

David Mateos Cano   
IESO Vía Dalmacia FPGS DAW  
19/05/2017  
mateoscano.david@gmail.com

Centro Wellness Sierra de Gata

# Contenido

[Resumen ejecutivo 1](#_Toc289848168)

[Contenido 2](#_Toc289848169)

[Encabezado 1 2](#_Toc289848170)

[Encabezado 2 2](#_Toc289848171)

# 1.INTRODUCCIÓN

**Esta es la documentación para el proyecto final de Desarrollo de Aplicaciones Web.**

**En este proyecto pretendo desarrollar una aplicación web de un gimnasio. En el mostrare imágenes de cómo realizar los ejercicios físicos de cada zona muscular y podremos registrarnos para tener un seguimiento diario de lo que vayamos a realizar con sus pesos y repeticiones.**

**Tiene un entorno para el cliente bastante sencillo que constara de una parte principal de login y una parte secundaria donde se navegará entre las diferentes opciones. Estás opciones se podrá acceder ellas mediante dos botones para poder ver las diferentes acciones.**

**Todo ello estará programado con PHP para la parte servidor y con JavaScript y su framework JQuery para la parte cliente. Tendrá acceso a una base de datos para el registro de la información. La mayor parte del diseño está desarrollada con la tecnología Bootstrap, que permite la adaptación de la aplicación web a entornos móviles. Otra parte del diseño estará desarrollada con CSS, para su mejora visual respecto a colores y formato de caracteres.**

**He utilizado jQuery porque es un framework de JavaScript cómodo de manejar y bastante potente a la hora de recurrir a elementos del DOM de una estructura web.**

**Las razones de haber creado esta aplicación web es para permitir a los usuarios crearse una tabla dinámica y actualizarla, para así ayudar a tener algo digital y con posibles mejoras para ellos.**

# 2 DISEÑO DE LA APLICACIÓN

Vamos a describir diferentes pasos para el diseño propio de la aplicación.

**2.1 Diseño de la base de datos**

La estructura de la base de datos será la siguiente.



**Usuario**

En la tabla usuario, nos encontraremos con los campos necesarios para poder gestionar a todo aquel usuario que se conecte y tenemos los campos necesarios para que la conexión sea privada

Para el acceso total tendrá una T y para el de un usuario normal será C.

La contraseña tendrá una codificación para que no se pueda acceder si fallas un solo carácter al introducirla, puedes intentar todas las veces que quieras entrar, no tendrá nivel de bloqueo de usuarios.

**E:\Plantilla 3\Gym\imagenesDocumentacion\tabla_usuario.png**

**Músculo**

En la tabla musculo, tendremos los campos necesarios para poder tener una descripción o nombre del musculo y un identificador, para futuras gestiones y para una mayor organización, el identificador será un **Entero**.

E:\Plantilla 3\Gym\imagenesDocumentacion\tabla_musculo.png

**Ejercicio**

En la tabla ejercicio, tendremos la conexión al músculo mediante su identificador, el identificador propio del ejercicio y una descripción del ejercicio, que contendrá el nombre del ejercicios que vamos a realizar y que se mostrará.

**E:\Plantilla 3\Gym\imagenesDocumentacion\tablaEjercicios.png**

**Tabla\_Ejercicio**

En la tabla tabla\_ejercicios, tendremos una fecha para saber el día que se ha insertado el ejercicio, tendremos el identificador del usuario para saber que usuario (cod\_usuario) ha insertado ese ejercicio que se almacenará con dicho identificador (cod\_ejercicio) y los campos de peso y repetición que se almacenarán, en el caso de no tener un campo relleno, se mostrará un 0 indicando que no se debe hacer.

E:\Plantilla 3\Gym\imagenesDocumentacion\tabla_tabla_ejercicios.png

**Imágenes\_músculo**

Esta tabla imagenes\_músculo, contiene la ruta a las imágenes que debemos cargar para cada músculo

**E:\Plantilla 3\Gym\imagenesDocumentacion\tabla_imagen_musculo.png**

**Imágenes**

Esta tabla imágenes, almacenará las rutas de las imágenes que cargaremos cuando accedamos a los ejercicios, el cod\_ejercicio y el cod\_imagen no deben repetirse, es decir, para el cod\_ejercicio 1 debe haber otro cod\_imagen diferente; por ejemplo: 1, src/imagen/ejercicio1.jpg, 1,src/imagen/ejercicio2.jpg.

E:\Plantilla 3\Gym\imagenesDocumentacion\tabla_imagenes.png

**2.1 Guía de estilos**

## ESTRUCTURA

He decidido hacer una estructura sencilla para los usuarios de la aplicación, sin tener muchas opciones, ya que se pretende que sea una aplicación, que nada más entrar lo encuentres todo, sin tener que desplegar ningún menú, ni opciones innecesarias.

width:100% height:5%

width:80%

BOTONES ÚTILES

Pie

CONTENIDO

CABECERA