



Regional Distrito Capital

Taller Sopa de letras
Carlos Giovanni Rodriguez Triviño
Ficha 2184588

Análisis y desarrollo de sistemas de la información
Coordinación de Teleinformática
Bogotá, junio de 2021

Introducción

En el proyecto se buscó desarrollar habilidades para mostrar y agregar datos, para ello opte por una base de datos que apunta a un curso, donde pueda gestionar datos como notas, nombres, correos.

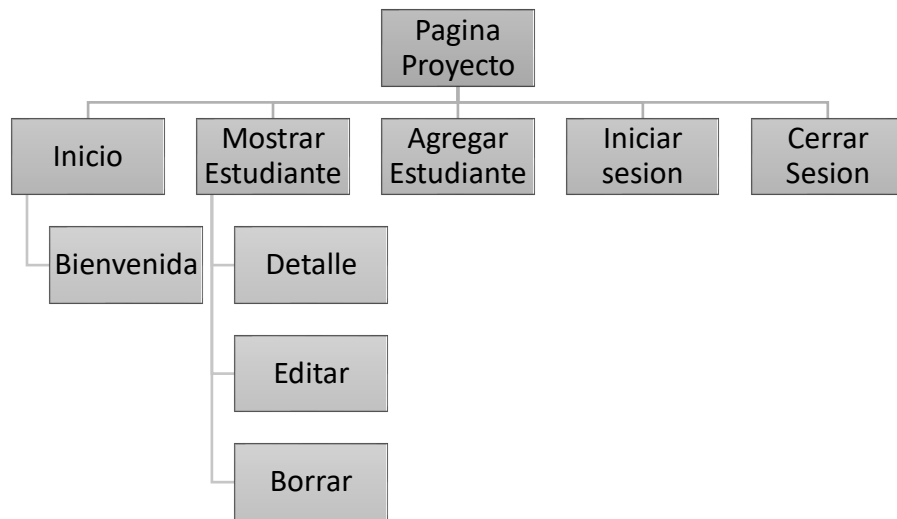
Objetivos

Mi objetivo fue mejorar el diseño en HTML y el manejo de datos desde una base de datos de Mysql, adicional aprender sobre login y roles desde una base de datos.

Análisis del desarrollo

Para desarrollar y cumplir con el objetivo se inició por con la creación de las bases de datos de los estudiantes, luego realizamos el mockup y el mapa de navegación, una vez definidas las vistas que necesitábamos y lo que íbamos a mostrar en cada opción, realizamos la implementación de la bases de datos, cuando ya teníamos el CRUD básico desarrollado empezamos a realizar la implementación de la maqueta diseñada, luego aplicamos los roles a las opciones que queríamos implementar para cada roll, para obtener el producto final.

Árbol de navegación



Acceso a datos y Arquitectura

Para resolver y cumplir el objetivo del proyecto, necesitamos conocimiento sobre etiquetas de HTML, información sobre organización de etiquetas como por ejemplo “display” que nos permite hacer los elementos flex, utilizamos Bootstrap para facilitar el diseño de la página, para esto se necesito conocimientos de como llamar una clase, el conocimiento de llamar las clases de Bootstrap en el proyecto y de buscar las clases que se necesitaba llamar, se utilizo controladores por cada una de las paginas, para los roles se necesito conocimiento de como guardarlos en una cookie y se necesito conocimientos de como mostrar opciones dependiendo del perfil, necesitamos una base de datos con usuarios y estudiantes, recibíamos y enviábamos objetos de estudiantes ya que el proyecto permitía agregar, borrar y editar estudiantes, en el usuario solo enviábamos un objeto y recibíamos la propiedad de rol para saber a que rol pertenecía el usuario y así saber si el usuario podía eliminar o solo editar el estudiante.