

MEMORIA WHISPWIRE

Ampliación de bases de datos

Trabajo elaborado por:

Alejandro Paniagua López

Facultad de Informática
Curso 2022-2023



ÍNDICE

| | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Estructura de las tablas | 1 |
| 2. Inicio de WhispWire | 5 |
| 3. Guía de usuario | 6 |
| 3.1. Usuario Normal | 7 |
| 3.2. Administrador | 9 |

1. ESTRUCTURA DE LAS TABLAS

-Las tablas utilizadas en la aplicación tienen la siguiente estructura:

1. Usuarios:

```
CREATE TABLE usuarios (  
  Usuario VARCHAR (255) NOT NULL,  
  Contraseña VARCHAR (255) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (Usuario)  
);
```

- **Usuario:** es una cadena de caracteres que indica el nombre de usuario.
- **Contraseña:** es una cadena de caracteres que indica la contraseña del usuario.

2. Mensajes:

```
CREATE TABLE mensajes (  
  Id INT(6) UNSIGNED NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  Emisor VARCHAR(255) NOT NULL,  
  Receptor VARCHAR(255) NOT NULL,  
  Asunto VARCHAR(255) NOT NULL,  
  Mensaje TEXT NOT NULL,  
  Fecha DATE NOT NULL,  
  Abierto TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT '0',  
  PRIMARY KEY (Id)  
);
```

- **Id:** es un número entero de seis dígitos que identifica a cada mensaje en la tabla.
- **Emisor:** es una cadena de caracteres que indica el nombre del remitente del mensaje.

- Receptor:** es una cadena de caracteres que indica el nombre del destinatario del mensaje.
- Asunto:** es una cadena de caracteres que indica el asunto del mensaje.
- Mensaje:** es un campo de texto que contiene el cuerpo del mensaje.
- Fecha:** es una fecha que indica la fecha en que se envió el mensaje.
- Abierto:** es un valor booleano que indica si el mensaje ha sido abierto o no.

Estructura *

| whisper messages | |
|------------------|--------------|
| Id | int(6) |
| Emisor | varchar(255) |
| Receptor | varchar(255) |
| Asunto | varchar(255) |
| Mensaje | text |
| Fecha | date |
| Abierto | tinyint(1) |

| whisper usuarios | |
|------------------|--------------|
| Usuario | varchar(255) |
| Contraseña | varchar(255) |

2. INICIO DE WHISPWIRE

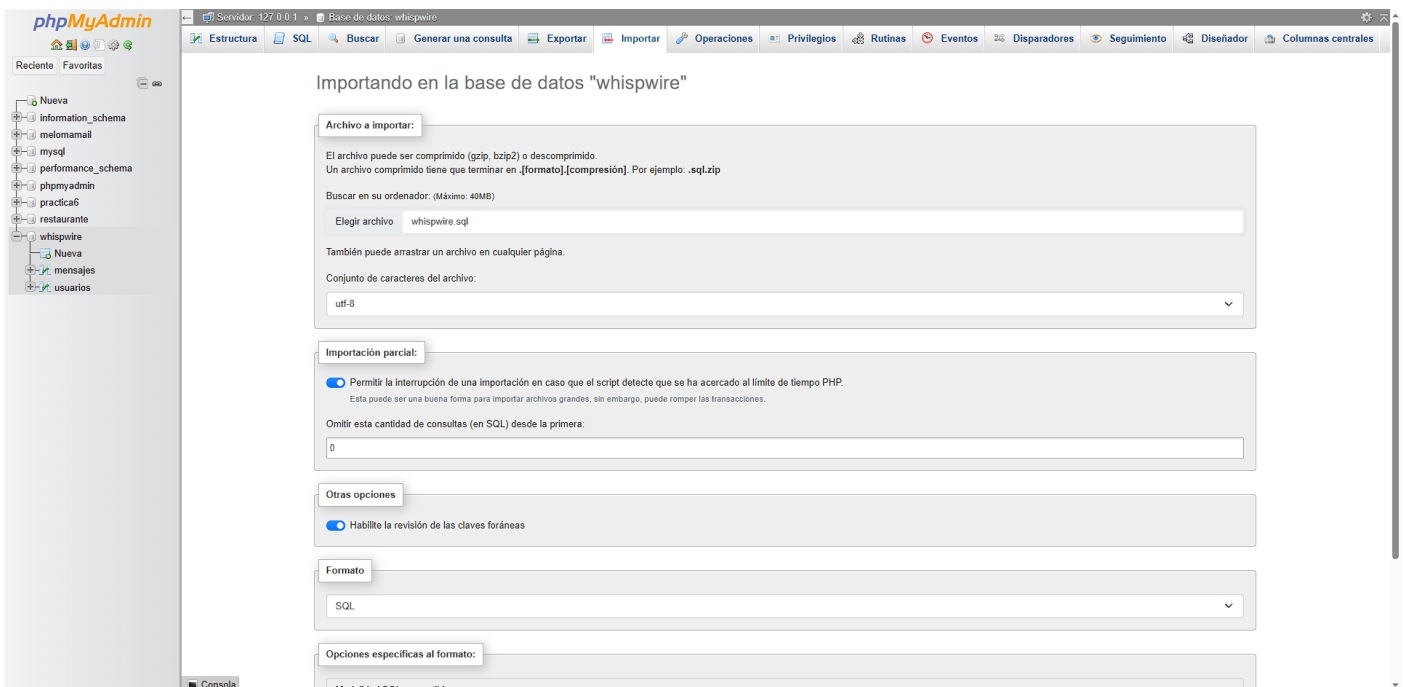
La primera vez que desee iniciar la aplicación deberá llevar a cabo una serie de pasos que serán detallados a continuación:

- Primer paso:

- Descargue el proyecto y descomprima el archivo.rar
- Diríjase al directorio donde se encuentra su carpeta xampp y mueva la carpeta descomprimida a htdocs.

- Segundo paso:

- Abra en su navegador PhpMyAdmin y cree una base de datos con el nombre “whispwire”. A continuación, arriba seleccione el botón importar y seleccione el archivo whispwire.sql que se encuentra en la carpeta Base de Datos dentro de la carpeta WhispWire.



- Tercer paso:

- Desde el navegador, escriba la siguiente dirección “localhost/WhispWire”. Listo, ya se encuentra en la ventana de inicio de WhisWire. La estructura del código es muy sencilla. La ventana de inicio es index.php. Después, se divide en tres carpetas distintas:
 - Code: Código de la aplicación, Php, HTML y JS.
 - Css: Alberga el código css que ayuda a mejorar la estética de la aplicación
 - Img: Guarda todas las imágenes que utiliza la app.

CORREO ELECTRÓNICO FÁCIL Y SEGURO

Correo electrónico sencillo e intuitivo que te ayudará en tus tareas diarias. Únete a la gran comunidad de gente que usa WhispWire y disfruta de todas sus ventajas.

[Inicia Sesión](#)
[Crear una cuenta](#)

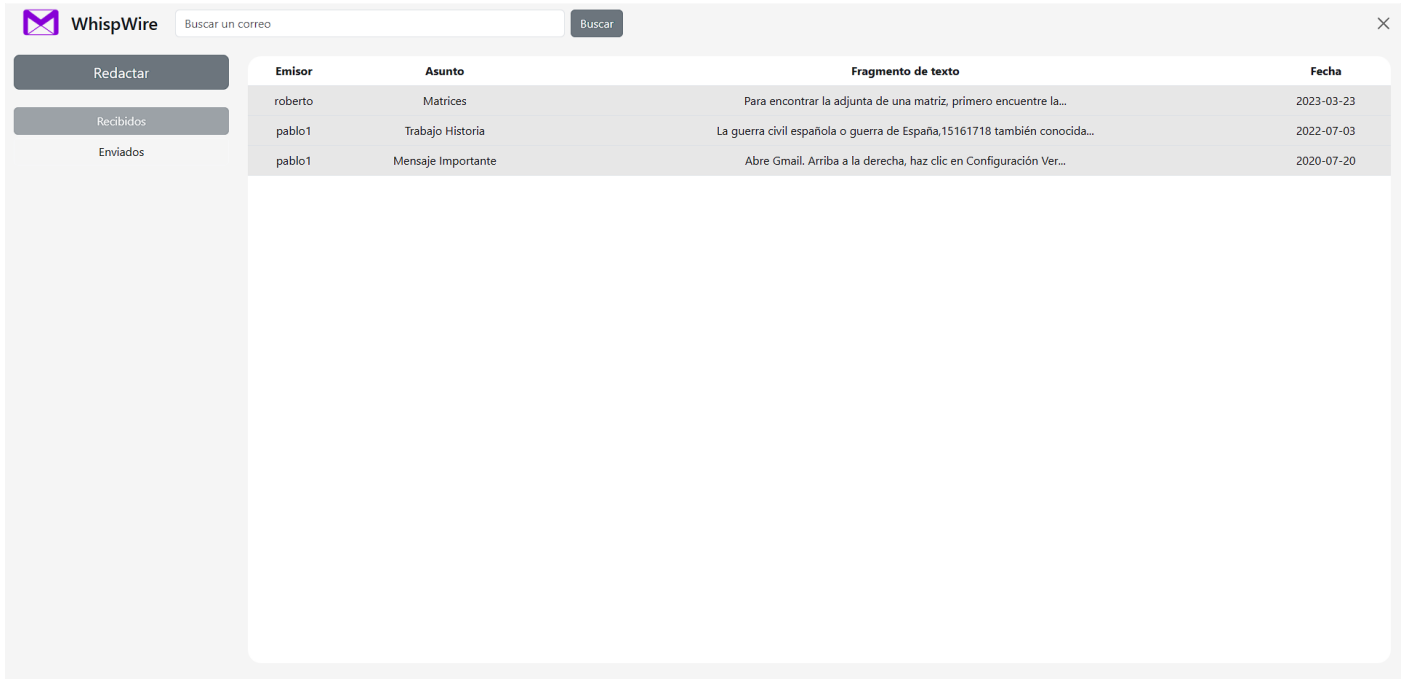

3. GUÍA DE USUARIO

Ahora tenemos dos opciones, o iniciar sesión utilizando una cuenta ya creada y guardada en la base de datos o crear una nueva pulsando el botón de Crear una cuenta. A continuación, se muestra la lista de usuarios disponibles ya creados para usarlos:

| Usuario | Contraseña |
|----------|------------|
| admin | admin |
| alex7pl | alex7pl |
| manolo29 | manolo29 |
| pablo1 | pablo1 |
| pablo7 | pablo7 |
| roberto | roberto |
| sergio | sergio |

El usuario admin es un usuario especial que permite acceder a una funcionalidad distinta que será explicada más adelante. Al iniciar sesión con un usuario ya sea creado nuevo o alguno de los ya creados, llegarás a la bandeja de entrada de la aplicación.

3.1. USUARIO NORMAL



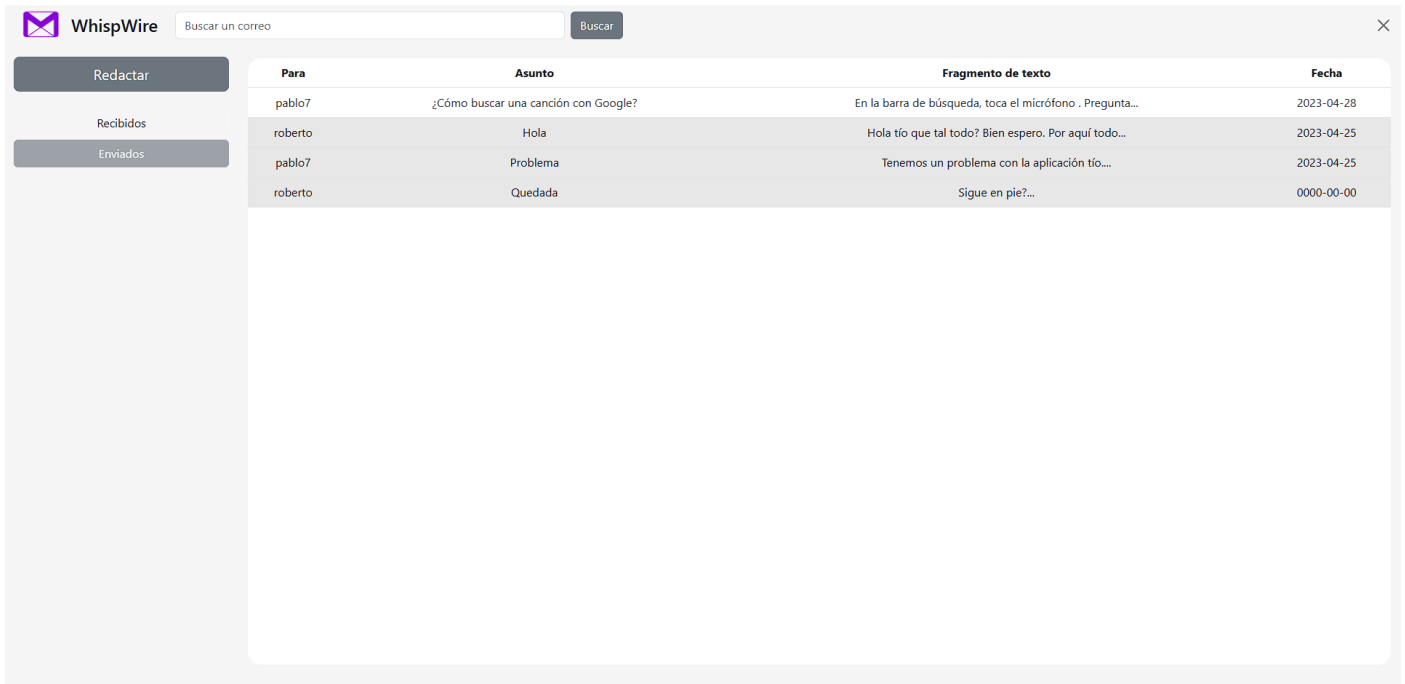
BANDEJA DE ENTRADA

Te encuentras en la bandeja de entrada de la app. En la parte de arriba podrás encontrar una pequeña barra de navegación donde se encuentra el logo de la aplicación seguido del nombre y una pequeña barra de búsqueda donde podrás filtrar los correos que aparecen abajo por emisores.

Al final, un botón para cerrar sesión y volver a la página de inicio. Es importante esto ya que mi aplicación maneja las sesiones gracias al método `$_SESSION` de Php por lo que si a la hora de iniciar sesión aceptaste el checkbox de recordar, si cierras la página sin cerrar sesión volverás a la bandeja de entrada del mismo usuario automáticamente.

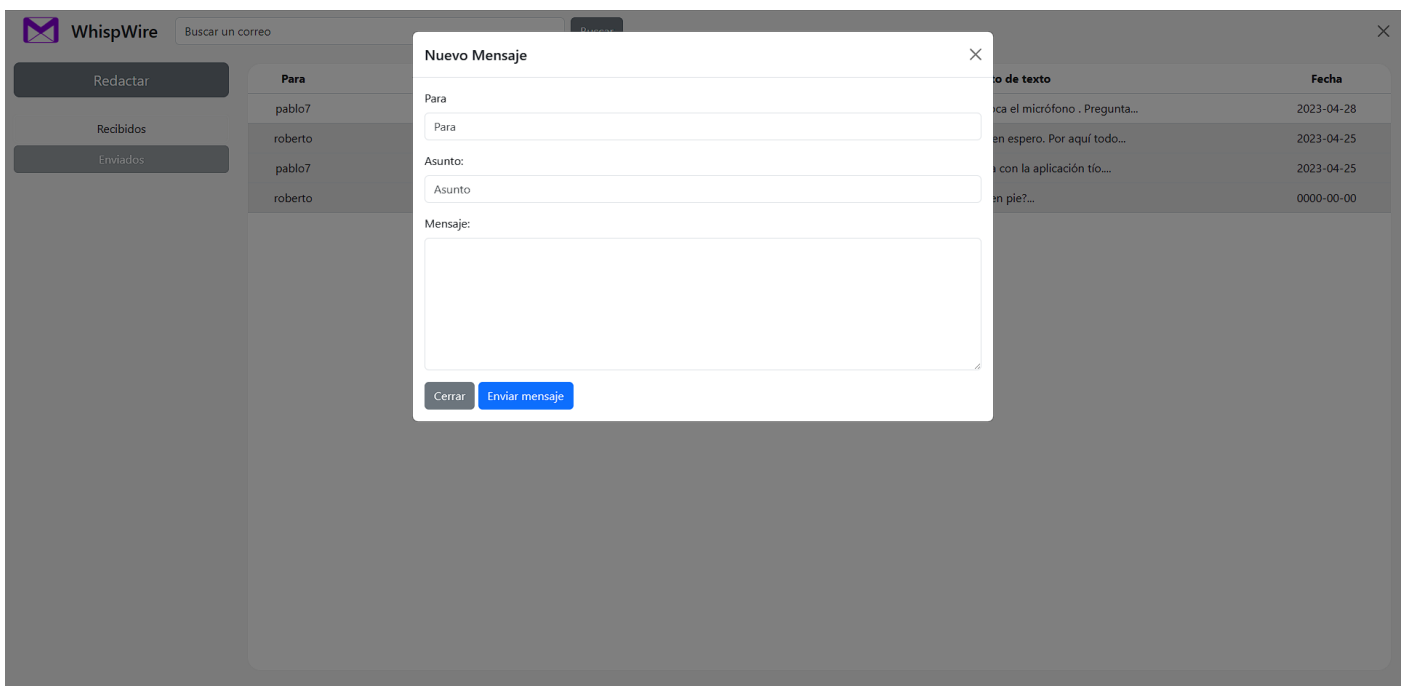
En la parte izquierdas existen tres botones:

- Redactar: Abre un modal para redactar un nuevo correo.
- Recibidos: Se muestran muestra por pantalla en la bandeja de entrada ordenados por fecha los correos cuyo receptor es nuestro usuario.
- Enviados: Se muestra por pantalla en la bandeja de entrada ordenados por fecha los correos cuyo emisor es nuestro usuario.



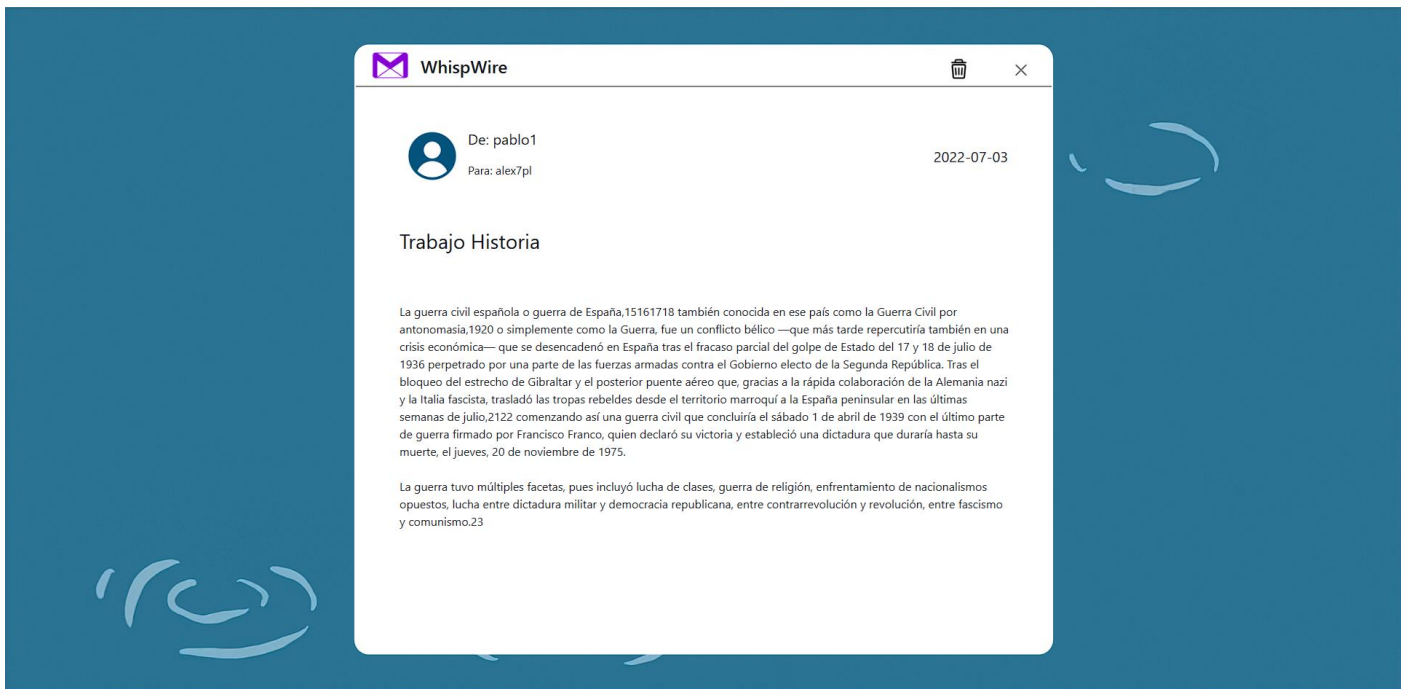
BANDEJA DE ENTRADA(ENVIADOS)

A la hora de redactar un nuevo correo, el receptor deberá ser un usuario que exista dentro de nuestra aplicación. Al contrario, saltará un mensaje de error creado con JS para advertirnos.



MODAL-REDACTAR CORREO

Por último, para ver un nuevo correo solo se deberá pulsar en la bandeja de entrada y saltará una nueva página de visualización donde se mostrará de manera total la información de dicho correo. Además, al volver a la bandeja de entrada el correo aparecerá en un tono más grisáceo que indica que se ha abierto.

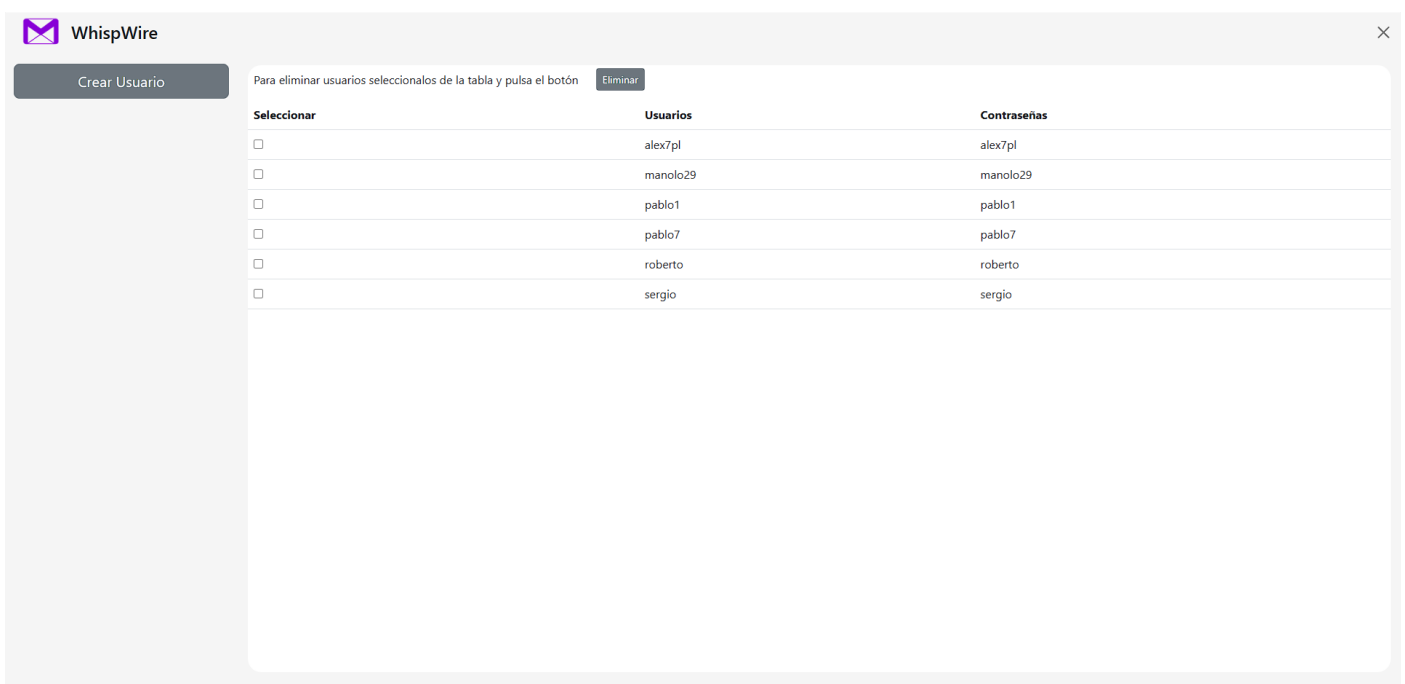


MOSTRAR CORREO ESPECÍFICO

También podemos eliminar el correo con el símbolo de la papelera o podemos volver a la bandeja con la X.

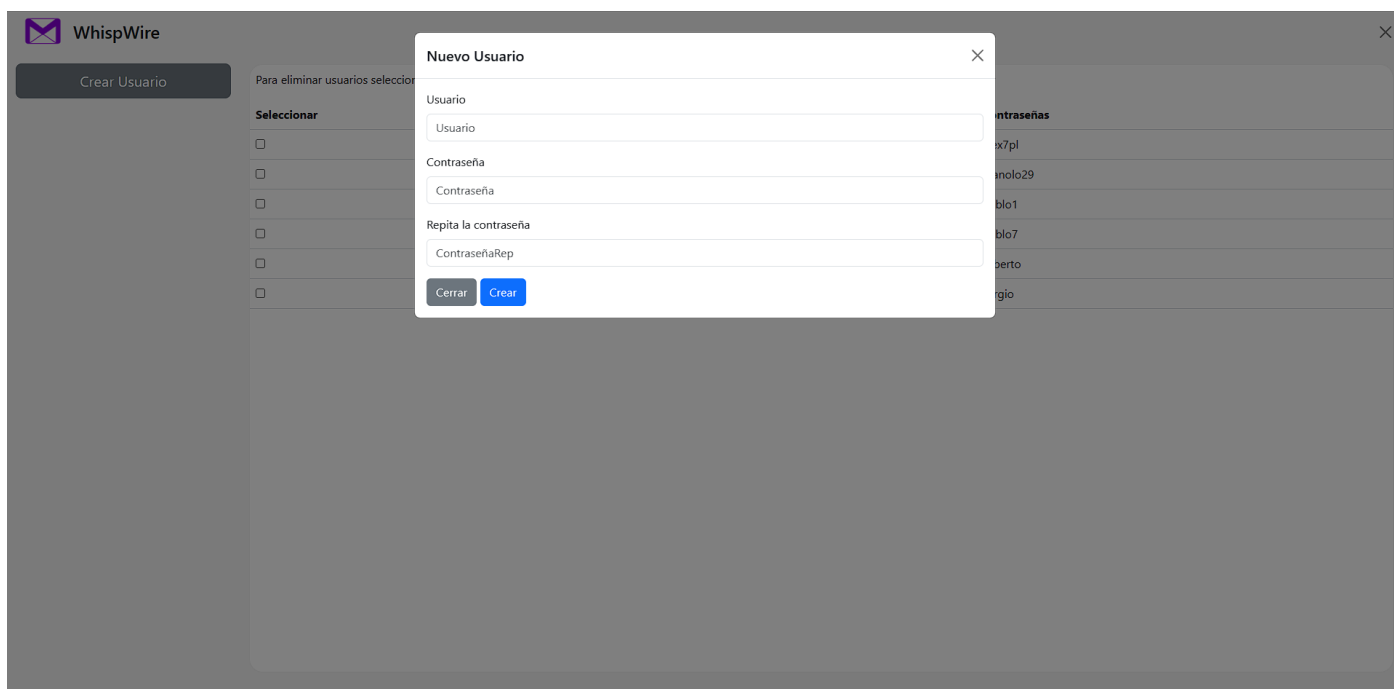
3.2. ADMINISTRADOR

Como he explicado anteriormente, el usuario admin es un usuario especial que a la hora de iniciar sesión con él nos llevará a la bandeja de administrador en lugar de a la de entrada donde podremos gestionar diferentes funcionalidades.



BANDEJA DE ADMINISTRADOR

Esta bandeja es muy parecida a la anterior, sin embargo, ya no existe la barra de búsqueda ni los botones de recibidos ni enviados. En lugar de correos, en la bandeja aparecen listados todos los usuarios que están registrados en la app y sus contraseñas. También, mediante los checkbox puedes seleccionar a uno o varios usuarios que quieres eliminar de la app y pulsar el botón eliminar arriba de la bandeja para hacerlo. Si eliminas un usuario de la base de datos, se eliminarán todos los correos en los que sea el emisor o el receptor. Por último, a la derecha se encuentra el botón de crear un nuevo usuario, que desplegará un modal con una funcionalidad idéntica a la de Crear una cuenta para que el administrador pueda crearlas también si lo desea.



MODAL CREAR UN USUARIO (ADMINISTRADOR)