

RETO 2 - EQUIPO 2



2GDAW

Miembros:

- Vadillo, Unai
- Perez, Alejandro
- Merino, Rosa
- Montejo, Jorge

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
DEFINICIÓN DEL PROYECTO	3
Funcionalidades	3
CALENDARIO	4
Entregas	4
Fechas	4
Cronograma	5
EQUIPO	5
Contrato de equipo	5
Asignación de roles	5
Puestas en común	6
INFRAESTRUCTURA	6
Infraestructura hardware	6
Infraestructura software	7
MODELO DE DATOS	7
Almacenamientos de los datos	8
PROTOTIPO	8
Boceto inicial	9
Wireframe	10
Justificación	12
GIT DEVELOPMENT MODEL	12
Esquema de ramas	13
Reglas de las ramas	13
Nomenclatura	13
CONCLUSIONES Y MEJORAS	14
ANEXOS	14
GUIA DE ESTILOS	15
Paleta de colores	15
Tipografía	15
Manual de usuario	17

INTRODUCCIÓN

La empresa del sector aeronáutico Argibide SL os ha contactado para desarrollar una aplicación que solucione el grave problema que tienen en su departamento de I+D+I: la gestión del conocimiento. Los ingenieros de la empresa (son más de 150 personas) trabajan de forma muy autónoma, y en muchas ocasiones desconocen que hay otros compañeros que ya se han enfrentado a esos problemas o son expertos del tema que podrían ayudarles.

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Funcionalidades

La aplicación web debe tener las siguientes funcionalidades:

- Acceso a la aplicación mediante Login con usuario y contraseña.
- Visualización del listado de preguntas y detalles de una pregunta.
- Publicación de preguntas (título, descripción, tema,...)
- Publicación de respuestas (pueden incluir archivos adjuntos)
- Votar la respuesta favorita.
- Perfil de usuario.

CALENDARIO

Entregas

El proyecto se compone de las siguientes entregas:

- Entrega de la documentación del proyecto.
- Una presentación de las funcionalidades y el modo de uso de la aplicación.

Fechas

Noviembre 2020						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
23	24	25	26	27	28	29
						Entrega Documentación
30						
Preparar Presentación	Presentación					

Cronograma

PROJECT TITLE		Proyecto 2			COMPANY NAME		Aergibide											
PROJECT MANAGER		Unai Vadillo																

TASK TITLE	TASK OWNER	START DATE	END DATE	DURATION	WEEK 1							WEEK 2							WEEK 3							WEEK 4						
					M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F		
Project Conception and Initiation																																
Analisis del proyecto	Grupo	2/11/20	2/11/20	0																												
Preparacion guia estilos	Unai	3/11/20	5/11/20	2																												
Maquetado login y funcionamiento	Alejandro y Unai	3/11/20	5/11/20	2																												
Maquetado home	Rosa	4/11/20	7/11/20	3																												
Comprpobacion jquerys y ajax	Jorge	4/11/20	14/11/20	10																												
Funcionamiento home	Unai y Alejandro	6/11/20	11/11/20	5																												
Documentacion del proyecto	Grupo	14/11/20	15/11/20	1																												
Maquetado pagina usuario y preguntas	Rosa, Unai, Alejandro	15/11/20	18/11/20	3																												
Almacenar imagenes en la BBDD	Alejandro	18/11/20	19/11/20	1																												
Documentacion del proyecto	Grupo	20/11/20	22/11/20	2																												
Barra de busqueda	Jorge	21/11/20	22/11/20	1																												
Retoques visuales Mobile y PC	Jorge y Unai	23/11/20	25/11/20	2																												
Guia de usuario	Rosa	25/11/20	27/11/20	2																												

EQUIPO





Contrato de equipo

El contrato se formalizó en el primer reto.

Por el cual los miembros de dicho equipo se comprometen a cumplir las normas. Así mismo se elige a 'Unai Vadillo Fernandez' como responsable y máximo coordinador del equipo. Los miembros se comprometen a respetarse mutuamente en todo momento.

El no cumplimiento de alguna norma implicara una acción de mejora en el equipo orientada hacia conseguir los compromisos para el buen funcionamiento del equipo.

Asignación de roles

DATOS DE LOS COMPONENTES DEL EQUIPO DE TRABAJO			
NOMBRE Y APELLIDOS	EMAIL	ROL	FIRMA
Unai Vadillo	unai.vadillo@ikasle.egibide.org	Coordinador	
Rosa Merino	rosa.merino@ikasle.egibide.org	Armonizadora y R.M.	
Alejandro Pérez	alejandro.perez@ikasle.egibide.org	Planificador	
Jorge Montejo	jorge.montejo@ikasle.egibide.org	Reportero	

Puestas en común

Para este reto usamos una mecánica muy parecida a la del primer reto identificadas las tareas y su prioridad al realizarlas, hicimos una pequeña estimación de duración y dificultad de cada una de ellas y planificamos el reto , para ello usamos de nuevo Trello.

Hicimos una pequeña repartición de algunas de ellas.

Casi todos los días al llegar a clase el grupo se reunía para hablar del reto. Algún día teníamos nuevas repartición de tareas.

INFRAESTRUCTURA

Infraestructura hardware

En este sentido a lo largo del proyecto se han usado diferentes componentes:

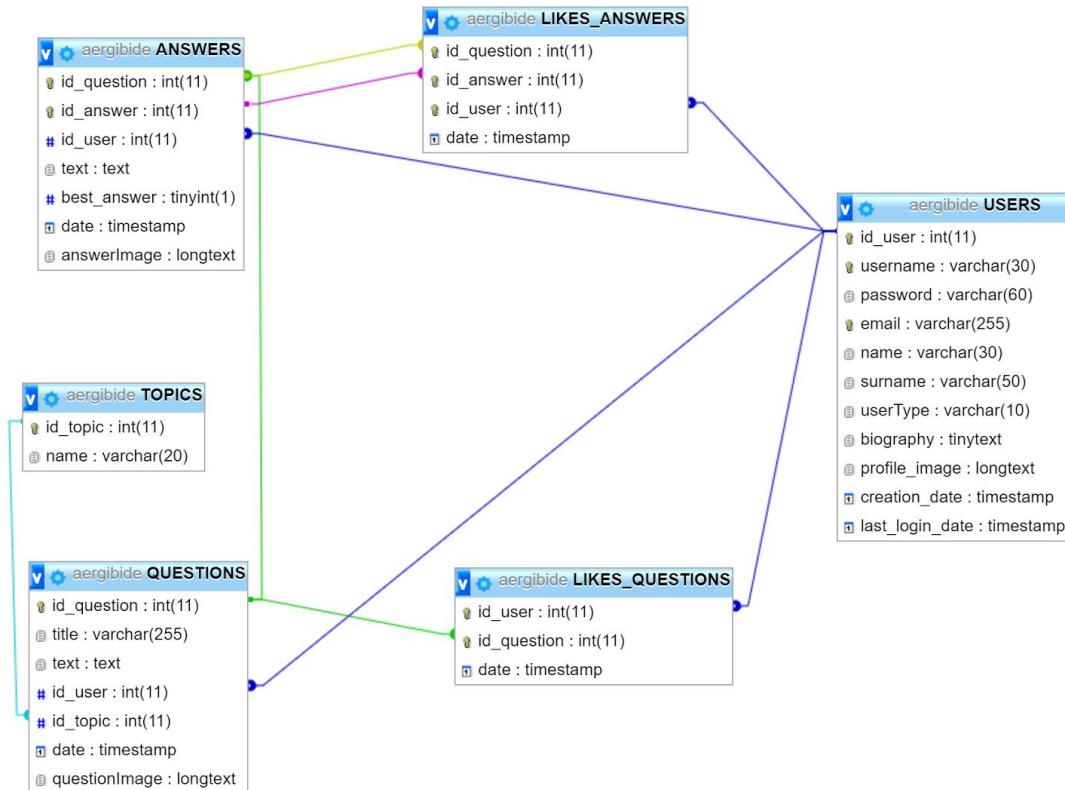
- Para tareas de programación, documentación y diseño se han usado:
 - iMac x3 , un ordenador portátil y varios ordenadores de sobremesa.
- Host:
 - Para hostear la web corporativa y la aplicación se ha optado por el uso de virtualización en un servidor ubuntu, almacenado en uno de los ordenadores iMac.

Infraestructura software

Las herramientas utilizadas durante el proyecto son las siguientes:

- Para gestión del servidor:
 - FTP: para fácil acceso a la hora de actualizar la intranet.
 - Apache para servicio web.
 - MySql para gestionar las bases de datos.
- Para gestión, organización y comunicación entre los miembros:
 - Trello: Herramienta para la planificación de tareas.
 - Slack & Discord: Chats de audio y texto para la comunicación entre miembros.
- Para programación y diseño:
 - Php Storm, Sublime text y VS Code, han sido los editores de texto usados por los diferentes miembros del equipo.
- Recursos web:
 - Para imágenes e iconos se han usado Pixels y FontAwesome respectivamente.
 - Google Fonts para importar fuentes en el proyecto.

MODELO DE DATOS



User (id_user, username(30), password(60), email(255), name(30), surname(40), userType(20), biography, creation_date, last_login_date

Question (id_question, title(255), text, id_topic, id_user, date

Answer (id_question, id_answer, id_user, text, best_answer, date

Topic (id_topic, name(20)

Likes_Question (id_user, id_question, date

Likes_Answer (id_question, id_answer, id_user, date

Almacenamientos de los datos

Los datos se guardan en una base de datos creada por el equipo.

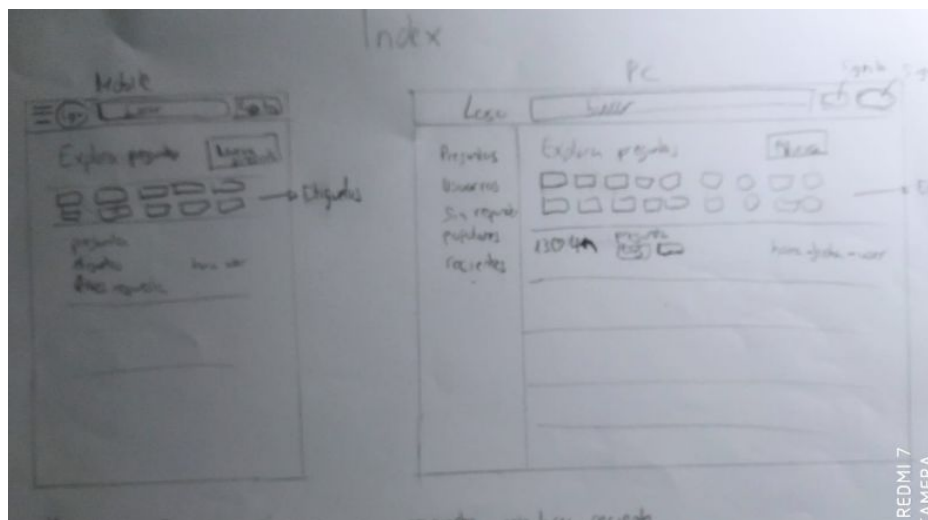
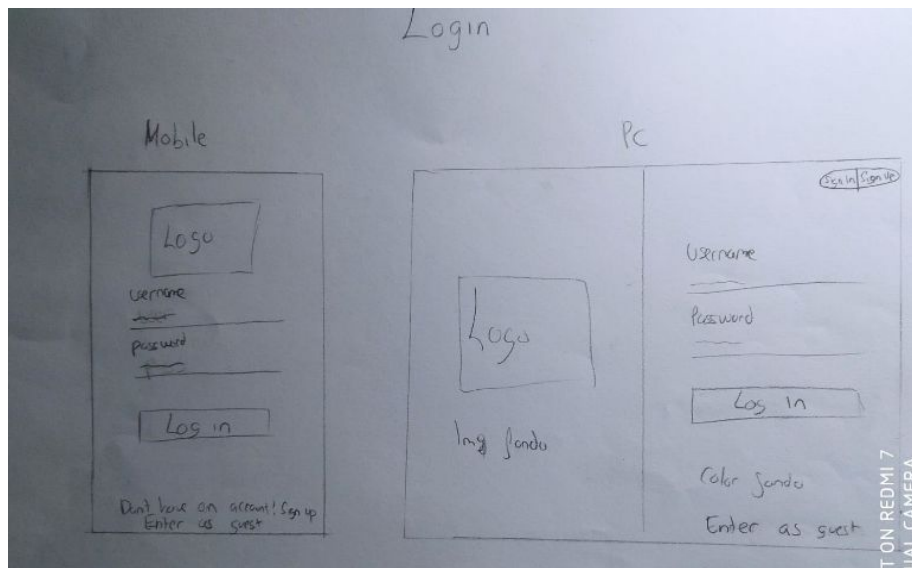
\$_SESSION se utiliza para guardar cual es el usuario que ha iniciado sesión.

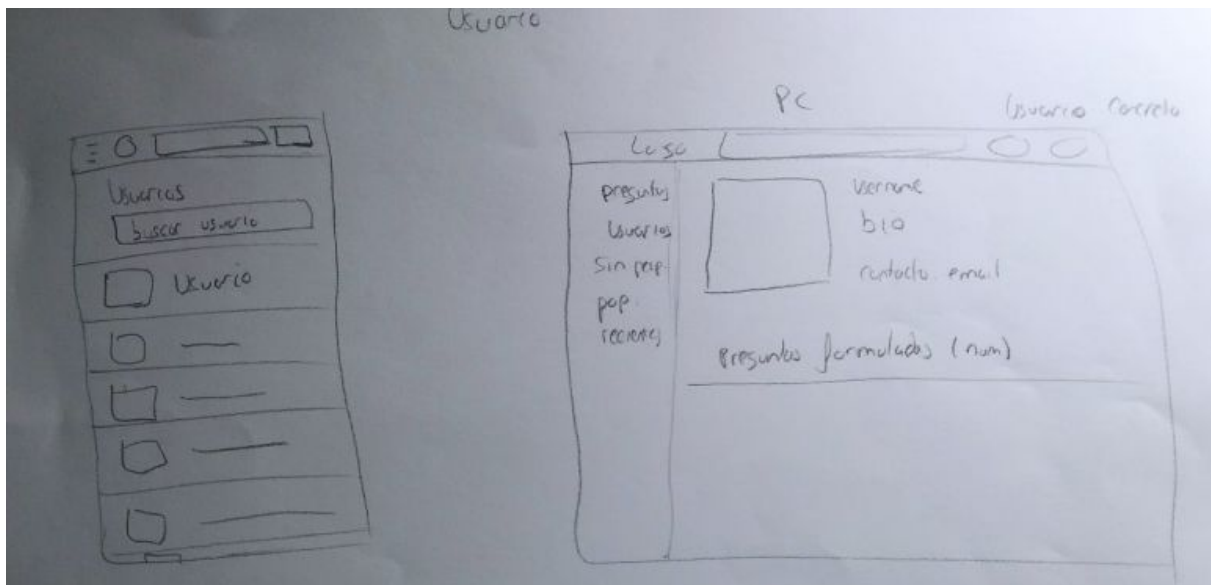
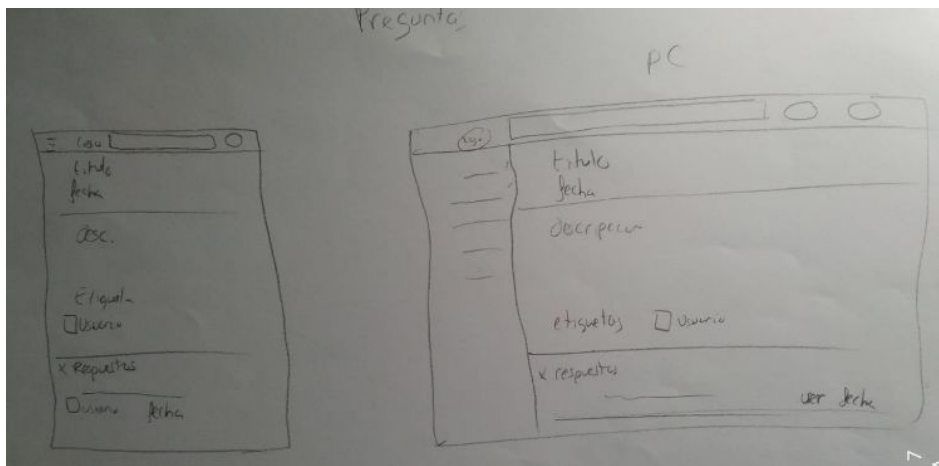
PROTOTIPO

El prototipo es un primer ejemplo limitado de una aplicación, en este caso del proyecto en el que estamos trabajando.

Boceto inicial

A continuación se muestran los primeros bocetos realizados a papel y lápiz, desde el diseño de interfaz hasta el uso del menú:





Wireframe

LOGO

USUARIO.....

CONTRASEÑA.....

LOG IN

SIGN UP

NO TIENES CUENTA?ENTRA COMO INVITADO

LOGO
AERGIBIDE

IMAGEN DE FONDO

LOG IN

SIGN UP

LOG IN

USUARIO.....

CONTRASEÑA.....

LOG IN

NO TIENES CUENTA?ENTRA COMO INVITADO

≡

SEARCH..

Q

👤

➡

INICIO | PERFIL | PREGUNTAS | SIN RESPONDER

Search..

Q

👤

Usuario

➡

LOGO
AERGIBIDE

NUEVA
PREGUNTA

PREGUNTANOS

Botón Nueva Pregunta

ETIQUETAS

ALAS

MOTOR

VUELOS

PASAJEROS

RUEDAS

COMBUSTIBLE

TÍTULO DE LA PREGUNTA

USUARIO

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of

22/22/2222 20:20

TÍTULO PREGUNTA

Nombre usuario

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting

22/22/2222 20:20

COPYRIGHT 2020

COPYRIGHT 2020



TÍTULO DE LA PREGUNTA

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's

ETIQUETAS

ETIQUETAS

ETIQUETAS

USUARIO

20/20/2000

RESPUESTAS

RESPUESTA I

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's
 standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make

USUARIO

20/29/2000

COPYRIGHT 2020



TÍTULO DE LA PREGUNTA

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's
 standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a
 type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting

USUARIO

22/22/2222

ETIQUETAS

ETIQUETAS

ETIQUETAS

RESPUESTAS

RESPUESTA I

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's
 standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make
 a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting

USUARIO

20/20/2000

COPYRIGHT 2020



TÍTULO

ESCRIBA AQUI UN BREVE TITULO

DESCRIPCIÓN

DESCRIBA SU PROBLEMA...

ETIQUETAS

SUBIR IMAGEN

PUBLICAR

COPYRIGHT 2020

TÍTULO

ESCRIBA AQUI UN BREVE TITULO

DESCRIPCIÓN

DESCRIBA SU PROBLEMA...

ETIQUETAS

SUBIR IMAGEN

PUBLICAR

COPYRIGHT 2020



Justificación

Hemos decidido realizar la aplicación para diseño móvil y escritorio pensado que estos son los dispositivos desde donde los usuarios van a acceder.

Para mostrar los datos pensamos una disposición donde los elementos en pantalla se diferencien bien

.

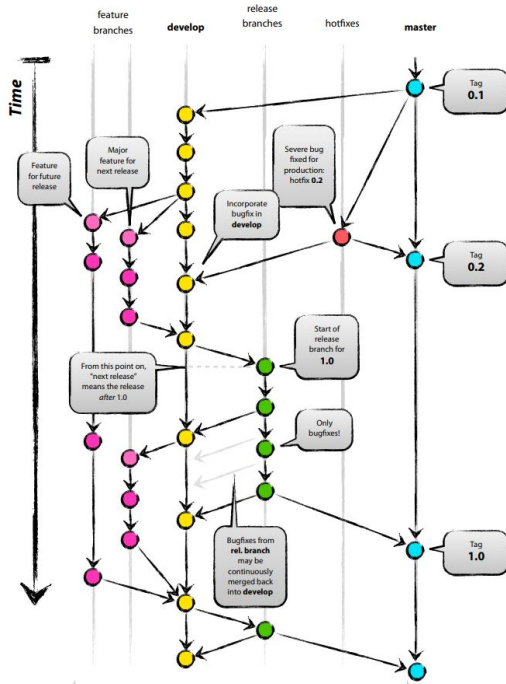
GIT DEVELOPMENT MODEL

Hemos utilizado la misma manera de trabajar que en el primer reto.

Para trabajar con control de versiones usamos la herramienta git, y para almacenar el código y poder trabajar de forma conjunta con los diferentes miembros del equipo utilizamos github. En este reto el repositorio utilizado fue creado en la cuenta de otro de los miembros (<https://github.com/AlejandroPerezAnuncibay/proyecto2>).

Esquema de ramas

Para el uso de git nos basaremos en el modelo git-flow, donde las ramas más importantes son Master y Develop, de las cuales parten otras ramas de apoyo como 'feature branches' y 'hotfix branches' entre las más destacadas.



Reglas de las ramas

- Principal:
 - Master: Solo se subirán versiones definitivas.
 - Desarrollo: Se implementarán cambios que se realizan día a día.
- Auxiliar:
 - Features: El miembro que esté añadiendo una característica nueva creará dicha rama y la combinara cuando acabe dicha característica.
 - Hotfix: Se utilizará para solucionar algún error o bug del que no se tuviera constancia.

Nomenclatura

Los commits deben llevar como nombre una breve descripción del cambio o la característica que se ha editado/añadido/creado.

CONCLUSIONES Y MEJORAS

En cuanto al uso de git para el control de versiones, a todo el equipo nos costó acostumbrarnos a su funcionamiento, tuvimos varios errores en los que se perdió parte del trabajo que habíamos realizado.

A continuación se listan unas posibles mejoras:

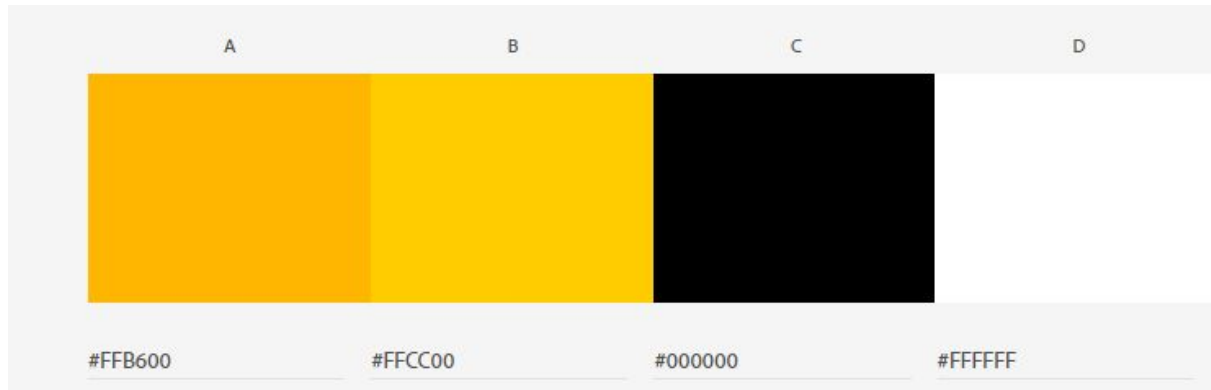
1. Añadir un modo nocturno, algo que muchas personas agradecen y cada vez está más de moda en las aplicaciones.
2. Poder modificar las preguntas y las respuestas.
3. Creación de roles en usuarios para tener un poco de moderación y evitar preguntas no deseadas
4. Búsqueda, esta es una función que se estaba implementando, pero se eliminó por falta de tiempo

ANEXOS

ANEXOS	13
GUIA DE ESTILOS	15
Paleta de colores	15
Tipografía	15
Manual de usuario	17
1.INTRODUCCIÓN	17
2.ENTRADA AL SISTEMA	18
2.1 PORTAL DE ENTRADA	18
2.1.1 PANTALLA LOG IN	19
2.2 FORMULARIO REGISTRO	22
3.PANTALLA PRINCIPAL	24
3.1 MENÚ	25
3.1.1 MENÚ USUARIO ESTÁNDAR	25
3.1.2 MENÚ USUARIO INVITADO	27
3.2 PANEL DE ETIQUETAS	28
3.3 PANEL PUBLICAR PREGUNTA	29
3.4 PANEL DEL TABLÓN DE PREGUNTAS	29
4.PANTALLA PREGUNTAS	30
4.1 PANEL PREGUNTA	31
4.1.1 PANEL PUBLICAR RESPUESTA	32
4.2 PANEL RESPUESTAS	33
5.PANTALLA PUBLICACION PREGUNTAS	34
6.PANTALLA PERFIL DE USUARIO	36
6.1 PANEL MODIFICAR	38

GUIA DE ESTILOS

Paleta de colores



Los colores #FFB600 y #FFCC00 los usaremos para los fondos del menú y footer , también es utilizado para resaltar algún botón o texto.

El color #FFB600 en el login será el color predominante.

El fondo de las páginas serán en blanco (#FFFFFF) , se utilizará también para resaltar texto.

El color negro (#000000) se utilizará para textos y de fondo para resaltar algún elemento.

Tipografía

La tipografía principal es Elephants ,una fuente descargada de internet,se utilizará para textos resaltados y títulos.

PREGUNTANOS

Para la página de usuarios y textos usaremos la fuente a Montserrat

Este es un ejemplo de la fuente Montserrat.

Manual de usuarios

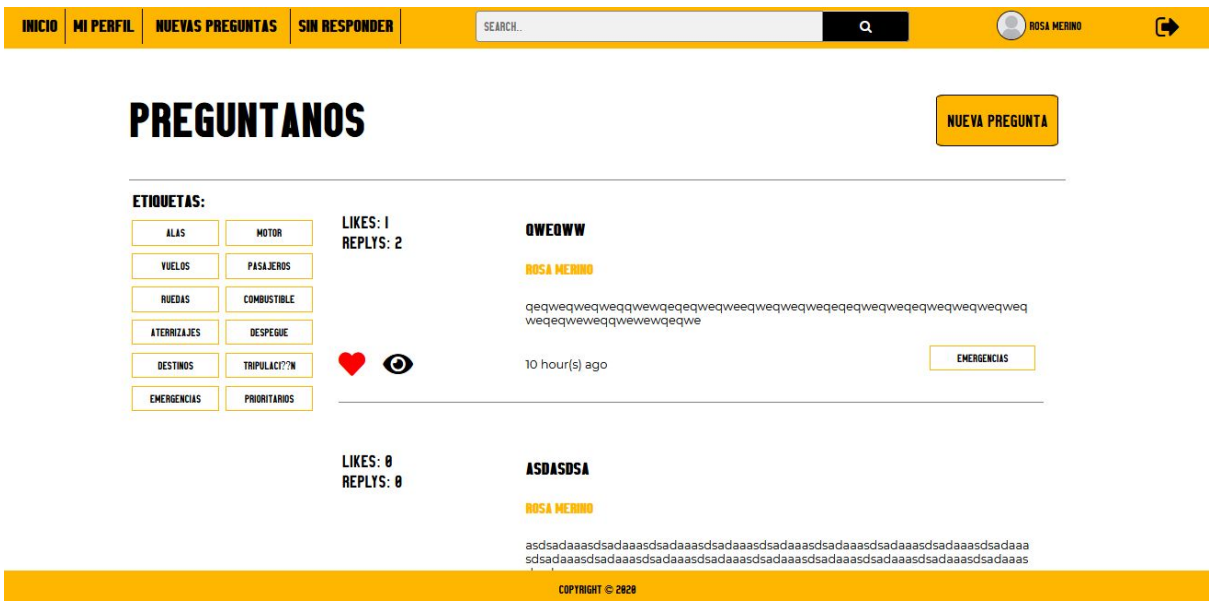
RETO 2 - EQUIPO 2
2GDAW



AERGIBIDE

1.INTRODUCCIÓN

La aplicación de publicación y visualización de preguntas y respuestas es diseñada para facilitar a los empleados de la empresa Aergibide SL la gestión del conocimiento. Actualmente existen dos roles para acceder a la aplicación: USUARIO ESTÁNDAR y USUARIO INVITADO.



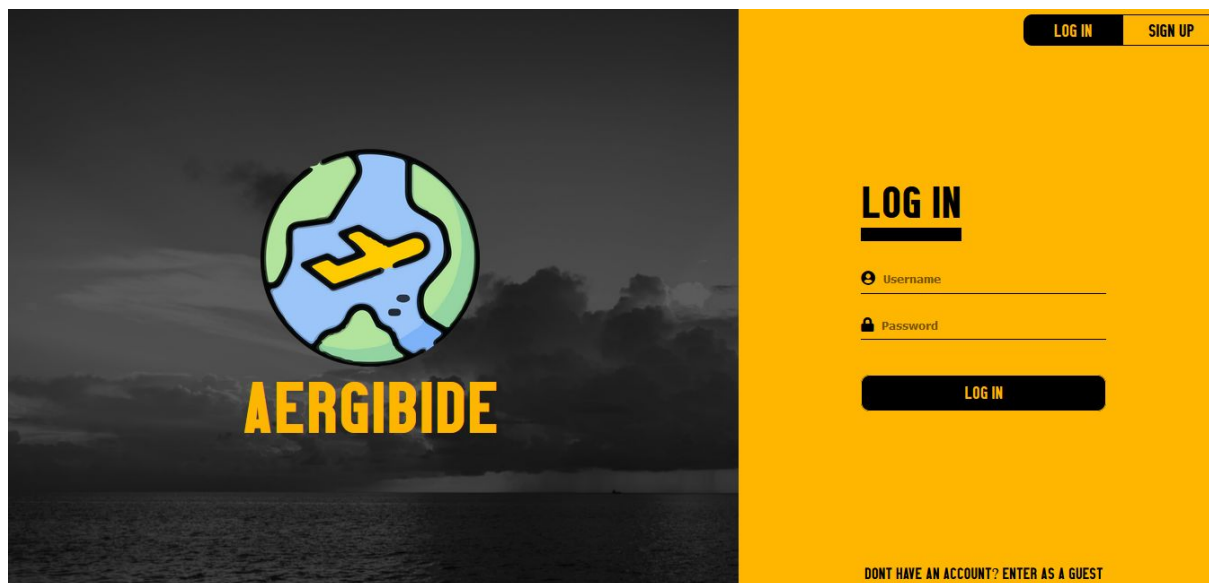
2.ENTRADA AL SISTEMA

Para acceder a la aplicación, el usuario puede entrar como invitado o registrarse y crearse un perfil.

El usuario una vez registrado podrá acceder al sistema con sus correspondientes credenciales de acceso.

2.1 PORTAL DE ENTRADA

Página principal de acceso al sistema, el usuario es aquí donde tiene que escribir sus credenciales para poder acceder o hacer click en enlace para entrar como invitado.



El usuario registrado debe introducir sus credenciales de manera que:

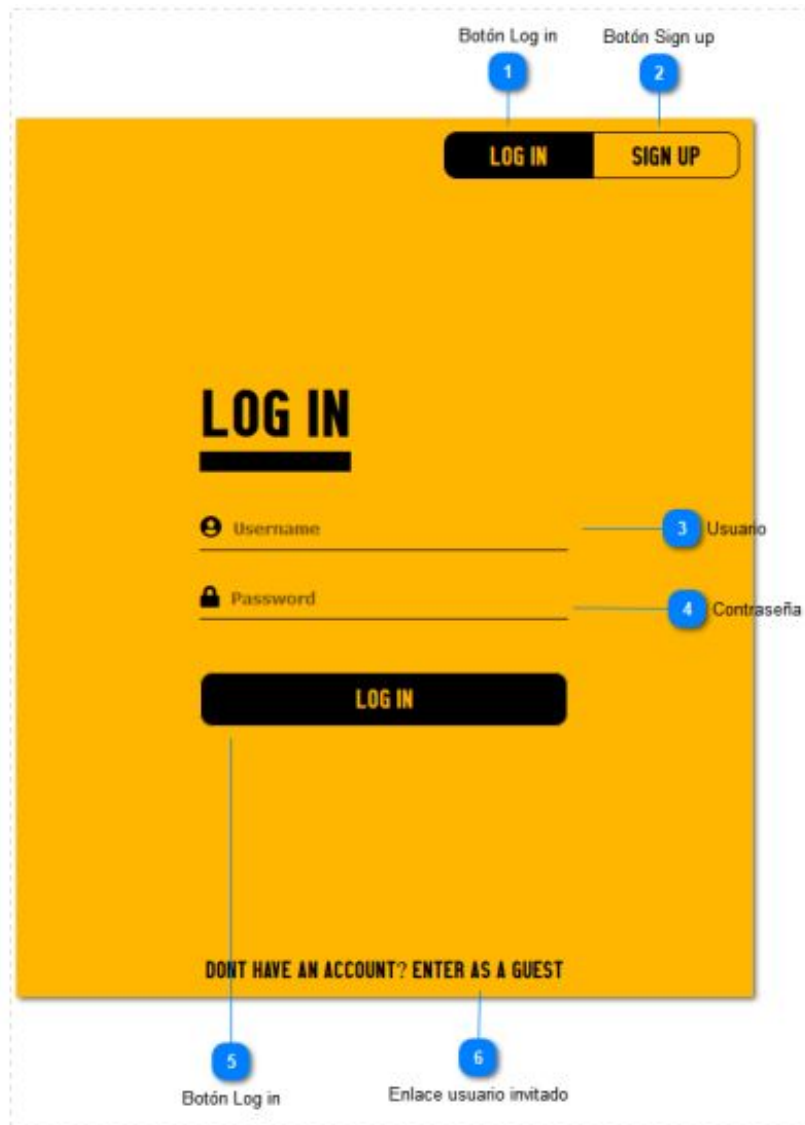
En la primera casilla escriba el nombre de su usuario

En la segunda casilla su contraseña.

Una vez escrito correctamente deberá hacer click en el botón de log in o presionar en el teclado enter.

Para acceder como usuario invitado deberá hacer click en enlace de usuario invitado.

2.1.1 PANTALLA LOG IN



1 Botón Log in



Botón para iniciar sesión. Para acceder con usuario registrado.

2 Botón Sign up



Botón para registrarse. Se mostrará un formulario para registrarse.

3 Usuario



Espacio reservado para escribir el nombre de usuario.

4 Contraseña



Espacio reservado para escribir la contraseña.

5 Botón Log in



Botón para acceder a la página.

6 Enlace usuario invitado



Enlace para entrar en la página como usuario invitado.

2.2 FORMULARIO REGISTRO

Para crear un perfil nuevo de un usuario, éste necesitará registrarse, para ello deberá rellenar el siguiente formulario.

The image shows a yellow sign-up form with the following elements:

- Buttons:** "LOG IN" and "SIGN UP" at the top right.
- Title:** "SIGN UP" in large bold letters.
- Fields and Callouts:**
 - 1:** Username (Usuario)
 - 2:** Password (Contraseña)
 - 3:** Repeat the password (Repetir contraseña)
 - 4:** Nombre (Name)
 - 5:** Apellido (Surname)
 - 6:** Correo electronico (E-mail)
- 7:** Botón Sign up (SIGN UP button)

At the bottom, it says: "DONT HAVE AN ACCOUNT? ENTER AS A GUEST"

1

Usuario

Username

Espacio reservado para escribir el nombre de usuario.

2

Contraseña

Password

Espacio reservado para escribir la contraseña.

3

Repetir contraseña

Repeat the password

Espacio reservado para rescribir la contraseña.

4

Nombre

Nombre

Espacio reservado para el nombre de la persona.

5

Apellido

Apellido

Espacio reservado para el apellido de la persona.

6

E-mail

Correo electronico

Espacio reservado para el correo electronico.

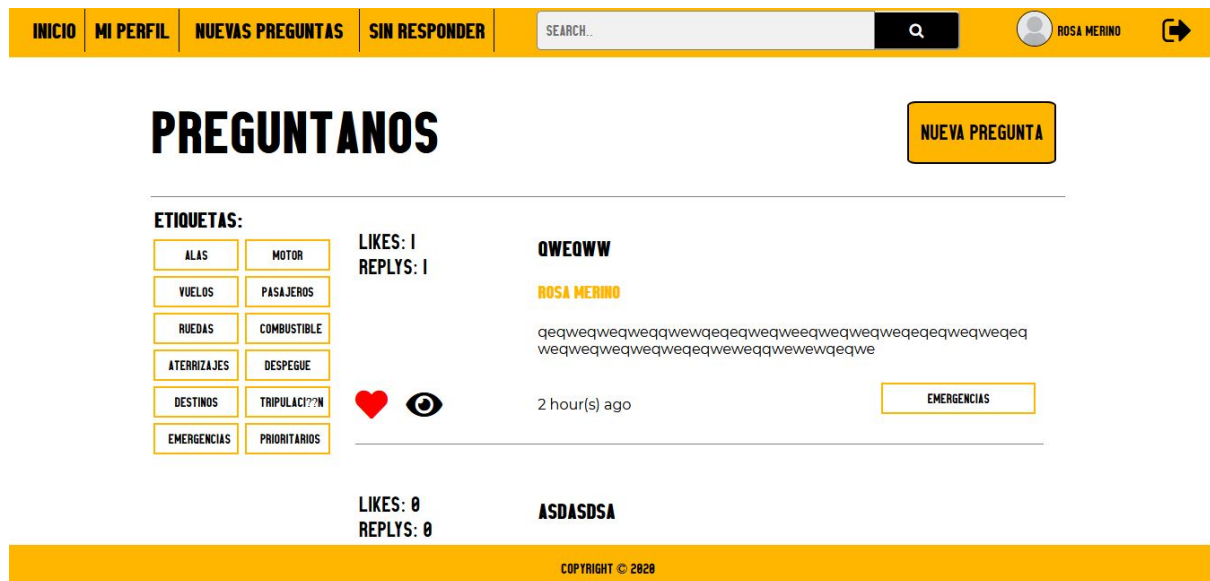
7

Botón Sign up**SIGN UP**

Botón de confirmación de registro y acceso a la página.

3.PANTALLA PRINCIPAL

El usuario accede a la página principal , está destinada para gestionar preguntas y respuestas. Consta de un panel de etiquetas que permitirán búsquedas del tema, la posibilidad de publicar preguntas y el panel principal que es el tablón con todas las preguntas y cierta información. Estos paneles redireccionan a otras páginas En la página principal y todas las demás también tenemos un menú.



3.1 MENÚ

3.1.1 MENÚ USUARIO ESTÁNDAR



El menú consta de 8 elementos , podremos acceder a distintas páginas, buscar y cerrar sesión desde él.

Para redireccionar a la página principal hacer click en enlace de inicio.

Para redireccionar a la página del perfil de usuario hacer click en enlace de Mi perfil.

Para redireccionar a la página de publicación de preguntas hacer click en nuevas preguntas.

Para redireccionar a la página de tablón de preguntas sin responder hacer click en sin responder.

1 Inicio

INICIO

Enlace del menú que redirecciona a la pantalla principal.

2 Perfil Usuario

MI PERFIL

Enlace del menú que redirecciona a la pantalla de usuario.

3 Enlace menú

NUEVAS PREGUNTAS

Enlace del menú que redirecciona a la pantalla de publicación pregunta.

4 Enlace menú

SIN RESPONDER

Enlace del menú que redirecciona a la pantalla de preguntas.

5 Barra buscador

A search bar with a light gray background and a black border. Inside, the text 'SEARCH..' is displayed in a light gray font. To the right of the text is a black button with a white magnifying glass icon.

Barra para poder buscar la información específica deseada.

6 Foto



Espacio reservado para la foto del usuario.

7 Nombre usuario

ROSA MERINO

Espacio reservado donde aparece el nombre del usuario conectado.

8 Botón Cerrar sesión



Botón para cerrar sesión. Este enlace nos redirecciona a la página de Log in.

3.1.2 MENÚ USUARIO INVITADO

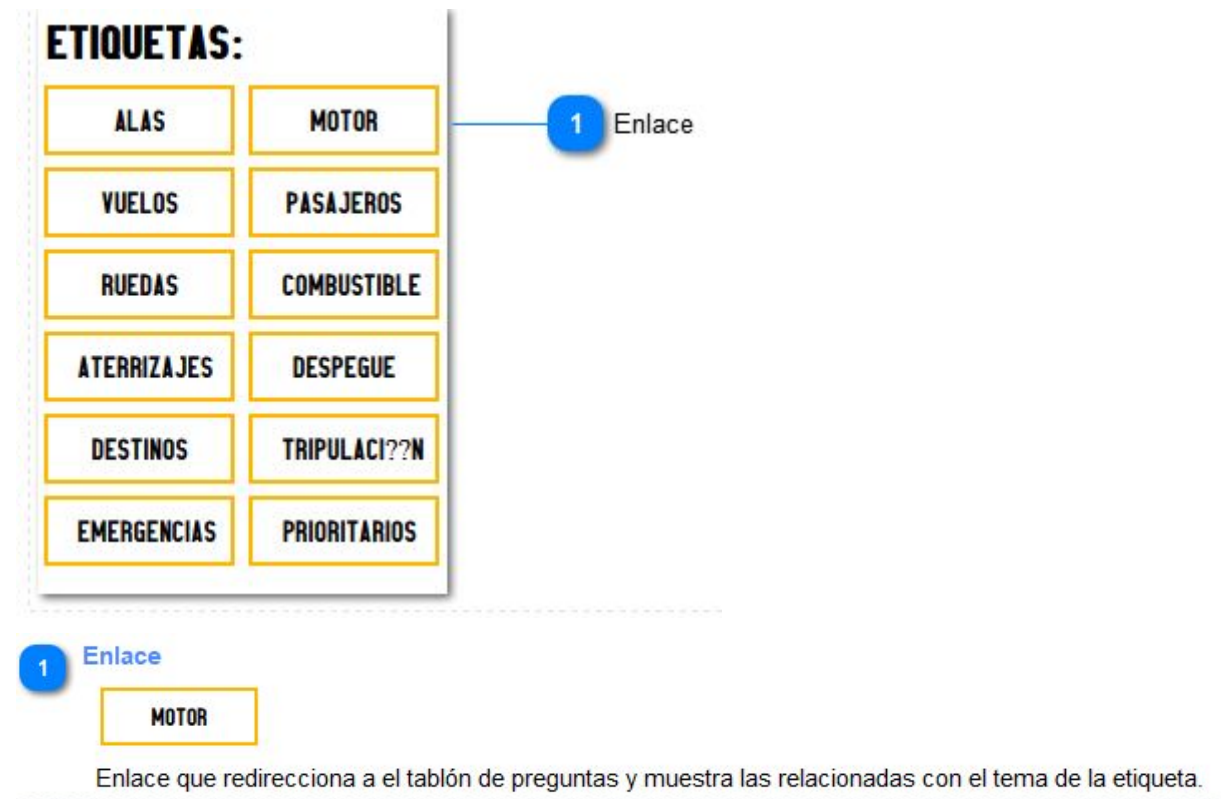
El menú consta de 7 elementos , podremos acceder a distintas páginas, buscar y botón para redireccionar.

El menú de usuario invitado no dista casi del menú de usuario estándar, lo único que cambia es que no se visualiza la información del usuario y tampoco el botón de cerrar sesión. Lo que en este menú se visualiza es un botón que redirecciona al usuario a la página de log in.



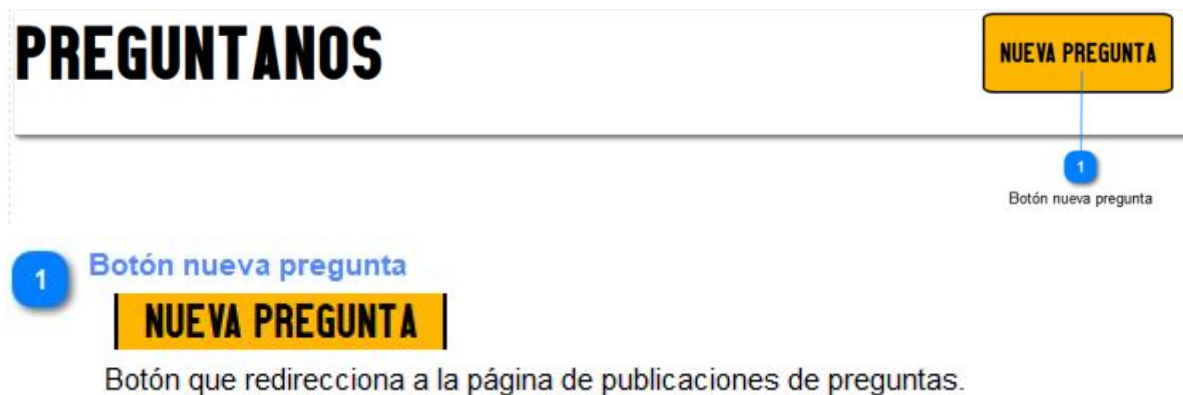
3.2 PANEL DE ETIQUETAS

Panel donde se visualizan etiquetas en las que se puede hacer click y redirecciona al usuario a la página con el tablón de preguntas dónde mostrará las relacionadas con el tema escogido.



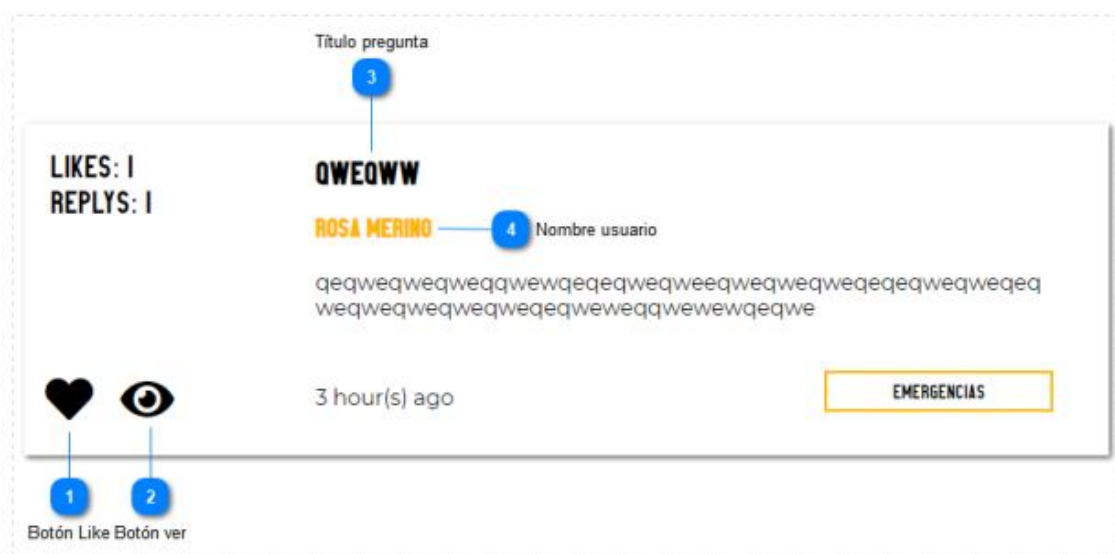
3.3 PANEL PUBLICAR PREGUNTA

Panel en el que se visualiza un título descriptivo de la posibilidad de la acción y un botón que redirecciona a la página para publicar preguntas.



3.4 PANEL DEL TABLÓN DE PREGUNTAS

Panel donde se visualiza las preguntas con su información(número de likes,número de respuestas,título,usuario,descripción,fecha). Cuenta con un botón para dar like y otro que redirecciona a la página de preguntas en la que visualizamos las respuestas. El título de la pregunta es un enlace que redirecciona a la página de preguntas como el nombre del usuario que éste redirecciona a la página del perfil de usuario.



1 Botón Like



Botón que al hacer click el usuario da un like.

2 Botón ver



Botón que redirecciona a la página de preguntas.

3 Título pregunta

QWEQWW

Enlace que al hacer click redirecciona a la página de preguntas.

4 Nombre usuario

ROSA MERINO

Enlace que al hacer click redirecciona página de perfil de usuario.

4.PANTALLA PREGUNTAS

Consta de la pregunta y su información y el panel de respuestas.

[INICIO](#) [MI PERFIL](#) [NUEVAS PREGUNTAS](#) [SIN RESPONDER](#) ROSA MERINO

LIKES: 1
REPLYS: 2

ROSA MERINO
4 hour(s) ago

QWEQWW
qeqweqweqweqweqweqweqweqweqwe
qweqweqweqweqweqweqweqweqweqwe
qweqweqweqweqweqweqweqweqweqwe

EMERGENCIAS

RESPUESTAS

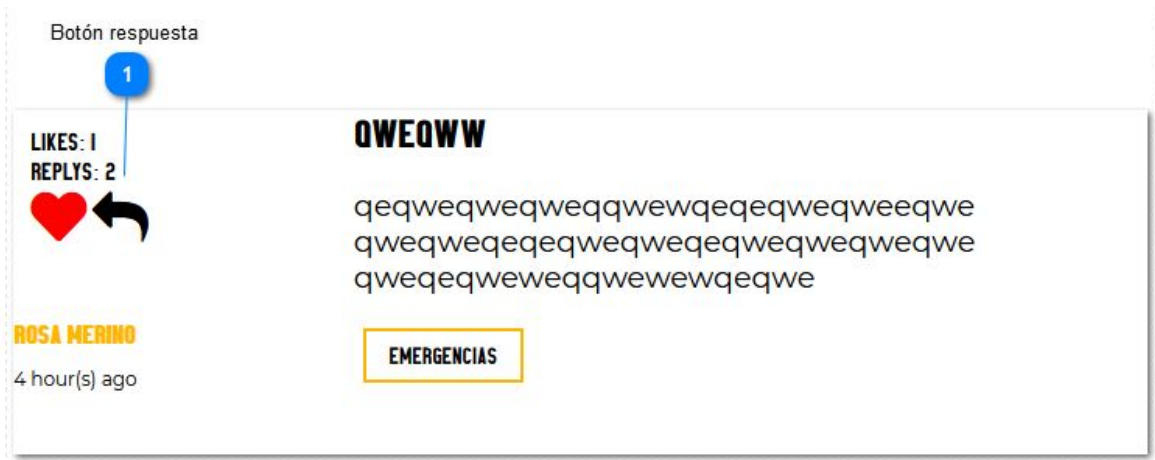
RESPUESTA 1

rewewrweewrwerwre
ROSA MERINO
4 hour(s) ago

COPYRIGHT © 2020

4.1 PANEL PREGUNTA

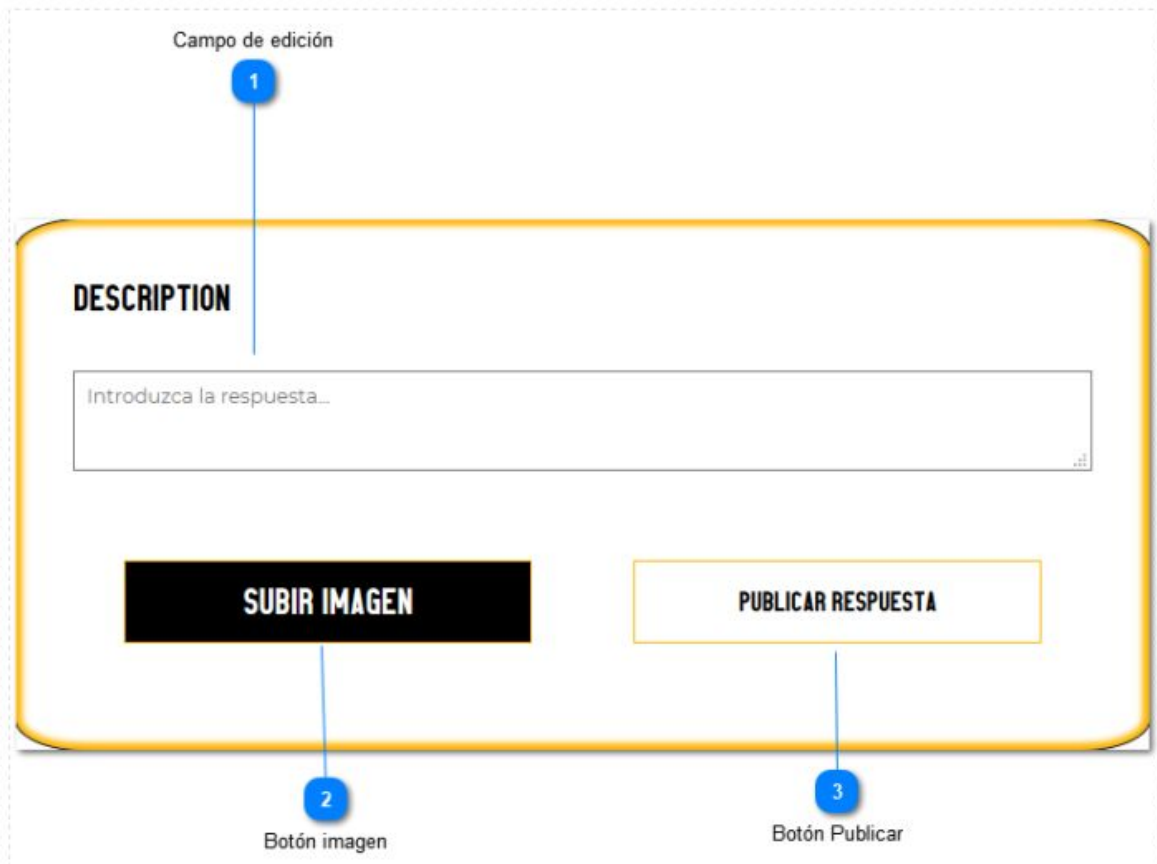
Se visualiza un panel muy parecido al panel del tablón de preguntas , se ve la misma información pero cambia un botón , en este panel el usuario visualiza el botón de respuesta en vez de el botón ver, que redirecciona a un panel para publicar respuestas.



Botón que redirecciona a un panel para publicar respuestas.

4.1.1 PANEL PUBLICAR RESPUESTA

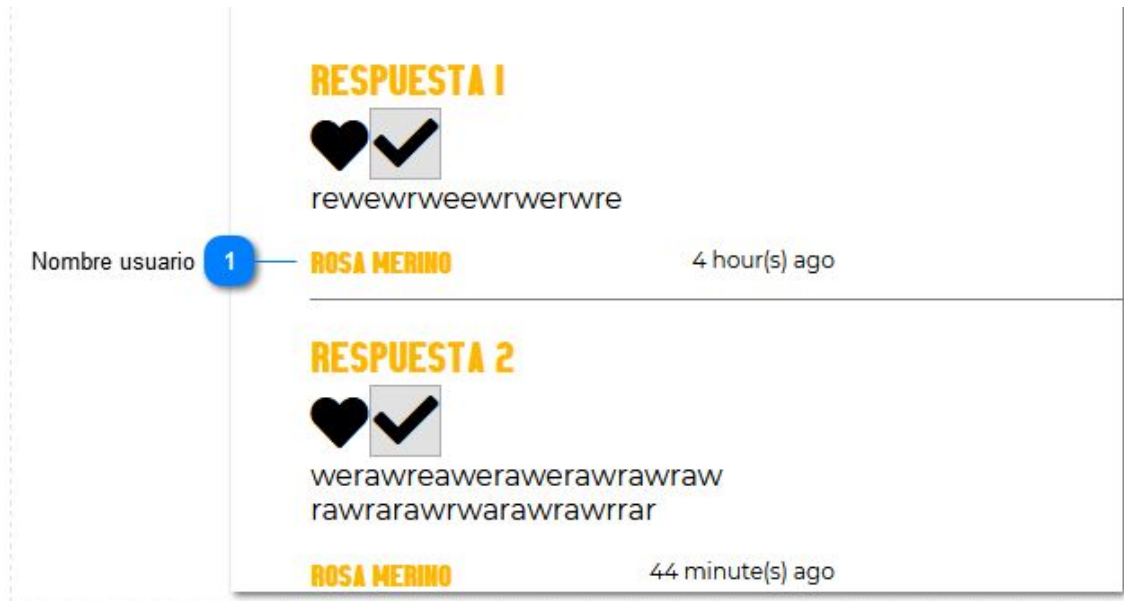
Un pequeño panel en el que hay un espacio reservado para escribir la respuesta , el usuario puede añadir una imagen,para publicar la respuesta el usuario tiene que hacer click en el botón publicar.



- 1** **Campo de edición**
Introduzca la respuesta...
Espacio reservado para escribir la respuesta.
- 2** **Botón imagen**
SUBIR IMAGEN
Botón para añadir una imagen.
- 3** **Botón Publicar**
PUBLICAR RESPUESTA
Botón para publicar la respuesta.

4.2 PANEL RESPUESTAS

En este panel se ven las diferentes respuestas de una pregunta específica, cada respuesta tiene su información como las preguntas y la posibilidad de darle a like a la pregunta , se añade un nuevo botón.



1 Nombre usuario
ROSA MERINO

Enlace que al hacer click redirecciona página de perfil de usuario.

5.PANTALLA PUBLICACION PREGUNTAS

Es un tipo formulario en el que se deben rellenar los campos con la información requerida ,con opción de añadir una imagen a la pregunta.

Para publicarla hacer click en el botón publicar.

Diagrama de la interfaz de usuario para la publicación de preguntas, con los siguientes elementos:

- 1 Titulo pregunta:** Campo de texto para el título, con el placeholder "ESCRIBA AQUI UN BREVE TITULO".
- 2 Descripción:** Campo de texto para la descripción, con el placeholder "Introduzca la descripción a la pregunta...".
- 3 Etiqueta:** Sección de etiquetas con una cuadrícula de botones: ALAS, PASAJEROS, ATERRIZAJES, TRIPULACIÓN, MOTOR, RUEDAS, DESPEGUE, EMERGENCIAS, VUELOS, COMBUSTIBLE, DESTINOS, PRIORITARIOS.
- 4 Botón imagen:** Botón negro con el texto "SUBIR IMAGEN".
- 5 Botón publicar:** Botón blanco con el texto "PUBLICAR PREGUNTA".

1

Titulo pregunta

ESCRIBA AQUI UN BREVE TITUL

Espacio reservado para escribir el título de la pregunta

2

Descripción

Introduzca la descripcion a la pregunta..

Espacio reservado para redactar la pregunta.

3

Etiqueta

ALAS

Etiqueta con el tema referente a la pregunta.

4

Botón imagen

SUBIR IMAGEN

5

Botón publicar

PUBLICAR PREGUNTA

Botón para confirmar la infomración y publicar la pregunta

6.PANTALLA PERFIL DE USUARIO

En el panel de perfil se visualiza la información del usuario registrado , en el cual se puede ver la imagen que el usuario ha añadido, nombre de usuario, nombre y apellido , hora de la última conexión , el número de preguntas publicadas y una pequeña información sobre ellas , con posibilidad de acceder a cada una individualmente haciendo click en enlace del titulo de pregunta.También consta de dos botones, uno para modificar el usuario y otro para cerrar la sesión.



1 Foto

Espacio reservado para mostrar la imagen añadida del usuario.

2 Botón modificar



Botón que redirecciona a un panel para modificar la información de usuario.

3 Botón cerrar sesión



Botón que al hacer click cierra la sesión y redirecciona a la página de log in.

4 Título pregunta

asdasdsa

Enlace que al hacer click redirecciona a la página de preguntas.

6.1 PANEL MODIFICAR

Formulario en el que el usuario puede modificar los campos que se quieran modificar. El usuario puede añadir una foto o imagen haciendo click en el botón imagen, para confirmar los cambios realizados el usuario deberá hacer click en el botón aceptar.


The image shows a web form titled "Modificar usuario" with several input fields and buttons. Numbered callouts (1-7) point to specific elements:

- 1**: Campo de edición (points to the first text input field containing "Rosa")
- 2**: Botón Seleccionar archivo (points to the text area for the biography)
- 3**: Nombre (points to the first text input field containing "Rosita")
- 4**: Apellido (points to the second text input field containing "Merino")
- 5**: E-mail (points to the third text input field containing "rosa.merino@ikasle.egibide")
- 6**: Botón imagen (points to the "SELECCIONAR IMAGEN" button)
- 7**: Botón aceptar (points to the "ACEPTAR CAMBIOS" button)


The form includes the following fields and buttons:

- Nombre:
- Campo de edición:
- Apellido:
- E-mail:
- Biografía:
- Botón imagen: **SELECCIONAR IMAGEN**
- Botón aceptar: **ACEPTAR CAMBIOS**


- 1 **Nombre**

 Rosita

Espacio reservado para escribir el nombre de usuario.
- 2 **Campo de edición**

 Rosa

Espacio reservado para escribir el nombre del usuario.
- 3 **Apellido**

 Merino

Espacio reservado para escribir el apellido.
- 4 **E-mail**

@ rosa.merino@ikasle.egibide

Espacio reservado para escribir el correo.
- 5 **Botón Seleccionar archivo**

Introduce aquí tu biografía.

Espacio reservado para escribir una biografía.
- 6 **Botón imagen**

SELECCIONAR IMAGEN

Botón para añadir una imagen.
- 7 **Botón acertar**

ACEPTAR CAMBIOS

Botón para confirmar los cambios realizados.