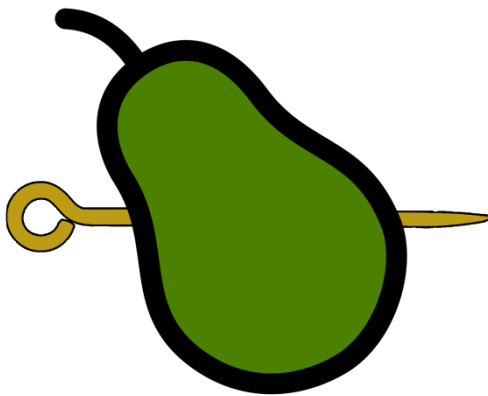


Manual de Usuario

Plataforma Pera Pinchos



Grupo 7:

Manuel Ramos García

Héctor Riopedre López

Pedro Ríos Fernández

Índice

1. Contenido de los ficheros	Pág 3
1.1. Carpeta “doc”	Pág 3
1.2. Carpeta “src”	Pág 4
1.2.1. Carpeta “Controller”	
1.2.2. Carpeta “Model”	
1.2.3. Carpeta “View”	
1.2.4. Carpeta “Core”	
1.2.5. Carpeta “css”	
2. Manual de instalación y uso	Pág 5

Contenido de los ficheros

1.1 Carpeta “doc”

La carpeta “doc” contiene diversos documentos relativos al proyecto realizado, incluyendo documentación básica sobre el MVC, los artefactos de entregas anteriores y la base de datos. Todo ello resulta jerarquizado de la siguiente manera:

- Carpeta “db”: Contiene los datos relativos a la base de datos utilizada para el servidor, incluyendo tanto el script SQL(que deberá ser utilizado para el correcto funcionamiento de la aplicación), así como su formato para la ejecución en el programa Mysql Workbench, disponible desde la página de Oracle.
- Carpeta “UML”: Contiene un PDF con todos los artefactos del proyecto necesarios para la realización del mismo (Modelo de Casos de Uso, Diagramas de Secuencia, Diagramas de Clase Totales y Parciales), así como el archivo fuente de Visual Paradigm sobre el que se podrán hacer modificaciones en la documentación.
- Carpeta “Documentación”: En esta carpeta se ha guardado la documentación generada por la herramienta Doxygen, permitiendo la visión de la estructura y funciones desde el navegador, sin necesidad de recorrer el código fuente.
- Carpeta “Ayudas”: Pequeña guía documental utilizada durante el proyecto para entender el funcionamiento del Modelo Vista Controlador.

1.2 Carpeta “src”

La carpeta “src” contiene el código fuente, es decir, todos los ficheros necesarios para la correcta ejecución de la plataforma. Las subcarpetas se clasifican de la siguiente manera:

- Carpeta “Controller”: Contiene todos los controladores de la aplicación encargados de comunicar vistas y modelos para el funcionamiento de la aplicación. Todos ellos extienden del controlador “BaseController.php”.
- Carpeta “Model”: Contiene los modelos de objetos utilizados en la aplicación, así como los correspondientes objetos de acceso a la base de datos (los llamados Mapper).
- Carpeta “View”: Contiene las vistas que serán utilizadas en la aplicación, incluyendo la vista base y todos los fragmentos que se irán cargando y liberando según avance el flujo de eventos. Además, incluye el listado de mensajes utilizado por el sistema multiidioma.
- Carpeta “Core”: En esta carpeta se encuentran los ficheros de configuración básica del sistema, incluyendo la conexión a la base de datos, el sistema multiidioma, el gestor de vistas y el validador de contenidos.
- Carpeta “css”: Contiene las hojas de estilo a utilizar en las vistas de la aplicación (en la versión actual no están en uso).

Manual de instalación y uso

Instalación

Pasos a seguir para la implementación de la aplicación:

1. Descargar y descomprimir el fichero “[Grupo_7] PeraPinchos.exe” facilitado en una carpeta vacía.
2. Ejecutar el servidor “UniController.exe” contenido dentro de la carpeta.
3. En caso de que la aplicación pida una contraseña de MySQL, escribir “pera”.
4. Pulsar Start Mysql y Start Apache.
5. Abrir desde el mismo menú el phpmyadmin.
6. En la ventana de phpmyadmin, en la parte superior, seleccionar “Import”.
7. Seleccionar el archivo BaseDatosFinal.sql (una base de datos con contenido de prueba insertado) o el archivo BaseDatosSinInsert.sql (la misma base, pero sin contenido de prueba) contenidos en /doc/db y darle a “Go”.
8. En el navegador, escribir la ruta <http://localhost/src>
9. Empezar a usar la aplicación.

Nota: En lugar de UniServerZ, puede utilizarse cualquier servidor LAMP o WAMP, siempre y cuando se realice la configuración señalada en este mismo epígrafe.

Uso

En el flujo normal de eventos, utilizando la base de datos no poblada, debe seguirse este orden:

1. Registrar un organizador y crear un concurso.
2. Desde el organizador, registrar jurados y asignarlos al concurso.
3. Registrar un establecimiento y unirlo al concurso.
4. Desde el establecimiento, proponer un pincho.
5. Desde el organizador, validar el pincho y asignarlo a un jurado.
6. Desde el jurado, listar los pinchos asignados y votar el pincho elegido.

En caso de utilizarse la base de datos previamente poblada, todas las tablas contarán con un par de ejemplos que pueden ser utilizados para probar las funcionalidades.