Manual de Sistema – Fidelty

Proyecto realizado para la materia Practica Profesional Supervisada

Fernandez, Agustín Ezequiel (26795)

- 2022 -

# Indice

Contenido

[Indice 1](#_Toc118467666)

[Introducción 2](#_Toc118467667)

[Plataforma del sistema 3](#_Toc118467668)

[Tecnologías utilizadas 4](#_Toc118467669)

[PHP 4](#_Toc118467670)

[Bootstrap 4](#_Toc118467671)

[Toastr 5](#_Toc118467672)

[MySQL 5](#_Toc118467673)

[FPDF 5](#_Toc118467674)

[PHPMailer 5](#_Toc118467675)

[Estructura Raíz 6](#_Toc118467676)

# Introducción

El presente documento hablará desde un aspecto más técnico del sistema de Fidelty, presentado para la materia práctica profesional supervisada.

El objetivo del sistema es gestionar el registro de socios a la plataforma de Fidelty, los cuales tendrán puntos que pueden canjear por premios. Además, el sistema dispone de una sección dedicada a los comercios, donde se podrán ingresar las compras que realizan los socios en ellos, las cuales les sumaran puntos. También se cuenta con administradores, los cuales tienen funciones más dedicadas a crear, modificar, dar de alta y/o eliminar: premios, proveedores, comercios, remitos, pedidos de reposición, etc.

# Plataforma del sistema

El sistema se presenta como un sitio web. En el caso de la presentación del proyecto, se hace una simulación a nivel local, pero en producción debería subirse a alguna plataforma de hosting, tanto el sitio como la base de datos, para poder accederse desde cualquier dispositivo.

Esto trae ventajas como:

* Se pueden realizar tareas sencillas de forma rápida sin descargar ni instalar ningún software.
* No requiere ninguna descarga, instalación ni configuración especifica. El usuario accede con sus credenciales y puede utilizar el sistema sin importar su configuración o hardware.
* Puede ser usada por varios usuarios a la vez.
* Cada vez que nos conectemos vamos a estar utilizando la última versión del software.
* Se puede acceder desde cualquier dispositivo que disponga de un navegador y conexión a internet.
* Son menos propensas a sufrir problemas relacionados a interacciones con otras aplicaciones existentes, protocolos o software interno.

En este caso utilizamos una arquitectura cliente-servidor de 2 capas. Este es un modelo donde la interfaz, la lógica del negocio y el acceso a la base de datos se encuentran separados: A nivel de aplicación se encuentra la interfaz de usuario, donde este interactúa con el sistema; a nivel base de datos se almacena toda la información ingresada al sistema.

# Tecnologías utilizadas

Además de los clásicos HTML, CSS y JavaScript, utilizados para dar forma, estilo y funcionalidad al sitio, se utilizan:

## PHP

PHP es un lenguaje interpretado del lado del servidor. Los scripts de PHP se embeben directamente en el código HTML y permiten tener contenido dinámico en el sitio.

En el proyecto fue utilizado para funciones como:

* Mostrar todos los premios disponibles actualmente en la base de datos.
* Registrar socios.
* Iniciar sesión, ya sea como socio, comercio o administrador.
* Crear / editar / modificar / eliminar permios de la base de datos.
* Registrar canjes.
* Registrar remitos.
* Canjear premios.
* Entre otras.

## Bootstrap

Es un framework que busca facilitar el diseño web, ya que permite crear de forma fácil webs de diseño responsive y con estilos minimalistas y atractivos.

Esta herramienta tiene una curva de aprendizaje muy rápida, más para aquellas personas que tengan conocimientos de diseño web.

Fue utilizada principalmente para los botones, cards de premios, paginación, inputs del sitio, etc:

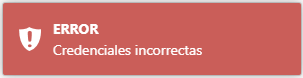
Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

## Toastr

Toastr es una librería de javascript que permite crear notificaciones no bloqueantes. Requiere incluir JQuery.





En el sistema fue utilizado para comunicarle al usuario resultados, mensajes de éxito, mensajes de error, etc.

## MySQL

Como sistema gestor de base de datos utilizamos MySQL, que es un sistema de gestión de bases de datos relacional de código abierto.

## FPDF

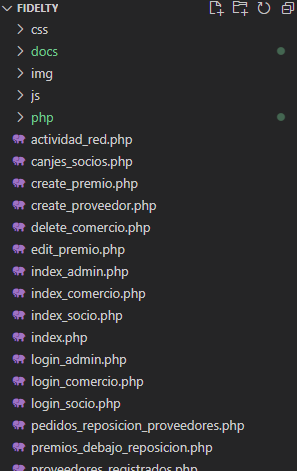
FPDF es una clase escrita en PHP que permite generar documentos PDF desde PHP directamente. Esta fue utilizada para generar los pedidos de reposición en formato PDF.

## PHPMailer

PHPMailer es una clase escrita en PHP utilizada para enviar mails desde PHP. Esta integra soporte SMTP, por lo que permite enviar mails sin disponer de un servidor de mail local. Esta fue utilizada para enviar los mails de los pedidos de reposición a los proveedores, y los mails a los socios cuando realizan un canje y cuando se ingresa un nuevo premio.

# Estructura Raíz

El proyecto tiene la siguiente estructura de directorios:



A continuación, describiremos los directorios y archivos más importantes:

* **css:** Archivos .css destinados a dar estilos al sitio.
* **docs:** Documentos del sitio, por ejemplo, el manual de usuario.
* **img:** Imágenes locales, que forman parte de la estructura base del sitio.
* **js:** Archivos .js que nos permiten realizar interacciones con el usuario. Aquí tenemos, por ejemplo, el control de inputs que podemos activar/desactivar, el control de las notificaciones, etc.
* **php:** Scripts .php cuya principal función es relacionarse con la base de datos, brindando dinamismo al sitio.
* Lo que esta fuera de las carpetas son las estructuras de cada página del sitio. Estas son extensión .php pero son, en su mayoría, HTML con php incrustado.

Para tener en cuenta, dentro de cada pagina se realiza un chequeo del “estado”. Esto quiere decir que, si no estoy logueado ni como socio, comercio o administrador, solamente podré acceder a las páginas de inicio de sesión; si estoy logueado como socio no podré acceder a las secciones de administrador; etc. Esto con el fin de evitar que se acceda a páginas protegidas, salteándose el logueo, y accediendo directamente vía link.