

MEMORIA PRÁCTICA 1

Alejandro Santorum Varela - alejandro.santorum@estudiante.uam.es

Rafael Sánchez Sánchez - rafael.sanchezs@estudiante.uam.es

Sistemas Informáticos I

Práctica 1 Pareja 9

30 de septiembre de 2019

Contents

1	Introducción	2
2	Diseño del sitio web y mapa de navegación	2
2.1	Decisiones de diseño y maquetas	2
2.2	Diseño del mapa de navegación	5
3	Ficheros estáticos de código HTML y CSS	6
4	Estructura de la carpeta de la entrega	9
5	Acceso a la web	9
5.1	Acceso mediante index.html	9
5.2	Acceso local mediante el servidor Apache	9
5.3	Acceso a través de internet en nuestro servidor privado	10
6	Conclusiones	10

1 Introducción

Empezamos las prácticas de Sistemas Informáticos I con el obetivo de desarrollar la web estática de un portal de DVD's.

En primer lugar se realizará el diseño en papel y/o maquetas para luego utilizar HTML y CSS para programar los ficheros fuente, que constituirán la gran mayoría del *frontend* del proyecto.

Por último, se facilitará el contenido de la web a través del servidor Apache.

2 Diseño del sitio web y mapa de navegación

En esta sección se expondrá el proceso seguido para la realización de las maquetas de diseño y el mapa de navegación.

2.1 Decisiones de diseño y maquetas

Lo primero a realizar en todo proyecto es realizar el diseño del sitio web una vez recolectados los requisitos del cliente (documentación de la propia práctica).

Las páginas de obligada implementación estaban claras: la principal, la de acceso de usuario (diseño pero no código), la de registro, la de detalle de producto y finalmente un historial de compra. Es posible que en un futuro se incluyan las páginas de la cesta de la compra y otra de configuración de cuenta del usuario.

Para esta corta práctica nos hemos centrado en diseñar las páginas obligatorias anteriormente mencionadas. Las maquetas entregadas en la pre-entrega se han realizado con el software *Invision Studio*, de acceso gratuito. Dichas maquetas ya se han aportado, pero se adjuntan a continuación para un acceso más fácil.



Página principal



¿NO ESTÁS REGISTRADO? [ÚNETE](#)

USUARIO

CONTRASEÑA

LOGIN



Acceso de usuario



USUARIO

CONTRASEÑA

E-MAIL

TARJETA DE CRÉDITO

REGISTRO



Registro de usuario

Nombre

PERFIL

HISTORIAL

PAGOS

CONFIG

Resultado de la búsqueda y menú lateral

TÍTULO

Sinopsis de la película.

Más información.

COMPRAR

Detalle de artículo

	TÍTULO DIRECCIÓN DE ENVÍO	10,00 € 23/09/2019
	TÍTULO DIRECCIÓN DE ENVÍO	10,00 € 23/09/2019
	TÍTULO DIRECCIÓN DE ENVÍO	10,00 € 23/09/2019
	TÍTULO DIRECCIÓN DE ENVÍO	10,00 € 23/09/2019
	TÍTULO DIRECCIÓN DE ENVÍO	10,00 € 23/09/2019

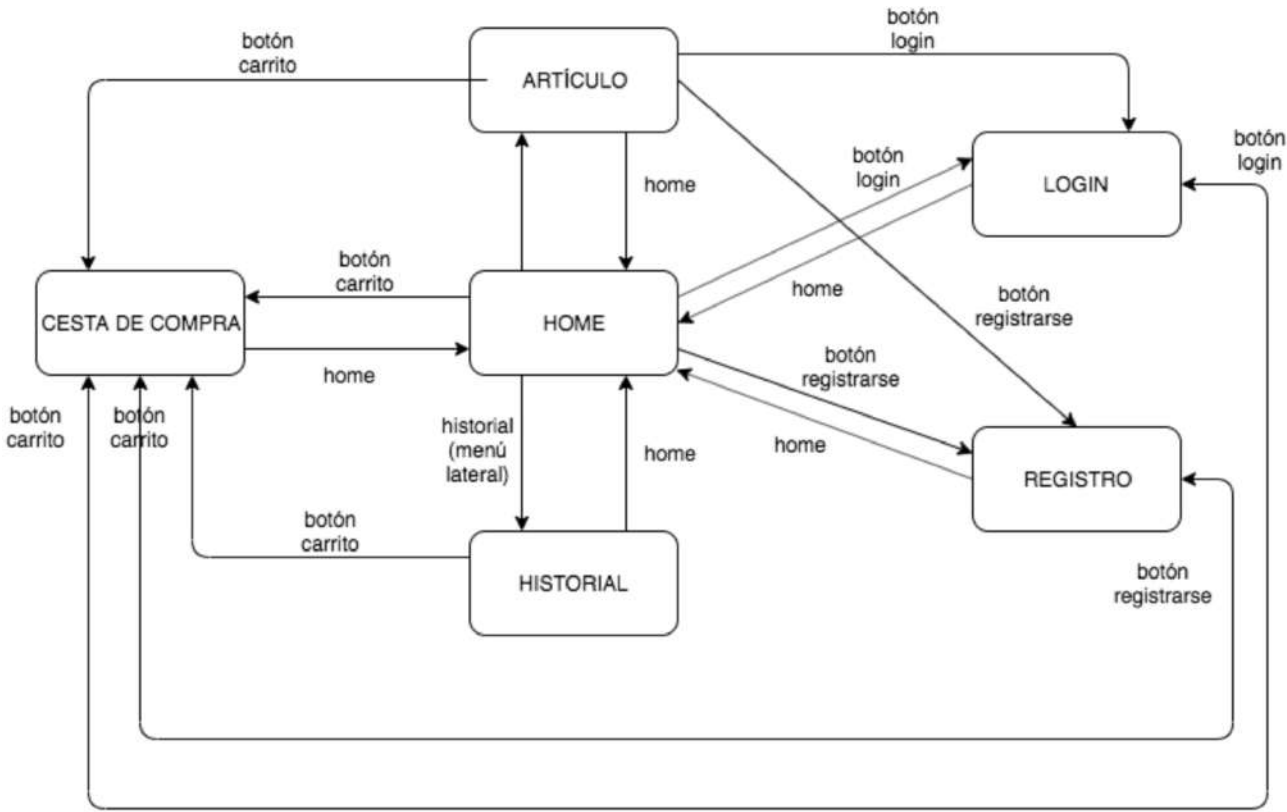
Historial de compra

Los pasos para realizar las maquetas mostradas han sido simples: hemos visitado unas cuantas páginas de compra (Amazon, AliExpress) y de películas (Netflix, HBO) para recoger los diseños más usados y la vez sencillos para poder replicarlos.

Teniendo esto en mente, pasamos a la siguiente sección, cómo transicionar entre las páginas.

2.2 Diseño del mapa de navegación

Una vez definidas las principales páginas de nuestro sitio web, vamos a comentar como movernos entre ellas. Para ello, se ha diseñado un mapa de navegación con la aplicación web gratuita *draw.io*. Cada uno de los diferentes estados del mapa se corresponden con una página (implementadas todas menos la de acceso de usuario o *log in*) y las aristas simbolizan el cambio de página, realizado mayoritadamente con botones o enlaces.

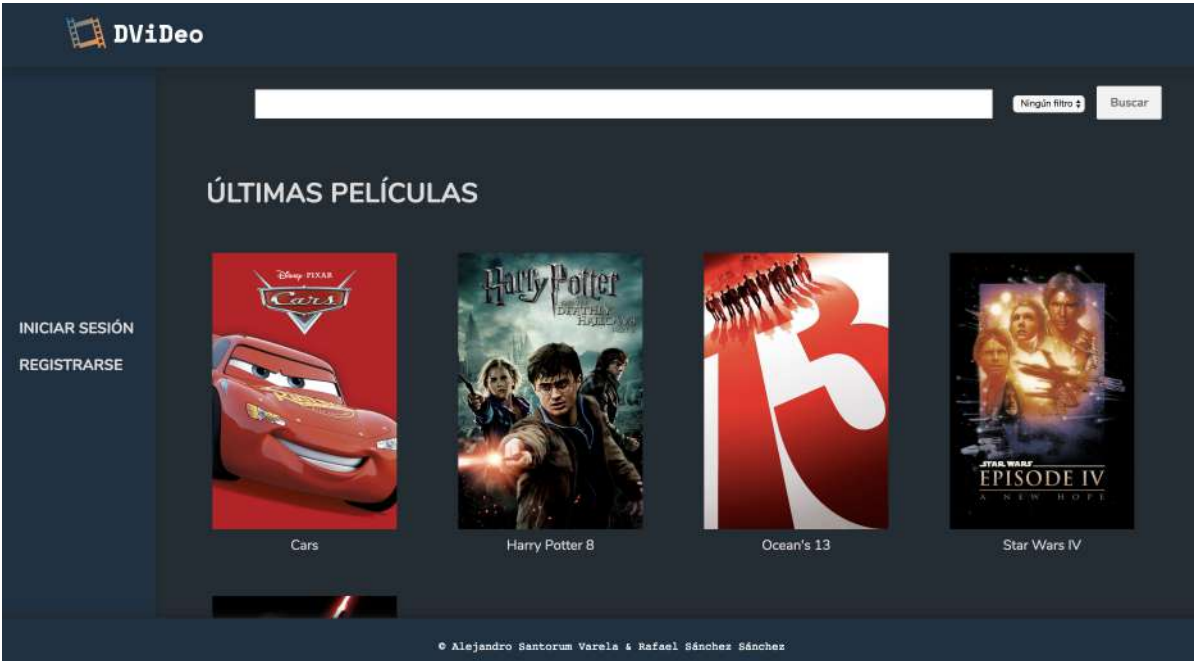


Mapa de navegación

3 Ficheros estáticos de código HTML y CSS

Nos centramos ahora en el grueso de la práctica: la programación de las páginas estáticas utilizando HTML y CSS para su desarrollo.

La primera página en que nos centraremos es en la **página principal con usuario no registrado**. Es importante destacar que a continuación se mostrarán varias versiones de la llamada página principal o *home*; dichas versiones son diferentes principalmente en su estado y ligeramente en apariencia (algún botón de los menús) para simbolizar dicho cambio de estado. Todas estas variaciones de la misma página **no se han incluido en el mapa de navegación** porque este es un diagrama de transición entre páginas o *sequence diagram* y no un diagrama de transición de estados o *state diagram*.



Página principal con usuario no registrado

En esta última se muestran las películas más recientes, un menú lateral con enlaces para los formularios de registro y acceso (este último no implementado como se dice en la documentación de la práctica), y una barra de búsqueda con filtro de películas, no funcional actualmente. Para la programación de esta página (y mayoritariamente también en el resto) se ha utilizado principalmente las etiquetas ``, `<a>` y sobre todo las `flexbox` en CSS. Por supuesto, en esta y en todas las páginas, se han usado las etiquetas `<header>` y `<footer>`.

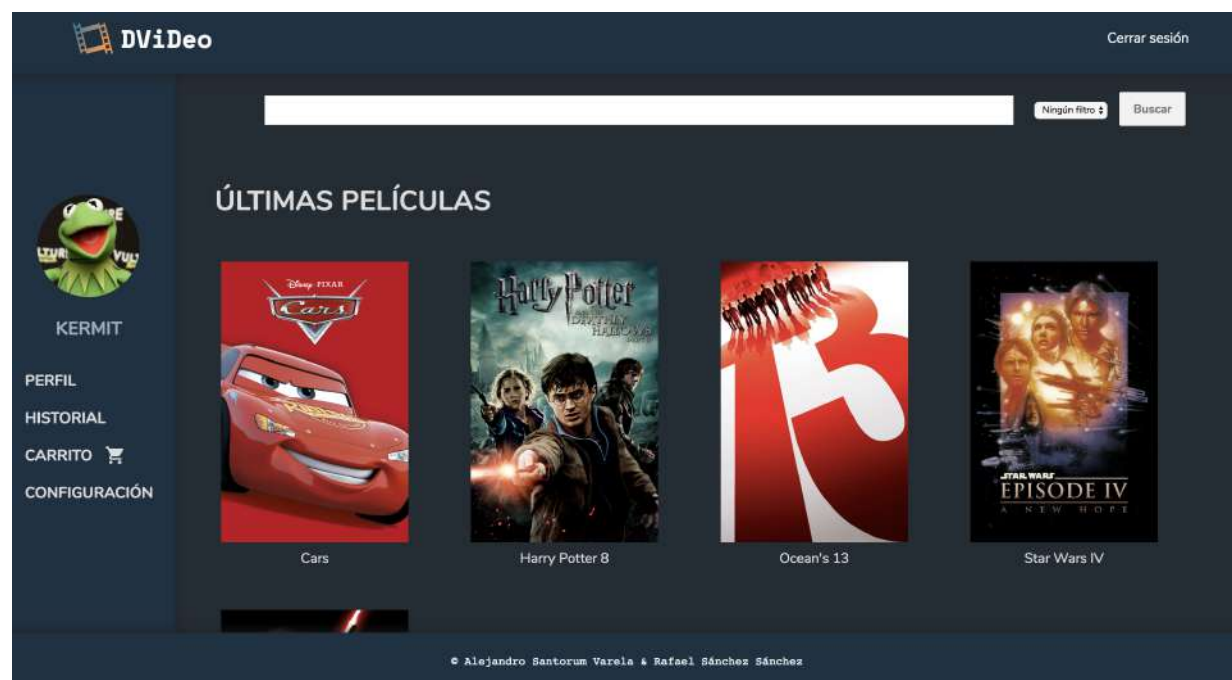
Presionando en el botón **registrarse** accedemos a la **página de registro** con el formulario para introducir los datos de usuario requeridos.

The screenshot shows the DVideO registration page. It has a dark blue header with the DVideO logo on the left. The main content area is a light gray rectangle containing four white input fields stacked vertically, labeled 'Nombre', 'Contraseña', 'Correo electrónico', and 'Tarjeta de crédito'. Below these fields is a white button with the text 'Registro'. At the bottom of the page is a dark blue footer with the copyright text '© Alejandro Santorum Varela & Rafael Sánchez Sánchez'.

Página de registro

Es de vital importancia comentar cierta decisión de diseño en esta página: se ha prescindido del menú lateral debido a su nula aportación al usuario.

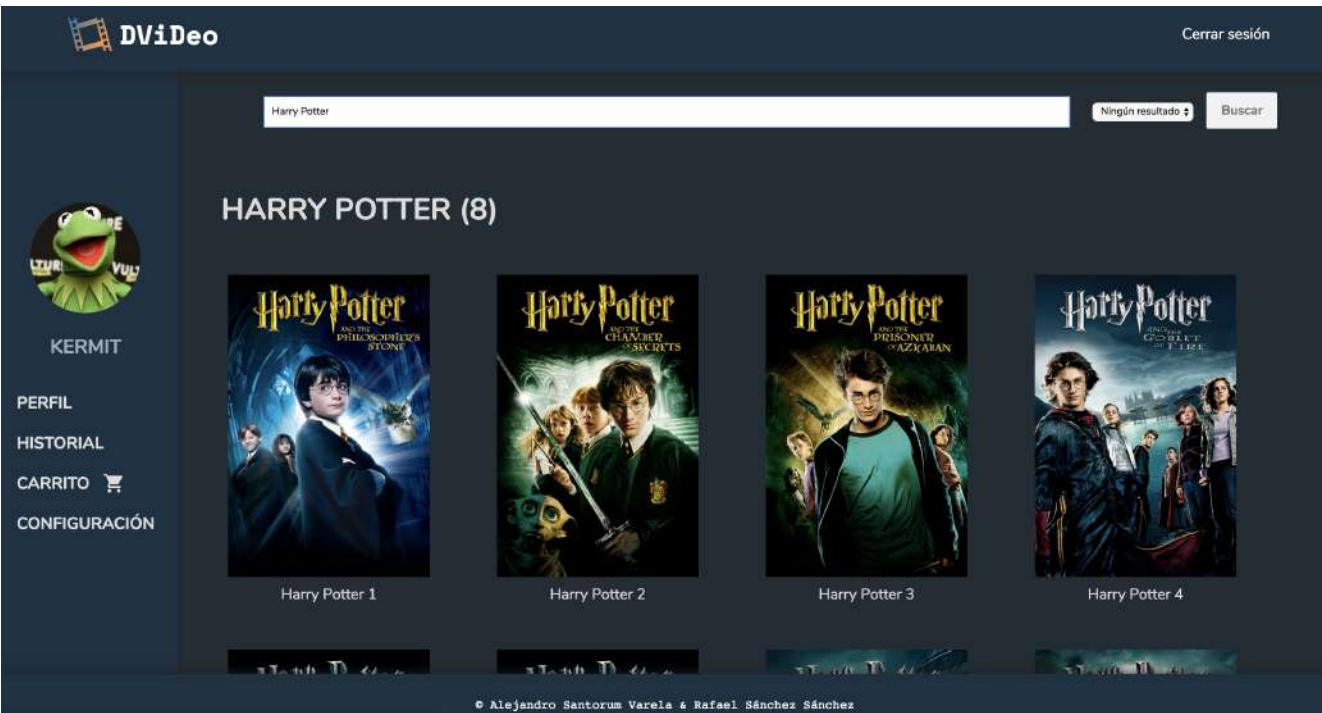
Una vez introducidos todos los datos solicitados (en esta práctica no hace falta introducir nada) se podrá acceder a la **página principal con usuario registrado** pulsando el botón de registro.



Página principal con usuario registrado

Por consecuencia del cambio de estado de la página principal, el menú lateral se ha actualizado para recoger diferentes enlaces relacionados con la actividad del usuario, así como su imagen de perfil y su nombre.

Ahora la barra de búsqueda sigue sin ser operativa, sin embargo si se presiona el botón **Buscar** de al lado del filtro de búsqueda se realizará una búsqueda falsa de ejemplo, mostrando lo que obtendríamos si introducimos "Harry Potter"; es la página de **resultado de búsqueda**. En realidad esta página es la misma que la página principal pero con diferente estado, al haber realizado una búsqueda.



Página principal con resultado de búsqueda

No hay mucho que comentar en este caso, bastante ilustrativo y autoexplicatorio.

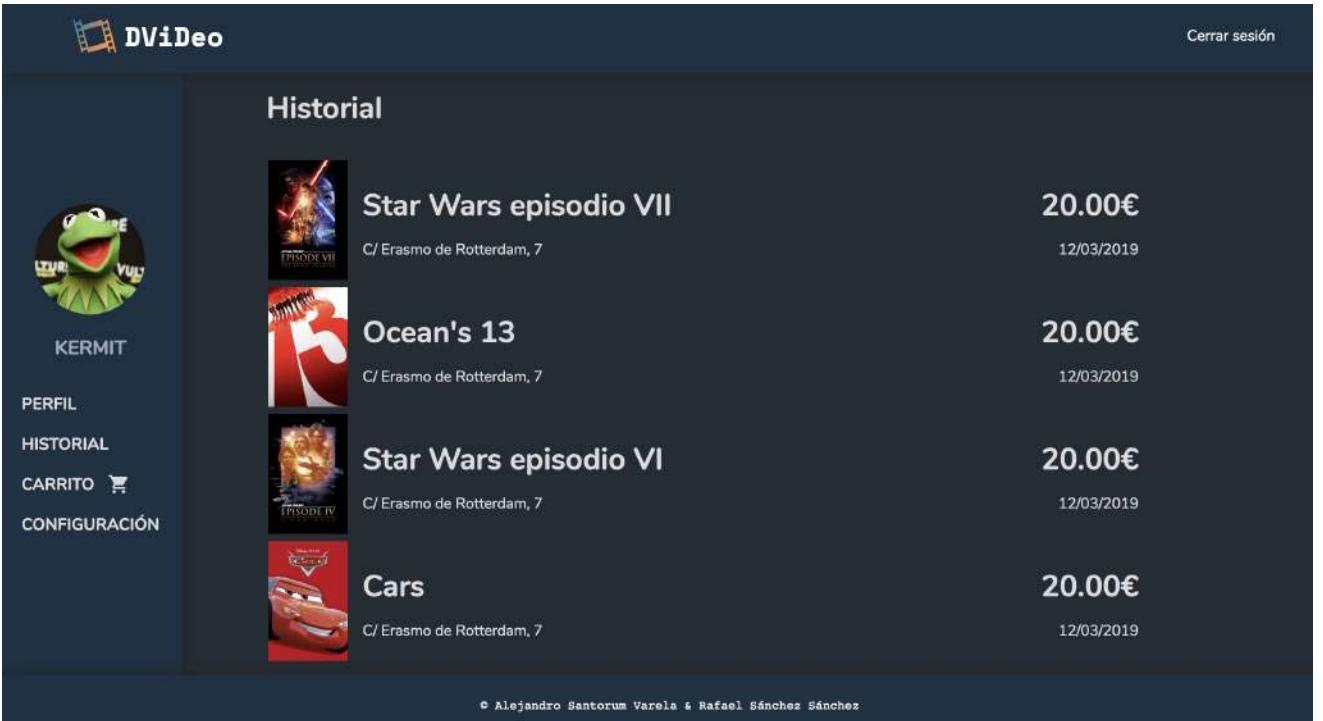
Tanto en la **página principal con usuario registrado** como en la **página principal con resultado de búsqueda** se puede acceder a la **página de detalle de producto** seleccionando la película Harry Potter 8.



Página de detalle de producto

En esta página se describe la película seleccionada, mostrando su cartel, su sipnosis y sus datos más significativos como año de emisión y género. Adicionalmente se incluye un botón para añadir la película a la cesta, sin funcionalidad en esta práctica.

En la página principal se puede acceder a la **página de historial de compra** seleccionando el botón del menú lateral **Historial**.



Página de historial de compra

Como novedad con respecto a las anteriores páginas, en esta se han utilizado las **tablas** para la programación del historial.

Finalmente, en todas las páginas se muestran la cabecera con el icono de la web y el botón de **Cerrar sesión**; y un pie de página o *footer* con enlaces a nuestros **github's** personales.

4 Estructura de la carpeta de la entrega

Una vez descomprimido el .zip de la entrega se obtendrá una carpeta raíz con el formato especificado en la normativa de prácticas. Dentro de ella se incluirán varios directorios para organizar los distintos ficheros:

- **PDF de la memoria:** este mismo documento.
- **Directorio design:** directorio que contiene todo lo aportado en la pre-entrega, con las maquetas y diagramas de diseño propuestos.
- **Directorio www:** Directorio raíz de la página web. En su primer nivel podemos encontrar el fichero **index.html**, que es el fichero raíz de la página web. Pinchando en él se accederá a la **página principal con usuario no registrado** y de ahí se podrá acceder al resto como se ha comentado anteriormente.

Adicionalmente, en el primer nivel de **www** se encuentran los directorios **css** y **templates**, donde se encuentra el único fichero CSS de la práctica y las diferentes páginas html, respectivamente. Finalmente, en **www** tendremos otro directorio llamado **img** con las imágenes utilizadas para la presentación estática de la página.

5 Acceso a la web

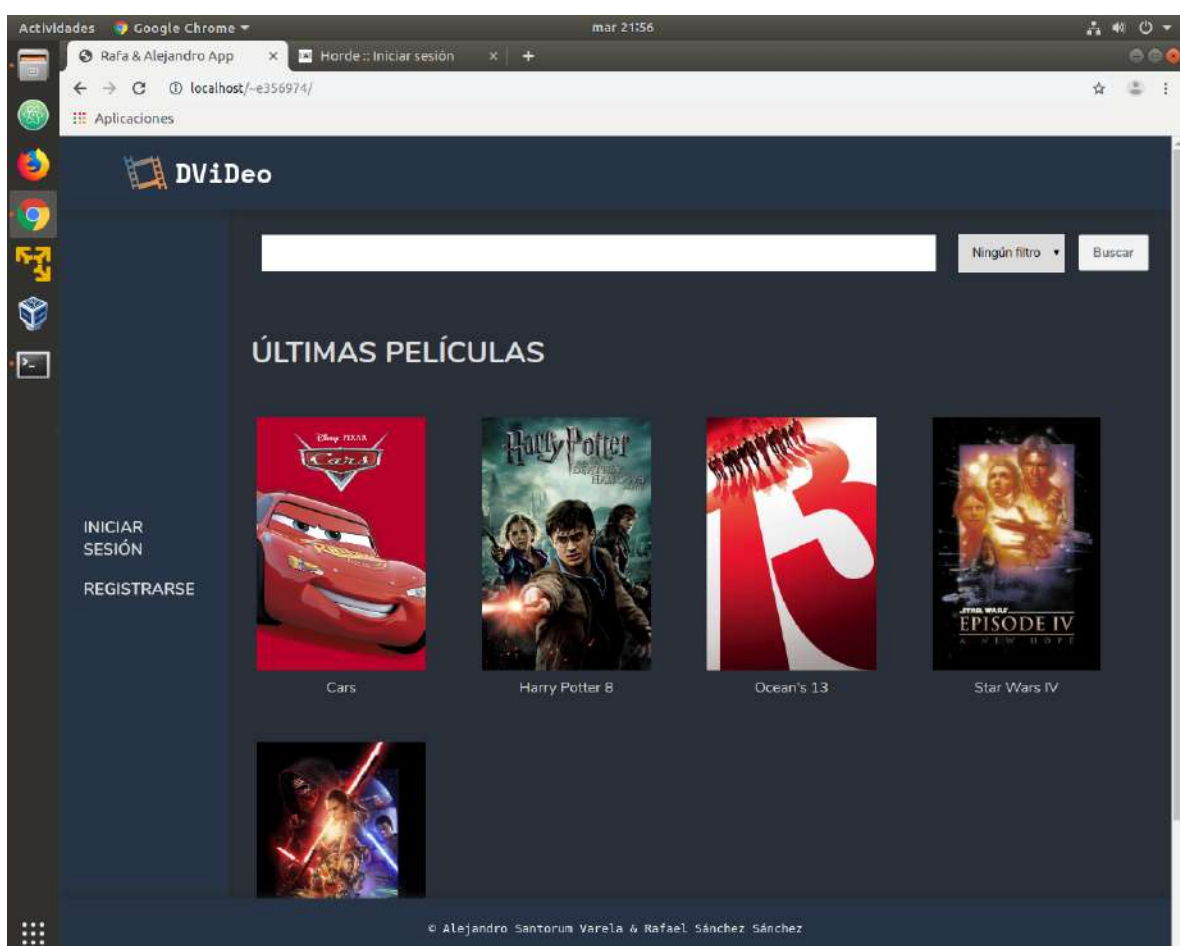
Existen tres diferentes formas de acceder a nuestra web estática.

5.1 Acceso mediante index.html

Como se ha comentado anteriormente, en la carpeta de la entrega se podrá encontrar el fichero **index.html**, con el cual podremos iniciar la página web sin acceso a internet.

5.2 Acceso local mediante el servidor Apache

Siguiendo el enunciado de la práctica, movimos los distintos archivos de la web a la carpeta **\$HOME/public_html**, ya que es donde el servidor web de Apache tiene configurado su root. De esta forma podemos lanzar la web desde: **http://localhost/~<nia>** y si sabemos la ip local, también desde **http://<ip-local>/~<nia>** desde cualquier equipo de la red local.



5.3 Acceso a través de internet en nuestro servidor privado

Adicionalmente, aprovechando que disponíamos de un servidor web propio, hemos colocado la página en su dominio, permitiendo acceder a ella desde cualquier ordenador con acceso a internet: <http://www.rsanchez.me/>.

Conocemos que es peligroso esto, ya que nuestra práctica está de alguna forma pública en la web. Sin embargo, la existencia de esta página es secreta y nos aporta mucho como actividad extra y opcional.

6 Conclusiones

Llegado el final de esta práctica miramos hacia atrás pensando que hace unos pocos días no sabíamos prácticamente nada de HTML y CSS, cosa que ha cambiado hoy en día. Sólo por esto ya ha merecido la pena el esfuerzo.

Seguro que se aprenderán muchas cosas con las siguientes prácticas, donde se implementará el *backend* y la base de datos, terminando con una página completamente funcional.