

MEMORIA

COMENTARIO SOBRE LA PRÁCTICA OBLIGATORIA

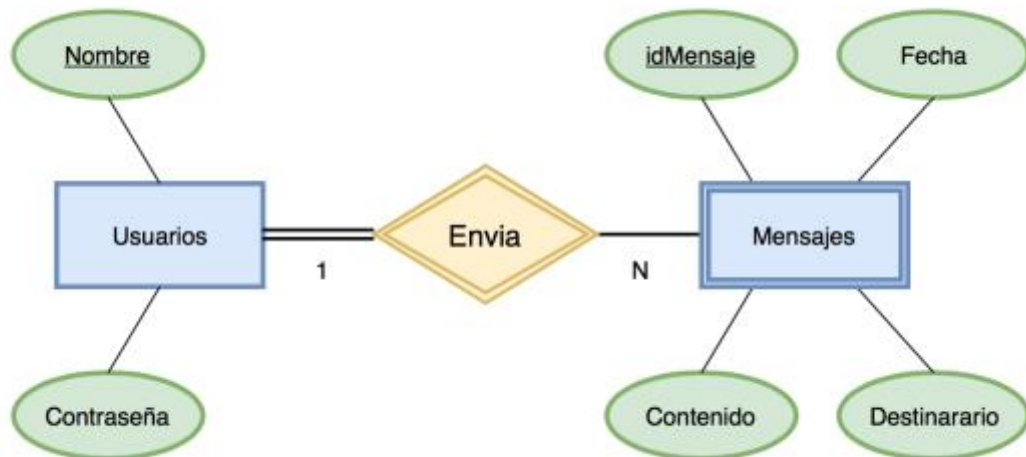


JUAN LUIS ROMERO SÁNCHEZ

AMPLIACIÓN DE BASE DE DATOS - 2017 | UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

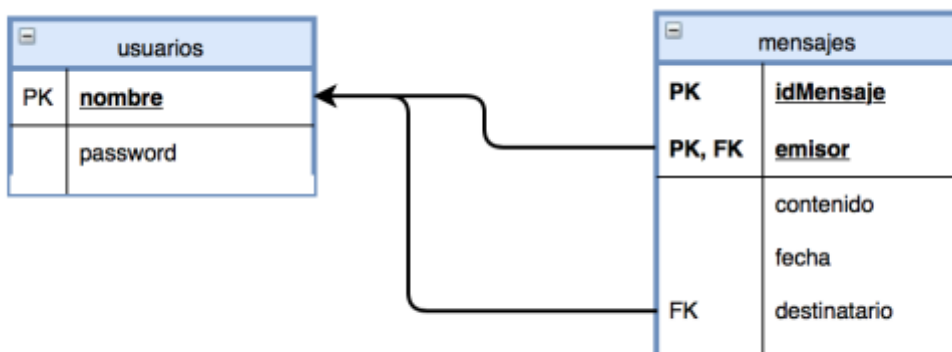
BASE DE DATOS

Para la base de datos que utilizaremos, de nombre **melomanos**, en la aplicación se ha utilizado un diseño de gestión SQL con XAMPP, que seguiría el siguiente esquema de Modelo Entidad-Relación:



Modelo Entidad-Relación de la base de datos

Y de esta forma nos quedaría un diseño de la base de datos del tipo:



Diseño de las tablas en la base de datos

Ahora pasaremos a analizar el contenido de las tablas:

Usuarios

- **Nombre:** Varchar (255). Clave primaria.
- **Password:** Varchar (255). Tiene un tamaño de 255 porque es el tamaño que utiliza la función password_verify() de php que utilizamos en el código de la aplicación.

Mensajes

- **idMensaje:** Int (5). Clave primaria. Obtiene el valor mediante una secuencia de autoincremento.
- **Emisor:** Varchar (255). Clave foránea que hace referencia a Usuarios. Es quien envía el mensaje, ya sea personal o público.
- **Contenido:** Varchar (500). Guarda el texto del mensaje.
- **Fecha:** Timestamp. Se registra mediante CURRENT_TIMESTAMP al insertar un mensaje en la base de datos.
- **Destinatario:** Varchar (255). Clave foránea que hace referencia a Usuarios. Es quien recibe el mensaje personal. De este modo, los mensajes Públicos tienen el destinatario a NULL.

En lo que a los permisos se refiere, se ha creado una cuenta de usuario para la interacción con la base de datos desde la aplicación:

Nombre de Usuario: **user-melomanos**

Nombre del servidor: **localhost**

Contraseña: **melomanos**

Privilegios globales: **SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE, FILE** (Todos los permisos necesarios para la interacción con los datos, pero no poder modificar las tablas).

Conceder: **No**

INTERFAZ

La interfaz de nuestra aplicación consta de únicamente 2 pantallas, portada y pantalla principal.

Al entrar nos encontramos con la portada (**index.php**), en la que podemos logearnos y registrarnos.



*NOTA: Tanto el login como el registro SI diferencian entre mayúsculas y minúsculas.

Una vez dentro de la aplicación nos encontramos con la pantalla principal (**main.php**).



La pantalla principal tiene una cabecera con el nombre de nuestra aplicación y un botón a la derecha que nos permite cerrar sesión y volver a la portada.

Como contenido, encontramos una pantalla compuesta por 4 tarjetas, aunque nosotros lo trataremos como la mitad izquierda y derecha.

La mitad izquierda corresponde a los mensajes personales del usuario. Desde esta mitad puede enviar mensajes personales (tarjeta superior) como leer los que haya recibido (tarjeta inferior).

***Nota:** En el formulario para enviar un mensaje personal, si en el selector no se selecciona ningún destinatario el mensaje parecerá enviado, pero no se guardará en la base de datos.

La mitad derecha corresponde a los mensajes públicos, los que todo usuario logeado podrá leer. Al igual que pasaba en la mitad derecha, en esta mitad izquierda podemos enviar nuestros mensajes al resto de usuarios (tarjeta superior), como leer el resto de mensajes (tarjeta inferior).

Como primera idea se barajó la opción de poner mensajes públicos en una página y personales en otra, al igual que sacar los formularios de envío de mensajes a páginas dedicadas a ellos únicamente, pero parecía un sistema muy engorroso, así que se decidió juntar todo en una única pantalla.

Internamente, el diseño corresponde a un modelo-vista-controlador, en el que toda la interacción con la base de datos se ocupa un DAO (**DAO.php**), al cual se accede únicamente desde un controlador (**services.php**).

En lo que, a recursos de la página, tanto imágenes como hojas de estilo, han sido almacenadas en **assets**.