

**Universidad Politécnica de Tecámac.**

Asignatura: Programación cliente-servidor.

Profesor: Emmanuel Torres Servín.

Nombre: Fernando Brayan Mejía Gómez

Grupo: 2522IS

Cuatrimestre: Quinto Cuatrimestre.

Carrera: Ingeniería en software.

# Índice

<b>Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>Reconoce la comunicación de dispositivos de red y las arquitecturas.....</b>	<b>5</b>
<b>Comunicación de dispositivos de red.....</b>	<b>5</b>
<b>Arquitecturas de Red .....</b>	<b>7</b>
<b>Características de Las Arquitecturas de Red.....</b>	<b>7</b>
<b>Modelos de Arquitectura de Red .....</b>	<b>8</b>
<b>Topología .....</b>	<b>8</b>
<b>Métodos de Acceso a la Red.....</b>	<b>8</b>
<b>Protocolo de Comunicaciones .....</b>	<b>8</b>
<b>Basado en los Flujos de Datos.....</b>	<b>8</b>
<b>Funcionales .....</b>	<b>8</b>
<b>Combinados .....</b>	<b>8</b>
<b>Tipos de Arquitectura de Red.....</b>	<b>9</b>
<b>Diagrama de componentes de la arquitectura cliente-servidor. ....</b>	<b>11</b>
<b>Cuadro comparativo entre los modelos IAAS, PAAS, SAAS y Cliente/Servidor. ....</b>	<b>12</b>
<b>Propuesta Técnica de Arquitectura Cliente/Servidor Contemplando los Modelos de Computo en la Nube.....</b>	<b>14</b>
<b>¿Qué es laravel?.....</b>	<b>14</b>
<b>¿Para qué sirve laravel?.....</b>	<b>14</b>
<b>¿Qué se puede lograr con laravel? .....</b>	<b>14</b>
<b>Antecedentes de laravel.....</b>	<b>15</b>
<b>Estructura de Laravel.....</b>	<b>15</b>
<b>Desarrollo del proyecto.....</b>	<b>16</b>
<b>Manual de usuario. ....</b>	<b>18</b>
<b>Objetivos de la aplicación. ....</b>	<b>18</b>
<b>Ingreso a la aplicación.....</b>	<b>19</b>
<b>Posteo.....</b>	<b>24</b>
<b>Sobre.....</b>	<b>25</b>
<b>Acceso de rutas.....</b>	<b>25</b>
<b>Introducción mundial de programador .....</b>	<b>28</b>
<b>Objetivos .....</b>	<b>29</b>
<b>Requerimientos del sistema .....</b>	<b>29</b>

<b>Acceso al proyecto</b> .....	31
<b>Links de repositorio:</b> .....	35
<b>Referencias bibliográficas:</b> .....	36

## Introducción

Hace 30 años el internet no existía, pero gracias a la llegada de este mismo se automatizaron muchos procesos, como lo son el acceso a información, tener acceso a recursos compartidos como lo son imágenes, video y sonido, y principalmente el avance para que él se creo fue la comunicación entre las personas, aunque estén distanciadas creando así un medio nuevo para la comunicación entre dos sujetos o más, el internet facilitó la vida para muchas personas como lo son industrias musicales, noticieros, sellos musicales, entre muchas empresas de diferentes ámbitos. El internet sin duda fue el mejor invento que se creó en la actualidad, conforme avanzaba el tiempo fueron llegando aplicaciones donde la gente podía interactuar con el internet, y más gente empezó a interesarse por lo virtual. En la actualidad es posible conectarse a una red a través de una red de internet, pero estas también fueron modificándose conforme el paso del tiempo.

Una red informática es conjunto de dispositivos conectados para compartir información, recursos o ambas cosas. Los dispositivos pueden ser computadoras personales, servidores o impresoras, entre otros. En las redes igual a igual cada equipo administra sus propios recursos. Entonces en poco tiempo se empezaron aplicar modelos como lo son el cliente servidor.

En el mundo de las comunicaciones entre computadoras se rigen básicamente por lo que se llama modelo Cliente-Servidor, éste es un modelo que intenta proveer usabilidad, flexibilidad, interoperabilidad y escalabilidad en las comunicaciones. El término Cliente/Servidor fue usado por primera vez en 1980 para referirse a PC's en red.

Este documento habla sobre las topologías de red que existen especificando a la materia de cliente servidor esto con el fin de poder llevar al mundo la importancia de estas redes y hacer reflexionar que estas son, y pueden ser mejores, pero sin antes saber de ellas, así como también su funcionamiento.

## Reconoce la comunicación de dispositivos de red y las arquitecturas

### Comunicación de dispositivos de red

Las redes deben admitir una amplia variedad de aplicaciones y servicios, así como también funcionar con diferentes tipos de infraestructuras físicas.

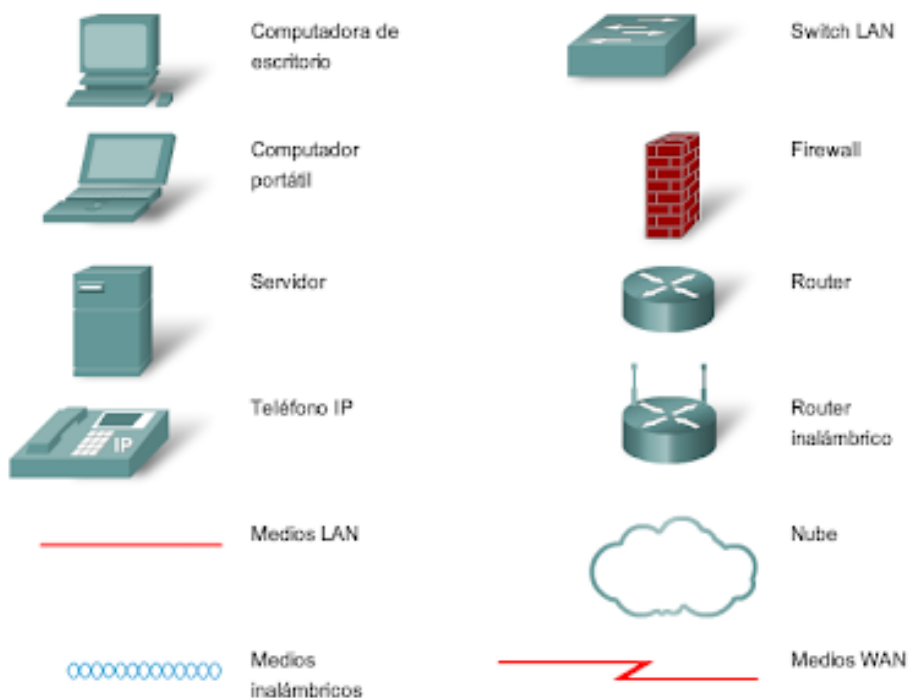
El término arquitectura de red, en este contexto, se refiere a las tecnologías que admiten la infraestructura y a los servicios y protocolos programados que pueden trasladar los mensajes en toda esa infraestructura.

Debido a que Internet evoluciona, al igual que las redes en general, descubrimos que existen cuatro características básicas que la arquitectura subyacente necesita para cumplir con las expectativas de los usuarios: tolerancia a fallas, escalabilidad, calidad del servicio y seguridad.

La conexión entre equipos informáticos es posible gracias a los protocolos de comunicaciones. Un protocolo de comunicaciones es un conjunto de reglas perfectamente organizadas y convenidas de mutuo acuerdo entre los participantes en una comunicación, cuya misión es permitir el intercambio de información entre los dos dispositivos, detectando los posibles errores que se produzcan.

El conjunto de protocolos que facilitan la comunicación entre dispositivos se le denomina arquitectura de la red.

Símbolos comunes de las redes de datos



### **Cuando se diseña una red es necesario resolver múltiples problemas:**

- ¿Hay que corregir errores?
- ¿Qué medio de transmisión vamos a utilizar?
- ¿Como distinguimos el ordenador al que hay que enviar la información?
- ¿Hay que codificar la información?

Como respuesta a esta complejidad surgen las arquitecturas por capas que simplifican el diseño y la implementación de las soluciones.

En un intento de estandarizar y definir las capas necesarias se crea el modelo de referencia OSI.

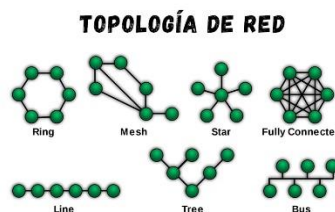
Hay gran cantidad de protocolos que han aportado soluciones diferentes a los problemas de red: Netbeui, AppelTalk, TCP/IP, etc.

Entre ellos destaca hoy en día TCP/IP que se ha impuesto como estándar de facto en todo tipo de redes.

## Arquitecturas de Red

### Características de Las Arquitecturas de Red

- **Tolerancia a Fallos:** La idea de que Internet esté disponible todo el tiempo para los millones de usuarios que dependen de ella, requiere como ya fue mencionado, de una perfecta arquitectura de red.
- **Estabilidad:** Se refiere a la forma en que una red puede expandirse rápidamente para admitir nuevos usuarios y aplicaciones sin dañar el rendimiento del servicio enviado a los usuarios, esto sucede, porque todos los días nuevos usuarios y proveedores de servicio se conectan a Internet, lo que permite que la capacidad de la red pueda admitir a estas nuevas interconexiones dependiendo del diseño jerárquico en capas que tiene la infraestructura física subyacente y la arquitectura lógica.
- **Calidad de Servicio:** Se refiere a la forma en que una red puede expandirse rápidamente para admitir nuevos usuarios y aplicaciones sin dañar el rendimiento del servicio enviado a los usuarios, esto sucede, porque todos los días nuevos usuarios y proveedores de servicio se conectan a Internet, lo que permite que la capacidad de la red pueda admitir a estas nuevas interconexiones dependiendo del diseño jerárquico en capas que tiene la infraestructura física subyacente y la arquitectura lógica.
- **Seguridad:** La confidencialidad de datos es primordial para cualquier empresa, es por ello, que han ido cambiando los requerimientos de seguridad de la red. Internet ha tenido que evolucionar de ser una internetwork controlada sobre organizaciones educativas y gubernamentales a un medio accesible para la transmisión de comunicaciones comerciales y personales.
- **Gestión de Red:** Da como resultado las funciones para controlar, planificar, asignar, implementar y coordinar los recursos de la red de monitores. Es también el sistema que incluye a las otras funciones de la red, las controla y gestiona con el objetivo de que los datos de acceso y los flujos de datos se gestionen a través de la red. Los mecanismos de administración de red incluyen la supervisión y recopilación de datos, la instrumentación para acceder, transmitir, actuar, y modificar los datos.



## **Modelos de Arquitectura de Red**

### **Topología**

La topología es la organización de su cableado. Esto define la interconexión de las estaciones y el camino de transmisión de datos sobre el medio de comunicación.

Se determinan por ser simples y distribuir los ordenadores y componentes basándose en una determinada área geográfica. Los modelos más conocidos son LAN, MAN y WAN, se centran su trabajo en límites físicos que han sido impuestos.

### **Métodos de Acceso a la Red**

Una característica de una red es que todos los elementos comparten el medio de transmisión de la información. El método de acceso define la forma y protocolo mediante el cual cada elemento de la red accede al medio.

### **Protocolo de Comunicaciones**

El protocolo está constituido por las reglas y procedimientos utilizados en la red para realizar la comunicación. Estas reglas tienen en cuenta el método para corregir errores, establecer la comunicación, etc.

### **Basado en los Flujos de Datos**

En este modelo estudia la relación que hay entre dos ordenadores pertenecientes a la misma red, es decir se analiza la red P2P de punto a punto y la jerarquía que se tiene entre un cliente y servidor.

### **Funcionales**

Son creados para mejorar las funciones de servicio que ya existen entre los diferentes niveles de red.

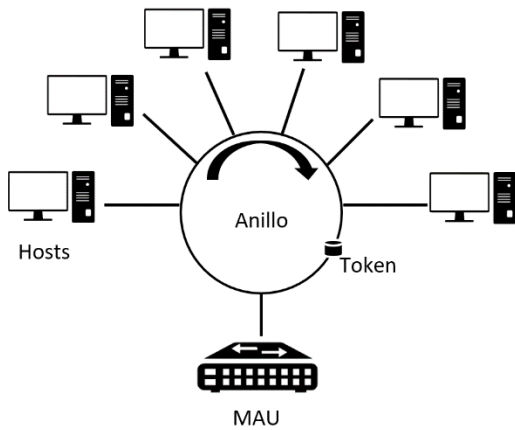
### **Combinados**

Es fusión de todos o algunos de los modelos anteriores, presentan grandes beneficios a la hora de enriquecer las funciones, como también en el flujo de paquete de base de datos y la distribución geográfica.

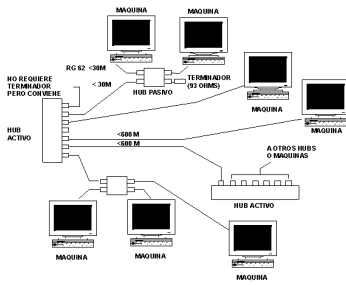


## Tipos de Arquitectura de Red

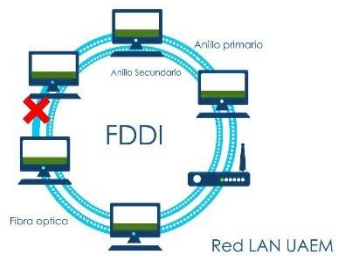
- Ethernet
- Token Ring



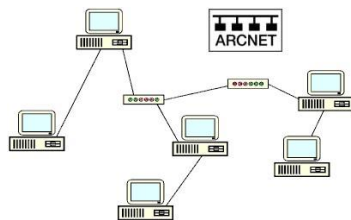
- AppleTalk



- FDDI



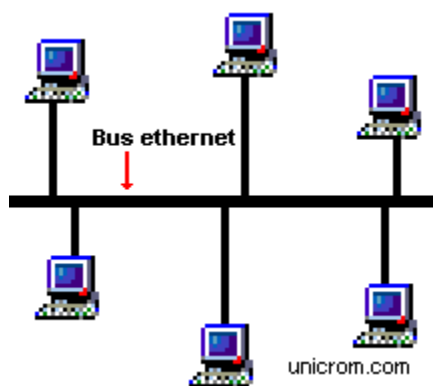
- ARCNET



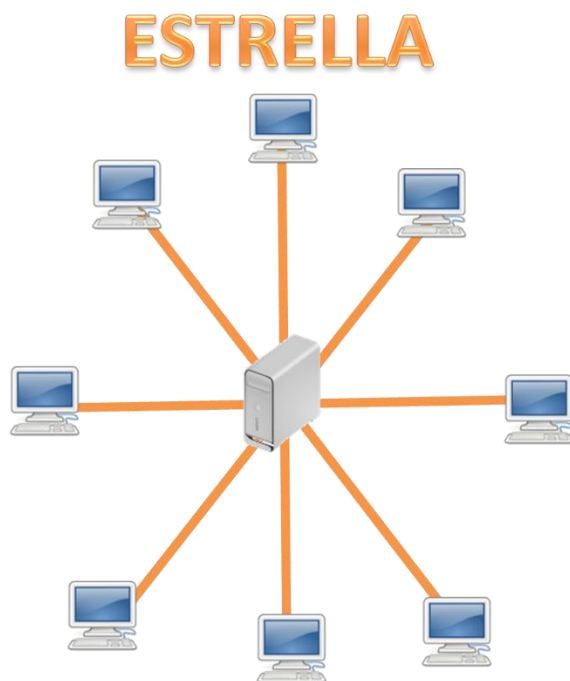
- Anillo



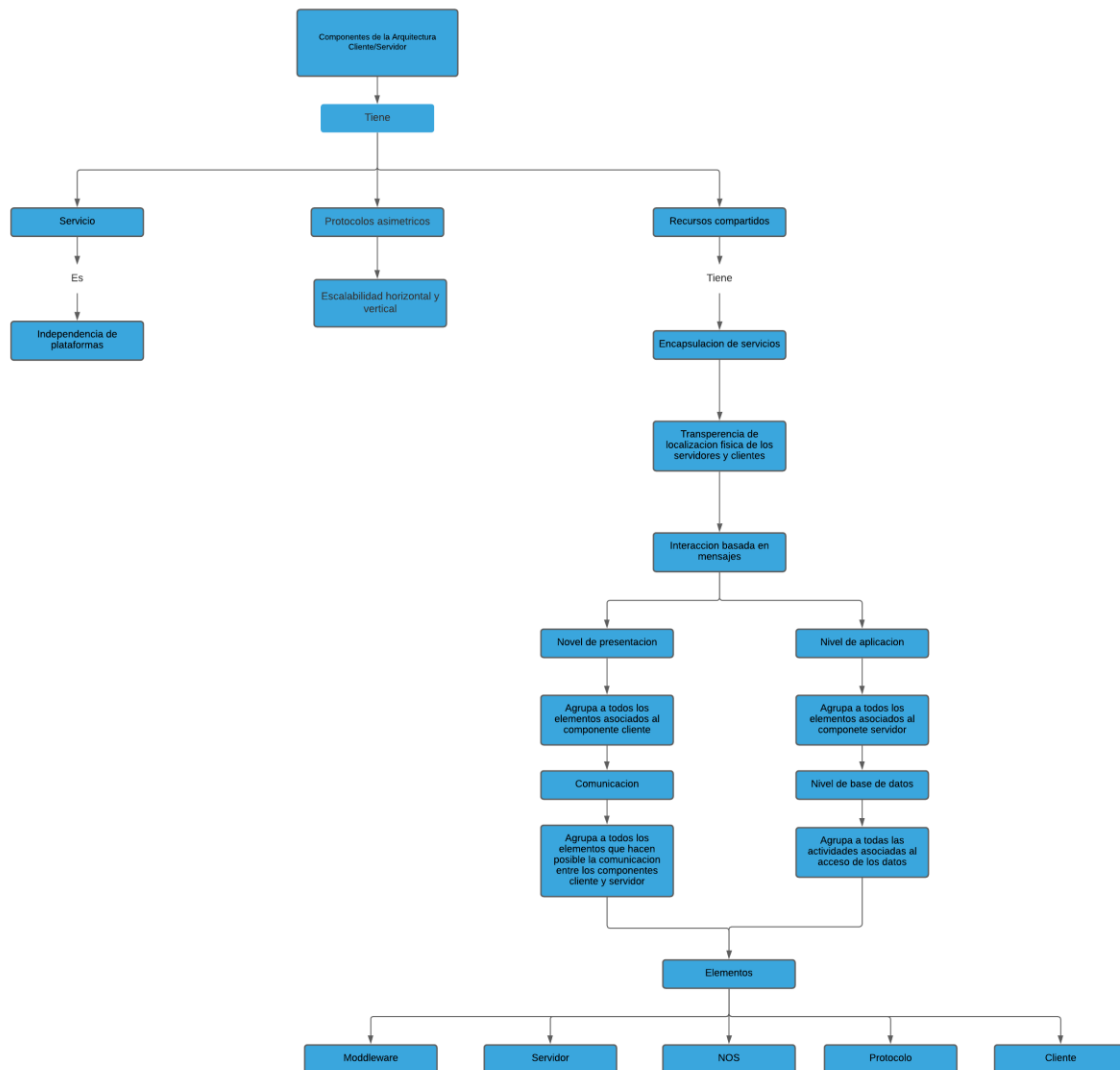
- Bus



- Estrella



## Diagrama de componentes de la arquitectura cliente-servidor.



## Cuadro comparativo entre los modelos IAAS, PAAS, SAAS y Cliente/Servidor.

Nombre del Modelo	¿Qué es?	Ventajas	Desventajas
IAAS	Son servicios de infraestructura en la nube, es un tipo de cloud computing que ofrece a los usuarios finales la infraestructura de TI a través de Internet. Por lo general, se la asocia con la informática sin servidor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estabilidad y Flexibilidad</li> <li>• Pago por Uso</li> <li>• Reducción de Costes</li> <li>• Independencia de Localización</li> <li>• Seguridad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dependencia del Proveedor</li> <li>• Acceso a Línea es Fundamental</li> <li>• Mala Localización de servidores</li> </ul>
PAAS	El servicio PaaS ofrece plataformas como servicios. En estas plataformas se pueden lanzar aplicaciones como bases de datos, middleware, herramientas de desarrollo, servicios de inteligencia empresarial, etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kit de Desarrollo de Software Móvil</li> <li>• Integración en redes y plataformas Móviles</li> <li>• Entorno con alto potencial de desarrolladores</li> <li>• Base de Datos en la Nube Totalmente Gestionada</li> <li>• Mercado de Aplicaciones en la nube</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponibilidad de los datos en la nube</li> <li>• Seguridad baja</li> <li>• Incumplimiento en los acuerdos del nivel de servicio</li> </ul>
SAAS	Este modelo de software como infraestructura, aloja el software de la empresa, así como sus datos, en servidores externos a la misma, y paga una cuota por su utilización. Cualquier empleado de una empresa podrá acceder desde cualquier lugar a las aplicaciones de la empresa sin necesidad de instalarlas en un equipo local. Cuando hablamos de software en la nube estamos hablando de SaaS.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahorro en Costos de Utilización</li> <li>• Acceso en Cualquier Sitio</li> <li>• Adaptabilidad para Cubrir Las Necesidades</li> <li>• Actualizaciones automáticas</li> <li>• Fácil Integración en Sistemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponibilidad de los datos en la nube</li> <li>• Seguridad baja</li> <li>• Incumplimiento en los acuerdos del nivel de servicio</li> </ul>

## CLIENTE/SERVIDOR

La arquitectura cliente-servidor es un modelo de aplicación distribuida en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios, llamados servidores, y los demandantes, llamados clientes. Un cliente realiza peticiones a otro programa, el servidor, quien le da respuesta. Esta idea también se puede aplicar a programas que se ejecutan sobre una sola computadora, aunque es más ventajosa en un sistema operativo multiusuario distribuido a través de una red de computadoras.

- Administración Centrada en el Servidor
- Centralización de los Recursos
- Mejora de la Seguridad
- Estabilidad de la Instalación
- Integración de Nuevas Tecnologías

- Coste elevado
- Dependencia del Servidor

## **Propuesta Técnica de Arquitectura Cliente/Servidor Contemplando los Modelos de Computo en la Nube.**

La propuesta fue llevada a cabo durante la sesión de clases a cargo del profesor Emmanuel Torres Servín quien imparte la asignatura de “Programación Cliente/Servidor” en la cual se acordó llevar la asignación de dos proyectos los cuales son el desarrollo de un “Blog personal” y la elaboración del “Examen parcial Unidad I”. El profesor proporciono una herramienta para desarrollarlos, la herramienta es llamada “Laravel”, este es un framework basado en PHP, el framework ayuda bastante ya que te ayuda a generar “buenas prácticas de programación” y no cometer errores como lo son el “código basura” o denominado también como “código espagueti”. El framework también agiliza procesos que se van a desarrollar dentro de los proyectos ya que esta herramienta proporciona muchas funcionalidades que un código libre no lo hace, este framework se utiliza con composer el cual es necesario para su correcto funcionamiento.

Los trabajos desarrollados se acordaron subir al repositorio de GitHub donde estos serán revisados, así como también subir a un host en este caso Heroku el cual servirá como dominio para nuestros sitios.

### **¿Qué es laravel?**

Laravel es un framework de código abierto para desarrollar aplicaciones y servicios web con PHP 5, PHP 7 y PHP 8. Su filosofía es desarrollar código PHP de forma elegante y simple, evitando el "código espagueti". Fue creado en 2011 y tiene una gran influencia de frameworks como Ruby on Rails, Sinatra y ASP.NET MVC.

### **¿Para qué sirve laravel?**

El objetivo de Laravel es el de ser un framework que permita el uso de una sintaxis refinada y expresiva para crear código de forma sencilla, evitando el «código espagueti» y permitiendo multitud de funcionalidades.

### **¿Qué se puede lograr con laravel?**

Laravel es un popular framework de PHP. Permite el desarrollo de aplicaciones web totalmente personalizadas de elevada calidad. Laravel es un framework PHP. Es uno de los frameworks más utilizados y de mayor comunidad en el mundo de Internet.

## **Antecedentes de laravel.**

Laravel fue creado por Taylor Otwell en 2011, pero solo en 2014 comenzó a atraer la atención de los desarrolladores. Eso porque este mismo año el framework fue rediseñado.

Taylor decidió reescribirlo completamente, distribuyendo sus diversos componentes a través del Composer y reutilizando paquetes de terceros en el proyecto. El punto más destacado es el uso de componentes de Symfony, otro framework de PHP muy conocido.

Esta re-paginación fue una decisión inteligente. Al utilizar paquetes de terceros, no se pierde tiempo en crear lo que ya está en el mercado. Incluso, esta estrategia funciona bien con muchas tecnologías, porque optimiza el trabajo de todos.

Con esto, fue posible centrarse en áreas más cruciales, lo que acabaría dando a Laravel la identidad que tiene hoy.

Con el lanzamiento de la versión 5 en 2015, sucedieron otros cambios importantes. Se añadieron nuevos componentes, se cambió la jerarquía de archivos y también fue el año de la publicación de la versión LTS (Long Term Support), dando fiabilidad a las aplicaciones más críticas.

En 2019, el framework dio un gran paso en su desarrollo, cuando se lanzó la versión 6 LTS, basada en PHP 7.2.

## **Estructura de Laravel**

Como la mayoría de los frameworks PHP, Laravel también tiene su estructura basada en el estándar MVC. Es un patrón de arquitectura que divide la aplicación en 3 capas:

- M de model, que representa la capa de la base de datos.
- V de view, que representa la capa de presentación, visible para los usuarios.
- C de controller, que representa la regla del negocio, que es básicamente la lógica que tendrá tu aplicación con la base de datos y la información que envía el usuario.

## Desarrollo del proyecto.

Se decidió desarrollar una página web, desarrollada en el entorno de laravel el cual debe cumplir con una característica ya que deben ser relacionadas con nosotros.

En mi caso desarrolle una pagina web dentro del entorno del framework (Laravel) la cual son de noticas de artistas que marcaron mi vida, hablando de esas noticias.

El proyecto debe de cumplir con los requerimientos que dio el profesor que son los siguientes:

- Debe estar el código fuente en un repositorio de GitHub.
- Este debe estar en un dominio, en mi caso Heroku.
- Consideración de la lista de cotejo dada por el profesor.





# MANUAL DE USUARIO

Este manual esta escrito con le fin del entendimiento  
de la pagina conforme a sus necesidades

Escrito por el programador Fernando Brayan Mejía Gómez



Fernando Sm.



Hacking\_zone



Fernando\_sm.

## **Manual de usuario.**

### **Objetivos de la aplicación.**

La aplicación esta hecha con el fin general de informar sobre noticias de artistas musicales que han hecho algo relevante en este mundo artístico.

Para ello se implementaron secciones de música las cuales son especificas para cada artista.

#### **1. Informarte.**

Esta página fue hecha y exclusivamente para informar sobre las noticias mas relevantes de los artistas, esto con el fin de hacer del conocimiento de la gente de las mayores novedades de los artistas.

#### **2. Atraer interés de mas personas hacia el mundo artístico.**

Este punto hace referencia a que también se hace de llamar la atención de aquellas personas que aún no están interesadas por este mundo artístico, pero con las noticas atraer su atención y promover escuchar la música de nuestros artistas, así como también seguir la página para informarse.

#### **3. Generar más interacción entre artista y fan.**

También esta hecha para que las personas se puedan familiarizar con los artistas y ver su lado humano que tiene cada uno de ellos haciendo de su conocimiento noticias que pueden impactar a uno mismo o al mundo entero.

#### **4. Promover el mundo artístico.**

El mundo artístico es un pequeño mundo que no todas las personas entendernos, pero la pagina trata de hacer una manera concreta de entenderlo para posteriormente poderse enterar de estas noticias.

#### **5. Compartir mis gustos musicales con la gente.**

También es importante que se habla de artistas que son de mi agrado y trato de mostrar su lado humano plasmado en sentido de noticia, para que la gente pueda entender su vida de artista.

#### **6. Compartir noticias que son relevantes.**

También es sentido de plasmar noticas que ya pasaron en el pasado pero que sin embargo siguen marcando historia en el mundo artístico y personalmente mostrar las noticias artísticas que tocaron mi vida y me hicieron cambiar mi manera de percibir la vida.

### **Ingreso a la aplicación.**

La aplicación se ingresa mediante el siguiente link de internet <http://blocinformacion.herokuapp.com/> donde esta subido en un servidor gratuito para poder ingresar a él.

Esta aplicación como esta en modo desarrollo solo se puede ingresar mediante el link que está en esta sección.



### **1.2.1 Inicio/Home**

El inicio es una pagina donde se inicia con una vista con un banner con la leyenda “Noticias Musicales” donde cuenta con un menú que se esconde a la hora de hacer scroll hacia arriba.

#### **1.2.1.1 ¿Qué es scroll?**

Se denomina desplazar o deslizar, al movimiento en 2D de los contenidos que conforman el escenario de un videojuego o la ventana que se muestra en una aplicación informática.

#### **Para hacer scroll con mouse**

La manera en la que se hace scroll en la pagina es con la rueda del ratón o ratón el cual se tiene en la parte media de los dos botones dependiendo del modelo del ratón. Esta se desliza hacia abajo o hacia arriba dependiendo que contenido quiera ver. (Ver figura 1.1)



Figura 1.1

### **Para hacer scroll en celulares.**

El hacer scroll en celulares es de una manera sencilla, ya que tienes que hacer el gesto de deslizar hacia arriba o hacia abajo dependiendo el contenido que quiera ver cada persona. (Ver figura 1.2)

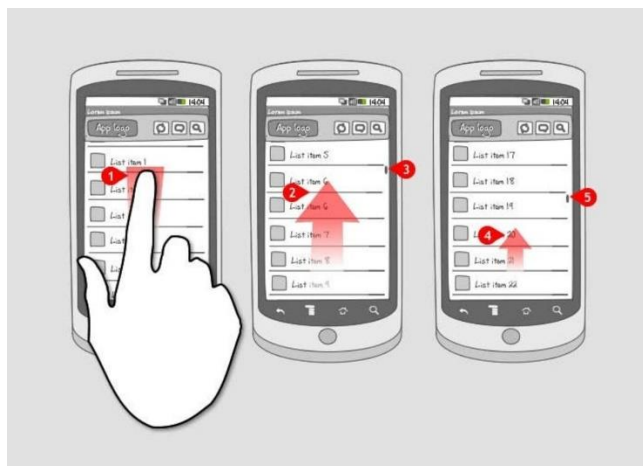
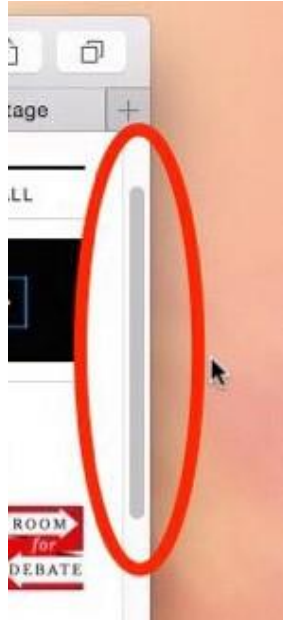


Figura 1.2

Otra manera de hacer scroll o desplazamiento en celulares es a través de la barra de desplazamiento que se encuentra en la parte lateral izquierda de la pantalla, esta tiene un color gris oscuro con un borde gris, esta barra funciona presionando con cualquier dedo y desplazar hacia arriba o hacia abajo. (Ver figura 1.3)



*Figura 1.3*

### **Para hacer scroll en laptops**

El scroll de desplazamiento es de manera un tanto similar a la de celular ya que se puede hacer a través de la barra de desplazamiento que se encuentra en la parte lateral izquierda la cual se puede mover hacia la parte de abajo o arriba, esto se hace con la parte de clic derecho sobre la barra, esta se mantiene precionada y se hace el scroll hacia arriba o hacia abajo.

Pero también se puede hacer de otra manera es poniendo dos dedos en el Touch Pad (Ver figura 1.4) y estos se deslizan hacia arriba o hacia abajo, estos tienen que hacer un gesto sincronizado entre los dos dedos para poder hacer el scroll (Ver figura 1.5).



*Figura 1.4*



*Figura 1.5*

#### **1.2.2.2 Para acceder al menú de la aplicación web**

El menú de la aplicación (Ver figura 1.6) cuenta con un estilo que este se oculta cuando se hace scroll hacia abajo por lo que para poder volver a visualizar el menú solo es necesario hacer este desplazamiento hacia arriba.

Figura 1.6

También cuenta con una función para poder regresar a la página de inicio. Esto se puede lograr al presionar el título de la parte lateral izquierda con la leyenda “Music corporation” esta tendrá una tonalidad de color gris oscuro y el curso cambiará por una mano seleccionando con el dedo índice el título. (Ver Figura 1.6.1)



Figura 1.6.1

### 1.2.2.3 Acceso a las noticias de artistas.

El acceso a las noticias que ofrece la pagina solo es necesario hacer scroll hasta esta sección y podrán visualizar varios títulos de los cuales se podrán acceder al hacer clic sobre ellos (Ver figura 1.7)

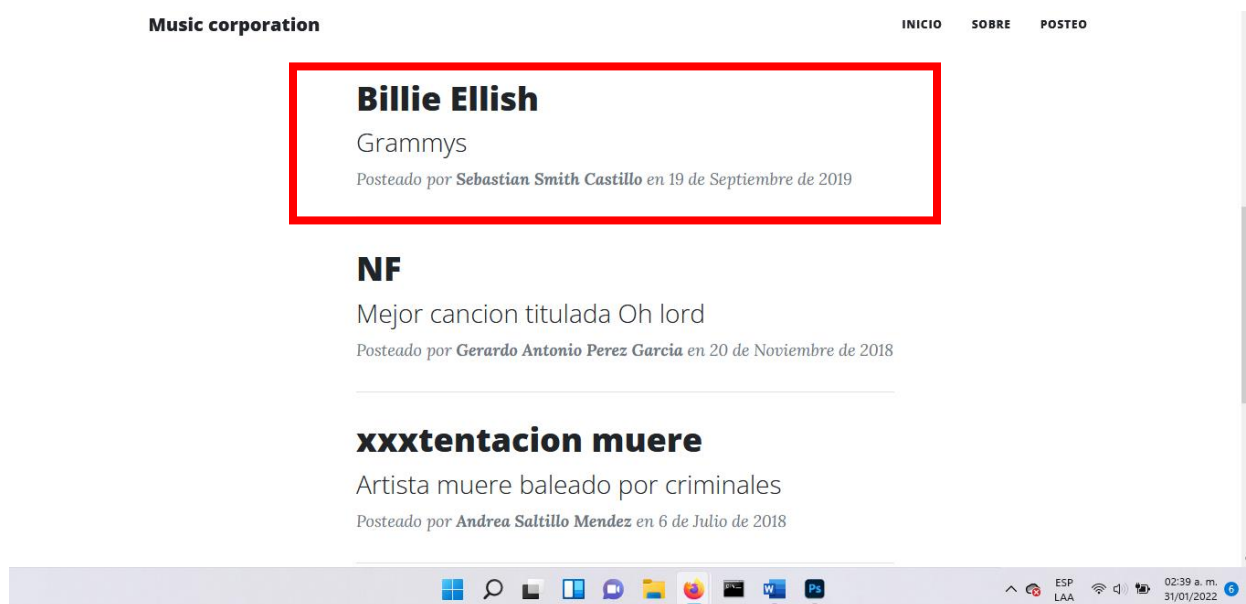
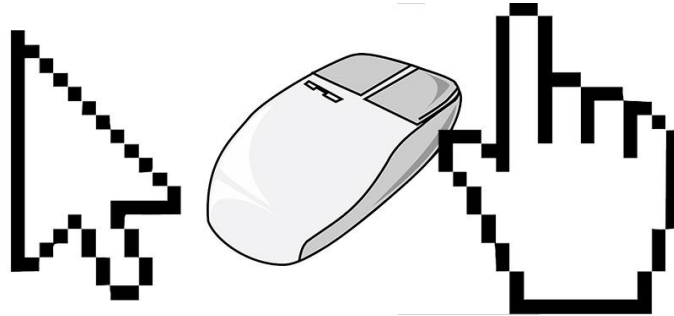


Figura 1.7

Para saber que estas seleccionando la noticia que quieres ver, el titulo de la noticia se pone de color azul el cual se podrá visualizar al pasar el puntero del mouse (Ver figura 1.8) sobre la noticia (Ver figura 1.9).



*Figura 1.8*

## **Billie Elish**

Grammys

Posteado por **Sebastian Smith Castillo** en 19 de Septiembre de 2019

*Figura 1.9*



#### 1.2.2.4 Pie de la página.

En esta sección se puede encontrar las redes sociales de la pagina y un mensaje de leyenda “copyright music corporation” estas se encuentran hasta la parte final de la pagina la cual son enlaces para llevar a la red social seleccionada. (Ver figura 1.10)

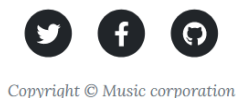


Figura 1.10

Para poder distinguir que estas seleccionando una red social, pasa el cursor por encima de alguna de ellas, el cursor deberá cambiar por una mano seleccionando con el dedo índice el enlace, así como también la red social seleccionada se coloreará de color azul (Ver figura 1.11).



Figura 1.11

#### Posteo.

Esta sección esta la noticia principal que en este caso seria la noticia de “Billie Eilish” la cual cuenta con un banner de la noticia (Ver figura 1.12) así como también cuenta con la funcionalidad del menú de acceso a la aplicación (Ver figura 1.13), también cuenta con el pie de redes sociales el cual tiene la misma función que en el inicio (Ver figura 1.14).

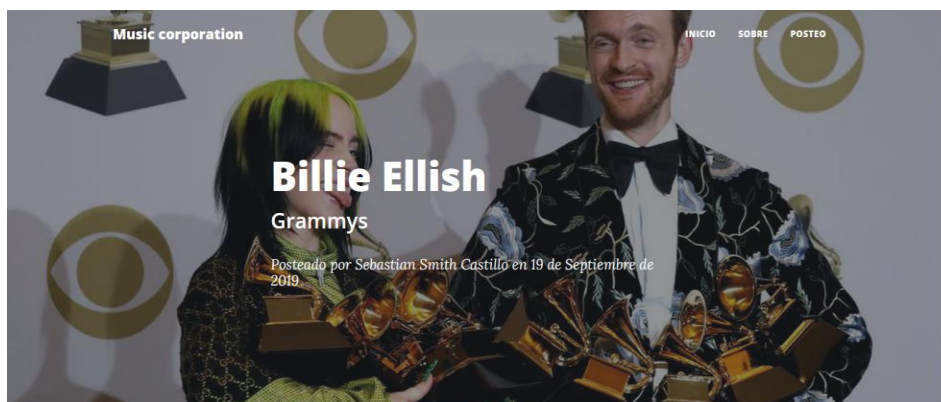


Figura 1.12





Figura 1.13

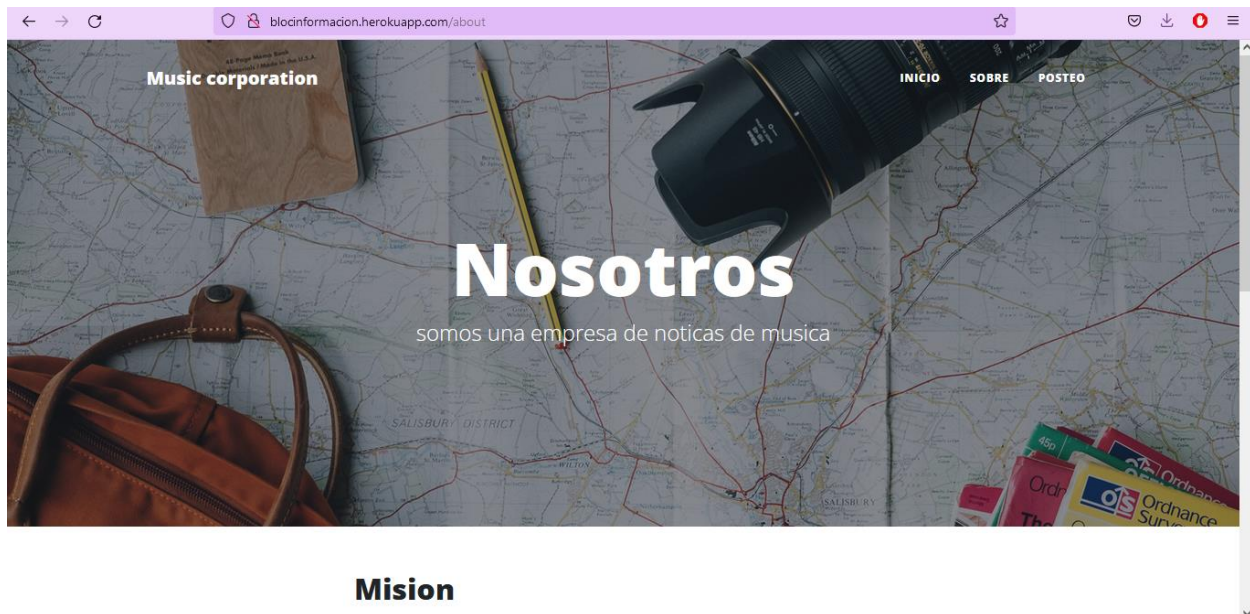


Copyright © Music corporation

Figura 1.14

### Sobre.

En este apartado se puede ver una pagina similar a la de posteo donde podemos ver que tiene datos como lo son misión, visión y valores, donde contiene prácticamente todo lo anterior.



### Mision

### Acceso de rutas.

El acceso de rutas se puede hacer mediante el URL, modificando este mismo con el nombre de la pagina que queramos acceder (Ver figura 1.15).

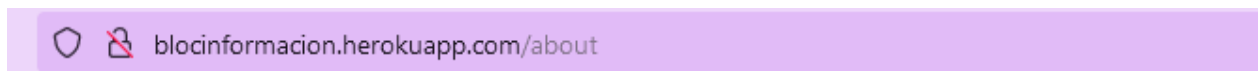


Figura 1.15

Estas se pueden acceder modificando después de la diagonal y el nombre de la página que quieras acceder (Ver figura 1.16).



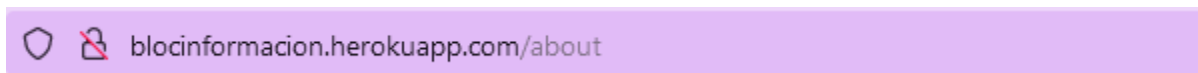
*Figura 1.16*

Para poder acceder a cada una de la rutas tienes que poner el nombre así en el URL:

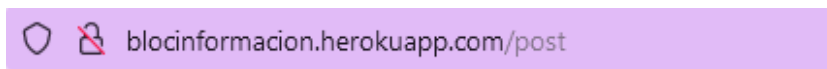
- Inicio



- Sobre



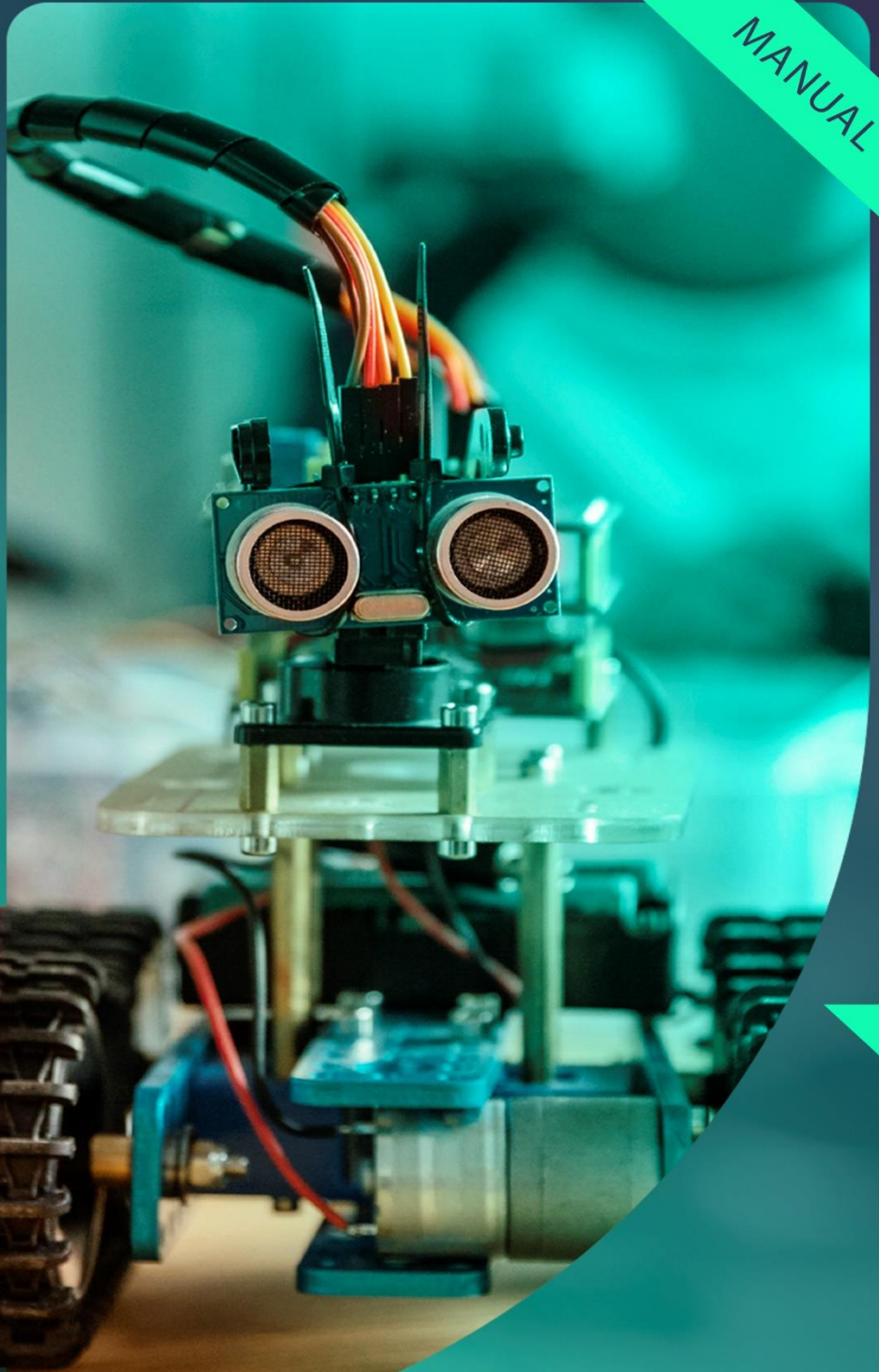
- Posteo





SPEK14

MANUAL



# MANUAL DE PROGRAMADOR

31  
enero

## ► Especificado para programadores

este manual esta dirigido para desarrolladores quienes haran uso de este

## ► Escalable

Poder actualizar el software y sus funciones de manera eficaz

Escrito por el programador Fernando Brayan Mejía Gómez - fernando-b,g@gmail.com

## Introducción mundial de programador

A lo largo de la Era digital se han presentado diversas aplicaciones web cada una de ellas estableciendo y solucionando problemáticas que se presentan para cada uno de los seres humanos que existe, de igual manera las necesidades son diferentes para cada uno de nosotros.

Así como también ha existido la documentación ara poder mejorar una aplicación o para crear una propia, pero para hacerlo de una manera eficaz es necesario hacer nuestras aplicaciones de manera escalable para que la gente pueda acceder a nuestra idea principal y decida hacer una contribución a esta para poder mejorar la aplicación y satisfacer mas la necesidad que se presenta para la persona.

En este manual se aborda la aplicación de “Noticias Musicales” donde se le puede hacer una contribución necesaria para que la aplicación cumpla con los requerimientos necesarios y pueda satisfacer al usuario que ingrese a está tomando factores básicos como lo son el diseño UX y UI, para poder establecer una buena comunión con nuestros usuarios de la página por lo que en este manual se podrá encontrar la documentación necesaria para poder escalar este proyecto y llevarlo mas a lo lejos de lo que se ha logrado en este tiempo, cada una de las contribuciones al proyecto serán con créditos hacia el programador o programadora que haya hecho una dentro de este proyecto.

Este archivo se hizo con el fin de poder informar a la gente que tiene conocimiento de desarrollo web para poder escalar el proyecto esto con el fin de posicionar la pagina en un buen lugar y cumplir con la satisfacción hacia las personas.

## Objetivos

Los objetivos generales de la aplicación son poder escalar esta misma para satisfacer por completo a la persona que acceda a ella.

- **Escalabilidad:** Esto se hace referencia que el código pueda ser sustentable y actualizable, ya que a la hora de quererle dar un mantenimiento no se presenten conflictos con la codificación de la aplicación.
- **Satisfacer al cliente:** Una de las principales tareas que se presenta es el desarrollo de un buen diseño UX y UI para que el usuario tenga una buena experiencia en este sitio web.
- **Distinción:** Lograr la distinción y hacer la diferente entre las páginas informativas de música.
- **Actualizable:** Hacer que la aplicación pueda recibir constantes modificaciones para poder hacer de ella un uso satisfactorio.

## Requerimientos del sistema

### Hardware:

- Procesador Intel(R) Core(TM) i7-4710MQ CPU @ 2.50GHz 2.50 GHz
- Memoria ram necesaria 8 gb min.
- Tarjeta de video Nvidia 2080 gb

### Software:

- Windows 10 o 11.
- GitBash.
- Gestor IDE de código.
- Composer.
- Laravel.
- Servidor local.
- Navegador de internet (Preferible Firefox)

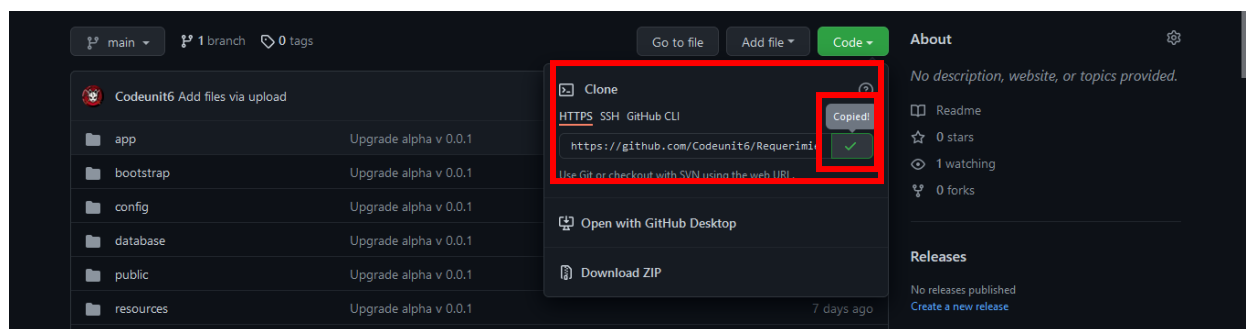


**Para poder acceder al proyecto es necesario descargar el mismo.**

Para esto utilizaremos el repositorio <https://github.com/Codeunit6/Requerimientoexam> en el cual se encuentra todo el proyecto para posteriormente copiarlo de manera local en tu computadora.

### Clonar repositorio.

Para esto dirígite al link del repositorio, una vez ahí, ve al campo code y abrelo, presiona el icono de dos rectángulos para copiarlo (*Ver la figura 1.1*) o copialo directamente con los accesos `ctrl+c` y `ctrl+v`.

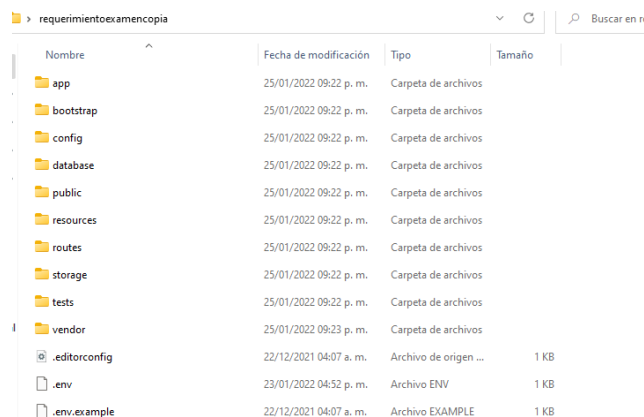


*Figura 1.1*

Para descargar el proyecto es necesario abrir una consola de nuestro git bash y aplicar la siguiente línea de código:

```
git clone <repo> <directory>
```

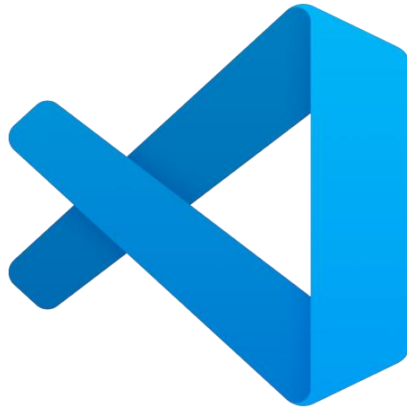
Después de ello se te abra generado una carpeta con el nombre del proyecto donde se puede acceder al código fuente de este mismo (*Figura 1.2*).



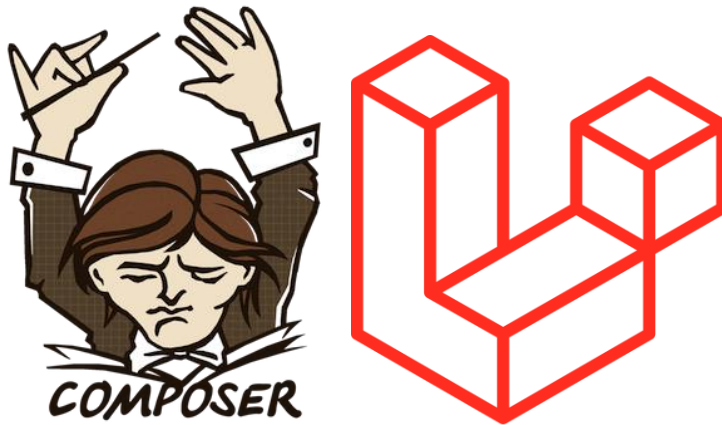
*Figura 1.2*

### Acceso al proyecto

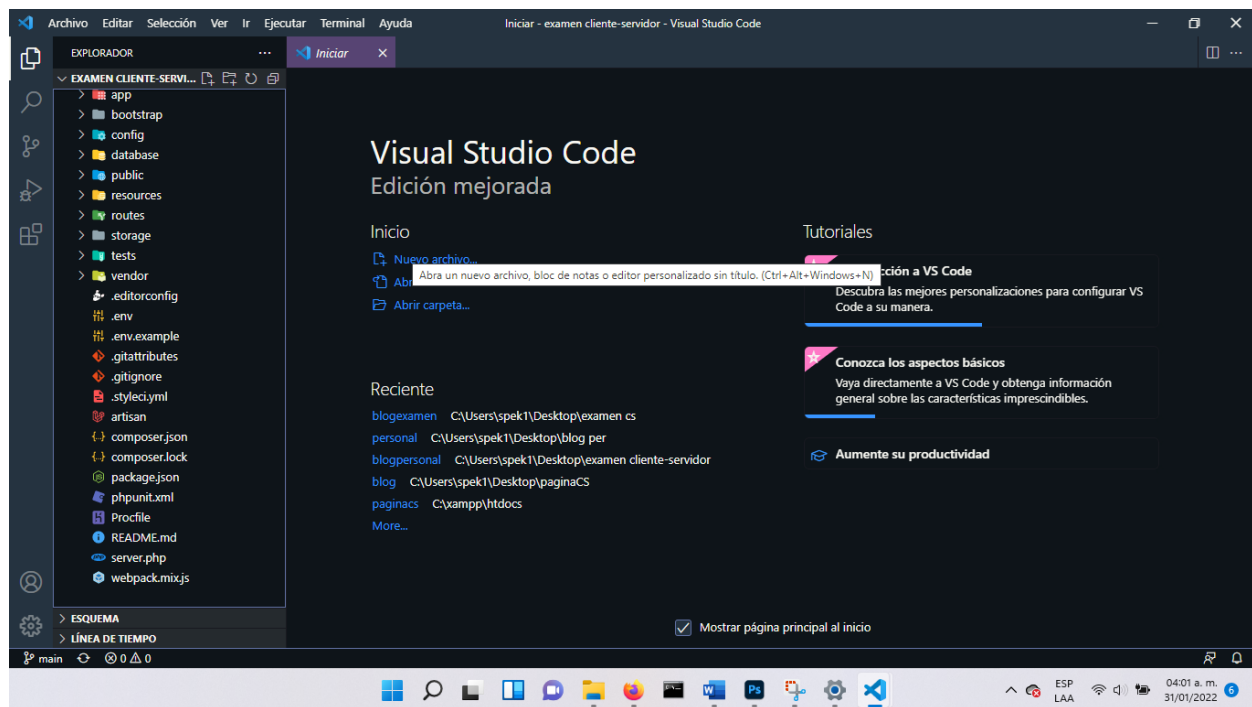
Para poder acceder al código fuente de nuestro archivo es necesario un gestor IDE de código HTML (de preferencia visual studio code o php storm)



También es necesario tener instalado composer quien se encargará de nuestra gestión del framework en este caso Laravel.

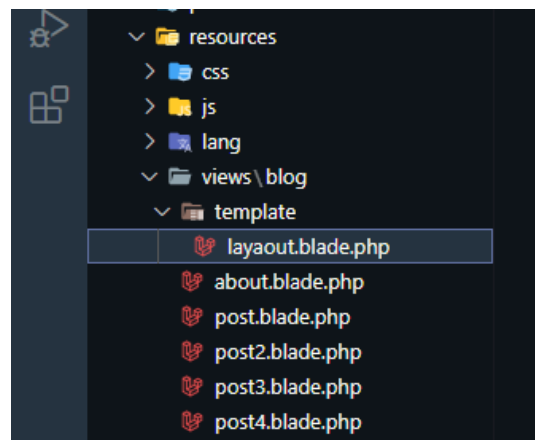


Una vez dentro del proyecto se vera de esta manera dentro de un gesto IDE de código:



Dentro de este archivo encontraremos la codificación de nuestro proyecto.

Dentro de la carpeta resources encontraremos los que serían nuestros layouts – templates y nuestras views.



Dentro de ellas se encuentran el contenido de nuestras páginas. El template que esta creado en esta sección es sobre la sección de cada una de las noticias que se publican, esta sirve como un diseño principal para posterior desarrollar los nuestros a través de las vistas.



Para poder modificar las vistas contienen “@yield(‘nombre de la sección’)” dentro de esta se modifica cada uno de ellos, para obtener diferente contenido mandando a extender el template y llamando a cada uno de los yields que modificara cada uno de estas secciones esto para facilitar el llenado de información de cada uno de ellos.

```

<div class="collapse navbar-collapse" id="navbar-collapse">
  <ul class="navbar-nav ms-auto">
    <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#>
    <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#>
    <li class="nav-item"><a class="nav-link" href="#>
  </ul>
</div>
</div>
</nav>
<!-- Page Header -->
@yield('portada')
<!-- Post Content -->
<article class="mb-4">
  <div class="container px-4 px-lg-5">
    <div class="row gx-4 gx-lg-5 justify-content-center">
      <div class="col-md-10 col-lg-8 col-xl-7">
        <p>@yield('parrafo1')</p>
        <p>@yield('parrafo2')</p>
        <p>@yield('parrafo3')</p>
        <h2 class="section-heading">

```

```

@extends('blog.template.layout')
@section('titulo')
<div class="post-heading">
  <h1>{{ $post->titulo }}</h1>
  <h2 class="subheading">{{ $post->subtitulo }}</h2>
  <span class="meta">
    Postado por
    <b>{{ $post->autor }}</b>
    en {{ $post->fecha }}
  </span>
</div>
</div>
@endsection
@section('portada')
<header class="masthead" style="background-image: url('assets/
  <div class="container position-relative px-4 px-lg-5">
    <div class="row gx-4 gx-lg-5 justify-content-center">
      <div class="col-md-10 col-lg-8 col-xl-7">
        @yield('titulo')
      </div>
    </div>
  </div>
</header>
</div>
@endsection

@section('parrafo1')
{{ $info->parrafo1 }}
@endsection
@section('parrafo2')
{{ $info->parrafo2 }}
@endsection

```

Para hacer la inserción correcta de información necesitamos acceder a la carpeta de routes donde encontraremos un archivo llamado web.php en el están declaradas la inserción de objetos en cada una de las vistas que necesitamos. Para declara que vas a ocupar una nueva ruta se inserta el siguiente código:

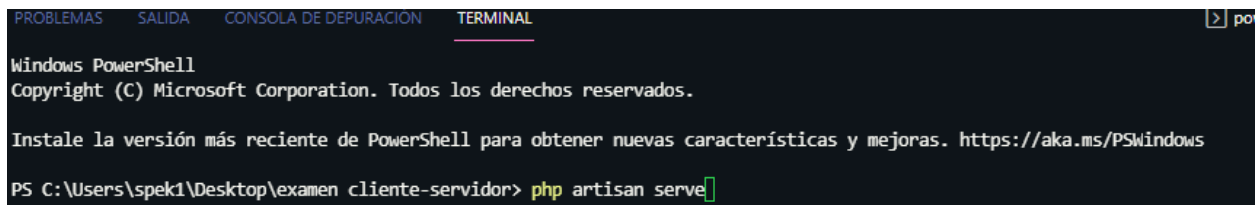
```
Route::metodo('ruta a donde lo vas a recibir',function(){  
    return view('Ruta de donde se encuentra la vista');  
})->name('Nombre con el que lo vas a llamar', ['parametro'=>$parametro]);
```

Dentro del método puede post o get sea donde tu recibas el parámetro que requieras.

Para insertar la información debes declarar la información como un objeto de la clase que esta en models llamada posteo.php.

```
$post = new posteo();  
$post->titulo = "Billie Elish";  
$post->subtitulo = "Grammys";  
$post->autor = "Sebastian Smith Castillo";  
$post->fecha="19 de Septiembre de 2019";  
$post->descripcion="Descripción de la noticia";
```

Una vez hecho tus cambios abriras una consola o terminal dentro de visual studio code y vas a ejecutar lo siguiente para visualizar tus cambios en el navegador:



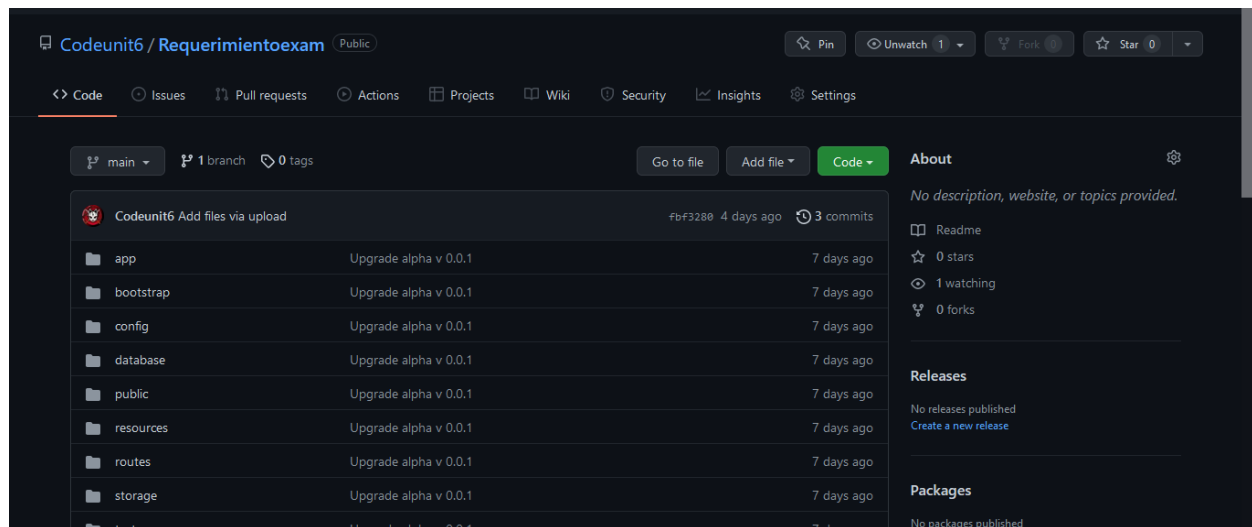
```
PROBLEMAS  SALIDA  CONSOLA DE DEPURACION  TERMINAL  [>] po  
Windows PowerShell  
Copyright (C) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.  
  
Instale la versión más reciente de PowerShell para obtener nuevas características y mejoras. https://aka.ms/PSWindows  
PS C:\Users\spek1\Desktop\examen cliente-servidor> php artisan serve
```

De esta manera te generara una dirección URL donde tu tendrás que apretar el atajo ctrl + clic para abrir el URL en tu navegador, o simplemente buscándolo.

## Links de repositorio:

Nombre de usuario: Codeunit6

Repositorio: <https://github.com/Codeunit6/Requerimientoexam>



## Referencias bibliográficas:

- Mendoza R. (2022) Wikipedia, Laravel Framework Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Laravel>
- Desarrolladores de Laravel (ed.). «Routing - Documentation Laravel PHP Framework». <http://laravel.com> (en inglés). Consultado el 31 de enero de 2022.
- Willson W. (2022) Wikipedia, GitHub Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/GitHub>
- Lacort, Javier (4 de junio de 2018). «GitLab, la alternativa a GitHub a la que están migrando los desarrolladores temerosos de Microsoft». *Xataka*. Consultado el 31 de enero de 2022.
- Gilbert B. (2019) Wikipedia, Composer recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Composer>
- [Getting Started/Dependency management](#), getcomposer.org, Retrieved january 31, 2022.