

Manuales

**Jenifer Vázquez Rey
Melania Sánchez Blanco
Adrián González Barbosa
Rubén Riande Gil**

1. Estructura.

Para la realización del proyecto hemos utilizado el patrón de diseño denominado modelo vista controlador (MVC).

Este patrón consiste en separar los datos y la lógica de negocio de una aplicación de la interfaz de usuario y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones.

Para ello propone la construcción de tres componentes distintos que son el modelo, la vista y el controlador.

2. Descripción de contenidos.

El archivo .rar entregado consta de las siguientes carpetas:

- Una carpeta llamada “doc” donde se encuentra el archivo bdpincho.sql que contiene la creación de tablas que formarán la base de datos y los inserts correspondientes para las pruebas.
- Una carpeta llamada “src” donde se encuentra todo el código realizado para cada una de las funcionalidades.

El contenido de la carpeta “src” es el siguiente:

- Una carpeta llamada “controller” que contiene cada uno de los controladores que necesarios para el funcionamiento de la página.
- Una carpeta llamada “core” que contiene archivos generales para el funcionamiento.
- Una carpeta llamada “model” que contiene cada una de las clases que acceden directamente a la base de datos.
- Una carpeta llamada “resources” que contiene todos los elementos necesarios para la visualización de la página como el css, las imágenes, las fuentes, etc.
- Una carpeta llamada “view” que contiene todo el código html para la visualización correcta de la página.
- Un archivo llamado “index.php” que realiza las redirecciones correctas según los parámetros indicados.

El contenido de la carpeta “controller” es el siguiente:

- DBController.php: Controlador del que extienden todos los demás. Contiene la variable currentUser.
- ConcursoController.php: Responde a eventos e invoca peticiones a los modelos cuando se hace alguna solicitud sobre la información. También puede enviar variables a la 'vista de Concurso'.
- ParticipanteController.php: Responde a eventos e invoca peticiones relacionadas con el participante a los modelos necesarios cuando se hace alguna solicitud sobre la información. También puede enviar variables a la vista.
- PinchoController.php: Responde a eventos e invoca peticiones relacionadas con el pincho a los modelos necesarios cuando se hace alguna solicitud sobre la información. También puede enviar variables a la vista.
- UsersController.php: Responde a eventos e invoca peticiones a los modelos cuando se hace alguna solicitud sobre la información. También puede enviar variables a la vista.
- PopularController.php: Responde a eventos e invoca peticiones a los modelos cuando se hace alguna solicitud sobre la información. También puede enviar variables a la vista.
- ProfesionalController.php: Responde a eventos e invoca peticiones a los modelos cuando se hace alguna solicitud sobre la información. También puede enviar variables a la vista.

El contenido de la carpeta “core” es el siguiente:

- PDOConnection.php: Realiza la conexión con la base de datos que utilizamos, para ello se le pasa el nombre de usuario, la password y el nombre de la base de datos.
- ValidationException.php: Gestiona la validación de campos y lanza excepción en caso de que no sea correcto alguno.
- ViewManager.php: Realiza el enlace entre el “front-end” y el “back-end” a la vez que de router mandando los post y get al controlador correspondiente.

El contenido de la carpeta “model” es el siguiente:

- CodVoto.php: Contiene la clase que conecta mediante PDO el controlador de los pinchos con la tabla de los códigos de voto, en la base de datos.
- Concurso.php: Modelo que mediante el PDO se conecta a la base de datos y realiza todas las modificaciones necesarias en la tabla concurso.
- Participantes.php: Modelo que mediante el PDO se conecta a la base de datos y realiza todas las modificaciones necesarias en esta.
- Pincho.php: Modelo que mediante el PDO se conecta a la base de datos y realiza todas las modificaciones necesarias en la tabla pincho.
- User.php: Modelo que mediante el PDO se conecta a la base de datos y realiza todas las modificaciones necesarias en la tabla usuario.

- Voto.php: Modelo que mediante el PDO se conecta a la base de datos y realiza todas las modificaciones necesarias en la tabla voto.

El contenido de la carpeta “view” es el siguiente:

- Una carpeta llamada “layouts” donde se encuentra todo el código html que es común en todas o algunas de las vistas. Es llamado desde éstas.
- Una carpeta llamada “vistas” donde se encuentran todo el código html y las llamadas a las funciones del controlador.

3. Manual de instalación.

1. Copiar los contenidos de /src en el directorio desde donde se sirva la página web (típicamente /var/www o /var/html para linux).
2. En caso de tener phpmyadmin importar el archivo bdpincho.sql de la carpeta /doc. En caso de no tenerlo se puede realizar la importación mediante el cliente sql por comando mediante:

```
mysql -u username -p -h localhost < bdpincho.sql
```

3. Acceder al directorio instalado abriendo <http://localhost> en el navegador preferido.

4. Manual de uso.

1. Puedes iniciar sesión como administrador, jurado popular, jurado profesional o participante para hacer pruebas en el sistema con los siguiente email de usuarios:
 - a. Administrador:
 - i. Email: jeni@gmail.com
 - ii. Contraseña: jeni
 - b. Participante:
 - i. Email: hector@gmail.com
 - ii. Contraseña: hector
 - c. Jurado Popular:
 - i. Email: ruben@gmail.com
 - ii. Contraseña: ruben
 - d. Jurado Profesional:
 - i. Email: mel@gmail.com
 - ii. Contraseña: mel
2. También puedes registrarte como participante, jurado popular o jurado profesional.
3. Pruebas desde Administrador:
 - a. Consultar, modificar, crear o cerrar un concurso
 - b. Realizar búsquedas de participantes o ver el listado de todo.
 - c. Consultar un participante solo haciendo clic sobre la imagen

- d. Realizar búsquedas de pinchos:
 - i. Buscar un pincho por nombre.
 - ii. Buscar un pincho con un precio inferior al indicado.
 - iii. Buscar un pincho con un ingrediente o ingredientes que indique.
 - e. Ver el listado de pinchos:
 - i. Pinchos activos
 - ii. Pinchos inactivos
 - f. Consultar un pincho solo haciendo clic sobre la imagen
 - g. Eliminar un pincho, validar un pincho y generar más códigos de voto para un pincho.
 - h. Crear Jurado profesional
 - i. Ver Listado de Premiados
4. Pruebas desde Participante:
- a. Consultar el concurso
 - b. Realizar búsquedas de participantes o ver el listado de todo.
 - c. Consultar un participante solo haciendo clic sobre la imagen
 - d. Eliminar o editar un participante
 - e. Crear un pincho.
 - f. Realizar búsquedas de pinchos:
 - i. Buscar un pincho por nombre.
 - ii. Buscar un pincho con un precio inferior al indicado.
 - iii. Buscar un pincho con un ingrediente o ingredientes que indique.
 - g. Ver el listado de los pinchos que dio de alta (tanto activos como inactivos).
 - h. Consultar un pincho solo haciendo clic sobre la imagen
 - i. Eliminar o modificar un pincho.
 - j. Ver listado de premiados.
5. Pruebas desde Jurado Popular:
- a. Consultar el concurso
 - b. Realizar búsquedas de participantes o ver el listado de todo.
 - c. Consultar un participante solo haciendo clic sobre la imagen
 - d. Realizar búsquedas de pinchos:
 - i. Buscar un pincho por nombre.
 - ii. Buscar un pincho con un precio inferior al indicado.
 - iii. Buscar un pincho con un ingrediente o ingredientes que indique.
 - e. Consultar un pincho solo haciendo clic sobre la imagen
 - f. Consultar, modificar o eliminar su perfil de usuario y los pinchos votados desde el icono de herramientas.
 - g. Votar, con los siguientes códigos de voto se puede probar, si es que ese jurado no votó ya al pincho:
 - i. 13, 14, 15
 - ii. 24, 25
 - iii. 34, 35
 - h. Ver listado de premiados

6. Pruebas desde Jurado Profesional:
- a. Consultar el concurso
 - b. Realizar búsquedas de participantes o ver el listado de todo.
 - c. Consultar un participante solo haciendo clic sobre la imagen
 - d. Realizar búsquedas de pinchos:
 - i. Buscar un pincho por nombre.
 - ii. Buscar un pincho con un precio inferior al indicado.
 - iii. Buscar un pincho con un ingrediente o ingredientes que indique.
 - e. Consultar un pincho solo haciendo clic sobre la imagen
 - f. Consultar modificar o eliminar su perfil de usuario y los pinchos votados desde el icono de herramientas.
 - g. Votar, con los siguientes códigos de voto se puede probar, si es que ese jurado no votó ya al pincho:
 - i. 13, 14, 15
 - ii. 24, 25
 - iii. 34, 35
 - h. Ver listado de premiados