# UNIVERSIDAD DON BOSCO FACULTAD DE INGENIERIA ESCUELA DE COMPUTACION



#### **CATEDRA:**

Lenguaje interpretado en el servidor.

**Grupo Teórico: 03T** 

**DOCENTE:** 

**Carlos Filiberto Alfaro Castro** 

"Proyecto de catedra"

#### **ESTUDIANTES:**

Kevin Angel Galdámez Majano	GM190372
Verónica Alexandra Payés Carballo	PC191249
César Adilson Ayala Vásquez	AV190086
Benjamín Aramis Ruíz Iraheta	RI190244
Salvador Aleiandro González Meléndez	GM190689

San Salvador, 26 de marzo de 2022

# Índice.

<u>Introducción.</u>	<u>3</u>
UX/UI -> Mock Ups.	<u>4</u>
Lógica a utilizar para resolver el problema.	<u>5</u>
Ciclo de vida del software.	<u>5</u>
Caso de uso.	<u>6</u>
Diagrama de clases.	<u>7</u>
Herramientas a utilizar.	<u>8</u>
Presupuesto del costo de la aplicación.	<u>10</u>
Bibliografía.	11

#### Introducción

Este documento describe el trabajo realizado en el proyecto de catedra de la materia: Lenguaje interpretado en el servidor. El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación web de una institución educativa, orientada a la educación básica. El objetivo de dicha aplicación web es el llevar un registro de los estudiantes, grados a los que pertenecen, profesores y faltas de conducta.

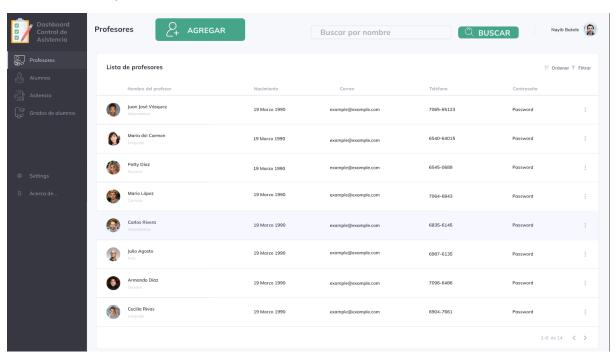
La implementación de herramientas en este proyecto está basada en los conocimientos adquiridos en la Universidad Don Bosco, como, por ejemplo: PHP, MySQL, Bootstrap, Google Api Client entre otras, nos ayudaran a realizar el desarrollo de la aplicación web y así poder cumplir con los requerimientos planteados en nuestra propuesta.

# UX/UI -> Mock Ups.

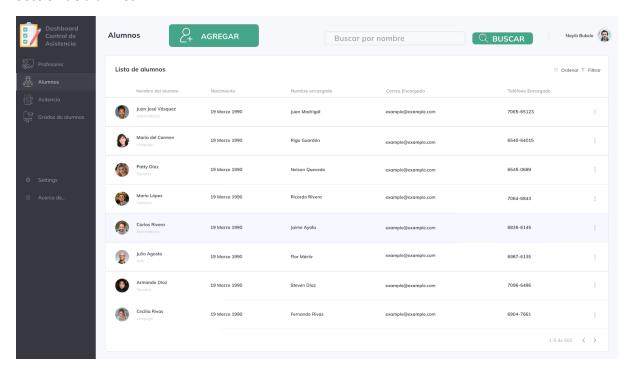
#### Pantalla de acceso:



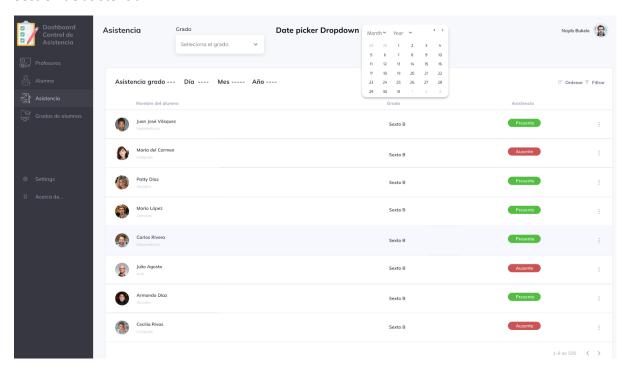
#### Selección lista de profesores:



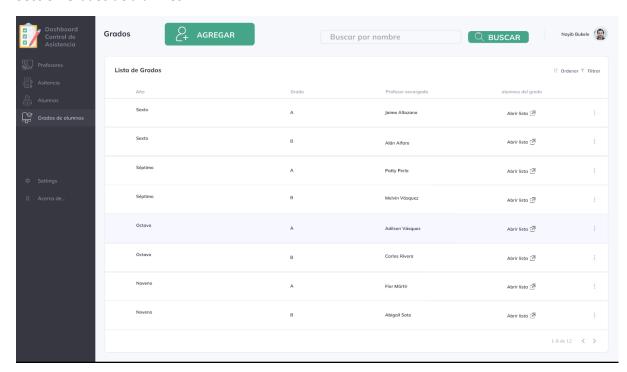
#### Sección de alumnos:



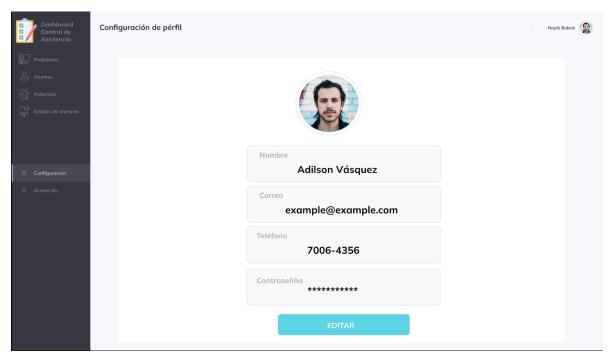
#### Sección de asistencia:



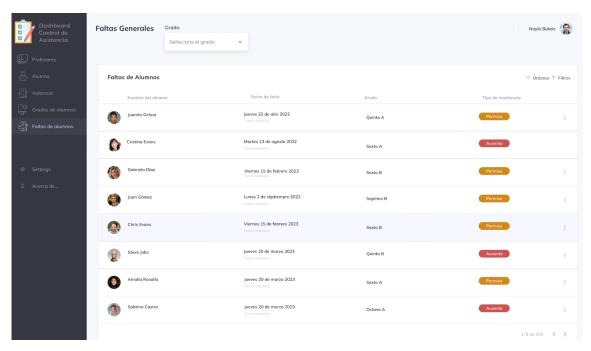
#### Sección Grados de alumnos:



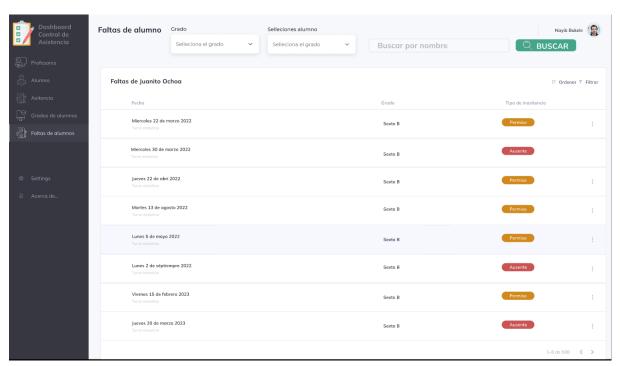
#### Sección de configuración de perfil:



#### Sección de faltas generales:



#### Sección de faltas de alumnos:



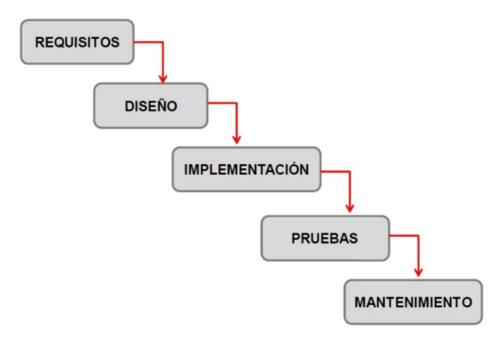
## Lógica a utilizar para resolver el problema.

En el sistema SAC (Sistema de asistencias y conducta) se busca resolver el control de asistencias y comportamientos que poseen los alumnos, para esto se va a desarrollar este sistema el cuenta con todas las herramientas necesarias para poder llevar una ficha detallada para cada alumno, se guardara toda la información necesaria de cada alumno para que a la hora de buscar cierta información de cada uno de ellos sea de una manera muy intuitiva y rápida de obtener.

Se va a contar con todo lo que un sistema necesita desde un login para cada maestro ya que de esta forma garantizamos que no cualquier individuo pueda acceder al sistema, con una pantalla con las opciones de profesores, alumnos, asistencia y grados, en las cuales cada profesor podrá agregar, modificar, eliminar y actualizar las observaciones hechas a cada alumno.

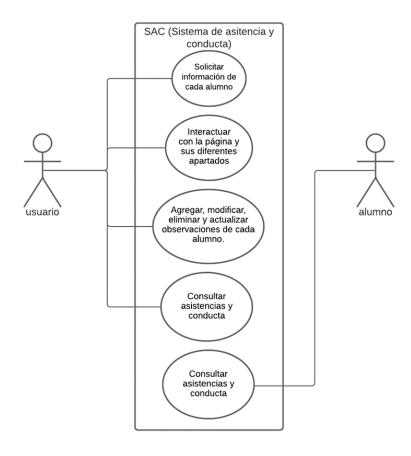
#### Ciclo de vida del software.

El modelo de ciclo de vida del software que se ha tomado para este proyecto es el método de "cascada".

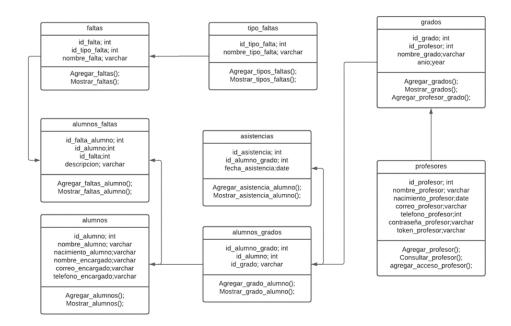


Se adopta esta forma porque es una de las formas más fáciles, pero más efectivas para llevar a cabo este tipo de proyecto. Ahora explicaremos cómo se desarrolló cada parte de este modelo. En los requisitos se determina lo que se requiere para detallar el proyecto, así como la información que debe tener y las herramientas que se utilizarán para su desarrollo. Tras esto, queremos que su diseño se haga realidad, utilizando los famosos Mock Ups (figma) para diferentes pruebas hasta llegar a un diseño concreto. A partir de aquí se implementó todo lo acordado y se empezó a dar vida al proyecto a cada paso que se daba, testeando hasta tener lo que tenemos hoy, con la salvedad de que luego se hará un mantenimiento más detallado.

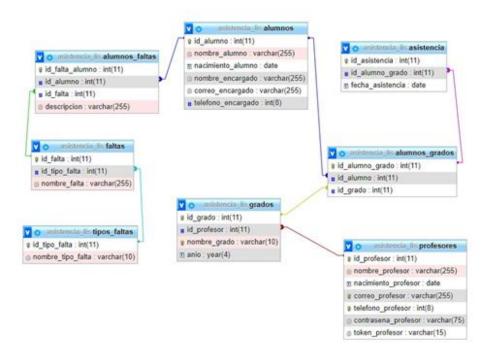
### Caso de uso.



#### Diagrama de clases.



#### Diagrama entidad-relación.



#### Herramientas a utilizar.

Figma: Fue creada para el desarrollo de productos teniendo la posibilidad de diseñar cualquier interfaz gráfica interactiva. Es una herramienta online que, al estar basada en el navegador, puedes compartir el proyecto con tu equipo y hacer modificaciones en la misma mesa de trabajo. aunque también se puede descargar y alojar en el ordenador.

Herramienta utilizada para realizado los mockups

Git: Es un sistema de control de versiones distribuido. Esto significa que la copia del proyecto local es un repositorio de control de versiones completo. Estos repositorios locales totalmente funcionales facilitan el trabajo sin conexión o de forma remota. Los desarrolladores confirman su trabajo localmente y luego sincronizan su copia en el repositorio con la copia en el servidor.

• Repositorio utilizado para tener un control de los cambios hechos al proyecto.

Licencia creative commons: Distintas licencias que sirven para poder compartir creaciones intelectuales como música, imágenes, obras de arte o software a terceras personas. Estas sirven para que el creador de una obra pueda decidir bajo qué circunstancias de uso se puede utilizar su música, imagen, obra de arte, etc.

**MySQL:** Es un sistema de gestión de bases de datos relacionales de código abierto con un modelo cliente-servidor. RDBMS es un software o servicio utilizado para crear y administrar bases de datos basadas en un modelo relacional.

Creación de bases de datos

**Bootstrap:** Está constituido por una serie de archivos CSS y JavaScript responsables de asignar características específicas a los elementos de la página permitiendo una adaptación más adecuada según el tipo de dispositivo utilizado.

Mejor diseño y adaptación

**Sweetalert:** Es un plugin con el cual se le puede dar un mejor aspecto con mucho mejor diseño a los mensajes que se le quieran dar a entender al usuario.

Mejor aspecto y diseño

**GoogleapiClient:** Es una versión alfa de una librería de Javascript que permite el acceso a servicios como Web Font API, Google Analytics, Blogger, Calendar o Task Queue REST API, entre otros.

**Php:** Es un lenguaje de programación de código abierto, especialmente adecuado para el desarrollo de aplicaciones y sitios web y este puede ser incrustado en código de HTML.

**Xammp:** Es un servidor web multiplataforma que ayuda a los desarrolladores a probar los programas en un servidor web local, proporciona un entorno adecuado para probar y verificar el funcionamiento de proyectos basados en Apache, Perl, base de datos MYSQL y PHP a través del sistema del propio host

**Visual Studio Code:** Es un editor de código fuente que le permite usar varios lenguajes de programación, admite la administración de tus propios atajos de teclado y código de refactorización. Es gratuito, de código abierto y nos proporciona una utilidad para descargar y administrar extensiones que podemos usar para personalizar y mejorar esta herramienta.

**Trello:** Es una aplicación basada en el método Kanban para la gestión de tareas, que permite la organización colaborativa del trabajo en grupo a través de un tablero virtual formado por una lista de tareas en forma de columnas. Es perfecta para la gestión de proyectos ya que se pueden representar distintos estados y compartirlas con diferentes personas que formen el proyecto.

# Presupuesto del costo de la aplicación.

Recurso	Cantidad	Meses	Precio	Sub Total
Programadores	5	1.2	\$400.00	\$2,400.00
Depreciacion equipos	5	1.2	\$28.00	\$168.00
Github	2	2	\$4.00	\$16.00
Internet	1	2	\$23.00	\$46.00
Total			\$2,630.00	

# Bibliografía.

- Endeos, B. (2016, 2 marzo). *Notificaciones al usuario con jQuery Sweet Alert*. Blog Endeos. https://blog.endeos.com/notificaciones-al-usuario-con-jquery-sweet-alert/
- Rodríguez, H. (2022, 31 enero). ¡Dale vida a tu producto digital con Figma!

  <a href="https://www.crehana.com">https://www.crehana.com</a>. Recuperado 25 de marzo de 2022, de

  <a href="https://www.crehana.com/blog/diseno-grafico/que-es-figma/">https://www.crehana.com/blog/diseno-grafico/que-es-figma/</a>
- Rubio, J. C. (2020, 30 julio). *Qué es GIT y para qué sirve*. OpenWebinars.net. Recuperado 25 de marzo de 2022, de https://openwebinars.net/blog/que-es-git-y-para-que-sirve/
- Ribas, E. (2018, 18 octubre). *Qué son las licencias Creative Commons (y para qué sirven)*.

  Marketing 4 Ecommerce Tu revista de marketing online para e-commerce.

  Recuperado 25 de marzo de 2022, de <a href="https://marketing4ecommerce.net/que-son-licencias-creative-commons/">https://marketing4ecommerce.net/que-son-licencias-creative-commons/</a>
- B., G. (2022, 7 febrero). ¿Qué es MySQL? Explicación detallada para principiantes.

  Tutoriales Hostinger. <a href="https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-mysql#%C2%BFQue\_es\_MySQL">https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-mysql#%C2%BFQue\_es\_MySQL</a>
- Author, G. (2021, 12 febrero). *Bootstrap: guía para principiantes de qué es, por qué y cómo usarlo*. Rock Content ES. Recuperado 25 de marzo de 2022, de <a href="https://rockcontent.com/es/blog/bootstrap/">https://rockcontent.com/es/blog/bootstrap/</a>
- Rubira, J. (2011, 3 diciembre). Google API Client Library alfa, accede a las APIs de Google mediante JavaScript. Genbeta. <a href="https://www.genbeta.com/desarrollo/google-api-client-library-alfa-accede-las-apis-de-google-mediante-javascript">https://www.genbeta.com/desarrollo/google-api-client-library-alfa-accede-las-apis-de-google-mediante-javascript</a>
- de Souza, I. (2021, 12 febrero). Descubre qué es el lenguaje de programación PHP y en qué situaciones se hace útil. Rock Content ES. <a href="https://rockcontent.com/es/blog/php/">https://rockcontent.com/es/blog/php/</a>

Diaz, D. (2021, 28 marzo). *Qué Es Xampp Usos, Características, Opiniones, Precios*.

Mundobytes. <a href="https://mundobytes.com/xampp/">https://mundobytes.com/xampp/</a>

EcuRed. (s. f.). Visual Studio Code - EcuRed. https://www.ecured.cu/Visual\_Studio\_Code

Eno, R. (2020, 24 octubre). > Trello. Qué es, Para Qué Sirve y Cómo Funciona. CNN.

<a href="https://www.expertosnegociosonline.com/que-es-trello-para-que-sirve/">https://www.expertosnegociosonline.com/que-es-trello-para-que-sirve/</a>