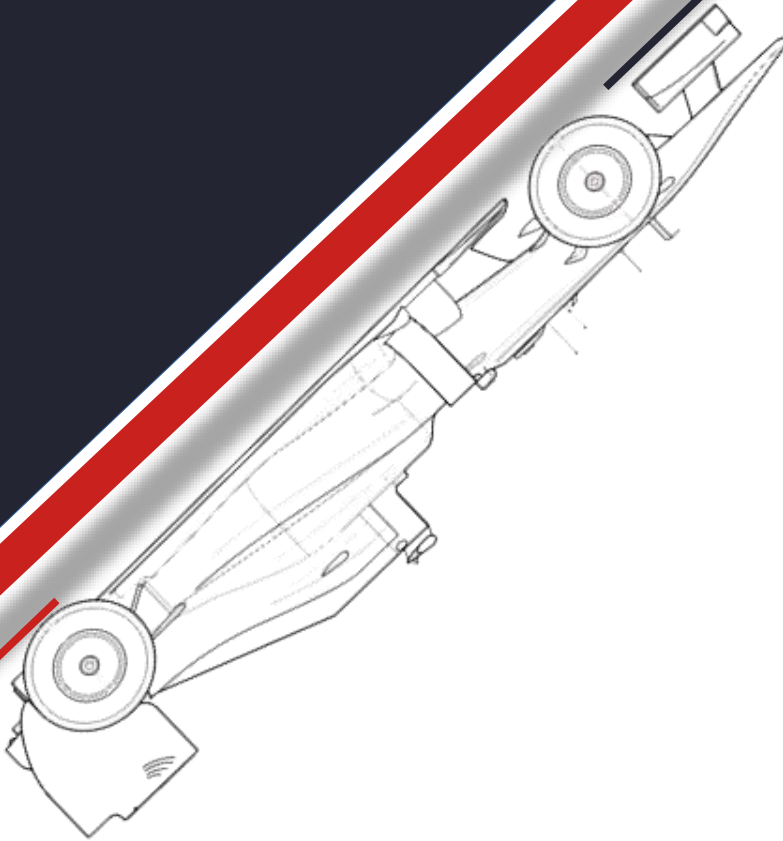




Desarrollo de aplicaciones web

IES Bernaldo de Quiros

MEMORIA



Raúl González Perera

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS	4
1.2 CONTEXTO	4
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA (LA IDEA)	4
1.4 ANÁLISIS DE COSTES	5
1.5 PLAN DE FINANCIACIÓN	5
1.6 PLAN DE RECURSOS HUMANOS	6
1.7 PLAN DE PREVENCIÓN DE RIESGO	6
<i>Análisis DAFO:</i>	6
<i>Esquema CAME:</i>	7
2. REQUISITOS	8
2.1 INTRODUCCIÓN.....	8
2.2 DESCRIPCIÓN GENERAL.....	8
2.3 REQUISITOS ESPECÍFICOS.....	8
2.3.1 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES.....	8
2.3.2 REQUERIMIENTOS DE INTERFACES EXTERNAS.....	9
2.3.2.1 INTERFACES DE LOS USUARIO.....	9
2.3.2.2 INTERFACES HARDWARE.....	9
2.3.2.3 INTERFACES SOFTWARE.....	9
2.3.2.4 INTERFACES DE COMUNICACIONES.....	10
2.3.3 REQUERIMIENTOS DE RENDIMIENTO.....	10
2.3.4 OBLIGACIONES DEL DISEÑO.....	10
2.3.4.1 ESTÁNDARES CUMPLIDOS.....	10
2.3.4.2 LIMITACIONES HARDWARE.....	10
2.3.5 ATRIBUTOS.....	11
2.3.5.1 SEGURIDAD.....	11
2.3.5.2 FACILIDADES DE MANTENIMIENTO.....	11
2.3.5.3 PORTABILIDAD.....	11
2.3.5.4 OTROS REQUERIMIENTOS.....	11
3. ANÁLISIS.....	12
3.1 INTRODUCCIÓN.....	12
3.2 DIAGRAMA DE CLASES.....	13
3.3 DIAGRAMA DE CASOS DE USO.....	14
4. DISEÑO	15
4.1 INTRODUCCIÓN.....	15
4.2 CAPA DE PRESENTACIÓN.....	15
4.3 CAPA DE NEGOCIO O LÓGICA DE LA APLICACIÓN.....	15
4.4 CAPA DE PERSISTENCIA O DATOS.....	16
5. IMPLEMENTACIÓN.....	17

ALUMNO: Raúl González Perera

CURSO: 2º DAW

PROYECTO: Velocidad y Estilo

5.1 TECNOLOGÍAS UTILIZADAS EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO	17
5.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	17
5.2.1 CAPA DE PRESENTACIÓN.	18
5.2.2 CAPA DE NEGOCIO O LÓGICA DE LA APLICACIÓN.	18
5.2.3 CAPA DE PERSISTENCIA O DE DATOS.	19
6. EVALUACIÓN	21
6.1 INTRODUCCIÓN:	21
6.2 VALIDACIONES DE PÁGINAS DE ESTILO:	21
Validación de Carrito.css:	21
Validar Equipos.CSS:	22
Validación login.Css:	23
Validación pagprinci:	23
Validación Prioductos.css:	24
Validación Signup.css:	24
6.3 VALIDACIÓN DE ENLACES:	25
6.4 VALIDACIÓN DE LA RESOLUCIÓN:	27
Móviles:	27
Tablet:	28
Ordenador:	29
6.5 VALIDACIÓN DE NAVEGADORES:	29
Edge:	30
Opera:	30
7. CONCLUSIÓN	31
7.1 VALORACIÓN PERSONAL DEL TRABAJO REALIZADO (ANÁLISIS DAFO + ANÁLISIS CAME).	31
7.2 POSIBLES AMPLIACIONES.	33
1. Inclusión de Métodos de Pago:	33
2. Expansión del Catálogo de Productos:	33
3. Mejora de la Información en la Página Web:	33
4. Ampliación del Apartado de Marcas Históricas:	33
8. BIBLIOGRAFÍA	34

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación y objetivos

El objetivo principal es **crear una página web relacionada con la Fórmula 1**, donde los usuarios puedan **acceder a la historia y merchandising** de los equipos actuales y pasados, así como información sobre pilotos y momentos destacados.

Mi principal motivo para emprender es aprovechar mis conocimientos y pasión por la F1.

1.2 Contexto

El mercado de la F1 es competitivo, con muchas empresas ofreciendo productos similares, pero con pequeñas diferencias. La página oficial de la F1 es la líder en este mercado. **La propuesta se basa en ofrecer productos a precios competitivos y con una alta calidad para diferenciarnos.**

1.3 Planteamiento del problema (la idea)

La idea es **desarrollar una página web que concentre información histórica y merchandising de la F1**, con un enfoque en ofrecer productos oficiales y de calidad. Se espera que esta plataforma sea una fuente **confiable y accesible** para los fanáticos del deporte.

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

1.4 Análisis de costes

Costes Fijos	Importe (€)
Luz	150
Teléfono/Internet	150
Autónomos	960
Gestoría	100
Material de oficina	50
Constitución de la empresa	300
Publicidad	100
Seguridad social	100
Total Costes Fijos	1910

Costes Variables	Importe (€)
Compra de mercancías	1680
Costes de envío de productos	100
Comisiones bancarias(0.2/producto)	3
Total Costes Variables	1783

Costes Totales	Importe (€)
Costes Fijos	1910
Costes Variables	1783
Total Costes	3693

1.5 Plan de Financiación

Aportación inicial: 2297,50€

Ingresos Totales: 3850€ (de la venta de productos)

Resultado antes de impuestos: 190€

Resultado después de impuestos: 217.5€

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

1.6 Plan de recursos humanos

CEO: Funciones de liderazgo y dirección general.

Especialista en Marketing Digital: Diseño y ejecución de estrategias de marketing online.

Especialista en SEO: Optimización del contenido web para mejorar el posicionamiento.

Representante de Atención al Cliente: Gestión de consultas y problemas de los usuarios.

Administrador: Gestión administrativa y financiera.

El equipo promotor cumple todas estas funciones, por lo que no se necesita contratación adicional.

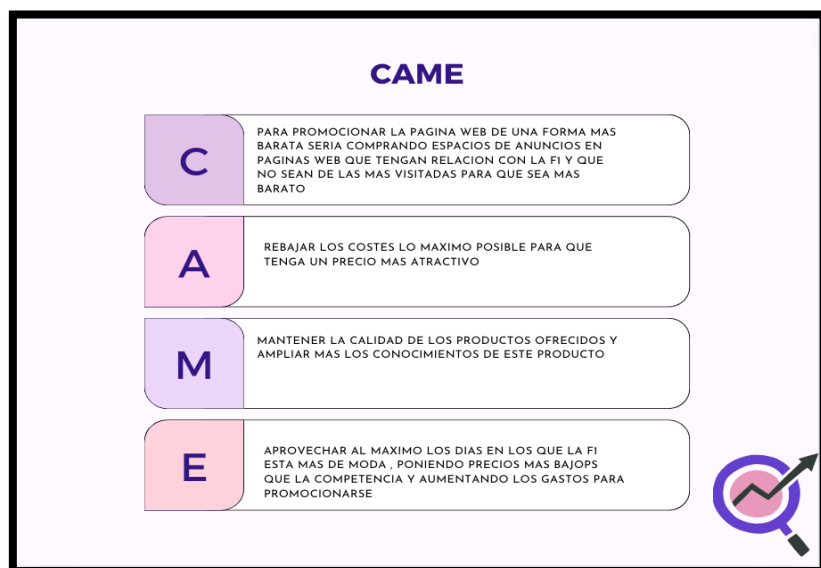
1.7 Plan de prevención de riesgo

Análisis DAFO:



ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Esquema CAME:



2. REQUISITOS

2.1 Introducción.

La sección de requisitos **establece las pautas y expectativas para el desarrollo y la implementación de la página web de merchandising de F1**. Esta plataforma ofrece una amplia gama de productos relacionados con la Fórmula 1, en concreto ropa, y se basa en tecnologías como **PHP, JavaScript, HTML y CSS**, con un entorno de desarrollo local utilizando **XAMPP con Apache y MySQL**.

2.2 Descripción general.

La página web de merchandising de F1 tiene como objetivo **proporcionar a los aficionados de la Fórmula 1 una plataforma intuitiva y segura para comprar productos** relacionados con su deporte favorito. La plataforma se centra en ofrecer una experiencia de usuario atractiva y fácil de usar, con características como navegación sencilla, búsqueda de productos eficiente y un proceso de compra fluido. Además, se presta especial atención a la seguridad de los datos de los usuarios y a la eficiencia del rendimiento del sitio web.

2.3 Requisitos Específicos.

2.3.1 Requerimientos Funcionales.

- Los usuarios deben poder **registrarse e iniciar sesión** para acceder a su cuenta y realizar compras.
- Debe existir un catálogo de productos que los usuarios puedan **explorar y buscar fácilmente**.
- Los usuarios deben poder **agregar productos** al carrito de compras y **proceder al proceso de pago** de forma segura.

2.3.2 Requerimientos de Interfaces Externas.

2.3.2.1 Interfaces de los Usuario.

- La interfaz de usuario debe ser **intuitiva y fácil de usar**, con un diseño responsive que se adapte a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.
- Debe haber **opciones de registro e inicio de sesión para los usuarios**, con validación de datos para garantizar la seguridad y la integridad de la información.
- Se deben proporcionar **interfaces claras y accesibles** para que los usuarios puedan navegar por el catálogo de productos y ver detalles como descripciones, imágenes y precios.
- Durante el proceso de compra, los usuarios **deben poder agregar productos al carrito de compras, revisar su pedido y proceder al pago de manera segura**.

2.3.2.2 Interfaces Hardware.

- La página web **debe ser accesible desde una variedad de dispositivos hardware**, incluyendo computadoras de escritorio, portátiles, tablets y smartphones.
- Se debe garantizar que el diseño y la funcionalidad del sitio web sean compatibles con diferentes resoluciones de pantalla y capacidades de hardware, asegurando una experiencia de usuario **consistente y satisfactoria** en todos los dispositivos.

2.3.2.3 Interfaces Software.

- El sistema debe integrarse con la base de datos **MySQL** para almacenar y recuperar información de usuarios, productos y pedidos de manera eficiente.
- Se deben implementar **herramientas de análisis y seguimiento** para monitorear el rendimiento del sitio web, recopilar datos sobre el comportamiento del usuario y obtener información valiosa para mejorar la experiencia del usuario y optimizar la conversión.

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

2.3.2.4 Interfaces de Comunicaciones.

- Se debe **garantizar la comunicación segura** entre el cliente y el servidor para proteger la información confidencial durante las transacciones de compra.

2.3.3 Requerimientos de Rendimiento.

- El tiempo de carga de la página debe ser **rápido**, con tiempos de respuesta mínimos para garantizar una experiencia de usuario satisfactoria.
- El sitio web debe ser capaz de manejar **múltiples sesiones de usuario simultáneas** sin degradación significativa del rendimiento.

2.3.4 Obligaciones del Diseño.

2.3.4.1 Estándares Cumplidos.

- El diseño y la implementación del sitio web deben cumplir con los estándares web actuales, incluyendo **HTML5**, **CSS3** y **JavaScript ECMAScript 6**.

2.3.4.2 Limitaciones Hardware.

- El sistema debe funcionar de manera eficiente dentro de los límites de recursos del entorno de desarrollo local, que incluye el servidor **Apache** y la base de datos **MySQL** proporcionados por **XAMPP**.

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

2.3.5 Atributos.

2.3.5.1 Seguridad.

- Se deben implementar **medidas de seguridad robustas**, como la protección contra ataques de **inyección SQL**, para proteger la información confidencial de los usuarios.

2.3.5.2 Facilidades de Mantenimiento.

- El código fuente del sitio web debe estar bien estructurado y documentado para facilitar **futuras actualizaciones y mantenimiento**.

2.3.5.3 Portabilidad.

- La página web debe ser **compatible con una amplia variedad de navegadores web modernos**, incluyendo Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari y Microsoft Edge.

2.3.5.4 Otros Requerimientos.

- Se puede considerar la **internacionalización del sitio web** para adaptarse a diferentes idiomas y regiones, lo que puede requerir la implementación de sistemas de traducción y localización.
- Este es un esbozo básico que puedes expandir según las necesidades específicas de tu proyecto y los requisitos adicionales que puedan surgir durante el desarrollo.

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

3. ANÁLISIS.

3.1 Introducción.

En el desarrollo de la tienda en línea dedicada a la Fórmula 1, es fundamental utilizar herramientas que faciliten una **comprensión clara y detallada** tanto de los requerimientos funcionales como de la estructura interna del sistema. Los diagramas de casos de uso y los diagramas de clases, ambos componentes del **Lenguaje Unificado de Modelado (UML)**, juegan un papel crucial en este proceso.

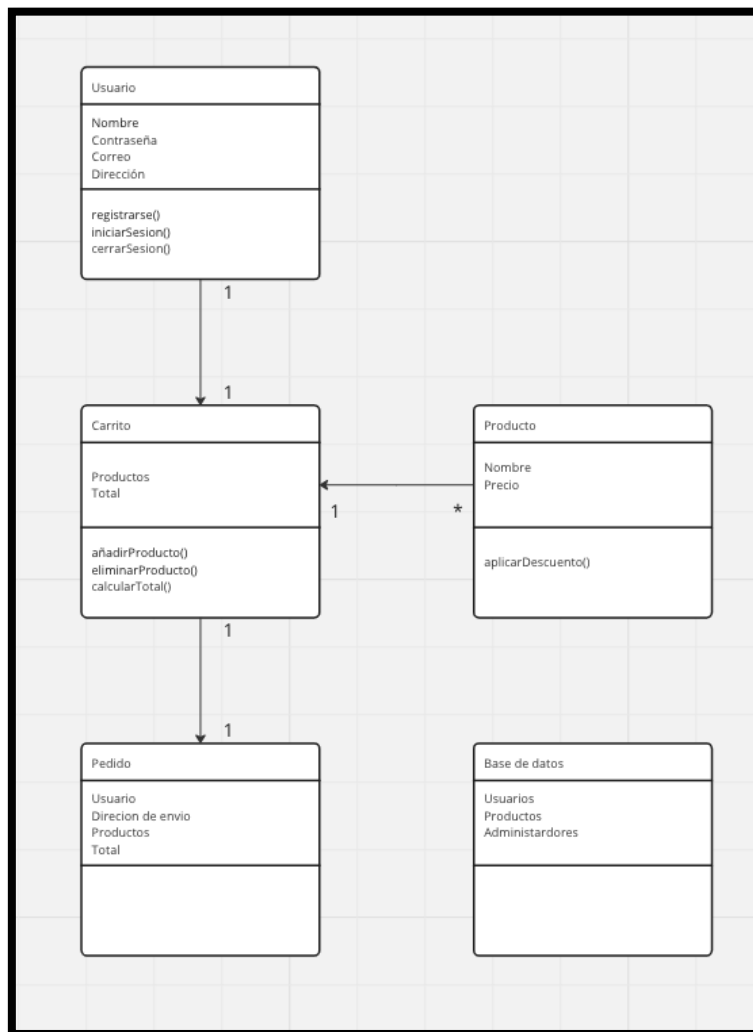
El propósito de este análisis es **proporcionar una visión detallada y estructurada** del sistema de la tienda en línea a través de estos diagramas. Al analizar los diagramas de casos de uso, podemos **identificar claramente las funcionalidades esenciales** del sistema desde el punto de vista del usuario. Por ejemplo, cómo los usuarios navegan por la tienda, seleccionan productos y completan sus compras.

El análisis de los diagramas de clases nos permite entender **la arquitectura interna y la lógica de implementación del sistema**. Esto incluye cómo se gestionan los datos de los usuarios y productos, cómo se procesan los pedidos y cómo se administra el inventario y la logística.

En conjunto, estos diagramas proporcionan una comprensión integral tanto del comportamiento externo como de la estructura interna del sistema. Esta comprensión es crucial para asegurar que el sistema desarrollado cumpla con los requisitos y expectativas de los usuarios, y que esté estructurado de manera coherente y robusta.

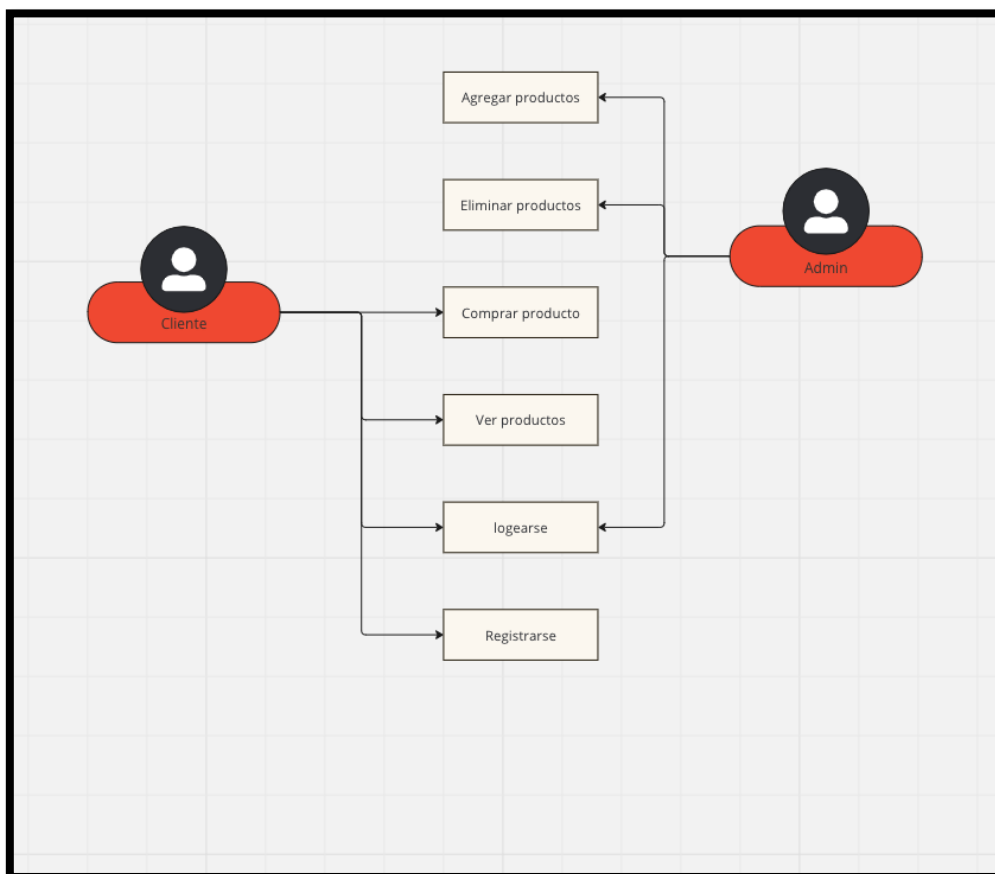
ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

3.2 Diagrama de Clases.



ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

3.3 Diagrama de Casos de Uso.



4. DISEÑO

4.1 Introducción.

En esta sección, detallamos **la arquitectura y estructura del sistema** de la página web de merchandising de F1. Es fundamental comprender cómo se organizan las **diferentes capas de diseño** para cumplir con los requisitos y objetivos del proyecto.

4.2 Capa de Presentación.

La capa de presentación es la cara visible de mi sistema, responsable de la interfaz de usuario y la experiencia visual del sitio web. Aquí, no solo me he limitado a diseñar páginas web estáticas, sino que también nos enfocamos en crear una **experiencia dinámica y envolvente** para los usuarios. Utilizamos tecnologías como **HTML**, **CSS** y **JavaScript** para estructurar, diseñar y hacer que el sitio sea interactivo.

Nuestro diseño de interfaz de usuario se centra en **la usabilidad y la accesibilidad**. Nos aseguramos de que la navegación sea intuitiva, los elementos sean fácilmente identificables y la experiencia sea consistente en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla. Además, consideramos la experiencia del usuario en términos de velocidad de carga, respuesta a la interacción y feedback visual para garantizar una experiencia fluida y agradable.

4.3 Capa de Negocio o Lógica de la Aplicación.

En la capa de negocio o lógica de la aplicación reside el **núcleo funcional del sistema**. Aquí, no solo se llevan a cabo las operaciones esenciales del negocio, como la gestión de usuarios, el procesamiento de pedidos y la gestión del inventario, sino que también se implementan las reglas de negocio y la lógica empresarial. Utilizamos un **enfoque modular y orientado a objetos** para garantizar la coherencia, la reutilización y la escalabilidad del código.

Además, nos aseguramos de que nuestra lógica de aplicación sea **flexible y adaptable a medida que evolucionan los requisitos del negocio**. Implementamos patrones de diseño como **MVC** (Modelo-Vista-Controlador) para separar las preocupaciones y facilitar el mantenimiento y la extensibilidad del sistema a largo plazo.

4.4 Capa de Persistencia o Datos.

La capa de persistencia o datos se encarga del **almacenamiento y recuperación de la información del sistema**. Aquí definimos la estructura de nuestra base de datos, diseñamos los esquemas de tabla y gestionamos las operaciones de lectura y escritura de datos. Utilizamos un sistema de gestión de bases de datos relacional como **MySQL** para garantizar la integridad, la consistencia y la seguridad de nuestros datos.

Además, implementamos técnicas avanzadas de optimización de bases de datos, como la indexación, la normalización y la denormalización, para **mejorar el rendimiento y la eficiencia de nuestras consultas**. Nos aseguramos de que nuestra capa de persistencia cumpla con los estándares de seguridad y privacidad de datos, incluyendo el cifrado de datos sensibles y la protección contra vulnerabilidades de seguridad como las inyecciones **SQL**.

Esta exhaustiva descripción de las diferentes capas de diseño proporciona una visión completa de cómo se estructura y opera nuestro sistema de página web de merchandising de F1. Cada capa desempeña un papel crucial en el **funcionamiento general del sistema y contribuye a ofrecer una experiencia de usuario óptima y satisfactoria**.

5. IMPLEMENTACIÓN

5.1 Tecnologías utilizadas en el desarrollo del proyecto

PHP: es un lenguaje de programación **interpretado del lado del servidor** y de uso general que se adapta especialmente al desarrollo web. Fue creado inicialmente por el programador danés-canadiense *Rasmus Lerdorf* en 1994. En la actualidad, la implementación de referencia de PHP es producida por *The PHP Group*.

CSS: en español, «*Hojas de estilo en cascada*», es un lenguaje de diseño gráfico para **definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito** en un lenguaje de marcado.

HTML: acrónimo en inglés de HyperText Markup Language, hace referencia **al lenguaje de marcado utilizado en la creación de páginas web**.

JS: JavaScript es un **lenguaje de programación interpretado**, dialecto del estándar *ECMAScript*. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

AJAX: permite a las aplicaciones web **validar información específica en formularios** antes de que los usuarios los envíen.

XAMPP: **simplifica el proceso de configuración de un entorno de desarrollo web**, permitiendo a los desarrolladores centrarse en la codificación y pruebas de sus aplicaciones en lugar de en la configuración del servidor.

5.2 Descripción del Proyecto

El proyecto consiste en el desarrollo de una tienda en línea especializada en productos relacionados con la Fórmula 1. Esta tienda, denominada "*Velocidad y estilo*", tiene como objetivo **ofrecer una amplia gama de productos a los aficionados de este deporte**, incluyendo desde artículos de merchandising como camisetas y gorras, hasta accesorios y

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

piezas de colección. El propósito del proyecto es **crear una plataforma intuitiva y eficiente** que permita a los usuarios explorar, seleccionar y comprar productos de manera cómoda y segura.

5.2.1 Capa de Presentación.

5.2.2 Capa de Negocio o Lógica de la Aplicación.

1. Gestión de Productos

La lógica de negocio para la gestión de productos incluye:

Creación y Actualización de Productos: Añadir nuevos productos a la tienda, actualizar detalles como precios, descripciones, imágenes, y categorías (ej. ropa, accesorios, ...).

Consulta de Productos: Permitir a los usuarios buscar y filtrar productos basados en diversas características como categoría, precio, popularidad, etc.

Descuentos y Promociones: Aplicar descuentos y gestionar promociones especiales.

2. Gestión de Inventario

La gestión del inventario asegura que:

Control de Stock: Mantener un registro preciso de la cantidad de productos disponibles.

Actualización de Inventario: Actualizar el inventario cuando se realizan ventas o cuando llegan nuevos suministros.

3. Procesamiento de Pedidos

Esta parte de la lógica de negocio incluye:

Creación de Pedidos: **Gestionar la creación de nuevos pedidos** cuando los clientes compran productos.

Actualización de Estado de Pedido: **Cambiar el estado de los pedidos** (ej. pendiente, procesando, enviado, entregado).

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Cálculo de Precios Totales: **Calcular el precio total del pedido**, incluyendo impuestos y costos de envío.

4. Gestión de Usuarios y Autenticación

Involucra la gestión de información de usuarios, tales como:

Registro y Autenticación de Usuarios: Permitir a los usuarios **registrarse y autenticarse en la tienda**.

Gestión de Perfiles de Usuario: **Gestionar la información de perfil**, incluyendo direcciones de envío y métodos de pago preferidos.

Historial de Compras: Mantener un registro del historial de compras de cada usuario para referencias futuras y programas de fidelización.

5. Gestión de Pagos

La lógica de pagos incluye:

Confirmación de Pago: Confirmar y registrar pagos exitosos, así como manejar pagos fallidos

5.2.3 Capa de Persistencia o de Datos.

En mi página web, la Capa de Persistencia o de Datos se sustenta en una base de datos **MySQL**, diseñada con un **enfoque eficiente y flexible** para gestionar los datos de manera segura y confiable. La estructura de nuestra base de datos se compone principalmente de cuatro tablas:

Usuarios: Esta tabla almacena información sobre los usuarios registrados en nuestra plataforma. Aquí se guardan datos como nombres, direcciones de correo electrónico, contraseñas cifradas, roles y otra información relevante para la **identificación y autenticación de los usuarios**. Además, esta tabla elimina la necesidad de una tabla separada para los administradores, ya que asignamos un rol específico dentro de esta misma tabla.

Productos: En la tabla de productos, mantenemos un registro detallado de todos los productos disponibles en nuestro sitio web. Esto incluye información como nombres, descripciones, imágenes, precios y cantidades disponibles en el inventario. La estructura de esta tabla nos permite **gestionar de manera efectiva nuestro catálogo de productos** y proporcionar a nuestros usuarios una experiencia de compra fluida.

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Cuentas: La tabla de cuentas es fundamental para el **seguimiento de los pedidos realizados por nuestros usuarios**. Aquí se registran los detalles de cada transacción, incluidos los productos comprados, las cantidades, los precios, las fechas y cualquier otra información relevante relacionada con los pedidos. Esta tabla nos permite mantener un **historial completo de las transacciones** y **facilita la gestión de las operaciones comerciales**.

Otras entidades: Además de estas tres tablas principales, nuestra base de datos puede incluir otras tablas y relaciones para gestionar aspectos adicionales de nuestra aplicación web, como el registro de comentarios, valoraciones de productos u otros datos específicos del negocio.

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

6. EVALUACIÓN

6.1 Introducción:

La evaluación es un proceso esencial para garantizar **la calidad y el rendimiento óptimo** de un sitio web. En esta sección, se detallan los diferentes aspectos que se examinan, abarcando desde la coherencia del diseño hasta la compatibilidad con diferentes dispositivos y navegadores.

6.2 Validaciones de páginas de Estilo:

Este apartado se centra en **verificar la consistencia y la coherencia del estilo visual en todas las páginas del sitio web**. Se revisan elementos como colores, fuentes, tamaños de texto y disposición de elementos para asegurar que cumplan con los estándares establecidos.

Validación de Carrito.css:

Resultados del Validador CSS del W3C para Carrito.css (CSS versión 3 + SVG)

¡Enhorabuena! No error encontrado.

¡Este documento es [CSS versión 3 + SVG](#) válido!

Puede mostrar este icono en cualquier página que valide para que los usuarios vean que se ha preocupado por crear una página Web interoperable. A continuación se encuentra el XHTML que puede usar para añadir el icono a su página Web:



```
<p>  
<a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referen">  
    
</a>  
</p>
```



```
<p>  
<a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referen">  
    
</a>  
</p>
```

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Validar Equipos.CSS:

Resultados del Validador CSS del W3C para Equipos.css (CSS versión 3 + SVG)

¡Enhorabuena! No error encontrado.

¡Este documento es [CSS versión 3 + SVG](#) válido!

Puede mostrar este icono en cualquier página que valide para que los usuarios vean que se ha preocupado por crear una página Web interoperable. A continuación se encuentra el XHTML que puede usar para añadir el icono a su página Web:



```
<p>
  <a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referer">
    
    </a>
  </p>
```



```
<p>
  <a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referer">
    
    </a>
  </p>
```

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Validación login.Css:

Resultados del Validador CSS del W3C para Login.css (CSS versión 3 + SVG)

¡Enhorabuena! No error encontrado.

¡Este documento es [CSS versión 3 + SVG](#) válido!

Puede mostrar este icono en cualquier página que valide para que los usuarios vean que se ha preocupado por crear una página Web interoperable. A continuación se encuentra el XHTML que puede usar para añadir el icono a su página Web:



```
<p>
  <a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referer">
    
    </a>
  </p>
```



```
<p>
  <a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referer">
    
    </a>
  </p>
```

Validación pagprinci:



El Servicio de Validación de CSS del W3C
 Resultados del Validador CSS del W3C para pagprinci.css (CSS versión 3 + SVG)

Ir a: [Su Hoja de Estilo validada](#)

Resultados del Validador CSS del W3C para pagprinci.css (CSS versión 3 + SVG)

¡Enhorabuena! No error encontrado.

¡Este documento es [CSS versión 3 + SVG](#) válido!

Puede mostrar este icono en cualquier página que valide para que los usuarios vean que se ha preocupado por crear una página Web interoperable. A continuación se encuentra el XHTML que puede usar para añadir el icono a su página Web:



```
<p>
  <a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referer">
    
    </a>
  </p>
```

```
<p>
  <a href="http://jigsaw.w3.org/css-validator/check/referer">
    
    </a>
  </p>
```

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Validación Prioductos.css:



El Servicio de Validación de CSS del W3C
Resultados del Validador CSS del W3C para Productos.css (CSS versión 3 + SVG)


Ir a: [Su Hoja de Estilo validada](#)

Resultados del Validador CSS del W3C para Productos.css (CSS versión 3 + SVG)

¡Enhorabuena! No error encontrado.

¡Este documento es [CSS versión 3 + SVG](#) válido!

Puede mostrar este icono en cualquier página que valide para que los usuarios vean que se ha preocupado por crear una página Web interoperable. A continuación se encuentra el XHTML que puede usar para añadir el icono a su página Web:

	<pre> <p> </p> </pre>
	<pre> <p> </p> </pre>

Validación Signup.css:



El Servicio de Validación de CSS del W3C
Resultados del Validador CSS del W3C para Signup.css (CSS versión 3 + SVG)

Ir a: [Su Hoja de Estilo validada](#)

Resultados del Validador CSS del W3C para Signup.css (CSS versión 3 + SVG)

¡Enhorabuena! No error encontrado.

¡Este documento es [CSS versión 3 + SVG](#) válido!

Puede mostrar este icono en cualquier página que valide para que los usuarios vean que se ha preocupado por crear una página Web interoperable. A continuación se encuentra el XHTML que puede usar para añadir el icono a su página Web:

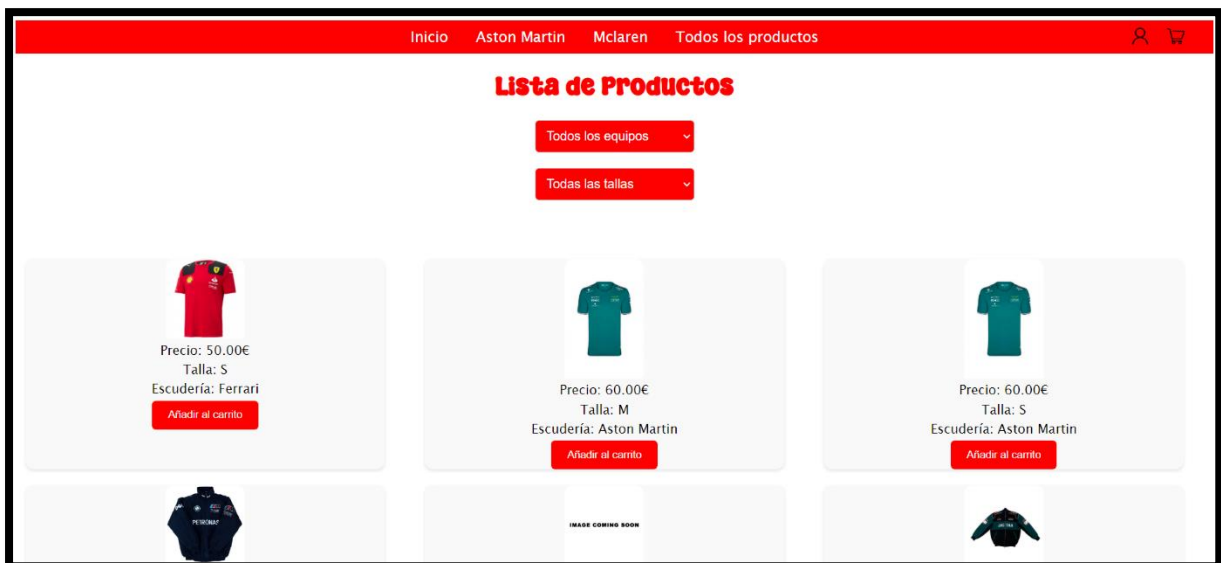
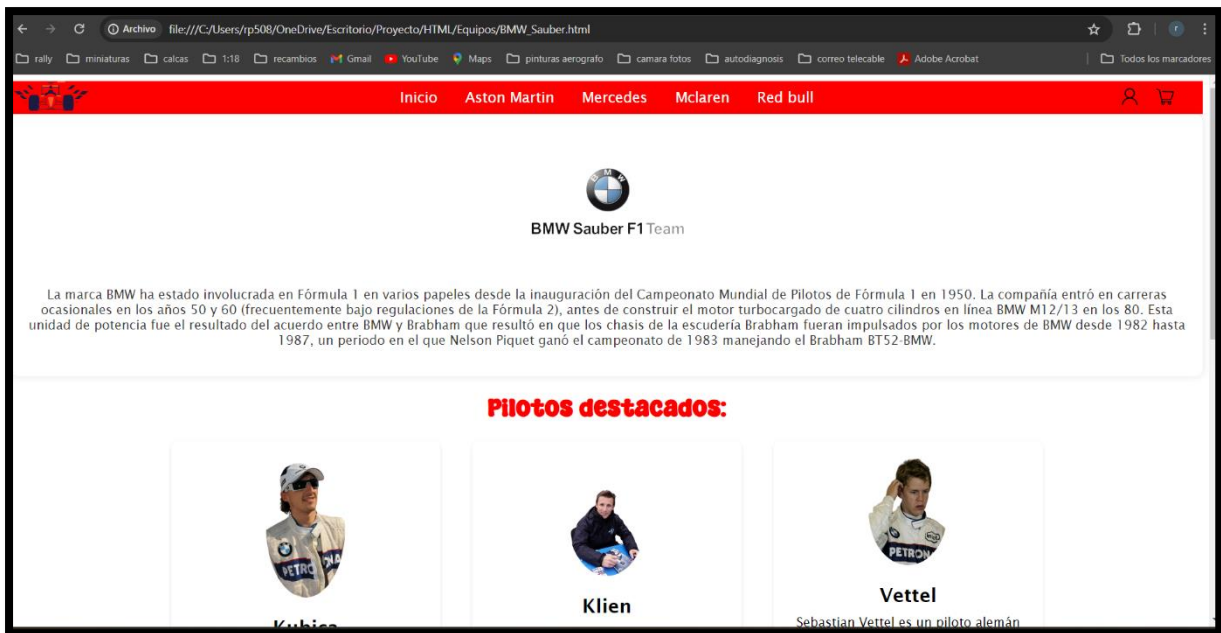
	<pre> <p> </p> </pre>
	<pre> <p> </p> </pre>

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

6.3 Validación de enlaces:

Aquí se garantiza la integridad de todos los enlaces del sitio web, **asegurando que estén funcionales y dirijan a las páginas correctas**. Se detectan y corrigen enlaces rotos o mal direccionados para ofrecer una experiencia de navegación fluida a los usuarios.

Comprobación manual de que funcionan los enlaces (solo pruebo algunos):



ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Nombre de usuario Contraseña **Iniciar Sesión**

Todavía no tienes cuenta?

Regístrate

Página principal

Registro Usuario

Nombre:

Apellidos:

Correo:

Usuario:

Contraseña:

Confirmar contraseña:

Dirección:

Registrarse

Ya estás registrado?

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

6.4 Validación de la Resolución:

Se evalúa la adaptabilidad del sitio web a diferentes resoluciones de pantalla, desde dispositivos móviles hasta pantallas de alta resolución. Se verifica que el diseño sea responsive y se ajuste correctamente a distintos tamaños de pantalla para una experiencia de usuario óptima.

Móviles:



ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Tablet:



ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

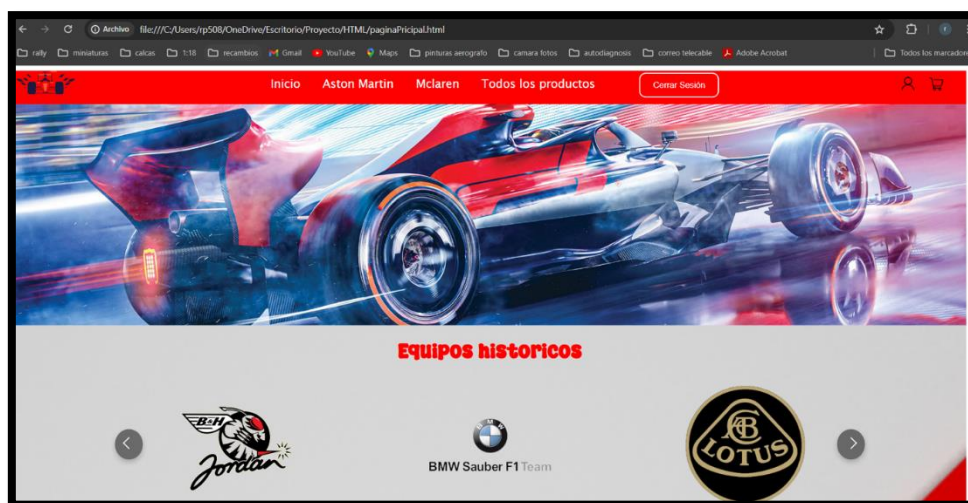
Ordenador:



6.5 Validación de Navegadores:

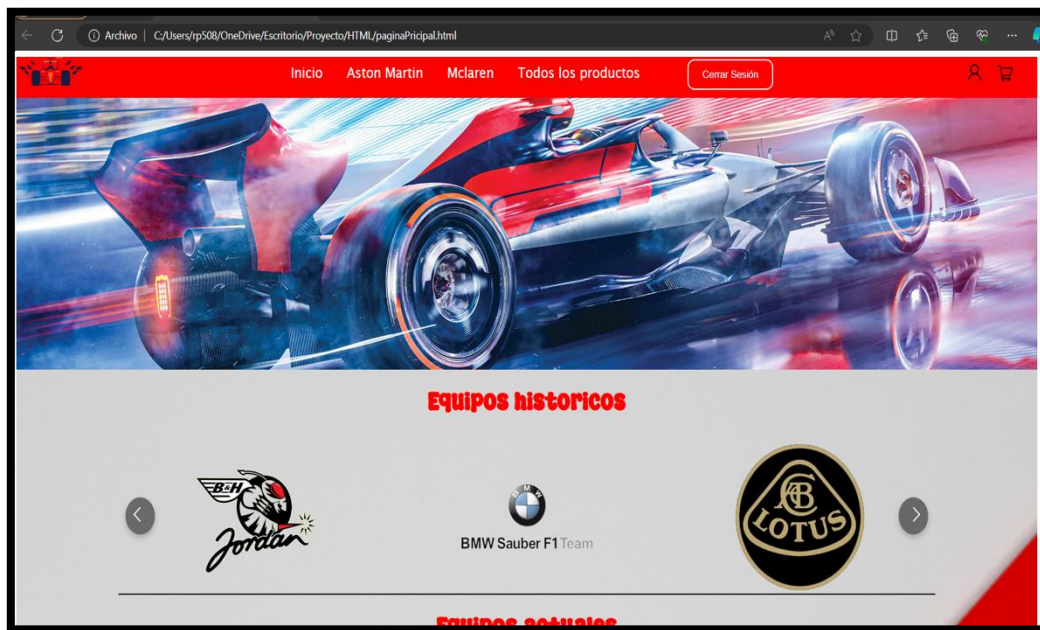
Este apartado se encarga de comprobar la compatibilidad del sitio web con una variedad de navegadores web, como Chrome, Firefox, Safari y Edge, entre otros. Se asegura que el sitio se visualice correctamente y funcione sin problemas en cada uno de ellos, mejorando así su accesibilidad para una amplia audiencia.

Chrome:

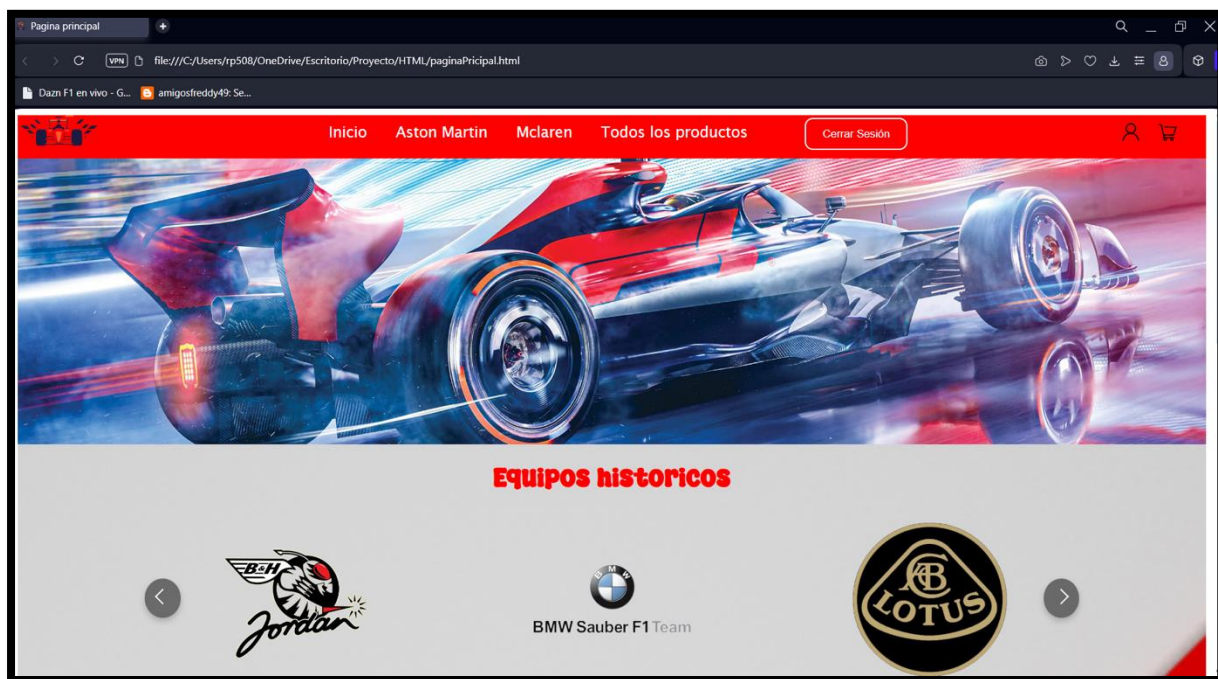


ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Edge:



Opera:



ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

7. CONCLUSIÓN

7.1 Valoración Personal del Trabajo Realizado (análisis DAFO + análisis CAME).

Habiendo analizado detalladamente el trabajo realizado hasta el momento, considero que hemos identificado **aspectos clave que requieren atención y acción**. Es evidente que existen oportunidades significativas para **mejorar y fortalecer nuestra posición** en el competitivo mercado de la Fórmula 1.

Desde mi perspectiva, **el análisis DAFO** ha proporcionado una visión clara de nuestras debilidades y amenazas, así como de nuestras fortalezas y oportunidades. Reconozco la necesidad de abordar nuestras debilidades, como la limitada variedad de métodos de pago y el catálogo de productos relativamente pequeño, para mitigar las amenazas que enfrentamos, como la competencia intensa y los cambios en las preferencias de los consumidores.

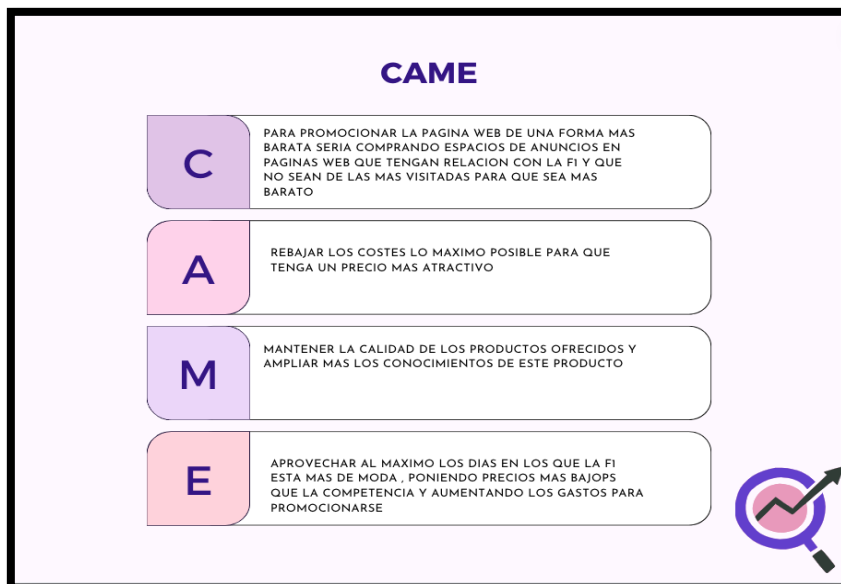


El análisis CAME nos ha brindado un marco sólido para abordar estas áreas de mejora. Identificar las acciones correctivas, los desafíos que debemos enfrentar, lo que debemos mantener y cómo podemos explotar nuestras fortalezas es fundamental para impulsar el crecimiento y el éxito continuo de nuestro negocio.

ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

Personalmente, **me siento motivado y comprometido a implementar las estrategias y acciones necesarias para superar los desafíos y capitalizar las oportunidades que hemos identificado.** Creo firmemente en el potencial de nuestra empresa para prosperar en el mercado de la Fórmula 1 y estoy ansioso por colaborar con mi equipo para lograr nuestros objetivos.

En resumen, veo este momento como una oportunidad para el crecimiento y la mejora. Estoy emocionado de trabajar en conjunto para llevar a nuestra empresa al siguiente nivel y alcanzar nuevos hitos de éxito en el emocionante mundo de la Fórmula 1.



ALUMNO: Raúl González Perera
CURSO: 2º DAW
PROYECTO: Velocidad y Estilo

7.2 Posibles ampliaciones.

1. Inclusión de Métodos de Pago:

Implementar una **variedad de métodos de pago para mejorar la experiencia del cliente**. Esto podría incluir opciones como **tarjetas de crédito y débito, PayPal**, transferencias bancarias, entre otros. Además, se podría considerar la integración de sistemas de pago móvil para facilitar las transacciones en línea y en persona.

2. Expansión del Catálogo de Productos:

Diversificar el inventario agregando más productos relacionados con los equipos existentes. Esto podría implicar la inclusión de accesorios, ropa de marca, artículos de coleccionista, y otros productos relacionados con el mundo de la Fórmula 1. También se podría explorar la posibilidad de **ofrecer productos de marcas asociadas o complementarias**.

3. Mejora de la Información en la Página Web:

Enriquecer la información disponible en la página web sobre los equipos existentes, proporcionando detalles técnicos, historias de los pilotos, y datos relevantes para los aficionados. Además, **la inclusión de videos** que muestren momentos destacados de la marca en la Fórmula 1 podría aumentar el compromiso de los visitantes y mejorar la experiencia de navegación.

4. Ampliación del Apartado de Marcas Históricas:

Ampliar la sección dedicada a las marcas históricas importantes de la Fórmula 1 que aún no han sido incluidas. Esto podría implicar la creación de perfiles detallados de cada marca, destacando su legado, logros significativos, y contribuciones al deporte. También se podría considerar la inclusión de contenido multimedia, como imágenes y videos, para ilustrar la historia y la evolución de estas marcas en la Fórmula 1.

8. BIBLIOGRAFÍA

1. [JS](#): JavaScript es un lenguaje de programación interpretado y orientado a objetos. Se utiliza principalmente para el desarrollo web, permitiendo crear páginas interactivas y dinámicas.
2. [PHP](#): PHP (Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de scripting del lado del servidor que está diseñado para el desarrollo web, pero también es utilizado como un lenguaje de propósito general.
3. [HTML5](#): HTML5 es la quinta y más reciente versión del lenguaje de marcado HTML. Introduce nuevas características y mejoras respecto a las versiones anteriores.
4. [CSS3](#): CSS3 es la tercera versión del lenguaje de hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets), que se utiliza para describir la presentación de un documento escrito en HTML o XML. CSS3 introduce una serie de mejoras y nuevas capacidades como los selectores avanzados, nuevas propiedades de diseño (flexbox, grid), animaciones y transiciones, y soporte para fuentes web.
5. [Ajax](#): Ajax (Asynchronous JavaScript and XML) es una técnica de desarrollo web que permite actualizar partes de una página web sin tener que recargar toda la página. Utiliza JavaScript para enviar y recibir datos de un servidor de manera asíncrona.
6. [Jquery](#): jQuery es una biblioteca de JavaScript rápida, pequeña y rica en funciones. Facilita la manipulación de documentos HTML, el manejo de eventos, la animación y las interacciones Ajax para el desarrollo web rápido.
7. [Stackoverflow](#): Stack Overflow es una comunidad en línea y un sitio web de preguntas y respuestas para programadores y desarrolladores. Fundado en 2008 por Jeff Atwood y Joel Spolsky, Stack Overflow se ha convertido en una de las mayores y más populares plataformas de intercambio de conocimiento en el campo de la programación.