

# AIRHOCKEY

2017-2018

---

2º Desarrollo de Aplicaciones Web

Muñoz Sanchez, Alfonso

# ÍNDICE:

Descripción del proyecto .....	3
Tecnologías usadas .....	3
Funcionalidades .....	3
Modo Supervisor .....	4
Descripción de la BD .....	4
Diagrama E/R .....	4
Tercera forma normal .....	5
Manual de usuario .....	6
Puesta en marcha .....	11

# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

Mi proyecto consistirá en un portal de compra y venta de billetes de avión en la que el usuario

podrá comprar billetes para distintos destinos, el portal tendrá varias aerolíneas disponibles

con distintos precios dependiendo de la propia aerolínea para que el usuario encuentre tanto

el precio, la hora, la duración etc a su agrado del vuelo.

## TECNOLOGÍAS USADAS.

- Bootstrap para el diseño responsive
- Angular como framework para el desarrollo de la aplicación.
- Node como gestor de paquetes necesarios (ej: Moment.js para las fechas y horas)
- Socket.io para el chat con atención al cliente.
- Express ya que será en un servidor node.

## FUNCIONALIDADES

La aplicación tendrá para mirar tus vuelos realizados como usuario en la compañía, cambiar los datos de la cuenta, buscar y comprar billetes de avión que automáticamente se asociará a tu cuenta.

Incluye la opción de un formulario de contacto en el cual expones el asunto del mensaje y el mensaje y a la empresa le llegará un correo con tu dirección de correo y la consulta.

### Modo supervisor

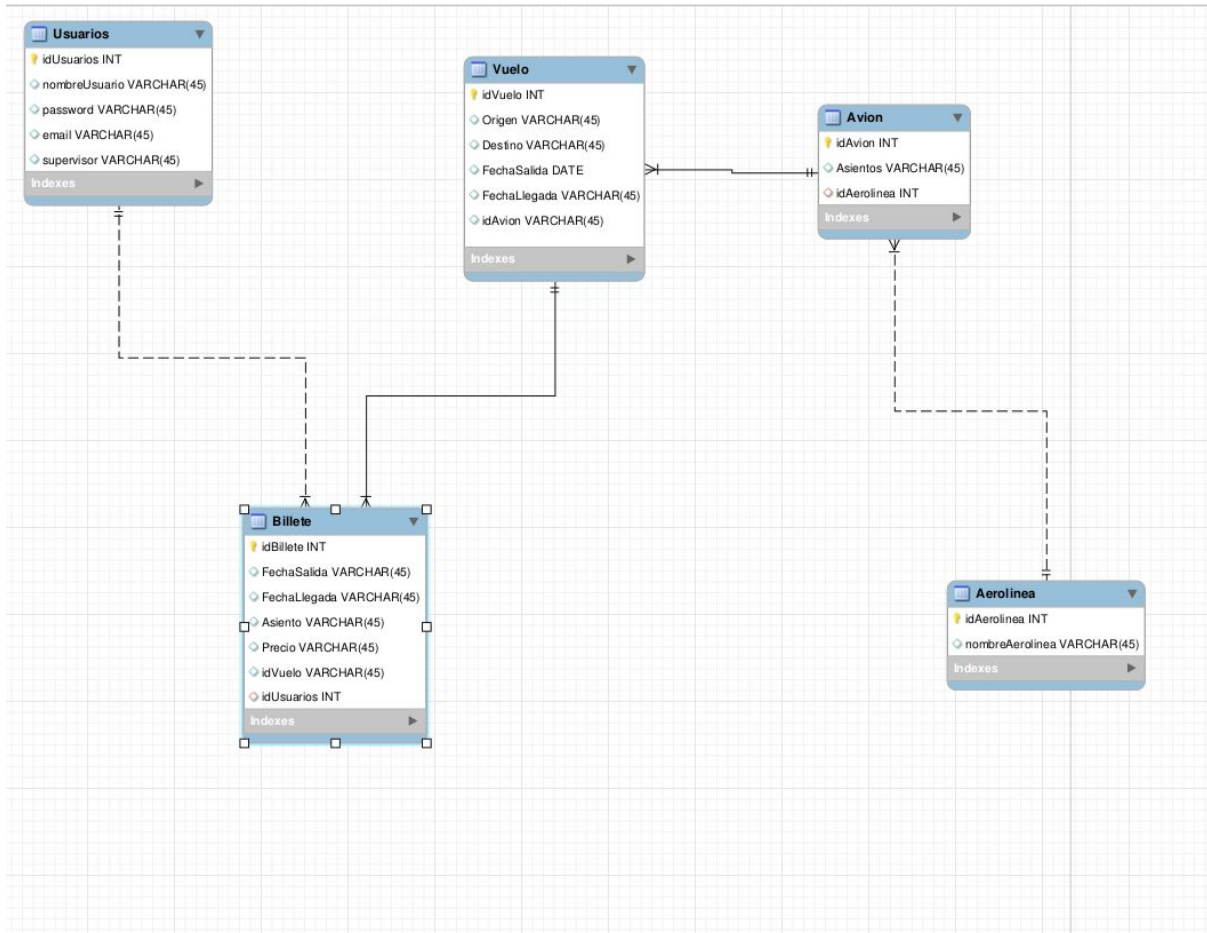
El modo supervisor es campo de la tabla de la base de datos en la cual si somos supervisores se podrán gestionar las aerolíneas, los aviones, los vuelos, añadir vuelos,

añadir aerolíneas, añadir usuarios y básicamente gestionar toda tu empresa (mejor explicado en el manual de usuario)

## DESCRIPCIÓN DE LA BD

### Diagrama E/R

El diagrama E/R es el siguiente.



## Tercera forma normal.

### Aerolineas

idAerolinea	NombreAerolinea
-------------	-----------------

### Avion

idAvion	Asientos	#idAerolinea
---------	----------	--------------

### Vuelos

idVuelo	Origen	Destino	FechaSalida	fechaLlegada	#idAvion
---------	--------	---------	-------------	--------------	----------

### Billetes

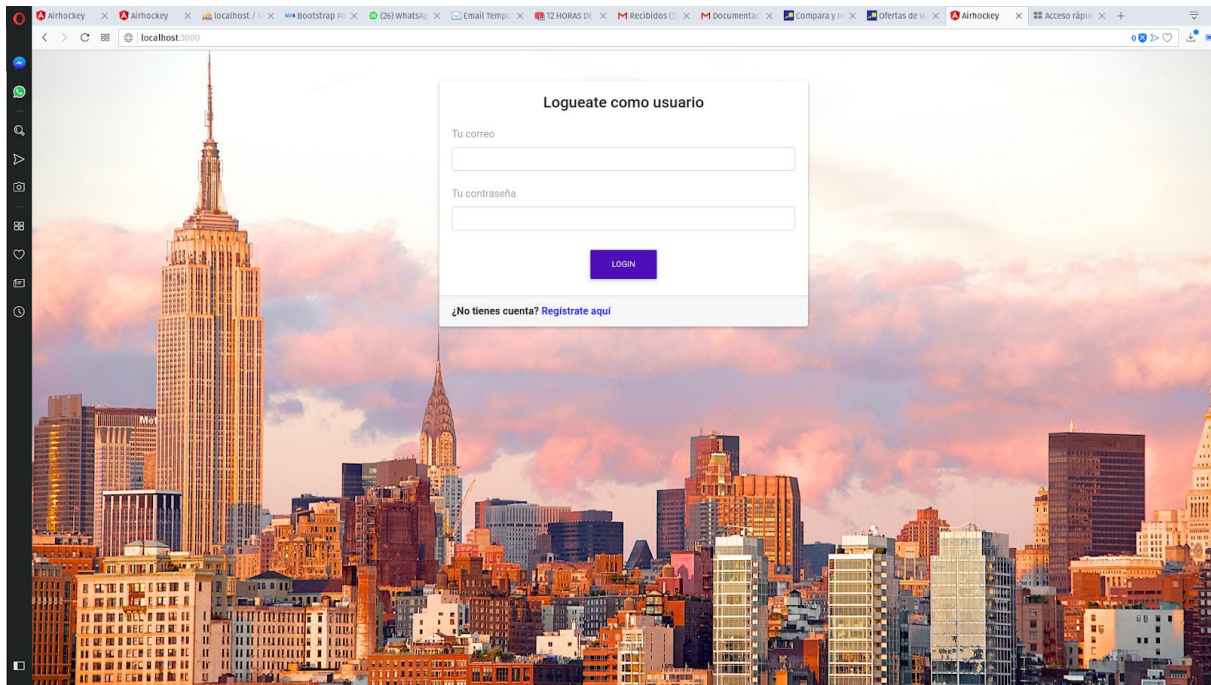
idBillete	FechaSalida	FechaLlegada	Asiento	Precio	#idVuelo	#idUsuario
-----------	-------------	--------------	---------	--------	----------	------------

### Usuarios

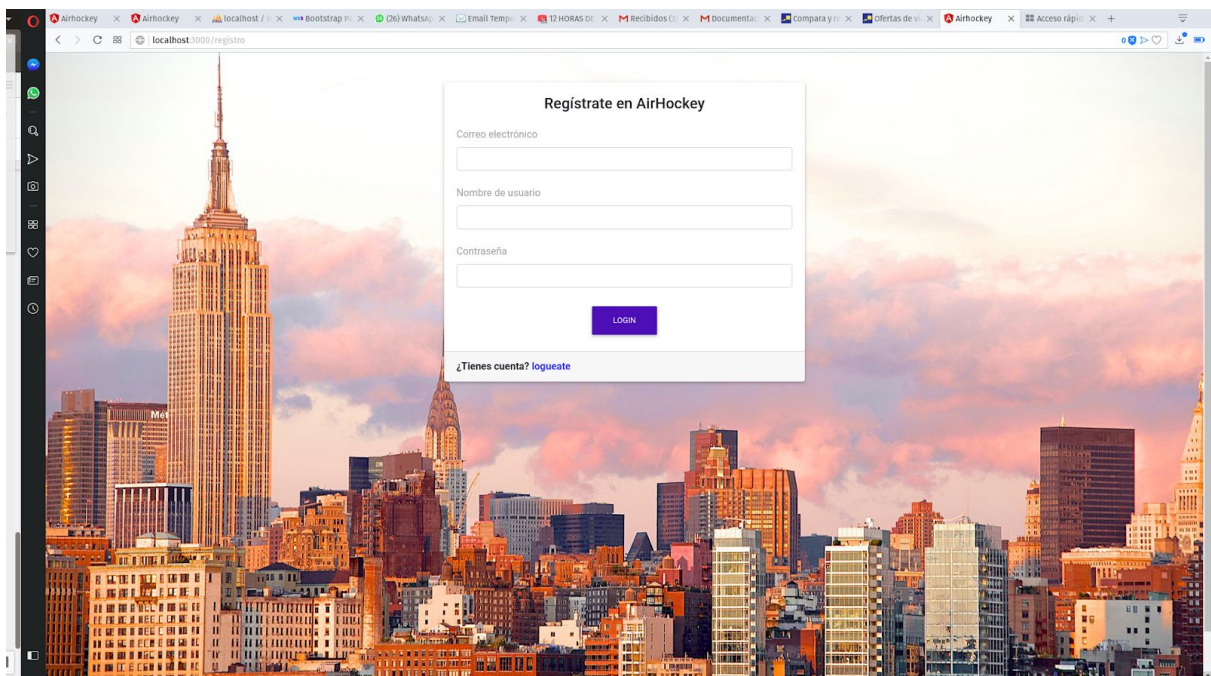
idUsuario	nombreUsuario	Password	email	supervisor
-----------	---------------	----------	-------	------------

# MANUAL DE USUARIO

Nada más entrar nos encontramos con el login de la aplicación.



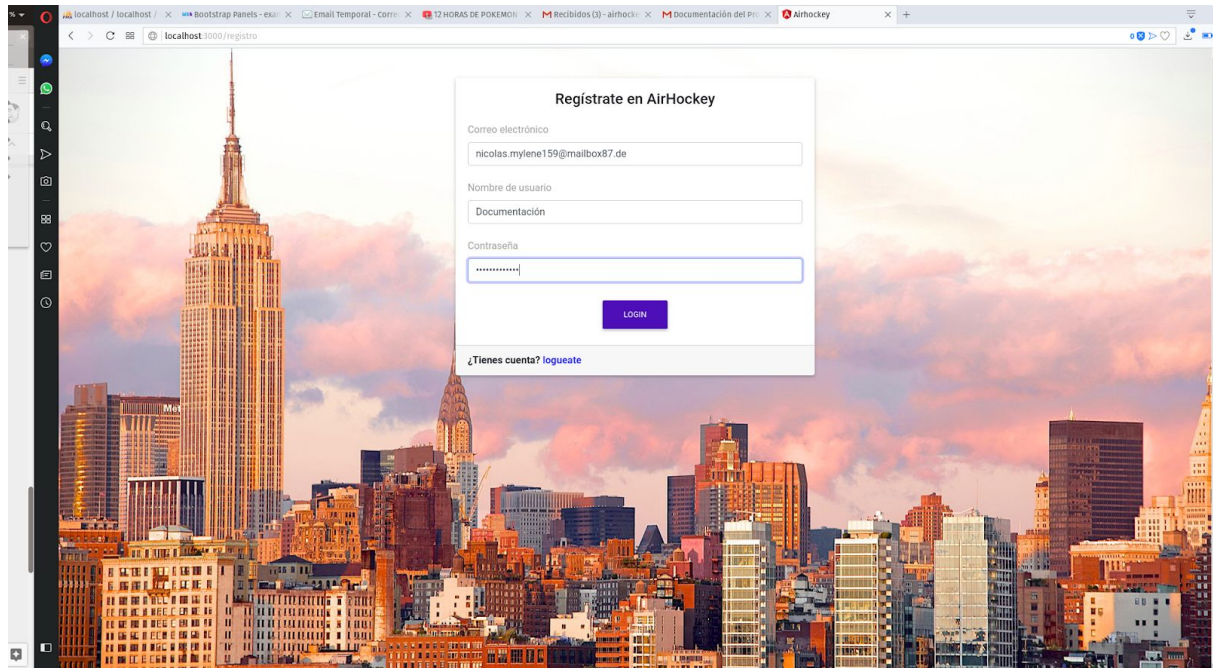
Si no tenemos cuenta tendremos la opción de registrarnos.





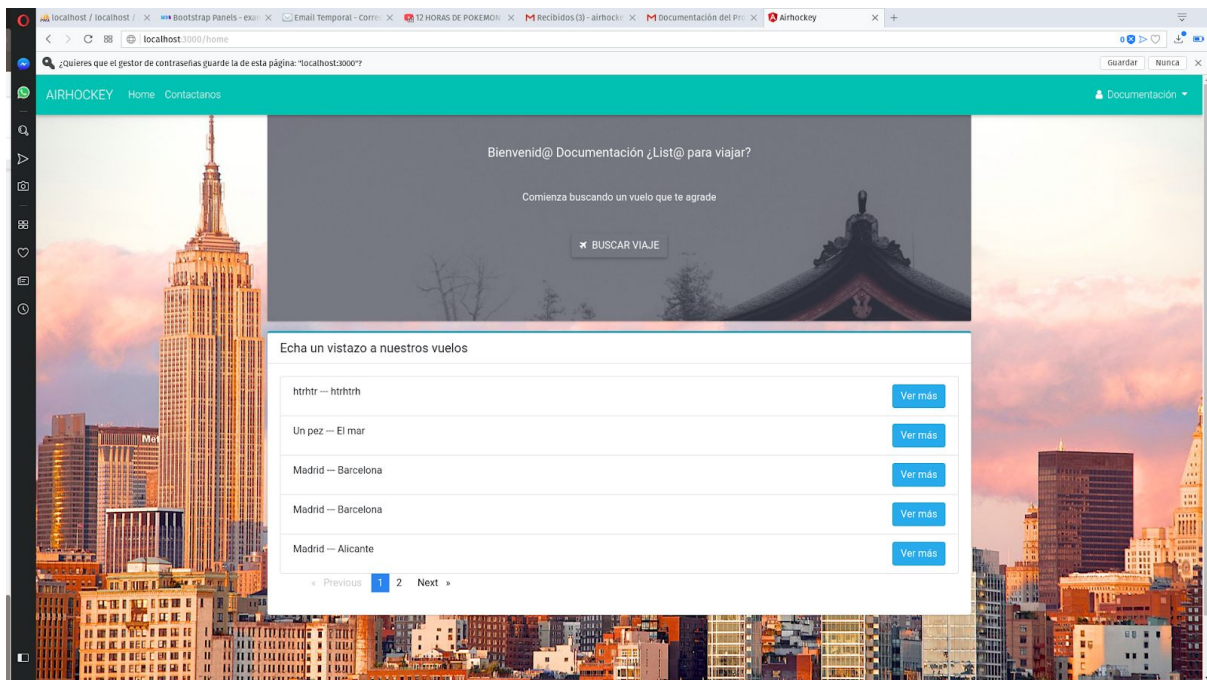
El registro comprobará si el correo existe ya en la bbdd o no, y si no te registrará y automáticamente te llevará al Home de la aplicación.

Cuando te registras el sistema automáticamente te envía un mensaje de bienvenida a tu correo, para la demostración usaremos un correo temporal.



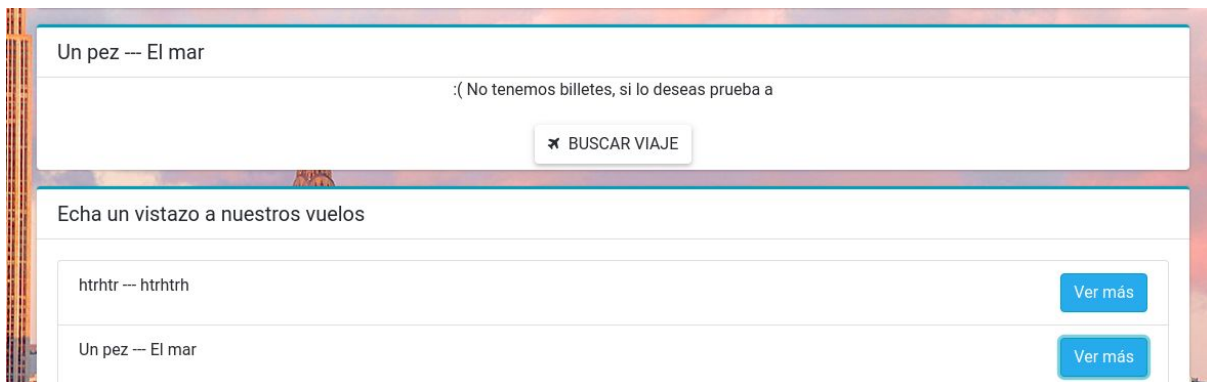
Asunto	Remitente	Acciones
Bienveindo a AirHockeyy COMPAÑERO!	AirHockey <airhockeyysl@gmail.com>	<a href="#">Abrir</a>
Buscando nuevos mensajes		

Este es el Home.

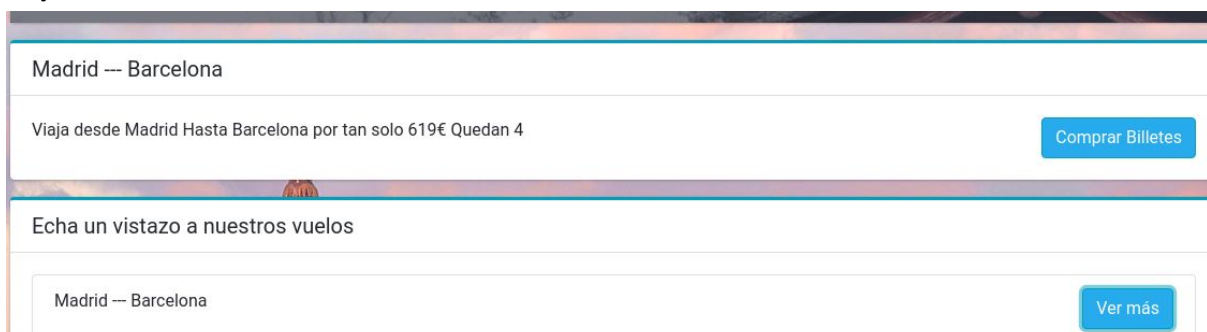


En el se pueden ver los viajes que hay actualmente disponibles, cuando seleccionas en Ver Mas de uno hay dos opciones.

No hay billetes:



Hay billetes:





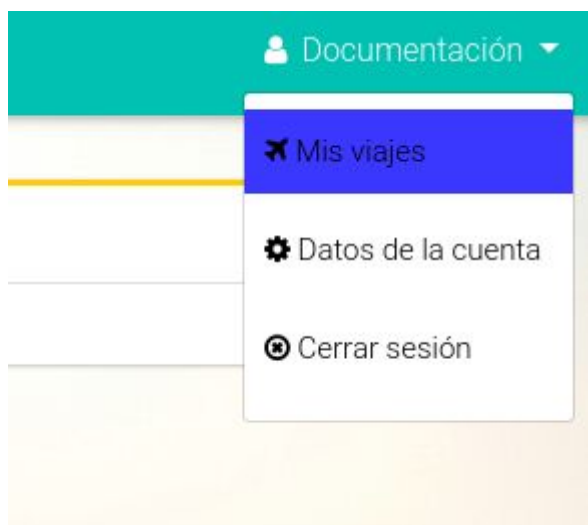
En el momento de comprar billetes se le enviará al cliente un correo con todos los datos necesarios.

El usuario también puede buscar viajes a medida buscando por Origen, Destino y Fecha de Salida.

En el apartado datos de la cuenta el usuario podrá cambiar su e-mail, su nombre y su contraseña.

El usuario también puede ver los viajes programados y los anteriores en el campo Mis viajes.

Como el usuario documentación no es supervisor, no le aparece la opción en el panel.



Pero con un usuario que tiene el campo supervisor aparece una pestaña más que lleva a lo siguiente:

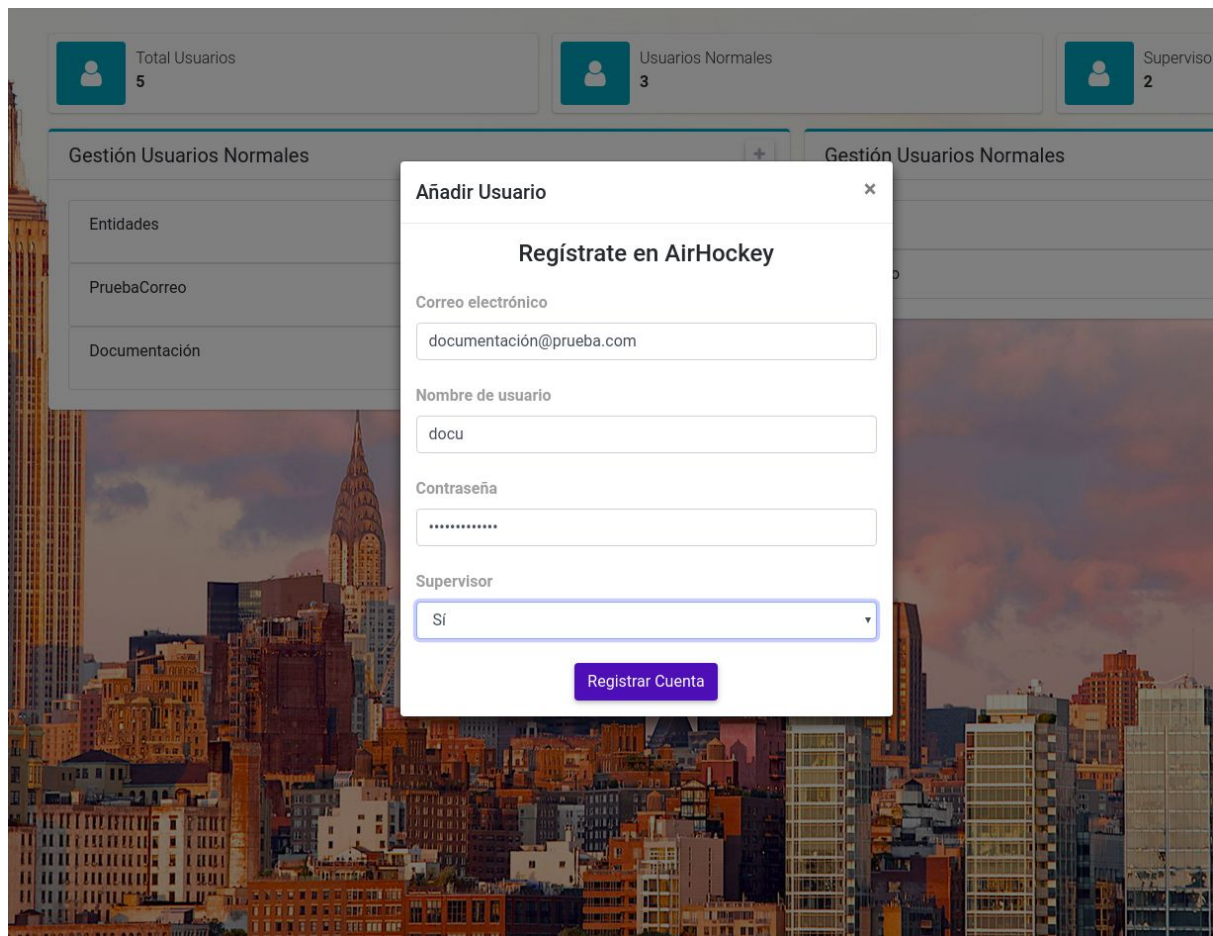
The screenshot displays the AIRHOCKEY web application interface. The top navigation bar includes 'Home' and 'Contactanos'. A sidebar on the left contains links for 'Inicio', 'Usuarios', 'Vuelos' (highlighted), 'Aviones', 'Billetes', and 'Aerolíneas'. The main content area features three summary cards: 'Total vuelos' (11), 'Vuelos pasados' (6), and 'Vuelos presentes' (5). Below these is a table titled 'Eventos' with columns for 'Evento', 'Salida', 'Destino', 'Fecha de Salida', and 'Fecha de Llegada'. The table lists various flight events with status indicators (e.g., 'Llegada', 'Salida'). At the bottom, a 'Vuelos Pendientes' section shows two entries: 'Un pez - El mar' and 'Madrid - Barcelona', each with an 'Editar vuelo' button.

Evento	Salida	Destino	Fecha de Salida	Fecha de Llegada
Llegada	Madrid	Nueva York	2018-06-04T22:00:00.000Z	2018-06-02T22:00:00.000Z
Salida	Madrid	Nueva York	2018-06-04T22:00:00.000Z	2018-06-02T22:00:00.000Z
Llegada	htthtr	htthtrh	2018-06-29T22:00:00.000Z	2018-06-07T22:00:00.000Z
Llegada	Yopins	uasap	2018-06-05T22:00:00.000Z	2018-06-01T22:00:00.000Z
Salida	Yopins	uasap	2018-06-05T22:00:00.000Z	2018-06-01T22:00:00.000Z
Llegada	Madrid	Toronto	1997-05-13T22:00:00.000Z	1997-05-27T22:00:00.000Z
Salida	Madrid	Toronto	1997-05-13T22:00:00.000Z	1997-05-27T22:00:00.000Z
Llegada	Madrid	Toronto	1997-05-13T22:00:00.000Z	1997-05-27T22:00:00.000Z
Salida	Madrid	Toronto	1997-05-13T22:00:00.000Z	1997-05-27T22:00:00.000Z
Llegada	Madrid	Barcelona	2018-11-09T23:00:00.000Z	1997-05-27T22:00:00.000Z

Vuelos Pendientes	Editar vuelo
Un pez - El mar	Editar vuelo
Madrid - Barcelona	Editar vuelo

En el modo Supervisor podrás ver los vuelos que aterrizan, los que despegan, los que están planificados para salir, añadir un vuelo, la opción más compleja, seleccionas una aerolínea, de esa aerolínea seleccionas los aviones que solo están en esa aerolínea, el origen, el destino, la fecha de salida, la fecha de llegada y en la base de datos se generarán tantos billetes como asientos tenga dicho avión.

Un usuario solo puede ser supervisor de 2 formas, o bien un supervisor le modifica, o en el supervisor puedes añadir un usuario con la siguiente opción.



Puedes gestionar tu empresa de aviones de forma muy sencilla e intuitiva para cualquier usuario.

## Puesta en marcha.

Para poner en marcha el proyecto se requiere de un servidor XAMPP o WAMPP y tener instalado NODE.JS.

Tras eso activamos el servicio MySQL, creamos la base de datos Airhockey e insertamos el script que se encuentra en la carpeta “databases”.

El siguiente paso es con una terminal, nos vamos a la carpeta “servidor” y ejecutamos el comando “npm install” (Comando requerido para instalar los paquetes que se necesitan para la aplicación).

Y ejecutar en esa misma terminal el comando “node index.js”