|  |
| --- |
| **Sistema social enfocado al ocio** |
| [Escribir el subtítulo del documento] |
|  |
| [Escriba aquí una descripción breve del documento. Una descripción breve es un resumen corto del contenido del documento. Escriba aquí una descripción breve del documento. Una descripción breve es un resumen corto del contenido del documento.] |
|  |
| **Ander Lakidain De Arriba** |
| **[Seleccionar fecha]** |
|  |

Contenido

[Visión de la aplicación 3](#_Toc533814786)

[Objetivos de la aplicación 3](#_Toc533814787)

[Esbozo de interfaces de usuario 3](#_Toc533814788)

[Esquema de navegación 4](#_Toc533814789)

[Análisis 5](#_Toc533814790)

[Diagrama de Casos de Uso 5](#_Toc533814791)

[Descripcion Casos de Uso 6](#_Toc533814792)

[CU-01 6](#_Toc533814793)

[CU-02 7](#_Toc533814794)

[CU-03 8](#_Toc533814795)

[CU-04 9](#_Toc533814796)

[CU-03 10](#_Toc533814797)

[CU-04 11](#_Toc533814798)

[CU-05 12](#_Toc533814799)

[CU-06 13](#_Toc533814800)

# Visión de la aplicación

## Objetivos de la aplicación

El objetivo de la aplicación es la creación de eventos y la posibilidad de apuntarse a ellos por parte de los usuarios. Estos podrán participar activamente en los eventos a los que estén apuntados mediante una herramienta de comentarios donde se podrán postear comentarios.

Estos eventos pueden ser tanto patrocinados por entidades de terceros en forma de anunciantes como creados por los usuarios. Los anunciantes serán gestionados previamente por usuarios con el rol de administrador. El beneficio de ser un anunciante es que sus eventos se verán por defecto al entrar en la página web, ofreciéndoles una forma perfecta de publicitarse.

Los usuarios tienen la opción de formar grupos y añadir eventos a estos de forma que se intentan formar comunidades que tengan una motivación común.

Toda la información volcada en la aplicación se guardará en la base de datos de forma que podamos apoyarnos en esta para conseguir un correcto funcionamiento.

Se puede navegar por la página web como un usuario registrado o sin registrar. Para poder crear eventos, acceder al panel de usuario y postear mensajes será necesario que el usuario se encuentre logueado en la página web. El administrador será un usuario restringido a una página de gestión en la que se encargará de realizar operaciones como \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*RELLENAR\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

## Esbozo de interfaces de usuario

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*PONER IMÁGENES DE CÓMO ES LA INTERFAZ DE USUARIO. TENEMOS QUE MENCIONAR DE ALGUNA FORMA TODO LO QUE VAMOS HACIENDO EN LA APLICACIÓN POR EJEMPLO QUE HEMOS INCLUIDO ARCHIVOS MULTIMEDIAS, APIS DE FUERA … QUE SE ENTERE DE TODO\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

## Esquema de navegación

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* NECESITAMOS TERMINAR LA PAGINA\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

# Análisis

## Diagrama de Casos de Uso

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*INSERTAR DIAGRAMA\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

## Descripción Casos de Uso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-01 | **Login** | |
| **Descripción** | El sistema deberá permitir que los usuarios se loguen en el sistema. | |
| **Actores** | Persona | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El usuario quedará logado en el sistema. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de login |
| 2 | El sistema pide el usuario y la contraseña |
| 3 | El usuario introduce el usuario y la contraseña |
| 4 | El sistema devuelve al usuario a la página principal |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | Login incorrecto |
|  | El sistema avisa que el login ha fallado y devuelve al usuario a la página de logueo |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-02 | **Registro** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario registrarse para poder usar servicios adicionales | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El usuario quedara logado en el sistema. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de registro |
| 2 | El sistema pide los datos de registro |
| 3 | El usuario introduce los datos de registro |
| 4 | El sistema registra al usuario y le devuelve a la página de login. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | Datos introducidos incorrectos |
|  | El sistema avisa de los errores en los datos introducidos y devuelve al usuario a la página de login |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-03 | **Baja usuario** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario darse de baja en el sistema. | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El usuario quedara borrado del sistema | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al panel de control de usuario |
| 2 | El sistema presenta un botón para la eliminación del usuario |
| 3 | El usuario pulsa el botón de eliminación |
| 4 | El sistema pide confirmación de la acción |
|  | 5 | El usuario confirma la acción y queda eliminado del sistema |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 4a | Cancelación de la acción |
|  | El sistema termina el caso de uso Baja de Usuario |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-04 | **Modificación usuario** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario modificar datos personales tales como el correo de registro. | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El atributo seleccionado quedará modificado. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al panel de control de usuario. |
| 2 | El sistema presenta un campo para seleccionar el atributo a modificar. |
| 3 | El usuario selecciona el atributo a modificar e introduce el nuevo valor. |
| 4 | El sistema modifica el atributo seleccionado y avisa al usuario del éxito de la operación. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 4a | Cancelación de la acción |
|  | El sistema termina el caso de uso Baja de Usuario |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-05 | **Consulta usuario** | |
| **Descripción** | El sistema devolverá un usuario y su lista de atributos. | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El usuario quedara borrado del sistema | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario inicia un caso de uso que requiera la operación de consulta |
| 2 | El sistema mediante el nombre de usuario devuelve los atributos pertenecientes a ese usuario |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 4a | Cancelación de la acción |
|  | El sistema termina el caso de uso Baja de Usuario |
| **Observaciones** | - | |

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*A PARTIR DE AQUÍ NO HECHOS POR SUSCEPTIBLES A CAMBIO, REVISAR ANTERIORES\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-06 | **Alta evento** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario registrarse para poder usar servicios adicionales | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El usuario quedara logado en el sistema. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de registro |
| 2 | El sistema pide los datos de registro |
| 3 | El usuario introduce los datos de registro |
| 4 | El usuario queda registrado en el sistema |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | Datos introducidos incorrectos |
|  | El sistema avisa de los errores en los datos introducidos y devuelve al usuario a la página de login |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-04 | **Baja evento** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario registrarse para poder usar servicios adicionales | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El usuario quedara logado en el sistema. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de registro |
| 2 | El sistema pide los datos de registro |
| 3 | El usuario introduce los datos de registro |
| 4 | El usuario queda registrado en el sistema |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | Datos introducidos incorrectos |
|  | El sistema avisa de los errores en los datos introducidos y devuelve al usuario a la página de login |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-05 | **Modificacion evento** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario registrarse para poder usar servicios adicionales | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El usuario quedara logado en el sistema. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de registro |
| 2 | El sistema pide los datos de registro |
| 3 | El usuario introduce los datos de registro |
| 4 | El usuario queda registrado en el sistema |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | Datos introducidos incorrectos |
|  | El sistema avisa de los errores en los datos introducidos y devuelve al usuario a la página de login |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-06 | **Consulta evento** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario registrarse para poder usar servicios adicionales | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El usuario quedara logado en el sistema. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de registro |
| 2 | El sistema pide los datos de registro |
| 3 | El usuario introduce los datos de registro |
| 4 | El usuario queda registrado en el sistema |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | Datos introducidos incorrectos |
|  | El sistema avisa de los errores en los datos introducidos y devuelve al usuario a la página de login |
| **Observaciones** | - | |

# Diseño de la aplicación

Mediante el uso de una base de datos la aplicación es capaz de tener persistencia de la información sin el uso de ficheros. Para este propósito usamos phpMyAdmin como base de datos. Es necesario organizar el diseño en entidades que puedan guardar esta información en diferentes tablas, estas entidades tienen que tener una importancia propia y no existir por existir. Este diseño queda reflejado en el siguiente diagrama entidad-relación.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*INSERTAR DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

A continuación se adjunta una descripción individual de cada entidad y sus relaciones

**Usuario:** contendrá datos de la persona que ha decidido registrarse en la aplicación. Estos datos son necesarios para el correcto funcionamiento de algunas funcionalidades, como las de crear evento. Existen dos tipos de usuarios administrador y el usuario normal. El usuario normal tendrá acceso a la página web y a las funciones que ofrece de cara a los usuarios. El administrador tendrá el acceso restringido a un panel de usuario donde podrá gestionar otras entidades tales como la localización, los anunciantes…

**Reserva:** Los usuarios pueden darse de alta en eventos para confirmar su asistencia. Los usuarios apuntados al evento aparecerán en la página de visualización del evento, así, el resto de usuarios tanto logeados como no podrá ver los usuarios que asisten al evento. Además un usuario podrá darse de baja de un evento al que no pueda asistir. Adicionalmente el usuario con una reserva activa podrá seleccionar si desea o no recibir notificaciones del evento en cuestión.

**Evento:** La página gira principalmente en torno a los eventos. Hay dos tipos eventos patrocinados o no. Los eventos patrocinados hacen de una plataforma donde los anunciantes pueden darse a conocer, mientras que los eventos normales son los creados por los usuarios. Esto se hace visible en la página principal donde se puede seleccionar que tipo de evento deseas visualizar. Los usuarios pueden crear eventos normales estando logados, para la creación de estos eventos se deben introducir datos relevantes como el nombre, una descripción y lo más importante la localización, que será una entidad explicada más adelante. Como el resto de entidades se podrán realizar las operaciones básicas de modificación, en el caso de que fuera necesario cambiar uno de los datos del evento, además de la baja, en el caso de que fuera necesaria su cancelación.

**Anunciante:** nuestra principal forma de financiación serán los anunciantes que desean darse a conocer mediante eventos patrocinados. Es necesaria una entidad para poder guardar todos los atributos asociados a estos anunciantes, debido a la necesidad de transparencia con el usuario, que puedan saber quiénes son y tengan seguridad de que un evento es fiable, mediante su consulta en la visualización de un evento. Las operaciones relacionadas con los anunciantes serán realizadas por usuarios con capacidad de administrador. El alta de estos anunciantes será hecha por los usuarios mencionados anteriormente, para ello los anunciantes deberán contactar con nosotros. Puede ser que un anunciante cambie su dirección o sus datos en el registro por lo cual tenemos que dar la posibilidad de cambiar estos datos. Adicionalmente daremos la posibilidad a un anunciante de terminar su relación con nosotros, dándole de baja en el sistema

**Mensaje:** Un usuario puede escribir múltiples mensajes relacionados con un evento determinado. Será necesaria una tabla que guarde todos los mensajes relacionándolos con su autor. Se podrán visualizar estos mensajes en la página del evento. El creador del mensaje podrá modificarlo por si se ha equivocado al publicarlo o cree que su contenido debe cambiar.

**Localización:** Apoyándonos en la api de google maps e integrándola en la página web podemos darle mucho más dinamismo. Como ya comentábamos anteriormente un evento tendrá asociada una localización, el usuario podrá seleccionar en un mapa interactivo la localización donde pretende celebrar el evento, a la hora de dar de alta el evento los datos necesarios para su localización se introducirán en la base de datos en la entidad correspondiente. Gracias a guardar la localización en la base de datos posteriormente pondremos mostrar mapas interactivos donde se muestren localizaciones de eventos individualmente como colectivamente. A la hora de modificar un evento puede ser que queramos cambiar la localización donde este se celebra para lo cual el usuario tendrá la opción. Tenemos la opción de dar de baja localizaciones de eventos determinados tanto para el administrador como para el usuario creador del evento. Puede ser que un evento, por ejemplo de videojuegos, cambie de ser presencial a ser online para lo que se eliminaría la entidad, esto lo haría el usuario creador del evento. El administrador tendrá la opción de eliminar ubicaciones de eventos ya transcurridos.

**Grupo:** El administrador podrá dar de alta grupos. Los grupos serán un punto de reunión con una serie de eventos asociados que podrá dar de alta una persona con permisos dentro del grupo. Le damos así al usuario un sentimiento de comunidad y el formar parte de un grupo de gente con intereses comunes, pues los usuarios podrán unirse a los grupos. El grupo constará de atributos como el nombre, una imagen o una descripción que podrán modificarse. Puede ser que un grupo quede disuelto para lo que el administrador tendrá la capacidad de darlo de baja.

**Suscripción:** Para darse de alta en un evento se hará mediante la entidad suscripción pues un grupo puede tener muchos usuarios y un mismo usuario puede estar en muchos grupos. El usuario podrá modificar si desea recibir notificaciones del grupo correspondiente a esa suscripción. En cualquier momento podrá darse de baja o ver los grupos a los que pertenece mediante el panel de usuario.

Todas están entidades se manejan mediante diferentes módulos php que son nuestro medio tanto de conexión a la base de datos como de interacción con usuario. La aplicación se organiza en los siguientes módulos:

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*Introducir los modulos\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

# Implementación de la aplicación