



Sistema Web: Los Montamarcos

Sistemas de Gestión de Seguridad de Sistemas de Información

Laura Calvo
Marco Lartategui
Iker Fuente
Tabata Morente
Iván Herrera
Gorka Bidaguren

22/10/2025

Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información

ÍNDICE

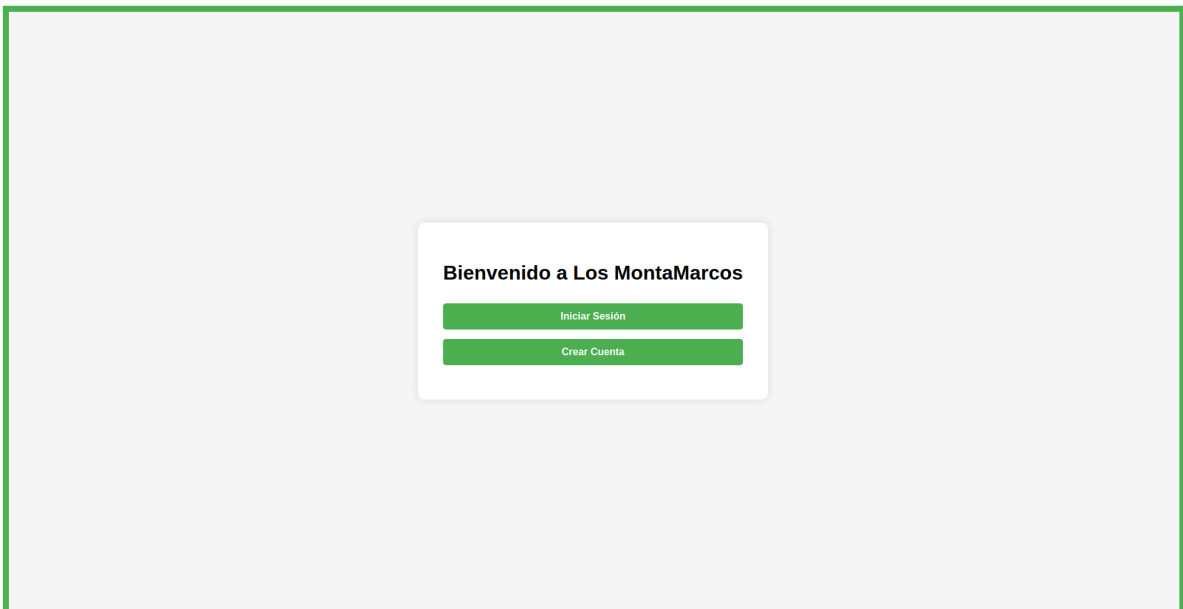
1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. PÁGINA INICIO.....	3
2.1 PÁGINA INICIAR SESIÓN.....	3
2.2 PÁGINA CREAR CUENTA.....	4
3. PÁGINA BIENVENIDA.....	5
3.1 PÁGINA MODIFICAR DATOS.....	5
4. PÁGINA APUESTAS.....	6
4.1 PÁGINA AÑADIR APUESTA.....	6
4.2 PÁGINA ELIMINAR APUESTA.....	8
4.3 PÁGINA VER APUESTAS.....	9

1. INTRODUCCIÓN

En este documento se explicará cómo usar la página web diseñada para gestionar apuestas de carreras de cerdos. En ella, cada usuario puede crear una cuenta, iniciar sesión y administrar apuestas de forma sencilla. A lo largo del documento se detallara los pasos necesarios para registrarse, acceder al sistema y utilizar las distintas funciones disponibles.

2. PÁGINA INICIO

Esta página sirve como introducción al sistema. Da a elegir entre dos opciones mediante botones, siendo estos “Iniciar Sesión”, donde el usuario podrá identificarse para así poder acceder directamente a su cuenta y administrar desde ahí lo que desee, y “Crear Cuenta”, donde el usuario podrá registrarse proporcionando sus datos personales, como nombre, correo electrónico, contraseña... para así crear un perfil propio dentro del sistema, el cual le permitirá acceder y administrar las funcionalidades de la página web.



2.1 PÁGINA INICIAR SESIÓN

Al pulsar el botón “Iniciar Sesión”, el usuario accederá a la página de inicio de sesión, donde, para poder identificarse, tendrá que rellenar los campos de “email ” y “password” con el correo electrónico y la contraseña asociados a su cuenta. Para poder acceder a las funcionalidades, pulsará nuevamente el botón “Iniciar Sesión”.

Por otra parte, si el usuario no está registrado, podrá acceder a la página de creación de cuenta haciendo clic en el texto subrayado en negrita “**Crear cuenta**”.

En caso contrario, podrá volver a la página de inicio pulsando el botón ubicado arriba a la derecha, indicado como “Volver al inicio”.

Volver al inicio

Inicio de sesión

email

password

Iniciar sesión

¿No registrado? [Crear cuenta](#)

2.2 PÁGINA CREAR CUENTA

Al pulsar el botón “Crear Cuenta”, el usuario accederá a la página de crear cuenta, donde, para poder registrarse, tendrá que rellenar los campos de “Nombre y Apellido”, “Contraseña”, “DNI”, “Teléfono”, “Fecha de Nacimiento” y “Email” a su gusto. Para finalizar la acción de crear la cuenta, volverá a pulsar el botón de “Crear cuenta”.

En la casuística de que el usuario cuente con una cuenta y quiera acceder a ella, podrá ir a la página de inicio de sesión al pulsar el botón de “Inicia sesión” e identificarse ahí.

En caso contrario, podrá volver a la página de inicio pulsando el botón ubicado arriba a la derecha, indicado como “Volver al inicio”.

Volver al inicio

Registro de Usuario

Nombre y Apellidos:

Contraseña:

DNI:

Teléfono:

Fecha de Nacimiento:

dd/mm/aaaa

Email:

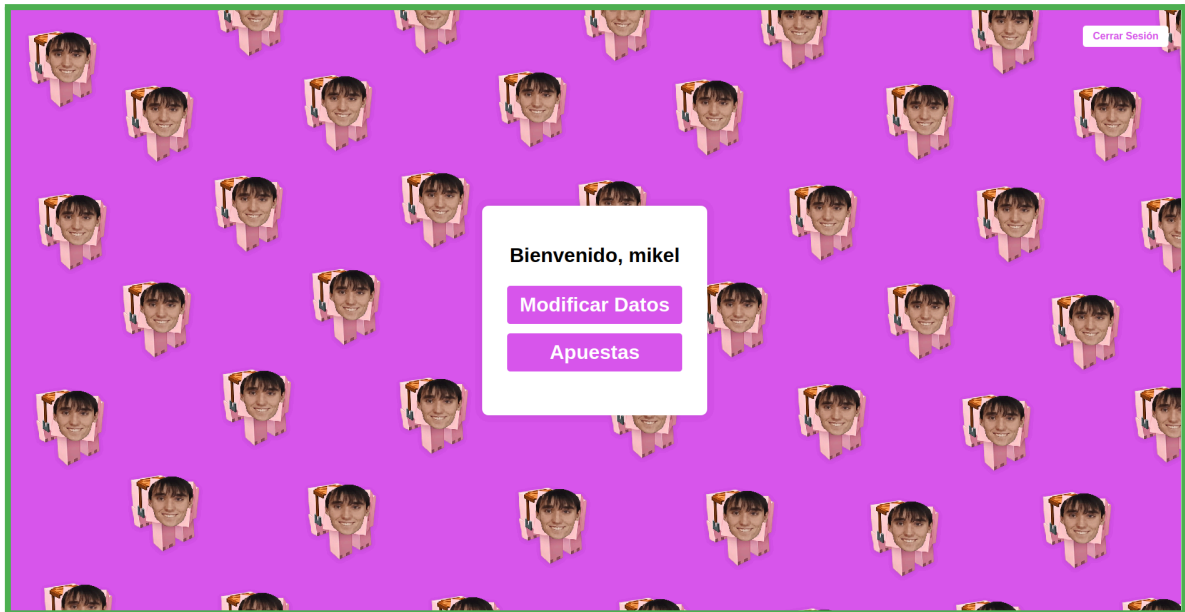
Crear cuenta

¿Ya tienes cuenta?

Inicia sesión

3. PÁGINA BIENVENIDA

Una vez iniciada la sesión, la página da la bienvenida al usuario, ofreciéndole diferentes opciones, como modificar sus datos, ir a la página de apuestas o cerrar la sesión; todas estas opciones siendo accesibles mediante los botones “Modificar Datos”, “Apuestas” y “Cerrar Sesión”, respectivamente.



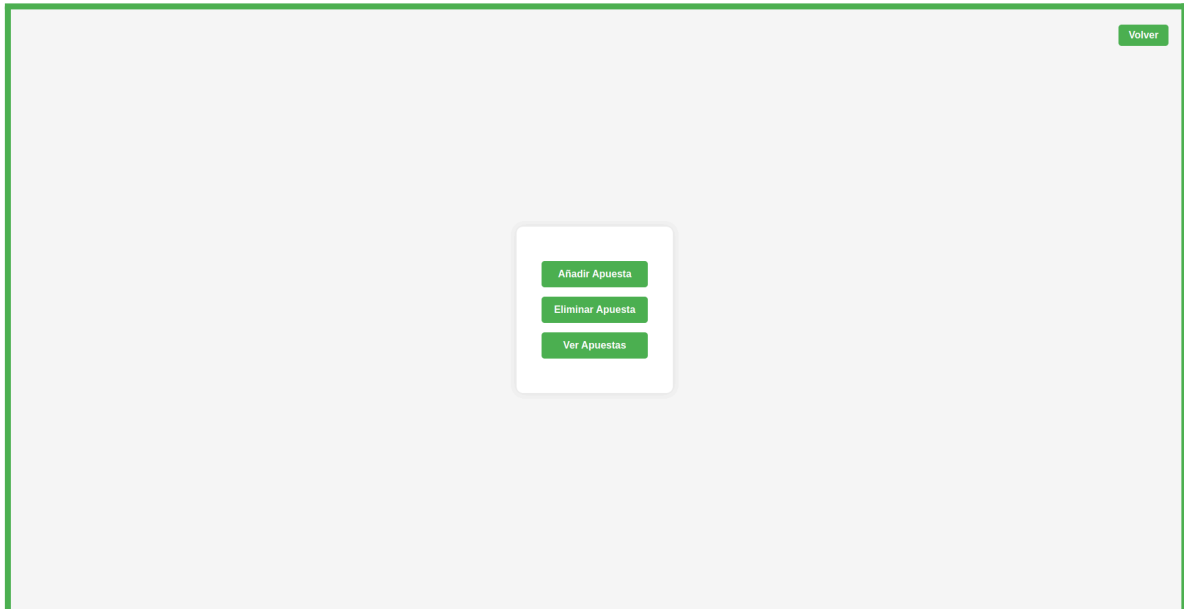
3.1 PÁGINA MODIFICAR DATOS

Al pulsar el botón “Modificar Datos” en la página de bienvenida, el usuario accede a la página para modificar los datos de su cuenta. En la página se visualizará cada apartado con la información del usuario y, para cambiarlo, tendrá que volver a rellenar o cambiar los campos de “Nombre y Apellido”, “Contraseña”, “DNI”, “Teléfono”, “Fecha de Nacimiento” e “Email”. Para finalizar la acción de modificar la cuenta, el usuario tendrá que pulsar el botón de “Guardar cambios”.

A screenshot of a web application's "Modificar mis datos" page. The page has a light gray background. In the center, there is a white rectangular box containing the title "Modificar mis datos" and several input fields for user data: "Nombre y Apellidos" (mikel), "DNI" (12345678A), "Teléfono" (600123456), "Fecha de Nacimiento" (01/10/2025), "Email" (mikel@example.com), and "Contraseña" (1234). At the bottom of the box is a green button labeled "Guardar cambios". In the top right corner of the page, there is a small green button labeled "Volver".

4. PÁGINA APUESTAS

Al pulsar el botón “Apuestas”, se le mostrará al usuario otro menú con 3 botones: “Añadir Apuesta”, “Eliminar Apuesta” y “Ver Apuestas”. Además de un botón de “Volver” que le permitirá volver a la página de bienvenida.

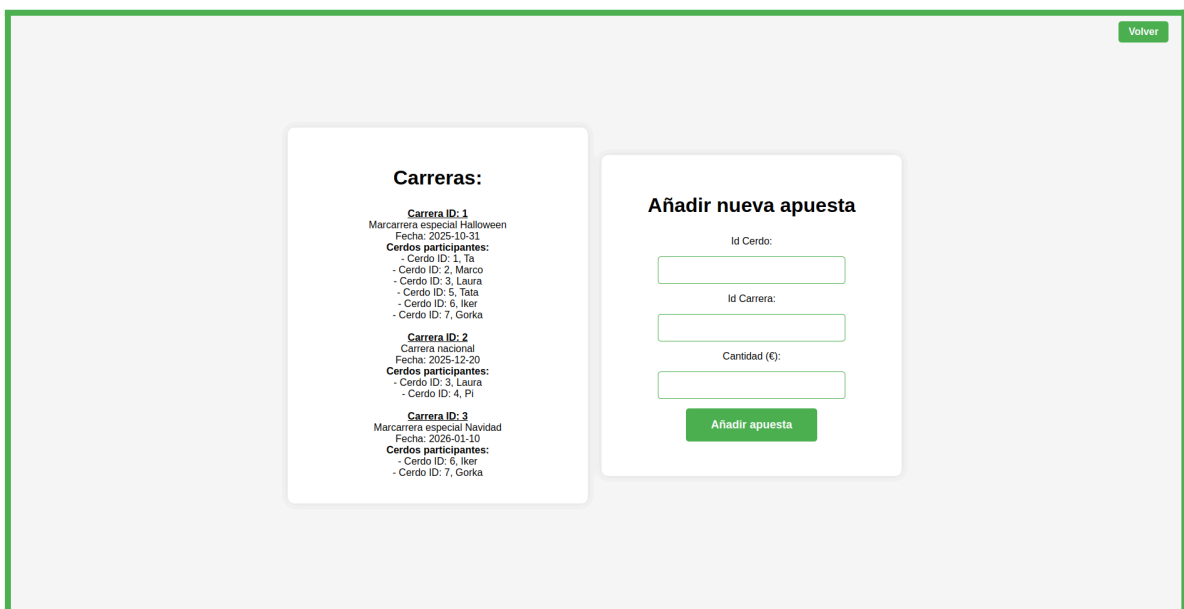


4.1 PÁGINA AÑADIR APUESTA

Al pulsar el botón “Añadir Apuesta”, se mostrará un menú con todas las carreras disponibles en el momento y la posibilidad de apostar por una de ellas.

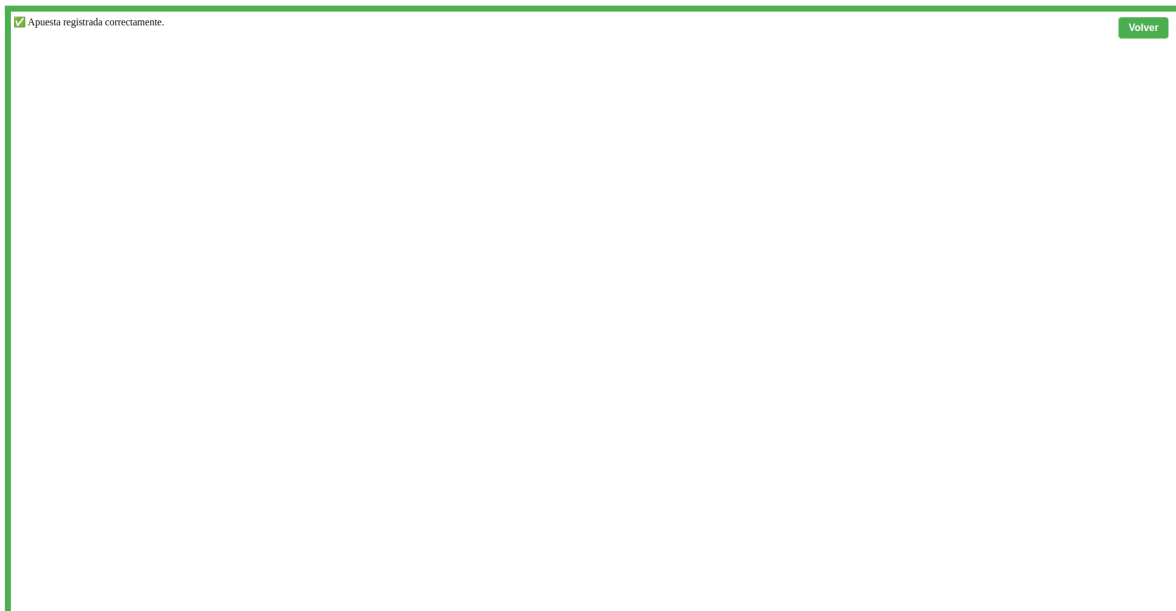
A la derecha, el usuario tendrá disponible un formulario que, al rellenarlo y pulsar el botón de “Añadir apuesta”, se añadirá la apuesta del usuario a la base datos de la web. Para añadir esa apuesta, se deben rellenar los tres campos que se muestran, siendo estos el id del cerdo con el que se quiera apostar, el id de la carrera en la que se va a hacer la apuesta y la cantidad que el usuario quiere apostar, en euros.

Para facilitar este proceso, en la izquierda aparecerán las carreras con toda la información relacionada a estas; dicha información contiene el id, nombre, fecha y un listado de todos los cerdos participantes en la carrera con sus respectivos ids y nombres.

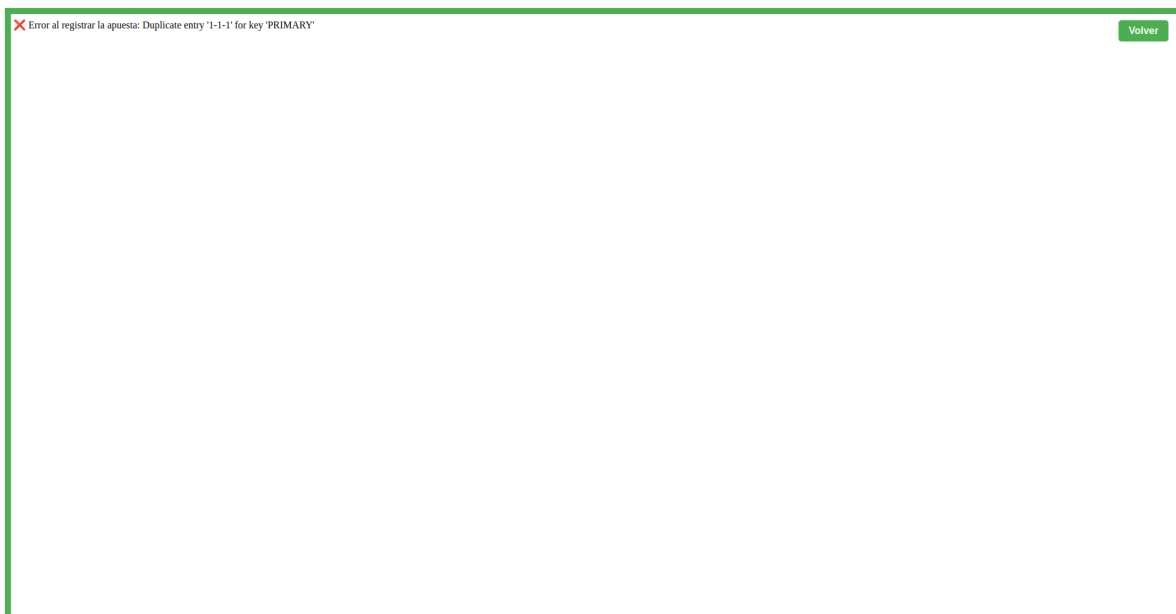


Cuando se añade la apuesta, aparecerá un mensaje por pantalla dependiendo de si se ha registrado correctamente o no;

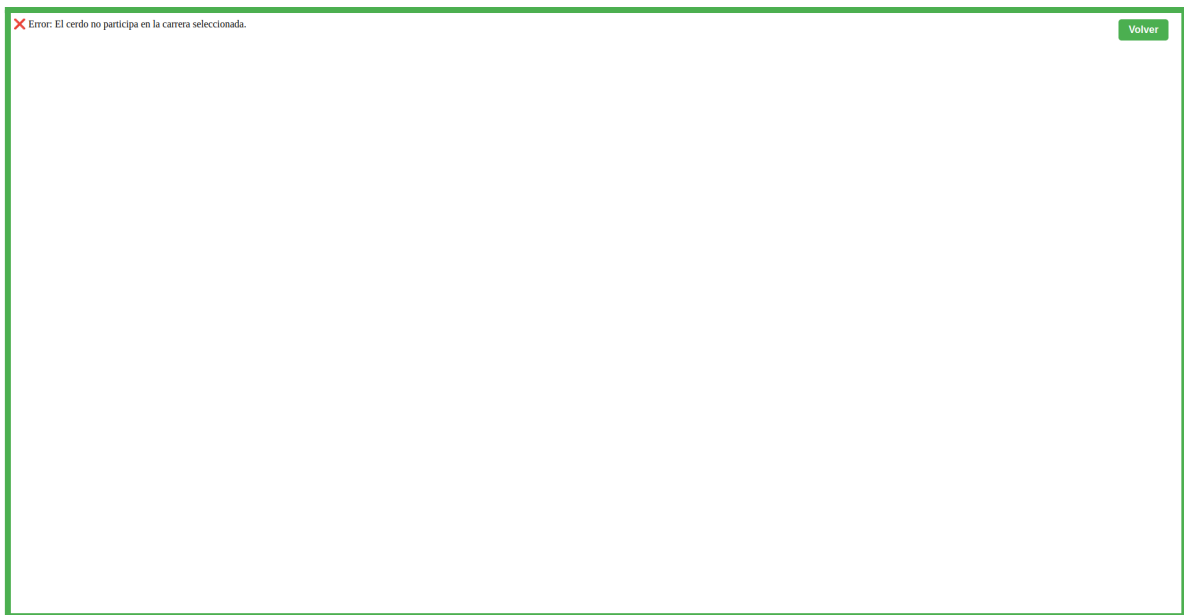
- En caso de que se haya registrado correctamente, el mensaje será el siguiente:



- En caso de que el cerdo esté duplicado, el mensaje será el siguiente:



- En caso de que el cerdo no esté en la carrera, el mensaje será el siguiente:



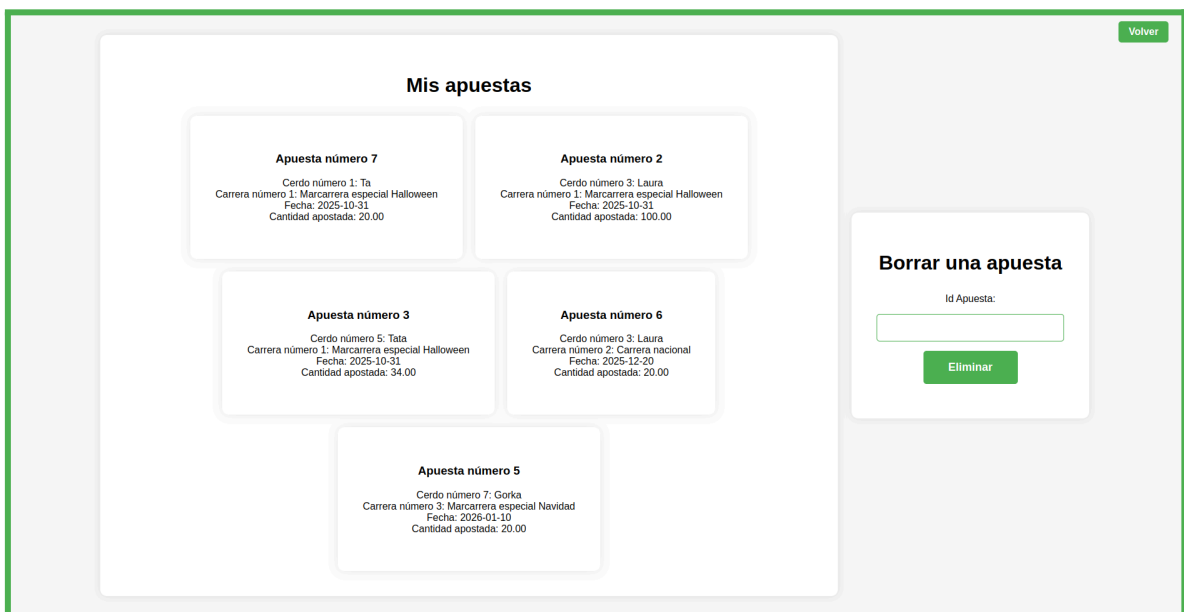
En caso contrario, podrá volver a la página de bienvenida pulsando el botón ubicado arriba a la derecha, indicado como “Volver”.

4.2 PÁGINA ELIMINAR APUESTA

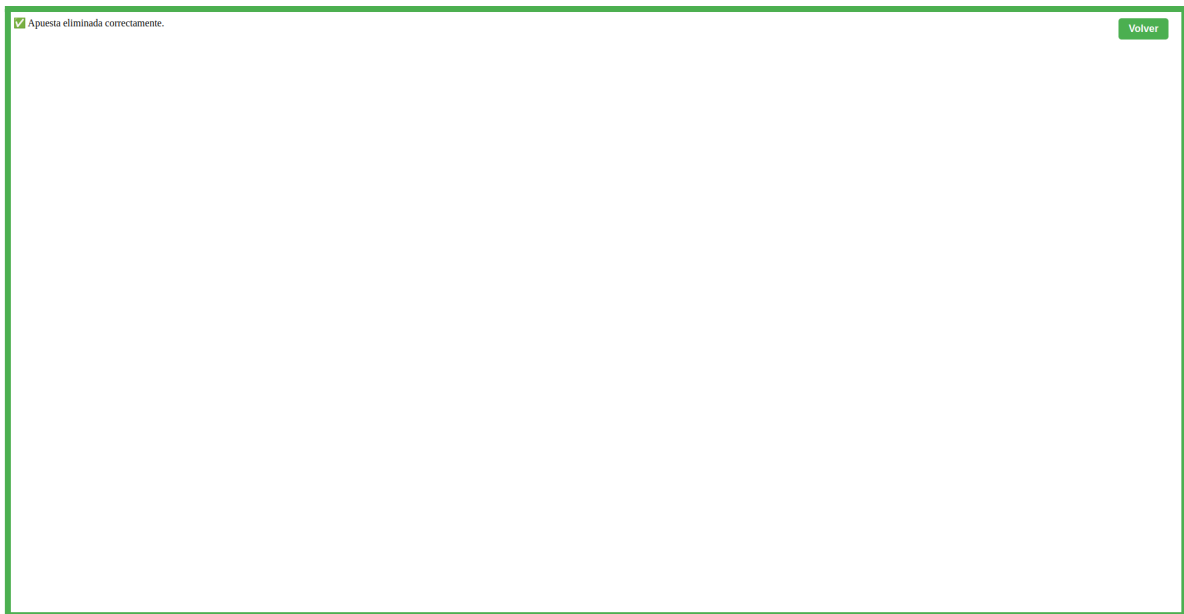
Al pulsar el botón “Eliminar Apuestas” si el usuario ha realizado apuestas, estas se mostrarán en el lado izquierdo de la pantalla y en el derecho, la opción de poder eliminarlas.

Las apuestas aparecerán numeradas con sus correspondientes datos, siendo estos el cerdo con el que se quiere apostar, apareciendo su id y nombre, el nombre y fecha de la carrera en la que se apuesta y la cantidad apostada.

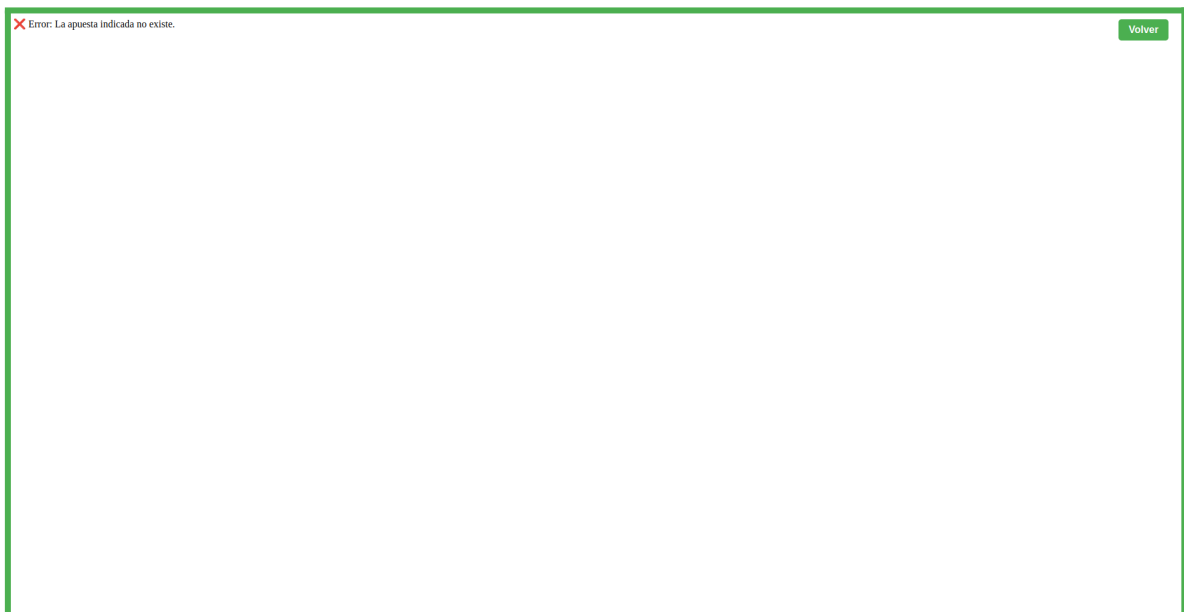
A su lado aparecerá un campo para poder escribir el id de la apuesta que el usuario desea borrar y un botón “Eliminar” para confirmarlo.



- En caso de que se elimine correctamente la apuesta, el mensaje será el siguiente:



- En caso de que no se elimine correctamente la apuesta, el mensaje será el siguiente:



En caso contrario, podrá volver a la página de bienvenida pulsando el botón ubicado arriba a la derecha, indicado como "Volver".

4.3 PÁGINA VER APUESTAS

Al pulsar el botón "Ver Apuestas" si se han hecho apuestas dentro de la página web, estas aparecerán listadas en pantalla con su correspondiente número. Por cada apuesta se muestra su número (id), el usuario que ha hecho la apuesta, el número de cerdo por el

que ha apostado en qué carrera, la fecha en la que se celebrará esta y la cantidad apostada.

Si nadie ha hecho ninguna apuesta entonces la página saldrá en blanco.

Apuesta número 7

Usuario: mikel
Cerdo número 1: Ta
Carrera número 1: Marcarra especial Halloween
Fecha: 2025-10-31
Cantidad apostada: 20.00

Apuesta número 2

Usuario: mikel
Cerdo número 3: Laura
Carrera número 1: Marcarra especial Halloween
Fecha: 2025-10-31
Cantidad apostada: 100.00

Apuesta número 3

Usuario: mikel
Cerdo número 5: Taia
Carrera número 1: Marcarra especial Halloween
Fecha: 2025-10-31
Cantidad apostada: 34.00

Apuesta número 6

Usuario: mikel
Cerdo número 3: Laura
Carrera número 2: Carrera nacional
Fecha: 2025-12-20
Cantidad apostada: 20.00

Apuesta número 5

Usuario: mikel
Cerdo número 7: Gorka
Carrera número 3: Marcarra especial Navidad
Fecha: 2026-01-10
Cantidad apostada: 20.00

Volver

En caso de querer volver a la página de bienvenida, pulsara el botón situado arriba a la derecha, indicado como “Volver”.