

**PROYECTO DE CICLO DE G.S. DE  
DESAROLLO DE APLICACIONES WEB**

**PATAS FELICES**



**ANTONIO CUEVAS CUETO  
CURSO 2023/24**

# Índice

<b>1</b>	<b>Introducción</b>	<b>2</b>
1.1	Datos del proyecto . . . . .	2
1.2	Resumen del proyecto . . . . .	2
1.3	Objetivos del proyecto . . . . .	2
1.4	Planificación . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Tecnologías</b>	<b>4</b>
2.1	Laragon . . . . .	4
2.2	Visual Studio Code . . . . .	4
2.3	Html . . . . .	4
2.4	CSS . . . . .	5
2.5	Js . . . . .	5
2.6	BOOTSTRAP . . . . .	5
2.7	MYSQL . . . . .	6
2.8	Laravel . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Análisis</b>	<b>7</b>
3.1	Diagrama de flujo . . . . .	7
3.2	Paso a paso . . . . .	8
3.2.1	Creación y configuración de Laravel . . . . .	8
3.2.2	Validación por correo . . . . .	11
3.2.3	Vistas . . . . .	13
3.2.4	Rutas . . . . .	18
3.2.5	Public . . . . .	19
<b>4</b>	<b>Implementación</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>Conclusiones</b>	<b>23</b>
5.1	Objetivos logrados . . . . .	23
5.2	Dificultades . . . . .	23
5.3	Cosas a mejorar en un futuro . . . . .	23
<b>6</b>	<b>Referencias Web</b>	<b>24</b>

# 1 Introducción

## 1.1 Datos del proyecto

- Autor: Antonio Cuevas Cueto
- Nombre del proyecto: Patas Felices
- Profesor seguimiento del proyecto: Rafael García Cabrera
- Ciclo formativo: Desarrollo De Aplicaciones Web (DAW)
- Año academico: 2023/2024
- Centro: I.E.S Virgen Del Carmen.

## 1.2 Resumen del proyecto

Patas Felices es una protectora de animales con oficinas por toda España, es una web en la que podrás ponerte en contacto a través de su formulario de contacto para adoptar cualquier animal disponible, en la web te contamos una breve historia de Patas Felices, un mapa donde muestra todas las oficinas de España, unas comparativas con años anteriores incluso una tienda con productos para los animales.

## 1.3 Objetivos del proyecto

- Una web bonita funcional e intuitiva
- Crear una tienda simple
- Un formulario de contacto funcional.
- Sistema de registro, login, y verificación por email
- Diseño web responsive, hacer que la web pueda ser vista en todas las pantallas

## 1.4 Planificación

Esta sería aproximadamente la planificación del proyecto:

- Semana del 19 al 22 de marzo
  - Pensar idea y una planificación general del proyecto con lenguajes a utilizar
- Semana del 1 al 5 de abril
  - Comenzar con el proyecto con el inicio donde aparecerán todos los animales y buscar todas sus fotos, hacer el menu de la página

- Semana del 8 al 12 de abril
  - Continuar con los animales dándole una animación con css para que se puedan voltear y salir información con un link para mas información y hacer un slider infinito en la parte superior
- Semana del 15 al 19 de abril
  - Hacer lo que se mostrará al darle al link de mas información en la tarjeta de los animales y buscar todas las fotos necesarias para ello, además inventar unas descripciones para que sean ejemplos reales y poner una flecha para que en dispositivos móviles se pueda subir sin ningún problema
- Semana del 22 al 26 de abril
  - Hacer una selección en el inicio para poder seleccionar el animal que deseas adoptar y te lleve a ellos, también hacer el apartado de quienes somos con su información e imágenes
- Semana del 29 al 3 de mayo
  - Mejorar el footer de la página y crear un mapa propio con una herramienta de gogel maps para luego poder importarlo en la web y hacer que sea responsivo para todas las pantallas
- Semana del 6 al 10 de mayo
  - Crear unos gráficos con una librería de js llamada chart en los que hago una comparativa entre diferentes años y otro donde muestra el número total de animales adoptados de cada especie, hacerlo responsivo para todas las pantallas y corregir algunos errores encontrados visualizando la web en otros navegadores
- Semanas del 13 al 24 de mayo
  - Crear un formulario de contacto que envíe el mensaje por correo mediante emailjs y una tienda con un carrito básico
- Semana del 27 al 31 de mayo
  - Crear un proyecto laravel y empezar a trabajar en el login, el register y la vista welcome.
- Semana del 3 al 7 de junio
  - Continuar la documentación y empezar a meter todos mis archivos en laravel
- Semana del 10 al 14 de mayo
  - Corregir fallos al meter todos mis archivos en laravel y revisar que este todo correcto para dar por finalizado el proyecto.

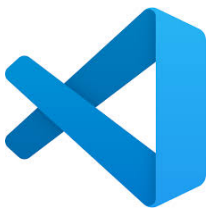
## 2 Tecnologías

### 2.1 Laragon



Laragon es un entorno de desarrollo Web que mediante un único instalador nos instala PHP, Apache, MySQL y Node.js, ahorrándonos una gran cantidad de tiempo al no tener que instalar y configurar todos estos paquetes por separado.

### 2.2 Visual Studio Code



Visual Studio Code (VS Code) es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft que se ha vuelto muy popular entre los desarrolladores. Es un editor de texto liviano pero potente, diseñado para ser altamente personalizable y extensible.

### 2.3 Html



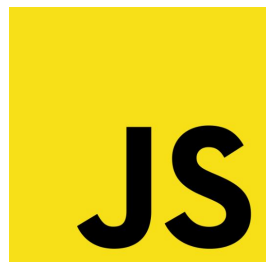
HTML (Lenguaje de Marcas de Hipertexto, del inglés HyperText Markup Language) es el componente más básico de la Web. Define el significado y la estructura del contenido web.

## 2.4 CSS



CSS (Cascading Style Sheets) es un lenguaje de estilo utilizado para describir la presentación y el diseño de un documento HTML o XML. Proporciona un conjunto de reglas y propiedades que se aplican a los elementos de la página web, permitiendo controlar su apariencia visual.

## 2.5 Js



JavaScript (JS) es un lenguaje de programación ligero, interpretado, o compilado justo-a-tiempo (just-in-time) con funciones de primera clase. Si bien es más conocido como un lenguaje de scripting (secuencias de comandos) para páginas web.

## 2.6 BOOTSTRAP



Bootstrap es un framework front-end que facilita el desarrollo web de parte del cliente manera rápida y eficiente.

## 2.7 MYSQL



MySQL es un sistema de gestión de base de datos relacionales muy usado y confiable. Es una gran opción para el almacenamiento y gestión de gran volumen de datos en aplicaciones y sitios web

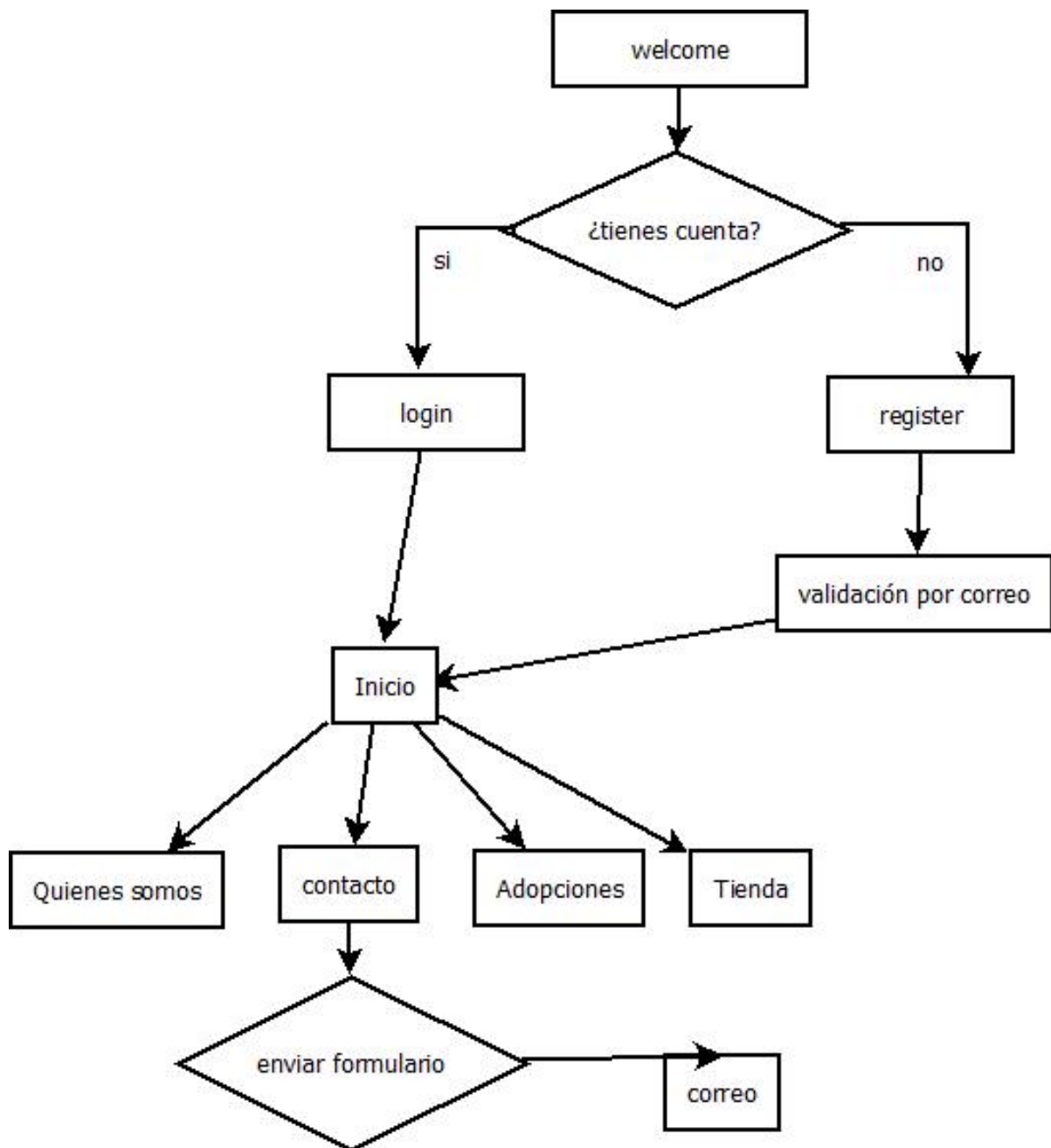
## 2.8 Laravel



Laravel es un framework de desarrollo web de código abierto y altamente popular. Proporciona una estructura robusta y elegante para construir aplicaciones web de manera eficiente y escalable. Con una sintaxis clara y concisa, Laravel facilita el desarrollo de aplicaciones web modernas y funcionales.

## 3 Análisis

### 3.1 Diagrama de flujo





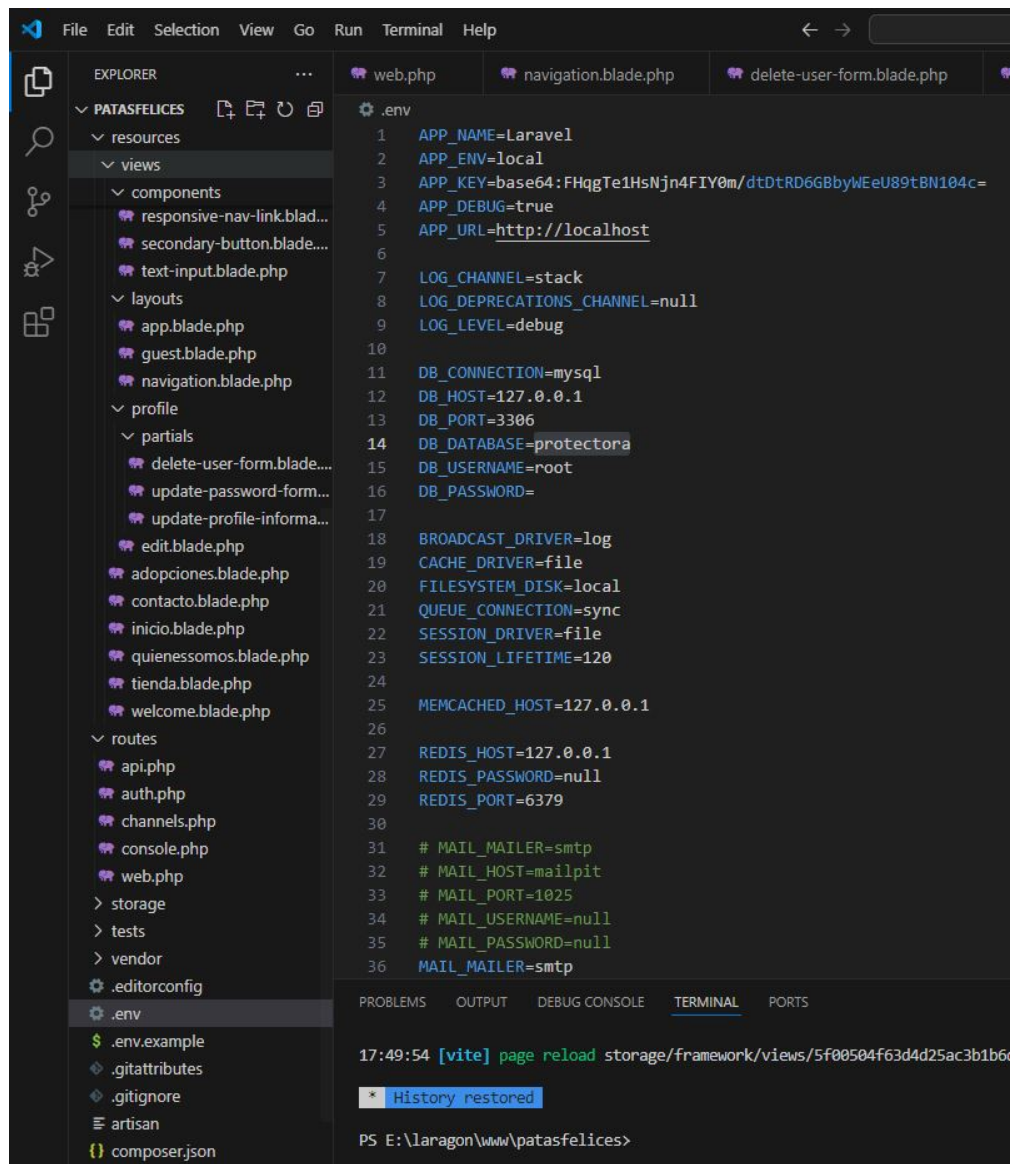
## 3.2 Paso a paso

### 3.2.1 Creación y configuración de Laravel

- Primero de todo, instalamos Laragon, en la terminal de Laragon creamos un nuevo proyecto Laravel con el comando

```
1 composer create-project Laravel/Laravel example-app
```

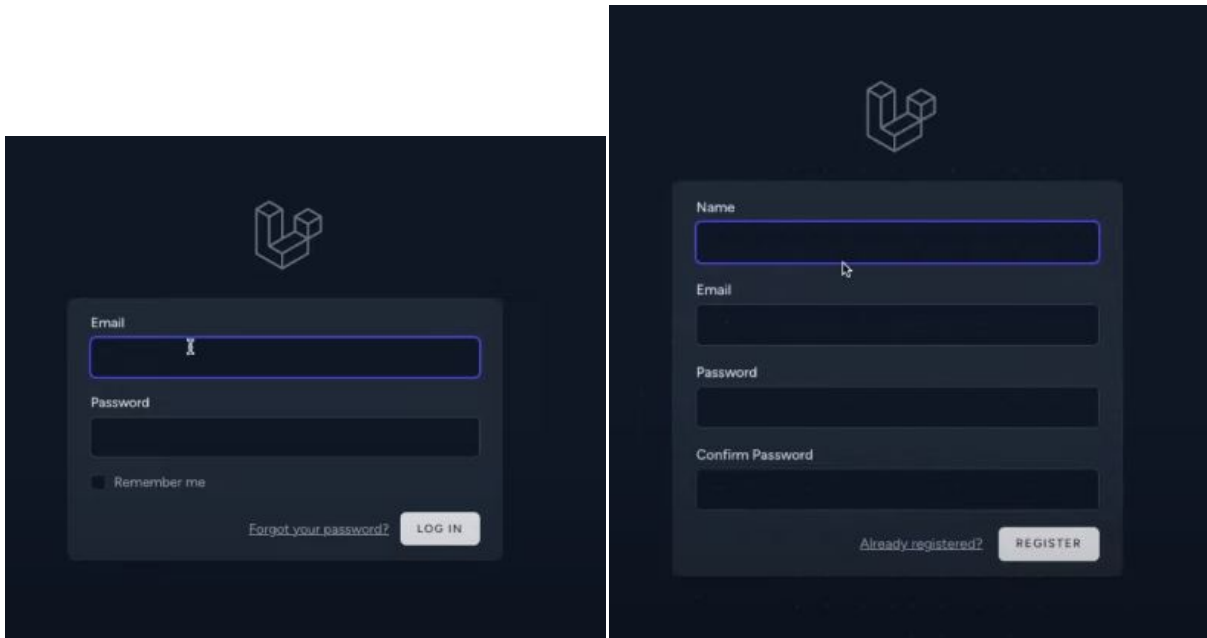
- Después instalamos un paquete llamado breeze con el siguiente comando “composer require Laravel/breeze -dev” este paquete nos ayuda y nos da una base para el registro y el login.
- Abrimos el proyecto con `code .` y se abre automaticamente en visual studio code, y vamos al archivo `.env` que es el archivo de configuración cambiaremos el nombre de la base de datos que queramos revisamos que el puerto sea el correcto, el usuario la contraseña etc..



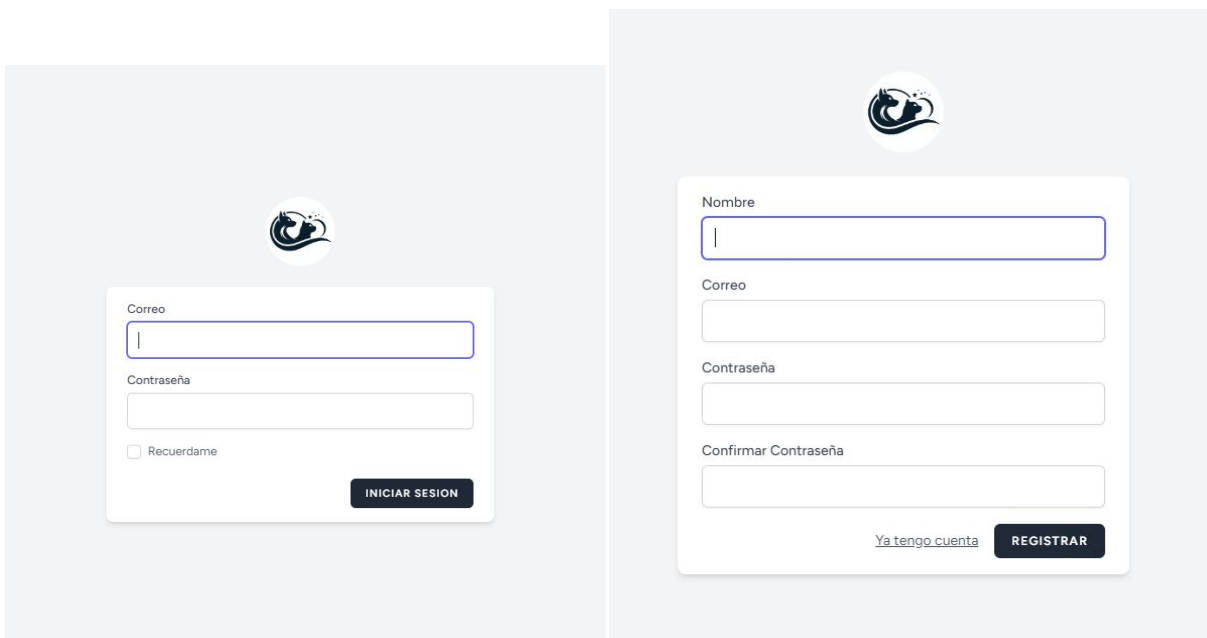
- Ahora ejecutamos la migraciones para crear las tablas en la base de datos



- Ahora corremos el proyecto con `php artisan serve` y así se vería gracias al paquete de Laravel breeze:



- Con unos cambios de estilo adaptándolo a mi proyecto y cambiando el idioma este sería el resultado:



- Al registrar o iniciar sesión con un usuario también tendremos disponible un apartado de perfil, en el que podremos cambiar el nombre de usuario, correo incluso contraseña, además de poder eliminar dicha cuenta.

localhost:8000/profile

hola

INICIO ¿QUIENES SOMOS? APLICACIÓN Perfil Cerrar Sesión CONTACTO TIENDA

hola

Actualice la información del perfil y la dirección de correo electrónico de su cuenta.

Nombre

hola

Correo

hola@gmail.com

GUARDAR

hola

Asegúrese de que su cuenta utilice una contraseña segura.

Contraseña Actual

Nueva Contraseña

Confirmar Contraseña

GUARDAR

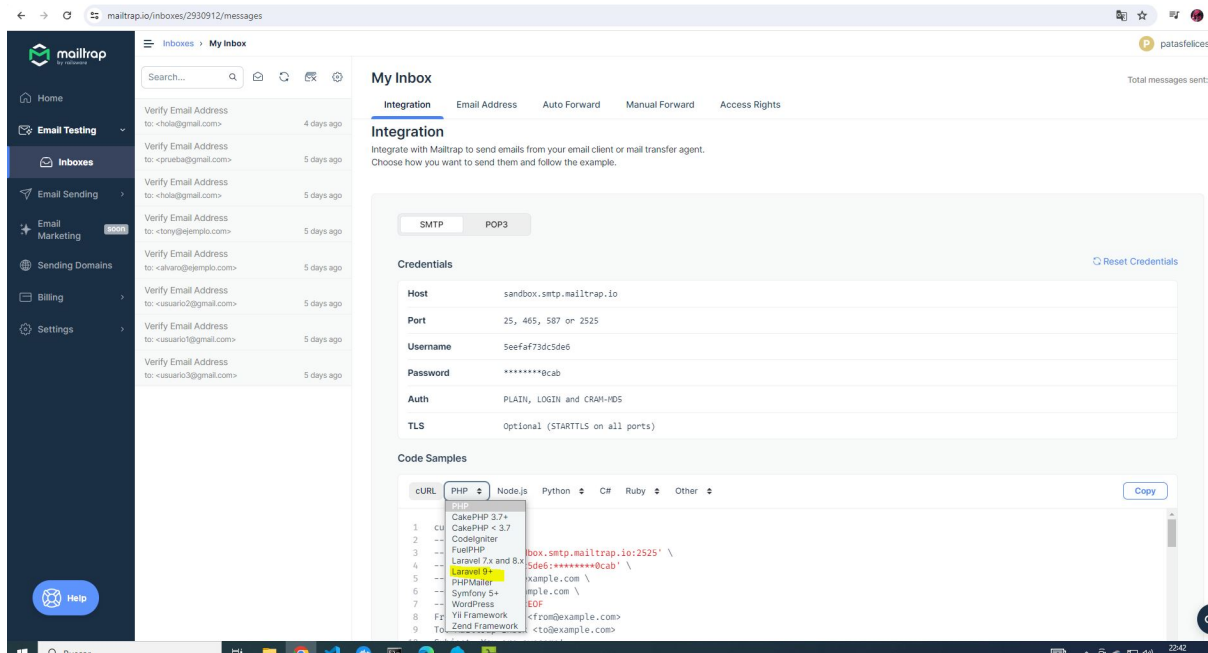
hola

Una vez que se elimine su cuenta, todos sus recursos y datos se eliminarán permanentemente.

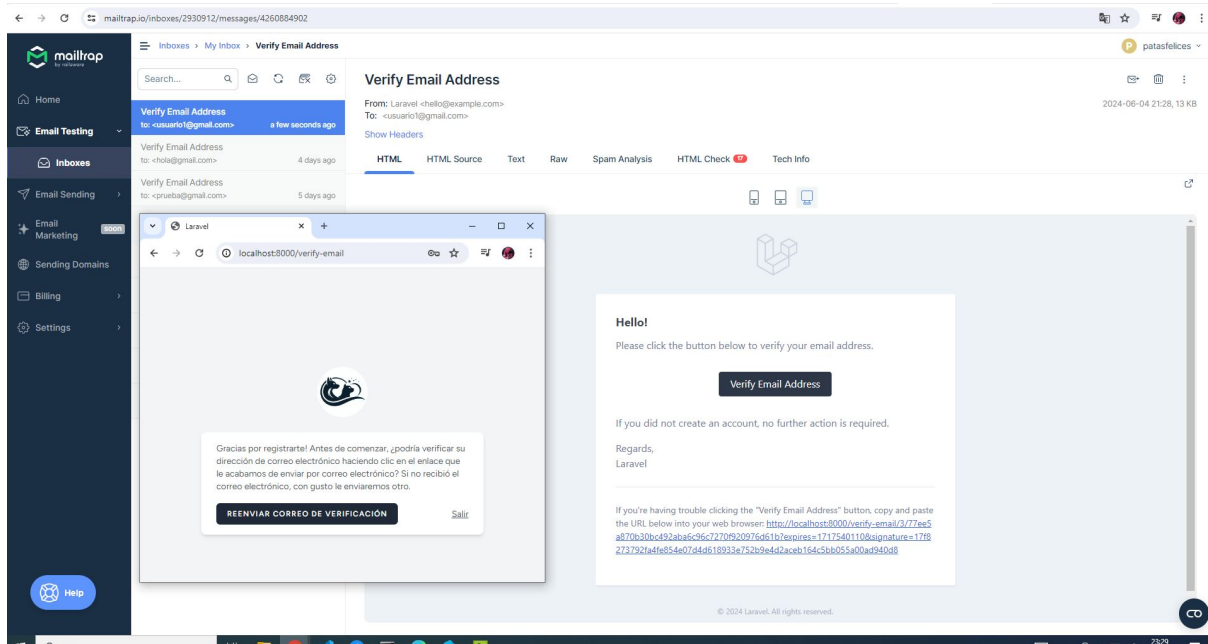
BORRAR CUENTA

### 3.2.2 Validación por correo

- Para validar el acceso mediante correo electrónico, para ello usamos Mailtrap, es un servidor falso (SMTP) ideal para pruebas. Nos registramos y una vez dentro vamos a la bandeja de entrada, y en las integraciones seleccionamos Laravel9+ para Laravel 9 o superior, en mi caso estoy utilizando Laravel 10, copiamos las variables que nos da y las ponemos en nuestro archivo `.env` (sustituir por las que vienen por defecto)

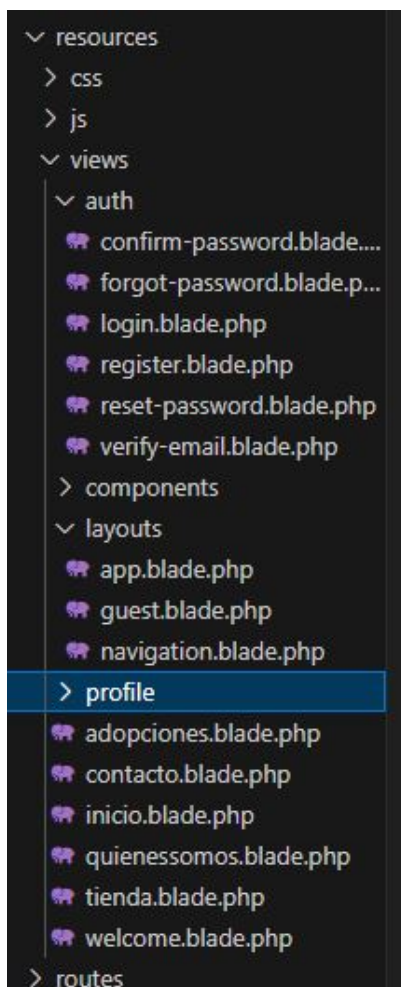


- Creamos una cuenta para comprobarlo, y efectivamente te pide la verificación y te llega al simulador del correo electrónico, una vez hacemos click en verificar email ya estaremos dentro del proyecto nuevamente



### 3.2.3 Vistas

Las vistas son la parte pública que el usuario va a poder ver, se encuentran en la carpeta `resources` > `views` dentro de `views` encontramos todas las vistas que contenga nuestro proyecto y unas carpetas, estas carpetas contienen vistas también, por ejemplo en la carpeta `auth` encontramos las vistas que se generaron al instalar Laravel breeze que son la vista de login, register, verificación de email etc, en la carpeta `layouts` son las plantillas principales del proyecto que se generan automáticamente al crear el proyecto, en esta carpeta podemos encontrar la vista `app` en la que es la plantilla genérica, también tenemos la vista de navegación donde tengo creado el menú de navegación, también se encuentra la carpeta `profile`, en esta carpeta están las vista del perfil que nos permiten cambiar la contraseña, el correo, nombre de usuario y el borrado de la cuenta y así se organizan las vistas de Laravel

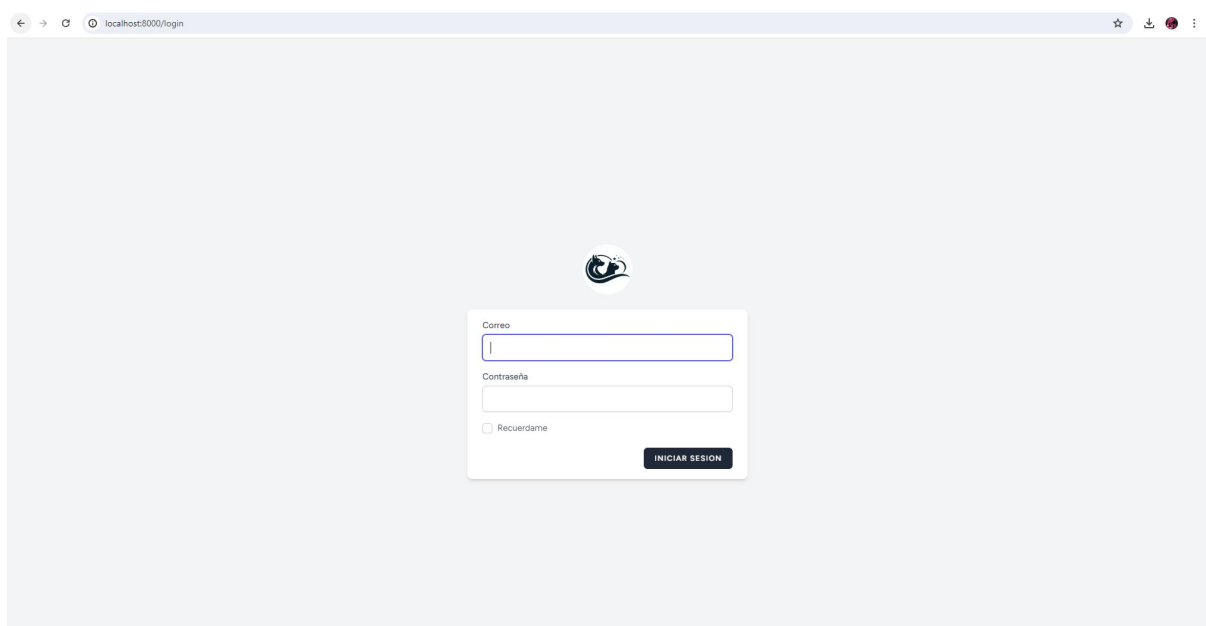


Nada más iniciar el proyecto muestra la vista `welcome` con un enlace al login y al registro, una vez iniciada sesión nos llevará a la vista de inicio y ya podremos a través del menú de navegación navegar por la web, os enseño la apariencia de las siguientes vistas:

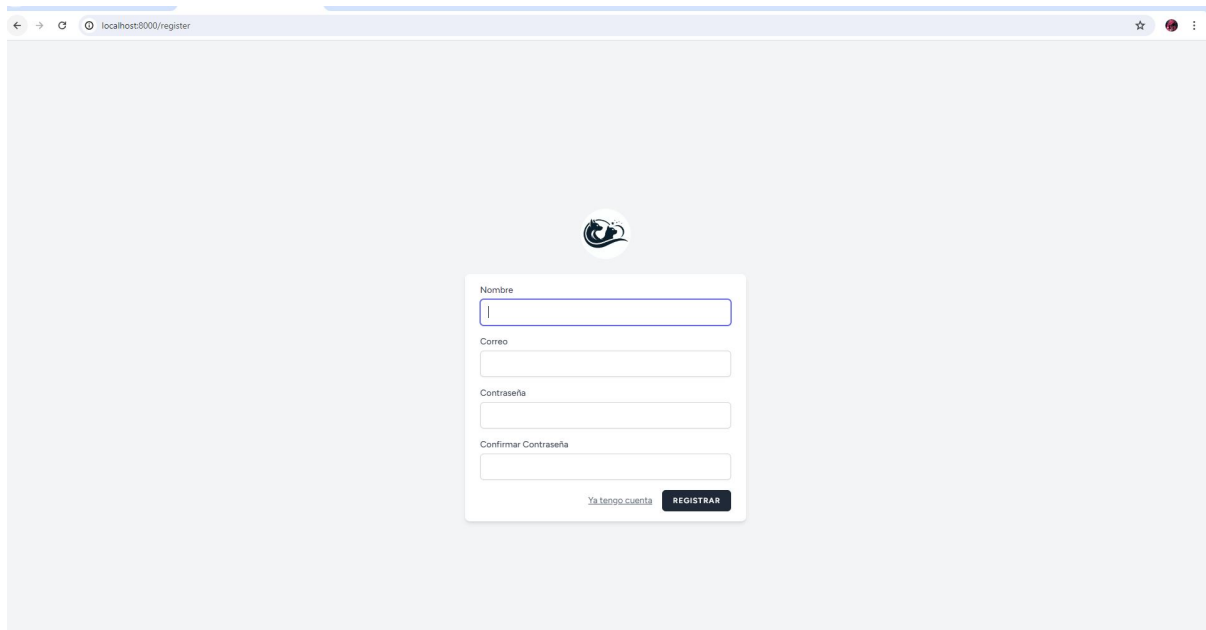
- vista welcome



- vista login



- vista register



localhost:8000/register

Nombre

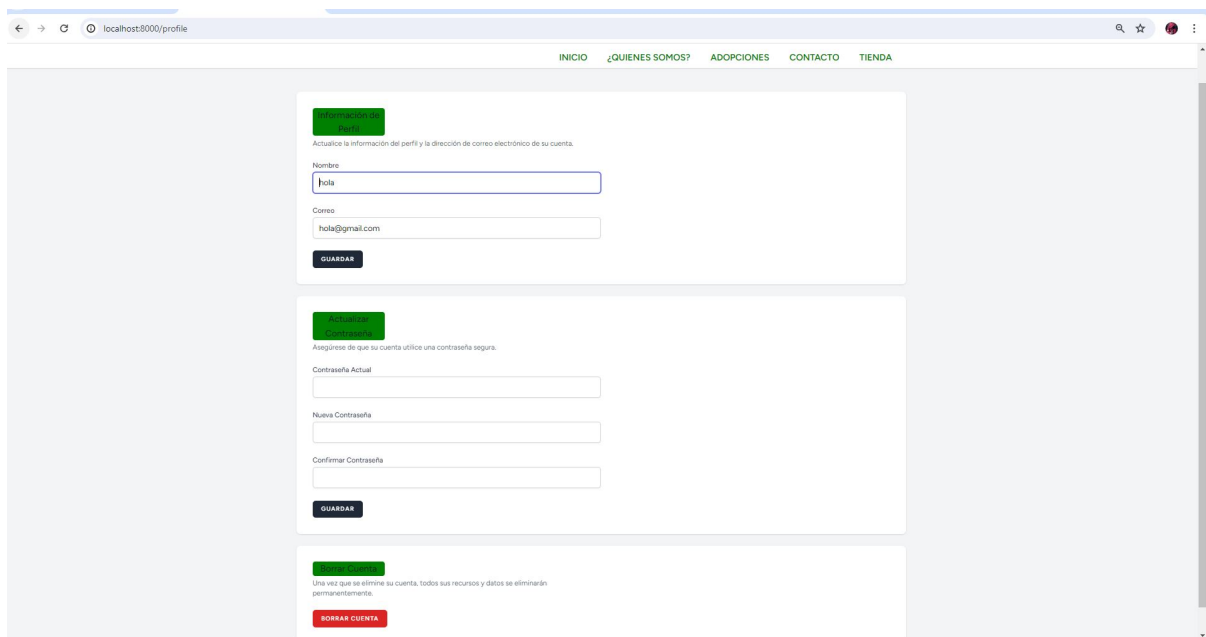
Correo

Contraseña

Confirmar Contraseña

[Ya tengo cuenta](#) **REGISTERAR**

- vista perfil



localhost:8000/profile

INICIO ¿QUIENES SOMOS? ADOPCIONES CONTACTO TIENDA

**Perfil de Usuario**

Actualice la información del perfil y la dirección de correo electrónico de su cuenta.

Nombre

hola

Correo

hola@gmail.com

**GUARDAR**

**Gestión de Contraseña**

Asegúrese de que su cuenta utilice una contraseña segura.

Contraseña Actual

Nueva Contraseña

Confirmar Contraseña

**GUARDAR**

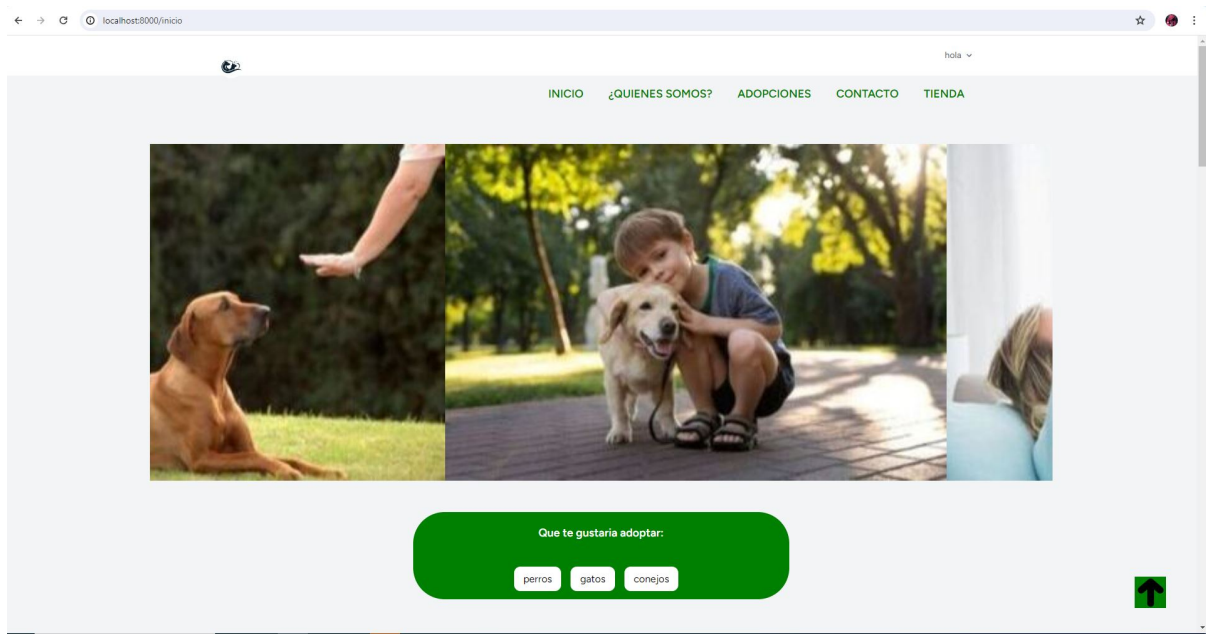
**Eliminar Cuenta**

Una vez que se elimine su cuenta, todos sus recursos y datos se eliminarán permanentemente.

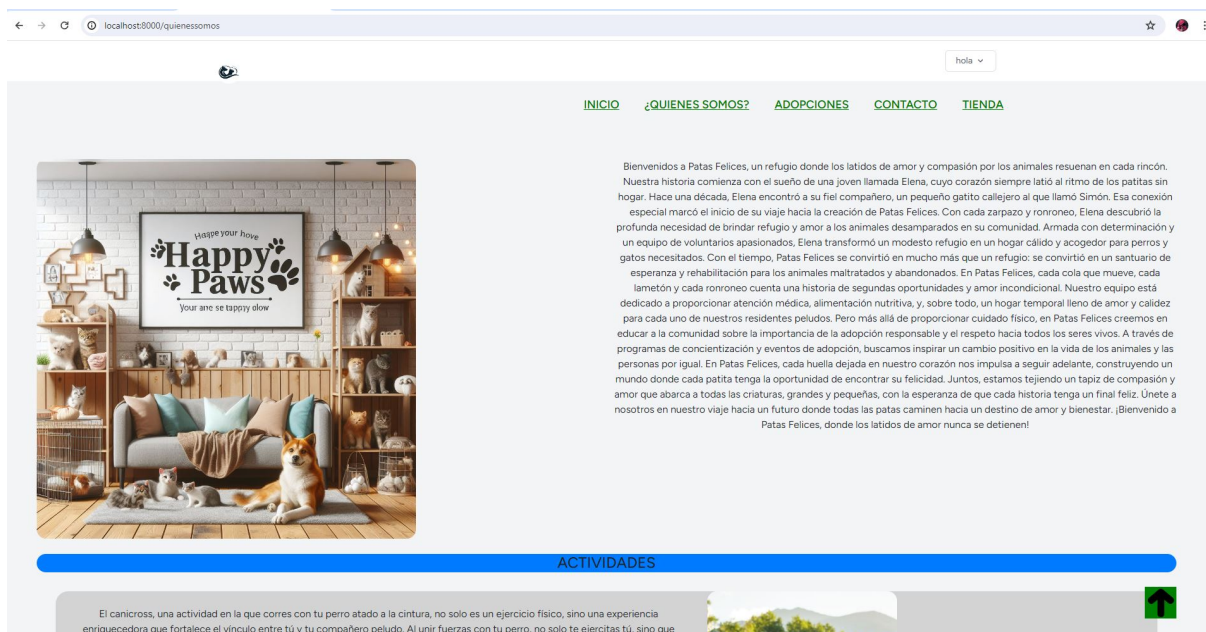
**ELIMINAR CUENTA**

- vista inicio

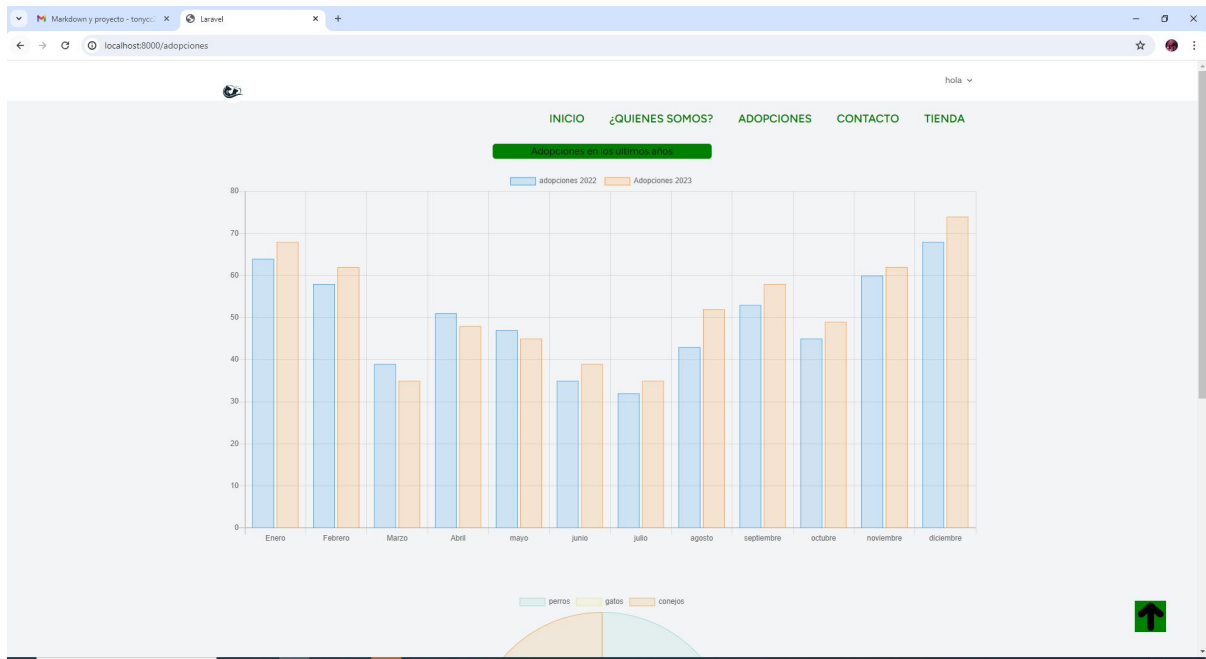




## • vista quienes somos



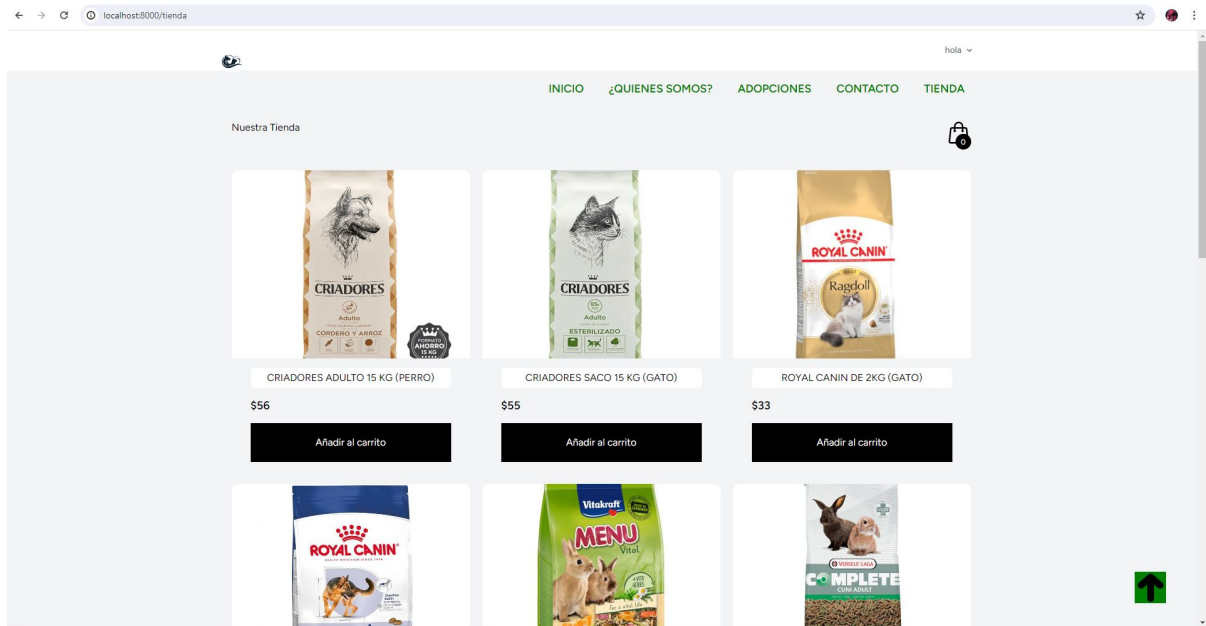
## • vista adopciones



- vista contacto

The screenshot shows the 'Contacto' page of the 'Patas Felices' website. It features a navigation bar with links: INICIO, ¿QUIENES SOMOS?, ADOPCIONES, CONTACTO, and TIENDA. The main content area is divided into two sections. On the left is a contact form titled 'Contáctanos' with the subtitle 'Dejanos tu mensaje y con gusto te responderemos'. The form includes input fields for 'Nombre', 'Correo electronico', and 'Mensaje', followed by a green 'ENVIAR' button. On the right is a dark grey box titled 'Información' containing the email 'infopatasfelices26@gmail.com', the phone number '953 64 38 45', and the operating hours 'Lunes a Viernes: 08:30 - 20:00'.

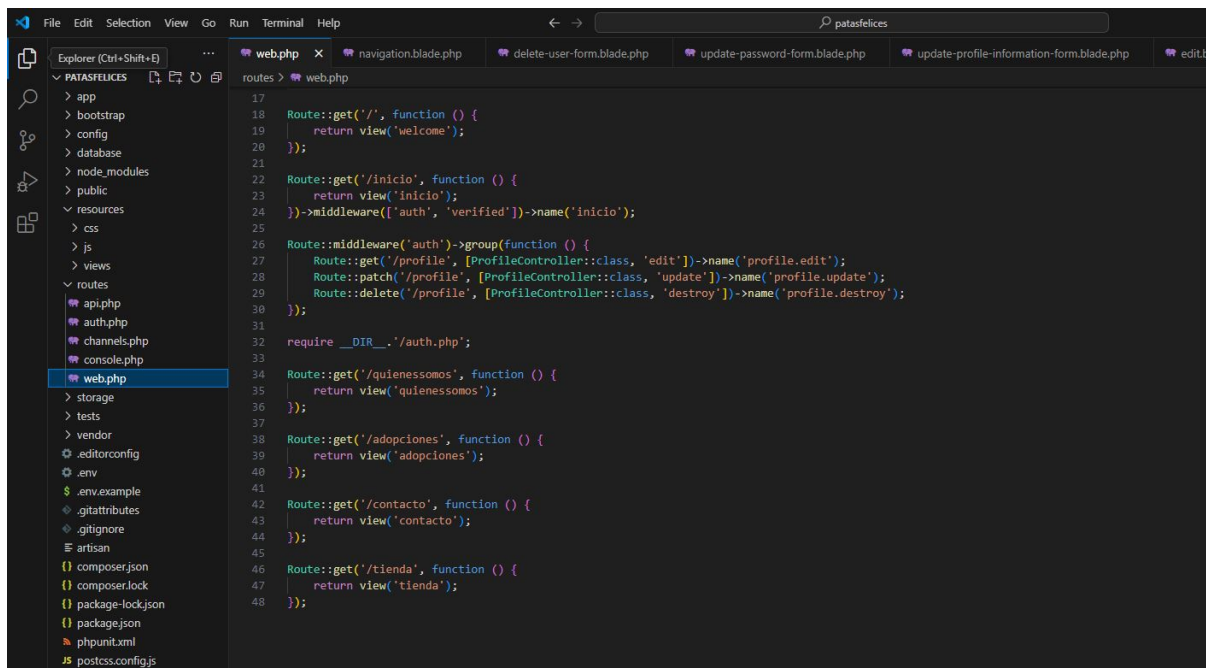
- vista tienda



### 3.2.4 Rutas

Las rutas se encuentran en el archivo `web.php` dentro de la carpeta de rutas, este archivo viene predefinido por Laravel para trabajar con las rutas de la web, allí enlazamos las diferentes vistas como podemos ver en la imagen.

Asignamos una vista a devolver a cada ruta, de esta manera podemos escribir la ruta y que nos redirija a la vista que deseamos.

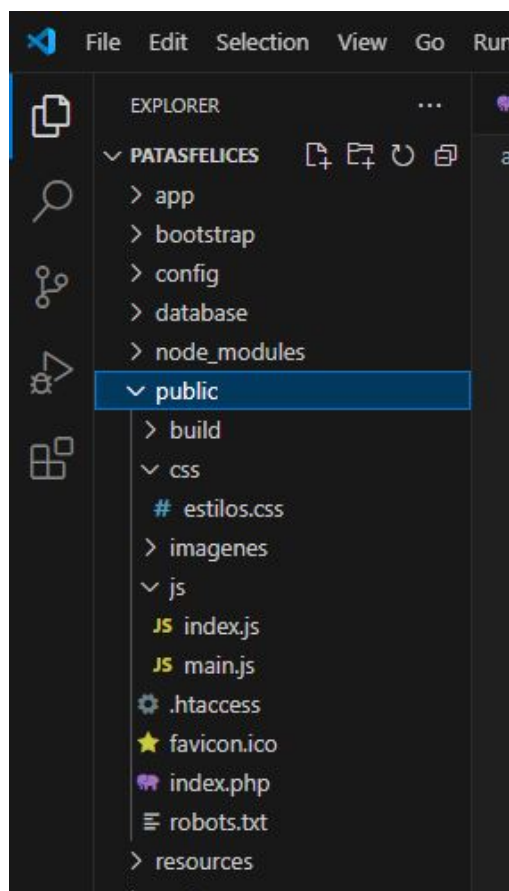


### 3.2.5 Public

En esta carpeta es donde debemos de situar todos los archivos que serán públicos como el css, js y las imágenes y a la hora de enlazar se hace de la siguiente manera:

```
1 link rel="stylesheet" href="{{asset('css/estilos.css')}}"
```

Se utiliza la función asset, la función asset() genera una URL completa para el archivo en cuestión dentro del directorio public de Laravel



## 4 Implementación

En este apartado explicaré alguna de las partes de mi código que pueden ser algo más complejas de entender

```
1 const main_img = document.querySelector('.main_img')
2 const thumbnails = document.querySelectorAll('.thumbnail')
3
4 thumbnails.forEach(thumb => {
5     thumb.addEventListener('click', function(){
6         const active = document.querySelector('.active')
7         active.classList.remove('active')
8         thumb.classList.add('active')
9         main_img.src = thumb.src
10    })
11 })
```

Recorremos las miniaturas con un foreach en el que al hacer clic sobre la imagen en miniatura borra la clase active de la imagen que la tenía y se la añade a la imagen seleccionada como nueva clase active para que así sea esa imagen la que se ve con una opacidad de 1 y resalte más, y con main\_img cambiamos la imagen principal para que se muestre la seleccionada.

```
1
2 .card:hover .front {
3     transform: perspective(600px) rotateY(180deg);
4 }
5 .card:hover .back {
6     transform: perspective(600px) rotateY(360deg);
7 }
```

En este código usado para girar las tarjetas, lo que hacemos es girar la cara principal(front) 180° sobre el eje y, y la cara trasera (back) 360° sobre el eje y, para dar una vuelta completa y volver a mostrar la cara front

```
1
2 .slider .slide-track {
3     display: flex;
4     animation: scroll 40s linear infinite;
5     -webkit-animation: scroll 40s linear infinite;
6     width: calc(800px * 14);
7 }
8 @keyframes scroll {
9     0% {
10         -webkit-transform: translateX(0);
11         transform: translateX(0);
12     }
13     100% {
14         -webkit-transform: translateX(calc(-800px * 7));
```

```
15         transform: translateX(calc(-800px * 7));  
16     }  
17 }
```

En este código en la clase de slide-track le damos una animación de 40s que sea lineal y que sea infinita, y la función calc lo que hace es coger el tamaño de mis imágenes que es de 800px y lo multiplica por las 14 imágenes que tengo en el html.

Y con @keyframes le damos la animación para que cuando esté en el 0% se traslade 0px y en el 100% lo que hacemos es que se vaya desplazando hacia la izquierda, por eso es el “-” y los 800px es el tamaño de cada img por las 7 imágenes que hay.

## 5 Conclusiones

Tras finalizar el proyecto he aprendido una librería muy interesante de java llamada chart (Chart.js es una biblioteca JavaScript gratuita de código abierto para la visualización de datos, que admite 8 tipos de gráficos:), he descubierto un gran framework como laravel que me ha encantado usar, he aprendido diferentes formas de hacer un login y register, incluso en la empresa de practicas a hacer crud, un panel de administración, liveware y muchas otras cosas como de qué manera implementar diferentes archivos en un proyecto de laravel.

### 5.1 Objetivos logrados

Se han alcanzado los objetivos planteados en el proyecto, como la validación por correo, adaptable a todas las pantallas, formulario de contacto funcional, en general sean cumplido los objetivos propuestos.

### 5.2 Dificultades

Ha habido varias dificultades durante el proceso como a la hora de implementar mi código ya hecho en las vistas de laravel, en el formulario de contacto para hacer que enviara el correo correctamente entre otros pequeños problemas durante el proceso, pero todo ha servido para aprender a usar nuevas herramientas muy interesantes.

### 5.3 Cosas a mejorar en un futuro

Alguna mejoras que se podrían hacer es leer los datos de los gráficos de algún json o una base de datos, hacer una tienda más completa con un carrito más complejo y poder hacer el formulario de contacto y la validación por correo en un mismo proyecto y no en dos.



## 6 Referencias Web

- Documentación de laravel:

```
1  https://laravel.com/docs/11.x
```

- Documentación de bootstrap:

```
1  https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/
```

- Ideas para las tarjetas volteadas:

```
1  https://www.youtube.com/watch?v=icx-60Jmj\_M  
2  https://www.youtube.com/watch?v=1XsFJh9tJG0
```

- Videos de laravel:

```
1  https://www.youtube.com/watch?v=3hRkE64YIqg&t=962s  
2  https://www.youtube.com/watch?v=eMiCGl0iSdo
```

- Videos para email.js

```
1  https://www.youtube.com/watch?v=3FS-ZeYUllu
```