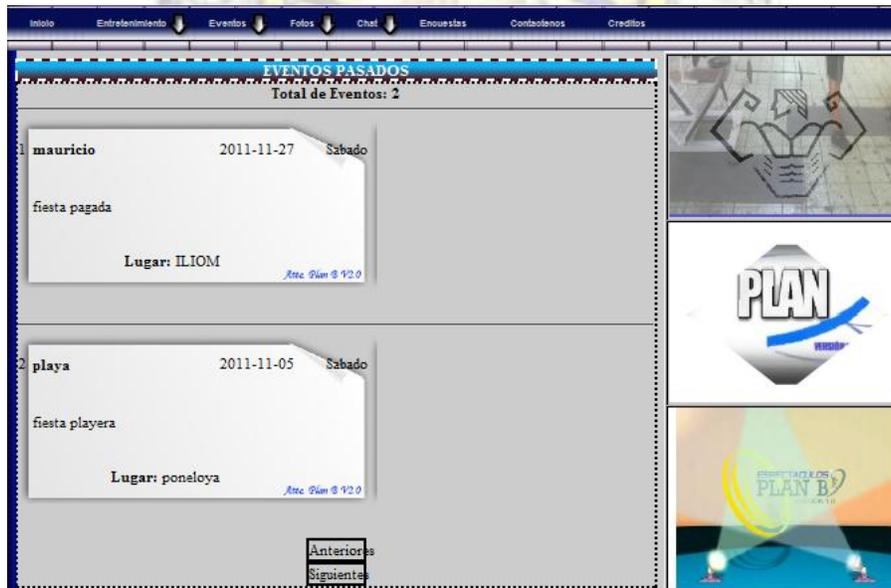
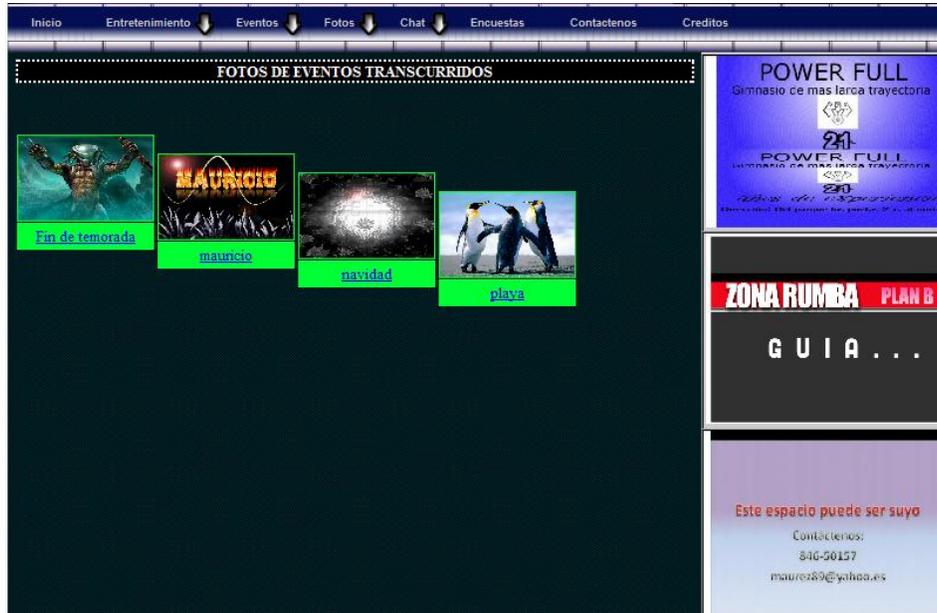


Figura 14: Interfaz de eventos anteriores

Figura 15: Interfaz de Imagenes por eventos



En estas interfaces el usuario podrá acceder a las imágenes clasificadas por eventos o mirar las imagen que se encuentran dentro del sitio.

16 Figura 16: Interfaz de todas las imágenes

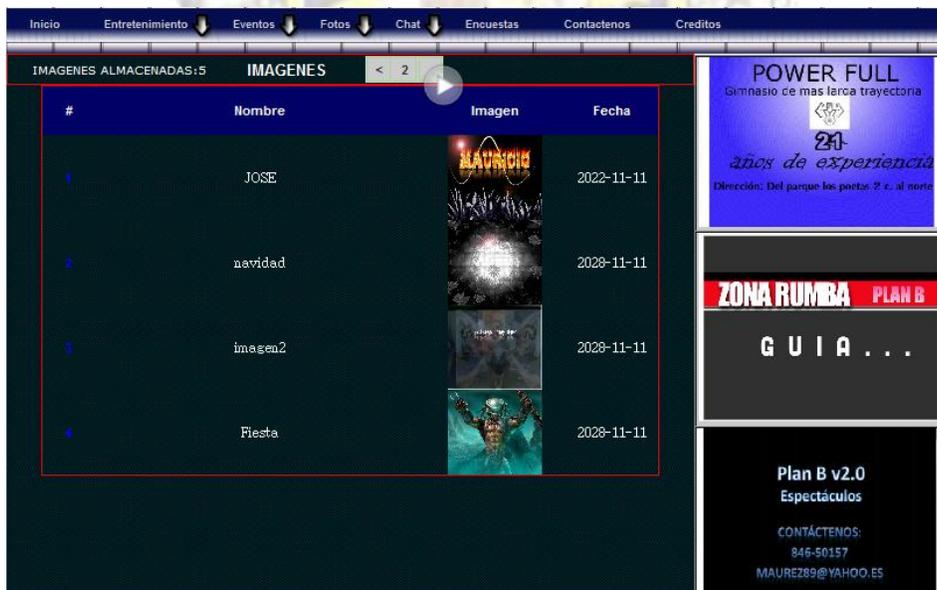




Figura 17: Interfaz de registro de usuario

En estas interfaces el usuario realiza su registro en el sitio web, para después posteriormente poder acceder al chat.

Figura 18: Interfaz de validar acceso de usuario al chat



Figura 19: Interfaz del chat del sitio web Plan B

Inicio Entrenimiento Eventos Fotos Chat Encuestas Contactenos Creditos

Bienvenido: evolucion

[Cerrar sesión](#)

CHAT PLAN B V2.0
CHAT B17M B ASU

mauricio dice: ok 20/11/11 14:20:04

planb dice: la fiesta es en enero 20/11/11 14:20:10

mauricio dice: cuando va a ser la proxima gira 20/11/11 14:02:48

mauricio dice: hola a todos 20/11/11 13:48:00

En Línea:

- 1 evolucion
- 2 planb

Nick: evolucion

Mensaje:

POWER FULL
Gimnasio de mas larga trayectoria
21 años de experiencia
Dirección: Del parque los poetas 2 c. al norte

PLAN B
VERSION 1.0

ESPECTACULO PLAN B VERSION 1.0



Figura 20: Interfaz Encuesta



En esta interfaz el usuario puede acceder a las distintas encuestas que realiza el programa, con el fin de llenarlas y obtener el resultado sobre la votación.



Interfaces de Administrador

Figura 21: Interfaz de acceso a la administración



Aquí el administrador se encargará de ingresar su nombre de usuario y contraseña, con el fin poder entrar a realizar operación sobre el sitio web.

Figura 22: Interfaz índice de administración (principal)



Esta interfaz es la principal de administración, ya que contiene todas las funciones que el administrador puede realizar dentro del sitio web.



Figura 23: Interfaz agregar nuevo evento

PLAN B **BIENVENIDO**
mauricio

EVENTOS

Agregar

Borrar

IMAGENES

USUARIOS

MENSAJES

VISITAS

ENCUESTA

SEGURIDAD

Salir

+ AGREGAR NUEVO EVENTO

Nombre del Evento: fiestas patrias

Fecha: Selecccionar
2011-9-14

Dia: Lunes

Lugar: parque central

Comentarios: despues del desfile comenzara la fiesta, la cual sera gratis

Agregar

Estas dos interfaces le ofrecen al administrador la oportunidad de agregar o eliminar un evento del sitio web, en caso que el evento ya no sea de importancia el sitio web.

Figura 24: Interfaz borrar evento

PLAN B **BIENVENIDO**
mauricio

EVENTOS

Agregar

Borrar

IMAGENES

USUARIOS

MENSAJES

VISITAS

ENCUESTA

SEGURIDAD

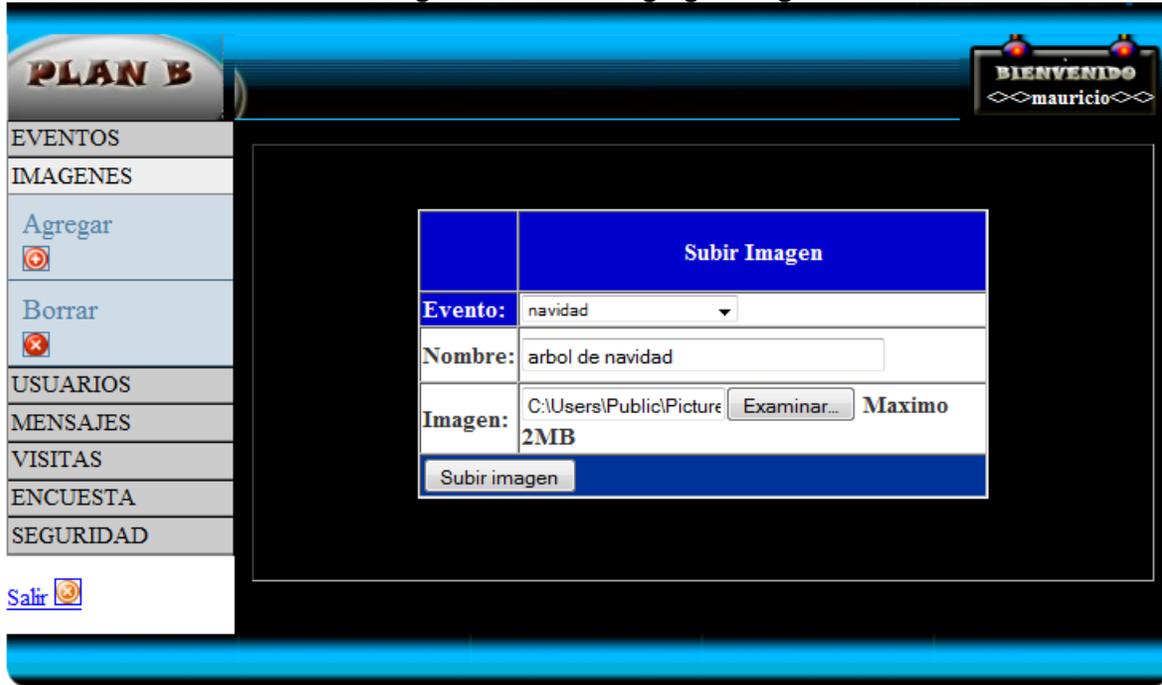
Salir

Total de eventos:6 **EVENTOS** < 1 2 >

| Numero | Evento | Dia | Fecha | Lugar | Comentarios | Eliminar |
|--------|----------|--------|------------|----------|-----------------------|----------|
| 1 | mauricio | Sabado | 2011-11-27 | ILIOM | fiesta pagada | |
| 2 | playa | Sabado | 2011-11-05 | poneloya | fiesta playera | |
| 3 | navidad | Sabado | 2011-12-24 | Bohemios | fiesta de celebracion | |



Figura 25: Interfaz agregar imagen



Estas interfaces ofrecen al administrador la opción de poder agregar una imagen que pertenezca a algún evento, así como la facilidad de poder eliminar una imagen de algún evento.

Figura 26: Interfaz borrar imagen

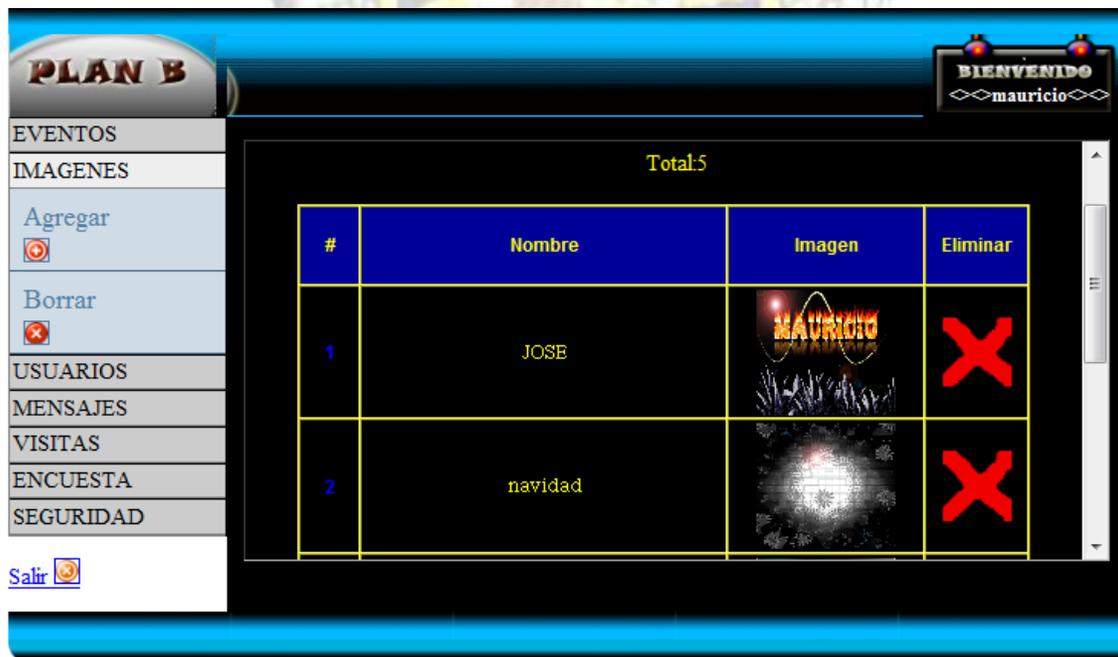




Figura 27: Interfaz de mostrar usuarios

| Nombre de usuario | Clave | correo |
|-------------------|-------|-------------------|
| erick | 432 | erick@yahoo.es |
| evolucion | 890 | evol@yahoo.es |
| mauricio | 123 | maurez89@yahoo.es |
| planb | 321 | plan@yahoo.es |
| roger | 321 | roger@yahoo.es |

anteriores [Siguintes](#)

Estas interfaces muestran al administrador los datos más relevantes de los usuarios registrados en el sitio web, así como también cual de ellos desea eliminar del sistema.

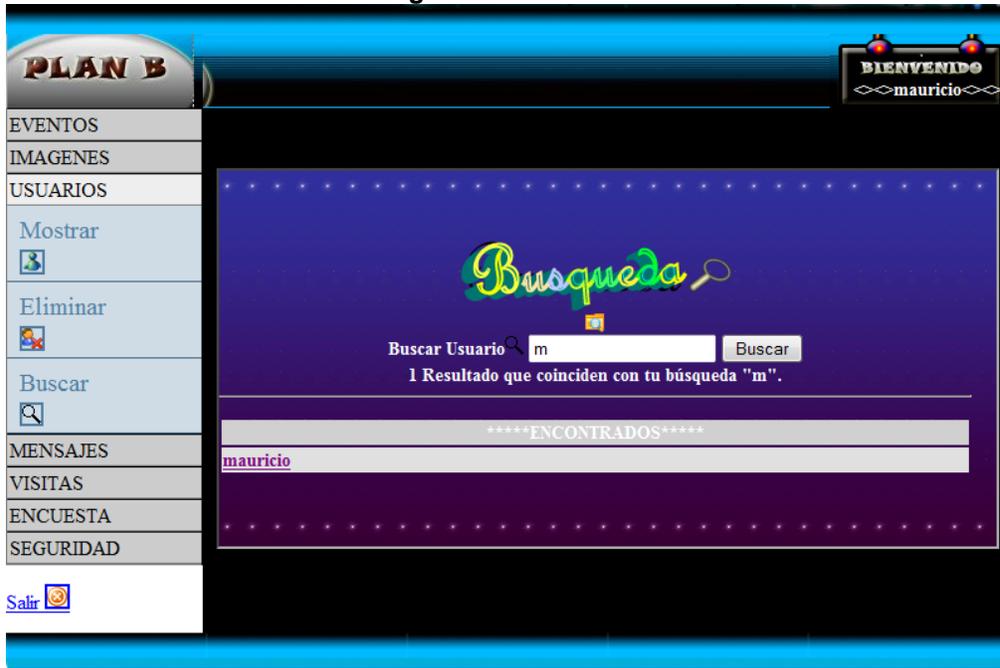
Figura 28: Interfaz de borrar usuario

| Nombre de usuario | Clave | correo | Eliminar |
|-------------------|-------|-------------------|----------|
| erick | 432 | erick@yahoo.es | X |
| evolucion | 890 | evol@yahoo.es | X |
| mauricio | 123 | maurez89@yahoo.es | X |

anteriores [Siguintes](#)

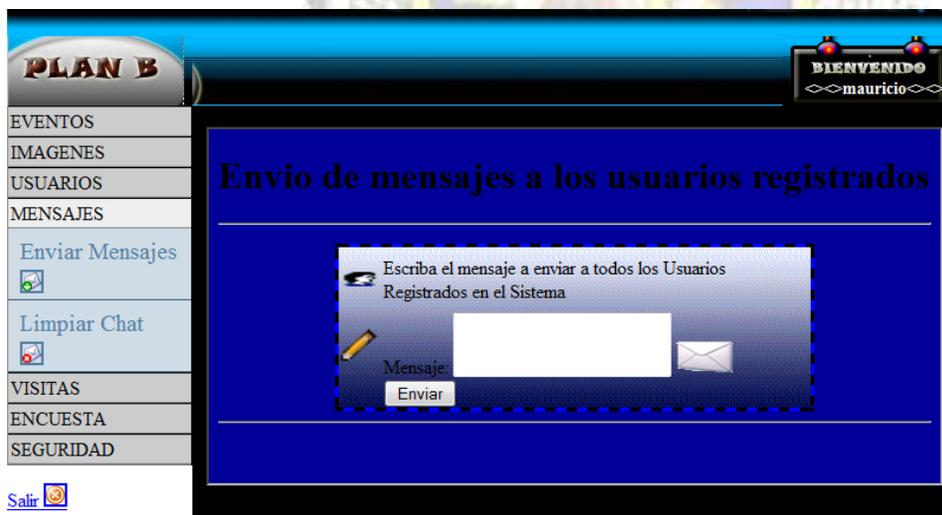


Figura 29: Interfaz de buscar usuario



Esta interfaz permite al administrador verificar la existencia de un usuario dentro del sitio web, dará como resultado el nombre del usuario si lo encuentra.

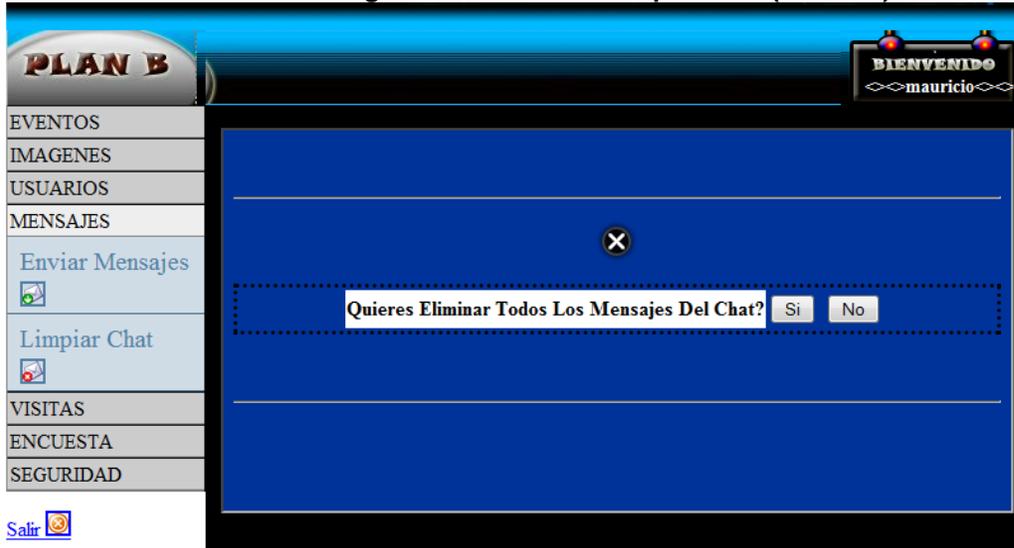
Figura 30: Interfaz de envió de mensajes a usuarios



Esta interfaz el administrador podrá enviar un mensaje en cascada a todos los usuarios registrados en el sistema.

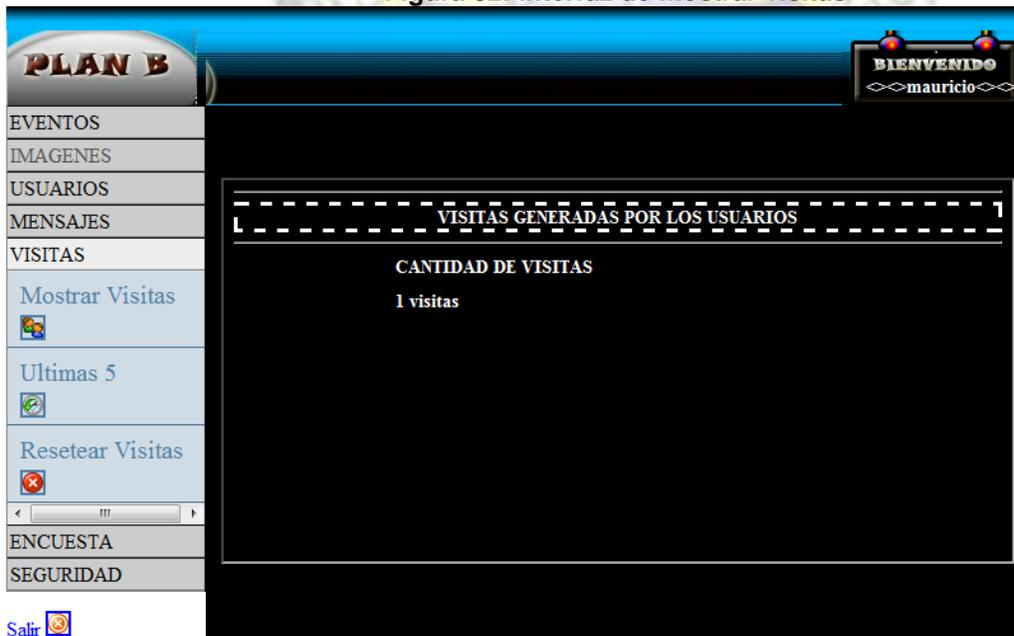


Figura 31: Interfaz de limpiar chat (resetear)



Esta interfaz permitirá al administrador eliminar todos los mensajes que se encuentran publicado en el chat del sitio web del programa.

Figura 32: Interfaz de mostrar visitas



Esta interfaz simplemente mostrará como un total la cantidad de usuarios que han visitado el sitio web.

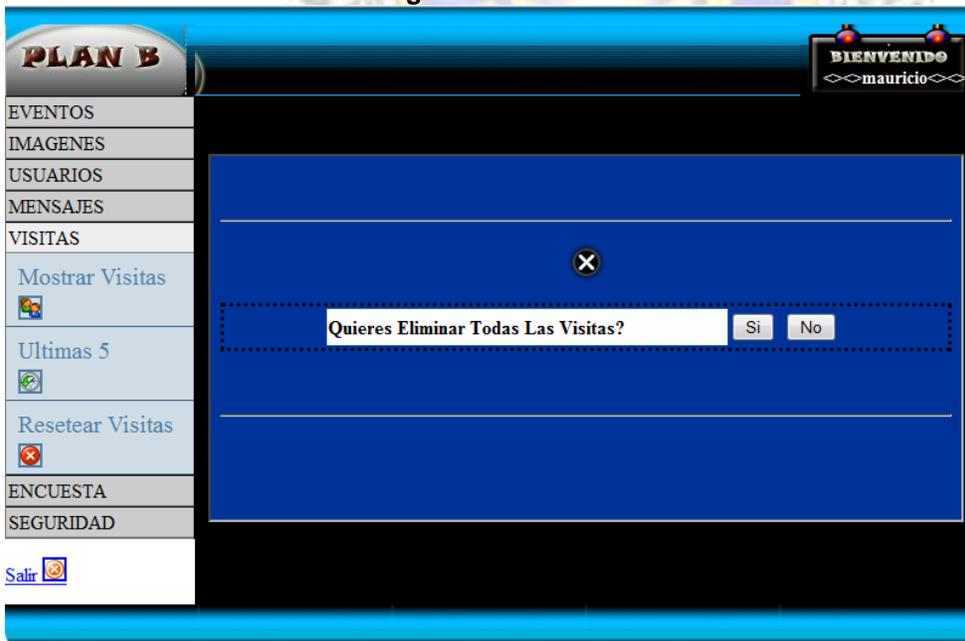


Figura 33: Interfaz de últimas 5 visitas



Esta interfaz mostrará las últimas 5 visitas y las fechas correspondientes con esas visitas.

Figura 34: Interfaz de resetear visitas



En esta interfaz se podrán eliminar o resetear el contador de visita del sitio web, para comenzar a contar desde cero.



Figura 35: Interfaz agregar nueva encuesta
Pestaña 1

PLAN B

EVENTOS
IMAGENES
USUARIOS
MENSAJES
VISITAS
ENCUESTA
SEGURIDAD

BIENVENIDO mauricio

Encuesta

CREANDO NUEVA ENCUESTA

Ingrese el nombre de la encuesta:

Numero de Preguntas que contendra:

Confirmar

Agregar encuesta
Mostrar encuesta
Borrar encuesta
Salir

Estas interfaces permitirán al administrador poder agregar una nueva encuesta.

Pestaña 2

PLAN B

EVENTOS
IMAGENES
USUARIOS
MENSAJES
VISITAS
ENCUESTA
SEGURIDAD

BIENVENIDO mauricio

Encuesta

Ingrese el nombre de la encuesta:

Pregunta 1 :

Pregunta 2 :

Pregunta 3 :

Confirmar

Agregar encuesta
Mostrar encuesta
Borrar encuesta
Salir

Aquí el administrador escribirá las preguntas a presentar en la encuesta.



Pestaña 3



Esta interfaz sólo mostrará si se tuvo éxito al crear dicha encuesta.

36Figura 36:Interfaz de mostrar encuesta



Interfaz que muestra las encuestas existentes en la base de datos del sistema.



Figura 37: Interfaz de borrar encuesta

PLAN B

BIENVENIDO mauricio

ENCUESTAS EXISTENTES

Total:7

| ID | Nombre encuesta | Numero de Preguntas | Eliminar |
|----|-----------------|---------------------|----------|
| 1 | fiesta playera | 3 | X |
| 2 | eri | 2 | X |

Agregar encuesta

Mostrar encuesta

Borrar encuesta

SEGURO

Salir

Aquí el administrador seleccionará la encuesta que desea eliminar del sistema.

Figura 38: Interfaz de seguridad (Backup)

PLAN B

BIENVENIDO mauricio

Copia de seguridad de base de datos remota...

Por favor: una vez pulse Crear, la copia podría durar unos 15 seg. para que se cree. La página no se cargará inmediatamente, ten paciencia.

Nombre del fichero: var/28Nov2011_15.51.18.sql

Usar Bzip2 para compresion

Nombre de usuario MySQL: root

Password MySQL:

Backup de que ?

Crear Back Up

Salir

En esta interfaz el administrador podrá crear un respaldo completo de toda la base de datos, con el fin de recuperar los datos si se llegaran a perder o a dañar, simplemente introduce el nombre de usuario, la clave y el nombre de la base de datos que desea respaldar.



Conclusiones

Del presente trabajo logramos concluir lo siguiente:

- Se ha construido de forma satisfactoria la creación de la página Web dinámica, para el programa de televisión Plan B, del canal 55.
- Se logró crear una área administrativa con una interfaz amigable, para que sea mas fácil la gestión de todo el contenido, que se mostrará en la distintas interfaces que serán vistas por los usuarios.
- Se creó una sección de chat con el fin de que los usuarios conectados, incluyendo al administrador del sitio puedan comunicarse.
- Para una mayor automatización de los eventos y fotos se creó una galería de imágenes que asociará cada evento con sus respectivas fotos, de esta forma el usuario podrá ver o descargar las fotos seleccionadas.
- Para tener un control de los usuarios que acceden a la sección del chat. Se creó una validación para que el administrador tenga un mejor manejo de los usuarios conectados y los registrados en el sitio.



Recomendaciones

Culminado el trabajo consideramos algunos factores que pudieran mejorar el sitio web:

- ❖ Hacer que esta aplicación Web sea capaz de ejecutarse en cualquiera de los navegadores de internet actuales.
- ❖ Mejorar la forma de actualizar el chat, con el objetivo de que no esté recargando la página cada cierto momento.
- ❖ Mejorar las apariencias de las interfaces con el fin de que sean más atractivas para los usuarios(televidentes del programa Plan B).
- ❖ Crear nuevas interfaces en el área de administración que permitan gestionar otras actividades realizadas por el programa.



Bibliografía

- *Java 2 Interfaces gráficas y aplicaciones para Internet. Ceballos Sierra, Francisco. (2004) Madrid, España. Editorial RA-MA.*
- *Como programar en c/c++ y java de Deitel y Deitel, cuarta edición*
- *Tesis para optar a Título de Ingeniero en Sistemas de Informacion 2010*

Algunas páginas consultadas

- <http://www.monografias.com/trabajos6/inus/inus.shtml>
- <http://www.webestilo.com/php/>
- <http://www.desenredate.com/>
- <http://www.seh-lelha.org/protocolo.htm>
- <http://www.youtube.com>
- www.google.com
- <http://www.web.educastur.princast.es/cp/llanares/>



ANEXOS



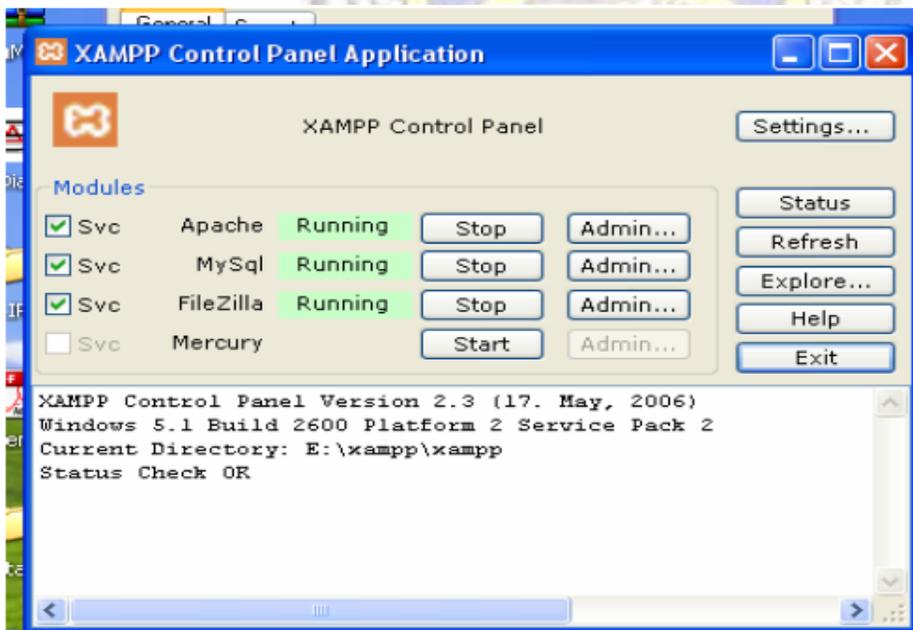
XAMPP



Logotipo de XAMPP

Xampp es un paquete que integra un servidor web, como es Apache, acompañado de un servidor PHP y otro MySQL, además de otros como el servidor FTP pero que a nosotros no nos interesan en este proyecto, centrándonos únicamente en los tres primeros servidores. Se trata de un servidor libre bajo licencia GNU y se puede descargar gratuitamente desde www.apachefriends.org/en/xampp.html. La instalación es sencilla y es bastante limpia ya que existe la posibilidad de únicamente copiando los ficheros al ordenador ponerlo en marcha. Otra de las ventajas es que es multiplataforma y existen múltiples módulos que se le pueden añadir como son phpMyAdmin u OpenSSL.

En nuestro proyecto lo hemos usado para poder probar las páginas que hemos generado en local, es decir, en nuestro ordenador doméstico antes de subirlo al servidor suministrado por el director del proyecto. El paquete también nos ofrece un sencillo panel de control desde donde podemos controlar los distintos servidores que lo componen. De esta forma podemos comprobar el estado de cada servidor, iniciarlo, pararlo o administrarlo.





El servidor HTTP Apache es un software (libre) servidor HTTP de código abierto para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etc.), Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/1.1 y la noción de sitio virtual. Cuando comenzó su desarrollo en 1995 se basó inicialmente en código del popular NCSA HTTPd 1.3, pero más tarde fue reescrito por completo. Su nombre se debe a que originalmente Apache consistía solamente en un conjunto de parches a aplicar al servidor de NCSA. Era, en inglés, *a patchy server* (un servidor "parcheado"). El servidor Apache se desarrolla dentro del proyecto HTTP Server (httpd) de la Apache Software Foundation.

Apache presenta entre otras características mensajes de error altamente configurables, bases de datos de autenticación y negociado de contenido, pero fue criticado por la falta de una interfaz gráfica que ayude en su configuración. Apache tiene amplia aceptación en la red: en el 2005, Apache es el servidor HTTP más usado, siendo el servidor HTTP del 70% de los sitios web en el mundo y creciendo aún su cuota de mercado (estadísticas históricas y de uso diario proporcionadas por Netcraft). La mayoría de las vulnerabilidades de la seguridad descubiertas y resueltas puede en la mayoría de los casos ser abusada solamente por los usuarios locales y no puede ser accionada remotamente.



PhpMyAdmin es una herramienta escrita en PHP con la intención de manejar la administración de MySQL a través de páginas webs, utilizando Internet. Actualmente puede crear y eliminar Bases de Datos, crear, eliminar y alterar tablas, borrar, editar y añadir campos, ejecutar cualquier sentencia SQL



Esta herramienta nos ha sido de gran ayuda tanto para crear como para introducir datos de prueba o para comprobar que las operaciones de borrado e inserción desde PHP se hacían correctamente. También ha sido la herramienta ofrecida por el director del proyecto para manejar la base de datos en el servidor donde debíamos colgar la aplicación final.



El World Wide Web Consortium, abreviado W3C, es un consorcio internacional que produce estándares para la World Wide Web. Está dirigida por Tim Berners-Lee, el creador original de URL (*Uniform Resource Locator*, Localizador Uniforme de Recursos), HTTP (*HyperText Transfer Protocol*, Protocolo de Transferencia de HiperTexto) y HTML (Lenguaje de Marcado de HiperTexto) que son las principales tecnologías sobre las que se basa la Web. Un estándar pasa por los siguientes estados :

- *Working Draft* (Borrador de trabajo)
- *Last Call* (Última convocatoria)
- *Proposed Recommendation* (Propuesta de recomendación)
- *Candidate Recommendation* (Recomendación candidata)

Finaliza con la aprobación de la "Recomendación", lo que equivale a una homologación de la propuesta, es decir, un nuevo estándar público y abierto para la Web. La mayoría de estas recomendaciones son secundadas por los fabricantes de herramientas (navegadores, editores, buscadores) y tecnologías (servicios Web, directorios, registros). Esta competencia en exclusiva del W3C para crear estándares abiertos es crucial, pues de ella depende que ningún fabricante alcance nunca el monopolio de explotación de la Web.

Algunas importantes recomendaciones son:

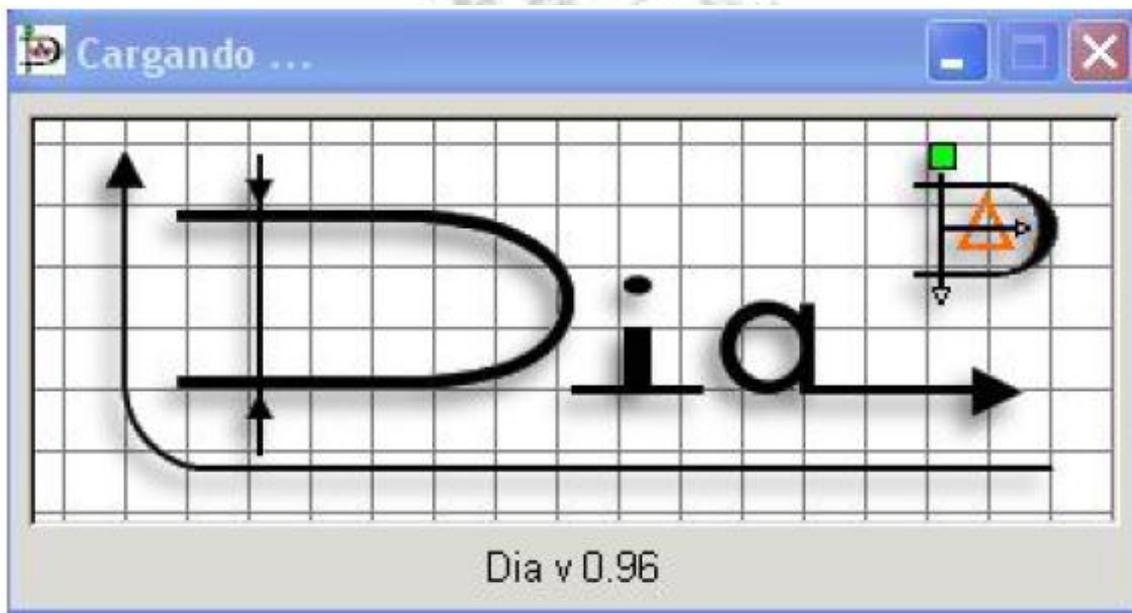
- HTML
- Hojas de Estilo en Cascada o *Cascading Style Sheets* (CSS)
- DOM
- RDF Marco de Descripción de Recursos
- SOAP *Simple Object Access Protocol*
- SVG
- XForms
- XML
- WSDL *Web Services Description Language*





Adobe Dreamweaver es un editor WYSIWYG (What You See Is What You Get, *lo que ves es lo que obtienes*) de páginas web, creado por Adobe (anteriormente por Macromedia). Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium. Tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras herramientas.

Dia



Dia es un programa para dibujar diagramas, el cual permite escoger entre una elevada variedad de diagramas. Este programa es de código abierto y multiplataforma.

Originalmente este proyecto fue desarrollado para utilizarse dentro del proyecto Gnome de Linux.