

# **WEBTOPICS: Manual** **Técnico**

**Adrián Alonso Montero**

# Despliegue del proyecto:

El despliegue del proyecto se puede llevar a cabo de dos maneras: mediante el archivo .war, o mediante netbeans.

Para desplegarlo utilizando el .war, se necesita tener un servidor tomcat en el equipo, preferiblemente la versión 8.0.37. Hay que copiar el .war dentro de la carpeta “wepapps” de tomcat y arrancar el servidor. Entonces se podrá acceder a el desde el navegador.

**Sin embargo, de este modo no funcionara correctamente la subida de imagenes.**

Debido a como se lleva a cabo la subida de imagenes al servidor, si se intenta subir una imagen desde el .war dara un error. El resto de la aplicación funcionara sin problemas.

Para que funcione la subida de imágenes, hay que utilizar Netbeans.

En un entorno Netbeans en el que haya un servidor tomcat, se importara el proyecto y en la clase “Usuario”, dentro del paquete “beans”, hay que modificar el siguiente método:

```
435 static String subirImagen(String carpeta, Part archivo, String nombre) throws IOException {
436     String filename = FilenameUtils.getBaseName(nombre);
437     String extension = FilenameUtils.getExtension(".jpg");
438     Path fichero = Paths.get("C:\\NetBeansProjects\\WebTopics\\src\\main\\webapp\\resources\\imagenes\\avatares" + System.getProperty("file.separator"));
439     Path file = Files.createFile(fichero);
440     try (InputStream input = archivo.getInputStream()) {
441         Files.copy(input, file, StandardCopyOption.REPLACE_EXISTING);
442     }
443
444     System.out.println("Imagen subida a: " + file);
445
446     return file.getFileName().toString();
447
448 }
```

Este es el método utilizado para la subida de imágenes. Para que esta funcione en un equipo distinto se debe modificar la línea 438, cambiando la ruta “C:\\NetBeansProjects\\WebTopics” a la ruta en la que se encuentre el proyecto en el nuevo equipo.

Una vez realizado el cambio, se podrá ejecutar el proyecto y comprobar que la subida de imágenes funciona correctamente.

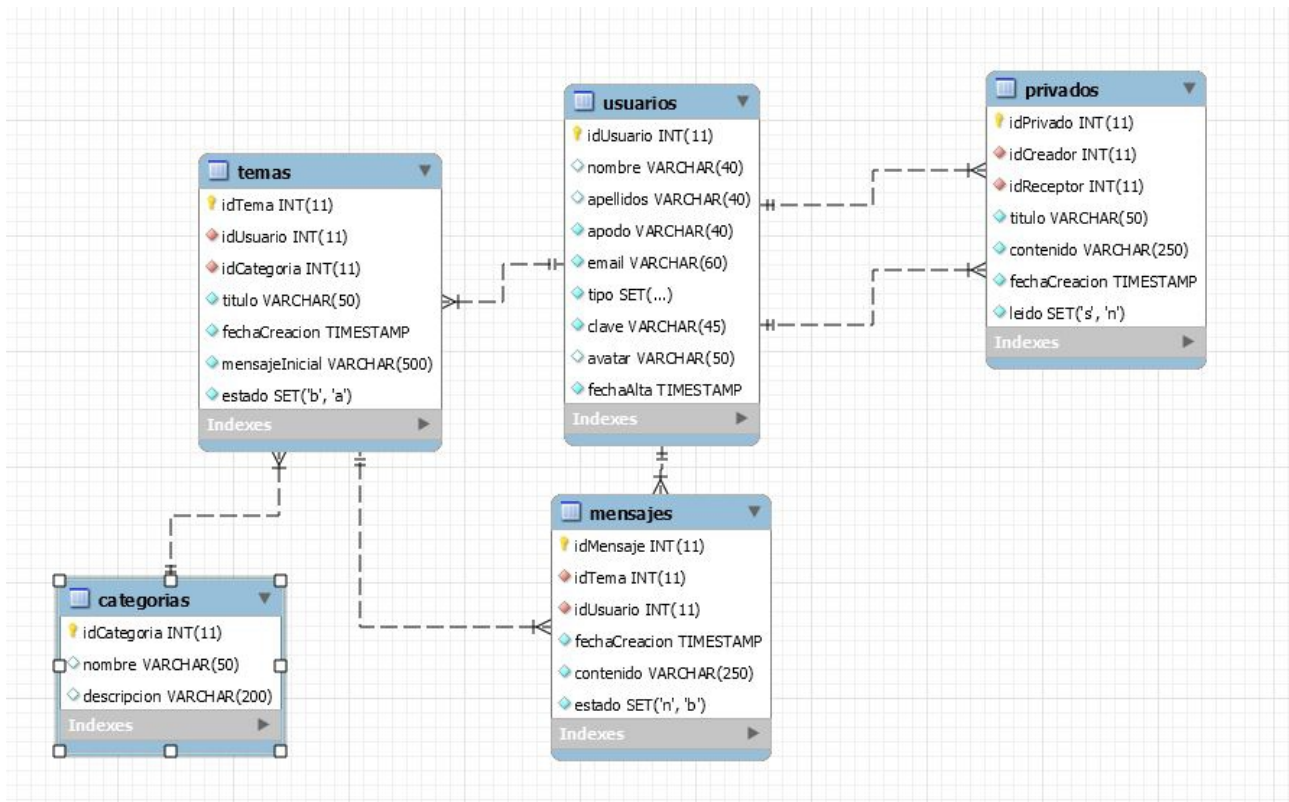
## Tecnologías utilizadas

El lenguaje principal utilizado en el entorno de servidor es Java, con los frameworks Hibernate y JSF.

En el entorno de cliente se utiliza principalmente JSF, Html5 y Javascript. Los estilos de las paginas están hechos con css y Bootstrap.

La base de datos utiliza SQL.

# Estructura de la base de datos:



La base de datos de la aplicación consta de 5 tablas:

La tabla usuarios almacena toda la información de cada usuario. El Id de cada usuario es autogenerado incrementalmente, el email es único para cada usuario y la clave esta encriptada con MD5.

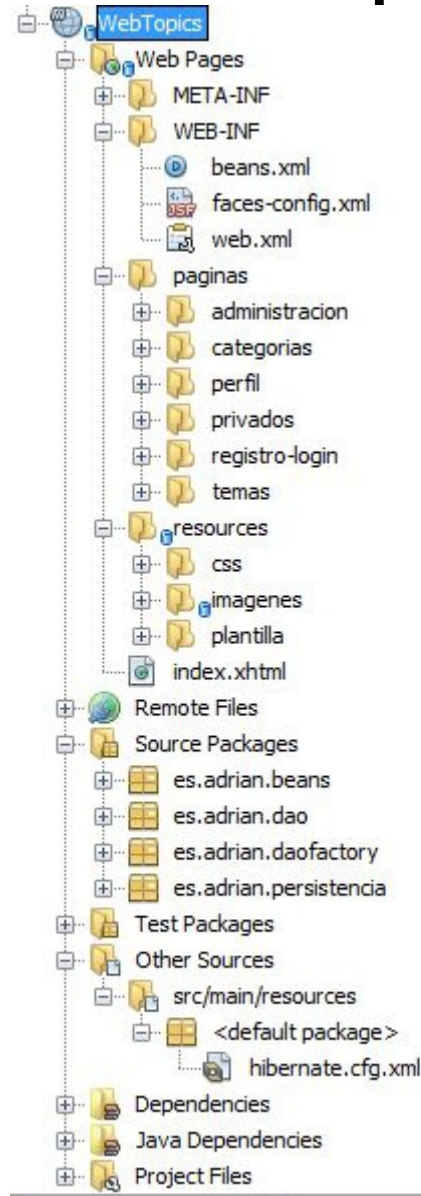
La tabla categorías guarda el id de cada categoría, junto a su nombre y la descripción que se muestra en la aplicación.

La tabla temas contiene la información de cada tema, y relaciona cada tema con la categoría a la que pertenece y con el usuario creador.

La tabla mensajes guarda la información de los mensajes y los relaciona con el tema al que pertenecen y al usuario creador.

La tabla privados se utilizada para los mensajes privados. Esta relacionada con la tabla usuarios 2 veces, una para obtener el id del emisor y otra para obtener el del receptor

# Estructura del proyecto



El proyecto está estructurado según el árbol de carpetas que se ve en la imagen. Las carpetas principales son “Web pages” y “Source packages”.

En “Web pages” se guarda todo el contenido de cliente. La carpeta paginas contiene, clasificada según el contenido, todas las paginas xhtml que se usan en la aplicación. La carpeta resource contiene la plantilla, las imágenes y los estilos que se utilizan en las vistas.

En la carpeta “Source packages” se encuentran los 4 paquetes que controlan la parte de servidor. En beans se encuentran las clases que realizan las acciones de la aplicación. Las carpetas dao y daofactory contienen los métodos de conexión con la base de datos, y la carpeta persistencia contiene una clase de configuración de Hibernate.