INTRODUCCIÓN

- Readaptar la introducción a lo realizado

PARTE DEL DESARROLLO (por añadir)

TERMINOS PROYECTO

- Caso de uso: es un conjunto de actividades que realiza una persona u objeto, conocidos como actores, donde

- Diagramas de clase:

- Diagramas de flujo:

- Diagramas UML:

- Lenguaje de marcas:

- Hoja de estilo:

- Front-end:

- Back-end :

- Sistema de control de versiones:

-  Servidor local:

- Servidor remoto:

- Expresión regular:

- Base de datos:

- Log:

- Páginas web dinámicas:

- Páginas Web estáticas:

- Framework:

- Hosting:

- JS Vanilla:

- Expresión regular:

- AJAX:

- JQuery:

- Responsividad:

- Validación:

- Hash:

- Favicon:

Diagramas de flujo:

- LOGIN

- CAMBIAR CONTRASEÑA

- REGISTRO

Diagrama UML

Corregir aspectos: diagrama de clases y diagrama de casos de uso (separar en ppt por cada actor)

Implementación del proyecto:

Añadir imágenes de la página

NORMATIVA

Incluir estándares aquí

BIBLIOGRAFIA

- StackOverflow

- Bulma documentación

- Git documentación

- Github documentación

- w3schools para css, js, html5, etc

- php.net

Direcciones:

<https://www.ender.es/2010/04/modelo-entidad-relacion-un-ejemplo-practico-ii-horarios/>

<https://www.w3schools.com/js/DEFAULT.asp>

<https://www.w3schools.com/css/default.asp>

<https://www.w3schools.com/html/default.asp>

<https://www.ma-no.org/es/programacion/javascript/validacion-de-formularios-html-usando-bulma-y-vanilla-javascript>

<https://www.php.net/manual/es/>

<https://bulma.io/documentation/>

<https://www.flaticon.com/>

Libros: