



Descripción del problema

En esta ocasión, nos visita un club de amantes de las series de televisión. Quieren abrirse a sus socios y nos piden una aplicación que se lo permita.

Así que el objetivo de este proyecto es crear una aplicación Web utilizando el paradigma de programación MVC donde este club pueda tener un contacto más directo con sus socios.

En este caso, el club nos pide poder gestionar:

- Las plataformas para las que están disponibles las series
- Las propias series
- Comentarios que puedan hacer sus socios sobre las series.

El club quiere promover la interacción de sus socios. El presidente del club irá subiendo los diferentes lanzamientos que se hagan de las series que quieren promocionar y permitirá a los socios (identificados) hacer comentarios sobre esas series.

Como todo el mundo sabe, existen una serie de plataformas y cada serie puede ser que se lance en distintas plataformas y con distintas fechas, así que se quiere saber qué día se lanza en cada posible plataforma.

Para que un socio pueda hacer un comentario deberá ir en persona al club y pedir que lo registren en la aplicación. Nunca se podrán dar de alta por sí solos.

De esta forma, el presidente del club pretende poder interactuar más con sus socios y atraer más.



Descripción del proyecto

El diseño del sitio Web debe ser el que se muestra a continuación, siendo todo aquello que no se detalla aquí decisión del alumno:

- En la página principal, el usuario deberá ver:
 - ✓ Un menú con las siguientes secciones: inicio, series, plataformas, acceder.
 - ✓ Una sección donde se verán los 4 últimos lanzamientos que se hayan hecho de cada plataforma que haya en la base de datos.
 - ✓ Una sección donde haya un carrousel con los 5 últimos comentarios que se hayan hecho. De cada comentario se verá: foto de la serie que se comenta, nombre del socio que hace el comentario, el comentario en sí y la fecha en la que se hizo el comentario.
 - ✓ Por último, deberá haber un pie de página con el contenido que el alumno desee.
- Si el usuario decide entrar en la sección de series verá un listado de todas las series que se hayan publicado en la aplicación. Estas series se verán organizadas por plataforma y de cada una de ellas se verá una foto de la serie, el nombre y un “ver más”. Esta opción “ver más” le llevará a otra página donde podrá ver la descripción completa de la serie, incluyendo la fecha en la que se lanzó el juego en cada plataforma en la que esté disponible.
- Si accede a la sección de plataformas simplemente verá un listado con todas las plataformas de las que se habla en el club. Pinchando en la imagen de la plataforma, la aplicación le llevará a un listado de todas las series que se han lanzado en esa plataforma. En ese listado se debe ver imagen de la serie, nombre y fecha de lanzamiento.

Una vez que el usuario se identifique, y dependiendo del usuario que sea, podrá hacer más cosas.



ADMINISTRADOR

Cuando se identifique, el administrador, se encontrará con un menú que indique: series, plataformas, socios, comentarios y salir.

Al entrar en cualquiera de las secciones, el administrador debe encontrarse con un listado de los elementos de esa sección. Además, deberá poder

❖ Series:

- Insertar series
- Modificar series
- Desactivar series (las series nunca se borrarán de la base de datos)
- Buscar series (sólo por nombre de la serie)

❖ Plataformas:

- Insertar plataformas
- Modificar plataformas
- Buscar plataforma (sólo por nombre)

❖ Socios:

- Insertar socios
- Modificar socios
- Desactivar socios (los socios nunca se borrarán de la base de datos)
- Buscar socios (sólo por nombre)

❖ Lanzamientos.

- Insertar lanzamiento
- Modificar lanzamiento
- Borrar lanzamiento (Aquí sí borrar de verdad)

❖ Comentarios.

- Borrar comentario



SOCIO

Cuando un socio se identifica, seguirá viendo lo mismo que al principio (un menú con series, plataformas y el botón de salir).

La diferencia en este caso, es que si entra en la sección de series y pulsa sobre el botón “ver más”, verá todos los comentarios que haya sobre la serie elegida y podrá añadir un comentario más. Un cliente podrá añadir solo un comentario a cada serie. No podrá tampoco editarlo, pero sí borrarlo si lo desea. Un cliente solo podrá borrar un comentario propio.

CONTROL DE ACCESO

La aplicación debe controlar en todo momento que cada usuario solo pueda entrar en las zonas que tiene permitido, así como realizar las acciones asociadas a su tipo de perfil.



Requisitos de datos del proyecto

LA base de datos debe llevar el nombre de "SERIES"

Plataformas:

- Id (autonumérico)
- Nombre
- Activo (booleano)
- Logotipo (imagen)

Series:

- Id (autonumérico)
- Nombre
- Descripcion
- Foto
- Activo (booleano)

Lanzamientos

- Serie
- Plataforma
- Fecha

Socios:

- Id (autonumerico)
- Nombre
- nick
- pass
- Activo (booleano)

Comentario:

- Socio
- Serie
- Fecha
- Texto





Cálculo de la nota del proyecto

1. Requisitos imprescindibles para aprobar el proyecto:
 - a. El proyecto debe permitir al usuario realizar todas las tareas especificadas.
 - b. La base de datos utilizada no podrá contener más tablas que las especificadas en el apartado "Requisitos de datos" y estas deben tener la estructura indicada
 - c. Los documentos que incluya el proyecto deberán estar correctamente organizados en carpetas y subcarpetas (php, html, imágenes, estilos...) siguiendo con el paradigma de la programación MVC
 - d. La aplicación Web contendrá un documento "index" desde el que se lanzará la aplicación y se podrá ver todo el proyecto. Este documento debe localizarse fuera de cualquier carpeta creada.
 - e. La aplicación deberá ir documentada, incluyendo comentarios en cualquier punto que se considere necesario.
 - f. Se deberán controlar los posibles errores así como evitar la inyección SQL.

Entrega del proyecto

1. El proyecto de PHP y MySQL se entregará el día 19 de febrero al inicio de la hora de clase, pudiendo entregarse antes si se desea.
2. Los días 19 y 20 de febrero se harán las presentaciones de los proyectos en clase.
3. La entrega se hará a través de la aplicación de la escuela.
4. Se entregará un archivo comprimido con el nombre del alumno, la cual incluirá todos los archivos y documentos del proyecto, así como un archivo para poder importar la base de datos con la que se trabaja.



5. No se admitirá ningún proyecto fuera de plazo.