

Universidad del Trabajo del Uruguay

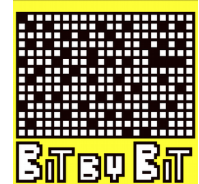
**SOLYMAR NORTE**  
**PROYECTO DE PAGINA WEB**  
**“APRENDE INGLES”**  
**GENERACIÓN 2021**

Grupo: Ismael Zás, Angel Consentino y

Yonathan Bengoa

**Materias implicadas:**

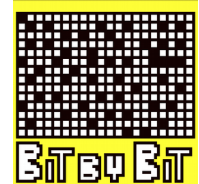
Sistemas operativos  
Base de datos  
Gestión de proyecto y A.D.A  
Formación empresarial  
Diseño web  
Programación web



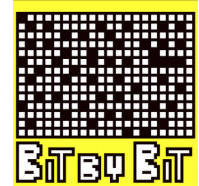
## Indice

1) Introducción y Descripción del Contexto.....	5
Introducción:.....	5
2) Propósito del proyecto.....	6
Definición del proyecto (Inicial).....	6
Definición del proyecto (final).....	6
Etapas:.....	7
Hitos:.....	7
3) Misión Visión.....	8
Carta de presentación de la empresa:.....	8
Nuestra visión:.....	8
Objetivo general:.....	8
Objetivos específicos:.....	9
El por que del proyecto:.....	9
4) Servicios.....	9
Servicios y Costos:.....	9
5) Gestión de proyecto y del producto.....	10
Gestión de alcance:.....	10
Funcionalidades (iniciales):.....	10
Registrarse:.....	10
Logearse:.....	10
Membresía:.....	11
Estrellas:.....	11
Cursos:.....	11
Funcionalidades (Final):.....	11
Flashcards:.....	11

Profiles o Perifiles:.....	12
Soporte:.....	12
Membresía:.....	12
Gestión de Calendario:.....	12
Planificación:.....	12
Gestión de Calendario:.....	13
EDT:.....	13
Gestión de recursos humanos: RACI.....	14
Matriz de interesados:.....	18
Gestión de calidad: Testing.....	20
6) Materias participantes:.....	21
Formación Empresarial:.....	21
Diagrama del proyecto:.....	23
Sistemas operativos:.....	24
SISTEMAS OPERATIVOS 2.....	27
Programación Web:.....	39
Módulos de implementación:.....	39
Base de datos:.....	47
Diseño web:.....	51
Filosofía:.....	52
Matemáticas:.....	53
English:.....	54
7) Ciclo de vida y etapas del desarrollo del software.....	55
Módulo incremental:.....	55
Etapas del proceso de desarrollo de software:.....	56
Objetivos del proyecto:.....	56



Alcance del proyecto:.....	56
Productos entregables:.....	56
Recursos:.....	56
Carta del proyecto:.....	56
Etapas de Análisis:.....	57
Requerimientos Funcionales:.....	57
Registrarse:.....	57
Logearse:.....	57
Flashcards:.....	57
Perfiles o Perfiles:.....	57
Soporte:.....	57
Añadir membresía:.....	57
Requerimientos no Funcionales :.....	58
EDT:.....	58
Etapas de Diseño:.....	59
Arquitectura en 3 capas:.....	59
Diagramas:.....	60
MER (Modelo Entidad Relación).....	60
Diagrama y desarrollo de Casos de uso.....	62
Diagrama de Despliegue.....	71
Diagrama de Actividad Prototipos de Páginas o Maquetado.....	72
Etapas de Implementación:.....	73
DDL (Data Definition Language).....	73
DML (Data Manipulation Language).....	75
Módulos de implementación:.....	76
Cierre:.....	84



Modelo S.M.A.R.T:.....	84
Manual de instalación.....	85
Actas de Reunión:.....	87
Anexós:.....	91

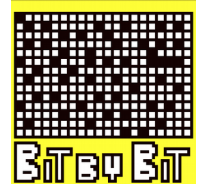
# 1) Introducción y Descripción del Contexto

## Introducción:

Para dar por empezado este proyecto comenzamos con una lluvia de ideas de como podía ser la página ya que las únicas indicaciones que teníamos fueron “crear una página de tutoría de inglés para poder ofrecer el servicio a centros educativos de enseñanza media” la lluvia de ideas culmino en una página con varios niveles de tutoría con una prueba final para cada nivel y una mensualidad pagada para mantener el servidor. Al inicio sería una página con posibilidad de expansión a más idiomas todo controlado por un administrador, al completar un nivel conseguirías “estrellas” las cuales sirven para conseguir premios, coleccionables y un descuento para la próxima mensualidad varias de estas ideas quedaron descartadas ya que estamos conscientes de nuestros límites y un proyecto así se nos quedaba muy grande de esta forma llegamos a la idea actual la cual sería una página interactiva que mantiene la función de los niveles y sus pruebas finales estos niveles se basarían en flashcards para enseñar, la mensualidad también se mantuvo pero se descartaron las estrellas tendríamos también perfiles contando al mismo tiempo con un admin el cual se encargaría del soporte al usuario.

Luego se empezó con la creación de la página de inicio, registro, ingreso y membresías esto llevaría aproximadamente 1 o 2 semanas de trabajo con 2 trabajadores, la página empezó a contener hipervínculos pudiéndose navegar entre las pestañas. Lo siguiente fue crear una base de datos y darle funcionalidad a los formularios de ingreso y registro para obtener un “usuario” que más adelante se profundizaría. La base de datos también se utilizó para obtener palabras en español con su traducción al inglés y así poder enlazarlas a la función flashcard. A continuación de eso se fueron corrigiendo errores que surgían en la página y creando las pestañas de los niveles 1, 2 y 3 cada uno con sus correspondientes pruebas, repartidos y videos. Mientras esto ocurría el programador principal se aseguraba de que las flashcard funcionaran como deberían. Además se creó una sesión para poder obtener el acceso a los cursos con sus respectivas pruebas y a su vez se programó el cerrar sesión para cuando el usuario desee cerrar sesión con su cuenta. Luego se creó el rol de “Administrador” para poder obtener los mensajes que se reciben de la función “Soporte” que más adelante se haría funcionar correctamente. Aproximadamente 1 mes después de crear las flashcard al usuario se le ofrecería la función modificar perfil y con esta podría cambiar sus datos como puede ser nombre, usuario, imagen de perfil, etc. En este mes asimismo se creó la pestaña de “Soporte” para que el administrador pueda leer los mensajes que llegan de la función “Soporte” y eliminarlos si lo desea. En este mes de trabajo también se agregó un aspecto que mejoraría la seguridad del usuario, se le encriptaría la clave de seguridad al crear un usuario en la página.

Ya casi finalizando la página se empezó a testear la misma para comprobar si el objetivo se había realizado correctamente y así se fueron encontrando fallos los cuales se fueron solucionando inmediatamente.



## 2) Propósito del proyecto

### Definición del proyecto (Inicial)

Nos contrató una empresa para hacer una página de aprendizaje de idiomas, inicialmente de Español a Inglés, con posibilidad de expansión. Se pide que tenga una opción para cambiar los idiomas, los perfiles de usuario, membresía (de prueba, 6 meses y un año), un curso básico de inglés, información de la empresa y contacto, un calendario semanal para ganar “estrellas” cuya utilidad es, pagar el siguiente mes (con descuento), otros cursos y algunos premios (como tarjetas de regalo para de Google Play, Amazon, Apple Store, etc)

### Definición del proyecto (final)

1) Definición: Es una pagina de apoyo a instituciones educativas del idioma ingles. El método son las flashcards al ser una pagina de apoyo su objetivo es ampliar el vocabulario. Pagina que sirve como complementario pedagógico de ingles.

2) Como surgió: Luego de una lluvia de ideas, decidimos separarnos de lo que hacían los otros grupos, decidimos enfocarlo al aprendizaje de idiomas.

3) Requisitos no funcionales, SO: de 32 y64 bits y navegador con estándar html5  
Lenguajes utilizados:

HTML versión 5

css 2.1

PHP 8.0.3

IDE: Visual Studio Code, sublimetext 2

Documentacion:

PHP.com W3School.com Stackoverflow.com

Programas utilizados: GIMP,LIBREOFFICE

DIA, Google Docs y XAMPP

### Etapas:

Mayo-Junio: “Pre-proyecto”, organización, creación de la empresa, etc

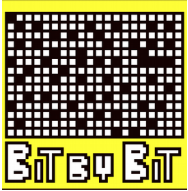
Julio: Análisis y Diseño

Agosto: Implementación

Septiembre: Implementación

Agosto – Mitades de Octubre: Implementación

Finales de octubre hasta inicios de noviembre: Documentación



## Hitos:

*Creación de redes sociales, como la pagina de la empresas  
29 de mayo a 31 de mayo*

*Creación del Logo  
Diseño inicial de la pagina  
documentación de materias especificas*

### *MER y Tablas*

*Creado MER*

*Creada la base de datos*

Conexión a la pagina con la base de datos

Login y Register (PHP)

Diseño de las cartas (flashcards)

Creando el prototipo (PR)

Creado paginas de la navegación como el index, memebresias, etc

Membresias tabla

Traduccion de la pagina

Rediseño de la pagina (2.0)

Creado index, login, register, politicas, memebresias, etc

### Flashcards

Agregada palabras para curso medio y avanzado

Creada la funcionalidad de flashcards básico, medio y avanzado

### Perfil

Añadido NAV dinamico y agregado foto de perfil, email.

### Añadir membresia

Creado rol de administrador

Creada la funcionalidad del administrador de añadir memebresias

### Crear flashcards

Creada la funcionalidad de crear flashcards

Creada la funcionalidad de eliminar cartas

Soporte funcionalidad de enviar mensaje de soporte al administrador

Creado modificar usuario para cambiar contraseña y datos como nombre, usuario, etc.



### 3) Misión Visión

#### Carta de presentación de la empresa:

En Bit By Bit ofrecemos software asequible a empresas e individuos para crear una opción fácil y accesible al mercado informático regional, para así, aumentar el nivel general de competitividad latino americano internacionalmente

#### Nuestra visión:

Queremos ser la empresa número uno en latino américa especializada en la producción de software, paginas web e informática en general.

#### Objetivo general:

Crear una opción fácil y accesible al mercado informático regional, para así, aumentar el nivel general de competitividad latino americano internacionalmente.

#### Objetivos específicos:

- Analizar el nivel base del mercado informático regional.
- Investigar la manera en la que podría aumentar este nivel.
- Con las investigaciones previas mejorar nuestra propia competitividad.
- Aumentar la competitividad nacional para luego la regional.

#### El por que del proyecto:

El Inglés es uno de los lenguajes más importantes del mundo dado que es uno de los más hablados, por varios motivos como la gran expansión del imperio Británico, esparciendo su idioma. El Inglés es un idioma del este germánico originariamente hablado por los habitantes de la Inglaterra en principios del medievo. El lenguaje es influenciado por otros lenguajes germánicos, particularmente el “Viejo Nórdico” (un lenguaje del norte germánico), aunque también recibe influencias del latín y el francés. Este idioma específicamente en el rubro de la informática es especial, dado que todas las iniciativas, sean lenguajes de programación, como el propio internet, sistemas operativos, etc., fueron inventado en países angloparlantes, lo cual, obviamente, lo harán en su lenguaje nativo, esto deja al Inglés como “lingua franca”, como por ejemplo podría ser el Griego en la Geometría. Por esto consideramos importante crear esta página como herramienta en la manutención del vocabulario apoyado por las instituciones y profesores correspondientes.

## 4) Servicios

### Servicios y Costos:

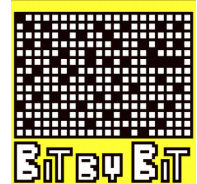
Lo que ofrecemos es una plataforma pedagogica para apoyar a estudiantes en el camino al aprendizaje del ingles, mediante las flashcards.

#### Membresias:

Membresía Básica	Precio
<i>Prueba gratuita (1 mes)</i>	<i>Gratis</i>
3 Meses	3,99\$
6 Meses	4,99\$
1 Año	7,99\$

Membresía Media	Precio
<i>Prueba gratuita (1 mes)</i>	<i>Gratis</i>
3 Meses	5,99\$
6 Meses	6,99\$
1 Año	9,99\$

Membresía Avanzada	Precio
<i>Prueba gratuita (1 mes)</i>	<i>Gratis</i>
3 Meses	6,99\$
6 Meses	7,99\$
1 Año	10,99\$



## 5) Gestión de proyecto y del producto

### Gestión de alcance:

#### Funcionalidades (iniciales):

##### **Registrarse:**

El usuario deberá ingresar usuario, nombre, contraseña, correo, sexo, fecha de nacimiento para registrarse. La base de datos deberá confirmar que, los datos como en usuario, nombre y correo no estén repetidos, para luego dar de alta al usuario en el sistema.

##### **Logearse:**

Para logearse el usuario deberá ingresar usuario y contraseña. La base de datos deberá confirmar si el usuario y contraseña son correctas, si es correcto lo ingresa al sistema, de lo contrario le dará la opción de ir al registro.

##### **Membresía:**

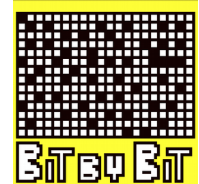
El usuario tendrá el primer mes gratis y luego deberá pagar una cantidad para un mes, seis meses o un año. El medio de pago será mediante tarjeta de crédito, depósito bancario, etc.

##### **Estrellas:**

El usuario puede ganar estrellas ya sea por presencialidad perfecta entrega de tarea, misiones semanales. Las estrellas tiene diferentes usos como: Con cinco estrellas máximo, el usuario podrá tener un 5% de descuento en los cursos por cada estrella, comprar premios como tarjetas de regalos de tiendas online como Amazon o Google Play, etc e ingresar en otros cursos, por ejemplo pasar a un curso más avanzado o pasar a otro idioma.

##### **Cursos:**

Los cursos constaran con una breve descripción en el idioma original del curso. Los cursos tendrán una cantidad de palabras determinadas dividas en 5 palabras cada nivel. Al empezar el nivel el usuario resolverá varios ejercicios como traducir frases o palabras al idioma original, completar frases, etc. También se implementaran audios de las palabras.



## **Funcionalidades (Final):**

***La mayoría de las anteriores quedan intactas, las estrellas quedan eliminadas y cambian la forma de estudio en los cursos, además se agregan:***

### ***Flashcards:***

Es un recurso educativo mediante cartas, su desempeño se basa en que al comienzo hay una palabra en Inglés y mediante el accionar de estas se voltan, así mostrando la palabra en Español. El usuario podrá crear las flashcards, y además, si tiene la membresía activa podrá acceder a cartas de los diferentes cursos (curso básico, medio y avanzado) asimismo, podrá acceder a las diferentes pruebas del nivel correspondiente.

### ***Profiles o Perifles:***

El usuario podrá optar por una imagen como foto de perfil, además de poder cambiar el nombre, usuario, contraseña en un apartado aparte.

### ***Soporte:***

Este es un apartado de la pagina inicial, el cual no es necesario estar registrado, el usuario podrá enviar un mensaje junto a los sus datos como: mail, teléfono, nombre y el propio mensaje. Para que más tarde el cualquier administrador del sitio pueda verlo.

### ***Membresía:***

El usuario al crearse la cuenta y podrá usar el crear flashcards, pero no tendrá la posibilidad de entrar a los cursos, para esto deberá inscripto en una institución que ya haya pagado la membresía.

## Gestión de Calendario:

### Planificación:

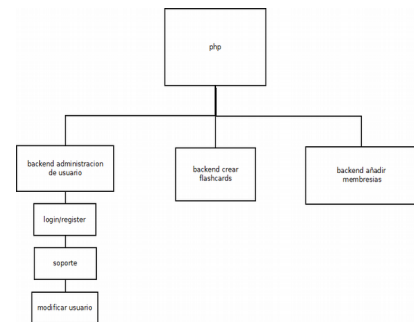
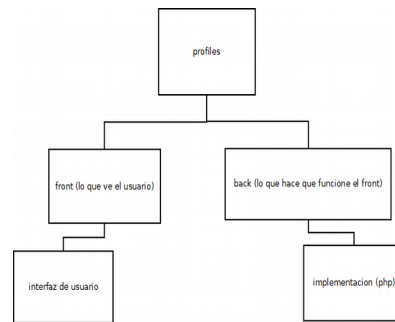
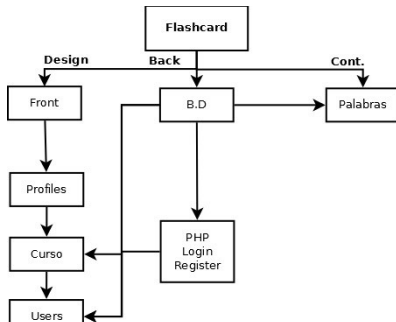
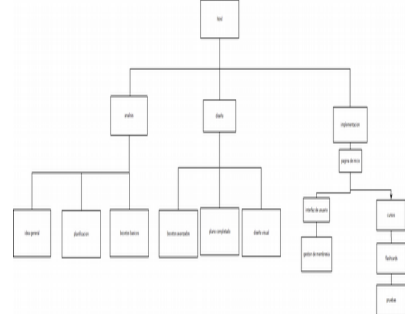
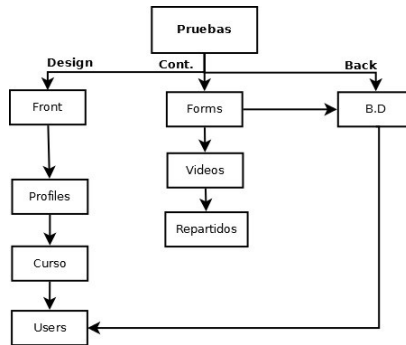
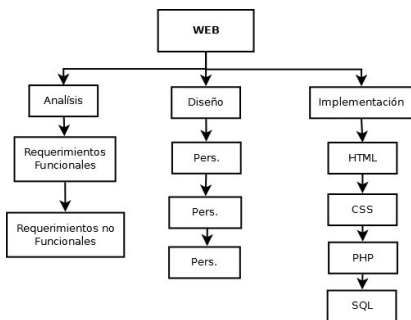
Tarea, recurso, tiempo esfuerzo. Ejemplo: Limpiar la casa, 1 Persona, 4 horas

HTML	CSS	PHP	FLASHCARDS	PROFILES	BASE DE DATOS	DOCUMENTACIÓN	TAREAS EXTERNAS
Index, 1P, 3D	CSS, 1P, 10D	Login, 1P, 5D	Nivel 1, 2P, 14D	Back, 1P, 14D	Nivel 1, 1P, 1D	Carpeta formación, 1P, 5D	Github, 1P, --
Login, 1P, 1D	Fitbg, 1P, 1D	Register, 1P, 5D	Nivel 2, 1P, 3D	Front, 1P, 3D	Nivel 2, 1P, 2D	ADA y gestión, 1P, 5D	Trello, 1P, --
Register, 1P, 1D		Create flashcards, 1P, 15D	Nivel 3, 1P, 2D		Nivel 3, 1P, 2D	Actas de reunión, 1P, 5D	Redes sociales, 1P, 1D
Membresias, 1P, 1D		Añadir membresias, 1P, 7D				Membresias, 1P, 2D	Diseño de imagenes, 1P, 5D
Políticas, 1P, 1D		Soporte, 1P, 7D				RACI, 1P, 3D	
Cerrar sesión, 1P, 1D						Matriz de Interesados, 1P, 2D	
Flashcard basico, 1P, 1D						Defensa oral, 2P, 7D	
Flashcard medio, 1P, 1D						Powerpoint, 1P, 3D	
Flashcard avanzado, 1P, 1D						Sistemas 1, 1P, 7D	
Curso 1, 1P, 1D						Sistemas 2, 1P, 14D	
Curso 2, 1P, 1D						Sistemas 3, -- --	
Curso 3, 1P, 1D						Carpeta general, 3P, --	
Prueba 1, 1P, 1D						Etica de la empresa, 1P, 7D	
Prueba 2, 1P, 1D							
Prueba 3, 1P, 1D							
Añadir membresia, 1P, 1D							

## Gestión de Calendario:

### EDT:

El EDT (Estructura de Desglose de Trabajo) es una forma de organización que se centra en cada entregable, y este muestra que tareas mas pequeñas tienen que completarse para finalizar con la tarea más grande.



### Gantt:

#### Aprende Ingles Proyecto Bit By Bit

13-nov-2021

<https://github.com/Avrin9012/Proyecto3BH/tree/SecondBranch>

Encargado del proyecto  
Fechas de inicio y fin del proyecto

27-may-2021 - 25-nov-2021

Progreso  
Tarea  
Recursos

100%  
44  
0

## Aprende Ingles Proyecto

13-nov-2021

### Tarea

2

Nombre	Fecha de inicio	Fecha de fin
Conformación del proyecto	27/05/21	29/05/21
<i>Creación de el logo, el nombre de la empresa y organización</i>		
Analisis	5/07/21	15/07/21
<i>Etapas de analisis</i>		
Analisis de requerimientos	12/07/21	15/07/21
Analisis del proyecto	5/07/21	10/07/21
<i>Aquí se vió como se podría crear la pagina</i>		
Diseño	19/07/21	29/07/21
<i>Etapas de diseño</i>		
Diseño de la base de datos	22/07/21	28/07/21
<i>Creación del MER</i>		
Diseño de la pagina	19/07/21	28/07/21
Diseño del NAV	24/07/21	29/07/21
Implementación	30/07/21	23/10/21
<i>Etapas de implementación</i>		
Prototipo de la pagina PR	7/08/21	14/08/21
HTML	30/07/21	28/08/21
<i>Index, Membresias, Login, Register, Profesores, Cursos, Sobre nosotros, Ayuda, Contacto</i>		
Traducción de la pagina al ingles y español	28/08/21	4/09/21
Rediseño de la pagina PRx	28/08/21	23/10/21

## Aprende Ingles Proyecto

13-nov-2021

### Tarea

3

Nombre	Fecha de inicio	Fecha de fin
HTML	18/09/21	9/10/21
<i>Index, login, register, membresias, formación, políticas, cerrar sesión, flashcards, cursos, pruebas, añadir membresias</i>		
Front Perfiles	18/09/21	9/10/21
<i>Lo que ve el usuario del tema perfiles</i>		
PHP	28/08/21	23/10/21
NAV	28/08/21	9/10/21
Login (PHP)	30/08/21	4/09/21
<i>Esto lo hizo Angles y no sabiamos que lo habia terminado por ello seguimos con PR</i>		
Register (PHP)	30/08/21	4/09/21
<i>Esto lo hizo Angles y no sabiamos que lo habia terminado por ello seguimos con PR</i>		
Flashcards	6/09/21	2/10/21
<i>Flashcards básico, medio y avanzado</i>		
Crear flashcards	13/09/21	25/09/21
Perfiles	13/09/21	30/09/21
Rol de administrador	1/10/21	9/10/21
Soporte	14/10/21	21/10/21
Añadir membresias	9/10/21	16/10/21
Modificar usuario	16/10/21	23/10/21
<i>Modificar base de datos y cambiar contraseña</i>		
Base de datos	30/08/21	23/09/21
Palabras 1	30/08/21	4/09/21
Palabras 2 y 3	18/09/21	23/09/21



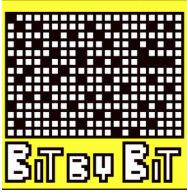
## Aprende Ingles Proyecto

13-nov-2021

### Tarea

4

Nombre	Fecha de inicio	Fecha de fin
Documentación	5/08/21	24/11/21
Actas de reunión	5/08/21	9/09/21
Membresias	12/08/21	21/08/21
Roles	5/08/21	9/09/21
Definición del proyecto	7/08/21	12/08/21
Carpeta formación	3/09/21	17/09/21
ADA y Gestión	6/09/21	20/09/21
RACI	9/10/21	16/10/21
Matriz de interesados	9/10/21	16/10/21
Caso de uso	16/10/21	1/11/21
Carpeta general	7/10/21	24/11/21
Etica empresarial	26/10/21	1/11/21
Defensa oral	23/10/21	30/10/21
Sistemas Operativos 1	2/10/21	9/10/21
Sistemas Operativos 2	16/10/21	30/10/21



## Gestión de recursos humanos: RACI

### *RACI (Matriz de Asignación de Responsabilidad):*

La Matriz RACI también se conoce como una matriz de asignación de responsabilidad o un gráfico de responsabilidad lineal.

Describe el uso de varias funciones relacionadas con las actividades realizadas en una empresa. Las siglas significan:

**#R**esponsible (Responsable)

**#A**ccountable (Autoridad)

**#C**onsulted (Consultor)

**#I**nformed (Informado)

La función de la matriz es definir los roles y responsabilidades de cada persona involucrada en los proyectos y procesos de la empresa. Incluso porque muchas veces un solo empleado puede realizar varias funciones y es por eso que todo necesita ser documentado.

Veamos un ejemplo: un equipo de marketing está compuesto por 10 analistas y 1 gerente.

Sin embargo, dentro de un proyecto específico uno de los analistas asume el rol de administrador del mismo, por lo tanto, debe responder como responsable del proyecto, incluso si su cargo en la empresa es el de analista.

En el entorno laboral, debe poder cumplir con sus obligaciones de analista y de gerente de proyecto.

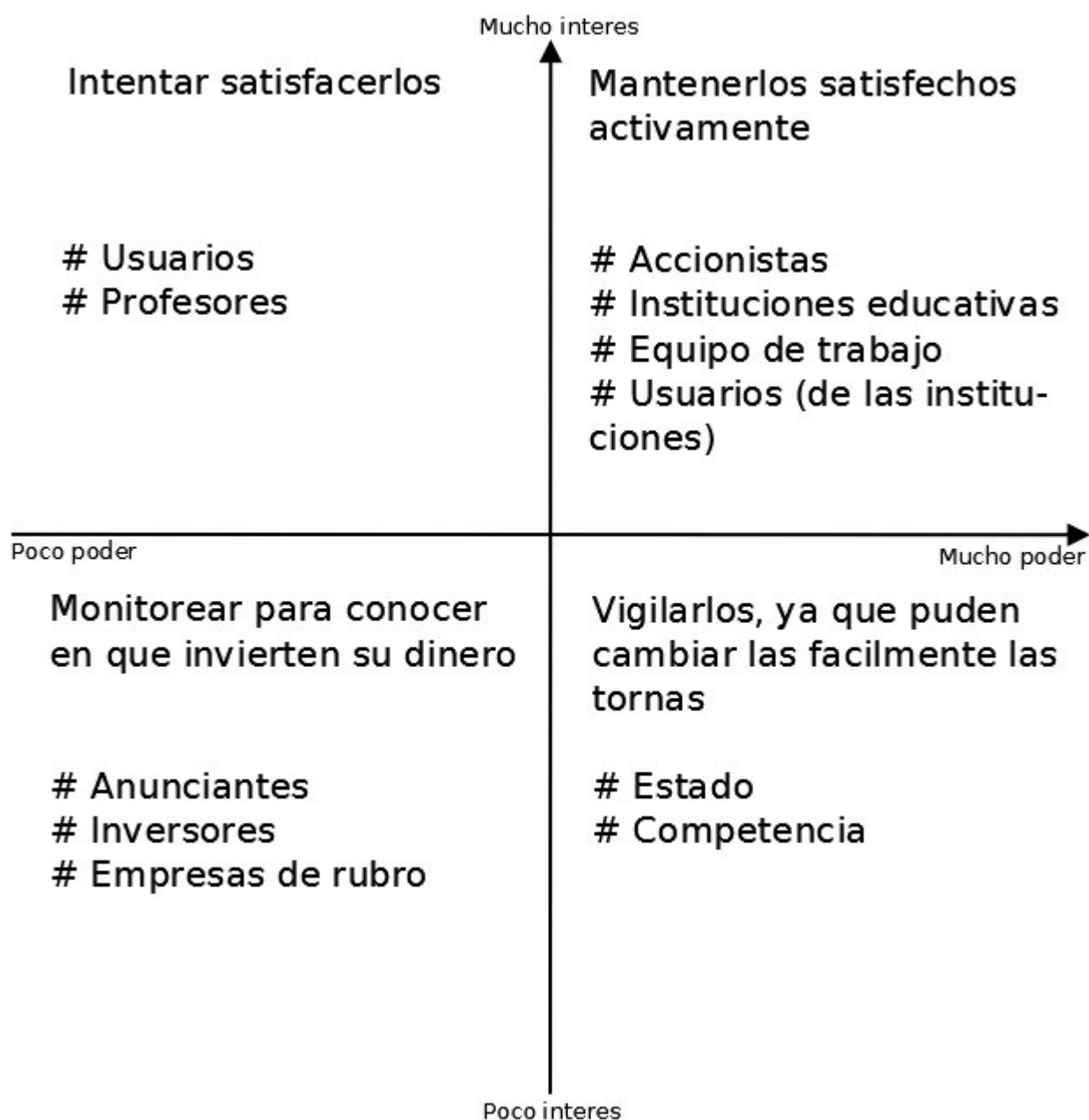
(Ctrl+Click para Ir anexo para las fuentes)

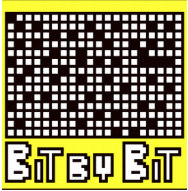
Estado	Tarea	Ismael Zás	Yonathan Bengoa	Angel Consentino	R Mena	Agustin Macias
Terminado	HTML	RAI		RI		RI
Terminado	INDEX	RAI		RI		
Terminado	LOGIN	RAI		RI		
Terminado	REGISTER	RAI		RI		
Terminado	MEBRESIAS	RAI				
Terminado	FORMACION	AI		RI		
Terminado	POLITICAS	RAI		RAI		
Terminado	CERRAR SESION	RAI				

Terminado	FLASHCARD BASICO	RAI				
Terminado	FLASHCARD MEDIO	RAI				
Terminado	FLASHCARD AVANZADO	RAI				
Terminado	CURSO 1	RAI		RI		
Terminado	CURSO 2	RAI		RI		
Terminado	CURSO 2	RAI		RI		
Terminado	PRUEBA 1	RAI				
Terminado	PRUEBA 2	RAI				
Terminado	PRUEBA 3	RAI				
Terminado	ADDMEM	RAI				
Terminado	CSS	RAI		RI		RI
Terminado	FITBG	RAI				
Terminado	PHP	RAI				
Terminado	LOGIN	RAI		RI		
Terminado	REGISTER	RAI		RI		
Terminado	CREATE FLASHCARDS	RAI				
Terminado	AÑADIR MEMBRESIA	RAI				
Terminado	SOPORTE	RAI		RI		
Terminado	MODIFICAR USUARIO	RAI		RI		
Terminado	FLASHCARDS	RAI				
Terminado	NIVEL 1 (PHP)	RAI				
Terminado	NIVEL 2 (PHP)	RAI				
Terminado	NIVEL 3 (PHP)	RAI				
Terminado	PROFILES	RAI				
Terminado	BACK	RAI		RI		
Terminado	FRONT	RAI		RI		
Terminado	B.D	RAI				
Terminado	NIVEL 1 (PALABRAS)	RAI				
Terminado	NIVEL 2 (PALABRAS)	RAI				
Terminado	NIVEL 3	RAI				

	(PALABRAS)					
Terminado	SETS	RAI				
Terminado	USUARIOS	RAI				
Terminado	CURSO	RAI				
WIP	DOCUMENTACIÓN	RAI	RI		RI	
Terminado	CARPETA FORMACION	RAI				
Terminado	ADA Y GESTION	RAI	RI			
Terminado	ACTAS DE REUNION	RAI				
Terminado	CASO DE USO	RAI		RI		
Terminado	ETICA DE LA EMPRESA	AI	RI			
Terminado	MEMBRESÍA	RAI				
Terminado	RACI	RAI	RI			
Terminado	MATRIZ DE INTEREZADOS	RAI				
Terminado	DEFENSA ORAL	AI	RI	I	I	RI
Se entrega la carpeta antes de la defensa	POWERPOINT	AI	RI			
Terminado	SISTEMAS OPERATIVOS 1	AI	RI			
Terminado	SISTEMAS OPERATIVOS 2	AI	RI			
Terminado	Carpeta general	AI	RI			
Terminado	GITHUB	RAI				
Terminado	TRELLO	RAI				
Terminado	REDES SOCIALES	A		RI		
Terminado	DISEÑO DE IMAGEN	AI		RI		

## Matriz de interesados:





## Gestión de calidad: Testing

**Test de caja negra:** El tester sabe que debe hacer y que debe pasar pero no como está hecho

**Perspectiva optimista:** Ingresar datos correctos y su resultado es la salida esperada

Login: Puse los datos de logeo y se logeo correctamente

Register: Se ingresaron los datos y se registro correctamente

Flashcards: Trajo correctamente las flashcards, se eliminaron correctamente las

Modificar usuario: Hizo el update correctamente

Modificar contraseña: Se modifiko correctamente la contraseña

Añadir membresias: Se cambio el valor de membresía en la base de datos

Cerrar sesión: Destruyo la sesión correctamente

Mensaje de soporte: Se ven los mensajes y se eliminan correctamente

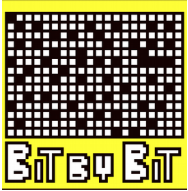
Cursos: Si el usuario no tiene la membresía no deja entrar

NAV: Habían dos register y login

**Perspectiva pesimista:** Ingresar datos erróneos y esperar que sean controlada su entrada mostrando salidas adecuadas

Create flashcards: No pusimos una imagen y está no aparece cuando se ve la flashcard

perfil: Cuando te registras y no pones una imagen te aparece una imagen que dice “no tiene imagen”



**Test de borde:** Ingresar datos fuera de tipo, en algún extremo o el dato de borde

Register: Los inputs son controlados por el atributo input type y por el required. Permite ingresar espacio como carácter valido

**Test de caja blanca:**

El tester sabe que debe hacer y que debe pasar, además del código.

**Perspectiva optimista:** Ingresar datos correctos y su resultado es la salida esperada

Login: Puse los datos de logeo y se logeo correctamente

**Perspectiva pesimista:** Ingresar datos erróneos y esperar que sean controlada su entrada mostrando salidas adecuadas

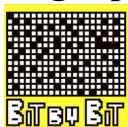
**Test de borde:** Ingresar datos fuera de tipo, en algún extremo o el dato de borde



## 6) Materias participantes:

### Formación Empresarial:

#### Isologotipo:



- Marco Teórico: El Inglés es uno de los lenguajes más importantes del mundo dado que es uno de los más hablados, por varios motivos como la gran expansión del imperio Británico, esparciendo su idioma. El Inglés es un idioma del este germánico originariamente hablado por los habitantes de la Inglaterra en principios del medioevo. El lenguaje es influenciado por otros lenguajes germánicos, particularmente el “Viejo Nórdico” (un lenguaje del norte germánico), aunque también recibe influencias del latín y el francés. Este idioma específicamente en el rubro de la informática es especial, dado que todas las iniciativas, sean lenguajes de programación, como el propio internet, sistemas operativos, etc, fueron inventado en países angloparlantes, lo cual, obviamente, lo harán en su lenguaje nativo, esto deja al Inglés como “lingua franca”, como por ejemplo podría ser el Griego en la Geometría. Por esto consideramos importante crear esta página como herramienta en la manutención del vocabulario apoyado por las instituciones y profesores correspondientes.
- Misión: En Bit By Bit ofrecemos software asequible a empresas e individuos
- Visión: Queremos ser la empresa número uno en latino américa especializada en la producción de software, paginas web e informática en general.
- Objetivo General: Crear una opción fácil y accesible al mercado informático regional, para así, aumentar el nivel general de competitividad latino americano Internacionalmente.
- Objetivo Especifico: Analizar el nivel base del mercado informático regional.

Investigar la manera en la que se podría aumentar este nivel

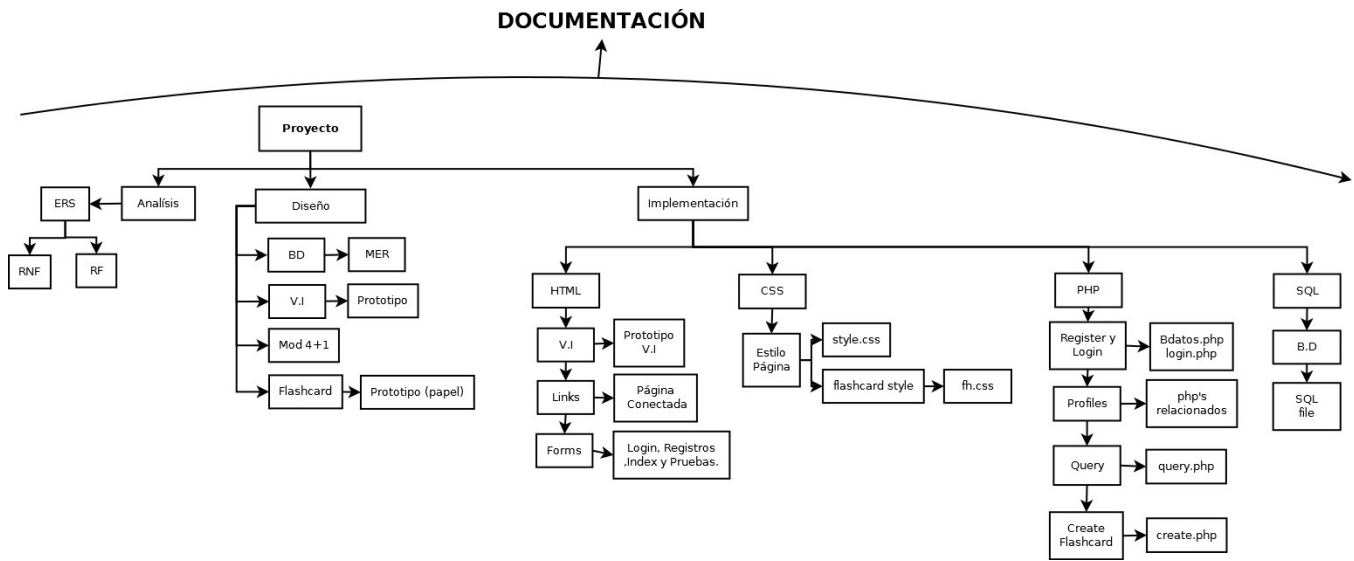
Con las investigaciones previas mejorar nuestra propia competitividad.

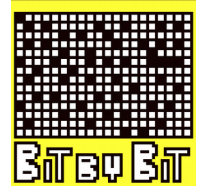
Aumentar la competitividad nacional, para luego la regional.

- Matriz F.O.D.A:

	Positivo	Negativo
Internos	Equipo de trabajo comprometido	No tener local propio
Externos	Propuesta de trabajo de instituciones educativas	Presupuesto reducido, Condiciones regionales desfavorables

## Diagrama del proyecto:





## **Sistemas operativos:**

### **A) Selección de distribución de Linux a utilizar, argumentación de la decisión y paso a paso de la instalación.**

SO: Linux Mint 20.2 Cinnamon Edition 64 Bits ya que es, gratis, recibe actualizaciones constantes, es ligero aún al ser el más pesado de las 3 versiones y viene con programas preinstalados opcionales los cuales ahorran tiempo post-instalación.

### **Requisitos:**

2GB RAM (4GB recommended for a comfortable usage).

20GB of disk space (100GB recommended) 1024×768 resolution (on lower resolutions, press ALT to drag windows with the mouse if they don't fit in the screen).

### **Pasos para instalar:**

1) Descargar la ISO desde <https://blog.linuxmint.com/?p=4102> (la pagina oficial de Linux Mint)

2) Ahora tienes 3 opciones, sea que la ISO la quemas en un disco, para instalación en VirtualBox o en un USB STICK, pero nosotros usaremos la del USB STICK.

3) Descarga Rufus desde <https://rufus.ie/en/> es para crear el USB Booteable

4) Instalar el programa o usar la versión portable, la mas conveniente es esta ultima, pero puedes descargar cualquiera.

\* Al abrir el programa, en Device hay que poner el dispositivo, es decir, a cual USB quieres montar la ISO.

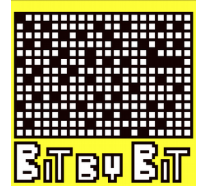
\* En Boot Selection va la ruta de la ISO, la seleccionamos al lado dando a Select.

\* Después podremos cambiar el nombre del dispositivo en Volume Label y otras opciones pero ahora estamos listos, dando a Start se inicia el montado de la ISO al USB.

5) Con el USB conectado a la PC y esta apagada, presionamos la tecla correspondiente para iniciar la Boot Device Options y seguidamente iniciamos el USB Booteable.

6) Nos aparecerá diferentes opciones, una de ellas es "Start Linux Mint", le damos ahí. Y nos llevara al escritorio pero Mint no estará instalado para ello le damos a "Install Linux Mint"

7) De aquí nos queda seguir la instalación de Linux Mint, es simple no hay que hacer nada fuera de lo común, si hay alguna duda preferiblemente seleccionar "la opción recomendada"



**B) Configuración de variables de entorno: Nombre de la empresa, Nombre de producto, Ruta de la carpeta de respaldo y/o otras variables que consideran relevantes.**

Las variables de entorno son una cadena de texto que sistemas operativos como Windows, Linux o Mac usan para almacenar valores. Normalmente, esos valores hacen referencia a archivos, directorios y funciones comunes del sistema cuya ruta concreta puede variar.

```
export nom_empresa = "Bit By Bit"
```

```
export nombre_producto = "Aprende Ingles"
```

```
export ruta_respaldo = "/home/admin/Backup/Proyecto"
```

**C) Mensaje de bienvenida al abrir el terminal (utilizar variable de entorno)**

Los archivos del entorno sirven para almacenar de manera permanente lo que se define en las configuraciones de el entorno del usuario

```
vim ~/.bashrc
```

```
esc
```

```
G
```

```
echo "Bienvenido <nom_usuario>!-<nom_producto>|<nom_empresa>-"
```

**D) Estudio de roles y usuarios del sistema**

**Programador:** Puede acceder a la ruta de XMAPP y los IDE, no tiene acceso al estilo css

**Diseñador:** acceso al estilo css encargado principal de la estética de la pagina.

**Root:** acceso a todo para supervisar el progreso, no tiene acceso a la ruta XMAPP ni tampoco los IDE.

**Marketing:** tiene acceso superficial al trabajo del diseñador para que pueda crear contenido en base a eso, no puede codificar el contenido de diseño.

**Documentación:** encargado de organizar la información y documentación del proyecto, no puede modificar el contenido documentado.

**Técnico:** se encarga de mantener el equipo en pleno funcionamiento, no tiene acceso a los proyectos como tal.

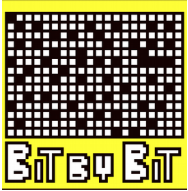
## E) Crear un script de administración de usuario

```
#!/bin/bash
Stop=0
while Stop=0; do
echo -----
echo / "1- Dar de Alta" /
echo / "2- Modificar User" /
echo / "3- Eliminar User" /
echo / "4- Listar Users" /
echo / "5- Salir" /
echo -----
read res
case res in
1)
clear
echo "Escribe nombre de usuario"
read usuario
useradd -c $usuario -d /etc/passwd/$usuario
;;
2)
clear
echo "-----"
echo "/ //Opciones// /"
echo "/ Escribe comando para modificar usuario /"
echo "/ [-c comentario] [-d directorio de inicio [-f tiempo inactivo] /"
echo "/ [-G grupo] [-l nombre de login] [-p contraseña] [-s shell] [-L login] /"
echo "/ EJ: usermod -d /home/testnew test /"
echo "-----"
read usuariomod
$usuariomod
;;
3)
clear
echo "Escribe cual usuario quieres borrar"
read usuariodel
deluser $usuariodel
;;
4)
clear
cat /etc/passwd
;;
```

## SISTEMAS OPERATIVOS 2

Año: 2021





## Script para gestión de sistemas

Se creó un Script que te permite ver procesos y matarlos de ser necesario a su vez permite ver el uso de la memoria y el espacio en disco, de esta forma se ahorra tiempo al no tener que poner todos los comandos por separado.

```
#!/bin/bash
```

```
cont=0
while [ $cont -eq 0 ] do
echo "/////////////////////////////////////"
echo "/elige una opcion para gestionar el sistema/"
echo "/1)Ver procesos                               /"
echo "/2)Ver uso de la memoria                       /"
echo "/3)Matar procesos                               /"
echo "/4)Ver espacio en disco                         /"
echo "/5)salir                                         /"
echo "/////////////////////////////////////"
read respuesta
case $respuesta in
1)
ps aux
;;
2)
free -h
3)
echo "pid del proceso que quieres eliminar"
read respuesta
kill -9 $respuesta
;;
4)
df -h
;;
5)
echo "vuelva pronto"
sleep 2s
cont=1
exit
;;
)
echo "el numero indicado no es correcto"
;;
esac
done
```



## Métodos Backup

Un Backup es crear un respaldo del proceso que se ha hecho con la finalidad de recuperar el tiempo invertido en caso de que se pierda este proceso, es indispensable en proyectos de larga duración y útil en los de corta duración.

Con varios métodos de Backup los métodos más frecuentes son:

- Copia de seguridad normal.
- Copia de seguridad diaria.
- Copia de seguridad incremental.
- Copia de seguridad diferencial.

### **Copia de seguridad normal:**

- Incluye a todos los archivos y carpetas.
- Sólo se necesita la copia más reciente (backup) para restaurar todos los archivos.
- Se utilizan al crear por primera el backup.

### **Copia de seguridad diaria:**

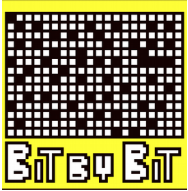
- Incluye todos los archivos que se hayan modificado el día en que se realizó el backup
- Generalmente se combina con otras políticas
- Siempre genera respaldos de todos los archivos, carpetas, BD, etc. Gran volumen de información.
- Carga respaldos rápidamente

### **Copia de seguridad incremental:**

- Sólo copia los datos de los archivos que fueron creados o modificados desde el último respaldo normal o incremental
- Si se combina con copia de seguridad normal, para restaurar los datos se debe restaurar la última copia de seguridad normal y todas las copias incrementales hasta la fecha.
- Genera respaldos más rápido y optimiza el espacio
- Carga respaldos más lento y complicado

### **Copia de seguridad diferencial:**

- Sólo copia los archivos creados o modificados desde el último respaldo normal o diferencial
- Se combina con copia de seguridad normal, para restaurar los datos se debe restaurar la última copia de seguridad normal y la última copia diferencial.
- Genera respaldos de mayor volumen de información
- Carga respaldos más rápido



## Backup en el servidor

-Esta sección consiste en 2 script

El primero crea una conexión entre el dispositivo actual y el server luego crea un archivo.tar comprimido en la carpeta github seguido a esto lo mueve hacia una carpeta backup en el servidor.

El segundo hace que el primero se repita cada mes.

(script backup)

```
ssh -p80 root@12.34.56.78 start
root
tar -cvzf backup.tar.gz /home/root/documents/github/
scp backup.tar.gz user@12.34.56.78:/home/host/backup/
root
```

(script backup base de datos)

```
ssh -p80 root@12.34.56.78 start
root
tar -cvzf base_de_datos_backup.tar.gz /home/root/documents/github/base_de_datos.sql
scp backup.tar.gz user@12.34.56.78:/home/host/backup/base_de_datos
root
```

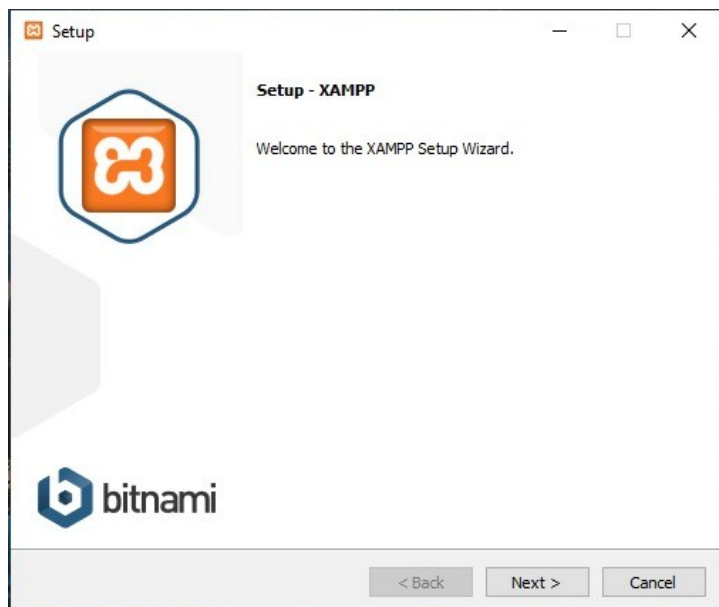
(script para repetir tarea)

```
Crontab -e * * 1 * * backup
Crontab -e 0 12 * * 0-6
Crontab -l
```

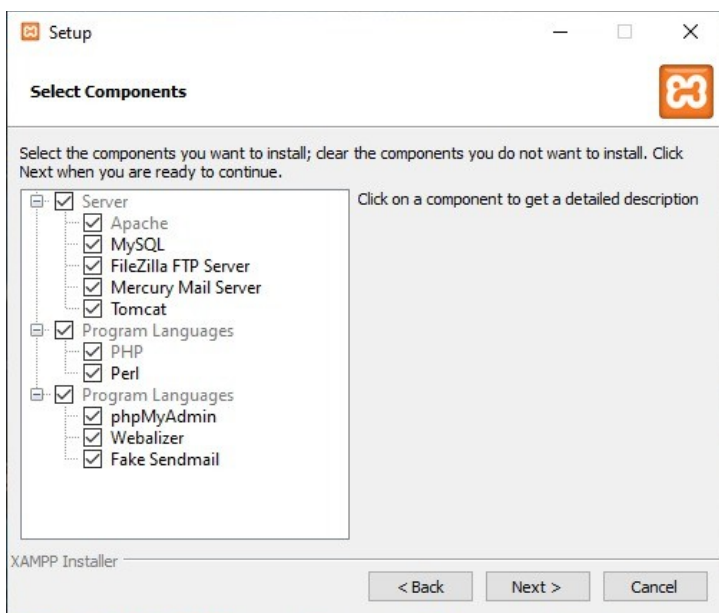
## Instalación y configuración de Xampp

(Instalación)

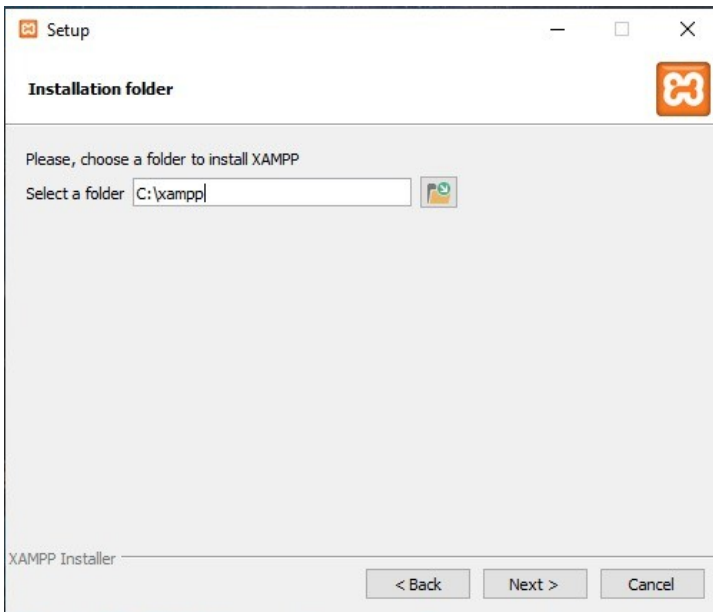
Escribes Xampp en el buscador de Google y abres el link que tenga el https apacheFriends en la página.



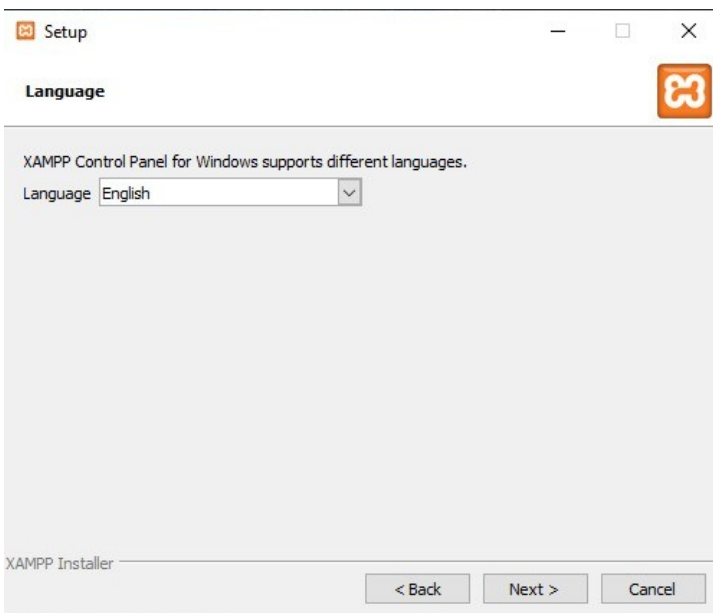
Aparecerán varias opciones descarga elijas la que necesites, le das en “next” (siguiente),



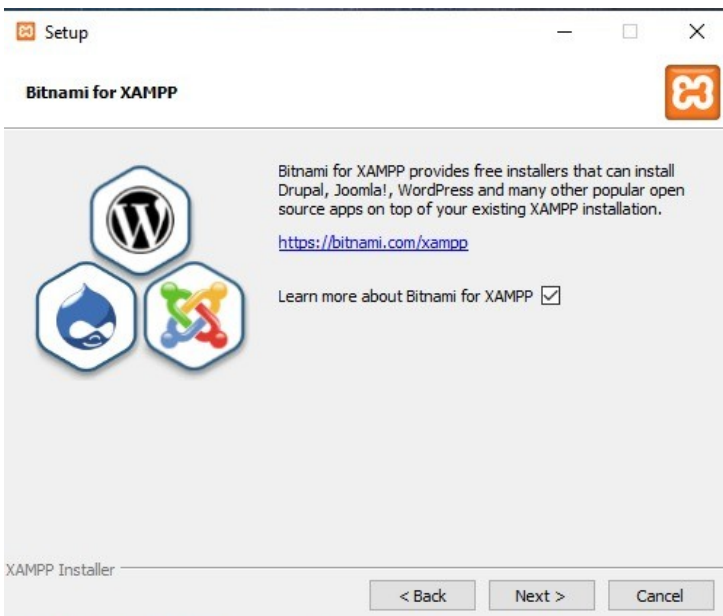
Seleccionas la carpeta donde deseas instalar el programa y “next” (Siguiente),



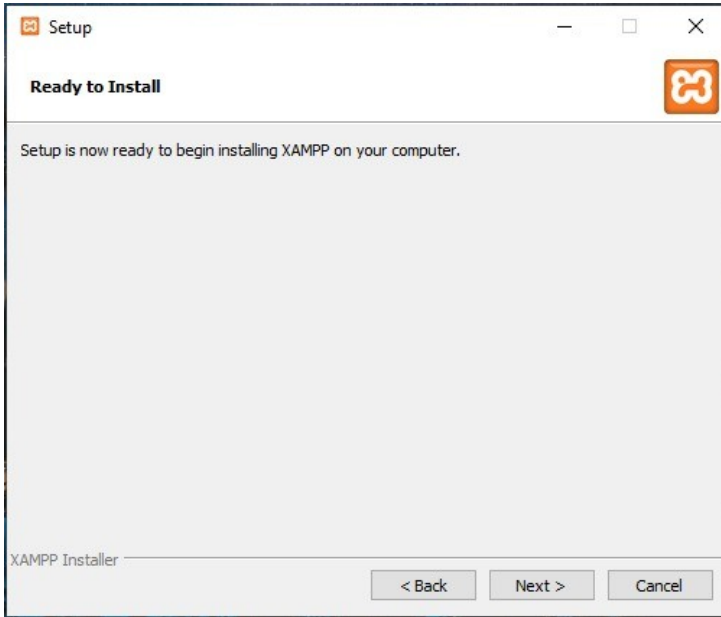
Seleccionas lenguaje y “next” (siguiente),



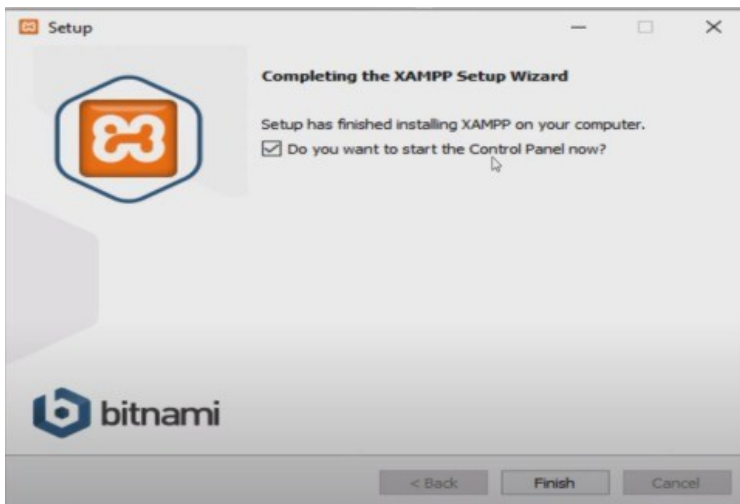
La opción marcada puedes dejarla así si quieres saber más sobre Bitnami si no es el caso desmarcamos la opción y damos “next” (siguiente),



Por última vez damos “next” (siguiente).

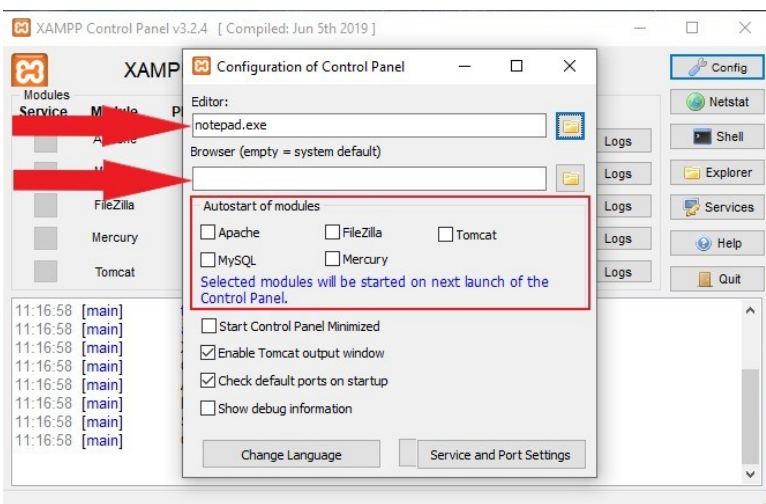


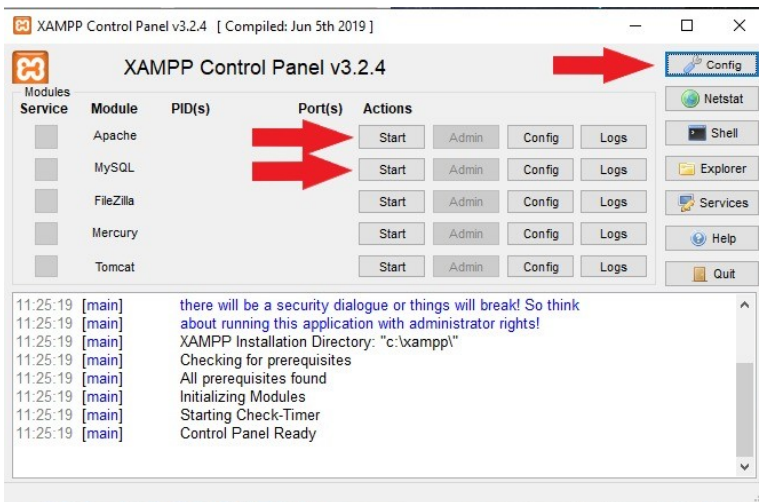
Empezará la instalación, una vez termine te preguntará si quieres abrir el panel de control, si no es el caso desmarcamos y damos en “finish” (finalizar).



## (Configuración)

Puedes ejecutar una de las apps dándole a “Start” (Iniciar), en la opción “config” (Configuración). De arriba a la derecha puedes seleccionar las apps para que se inicien solas al ejecutar Xampp entre otras opciones para gusto del consumidor además de su editor de texto y su navegador predeterminado.



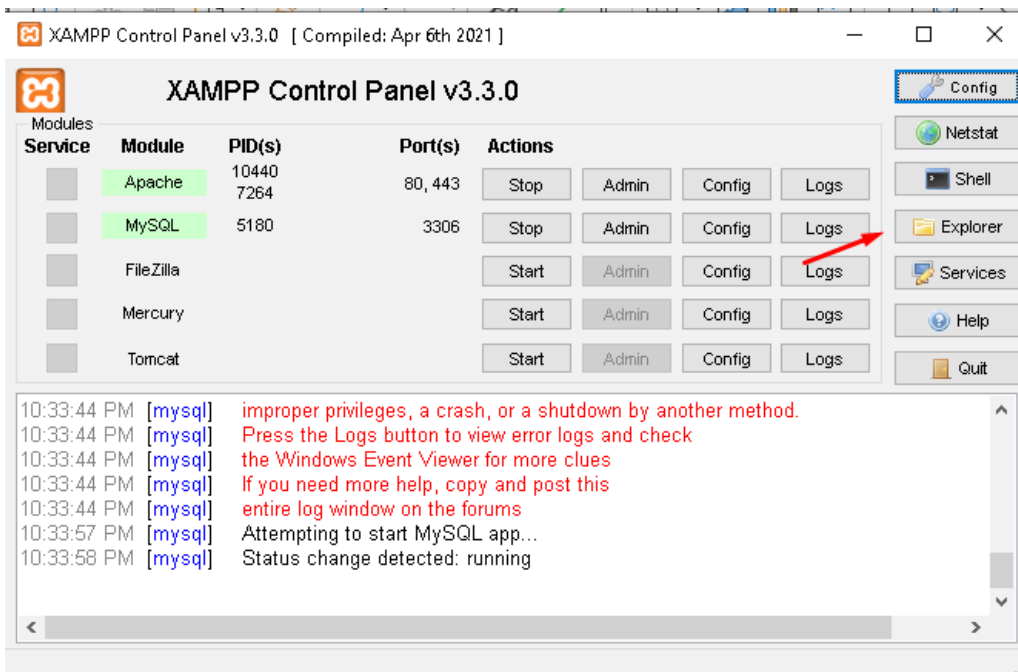


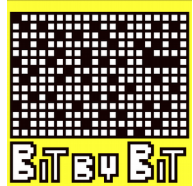
## Virtual host

El VirtualHost es un método para alojar múltiples nombres de dominio en un solo servidor. Esto permite que un servidor comparta sus recursos, como la memoria y procesador, sin requerir que todos los servicios proporcionados utilicen el mismo nombre de host.

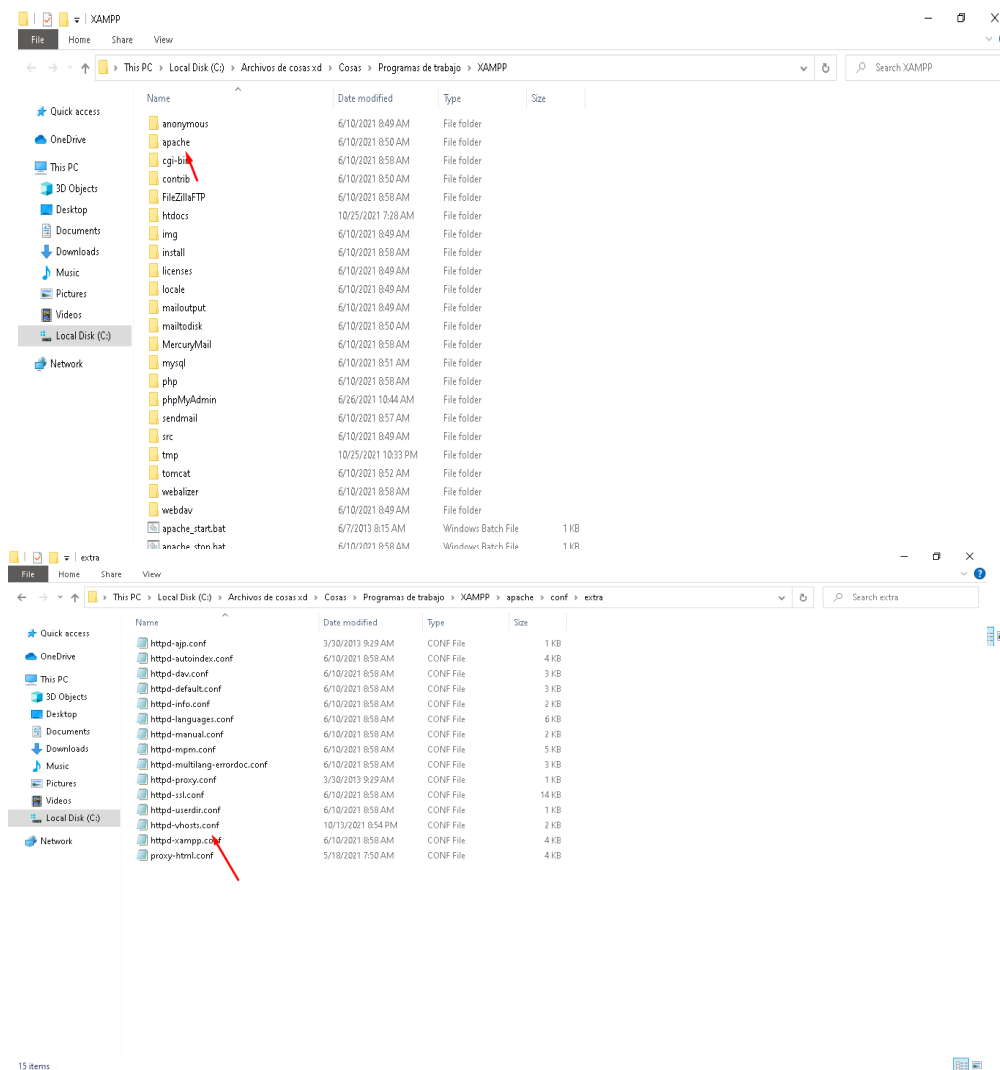
Una aplicación muy utilizada es el alojamiento web compartido. El precio del alojamiento web compartido es más bajo que el de un servidor web dedicado porque muchos clientes pueden alojarse en un solo servidor. También es muy común que una sola entidad desee utilizar varios nombres en la misma máquina para que los nombres reflejen los servicios ofrecidos en lugar de dónde se alojan esos servicios.

Para configurar el VirtualHost con Apache primero deberemos abrirlo y seleccionar "Explorer"





Luego Entraremos a la carpeta “Apache” y dentro ingresaremos a conf/extra, y abriremos el archivo httpd-vhosts.conf



Bajamos y las opciones de configuración son:

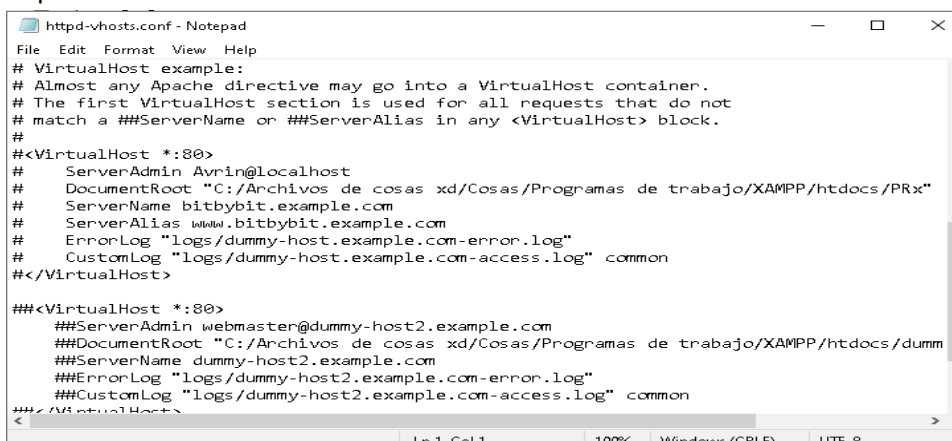
**ServerAdmin:** El administrador del servidor

**Document root:** Donde estara alojado la capeta principal del servidor (ruta)

**ServerName:** El nombre del servidor

**ServerAlias:** El alias del servidor

Cabe recalcar que los “#” sirven como un comentario, o sea que se saltea esa parte, para hacer que funcione hay que quitarlos.





## HTACCES

El archivo .htaccess es un archivo de configuración para usar en servidores web que ejecutan el software Apache Web Server. Cuando se coloca un archivo .htaccess en un directorio que a su vez se 'carga a través del servidor web Apache', el software del servidor web Apache detecta y ejecuta el archivo .htaccess. Estos archivos .htaccess se pueden usar para modificar la configuración del software del servidor web Apache para habilitar o deshabilitar funciones y características adicionales que el software del servidor web Apache tiene para ofrecer. Estas instalaciones incluyen la funcionalidad básica de redireccionamiento, por ejemplo, si se produce un error de archivo 404 no encontrado, o para funciones más avanzadas, como la protección de contenido con contraseña o la prevención de enlaces activos de imágenes.

Nosotros utilizaremos diversos archivos HTACCES, esencialmente para variar el index a un archivo específico en cada una de las diferentes carpetas en el proyecto:

Para el index utilizaremos ErrorDocument para redirigir a la directorio especificado del error.

ErrorDocument 404 error/404.php y ErrorDocument 404 ../error/404.php

ErrorDocument 403 error/403.php y ErrorDocument 403 ../error/403.php

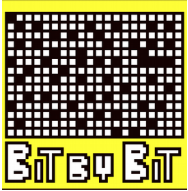
admin	10/29/2021 11:27 PM	File folder	
assets	10/24/2021 11:05 PM	File folder	
course	10/29/2021 11:27 PM	File folder	
css	10/24/2021 11:05 PM	File folder	
error	10/29/2021 11:27 PM	File folder	
js	10/24/2021 11:05 PM	File folder	
php	10/24/2021 11:05 PM	File folder	
sets_img	10/24/2021 11:05 PM	File folder	
users_img	10/24/2021 11:05 PM	File folder	
.htaccess	10/29/2021 11:30 PM	HTACCESS File	1 KB
close.php	10/14/2021 7:31 AM	PHP File	1 KB
create.php	10/23/2021 10:07 AM	PHP File	8 KB
delcards.php	10/24/2021 10:56 PM	PHP File	6 KB
formacion.php	10/14/2021 7:31 AM	PHP File	7 KB
index.php	10/21/2021 8:16 AM	PHP File	24 KB
login.php	10/19/2021 9:48 PM	PHP File	6 KB
mas.php	10/25/2021 11:17 PM	PHP File	6 KB
politicas.php	10/29/2021 11:23 PM	PHP File	9 KB
register.php	10/19/2021 9:49 PM	PHP File	7 KB
soporte.php	10/21/2021 7:56 AM	PHP File	6 KB
user.php	10/23/2021 10:52 AM	PHP File	8 KB
watchcards.php	10/21/2021 7:47 AM	PHP File	7 KB

Mientras que para las siguientes carpetas utilizaremos DirectoryIndex: #En admin será DirectoryIndex addmem.php

#En course será DirectoryIndex fb.php

#En error será DirectoryIndex 403.php

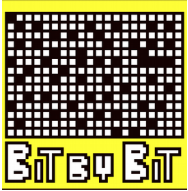




Igualmente añadiremos lo siguiente ya que creemos que el trafico proveniente de Rusia es excesivo, por tanto esto podría ser un ataque DDoS.

Order Deny, allow

deny from 2.60.0.0/19  
deny from 2.60.32.0/19  
deny from 2.60.64.0/19  
deny from 2.60.96.0/19  
deny from 2.60.128.0/19  
deny from 2.60.160.0/19  
deny from 2.60.192.0/18  
deny from 2.61.0.0/19  
deny from 2.61.32.0/19  
deny from 2.61.64.0/19  
deny from 2.61.96.0/20  
deny from 2.61.112.0/21  
deny from 2.61.120.0/21  
deny from 2.61.128.0/19  
deny from 2.61.160.0/19  
deny from 2.61.192.0/18  
deny from 2.62.0.0/19  
deny from 2.62.32.0/20  
deny from 2.62.48.0/20  
deny from 2.62.64.0/18  
deny from 2.62.128.0/19



## Programación Web:

### Módulos de implementación:

Login:

```
session_start();
```

```
/* Connection */
```

```
$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");
```

```
/* Vars */
```

```
$emaillogin = $_POST['emaillogin'];
```

```
$contraseñalogin = password_hash($_POST['clavelogin'], PASSWORD_DEFAULT);
```

```
echo $contraseñalogin;
```

```
/* Query */
```

```
$consulta="SELECT * FROM usuario WHERE email = '$emaillogin'";
```

```
/* Run query */
```

```
$resultado = mysqli_query($conexion, $consulta);
```

```
$busqueda = mysqli_num_rows($resultado);
```

```
/* Save fetch to row */
```

```
$row = mysqli_fetch_array($resultado);
```

```
echo $_POST['clavelogin'];
```

```
if (password_verify($_POST['clavelogin'], $row['3'])) {
```

```
    $_SESSION['email'] = $emaillogin;
```

```
    $_SESSION['my_img'] = $row[5];
```

```

$_SESSION['nombre'] = $row[2];

$_SESSION['user'] = $row[1];

$_SESSION['id'] = $row[0];

/* Check if user have membership */

if($row[6] == 1) {

    $_SESSION['membresia'] = $row[6];

}

else {

}

/* Check if user is admin */

if($row[7] == 1) {

    $_SESSION['admin'] = $row[7];

}

else {

}

/* Go to index */

header('location:../index.php');

echo 'Bienvenido, ' . htmlspecialchars($emaillogin) . '!';

} else {

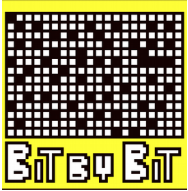
    echo'<script> alert("Error de autenticación");

        window.history.go(-1); </script>';

}

mysqli_free_result($resultado);

mysql_close($conexion);
    
```



Register:

```
/* Connection */

$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");

if (!$conexion) {

    echo 'no';

}

else{

    echo 'si esta conectado';

}

/* Vars */

$usuario = $_POST['usuario'];

$nombre = $_POST['nombre'];

$contraseña = password_hash($_POST['contraseña'], PASSWORD_DEFAULT);

$email = $_POST['email'];

$img = $_FILES['img']['name'];

$dir = '../users_img/' . basename($img);

/* Insert query */

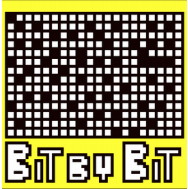
$insertar = "INSERT INTO usuario (usuario, nombre, contraseña, email, user_img) VALUES
('$usuario','$nombre','$contraseña','$email', '$img')";

/* Check if user exist or not */

$verificar_usuario = mysqli_query($conexion, "SELECT * FROM usuario WHERE usuario =
'$usuario'");

if (mysqli_num_rows($verificar_usuario) > 0){

    echo '<script>
```



```
alert("El usuario ya está registrado");

window.history.go(-1);

</script>';

exit;

}

/* Query */

$resultado = mysqli_query($conexion, $insertar);

if (!$resultado){

    echo 'Error al registrarse';

}

else{

    /* Move file */

    if(move_uploaded_file($_FILES['img']['tmp_name'], $dir)) {

        echo "done";

    } else {

        echo "No se pudo mover el archivo ";

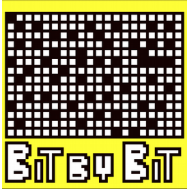
    }

    header('location:../index.php');

}

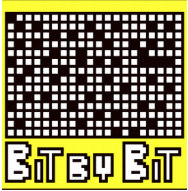
/* Close connection */

mysqli_close($conexion);
```



NAV:

```
if (isset($_SESSION['email'])) {  
    /* Connection */  
    $mysqli = new mysqli("localhost", "root", "", "proyecto");  
    if ($mysqli->connect_errno) {  
        echo 'no';  
    }else{  
    }  
    /* Dir for user img */  
    $dir = 'users_img/'.$_SESSION['my_img'];  
    echo '<ul class="navbar-nav mr-auto"> <li class="nav-item active">  
</li>  
</ul>';  
    /* NAV HTML if user is logged */  
    echo "<ul class='navbar-nav ms-auto'>  
    <li class='RegisterButton nav-item mx-0 mx-lg-1'><a class='nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded'  
href='create.php'>Flashcards</a></li>  
    <li class='RegisterButton nav-item mx-0 mx-lg-1'><a class='nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded'  
href='close.php'>Cerrar sesion</a></li>  
    <li class='nav-item mx-0 mx-lg-1'><a class='nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded'  
href='index.php'>Inicio</a></li>  
</ul>  
<div id='userlogin'><li class='nav-item dropdown'><div>  
<a class='nav-link txtlogin' href='user.php' aria-haspopup='true' aria-expanded='false'>".  
'".  
<div class='dropdown-menu' aria-labelledby='dropdown01'>  
<a class='dropdown-item' href='user.php?user_ref=$_SESSION[id]'>Mis flashcards</a>  
<a class='dropdown-item' href='opciones.php?my_settings=$_SESSION[id]'>
```



```
'>opciones</a>

<a class='dropdown-item' href='close.php'>Cerrar sesion</a>

</div> </li> </div>";

}else if (!isset($_SESSION['email'])) {

    /* NAV HTML if user is not logged */

    echo '

    <ul class="navbar-nav ms-auto">

        <li class="Loginbutton nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="login.php">Login</a></li>

        <li class="RegisterButton nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="register.php">Registrarse</a></li>

        <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="index.php">Inicio</a></li>

    </ul>

    ';

    }

?>

<?php if (isset($_SESSION['admin'])) {

    /* NAV HTML if user is admin */

    echo '

    <ul class="navbar-nav ms-auto">

        <li class="Loginbutton nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="soporte.php">Mensajes Soporte</a></li>

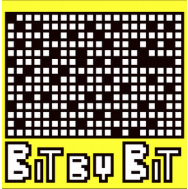
        <li class="Loginbutton nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="admin/addmem.php">Añadir membresia</a></li>

    </ul>

    ';

    }

Soporte:
```



```
<?php
```

```
/* Connection */
```

```
$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");
```

```
$soporte="SELECT * FROM soporte";
```

```
$resulta=mysqli_query($conexion,$soporte);
```

```
/* Query */
```

```
while($mostrar=mysqli_fetch_array($resulta)){
```

```
?>
```

```
<tr>
```

```
<td><?php echo $mostrar['id_mensaje'] ?></td>
```

```
<td><?php echo $mostrar['name'] ?></td>
```

```
<td><?php echo $mostrar['email'] ?></td>
```

```
<td><?php echo $mostrar['phone'] ?></td>
```

```
<td><?php echo $mostrar['message'] ?></td>
```

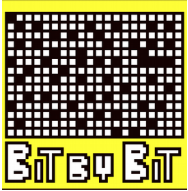
```
<td><a href="php/eliminar.php? id_mensaje=<?php echo $mostrar['id_mensaje'] ?
```

```
>">Eliminar</a></td>
```

```
</tr>
```

```
<?php } ?>
```





Eliminar:

```
$id_mensaje = $_GET['id_mensaje'];

$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");

$del = "DELETE FROM soporte WHERE id_mensaje like $id_mensaje";

$col= mysqli_query($conexion, $del);

if(!$col){

    echo "No se eliminó";

}else{

    header("location: ../soporte.php");

}
```

Añadir membresía:

```
/* Connection */

$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");


/* Vars */

$emaillogin= $_POST['emaillogin'];

$contraseñalogin= $_POST['clavelogin'];


/* Query */

$consulta="UPDATE usuario SET membresia = 1 WHERE email = '$emaillogin' AND contraseña = '$contraseñalogin'";

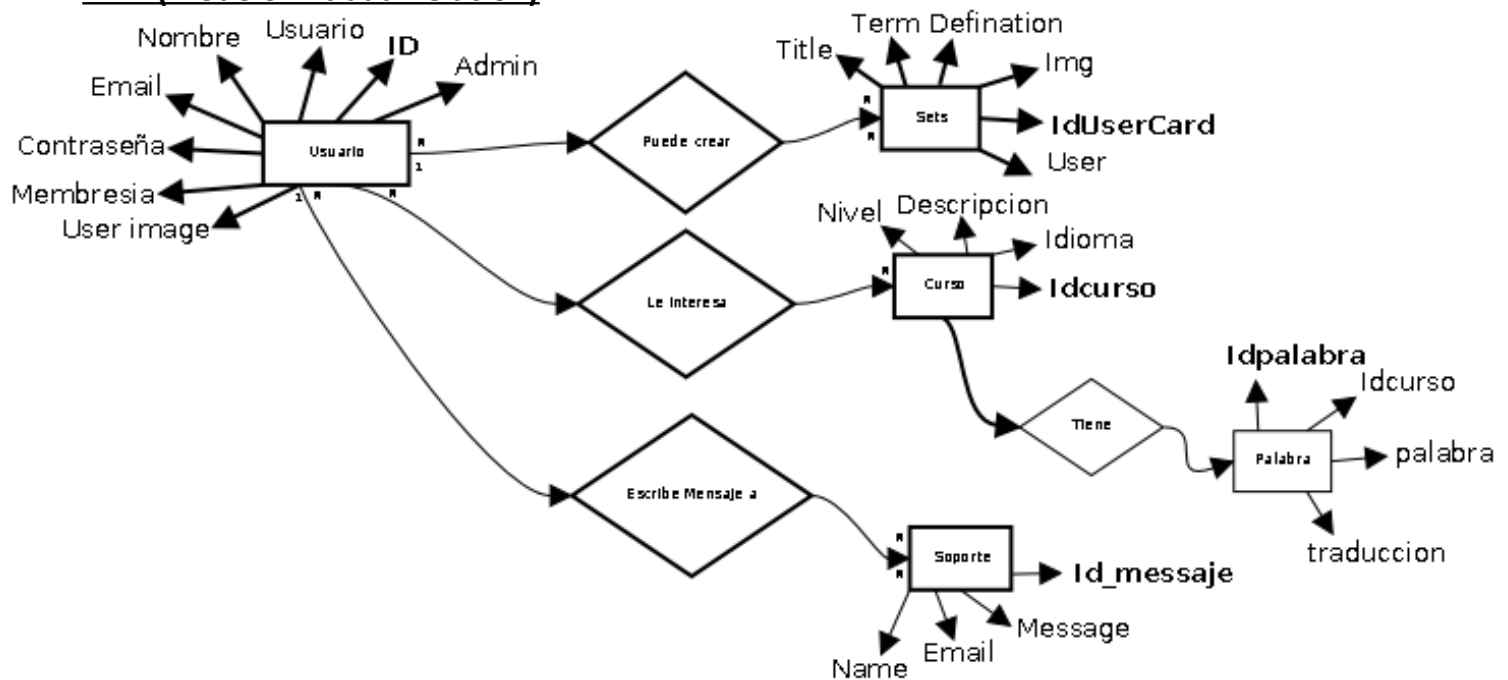
$resultado = mysqli_query($conexion, $consulta);

/* Go to index */

header('location:../index.php');
```

## Base de datos:

### MER (Modelo Entidad Relación)



### DDL (Data Definition Language)

El lenguaje de definición de datos es el que se encarga de la modificación de la estructura de los objetos de la base de datos. Incluye órdenes para modificar, borrar o definir las tablas en las que se almacenan los datos de la base de datos.

#### Tabla Curso:

```

CREATE TABLE `curso` (

  `idcurso` int(10) UNSIGNED NOT NULL,

  `idioma` varchar(45) NOT NULL DEFAULT "",

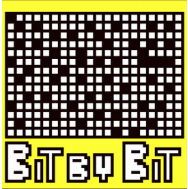
  `descripcion` varchar(501) NOT NULL DEFAULT "",

  `nivel` varchar(10) NOT NULL DEFAULT ""

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

ALTER TABLE `curso`

  ADD PRIMARY KEY (`idcurso`);
    
```

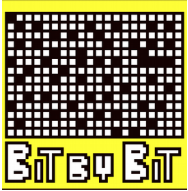


### Tabla Palabra:

```
CREATE TABLE `palabra` (  
  `idpalabra` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  `idcurso` varchar(45) NOT NULL DEFAULT "",  
  `palabra` varchar(100) NOT NULL DEFAULT "",  
  `traduccion` varchar(100) NOT NULL DEFAULT ""  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;  
  
ALTER TABLE `palabra`  
  
  ADD PRIMARY KEY (`idpalabra`);
```

### Tabla Sets:

```
CREATE TABLE `sets` (  
  `title` varchar(250) NOT NULL,  
  `term` varchar(250) NOT NULL,  
  `defination` varchar(250) NOT NULL,  
  `img` varchar(250) NOT NULL,  
  `user` varchar(10000) NOT NULL,  
  `idUserCard` int(11) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;
```



### Tabla Usuario:

```
CREATE TABLE `usuario` (  
  `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  `usuario` varchar(45) NOT NULL DEFAULT "",  
  `nombre` varchar(45) NOT NULL DEFAULT "",  
  `contraseña` varchar(255) NOT NULL DEFAULT "",  
  `email` varchar(101) NOT NULL DEFAULT "",  
  `user_img` varchar(200) NOT NULL,  
  `Membresia` tinyint(1) NOT NULL,  
  `Admin` tinyint(1) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;  
  
ALTER TABLE `usuario`  
  
  ADD PRIMARY KEY (`id`);
```

### Tabla Soporte:

```
CREATE TABLE `soporte` (  
  `name` varchar(1000) NOT NULL,  
  `email` varchar(1000) NOT NULL,  
  `phone` int(11) NOT NULL,  
  `message` varchar(500) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;
```

## **DML (Data Manipulation Language)**

Un lenguaje de manipulación de datos es un lenguaje proporcionado por el sistema de gestión de base de datos que permite a los usuarios llevar a cabo las tareas de consulta o manipulación de los datos, organizados por el modelo de datos adecuado.

### **Ejemplo:**

#### **Tabla Curso:**

```
INSERT INTO `curso` (`idcurso`, `idioma`, `descripcion`, `nivel`) VALUES
```

```
(1, 'english', 'CUALQUIERA', 'A1-A2'),
```

#### **Tabla Palabra:**

```
INSERT INTO `palabra` (`idpalabra`, `idcurso`, `palabra`, `traduccion`) VALUES
```

```
(1, '1', 'Hi', 'Hola'),
```

#### **Tabla Sets:**

```
INSERT INTO `sets` (`title`, `term`, `defination`, `img`, `user`, `idUserCard`) VALUES
```

```
('CARD', 'House', 'Casa', '', 'Avrin', 1),
```

#### **Tabla Soporte:**

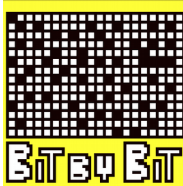
```
INSERT INTO `soporte` (`name`, `email`, `phone`, `message`) VALUES
```

```
('asd', 'asdv@gmail.com', 1232512, 'Hola');
```

#### **Tabla Usuario:**

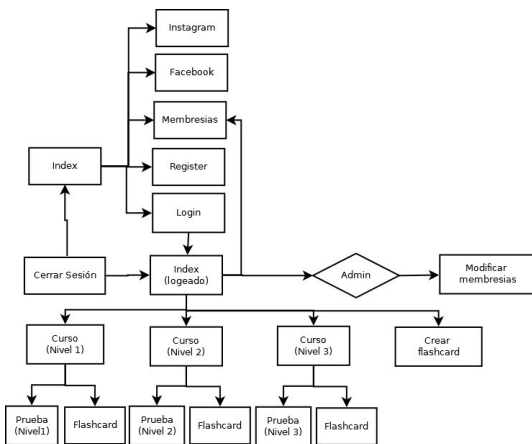
```
INSERT INTO `usuario` (`id`, `usuario`, `nombre`, `contraseña`, `email`, `user_img`, `Membresia`, `Admin`)
```

```
VALUES (2, 'Avrin', 'Ismael', '123', Avrin9012@gmail.com, '1_RecbKqC2O6lIV5wobgyuQ.jpeg', 1, 1,')
```



## Diseño web:

### Mapa del sitio



### Prototipo de PR – Index

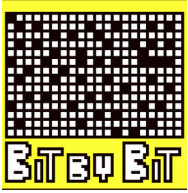


### Rediseño de la pagina, PRx



Pagina cuando esta logeado. En esta imagen en concreto el usuario es ademas admin





## Filosofía:

Como empresa nosotros proporcionaremos un buen área de trabajo así como equipo acorde al trabajo que se realizará, además se efectuará un pago acorde al trabajo realizado. Se le pagará al empleado un salario base correspondiente al sueldo mínimo de cada rubro asimismo de una paga extra dependiente del porcentaje del trabajo realizado, que puede discutirse si el trabajador no está de acuerdo.

En base al RACI se calculará el pago extra que tendrá el empleado por lo tanto cuantas más responsabilidades tenga el empleado más porcentaje de trabajo final, es decir número de veces que aparece en el RACI x 100 / Número de puntos del RACI.

$$X = E \times 100 / R$$

E = Cantidad de veces que el empleado hace presencia en el RACI

R = Cantidad de puntos en el RACI.

A la hora de hacer la cuenta no se tomaran en cuenta las tareas generales, por ejemplo si se una tarea es el HTML o el PHP, esta no se contará. También las tareas muy relacionadas serán tomadas como una, por ejemplo si se necesita hacer un login y register al estar estás relacionadas puesto que no pude haber un login sin register, y un register sin un login, serán contado como una tarea.

Cada 5% del trabajo extra final realizado se le pagará al empleado \$2500 UYU.

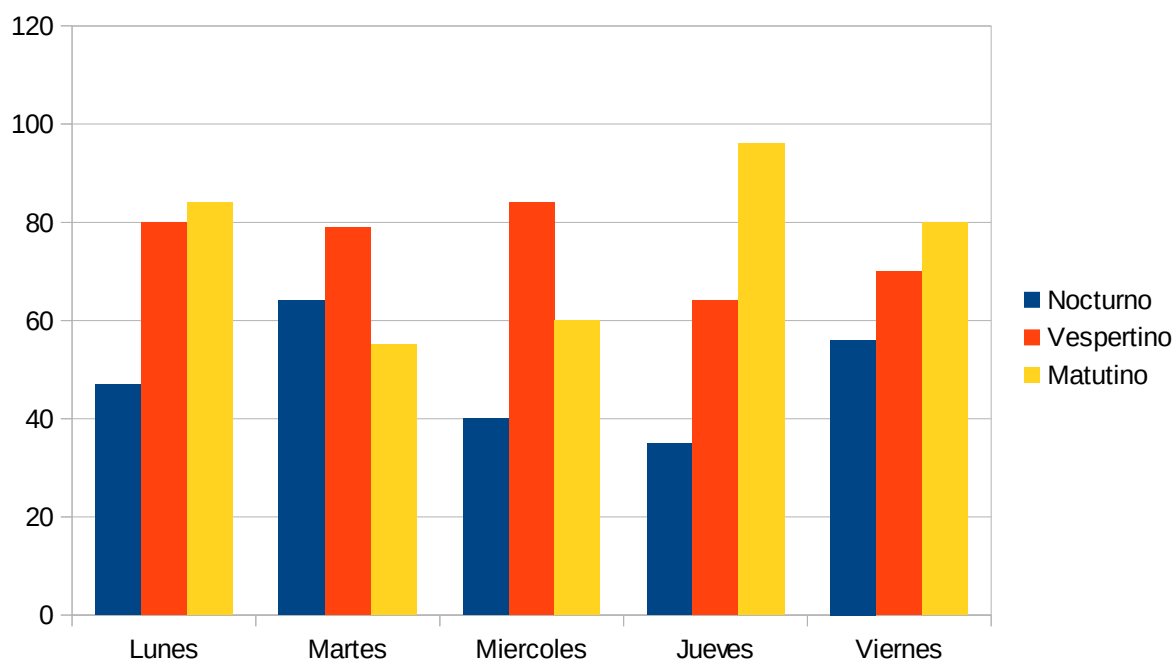
Además los empleados tendrán un receso de 30 minutos en la mitad de su jornada laboral.

En la primera semana de cada mes se efectuará el pago en la caja de ahorros del banco del empleado en cuestión.

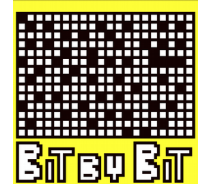
Dadas estas obligaciones a la empresa esperamos que los empleados se comprometan a llegar al trabajo en tiempo y forma, es decir a la hora estipulada en el contrato y sin ningún efecto de alguna droga, esto incluyendo el cigarillo, aunque el empleado podrá fumar solo en el receso. Por obvias razones no se dejará consumir alcohol ni marihuana. Se espera del empleado respeto a sus compañeros y superiores además de que cumpla con sus trabajos asignados.

## Matemáticas:

Cantidad de usuarios por día y franja horaria. Y = Cantidad de usuarios







## English:

Because of the nature of our project, we possess the basic, medium and advanced tests and words that we used in the page. We will display you some of these question and a few words as well.

Our project is a platform focused in high school students and teachers. We have test and course with flashcards with a membership system. Also, the user can create their own flashcards and study from there.

### Basic level – Test

We \_\_\_\_ from Canada \*

1 Gana

☐ is

☐ dont

☐ arent

☐ 's

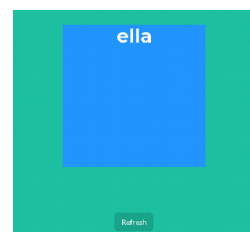
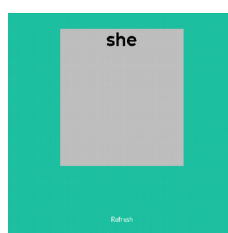
The phrase "The cat ate it's food" is correct \*

1 Gana

☐ Yes

☐ No

### Basic level - Words



### Medium level – Test

"She \_\_\_\_ her motorbike for over six years" \*

1 Gana

☐ 's had

☐ having

☐ is having

☐ Dont having

☐ 're had

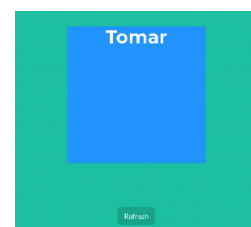
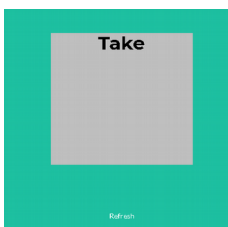
"Mum \_\_\_\_ part of the ice-skating competition almost every weekend" \*

1 Gana

☐ Takes

☐ Is taking

### Medium level - Words



### Advanced level – Test

In context of The Simpsons episode, what's mean "Miss" \*

1 Gana

☐ Fallo

☐ Señorita

☐ Señor

What's the other meaning of "Miss"? \*

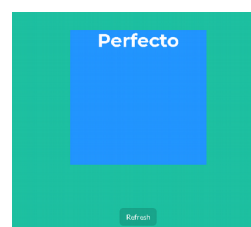
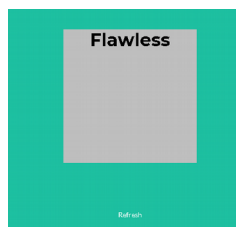
1 Gana

☐ Fallo

☐ Señorita

☐ Señor

### Advanced level - Words



## 7) Ciclo de vida y etapas del desarrollo del software

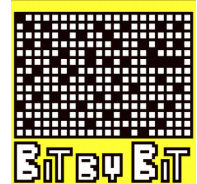
### Módulo incremental:

El modelo incremental forma de dirigir un proyecto y cuya principal característica de este es su crecimiento progresivo de funcionalidades, esta es una metodología ágil, es decir, que divide el proyecto en pequeñas partes en las que van desde el inicio hasta el control de calidad (testing).

La forma de trabajo de este modelo es a través de iteraciones, es decir, pequeñas tareas que se repiten para lograr un objetivo bajo un plazo definido. Cuando se termina una iteración al producto resultante se le llama incremento.

El modelo incremental tiene estas características:

- Los incrementos son de pequeños, dado que sea controlable el control de versiones
- Al ser incrementos pequeños es muy versátil y moldeable a cualquier cambio en el proyecto
- Las tareas e itreaciones tienen relación con las anteriores tareas, de forma cual en la que suponga un avance en el proyecto
- Se basa en las tareas simultaneas



## **Etapas del proceso de desarrollo de software:**

### **Objetivos del proyecto:**

Una página que sirva para aprender idiomas lo suficientemente dinámica como para agregar o remover idiomas.

### **Alcance del proyecto:**

Es una página de tutoría de inglés destinada a instituciones de aprendizaje de grado secundario o terciario en la cual habrán diferentes niveles se podrán crear distintos usuarios junto con unas membresías las cuales varían en precio y contenido la pagina cuenta con un sistema de flashcards junto con una prueba final todas con sus niveles (1,2 y 3).

### **Productos entregables:**

La aplicación web

Documentación

Instructivos de usuario

Base de datos MER DML y DDL

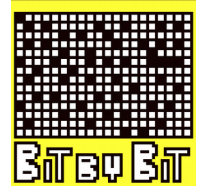
E.R.S (diagramas de caso de uso, diagrama de páginas, diagrama de módulos, diccionario de datos.)  
prototipo

### **Recursos:**

Nosotros, el tiempo

### **Carta del proyecto:**

El Inglés es uno de los lenguajes más importantes del mundo dado que es uno de los más hablados, por varios motivos como la gran expansión del imperio Británico, esparciendo su idioma. El Inglés es un idioma del este germánico originariamente hablado por los habitantes de la Inglaterra en principios del medievo. El lenguaje es influenciado por otros lenguajes germánicos, particularmente el “Viejo Nordico” (un lenguaje del norte germánico), aunque también recibe influencias del latín y el francés. Este idioma específicamente en el rubro de la informática es especial, dado que todas las iniciativas, sean lenguajes de programación, como el propio internet, sistemas operativos, etc, fueron inventado en países angloparlantes, lo cual, obviamente, lo harán en su lenguaje nativo, esto deja al Inglés como “lingua franca”, como por ejemplo podría ser el Griego en la Geometría. Por esto consideramos importante crear esta página como herramienta en la manutención del vocabulario apoyado por las instituciones y profesores correspondientes.



## **Etapas de Análisis:**

### **Requerimientos Funcionales:**

#### **Registrarse:**

El usuario deberá ingresar usuario, nombre, contraseña, correo, sexo, fecha de nacimiento para registrarse. La base de datos deberá confirmar que, los datos como en usuario, nombre y correo no estén repetidos, para luego dar de alta al usuario en el sistema.

#### **Logearse:**

Para logearse el usuario deberá ingresar usuario y contraseña. La base de datos deberá confirmar si el usuario y contraseña son correctas, si es correcto lo ingresa al sistema, de lo contrario le dará la opción de ir al registro.

#### **Flashcards:**

Es un recurso educativo mediante cartas, su desempeño se basa en que al comienzo hay una palabra en Inglés y mediante el accionar de estas se volten, así mostrando la palabra en Español. El usuario podrá crear las flashcards, y además, si tiene la membresía activa podrá acceder a cartas de los diferentes cursos (curso básico, medio y avanzado) asimismo, podrá acceder a las diferentes pruebas del nivel correspondiente.

#### **Profiles o Perfiles:**

El usuario podrá optar por una imagen como foto de perfil, además de poder cambiar el nombre, usuario, contraseña en un apartado aparte.

#### **Soporte:**

Este es un apartado de la página inicial, el cual no es necesario estar registrado, el usuario podrá enviar un mensaje junto a los sus datos como: mail, teléfono, nombre y el propio mensaje. Para que más tarde el cualquier administrador del sitio pueda verlo.

#### **Añadir membresía:**

Si el usuario es administrador podrá modificar la base de datos para añadir membresías con los datos del usuario. Cabe destacar que como existe la encriptación en la base de datos y es requerido la contraseña, no puede añadir membresías sin saber la contraseña sin encriptar

## Requerimientos no Funcionales :

SO: De 32 y 64 bits y navegador con estándar html5.

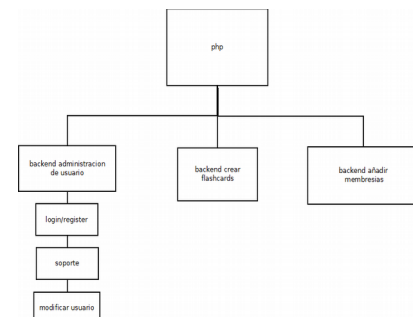
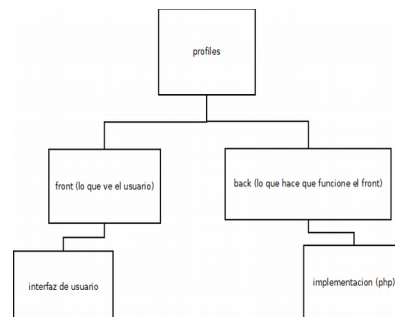
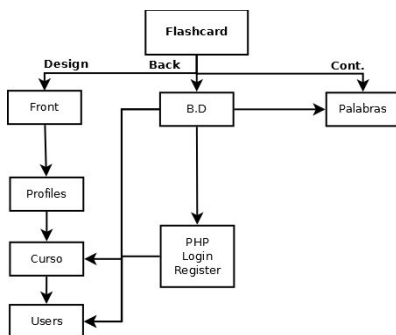
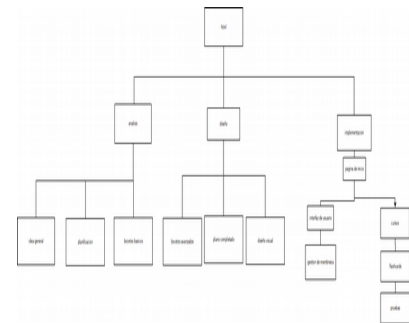
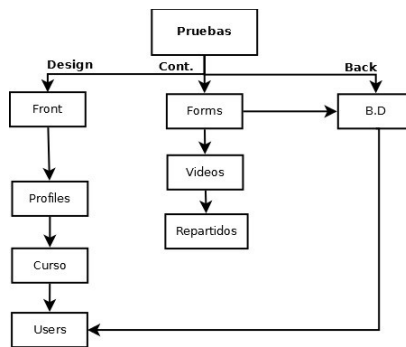
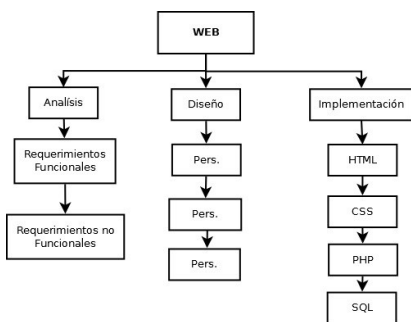
Lenguajes utilizados:

HTML versión 5

css 2.1

PHP 8.0.3

## **EDT:**



## Etapa de Diseño:

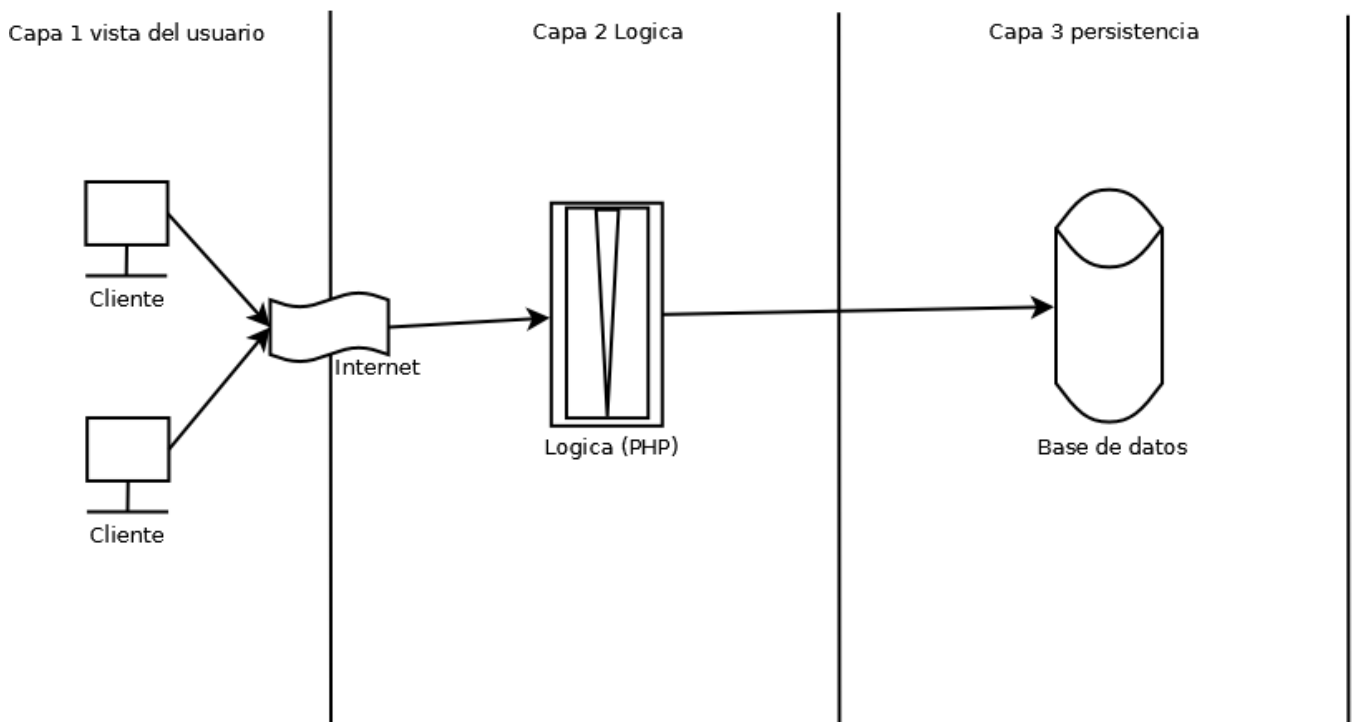
### Arquitectura en 3 capas:

El modelo vista controlador (MVC) o arquitectura en 3 capas es un modelo de programación en capas y es la forma en la que el programa estaría organizado, constas de:

**Capa 1, presentación o vista del usuario:** Es la capa visible por el usuario, denominado como FRONT-END. Esta capa se maneja principalmente con HTML y CSS, aunque también existe el JS.

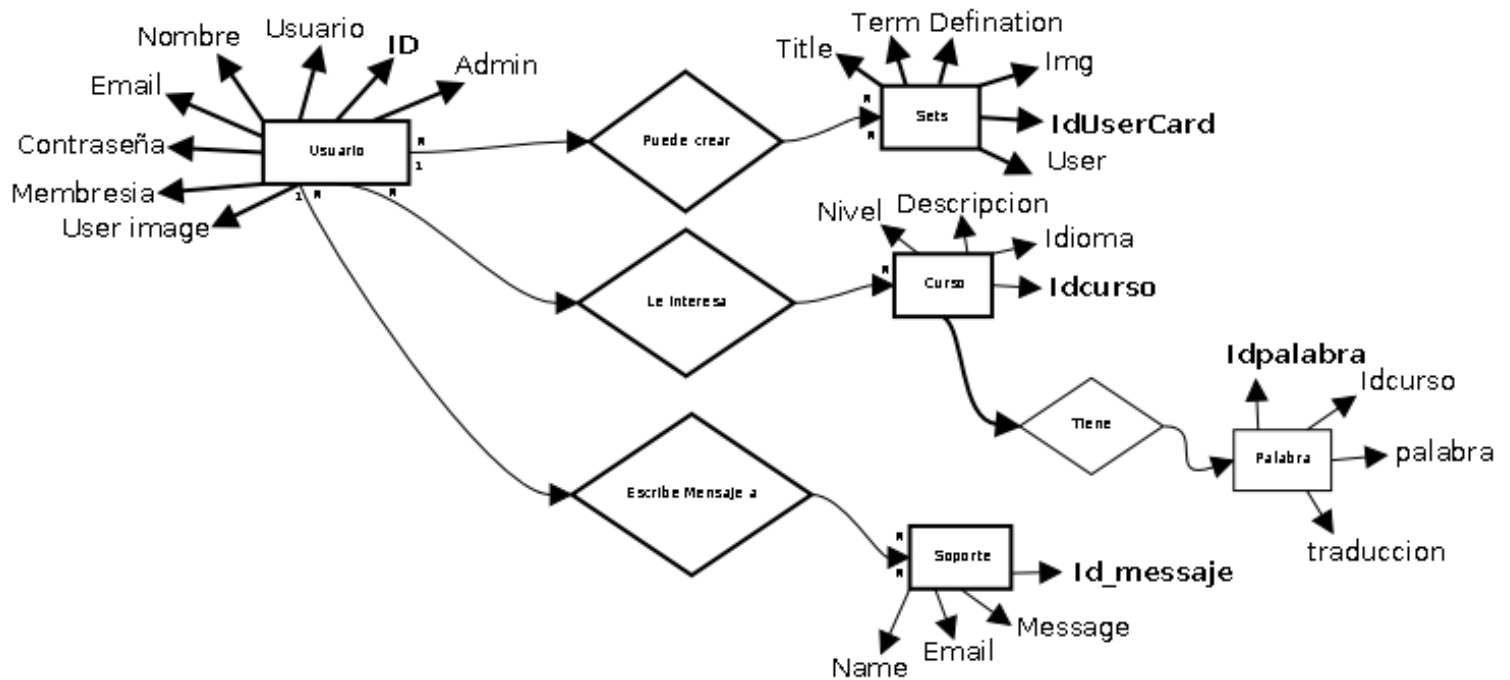
**Capa 2, lógica:** Esta es la capa en la que se procesan los datos y los dinamiza, esta capa también es denominada BACK-END. Un ejemplo es el login, cuando el usuario ingresa los datos se realiza una comprobación de que si el usuario está registrado, y si este lo ha ingresado correctamente en la base de datos, es decir, en la capa de persistencia.

**Capa 3, persistencia:** Aquí se guardan la base de datos y esta proporciona los datos requeridos en la capa lógica. Hay muchos modelos de base de datos, nosotros usamos MySql y MariaDB.

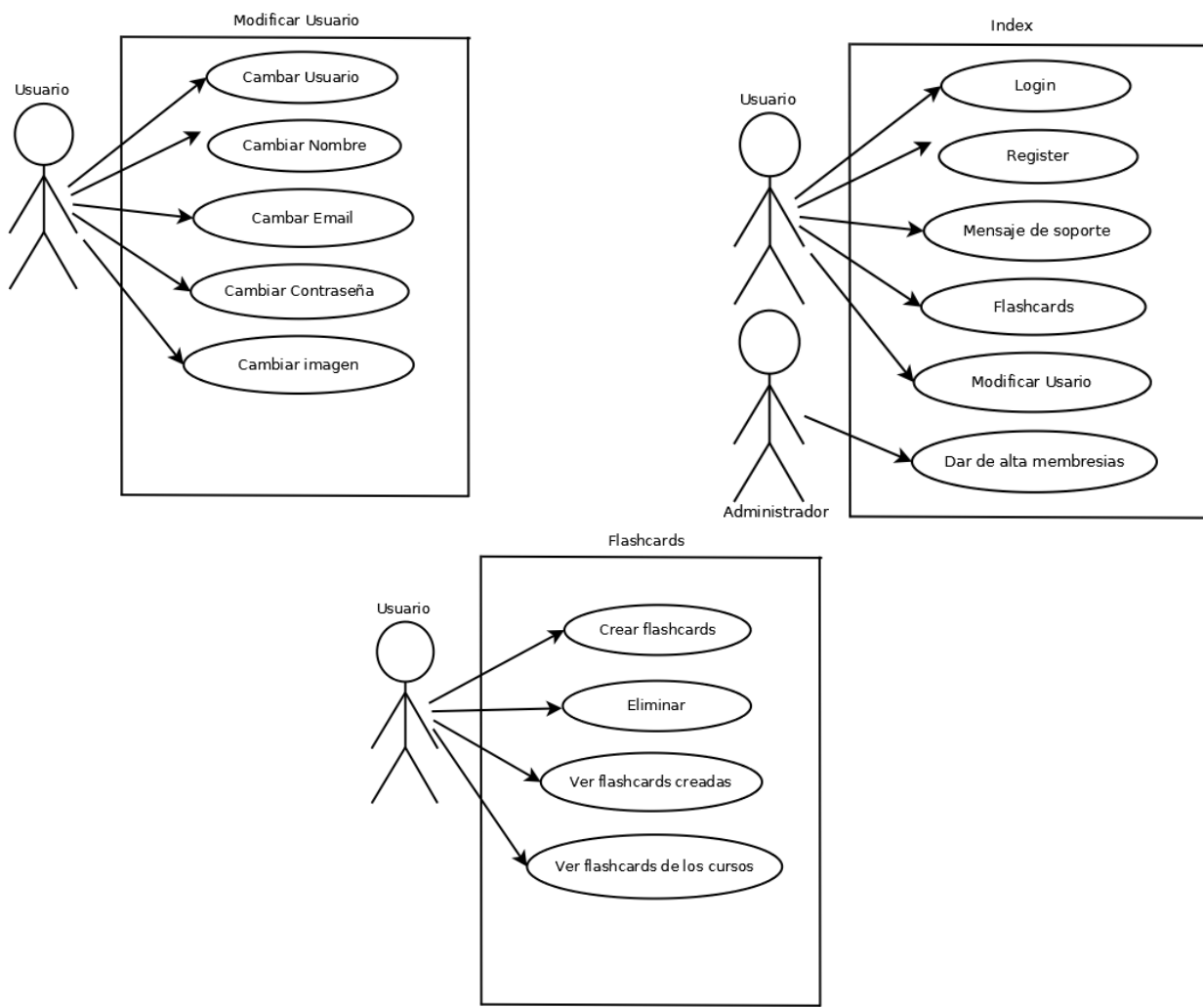


## Diagramas:

### MER (Modelo Entidad Relación)



### Diagrama y desarrollo de Casos de uso



CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	Usuario se registra
Tarea	Registrarse
Precondición	No tiene
Flujo principal	<p>1 – El usuario ingresa sus datos</p> <p>2 – Se pasa la contraseña ingresada por el hash</p> <p>3 – Se comprueba si los datos no están repetidos, en cuyo caso va a ruta alternativa 1a</p> <p>4 – Usuario registrado correctamente</p> <p>5 – Se le redirige al index</p>
Flujo alterativo	<p>1a – Se le pide al usuario que ingrese otros datos</p> <p>2a – Se pasa la contraseña ingresada por el hash</p> <p>3a – Se comprueba si los datos no están repetidos en cuyo caso va al punto 4 de la rama principal, sino regresa al 1a.</p>



CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	Usuario se loguea
Tarea	Logearse
Precondición	El usuario debe estar registrado
Flujo principal	<p>1 – El usuario ingresa email y contraseña</p> <p>2 – Se pasa la contraseña ingresada por el hash</p> <p>3 – Se comprueba si el usuario ingreso bien los datos</p> <p>4 – Si los datos son correctos, ingresa al sistema, sino ve a ruta alternativa 1a</p> <p>5 – Se le redirige al index</p>
Flujo alterativo	<p>1a – Se le pide al usuario reingresar los datos</p> <p>1b – Se pasa la contraseña ingresada por el hash</p> <p>1c – Se comprueba si el usuario ingreso bien los datos</p> <p>1d – Se crean las variables de SESSION</p> <p>1e – Si el usuario ingresa bien los datos va a 4 de la ruta principal, sino al 1a de nuevo</p>

CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	Usuario quiere enviar mensaje de soporte
Tarea	Mensaje Soporte
Precondición	No tiene
Flujo principal	<p>1 – El usuario ingresa sus datos y mensaje</p> <p>2 – Se inserta en la base de datos para que administrador lo pueda ver</p> <p>3 – Se le redirige al index</p>

CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Adminstrador
Asociación entre rol y tarea	Administrador ve los mensajes de los usuarios
Tarea	Ver mensaje soporte
Precondición	Estar registrado, ser adminstrador
Flujo principal	<p>1 – El admin va la sección especifica que muestra los mensajes</p> <p>2 – Se traen la tabla soporte y se muestra en la pagina</p> <p>3 – Al admin ve los mensajes</p>

CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	El usuario o admin quiere cambiar datos de la cuenta
Tarea	Modificar usuario
Precondición	Estar registrado
Flujo principal	<p>1 – El usuario ingresa los datos que quiere cambiar, así como la foto de perfil</p> <p>2 – Se inserta a la base de datos</p> <p>3 – Se actualizan las variables de SESSION</p>

CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	El usuario o admin quiere crear flashcards
Tarea	Crear flashcards
Precondición	Estar registrado
Flujo principal	<p>1 – El usuario ingresa term, defination, title e imagen</p> <p>2 – Se le redirige al create flashcards</p> <p>3 – Se actualizan las variables de SESSION</p>

CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	El usuario o admin quiere ver las flashcards de los cursos
Tarea	Ver flashcard del curso básico, medio o avanzado
Precondición	Estar registrado y tener la membresía activa
Flujo principal	<p>1 – El usuario va a la sección específica de flashcards en el NAV</p> <p>2 – Elige cual nivel quiere ver</p> <p>3 – Se traen los datos de la base de datos</p> <p>4 – El usuario ve las flashcards del nivel elegido</p>

CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	El usuario o admin quiere cambiar datos de la cuenta
Tarea	Modificar usuario
Precondición	Estar registrado
Flujo principal	<p>1 – El usuario ingresa los datos que quiere cambiar, así como la foto de perfil</p> <p>2 – Se inserta a la base de datos</p> <p>3 – Se actualizan las variables de SESSION</p> <p>4 – Se le redirige a modificar usuario</p>

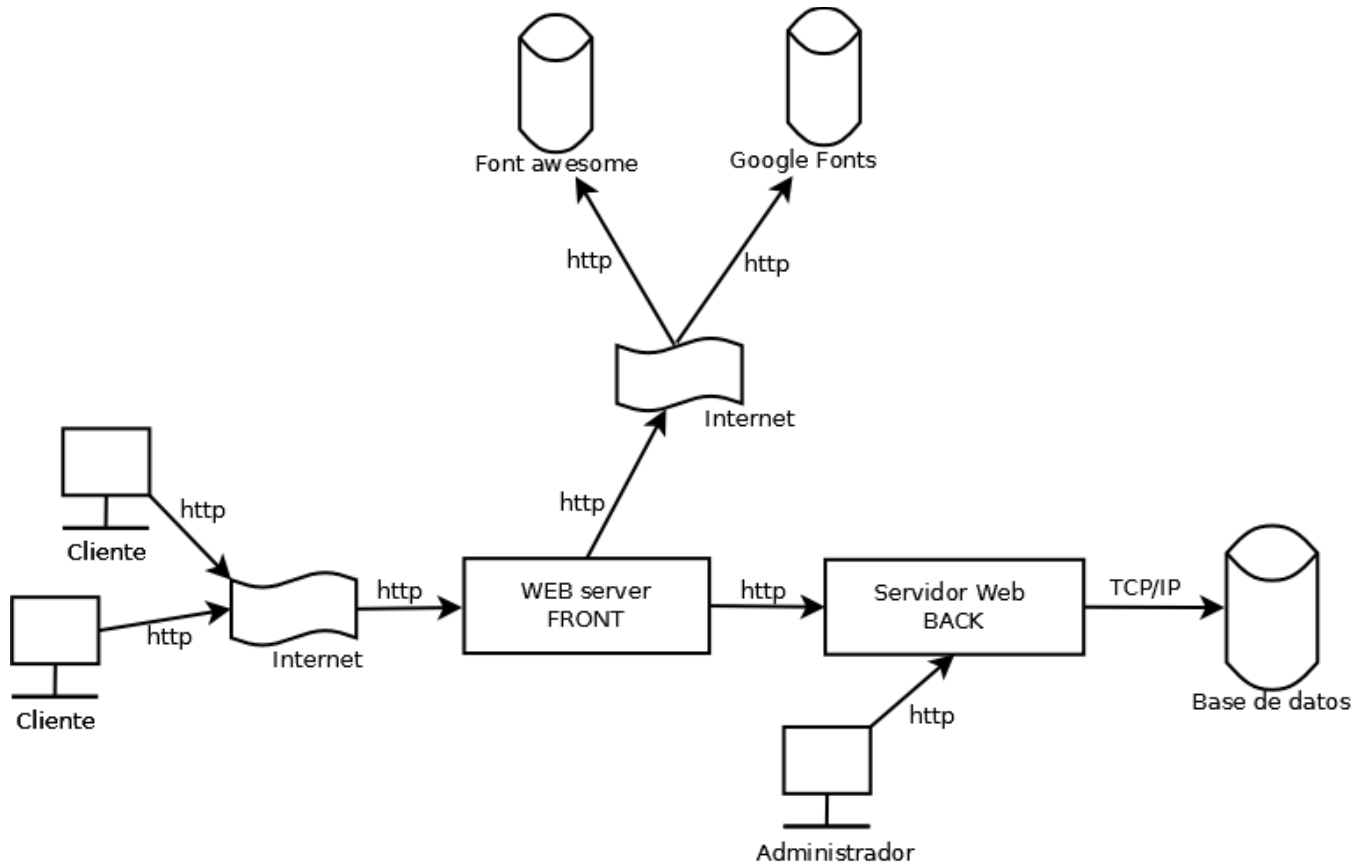
CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	El usuario o admin quiere cambiar datos de la cuenta
Tarea	Eliminar flashcard creada
Precondición	Estar registrado
Flujo principal	<p>1 – El usuario o admin va a la sección de flashcards y luego a eliminar flashcards</p> <p>2 – Se traen los datos de la base de datos</p> <p>3 – Se muestran en estilo tabla</p> <p>4 – El usuario clickea en "eliminar"</p> <p>5 – Se hace un delete en la base de datos con la id de la carta en cuestión</p>

CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	Usuario o admin quiere cambiar contraseña
Tarea	Modificar contraseña
Precondición	Estar registrado
Flujo principal	<p>1 – El usuario ingresa su contraseña vieja y la contraseña nueva</p> <p>2 – Se pasan las contraseñas por el hash</p> <p>3 – Se comprueba si la contraseña vieja concide con la de la base de datos, si no son iguales pasa a la ruta alternativa 1a, sino pasa al 4 del flujo principal</p> <p>4 – Se actualiza la contraseña en la base de datos</p> <p>5 – Se redirecciona a la pagina de modificar usuario</p>
Flujo alternativo	<p>1a – Se le pide al usuario que ingrese las contraseñas de nuevo</p> <p>1b – Se pasan las contraseñas por el hash</p> <p>1c – Se comprueba si la contraseña vieja concide con la de la base de datos, si no son iguales vuelve a 1a, sino pasa al 4 rama principal</p>

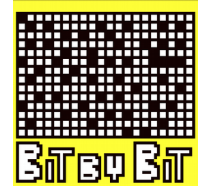
CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Usuario, Administrador
Asociación entre rol y tarea	El usuario quiere eliminar su usuario
Tarea	Eliminar usuario
Precondición	Estar registrado
Flujo principal	<p>1 – El usuario o admin clicka en la foto de perfil, luego clickea en eliminar usuario</p> <p>2 – Se le pregunta al usuario si realmente quiere eliminar la cuenta</p> <p>3 – Se le hace un delete a la base de datos con la id del usuario</p> <p>4 – Se destruye la SESSION</p> <p>5 – Se le redirige al index</p>

CASO DE USO	DESCRIPCIÓN
Rol	Administrador
Asociación entre rol y tarea	El admin quiere dar de alta membresia
Tarea	Addmem
Precondición	Estar registrado, ser adminstrador
Flujo principal	<p>1 – El admin va a addmem en el NAV</p> <p>2 – Ingresa el usuario y contraseña</p> <p>3 – Se pasa la contraseña por el hash</p> <p>4 – Se cambia la columna membresia la base de datos a 1</p> <p>5 – Se le redirige al index</p>

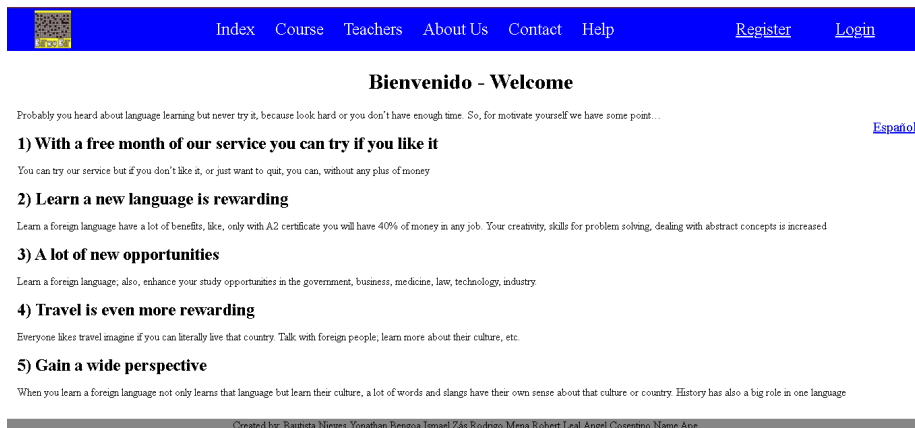
## Diagrama de Despliegue

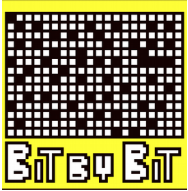






## Diagrama de Actividad Prototipos de Páginas o Maquetado





## Etapas de Implementación:

### DDL (Data Definition Language)

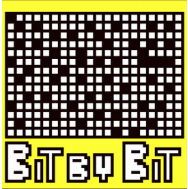
El lenguaje de definición de datos es el que se encarga de la modificación de la estructura de los objetos de la base de datos. Incluye órdenes para modificar, borrar o definir las tablas en las que se almacenan los datos de la base de datos.

#### Tabla Curso:

```
CREATE TABLE `curso` (  
  
  `idcurso` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  
  `idioma` varchar(45) NOT NULL DEFAULT "",  
  
  `descripcion` varchar(501) NOT NULL DEFAULT "",  
  
  `nivel` varchar(10) NOT NULL DEFAULT ""  
  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;  
  
ALTER TABLE `curso`  
  
  ADD PRIMARY KEY (`idcurso`);
```

#### Tabla Palabra:

```
CREATE TABLE `palabra` (  
  
  `idpalabra` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  
  `idcurso` varchar(45) NOT NULL DEFAULT "",  
  
  `palabra` varchar(100) NOT NULL DEFAULT "",  
  
  `traduccion` varchar(100) NOT NULL DEFAULT ""  
  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;  
  
ALTER TABLE `palabra`  
  
  ADD PRIMARY KEY (`idpalabra`);
```

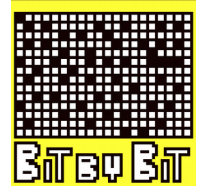


## Tabla Sets:

```
CREATE TABLE `sets` (  
  `title` varchar(250) NOT NULL,  
  `term` varchar(250) NOT NULL,  
  `defination` varchar(250) NOT NULL,  
  `img` varchar(250) NOT NULL,  
  `user` varchar(10000) NOT NULL,  
  `IdUserCard` int(11) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;
```

## Tabla Usuario:

```
CREATE TABLE `usuario` (  
  `id` int(10) UNSIGNED NOT NULL,  
  `usuario` varchar(45) NOT NULL DEFAULT "",  
  `nombre` varchar(45) NOT NULL DEFAULT "",  
  `contraseña` varchar(255) NOT NULL DEFAULT "",  
  `email` varchar(101) NOT NULL DEFAULT "",  
  `user_img` varchar(200) NOT NULL,  
  `Membresia` tinyint(1) NOT NULL,  
  `Admin` tinyint(1) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;  
  
ALTER TABLE `usuario`  
  
  ADD PRIMARY KEY (`id`);
```



### Tabla Soporte:

```
CREATE TABLE `soporte` (  
  `name` varchar(1000) NOT NULL,  
  `email` varchar(1000) NOT NULL,  
  `phone` int(11) NOT NULL,  
  `message` varchar(500) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4;
```

## DML (Data Manipulation Language)

Un lenguaje de manipulación de datos es un lenguaje proporcionado por el sistema de gestión de base de datos que permite a los usuarios llevar a cabo las tareas de consulta o manipulación de los datos, organizados por el modelo de datos adecuado.

### Ejemplo:

#### Tabla Curso:

```
INSERT INTO `curso` (`idcurso`, `idioma`, `descripcion`, `nivel`) VALUES  
(1, 'english', 'CUALQUIERA', 'A1-A2'),
```

#### Tabla Palabra:

```
INSERT INTO `palabra` (`idpalabra`, `idcurso`, `palabra`, `traduccion`) VALUES  
(1, '1', 'Hi', 'Hola'),
```

#### Tabla Sets:

```
INSERT INTO `sets` (`title`, `term`, `defination`, `img`, `user`, `idUserCard`) VALUES  
('CARD', 'House', 'Casa', '', 'Avrin', 1),
```

#### Tabla Soporte:

```
INSERT INTO `soporte` (`name`, `email`, `phone`, `message`) VALUES  
('asd', 'asdv@gmail.com', 1232512, 'Hola');
```

## Tabla Usuario:

```
INSERT INTO `usuario` (`id`, `usuario`, `nombre`, `contraseña`, `email`, `user_img`,
`Membresia`, `Admin`) VALUES (2, 'Avrin', 'Ismael', '123', 'Avrin9012@gmail.com',
'1_RecbKqC2O6llV5wobgyuQ.jpeg', 1, 1,')
```

## Módulos de implementación:

Login:

```
session_start();
```

```
/* Connection */
```

```
$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");
```

```
/* Vars */
```

```
$emaillogin = $_POST['emaillogin'];
```

```
$contraseñalgin = password_hash($_POST['clavelogin'], PASSWORD_DEFAULT);
```

```
echo $contraseñalgin;
```

```
/* Query */
```

```
$consulta="SELECT * FROM usuario WHERE email = '$emaillogin'";
```

```
/* Run query */
```

```
$resultado = mysqli_query($conexion, $consulta);
```

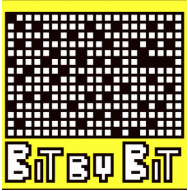
```
$busqueda = mysqli_num_rows($resultado);
```

```
/* Save fetch to row */
```

```
$row = mysqli_fetch_array($resultado);
```

```
echo $_POST['clavelogin'];
```

```
if (password_verify($_POST['clavelogin'], $row['3'])) {
```



```
$_SESSION['email'] = $emaillogin;

$_SESSION['my_img'] = $row[5];

$_SESSION['nombre'] = $row[2];

$_SESSION['user'] = $row[1];

$_SESSION['id'] = $row[0];

/* Check if user have membership */

if($row[6] == 1) {

    $_SESSION['membresia'] = $row[6];

}

else {

}

/* Check if user is admin */

if($row[7] == 1) {

    $_SESSION['admin'] = $row[7];

}

else {

}

/* Go to index */

header('location:../index.php');

echo 'Bienvenido, ' . htmlspecialchars($emaillogin) . '!';

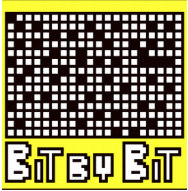
} else {

    echo'<script> alert("Error de autenticación");

        window.history.go(-1); </script>';

}

mysqli_free_result($resultado);
```



```
mysql_close($conexion);
```

Register:

```
/* Connection */

$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");

if (!$conexion) {

    echo 'no';

}

else{

    echo 'si esta conectado';

}

/* Vars */

$usuario = $_POST['usuario'];

$nombre = $_POST['nombre'];

$contraseña = password_hash($_POST['contraseña'], PASSWORD_DEFAULT);

$email = $_POST['email'];

$img = $_FILES['img']['name'];

$dir = '../users_img/' . basename($img);

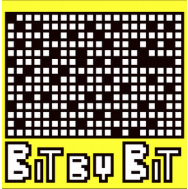
/* Insert query */

$insertar = "INSERT INTO usuario (usuario, nombre, contraseña, email, user_img) VALUES ('$usuario', '$nombre', '$contraseña', '$email', '$img')";

/* Check if user exist or not */

$verificar_usuario = mysqli_query($conexion, "SELECT * FROM usuario WHERE usuario = '$usuario'");

if (mysqli_num_rows($verificar_usuario) > 0){
```



```
        echo '<script>

                alert("El usuario ya está registrado");

                window.history.go(-1);

                </script>';

        exit;

    }

/* Query */

$resultado = mysqli_query($conexion, $insertar);

if (!$resultado){

    echo 'Error al registrarse';

}

else{

    /* Move file */

    if(move_uploaded_file($_FILES['img']['tmp_name'], $dir)) {

        echo "done";

    } else {

        echo "No se pudo mover el archivo ";

    }

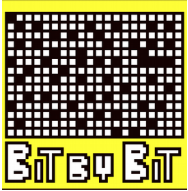
    header('location:../index.php');

}

/* Close connection */

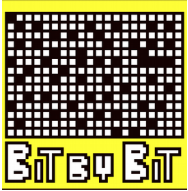
mysqli_close($conexion);
```





Nav:

```
if (isset($_SESSION['email'])) {  
    /* Connection */  
    $mysqli = new mysqli("localhost", "root", "", "proyecto");  
    if ($mysqli->connect_errno) {  
        echo 'no';  
    }else{  
    }  
    /* Dir for user img */  
    $dir = 'users_img/'.$_SESSION['my_img'];  
    echo '<ul class="navbar-nav mr-auto"> <li class="nav-item active">  
    </li>  
    </ul>';  
    /* NAV HTML if user is logged */  
    echo "<ul class='navbar-nav ms-auto'>  
    <li class='RegisterButton nav-item mx-0 mx-lg-1'><a class='nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded'  
href='create.php'>Flashcards</a></li>  
    <li class='RegisterButton nav-item mx-0 mx-lg-1'><a class='nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded'  
href='close.php'>Cerrar sesion</a></li>  
    <li class='nav-item mx-0 mx-lg-1'><a class='nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded'  
href='index.php'>Inicio</a></li>  
    </ul>  
    <div id='userlogin'><li class='nav-item dropdown'><div>  
    <a class='nav-link txtlogin' href='user.php' aria-haspopup='true' aria-expanded='false'>".  
'".  
<div class='dropdown-menu' aria-labelledby='dropdown01'>  
    <a class='dropdown-item' href='user.php?user_ref=$_SESSION[id]'>Mis flashcards</a>  
    <a class='dropdown-item' href='opciones.php?my_settings=$_SESSION[id]'>
```



```
'>opciones</a>

<a class='dropdown-item' href='close.php'>Cerrar sesion</a>

</div> </li> </div>";

} else if (!isset($_SESSION['email'])) {

    /* NAV HTML if user is not logged */

    echo '

    <ul class="navbar-nav ms-auto">

        <li class="Loginbutton nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="login.php">Login</a></li>

        <li class="RegisterButton nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="register.php">Registrarse</a></li>

        <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="index.php">Inicio</a></li>

    </ul>

    ';

    }

?>

<?php if (isset($_SESSION['admin'])) {

    /* NAV HTML if user is admin */

    echo '

    <ul class="navbar-nav ms-auto">

        <li class="Loginbutton nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="soporte.php">Mensajes Soporte</a></li>

        <li class="Loginbutton nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded"
href="admin/addmem.php">Añadir membresia</a></li>

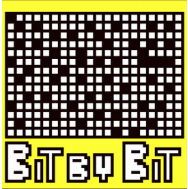
    </ul>

    ';

    }

}
```

Soporte:



```
<?php
```

```
/* Connection */
```

```
$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");
```

```
$soporte="SELECT * FROM soporte";
```

```
$resulta=mysqli_query($conexion,$soporte);
```

```
/* Query */
```

```
while($mostrar=mysqli_fetch_array($resulta)){
```

```
?>
```

```
<tr>
```

```
<td><?php echo $mostrar['id_mensaje'] ?></td>
```

```
<td><?php echo $mostrar['name'] ?></td>
```

```
<td><?php echo $mostrar['email'] ?></td>
```

```
<td><?php echo $mostrar['phone'] ?></td>
```

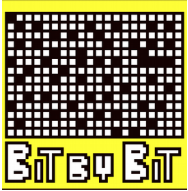
```
<td><?php echo $mostrar['message'] ?></td>
```

```
<td><a href="php/eliminar.php? id_mensaje=<?php echo $mostrar['id_mensaje'] ?
```

```
>">Eliminar</a></td>
```

```
</tr>
```

```
<?php } ?>
```



Eliminar:

```
$id_mensaje = $_GET['id_mensaje'];

$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");

$del = "DELETE FROM soporte WHERE id_mensaje like $id_mensaje";

$col= mysqli_query($conexion, $del);

if(!$col){

    echo "No se eliminó";

}else{

    header("location: ../soporte.php");

}
```

Añadir membresía:

```
/* Connection */

$conexion = mysqli_connect("localhost", "root", "", "proyecto");


/* Vars */

$emaillogin= $_POST['emaillogin'];

$contraseñalogin= $_POST['clavelogin'];


/* Query */

$consulta="UPDATE usuario SET membresia = 1 WHERE email = '$emaillogin' AND contraseña = '$contraseñalogin'";

$resultado = mysqli_query($conexion, $consulta);

/* Go to index */

header('location:../index.php');
```

**Cierre:**

**Modelo S.M.A.R.T:**

<b>s</b>	<b>m</b>	<b>A</b>	<b>r</b>	<b>t</b>
Conseguir Local propio	De 1 local a 3 locales	Nuestra empresa prospera moderadamente bien así que se debería poder expandir ligeramente.	Permite un mejor ritmo de trabajo en distintos proyectos al mismo tiempo además de aumentar las ganancias mensuales	De 1 a 3 años
Aumentar el catálogo de trabajadores	Un equipo de trabajo por local	Al crecer la cantidad de locales aumenta el número de empleados posibles	Pondrán en marcha los locales antes mencionados generando ingresos	De 1 a 3 años
Invertir en publicidad	1 anuncio en paginas importantes	Con la expansión de la empresa necesitamos visibilidad para no decaer	Aumentará los encargos que se podrán repartir entre los locales	Unos 5 años
Recompensar a los trabajadores	1 recompensa mensual	Con los ingresos extras conseguiremos algún tipo de recompensa para los trabajadores	Aumentará la moral y la productividad de los trabajadores	Indefinidamente excepto en casos especiales

## Manual de instalación

### **Xampp:**

(instalación)

Escribes Xampp en el buscador de google, ingresas al sitio oficial de Xampp su url es <https://www.apachefriends.org> . En la página selecciona la opción de descarga, aparecerán varias opciones, selecciona la opción deseada, elijes la que necesites. Luego ejecutamos el archivo descargado, clickeamos en next, next, seleccionas carpeta de instalación y next, seleccionas lenguaje y next. La opción enmarcada puedes dejarla así si quieres saber más sobre bitnami si no es el caso desmarcamos la opción y damos next, por última vez damos next y empezará la instalación una vez termine te preguntara si quieres abrir el panel de control si no es el caso desmarcamos y damos en finish.

- 1:** elije un servidor confiable
- 2:** elige el método para subir tu sitio
- 3:** sube el archivo del sitio y extráelo
- 4:** asegúrate de que todos los archivos estén en public\_html
- 5:** importar la base de datos mysql
- 6:** comprueba que el sitio web funcione.

La página del curso se divide en cuatros secciones tenemos: Login, Registrarse, Inicio y Flashcards.

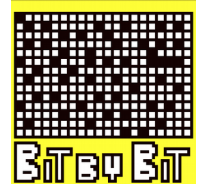
En la sección **Inicio (index)** se encuentran las pruebas, una breve descripción de la página y al final un apartado de soporte donde se puede realizar consultas.

En el pie de página se encuentra ubicación, redes sociales y las políticas de privacidad.

Se recomienda empezar por la prueba de nivel uno que es el nivel más básico.

El nivel dos es un nivel medio de dificultad enfocado a personas con un mínimo conocimiento.

En el nivel tres se haya el último nivel, se recomienda completar los niveles anteriores.

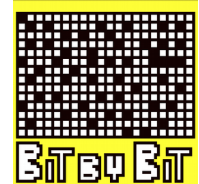


**Login:** EL apartado login sirve al individuo para ingresar a su cuenta de usuario personal con una membresía activa, lo que le va a permitir el ingreso a las pruebas. Luego de loguearnos nos redireccionará a la parte de cursos pero ya con nuestro usuario activo nos mostrará nuestro nombre e imagen de perfil escogida. Además apareciendo nuevas secciones que son:

**Flashcards:** es un sistema de aprendizaje interactivo en el que aparecen cartas aleatorias con una palabra y cuando pasamos el mouse por encima de la imagen se voltea la carta, mostrando su traducción al español, para éste método el usuario tiene que pensar que significa la palabra y luego voltearla para comprobar si acertaste o no (se necesita ser sincero para que este método funcione)

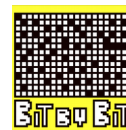
**Cerrar sesión:** Ésta opción nos permite cerrar nuestra cuenta de usuario

**Mensaje de soporte:** EL usuario puede realizar consultas que un admin se encargará de resolver



## **Actas de Reunión:**

### **Primera reunión 30/5/2021**



Inicio: 15:00

Final: 17:15

Motivo: Crear logo, nombre de la empresa y organización.

Presentes: Ismael Zás (5.685.904-7), Yonathan Bengoa (5.361.244-8), Bautista Nieves (5.526.706-1), Agustin Macias (4928008-7). (Falta: Angel)

Plataforma: Zoom

### **segunda reunión 30/5/2021**



Inicio: 15:30

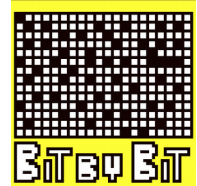
Final: 16:40:

Motivo: Discutir el tema del proyecto y organización

Presentes: Ismael Zás (5.685.904-7), Bautista Nieves (5.526.706-1). (Falta: Angel, Yonathan Bengoa, Agustin Macias)

Plataforma: Zoom





## Script de defensa

Nosotros en Bit By Bit somos una empresa joven creada hace moderadamente poco tiempo (ISMAEL ZAS) con la ambición de ser una empresa de renombre en la rama informática

Nuestra misión es ofrecer software asequible a empresas e individuos

En cuanto a nuestra visión queremos ser la empresa número uno en latino américa especializada en la producción de software, páginas web e informática en general.

Nuestro objetivo es crear una opción fácil y accesible en el mercado informático regional, para de esta forma, aumentar el nivel general de competitividad latino americano Internacionalmente.

En lo referente a nuestras metas para alcanzarlo pensamos en:

analizar el nivel base del mercado informático regional.

Investigar la manera en la que se podría aumentar este nivel.

Con las investigaciones previas mejorar nuestra propia competitividad.

Aumentar la competitividad nacional, para luego proceder con la regional.

No poseemos un local propio pero tenemos planes para expandirnos que van dentro de 3 a 5 años.

En nuestro trabajo actual encontramos un pedido de la institución educativa “UTU Solymar Norte” dicho trabajo nos pedía crear una página de tutoría de inglés, aceptamos dicho trabajo ya que Este idioma específicamente en el rubro de la informática es especial, dado que todas las iniciativas, sean lenguajes de programación, como el propio internet, sistemas operativos, etc, fueron inventados en países angloparlantes, los cuales, obviamente, lo harían en su lenguaje nativo, esto deja al Inglés como “lingua franca”, una comparativa podría ser el Griego en la Geometría. Por esto consideramos importante crear esta página como herramienta en la manutención del vocabulario apoyado por las instituciones y profesores correspondientes.

## Capítulo 1.

### Inicio:

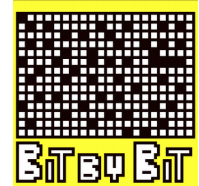
Para dar por empezado este proyecto comenzamos con una lluvia de ideas de como podía ser la página ya que las únicas indicaciones que teníamos fueron “crear una página de tutoría de inglés para poder ofrecer el servicio a centros educativos de enseñanza media” la lluvia de ideas culmino en una página con varios niveles de tutoría con una prueba final para cada nivel y una mensualidad pagada para mantener el servidor. Al inicio sería una página con posibilidad de expansión a más idiomas todo controlado por un administrador, al completar un nivel conseguirías “estrellas” las cuales sirven para conseguir premios, coleccionables y un descuento para la próxima mensualidad varias de estas ideas quedaron descartadas ya que estamos conscientes de nuestros límites y un proyecto así se nos quedaba muy grande de esta forma llegamos a la idea actual la cual sería una página interactiva que mantiene la función de los niveles y sus pruebas finales estos niveles se basarían en flashcards para enseñar, la mensualidad también se mantuvo pero se descartaron las estrellas tendríamos también perfiles con una descripción del usuario contando al mismo tiempo con un admin el cual se encargaría del soporte al usuario.

## Capítulo 2.

### Desarrollo:

Nuestro líder (***ISMAEL ZAS***) empezó a organizar el equipo de trabajo para iniciar el desarrollo de la página. A continuación se empezó con la creación de la página de inicio, registro, ingreso y membresías esto llevaría aproximadamente 1 o 2 semanas de trabajo con 2 trabajadores, la página empezó a contener hipervínculos pudiéndose navegar entre las pestañas. Lo siguiente fue crear una base de datos y darle funcionalidad a los formularios de ingreso y registro para obtener un “usuario” que más adelante se profundizaría. La base de datos también se utilizó para obtener palabras en español con su traducción al inglés y así poder enlazarlas a la función flashcard. A continuación de eso se fueron corrigiendo errores que surgían en la página y creando las pestañas de los niveles 1, 2 y 3 cada uno con sus correspondientes pruebas, repartidos y videos. Mientras esto ocurría el programador principal se aseguraba de que las flashcard funcionaran como deberían. Además se creó una sesión para poder obtener el acceso a los cursos con sus respectivas pruebas y a su vez se programó el cerrar sesión para cuando el usuario desee cerrar sesión con su cuenta. Luego se creó el rol de “Administrador” para poder obtener los mensajes que se reciben de la función “Soporte” que más adelante se haría funcionar correctamente.

Aproximadamente 1 mes después de crear las flashcard al usuario se le ofrecería la función modificar perfil y con esta podría cambiar sus datos como puede ser nombre, usuario, imagen de perfil, etc. En este mes asimismo se creó la pestaña de “Soporte” para que el administrador pueda leer los mensajes que llegan de la función “Soporte” y eliminarlos si lo desea. En este mes de trabajo también se agregó



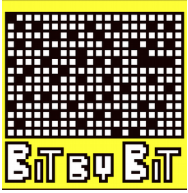
un aspecto que mejoraría la seguridad del usuario, se le encriptaría la clave de seguridad al crear un usuario en la página.

Ya casi finalizando la página se empezó a testear la misma para comprobar si el objetivo se había realizado correctamente y así se fueron encontrando fallos los cuales se fueron solucionando inmediatamente.

### **Capítulo 3.**

#### **Conclusión:**

Con el equipo de trabajo bit by bit se llegó a la conclusión de que muchas veces que te propones realizar ya sea programación, documentación, testeo, etc. Termina costándote más tiempo de lo que se piensa, por algún factor u otro la mayoría de la veces el tiempo juega un papel fundamental para el proyecto.



## Anexós:

Descarga del proyecto:

<https://github.com/Avrin9012/Proyecto3BH/tree/SecondBranch>

Descarga del gant:

<https://github.com/Avrin9012/Proyecto3BH/blob/SecondBranch/Documentos/Gant/Proyecto%20gant%203'bh%201.0.png>

RACI explicación fuente:

<https://rockcontent.com/es/blog/matriz-raci/>

Ctrl+Click para ir al índice