
PROYECTO MULTIDISCIPLINAR



11 DE JUNIO DE 2022

ANDREA MUÑOZ TURIEL
2º DAW



1. Breve descripción del proyecto.....	2
2. Colores primarios y secundarios.....	2
3. Copyright.....	2
4. Diagrama de flujo.....	3
5. Mapas de navegación.....	4
Usuario anónimo	4
Usuario registrado	5
.....	5
Usuario administrador	6
6. Casos de uso	7
7. Base de Datos	8
8. ¿Cómo lo he programado?.....	11
Lenguajes usados:.....	11
Programando con PHP.....	12
• MySQLi.....	12
• PDO	12
Conclusión de porque he utilizado MySQLi	12
9. Maquetas de la web	13
10. Agradecimientos	16
11. Conclusiones.....	16



1. Breve descripción del proyecto

Se trata de una web de fotografía en la cual podemos ver diferentes fotos hechas por el fotógrafo de la web, podemos ponernos en contacto para solicitar trabajo y podemos registrarnos, una vez nos registramos podremos acceder a reservas o ver los servicios disponibles y en el apartado del perfil personal podemos ver nuestros datos personales y las reservas que tengamos hechas.

2. Colores primarios y secundarios

COLORES PRINCIPALES

Negro #000000

Rojo #FF0000

COLORES SECUNDARIOS

Blanco #FFFFFF

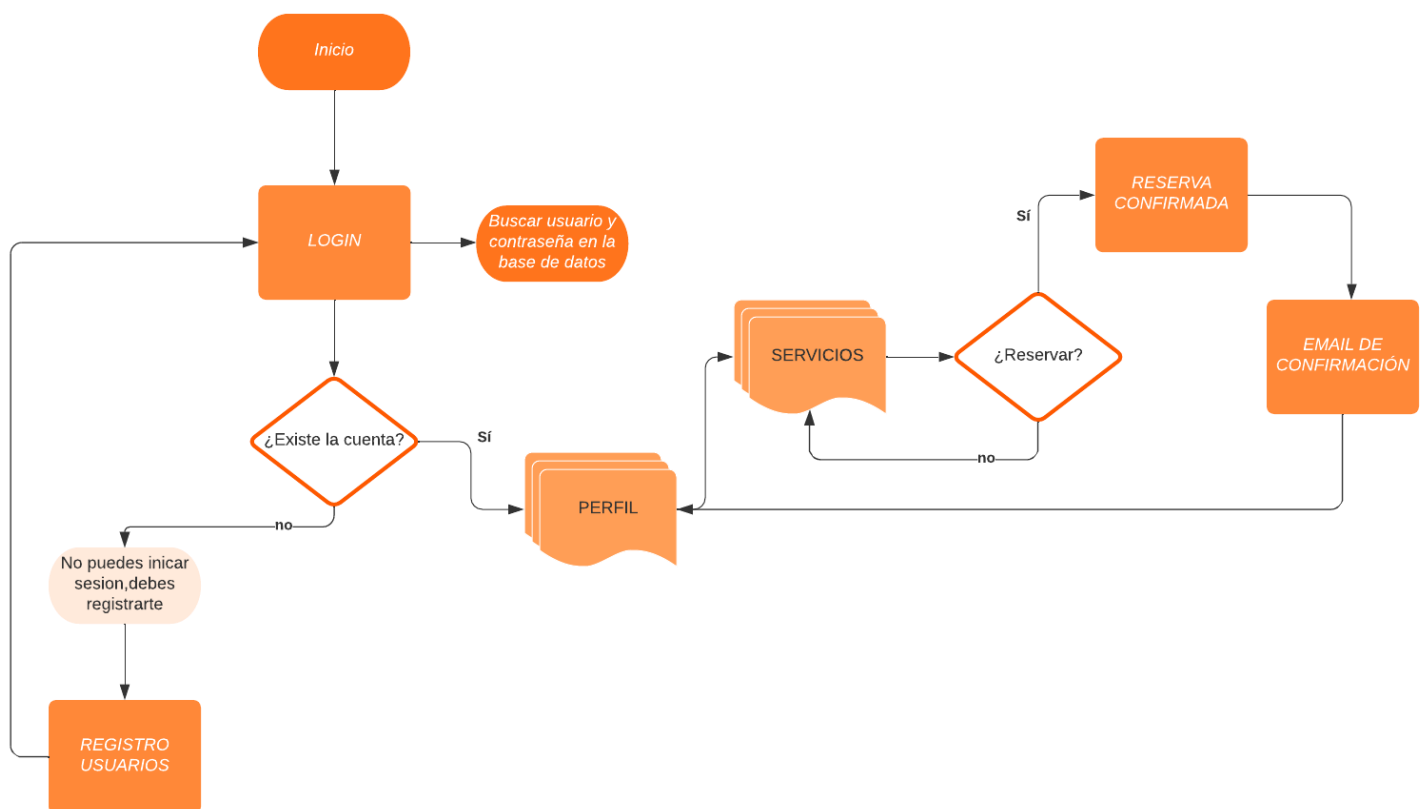
3. Copyright

Todas y cada una de las imágenes que tenemos en nuestra página web están cedidas por el fotógrafo reconocido mundialmente. Tenga en cuenta que si realiza una sesión de fotos con nosotros solo subiríamos las fotos teniendo antes consentimiento por parte de la persona o personas que salen en las fotografías.

4. Diagrama de flujo

Diagrama de flujo

Andrea Muñoz | June 12, 2022



5. Mapas de navegación

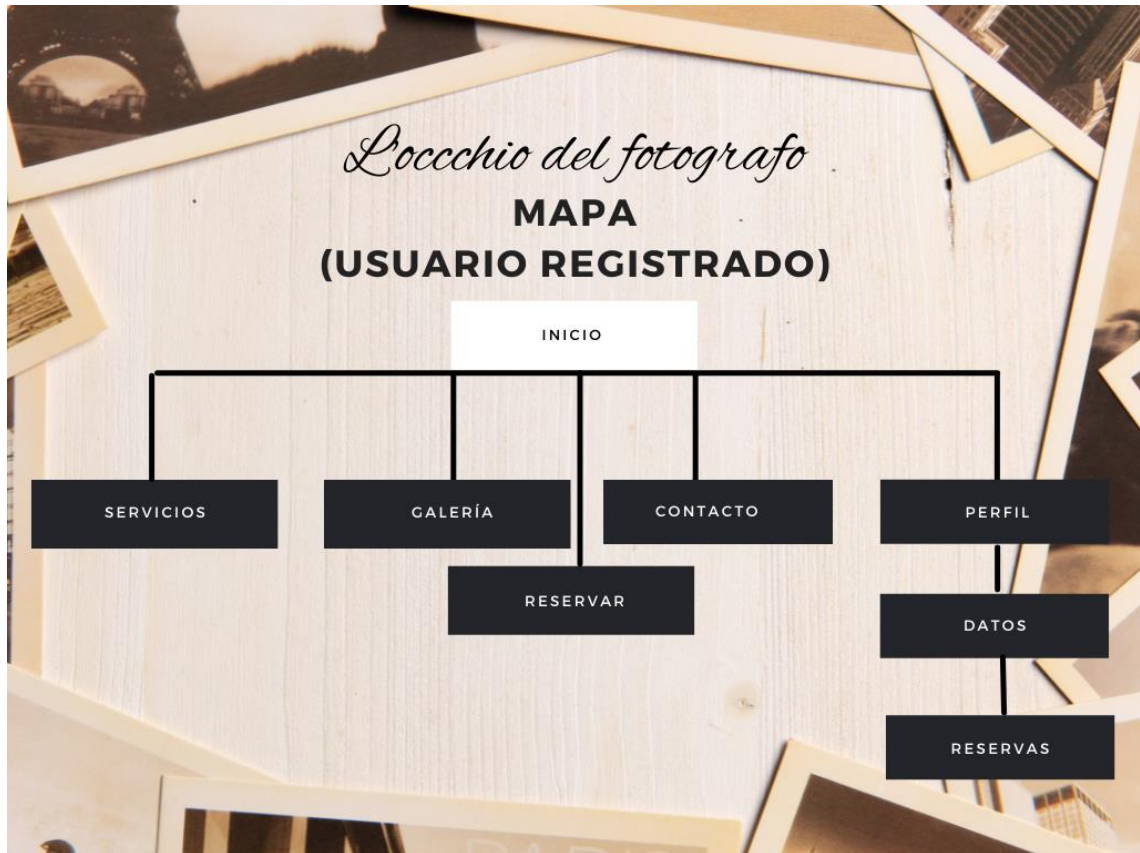
Un mapa de navegación es la representación gráfica de la organización de una página web. Expresa todas las relaciones de jerarquía y secuencia y permite elaborar escenarios de comportamiento de los diferentes tipos de usuarios.

Usuario anónimo



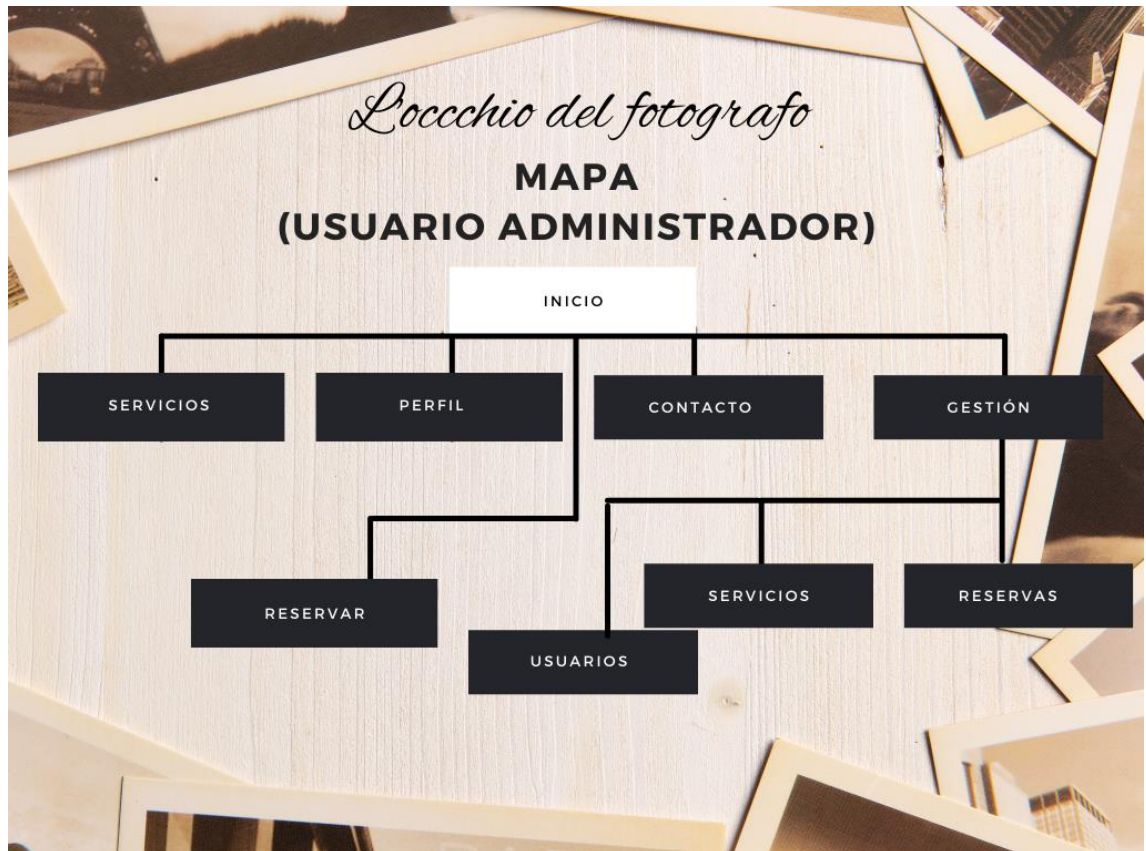
Con el usuario anónimo podemos ver las diferentes fotografías, iniciar sesión o registrarnos y contactar con el personal de la web.

Usuario registrado



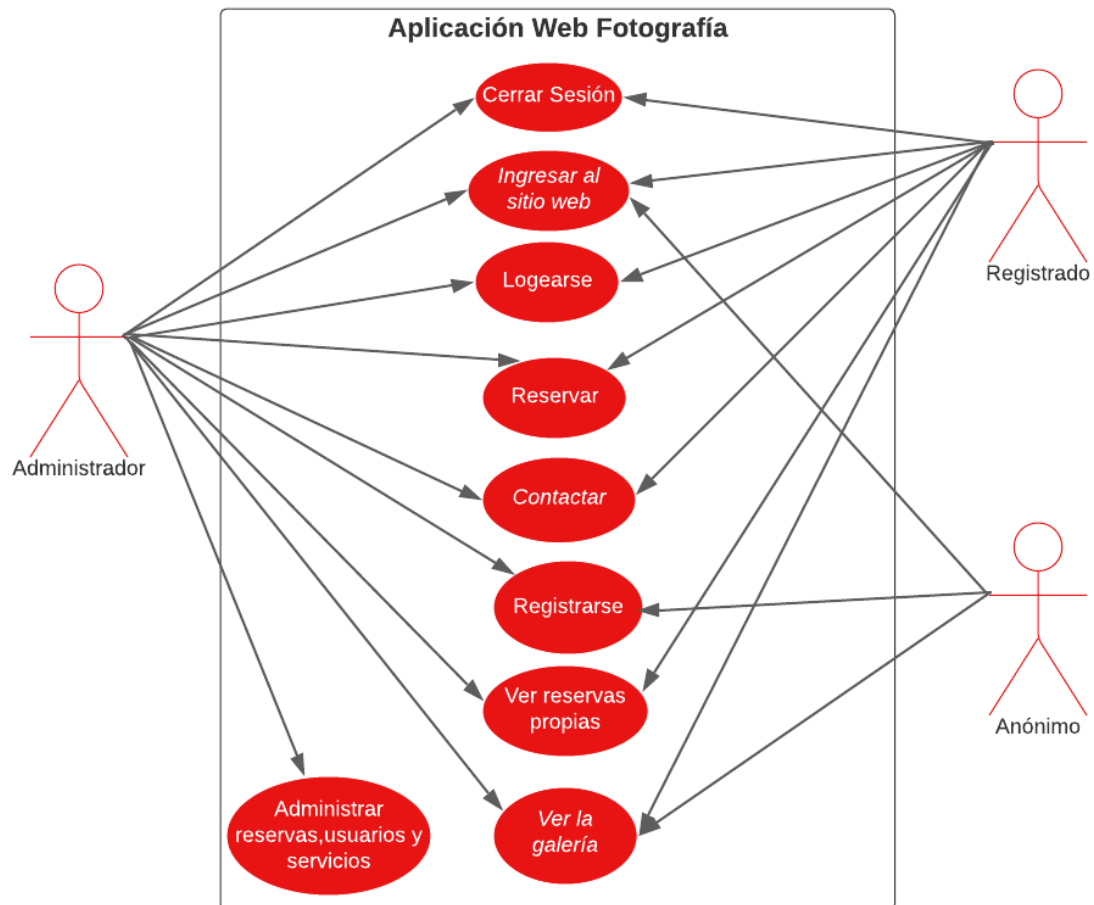
Con el usuario registrado, podremos acceder a los servicios disponibles y reservarlos, ver las diferentes fotografías, contactar y ver nuestro perfil en el que podemos modificar los datos y ver las reservas que tenemos hechas.

Usuario administrador



El usuario administrador puede ver los servicios y reservarlos como un usuario registrado, pero también puede gestionar las reservas, los usuarios y los servicios disponibles al igual que modificarlos o eliminarlos.

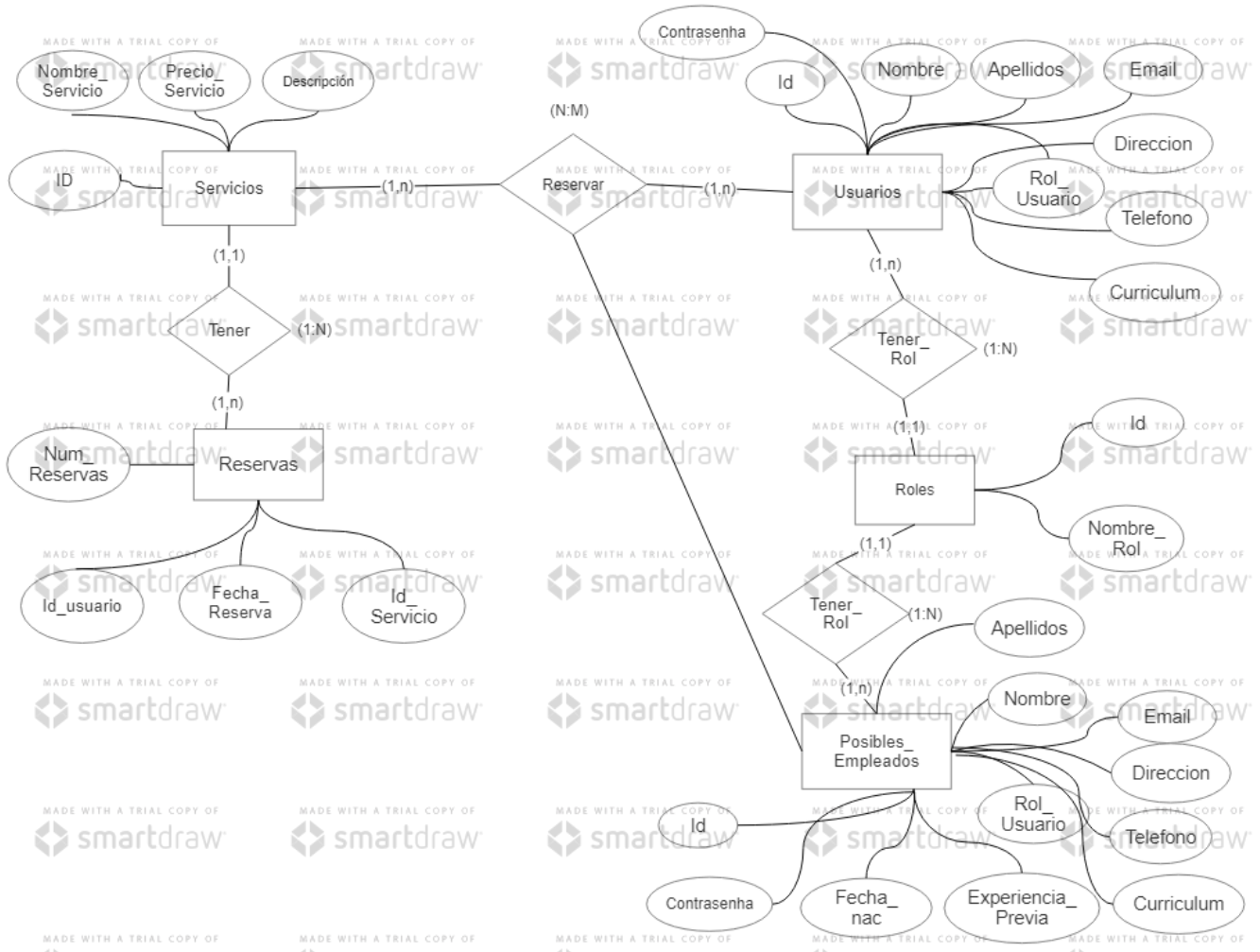
6. Casos de uso



Es una descripción de las actividades que en este caso pueden llevar a cabo los diferentes usuarios de la página web.

7. Base de Datos

Modelo Entidad-Relación



```
DROP DATABASE IF EXISTS fotografia;

CREATE DATABASE fotografia;

USE fotografia;

CREATE TABLE roles(
  ID          BIGINT(20)      NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  NOMBRE_ROL  VARCHAR(255)    NOT NULL UNIQUE,

  PRIMARY KEY(ID)
);

INSERT INTO roles(ID, NOMBRE_ROL) VALUES
(1, 'Administrador'),
(2, 'Registrado'),
(3, 'Anonimo');

CREATE TABLE usuarios(
  ID          BIGINT(20)      NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  NOMBRE      VARCHAR(255)    NOT NULL,
  APELLIDOS   VARCHAR(255)    NOT NULL,
  EMAIL       VARCHAR(60)     NOT NULL UNIQUE,
  DIRECCION   VARCHAR(255)    NOT NULL,
  TELEFONO    VARCHAR(9)      NOT NULL UNIQUE,
  CONTRASENHA VARCHAR(255)    NOT NULL,
  CURRICULUM  VARCHAR(255)    NOT NULL,
  ROL_USUARIO BIGINT(20)      NOT NULL,

  PRIMARY KEY(ID),
  FOREIGN KEY (ROL_USUARIO) REFERENCES Roles(ID)
);
```

En esta primera parte del código creamos la base de datos, y las tablas de roles, añadiendo a mano los 3 roles principales y los roles de usuarios poniendo a cada una de las tablas relacionando las claves foráneas con las primarias

```
CREATE TABLE posibles_empleados(  
  ID BIGINT(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  NOMBRE VARCHAR(255) NOT NULL,  
  APELLIDOS VARCHAR(255) NOT NULL,  
  EMAIL VARCHAR(60) NOT NULL UNIQUE,  
  DIRECCION VARCHAR(255) NOT NULL,  
  TELEFONO VARCHAR(9) NOT NULL,  
  CONTRASENHA VARCHAR(255) NOT NULL,  
  CURRICULUM VARCHAR(255) NOT NULL,  
  EXPERIENCIA_PREVIA VARCHAR(255) NOT NULL,  
  FECHA_NAC DATE NOT NULL,  
  ROL_USUARIO BIGINT(20) NOT NULL,  
  
  PRIMARY KEY(ID),  
  FOREIGN KEY (ROL_USUARIO) REFERENCES roles(ID)  
);  
  
CREATE TABLE servicios (  
  ID BIGINT(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  NOMBRE_SERVICIO VARCHAR(255) NOT NULL,  
  PRECIO_SERVICIO DECIMAL(5,2) NOT NULL,  
  DESCRIPCION VARCHAR(255) NOT NULL,  
  
  PRIMARY KEY (ID)  
);  
  
INSERT INTO servicios(ID, NOMBRE_SERVICIO, PRECIO_SERVICIO,DESCRIPCION) VALUES  
(1, 'Sesión Interior',200,'Sesión en lugares interiores'),  
(2, 'Sesión Exterior',350,'Sesión en cualquier sitio exterior'),  
(3, 'Sesión Estudio', 400, 'Sesión en un estudio totalmente preparado'),  
(4, 'Edición de fotografías', 100, 'Curso de 3 días en el que aprender a editar fotografías');
```

Creamos la tabla de posibles_empleados en la cual cuando nos registremos para buscar trabajo nos añadirá a esa tabla en específico, y también creamos los servicios que ofreceremos en la página web

```
CREATE TABLE reservas (  
  NUM_RESERVA BIGINT(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  ID_USUARIO BIGINT(20) NOT NULL,  
  FECHA_RESERVA timestamp NOT NULL DEFAULT current_timestamp(),  
  ID_SERVICIO BIGINT(20) NOT NULL,  
  
  PRIMARY KEY(NUM_RESERVA),  
  FOREIGN KEY(ID_USUARIO) REFERENCES Usuarios(ID),  
  FOREIGN KEY(ID_SERVICIO) REFERENCES Servicios(ID)  
);
```

Y por último la tabla de reservas para guardar las reservas que hagan los usuarios registrados



8. ¿Cómo lo he programado?

Lenguajes usados:

- **PHP:** es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML. Utilizado en toda la página web para poder desarrollar las diferentes tareas que hemos programado con el lenguaje PHP.
- **HTML:** lenguaje utilizado para elaborar la página web y los diferentes componentes que la componen.
- **CSS:** lenguaje de estilos que permite dotar de cualidades visuales y estéticas a la página web.
- **MYSQL:** Este tipo de lenguaje de programación permite comunicarse con la base de datos y realizar operaciones de acceso y manipulación de la información almacenada.
- **Bootstrap:** es una biblioteca multiplataforma o conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios y aplicaciones web.
- **Materialize:** es el framework de diseño responsive más innovador creado y diseñado por Google y basado en Material Design.



Programando con PHP

Normalmente cuando se desarrolla una aplicación web con PHP, suele ir de la base usar una base de datos MySQL, pero a la hora de conectarse a la base de datos a través de PHP destacan dos maneras:

- MySQLi
- PDO

MySQLi: Es una extensión de PHP creada con el propósito de facilitar la comunicación entre un script PHP y un servidor MySQL.

MySQLi apareció junto a la versión 4.1 de MySQL.

Su nombre precisamente viene de MySQL improved (Mejorada).

Una característica interesante de esta extensión es que muestra una API Orientada a Objetos y también una estructurada.

PDO: está diseñada como una capa de abstracción sobre una amplia cantidad de motores específicos.

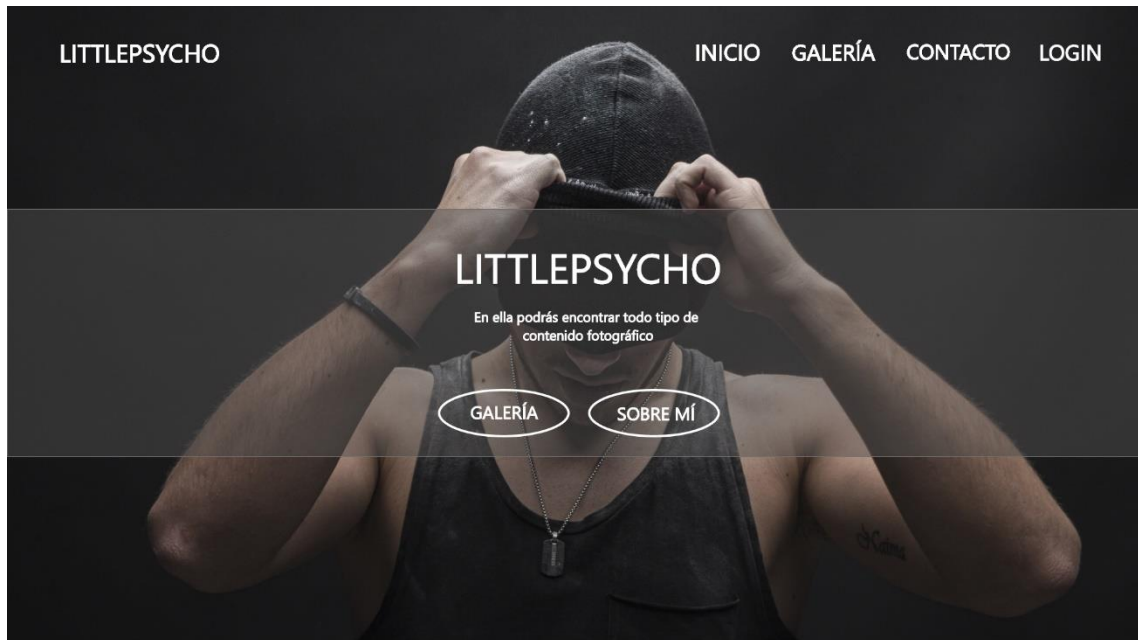
Conclusión de porque he utilizado MySQLi

En mi caso he utilizado MySQLi Orientado Objetos, porque después de mirar detalladamente cada una de las maneras de programarlo la verdad es que me ha resultado más intuitivo y más curiosa la manera de Orientada a Objetos, al principio lo estaba haciendo de manera procedimental, pero después cambié a orientada a objetos ya que me comentó la profesora que la manera procedimental estaba un poco obsoleta y después de investigar me di cuenta de que aparte un código que harías en 3 líneas en el código procedimental, en el orientada a objetos, lo podrías hacer en una línea.

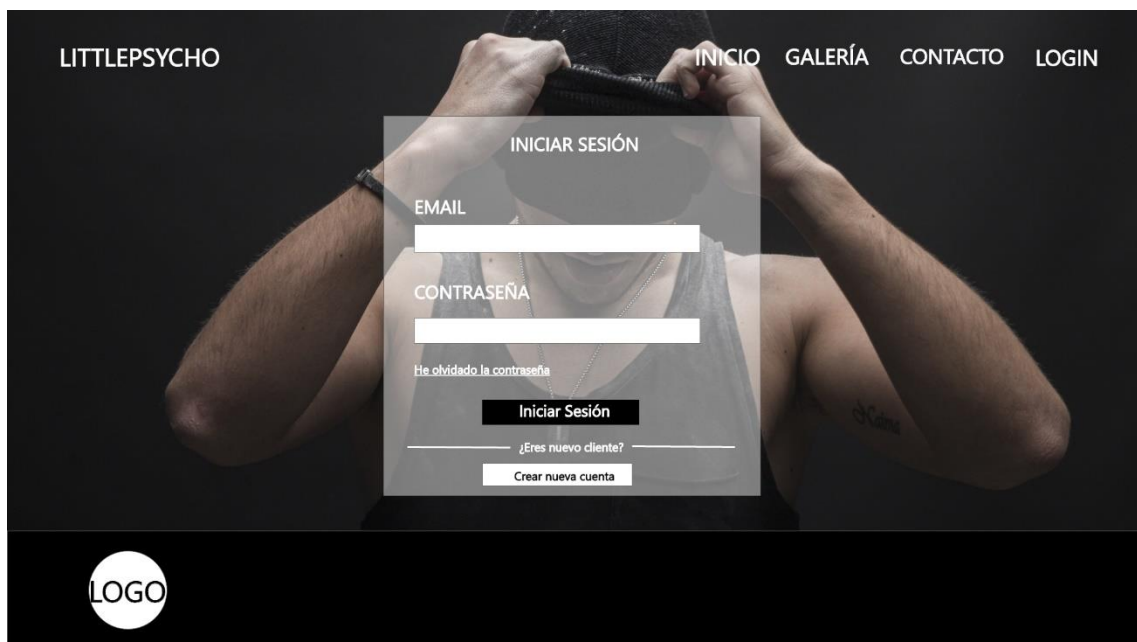


9. Maquetas de la web

- Maqueta de la página principal



- Maqueta de la página de login



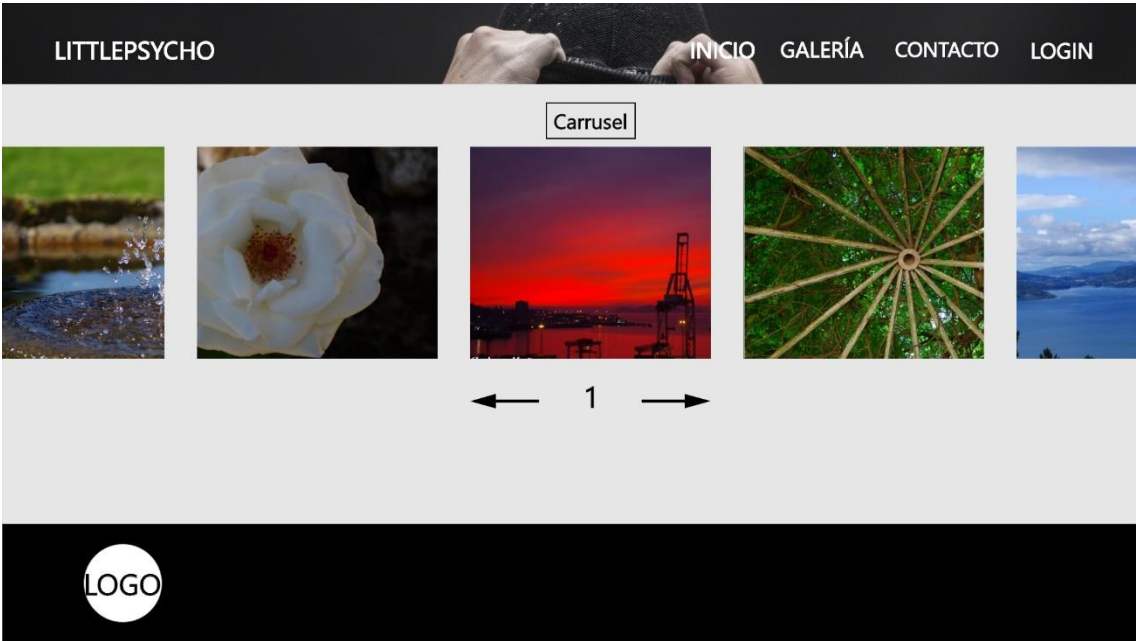


- Maqueta de la página de registro

- Maqueta de la página de contacto



- Maqueta de la página de imágenes





10. Agradecimientos

Primero quiero dar las gracias a mis padres, a mi pareja y a mis amigos por darme ánimos y no dejar que me rindiera con el trabajo.

Segundo, gracias a las profesoras por no perder la esperanza en que consiga aprobar de una vez por todas.

Y tercero, gracias a los compañeros de clase que me ayudaron a buscar algún fallo cuando ya lo daba por perdido.

11. Conclusiones

Este trabajo me ha ayudado mucho a crecer como futura programadora y como persona, a no rendirme y a ser perseverante, aunque el código de muchos fallos, a veces hay que saber cuándo es necesario pedir ayuda a la gente que te rodea porque como se dice mucho “4 ojos ven más que 2”.

Y sobre todo me he dado cuenta de que, aunque yo pensara que no podría realizar la web sola, al final lo he conseguido y eso es gracias a no rendirme y a la gente de mi alrededor.

Gracias a todos.