

**Ingeniería Informática en Sistemas de Información**

Programación Avanzada

\_\_\_\_\_\_

**eSports**

**Revista de deportes electrónicos**



**Alumnos:** Javier Bermejo Torrent

[Oscar Gómez González](https://github.com/OscarGomezGonzalez)

[Germán Alejo Domínguez](https://github.com/GermanAlejo)

[Miguel Gallego Zarco](https://github.com/miguelgz97)

Enero 2018

**Índice**

[1 INTRODUCCIÓN 5](#_Toc536639633)

[2 DESCRIPCIÓN 7](#_Toc536639634)

[2.1 Objetivo 7](#_Toc536639637)

[2.2 Esquema de Navegación Web 8](#_Toc536639638)

[3 ANÁLISIS 10](#_Toc536639639)

[3.1 Diagramas de Casos de Uso 10](#_Toc536639641)

[3.2 Descripción de Casos de Uso 10](#_Toc536639642)

[3.2.1 CU-01 10](#_Toc536639643)

[3.2.2 CU-02 12](#_Toc536639644)

[3.2.3 CU-03 13](#_Toc536639645)

[3.2.4 CU-04 14](#_Toc536639646)

[3.2.5 CU-05 15](#_Toc536639647)

[3.2.6 CU-06 16](#_Toc536639648)

[3.2.7 CU-07 17](#_Toc536639649)

[3.2.8 CU-08 18](#_Toc536639650)

[3.2.9 CU-09 19](#_Toc536639651)

[3.2.10 CU-10 20](#_Toc536639652)

[3.2.11 CU-11 20](#_Toc536639653)

[3.2.12 CU-12 21](#_Toc536639654)

[3.2.13 CU-13 21](#_Toc536639655)

[3.2.14 CU-14 22](#_Toc536639656)

[3.2.15 CU-15 22](#_Toc536639657)

[3.2.16 CU-16 23](#_Toc536639658)

[3.2.17 CU-17 23](#_Toc536639659)

[3.2.18 CU-18 24](#_Toc536639660)

[3.2.19 CU-19 24](#_Toc536639661)

[3.2.20 CU-20 25](#_Toc536639662)

[3.2.21 CU-21 26](#_Toc536639663)

[3.2.22 CU-22 26](#_Toc536639664)

[3.2.23 CU-23 27](#_Toc536639665)

[3.2.24 CU-24 28](#_Toc536639666)

[3.2.25 CU-25 29](#_Toc536639667)

[3.2.26 CU-26 29](#_Toc536639668)

[3.2.27 CU-27 30](#_Toc536639669)

[3.2.28 CU-28 31](#_Toc536639670)

[3.2.29 CU-29 32](#_Toc536639671)

[3.2.30 CU-30 32](#_Toc536639672)

[3.2.31 CU-31 33](#_Toc536639673)

[3.2.32 CU-32 34](#_Toc536639674)

[3.2.33 CU-33 35](#_Toc536639675)

[4 DISEÑO 36](#_Toc536639676)

[4.1 Persistencia 36](#_Toc536639678)

[4.2 Entidades 39](#_Toc536639679)

[4.3 Interacción 39](#_Toc536639680)

[5 IMPLEMENTACIÓN 40](#_Toc536639681)

[5.1 Base de Datos 40](#_Toc536639683)

[5.2 Interfaz de Usuario 40](#_Toc536639684)

[5.3 Paginas PHP 40](#_Toc536639685)

[5.4 Librerías 40](#_Toc536639686)

[6 PRUEBAS 41](#_Toc536639687)

[7 DESPLIEGUE 42](#_Toc536639688)

[8 MANUAL DE USUARIO 43](#_Toc536639689)

[5.5 Introducción 43](#_Toc536639690)

[5.6 Página principal 43](#_Toc536639691)

[8.1 Registro, Login y Tipos de Usuario 45](#_Toc536639695)

[8.2 Usuario No Registrado 46](#_Toc536639696)

[8.2.1 Visualización de Eventos 46](#_Toc536639697)

[8.2.2 Visualización de Grupos 46](#_Toc536639698)

[8.2.3 Detalles de Grupo y Galería de Fotos 47](#_Toc536639699)

[8.3 Usuario Registrado 48](#_Toc536639700)

[8.3.1 Gestión de Eventos (Creación, Modificación, Eliminación) 48](#_Toc536639701)

[8.3.2 Gestión de Grupos (Creación, Modificación, Eliminación) 49](#_Toc536639702)

[8.3.3 Incorporarse a Grupo Existente 51](#_Toc536639703)

[8.3.4 Reservar/Cancelar Reserva de Evento 51](#_Toc536639704)

[8.3.5 Publicar y Eliminar Fotografía 51](#_Toc536639705)

[8.3.6 Publicar Comentarios 51](#_Toc536639706)

[8.3.7 Información sobre la Cuenta de Usuario 52](#_Toc536639707)

[8.4 Administrador 52](#_Toc536639708)

[8.4.1 Perfil administrador 52](#_Toc536639709)

[8.4.2 Panel de Administrador 54](#_Toc536639710)

[8.4.3 Administrar anunciantes 55](#_Toc536639711)

[8.4.4 Dar de alta evento anunciantes 55](#_Toc536639712)

[9 Resumen 56](#_Toc536639713)

[8.5 Entidades 56](#_Toc536639714)

[8.6 Aportaciones JavaScript 59](#_Toc536639715)

[8.6.1 Botones de Inicio 59](#_Toc536639716)

[8.6.2 Validaciones JavaScript 59](#_Toc536639717)

[8.6.3 Formulario Modificación de Datos Dinámico 60](#_Toc536639718)

[8.6.4 Confirmación opciones definitivas 60](#_Toc536639719)

[8.7 Aportaciones Extraordinarias 60](#_Toc536639720)

[8.7.1 Paginación 60](#_Toc536639721)

[8.7.2 HTML5 60](#_Toc536639722)

[8.7.3 Sticky Header 60](#_Toc536639723)

[8.7.4 Google Maps 60](#_Toc536639724)

[8.7.5 AJAX 60](#_Toc536639725)

[8.7.6 Áreas de Texto Dinámicas 60](#_Toc536639726)

[8.7.7 Plugin Carrusel 60](#_Toc536639727)

[8.7.8 Snippets 60](#_Toc536639728)

[8.8 Usos de JQUERY 60](#_Toc536639729)

[8.9 Tecnologías no vistas en la asignatura 60](#_Toc536639730)

# INTRODUCCIÓN

El objetivo del presente trabajo es el desarrollo de un portal de deporte electrónico, CS e-Sport, con un foco especial en Counter-Strike(CS) para usuarios interesados en este tipo de competiciones.

Counter-Strike es una serie de videojuegos multijugador en primera persona. Un equipo asume el papel de terrorista e intenta llevar a cabo acciones tales como conquistar objetivos, bombardeo, toma de rehenes o asesinato. Un segundo equipo, antiterrorista, intenta evitarlo defendiendo los objetivos, desactivando bombas o rescatando rehenes.

Al final de cada ronda, los jugadores son recompensados individualmente, con una moneda virtual, en función de su rendimiento durante la partida. Ganar rondas, completar objetivos y abatir enemigos permite aumentar el dinero disponible. Este se puede utilizar para adquirir mejores armas utilizables en las rondas posteriores Las acciones no cooperativas, como matar compañeros de equipo, tienen como consecuencia penalizaciones.

La serie se lanzó en Windows durante 1999, actualmente está disponible también en Linux y en videoconsolas PlayStation y Xbox.

El portal CS e-Sport se ha desarrollado utilizando un amplio abanico de tecnologías Web estudiadas en el marco de la asignatura de Programación Avanzada del Grado de Ingeniería Informática en Sistemas de Información de la Universidad Pablo Olavide.

Los resultados del trabajo realizado se exponen en siete secciones posteriores a esta breve introducción:

* **Descripción**: Visión a alto nivel de la funcionalidad del sistema y de la navegación a través de su funcionalidad.
* **Análisis**: Descripción detallada de la funcionalidad del sistema por medio de Casos de Uso UML
* **Diseño**: Descripción de cómo se aborda el desarrollo de la funcionalidad especificada previamente con especial profundidad en la persistencia, entidades y su interacción.
* **Implementación**: Descripción de los aspectos más relevantes del paso al código; base de datos, interfaz de usuario, páginas PHP y librerías.
* **Pruebas**: Descripción de la estrategia de validación y pruebas realizadas.
* **Despliegue**: Descripción relativa a las consideraciones a tener en cuenta para el despliegue en un entorno de computación para el correcto funcionamiento.
* **Manual de Usuario**: Descripción de la funcionalidad del sistema orientada a su utilización considerando los dos tipos de usuario posible; administrador y usuario general.

# DESCRIPCIÓN



## Objetivo

El objetivo de la aplicación es la implementación de un portal de deporte electrónico, CS e-Sport, con artículos generales y un foco especial en competiciones del videojuego Counter-Strike. El portal está orientado a aficionados a videojuegos en general y a Counter-Strike en particular.

Para cubrir el objetivo se consideran dos categorías de contenido:

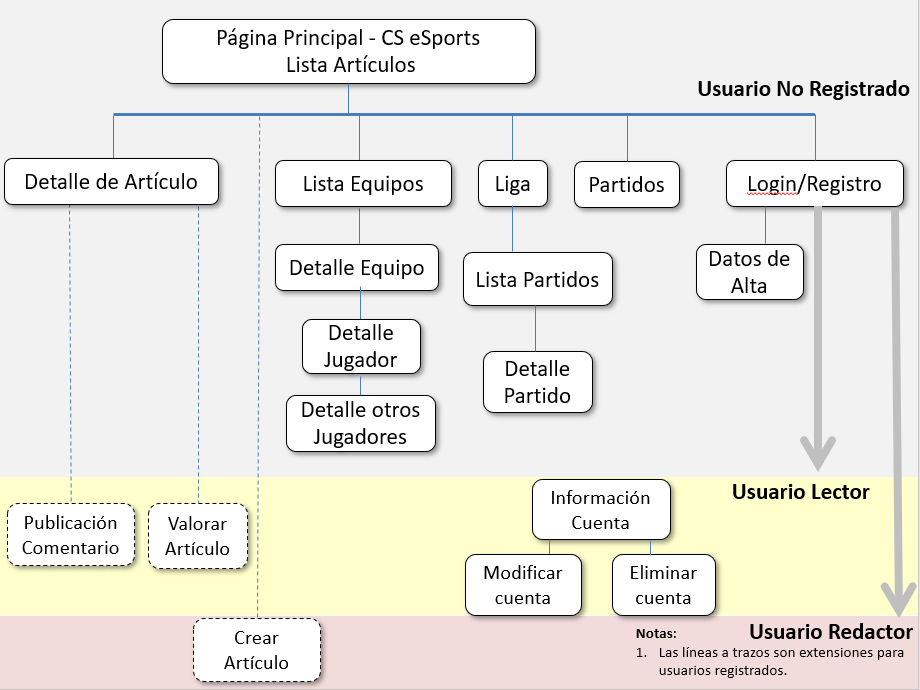
* Artículos de propósito general relacionados con la temática del portal. Los artículos publicados podrán valorarse y comentarse por los miembros de la comunidad para generar valor y promover la interacción entre los interesados.
* Contenido asociado a competiciones Counter-Strike. El contenido asociado a competiciones Counter-Strike, a modo de liga, incluye ranking de equipos y de jugadores individuales, como resultado de las partidas llevadas a cabo hasta el momento.

Se puede navegar por las páginas web de la aplicación bien como usuario registrado o sin registrar. Para la publicación de artículos el usuario debe estar registrado (usuario y password) en el portal, sin requerirse otra condición adicional. La valoración de artículos y comentarios a los mismo exige también que el usuario esté registrado.

El ranking de equipos y de jugadores se construye a partir de información disponible en una base de datos cuya información se rellenaría automáticamente tras las partidas. La integración automática de los resultados de las partidas queda fuera del alcance del proyecto. Para comprobar el correcto funcionamiento los datos necesarios se incluyen de manera externa.

## Esquema de Navegación Web

A continuación, se presenta un mapa de navegación Web para facilitar la comprensión del alcance del sistema a alto nivel, si bien la interfaz de usuario se describirá en apartados posteriores.



 La accesibilidad a las funciones proporcionadas por el Sistema de Gestión de Eventos depende del tipo de usuario:

Usuario no registrado

Usuario registrado Lector

Usuario registrado Redactor

Un usuario no registrado puede visualizar la lista de artículos publicados y detalle de los mismos, la lista de ligas existentes y los partidos correspondientes a cada liga. También puede visualizar los equipos existentes y los jugadores pertenecientes a los mismos.

Por otra parte, un usuario puede registrarse proporcionando los datos de alta. Una vez registrado, e introducidas sus credenciales, usuario y password, el usuario tiene acceso a funciones de interacción con los artículos pudiendo valorar y comentar los artículos que desee.

Un usuario redactor registrado puede crear artículos en los que otros usuarios pueden comentar y valorar.

# ANÁLISIS



## Diagramas de Casos de Uso



## Descripción de 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 quedará registrado 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 quedará 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** |  | |
| **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** |
|  |  |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-06 | **Alta artículo** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá dar de alta artículos. | |
| **Actores** | Usuario, Redactor. | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El artículo quedará registrado en el sistema. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de creación del artículo |
| 2 | El sistema pide los datos de creación del artículo |
| 3 | El usuario introduce los datos de creación. |
| 4 | El artículo 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 creación del artículo. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-07 | **Baja evento** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario Redactor eliminar artículos creados por él. | |
| **Actores** | Usuario, Redactor | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El artículo quedará eliminado del sistema. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de usuario, selecciona el artículo a eliminar y pulsa el botón. |
| 2 | El sistema pide confirmación de la acción. |
| 3 | El usuario confirma la acción |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 2a | Cancelación de la confirmación. |
|  | El sistema aborta la operación de eliminación de artículo. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-08 | **Modificación artículo** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario modificar datos del artículo | |
| **Actores** | Usuario, Redactor | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El artículo quedará modificado en el sistema. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de usuario, selecciona el artículo y el tipo de dato a modificar. |
| 2 | El sistema pide el dato a modificar |
| 3 | El usuario introduce el dato a modificar. |
| 4 | El artículo queda modificado en el sistema. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | Datos introducidos incorrectos |
|  | El sistema cancela la operación de modificación y devuelve al usuario al menú de usuario. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-09 | **Consulta artículo** | |
| **Descripción** | El sistema devolverá un artículo y sus datos asociados. | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** |  | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario inicia un caso de uso que requiera la operación de consulta |
| 2 | El sistema mediante el id de artículo devuelve los atributos pertenecientes a ese artículo |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
|  |  |
| **Observaciones** | - | |

//Casos de uso grupo y logros

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-10 | Alta Comentario | |
| **Descripción** | El usuario desea crear un comentario. | |
| **Actores** | Usuario, Lector | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El comentario quedara registrado en el sistema | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al menú de un artículo |
| 2 | El sistema solicita contenido del comentario |
| 3 | El usuario introduce el contenido solicitado |
| 4 | El comentario queda registrado en el sistema |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-11 | Buscar Grupo | |
| **Descripción** | El usuario desea ver la información de un grupo. | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | - | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la pestaña grupos. |
| 2 | El sistema pide el nombre del grupo. |
| 3 | El usuario introduce el nombre del grupo que desea ver. |
| 4 | El sistema muestra la pagina del grupo y finaliza el caso de uso. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-12 | Modificar Comentario | |
| **Descripción** | El usuario desea modificar el comentario creado | |
| **Actores** | Usuario, Lector | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El comentario quedara modificado con los cambios pertinentes | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario pulsa el botón de modificar comentario |
| 2 | El sistema pide los datos de comentario a modificar |
| 3 | El usuario introduce los datos del comentario que desea modificar |
| 4 | El sistema actualiza los datos y finaliza el caso de uso. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-13 | Baja Comentario | |
| **Descripción** | El usuario desea eliminar un comentario | |
| **Actores** | Usuario, Lector | |
| **Precondición** | -El usuario ha creado un comentario. | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El comentario quedara eliminado del sistema | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario pulsa el botón de eliminar comentario |
| 2 | El sistema pide confirmación para eliminar el  comentario |
| 3 | El usuario confirma la eliminación |
| 4 | El sistema elimina el comentario y finaliza el caso de uso. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-14 | Alta Valoración | |
| **Descripción** | El usuario desea valorar un artículo | |
| **Actores** | Usuario, Lector | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | La valoración quedara registrada en el sistema | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a un artículo |
| 2 | El sistema pide valoración por parte del usuario |
| 3 | El usuario introduce su valoración |
| 4 | El sistema almacena la valoración del usuario y hace la media entre todas las valoraciones anteriores |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-15 | Modificar valoración | |
| **Descripción** | El usuario desea modificar una valoración. | |
| **Actores** | Usuario, Lector | |
| **Precondición** | El usuario ha valorado un articulo | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | La valoración quedara modificada con los cambios pertinentes | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a un artículo el cual ha valorado previamente |
| 2 | El sistema pide nueva valoración |
| 3 | El usuario introduce la nueva valoración |
| 4 | El sistema actualiza la valoración del usuario y recalcula la media. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-17 | Buscar artículo | |
| **Descripción** | El usuario desea buscar un artículo | |
| **Actores** | Usuario, Lector | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | - | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la página. |
| 2 | El sistema pide título de artículo. |
| 3 | El usuario introduce el título del artículo que desea ver. |
| 4 | El sistema muestra los datos del artículo correspondiente |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-18 | **Alta anunciante** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá dar de alta a un anunciante. | |
| **Actores** | Admin. | |
| **Precondición** | -Usuario logeado es admin. | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El anunciante es creado. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario pulsa el botón Añadir anunciante |
| 2 | El sistema pide al usuario información requerida del anunciante. |
| 3 | El usuario introduce los datos. |
| 4 | El sistema devuelve al usuario a la página de lista de anunciantes. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
|  | Algún dato no introducido. |
|  | El sistema avisa y espera a que se complete el formulario. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-19 | **Baja anunciante** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá dar de baja a un anunciante. | |
| **Actores** | Admin. | |
| **Precondición** | -Usuario logeado es admin. | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El anunciante es eliminado | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario pulsa el botón eliminar en el anunciante que desee. |
| 2 | El sistema pregunta si está seguro de eliminar dicho anunciante. |
| 3 | El usuario pulsa “si”. |
| 4 | El sistema elimina al anunciante de la lista de anunciantes. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | El usuario pulsa “no” |
|  | El sistema vuelve a la página donde se muesta la lista de anunciantes. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-20 | **Modificación anunciante** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá modificar un anunciante. | |
| **Actores** | Admin. | |
| **Precondición** | -Usuario logeado es admin. | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El anunciante es modificado. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario pulsa el botón modificar en el anunciante que desee. |
| 2 | El sistema muestra formulario con los datos del anunciante seleccionado. |
| 3 | El usuario modifica los datos que desee y pulsa enviar. |
| 4 | El sistema modifica los datos del anunciante con los datos recibidos. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | El usuario deja un campo o más vacio. |
|  | El sistema avisa y espera a que se complete el formulario. |
|  | 3a | El usuario pulsa “cancelar”. |
|  |  | El sistema devuelve a la página de lista de anunciantes. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-21 | **Consulta anunciante** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá consultar un anunciante. | |
| **Actores** | Admin. | |
| **Precondición** | -Usuario logeado es admin. | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | Los datos del anunciante son mostrados. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario pulsa el botón mostrar en el anunciante que desee. |
| 2 | El sistema muestra los datos del anunciante seleccionado. |
| 3 | El usuario pulsa volver. |
| 4 | El sistema devuelve a la página de lista de anunciantes. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-22 | **Añadir foto** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá añadir una foto. | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | -Usuario logeado | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | La foto es añadida. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario pulsa añadir foto. |
| 2 | El sistema pide foto a añadir. |
| 3 | El usuario selecciona archivo y pulsa subir. |
| 4 | El sistema almacena la imagen. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-23 | **Baja foto** | |
| **Descripción** | El sistema elimina una foto asociada a un grupo | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | El usuario está logueado y es administrador del grupo | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | La foto quedará borrada del sistema | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la página de un grupo y selecciona una foto para visualizarla. |
| 2 | El sistema presenta un botón al usuario para la eliminación de la foto. |
| 3 | El usuario pulsa el botón de eliminación. |
| 4 | El sistema pide confirmación de la acción |
|  | 5 | El usuario confirma la acción y elimina la foto del sistema. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-24 | **Modificación foto** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario modificar la descripción de una foto | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | El usuario está logueado y es administrador del grupo | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | Se modifica la descripción de una foto seleccionada | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la página de un grupo y selecciona una foto para visualizarla. |
| 2 | El sistema presenta un botón al usuario para la modificación de la descripción de la foto |
| 3 | El usuario introduce la nueva descripción y pulsa el botón de editar. |
| 4 | El sistema registra la nueva descripción sobre la foto. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
|  |  |
|  |  |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-25 | **Consulta foto** | |
| **Descripción** | El sistema muestra una foto asociada a un grupo | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | - | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la página de un grupo |
| 2 | El sistema devuelve las fotos asociadas a ese grupo |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
|  |  |
|  |  |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-26 | **Alta localización** | |
| **Descripción** | Se realiza el alta de una nueva localización | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** |  | |
| **Puntos de extensión** | CU-01 Alta evento | |
| **Postcondición** | El usuario escribe un comentario sobre un evento. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario inicia el alta de un evento |
| 2 | El sistema solicita al usuario la localización del evento. |
| 3 | El usuario introduce la localización deseada. |
| 4 | El sistema registra la nueva localización |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 4.1 | La localización introducida ya existe |
|  | El sistema termina el CU Alta localizacion |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-27 | **Baja localización** | |
| **Descripción** | El sistema eliminará una localización que ya no tiene eventos asociados | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | CU01 – Baja evento | |
| **Postcondición** | La localización quedará borrada del sistema | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al panel de control, donde elige un evento para eliminarlo |
| 2 | El sistema presenta un botón al usuario para la eliminación del evento |
| 3 | El usuario pulsa el botón de eliminación |
| 4 | El sistema pide confirmación de la acción |
|  | 5 | El usuario confirma la acción y elimina el evento y la localización del sistema. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 4a | Cancelación de la acción |
|  | El sistema termina el caso de uso Baja de evento |
|  | 5a | La localización tiene más eventos asociados |
|  |  | Se elimina del sistema únicamente el evento. |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-28 | **Modificación localización** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario modificar una localización asociada a un evento | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | Que haya una localización | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | Se modifica una localización seleccionada | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede al panel de control, donde elige un evento para eliminarlo. |
| 2 | El sistema presenta un formulario al usuario para la modificación del evento. |
| 3 | El usuario introduce los datos de la nueva localización y pulsa el botón de editar. |
| 4 | El sistema registra la nueva localización |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 3a | La localización a modificar tiene otros eventos asociados |
|  | El sistema registra una nueva localización con los datos introducidos |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-29 | **Consulta localización** | |
| **Descripción** | El sistema muestra una localización asociada a un evento | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | - | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la página de un evento |
| 2 | El sistema devuelve la localización asociada a ese evento |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
|  |  |
|  |  |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-30 | **Alta comentario** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario realizar comentarios sobre un evento | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | Que haya un evento dado de alta | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El usuario escribe un comentario sobre un evento. | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la página de un evento. |
| 2 | El sistema solicita al usuario si quiere introducir un comentario. |
| 3 | El usuario introduce el comentario deseado. |
| 4 | El comentario queda registrado en el sistema |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
|  |  |
|  |  |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-31 | **Baja comentario** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario eliminar un comentario que él mismo haya realizado. | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | El usuario debe haber realizado un comentario | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El comentario quedará borrado del sistema | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la página de un evento |
| 2 | El sistema presenta un botón en el comentario realizado por el usuario para la eliminación del mismo |
| 3 | El usuario pulsa el botón de eliminación |
| 4 | El sistema pide confirmación de la acción |
|  | 5 | El usuario confirma la acción y elimina el comentario del sistema. |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 4a | Cancelación de la acción |
|  | El sistema termina el caso de uso Baja de comentario |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-32 | **Modificación de comentario** | |
| **Descripción** | El sistema permitirá al usuario modificar el comentario que éste hubiera realizado sobre un evento | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | ¿?que haya un comentario | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | El comentario seleccionado quedará modificado | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la página de un evento. |
| 2 | El sistema presenta un botón en el comentario realizado por el usuario para la modificación del mismo |
| 3 | El usuario pulsa el botón de editar |
| 4 | El sistema muestra un campo con el comentario realizado permitiéndole al usuario editar su contenido. |
|  | 5 | El usuario edita el comentario. |
|  | 6 | El comentario queda registrado en el sistema |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
|  |  |
|  |  |
| **Observaciones** | - | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-33 | **Consulta comentario** | |
| **Descripción** | El sistema muestra los comentarios de un evento | |
| **Actores** | Usuario | |
| **Precondición** | - | |
| **Puntos de extensión** | - | |
| **Postcondición** | - | |
| **Flujo Normal** | **PASO** | **ACCIÓN** |
| 1 | El usuario accede a la página de un evento |
| 2 | El sistema devuelve los comentarios existentes sobre ese evento |
| **Flujos Alternativos** | **PASO** | **ACCIÓN** |
|  |  |
|  |  |
| **Observaciones** | - | |

# DISEÑO



## Persistencia

\*\*\*\* Pendiente de formato y distribución en apartados \*\*\*

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 Artículo (en caso de ser usuario Redactor) o Comentar y valorar artículos (en el caso del usuario Lector). Existen dos tipos de usuarios Lector y Redactor. El usuario normal tendrá acceso a la página web y a las funciones que ofrece de cara a los usuarios. El usuario Redactor tendrá el acceso restringido a la creación, modificación y eliminación de artículos.

**Artículo:** Los artículos tendrán como atributos un título, una id, una fecha, una categoría e imagen. que indicara como se ha conseguido el logro, el tipo que indicara la forma en la que se calculara este, tendrá el valor que se deberá de alcanzar para que se agregue el logro al grupo que lo supere, o se eliminara si este logro estaba ya asociado a un grupo y el valor ya no se supera. También tendrá los puntos que obtendrá el grupo por conseguir ese logro, que servirá para activar el tipo de logros por puntos. Aparte el administrador podrá dar de alta unos logros que sean especiales, no se calcularan de ninguna forma si no que el administrador los dará de alta a algunos grupos especiales.

Comentario:

Valoración:

Liga:

Partido:

Equipo:

Jugador:

**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 las 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.

**Grupo:**Los grupos tendrán como atributos un nombre una imagen y una descripción asociados, estos tendrán asociados también unos logros y unos eventos, y los usuarios podrán suscribirse a estos el usuario que cree el grupo será el moderador y podrá modificar datos de este grupo y podrá crear eventos asociados a este.

**Logro:** Los logros tendrán como atributos un nombre, una descripción que indicara como se ha conseguido el logro, el tipo que indicara la forma en la que se calculara este, tendrá el valor que se deberá de alcanzar para que se agregue el logro al grupo que lo supere, o se eliminara si este logro estaba ya asociado a un grupo y el valor ya no se supera. También tendrá los puntos que obtendrá el grupo por conseguir ese logro, que servirá para activar el tipo de logros por puntos. Aparte el administrador podrá dar de alta unos logros que sean especiales, no se calcularan de ninguna forma si no que el administrador los dará de alta a algunos grupos especiales.

**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 googlemaps 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\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

## Entidades

XXX

## Interacción

XXX

# IMPLEMENTACIÓN



## Base de Datos

XXX

## Interfaz de Usuario

XXX

## Paginas PHP

XXX

## Librerías

XXX

# PRUEBAS

**Introducción:**

La aplicación esta diseñada de manera que no se puedan realizar los ataques mas comunes como pueden ser: Inyecciones SQL, XSS y el tratamiento de subida de archivos.

**Inyecciones SQL:**

En el Login es una parte critica de la aplicación donde realizar con éxito una inyección SQL puede resultar en el que el usuario entre como logueado aunque no esté registrado(“*Entidades/Usuario/cuentaLogin.php*”). La sentencia que se utiliza para comprobar si el usuario esta registrado es: “*SELECT \* FROM `users` WHERE username = '$usuario'*” entonces si como usuario mandásemos la cadena ‘ *OR 1 = =1* podría entrar aun sin estar registrado. En nuestra aplicación saneamos todas las entradas de manera que estas inyecciones no tengan resultado.

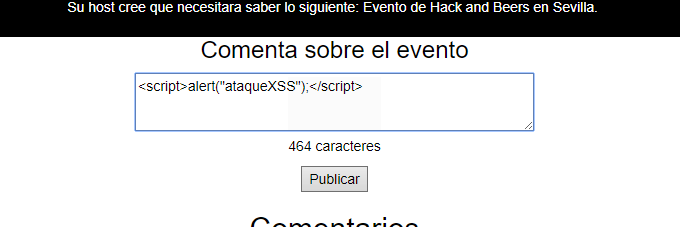


Al introducirlo nos mostrara este error y nos redireccionara para introducir los datos correctamente.



**XSS**

La tabla de comentarios es una zona critica, donde cualquier usuario puede escribir un comentario en el evento. Podemos probar que pasaría si escribimos un código JS como este “*<script> alert(‘ataque XSS’); </script>*” .

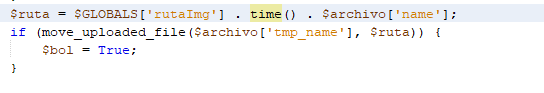


Y al publicarlo no nos aparecerá ninguna alerta por tanto comprobamos que los campos están saneados correctamente. Los caracteres apareceran escapado y la etiqueta html script esta eliminada.



**Subida de Archivos**

En la creación de evento se puede seleccionar una foto y esta esta limitada a 400MB y a un formato de imagen (JPG, JPEG y PNG), esto esta implementado en código en (“*Entidades/Evento/eventoCreacionProcesamiento.php*”). Otro problema que podemos tener es que varios archivos se llamen igual y los suban distintos usuarios por tanto utilizamos una marca temporal que la metemos en el nombre del archivo de esta manera ningún archivo tendrá el mismo nombre y no habrá conflictos.



**Validaciones JavaScript**

Todos los formularios tienen validaciones JavaScript, además de las validaciones PHP pertinentes. Esto mejora la experiencia de usuario, avisando a estos del error antes de enviar los datos e imposibilitando el envío existiendo un error. Para ellos hemos usado el plugin: https://jqueryvalidation.org/. Para la validación de los comentarios en los eventos y la descripción de las fotos en la galería de grupos se ha hecho un jQuery manual.

# DESPLIEGUE

XXX

# MANUAL DE USUARIO

## Introducción

En la sección Manual de Usuario se muestra inicialmente la forma de darse de alta y acceder al sistema. Posteriormente se estructura acorde a los tipos de usuario.

* Usuario no registrado
* Usuario registrado
* Administrador

## Página principal





La página principal proporciona acceso a las siguientes funciones:

* Ir a Página Principal
* Presentar Calendario de Eventos
* Acceso a Grupos de Usuarios
* Acceso a Página de Login/Registro o información de cuenta en el caso de usuario registrado

La funcionalidad proporcionada por “Explora” y “Descubre” permite el acceso a información sobre los eventos.

“Explora”: Presenta los eventos planificados que cuentan con el apoyo de anunciantes.

“Descubre”: Permite visualizar todos los eventos. Estén apoyados por anunciantes o no.



## Registro, Login y Tipos de Usuario



“Acceso” habilita la entrada en el sistema a usuarios registrados una vez introducido el Usuario y la Contraseña adecuada

“Regístrate”: Proporciona acceso al formulario de registro



“Seleccionar archivo”: Permite incorporar al registro una fotografía asociada al usuario.

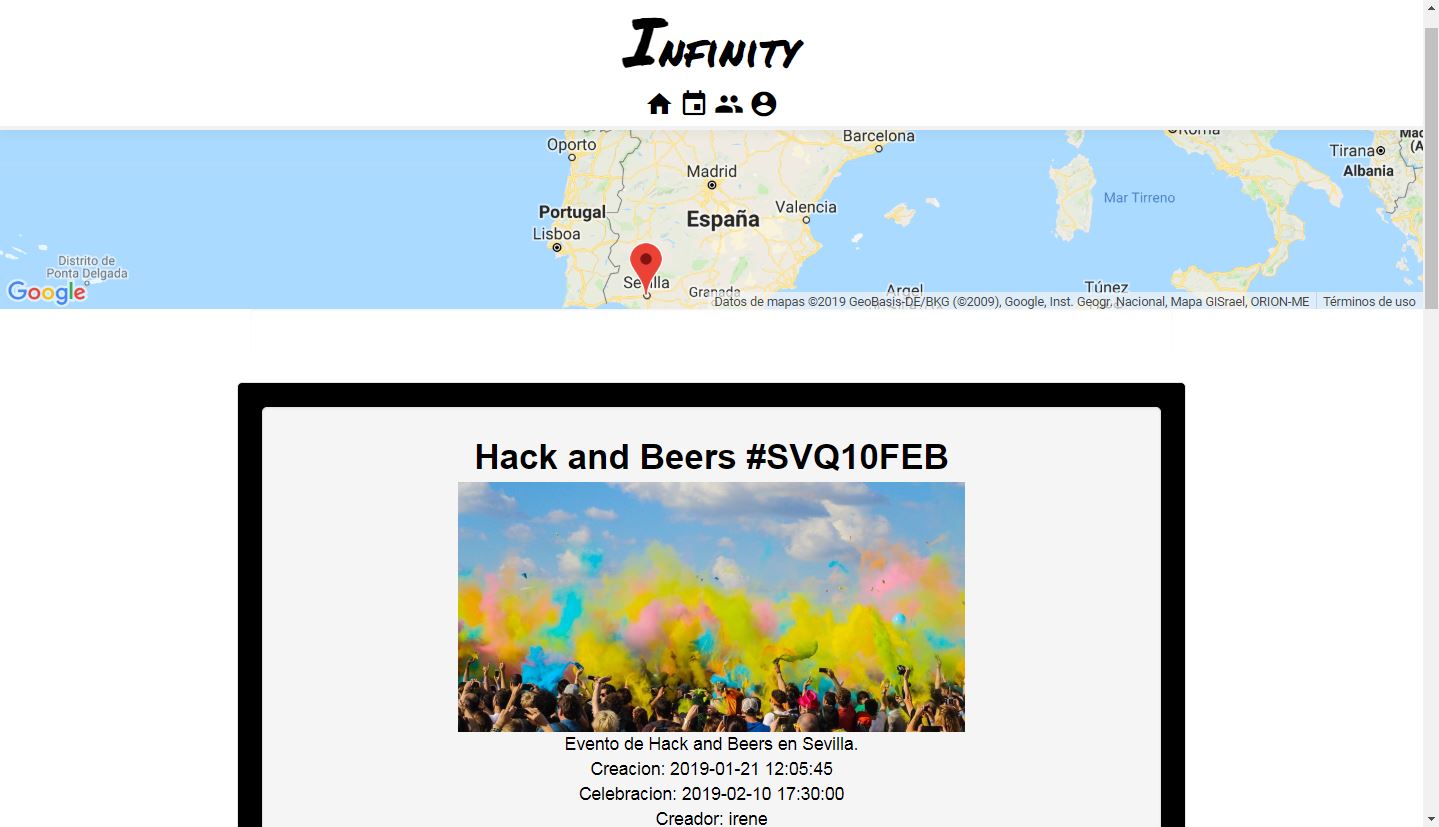
“Registro”: Solicitud de registro con los datos incluidos en el formulario.

## Usuario No Registrado

En general un usuario no registrado tendrá acceso a visualizar una gran parte de la información en el sistema, pero no podrá modificarla.

### Visualización de Eventos

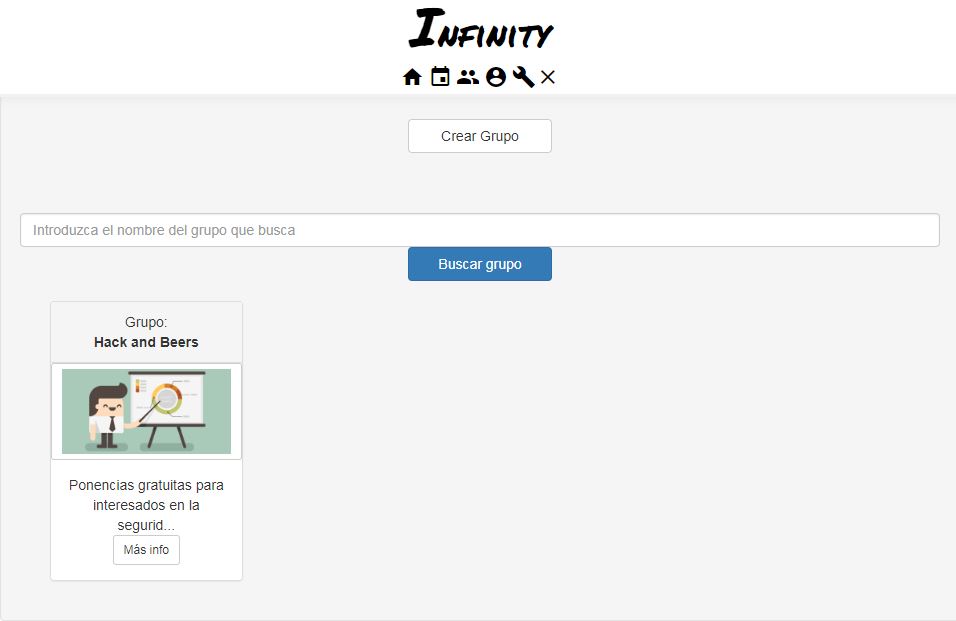
Al pulsar el icono de “calendario”, se presenta la ubicación geográfica de todos los eventos planificados y a continuación una breve descripción de los mismos.



### Visualización de Grupos

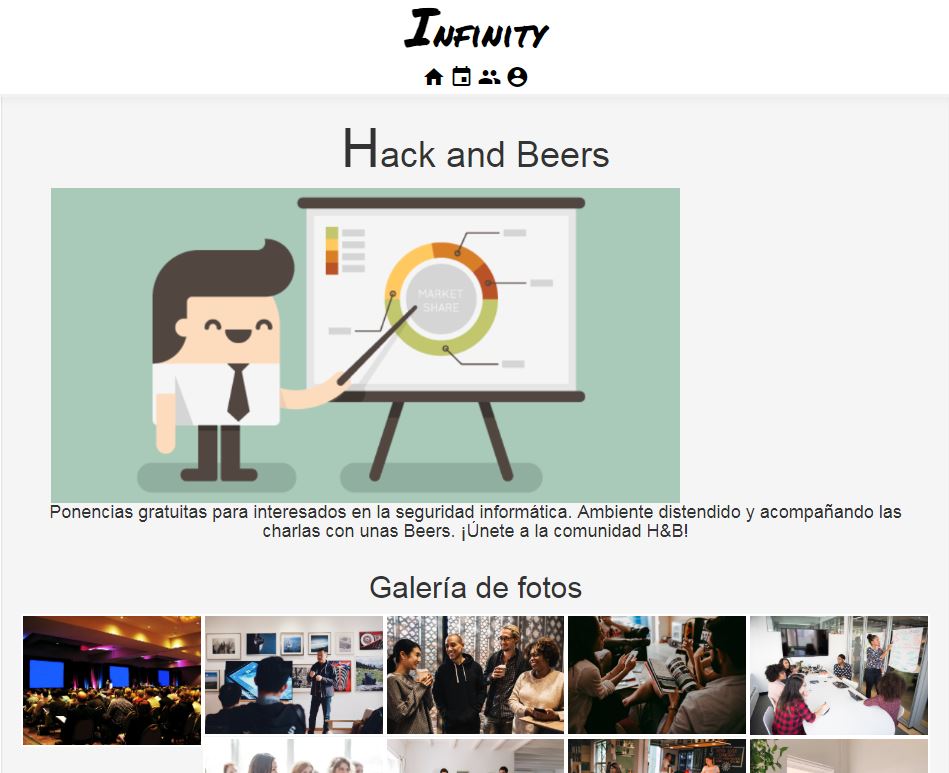
Al pulsar el icono “Grupos” se presentan los grupos existentes con posibilidad de solicitar información más detallada pulsando “Más info”.

Adicionalmente el sistema incorpora la posibilidad de buscar grupos pulsando “Buscar grupos” introduciendo el nombre del mismo.



### Detalles de Grupo y Galería de Fotos

Al solicitar detalles sobre un grupo pulsando “Más info”, se presenta una figura, descripción del mismo y una galería de fotos asociada al grupo. Pulsando sobre una de las fotos de la galería se visualizará ampliada.



Una vez ampliada la fotografía se puede navegar por toda la galería utilizando flecha de desplazamiento disponible en los laterales.

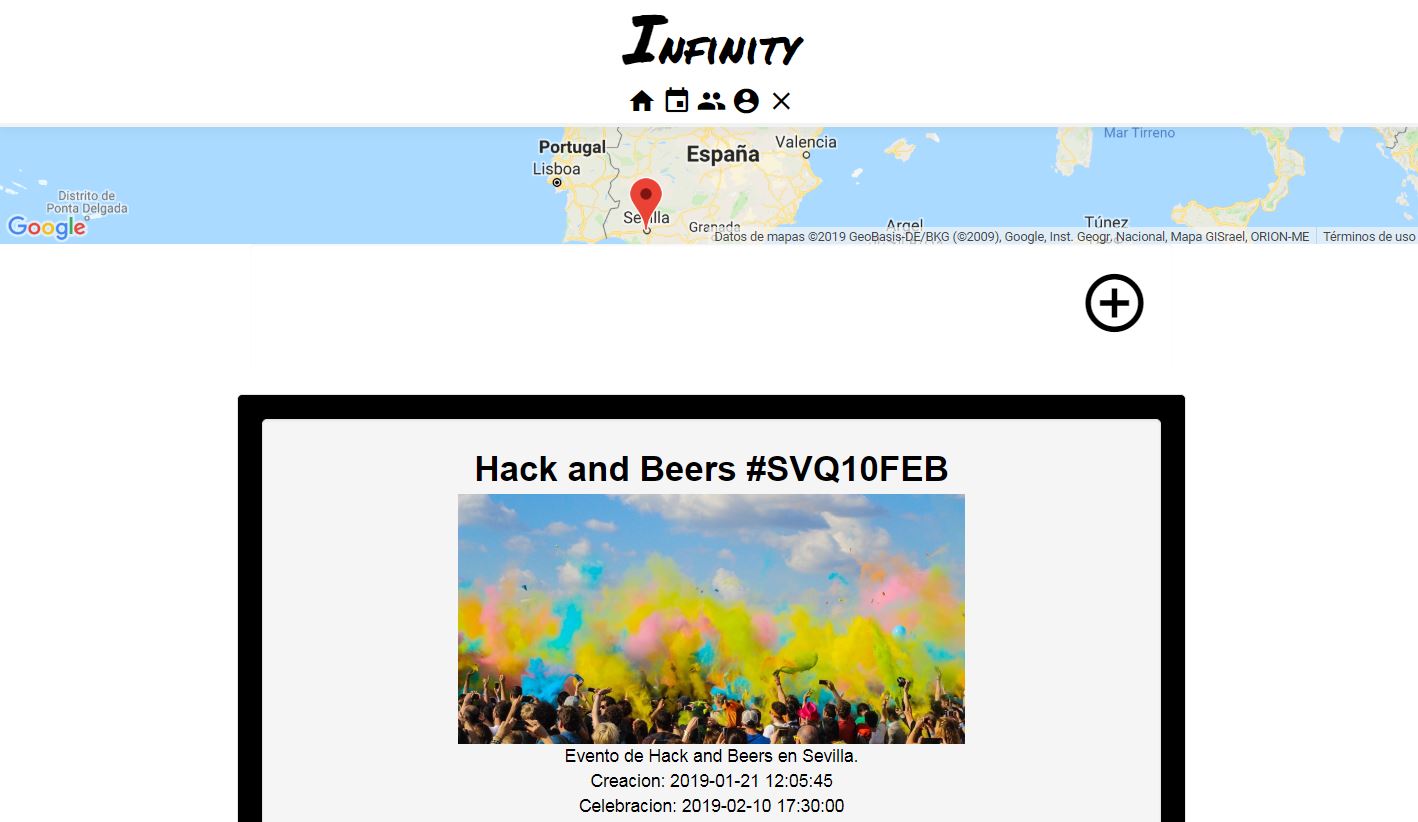


## Usuario Registrado

En general un usuario registrado tiene acceso a toda la información disponible para los no registrados. Además tiene posibilidad de crear nueva información, modificarla o borrarla según se describe a continuación.

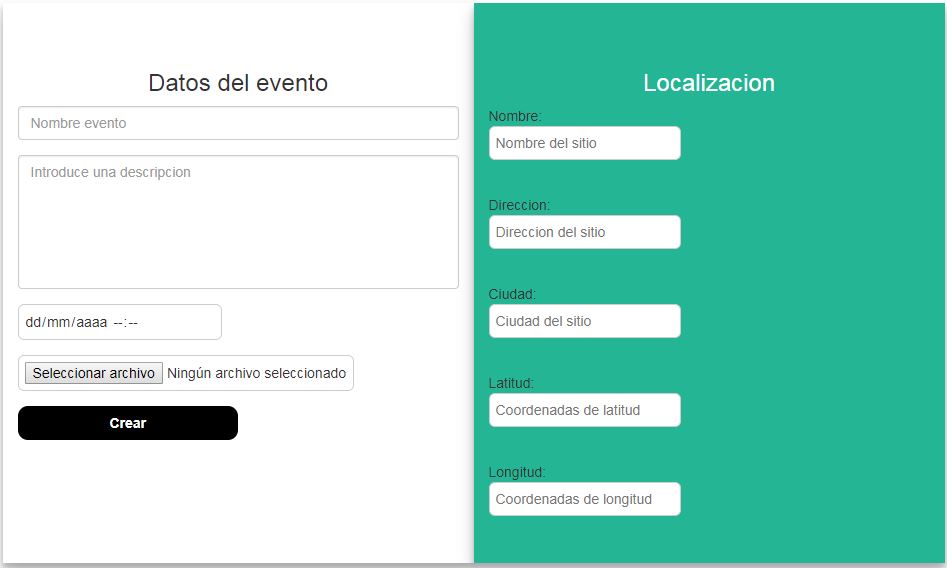
### Gestión de Eventos (Creación, Modificación, Eliminación)

Para la crear un evento un usuario registrado debe pulsar “⊕” en la lista de eventos (accesible desde el icono de calendario).



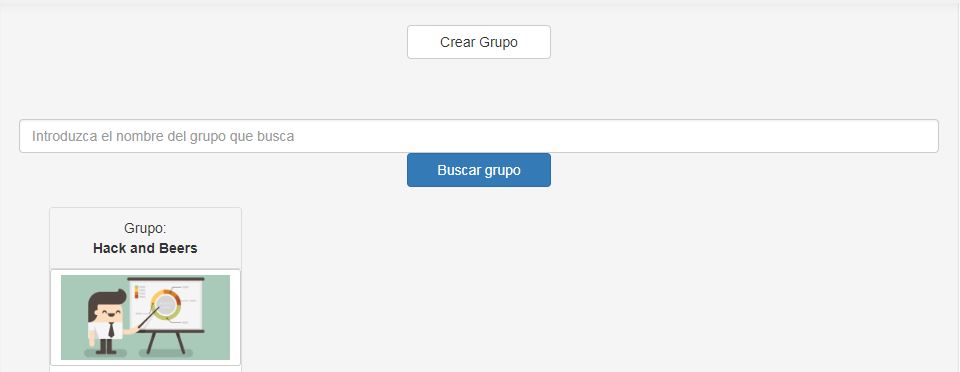
Una vez solicitada con “⊕” la creación de un nuevo evento, se presenta el formulario a continuación.

Una vez completado el formulario, al pulsar “Crear” se incluye el nuevo evento en el sistema.

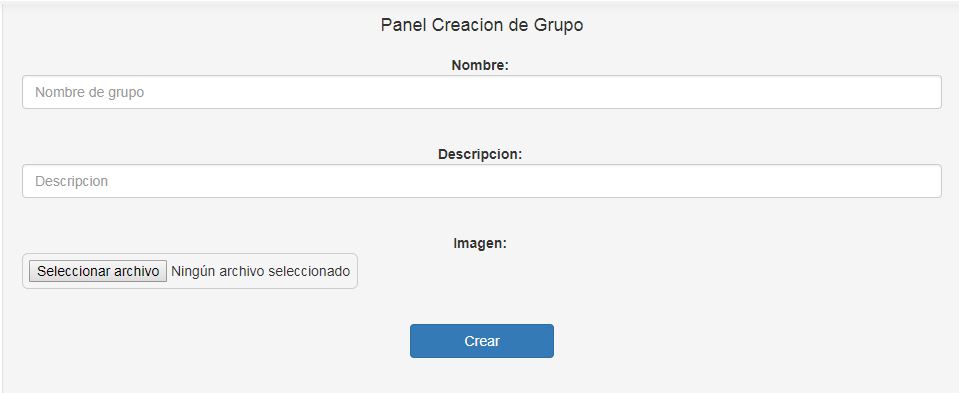


### Gestión de Grupos (Creación, Modificación, Eliminación)

Para la creación de grupos se debe ir a el icono de “grupos” y pulsar en “Crear Grupo”.



Una vez pulsado el icono se abrirá una nueva página en la cual se tendrá que introducir tanto el nombre del grupo como la descripción y una imagen.



Una vez creado se indicará si la creación ha sido exitosa.



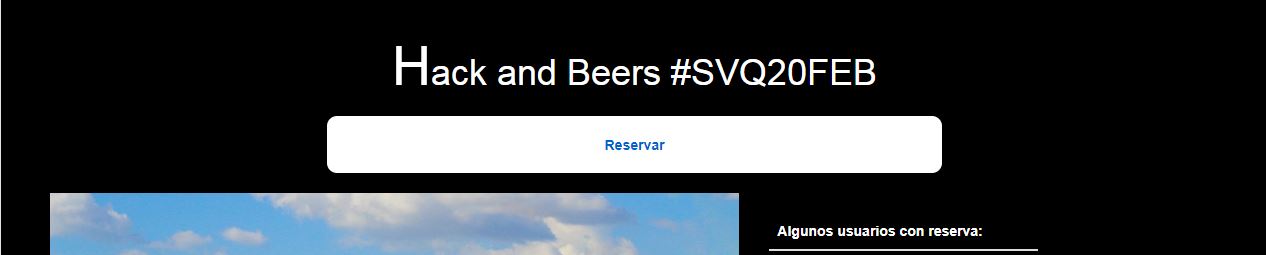
### Incorporarse a Grupo Existente

Para suscribirse a un grupo se debe entrar en el grupo en cuestión y pulsar “suscribirse”. Si ya se está suscrito, pondrá “desuscribirse” en su lugar, botón el cual si pulsamos saldremos del grupo.



### Reservar/Cancelar Reserva de Evento

Un usuario registrado puede realizar una reserva para un evento concreto simplemente pulsando “Reservar”. En el caso de que el usuario tuviera previamente una reserva, la opción disponible sería “Cancelar Reserva”.

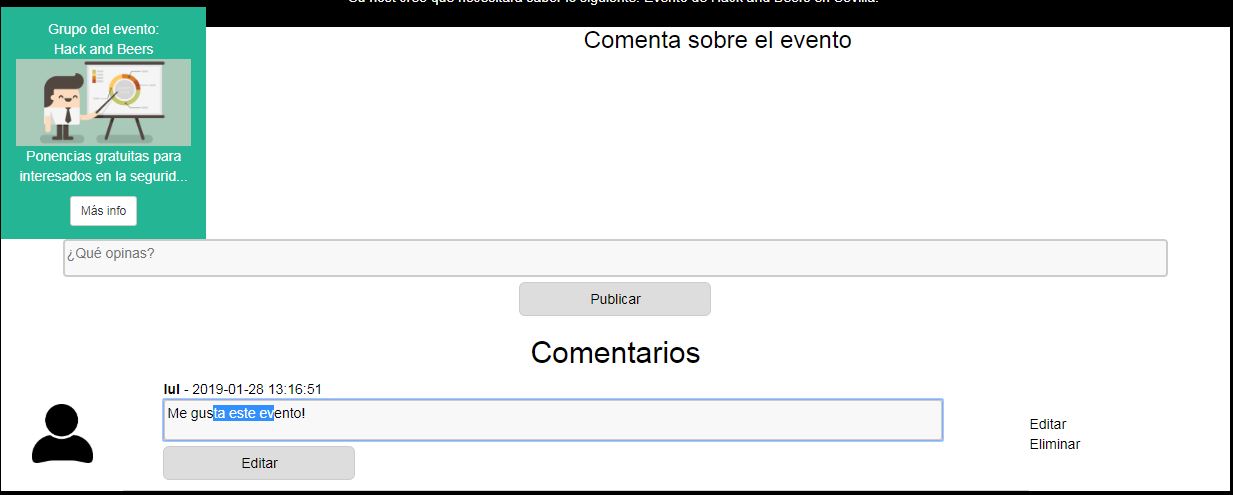


### Publicar y Eliminar Fotografía

### Publicar Comentarios

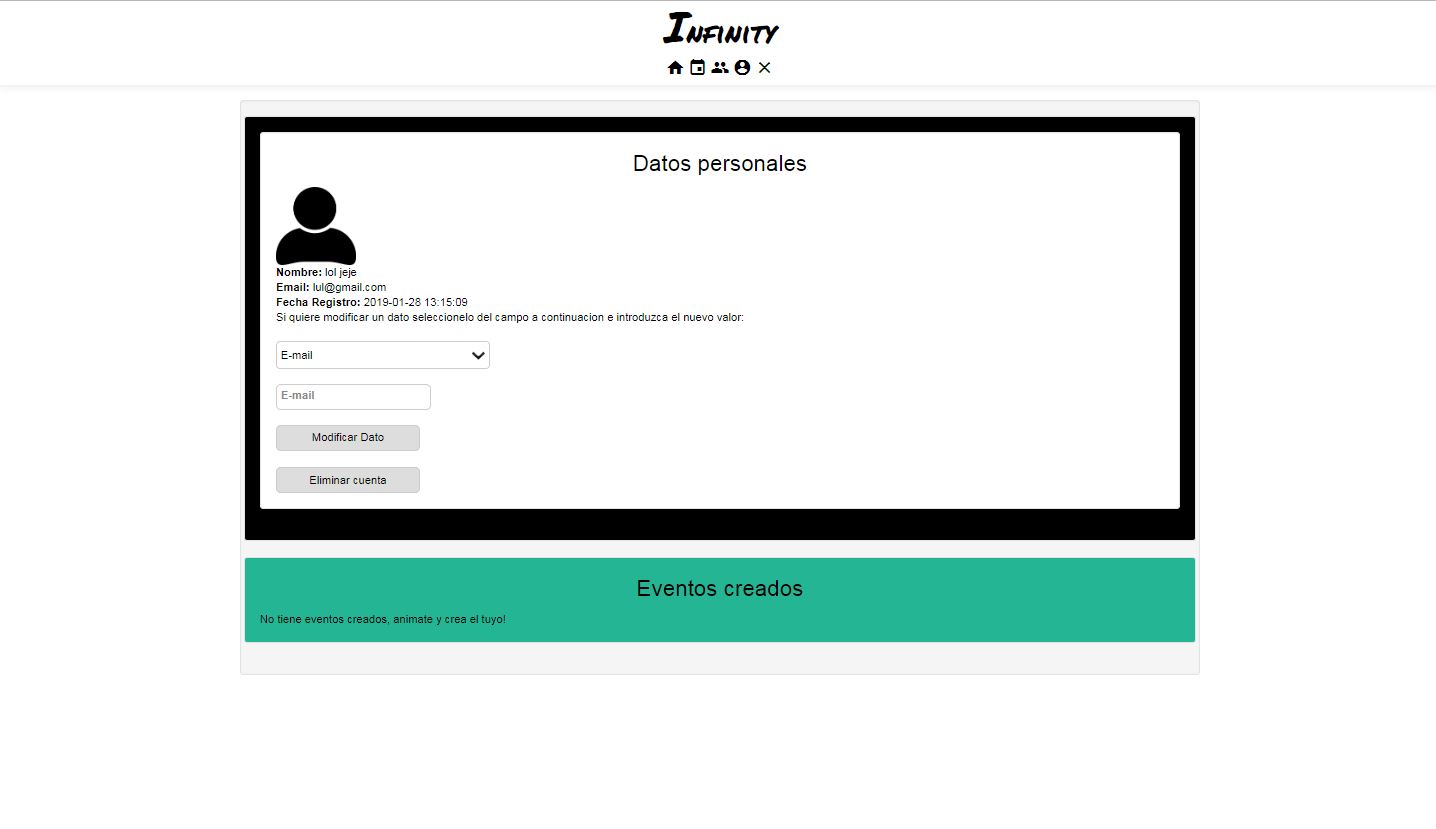
Un usuario registrado puede publicar un comentario en un evento seleccionado escribiendo el texto deseado y pulsando “Publicar”.

También puede modificar o eliminar un comentario, siempre que haya sido originado por el mismo usuario, con las opciones “Editar” o “Eliminar”.



### Información sobre la Cuenta de Usuario

En la página informativa sobre la cuenta de usuario un usuario registrado puede modificar sus datos o darse de baja pulsando “Eliminar cuenta”. En la parte inferior, se presentan los eventos creados por el usuario tras la información de su cuenta.

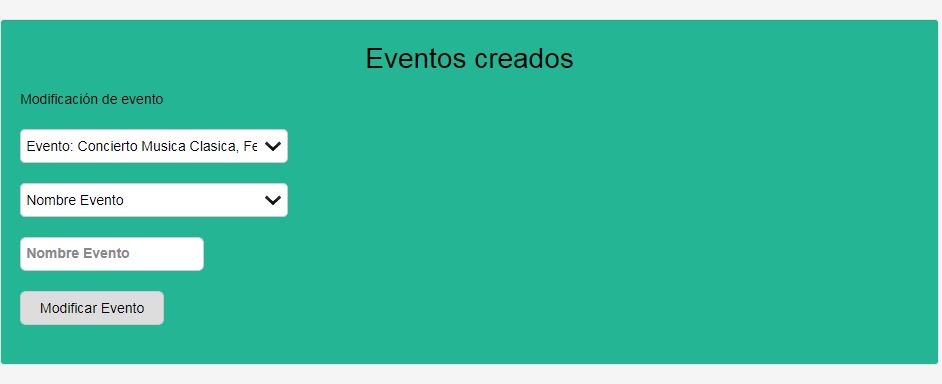


## Administrador

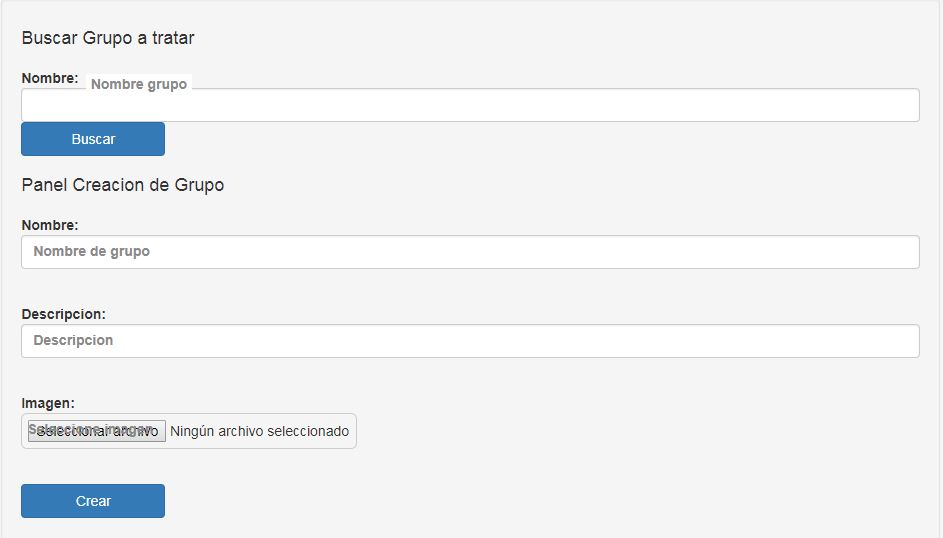
### Perfil administrador

En el perfil del administrador presenta una información similar a la de un usuario registrado añadiendo además información sobre los grupos creados y logros.

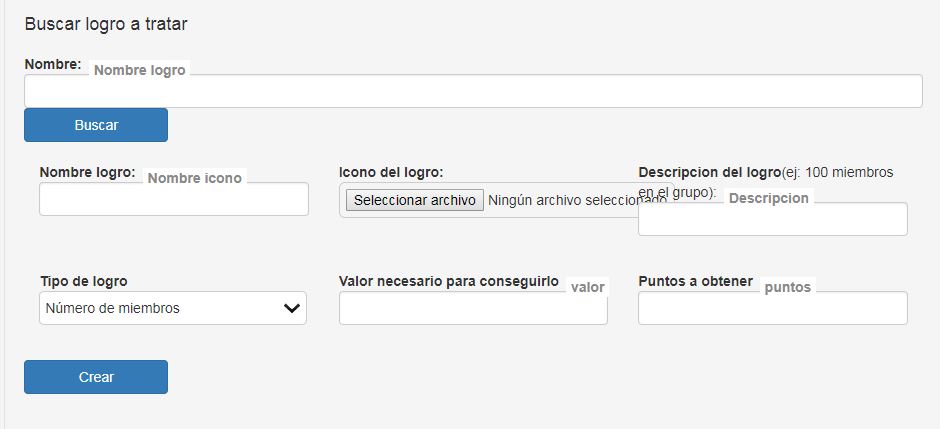




Los grupos pueden modificarse y borrarse. También pueden crearse nuevos grupos de usuario.

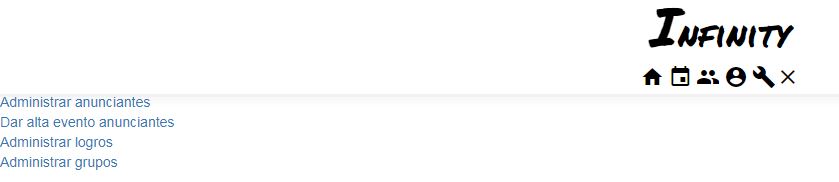


En la parte inferior de la página los logros podrán ser buscados o crearse.



### Panel de Administrador

En esta página el administrador puede acceder a distintas funcionalidades exclusivas.



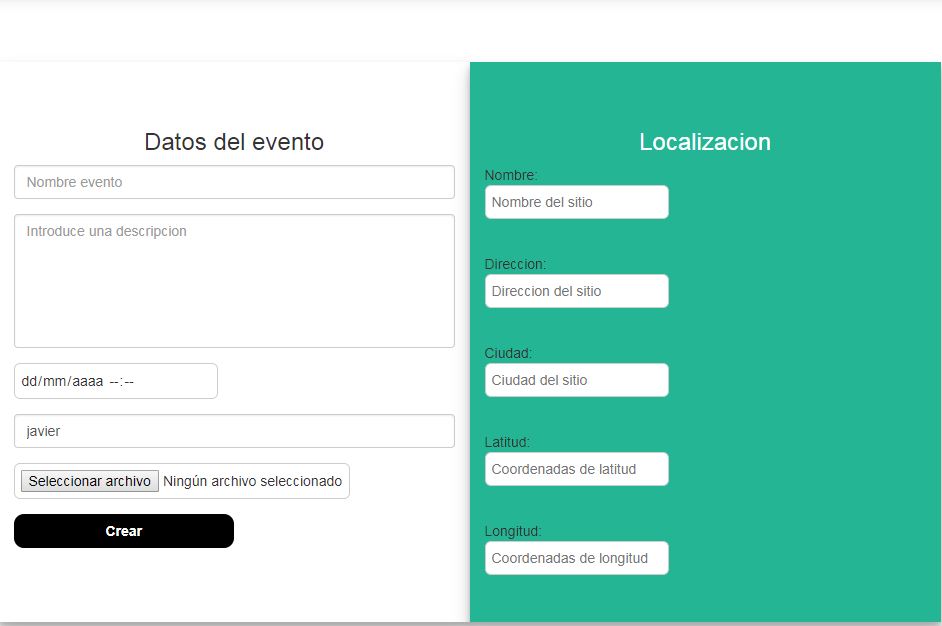
### Administrar anunciantes

Pulsando en Añadir anunciante o eliminar, visualizar, editar el anunciante que desea usando los iconos que se encuentran en la columna acción.



### Dar de alta evento anunciantes

Crea evento de anunciante rellenando formulario, seleccionando anunciante existente y pulsando en “Crear”.



# Resumen

## Entidades

En la siguiente tabla se muestran las entidades implementadas con sus respectivas CRUD:

#### TRATAMIENTO DE ENTIDADES

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ALTA | BAJA | MODIFICACIÓN | CONSULTA |
| Anunciante | X | X | X | X X |
| Comentario | X | X | X | X |
| Evento | X X | X | X | X X X X |
| Galería | X | X | X | X |
| Grupo | X | X | X | X X X |
| Localización | X X | X X | X | X X |
| Logro | X | X | X | X |
| Usuario | X | X | X | X X |

#### PUNTOS DE LA APLICACIÓN EN DONDE SE MANIPULAN ENTIDADES

1. ANUNCIANTE
   1. ALTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   2. BAJA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   3. MODIFICACIÓN
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   4. CONSULTA 1
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   5. CONSULTA 2
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
2. COMENTARIO
   1. ALTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   2. BAJA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   3. MODIFICACIÓN
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   4. CONSULTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
3. EVENTO
   1. ALTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   2. BAJA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   3. MODIFICACIÓN
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   4. CONSULTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
4. GALERÍA
   1. ALTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   2. BAJA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   3. MODIFICACIÓN
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   4. CONSULTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
5. GRUPO
   1. ALTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   2. BAJA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   3. MODIFICACIÓN
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   4. CONSULTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
6. LOCALIZACIÓN
   1. ALTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   2. BAJA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   3. MODIFICACIÓN
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   4. CONSULTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
7. LOGRO
   1. ALTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   2. BAJA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   3. MODIFICACIÓN
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   4. CONSULTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
8. USUARIO
   1. ALTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   2. BAJA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   3. MODIFICACIÓN
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:
   4. CONSULTA
      1. Localización:
      2. Descripción:
      3. Caso de uso:

## Aportaciones JavaScript

### Botones de Inicio

En la página de inicio se muestran dos pestañas “Eventos de anunciante” y “Eventos de usuarios”.

El objetivo de esta implementación es dar énfasis a los eventos creados por anunciantes ya que el plan de negocio de la aplicación está en torno a los anunciantes.

### Validaciones JavaScript

Se han empleado validaciones JavaScript a la hora de rellenar el formulario de registro. Los distintos campos se comprueban. Para ver

### Formulario Modificación de Datos Dinámico

### Confirmación opciones definitivas

## Aportaciones Extraordinarias

### Paginación

### HTML5

### Sticky Header

### Google Maps

### AJAX

### Áreas de Texto Dinámicas

### Plugin Carrusel

### Snippets

## Usos de JQUERY

## Tecnologías no vistas en la asignatura

Se ha hecho uso de **Git/GitHub** para compartir el trabajo y facilitar la colaboración entre los distintos integrantes.