

MePaint.es - Red Social

Proyecto Final



Edgar Peris Gálvez

IES La Vereda
DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

ÍNDICE

1. MANUAL DE USUARIO

- 1.1. DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN
- 1.2. FUNCIONALIDADES Y CARACTERÍSTICAS
- 1.3. USO Y REQUISITOS MÍNIMOS
 - 1.3.1. USO DE LA APLICACIÓN
 - 1.3.2. REQUISITOS MÍNIMOS

2. MANUAL TÉCNICO

- 2.1. MODELO DE DATOS
- 2.2. FUNCIONAMIENTO
- 2.3. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

3. DESPLIEGUE DE LA APLICACIÓN

- 3.1. DESPLIEGUE DE HOSTING COMPARTIDO
 - 3.1.1. FTP

4. REPOSITORIO EN GITHUB

5. MEJORAS DE LA APLICACIÓN

6. VALORACIÓN PERSONAL

MANUAL DEL USUARIO

1. DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

Que las redes sociales son parte de nuestro día a día es un hecho. Das un paseo por cualquier centro y verás decenas de gente conectada, haciendo videos, fotografías para luego subirlo a su cuenta y enseñar al resto del mundo cómo son, qué les gusta, donde están, con quién están, etc.

Y no es que lo suban únicamente a un sitio web, normalmente no. La gente no suele tener solamente una cuenta si no que los hay que ya entre 3 y 4 cuentas en distintas redes, sin contar los que puedan tener más de una en la misma.

Sí que es cierto que aunque se puedan parecer, las distintas redes sociales difieren en algún aspecto, si quieres expresar una opinión normalmente utilizas Twitter mientras que si estás en un concierto probablemente hagas una fotografía y la subas a Instagram, a Facebook o a alguna de este estilo.

Entonces, por qué la propuesta de hacer una red social? Qué hay de especial como para que les guste tener otra cuenta que mantener? La respuesta es sencilla, la imagen.

Cuando alguien se hace una cuenta en una red social, es el propietario quién está vendiendo su imagen. Él o ella es quién elegirá como mostrarse al resto de personas sea verdad o mentira. Y ahí es donde entra nuestra aplicación.

No se basa en decir, mira dónde estoy, mira qué hago, yo, yo, yo, y así es como quiero que me veáis. Si no que da un paso más hacía lo sociable y dice: “Sabéis como soy? Dadme a conocer.”, es por ello que la imagen de cada uno vendrá definida por sus amigos y conocidos, de forma que no se pueda tergiversar o ocultar, ya que el valor real de la imagen que tienes no es el que tu crees que das si no el que el resto de personas ven de ti.

Por si no se ha entendido del todo, lo peculiar de esta red social, es que el usuario no tiene control total sobre el contenido de su cuenta, son sus amigos los que pueden publicar en su perfil.

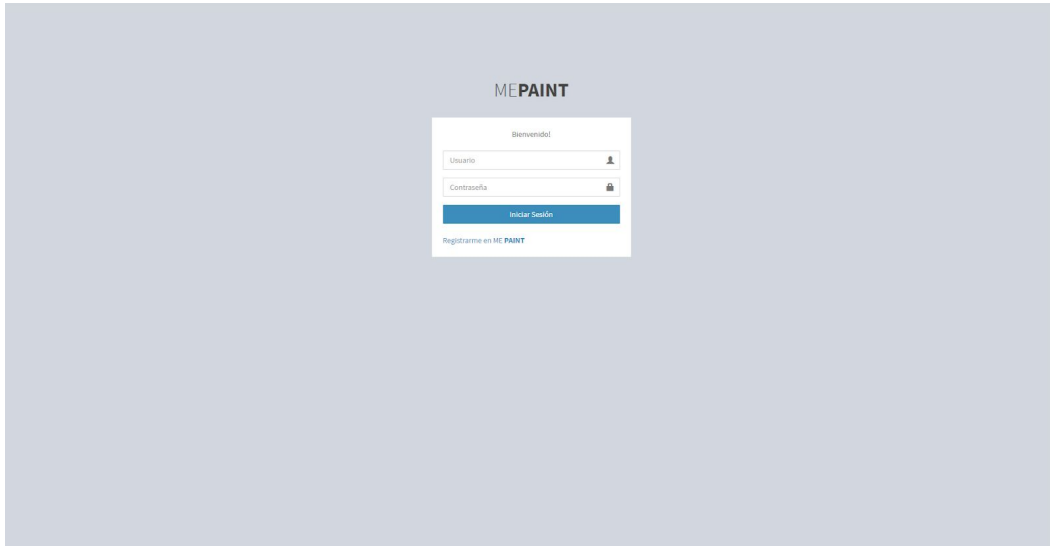
2. FUNCIONALIDADES Y CARACTERÍSTICAS

- Libre registro de usuarios: Cualquier persona podrás registrarte, loguearte y cerrar la sesión cuando quieras.
 - Modificación de datos de usuario: Los usuarios podrán modificar los datos con los que se registraron inicialmente.
 - Libertad de aceptación o denegación a otros usuarios: Los usuarios podrán agregar a otros usuarios y serán estos segundos los que elegirán si aceptarlos o rechazarlos.
 - Libertad de contenido: cualquier usuario puede subir a la cuenta de otro usuario, que tenga agregado claro está, contenido de cualquier tipo(MePaint.es no se hace responsable de este apartado).
-
- Free registration of users: Anyone can register, login and close the session whenever you want.
 - Modification of user data: Users may modify the data with which they were initially registered.
 - Freedom of acceptance or denial to other users: Users may add other users and these will be the ones who will choose whether to accept or reject them.
 - Freedom of content: any user can upload to another user's account, which has a clear aggregate, content of any kind (MePaint.es is not responsible for this section).

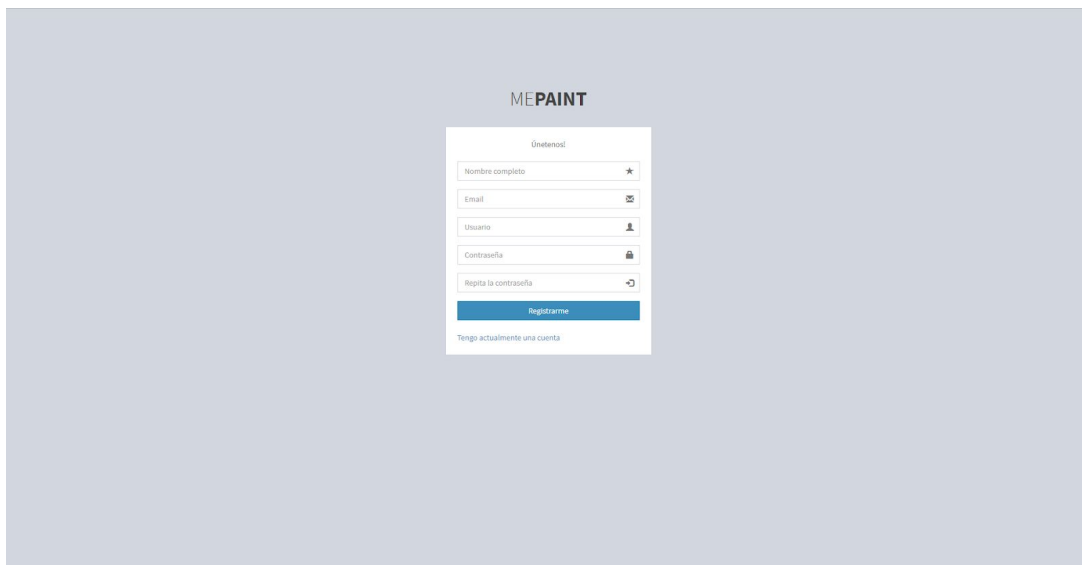
3. USO Y REQUISITOS

3.1. Uso de la aplicación

Los usuarios podrán acceder a la aplicación y registrarse con total libertad



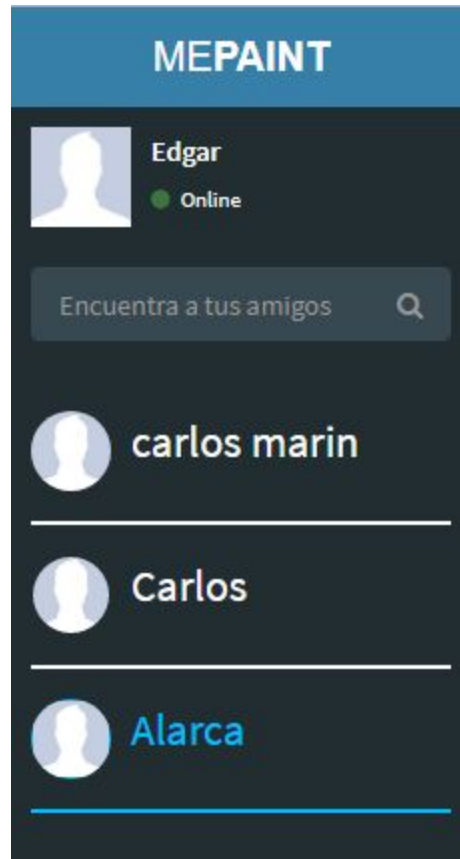
The image shows a login screen for an application named MEPAINT. The screen has a light gray background. At the top center, the text "MEPAINT" is displayed. Below it, the word "Bienvenido!" is centered. There are two input fields: "Usuario" with a person icon and "Contraseña" with a lock icon. Below these fields is a blue button labeled "Iniciar Sesión". At the bottom, there is a link that says "Regístrate en ME PAINT".



The image shows a registration screen for the MEPAINT application. The screen has a light gray background. At the top center, the text "MEPAINT" is displayed. Below it, the word "Únete nos!" is centered. There are five input fields: "Nombre completo" with a star icon, "Email" with an envelope icon, "Usuario" with a person icon, "Contraseña" with a lock icon, and "Repita la contraseña" with a circular arrow icon. Below these fields is a blue button labeled "regístrate". At the bottom, there is a link that says "Tengo actualmente una cuenta".

Una vez dentro, podrán:

Buscar Usuarios



Publicar posts a amigos

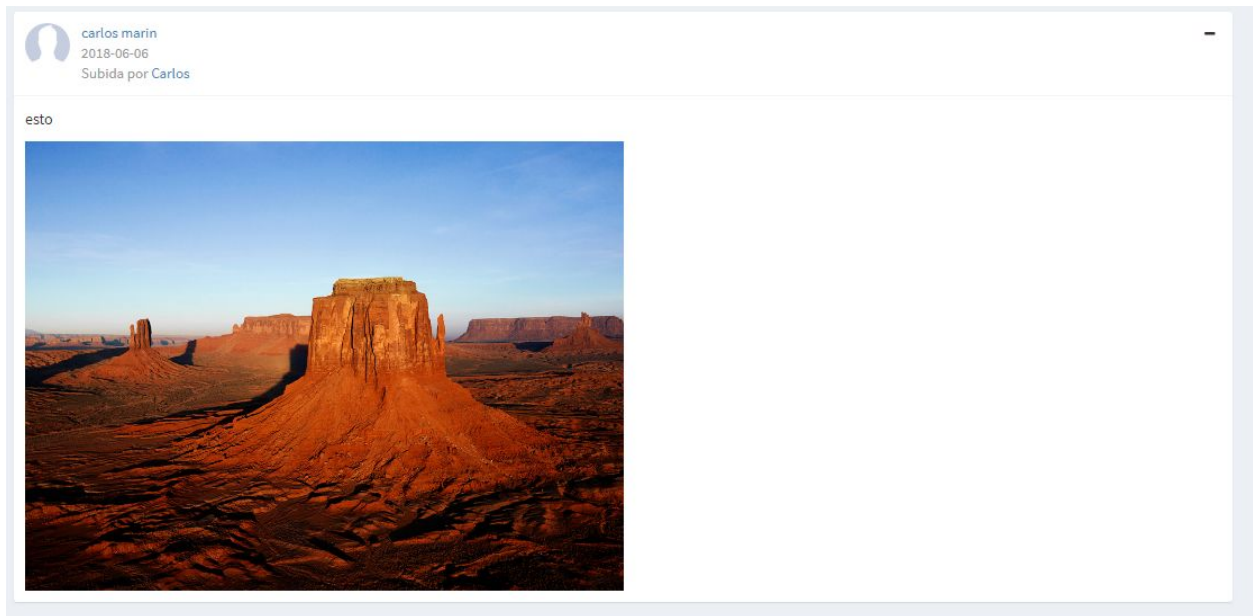
Qué quieres compartir? —

carlos marin

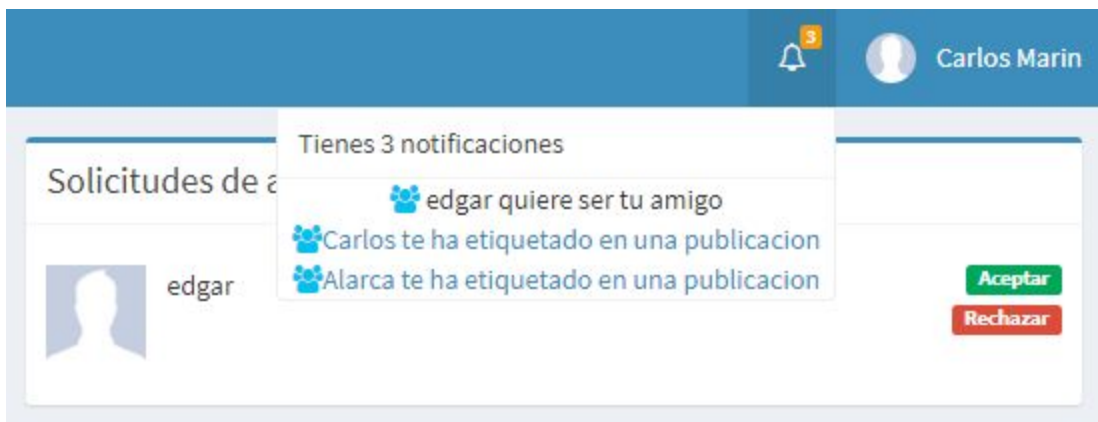
Brutal la fiesta de cumpleaños de este señor, repetible!

images.jpg

Ver publicaciones de amigos



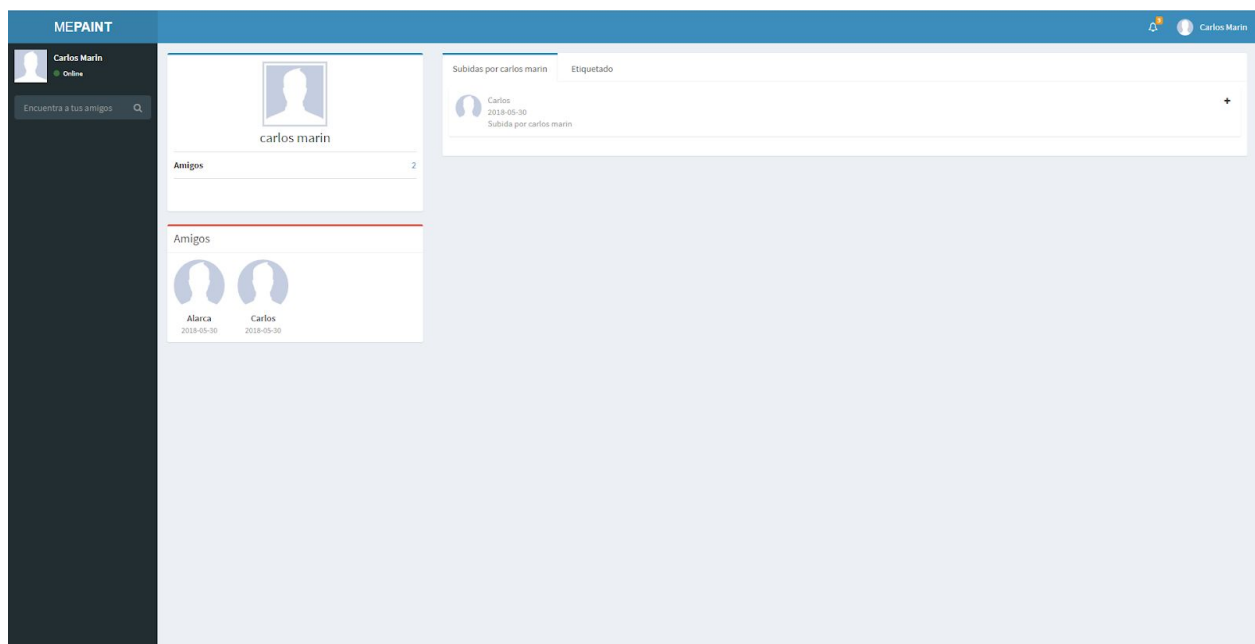
Ver notificaciones



Ver las últimas 10 personas registradas (Ya que hay poca gente)



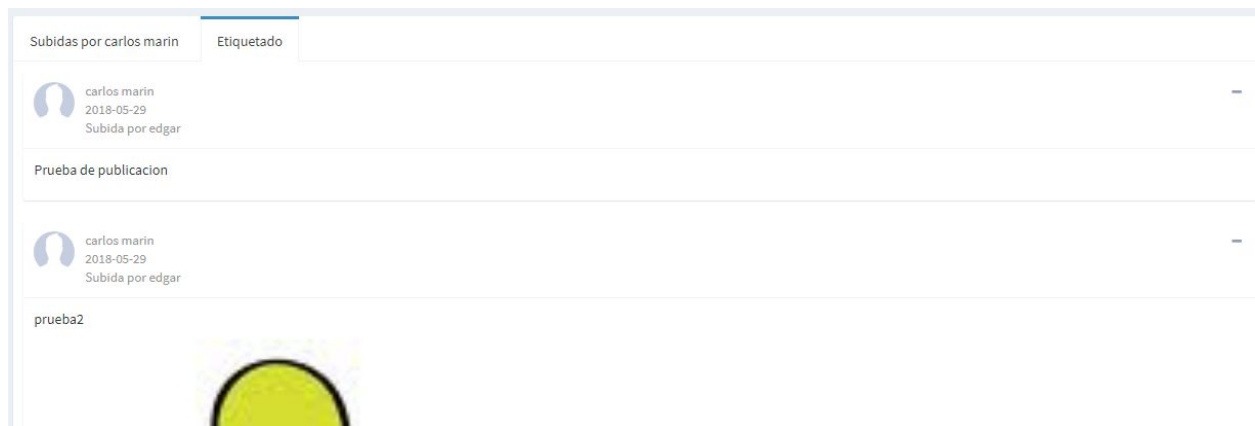
Ir a al perfil propio



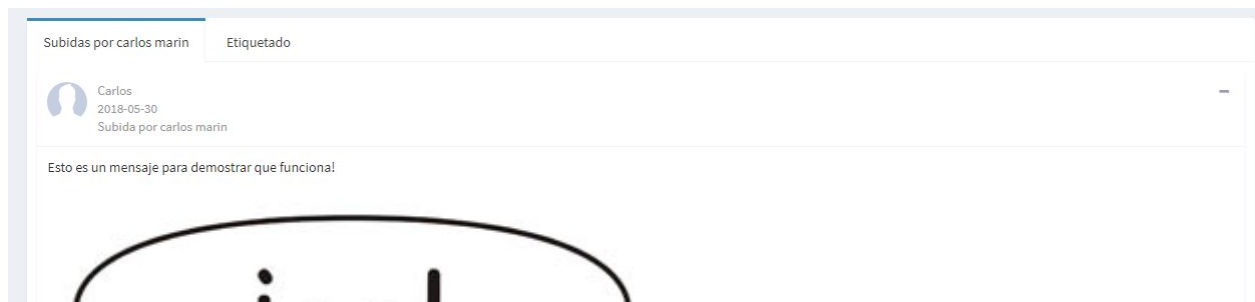
Modificar el propio perfil

The screenshot shows the 'MEPAINT' profile editing interface. On the left is a dark sidebar with the user's name 'Carlos Marin' and a search bar. The main area is titled 'Editar mi perfil' and contains several form fields: 'Nombre completo' (carlos marin), 'Usuario' (carlosm), 'Email' (carlos@marin), and 'Cambiar mi avatar'. The avatar section includes a 'Seleccionar archivo' button and radio buttons for 'Hombre' and 'Mujer'. An 'Actualizar datos' button is at the bottom of the form.

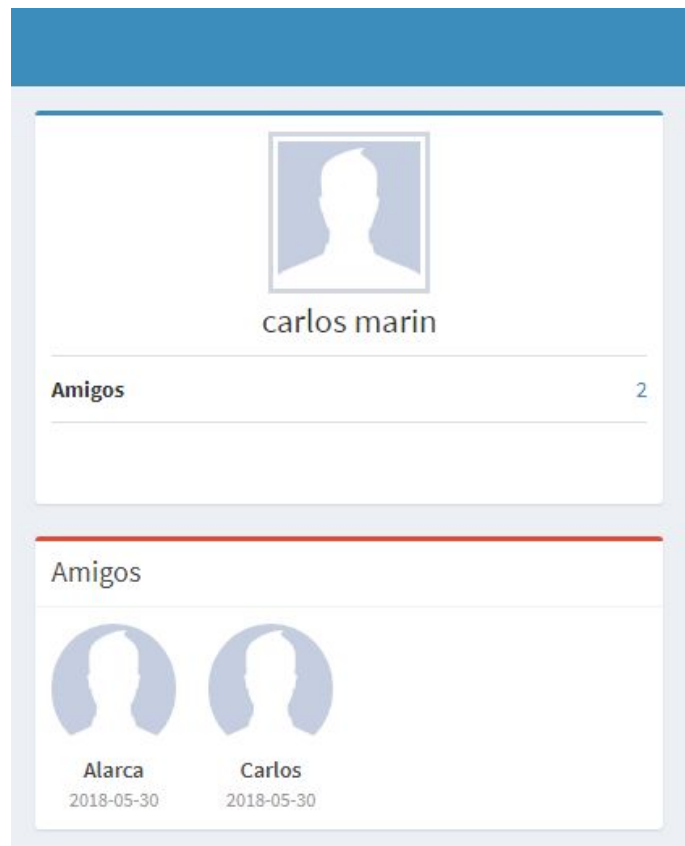
Ver publicaciones donde se ha etiquetado al usuario



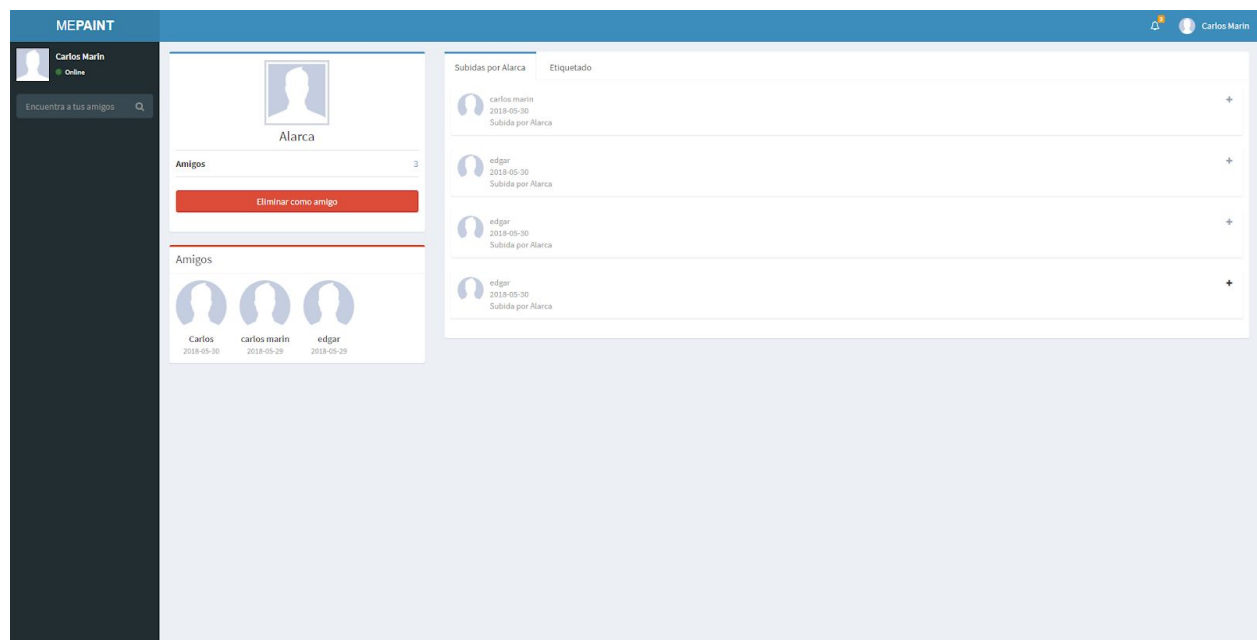
Ver publicaciones subidas por el usuario



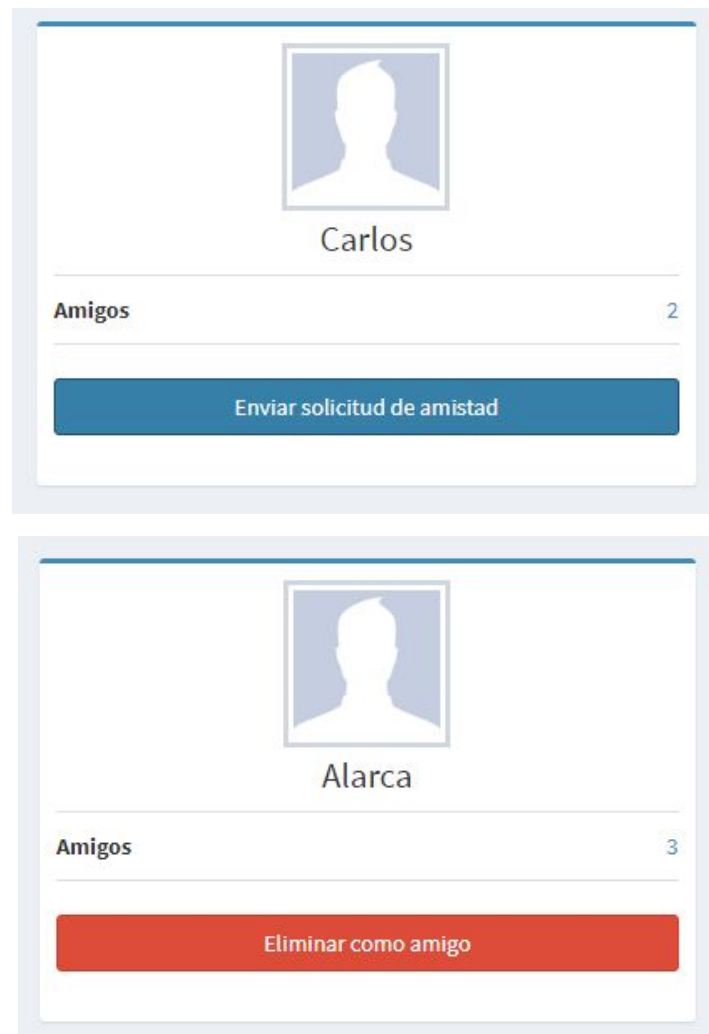
Ver los amigos del usuario



Ver el perfil de otros usuarios



Agregar o eliminar amigos



Cerrar sesión



3.2. Requisitos mínimos

Al ser una aplicación web estándar no requiere de un sistema con una capacidad y un rendimiento fuera de lo normal. Cualquier ordenador/móvil que pueda cargar una página web podrá acceder a ella.

El único requisito indispensable, y a su vez obvio, es una conexión a internet que permita consultar la dirección web de la aplicación. Y claro, al tratarse de una red social, hacen falta amigos para poder interactuar con ellos.

MANUAL TÉCNICO

1. MODELO DE DATOS

La base de datos del proyecto se divide principalmente en 4 tablas. Estas tablas son amigos notificaciones , publicaciones y usuarios.

Tabla	Acción	Filas	Tipo	Cotejamiento	Tamaño	Residuo a depurar
<input type="checkbox"/> amigos	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	6	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.1 KB	20 B
<input type="checkbox"/> notificaciones	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	22	MyISAM	latin1_swedish_ci	3.9 KB	568 B
<input type="checkbox"/> publicaciones	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	18	MyISAM	latin1_swedish_ci	2.9 KB	-
<input type="checkbox"/> usuarios	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	5	MyISAM	latin1_swedish_ci	3.1 KB	572 B
4 tablas	Número de filas	51	MyISAM	utf8_unicode_ci	12 KB	1.1 KB

(No hay una parte de administrador y una parte de usuarios. Ver la parte de posibles mejoras para más información)

2. FUNCIONAMIENTO

El funcionamiento básico de la aplicación se basa en consultas php a la base de datos para extraer e introducir información.

3. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

JQUERY, PHP, SQL, HTML, CSS y frameworks como bootstrap y extensiones(ver apartado Valoración personal).

DESPLIEGUE DE LA APLICACIÓN

El proyecto completo está alojado en el hosting compartido y gratuito <https://www.hostinger.es/>

1. DESPLIEGUE EN HOSTING COMPARTIDO

Los datos necesarios para consultar cualquier apartado en el hosting compartido son los siguientes:

Nombre del dominio: <http://cperis.esy.es/>

Usuario del hosting: c1perisg@ieslavereda.es

Contraseña del hosting: mepaint.es1

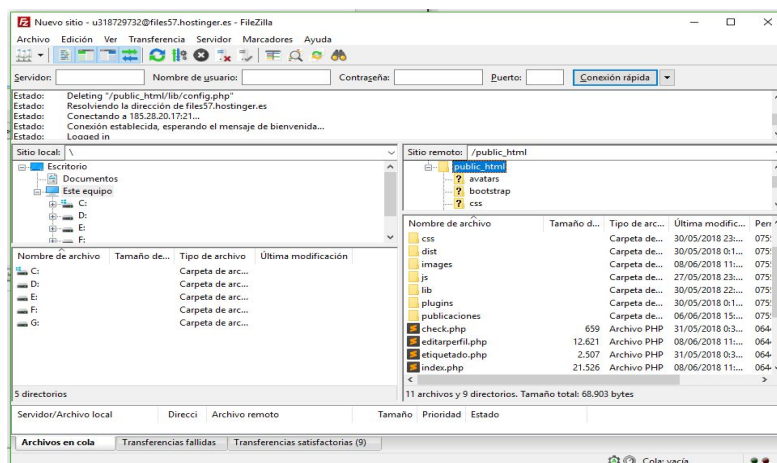
Usuario servidor FTP: u318729732

Contraseña del servidor FTP: Cqj9WZcU62wU

Para poder llevar a cabo el despliegue de la aplicación en el hosting compartido ha de crearse una cuenta en este y alojar todo el contenido de nuestra web en él.

Se ha creado una cuenta en <https://www.hostinger.es/> y, además, se ha creado un dominio para direccionar la web. En este caso ha sido <http://cperis.esy.es/>

Para subir todos los archivos necesarios de la aplicación web al hosting compartido se ha utilizado la aplicación FileZilla Client que es un gestor de FTP para la administración de archivos.



Para ello, es necesario insertar el nombre del servidor, el nombre del usuario del hosting, la contraseña y el puerto utilizado. Todo esto lo proporcionará Hostinger. Una vez hecha la conexión, sólo tendremos que crear los directorios necesarios y subir nuestros archivos.

Como estamos utilizando su versión gratuita opciones como elección de Índices y demás no vienen incluidos en el pack, por lo que los valores generales están por defecto.

1.1. FTP

Para la administración del FTP, se han seguido los siguientes pasos.

Primero vamos al apartado de **Archivos** y hacemos click en la opción **Cuentas FTP**.

Archivos



Aquí tenemos todos los valores que nos harán para poder acceder y trabajar en nuestra web

The screenshot shows the Hostinger control panel with the 'Hosting' tab selected. The left sidebar contains navigation options: Tablero, Cuentas, Emails, Dominios, Sitio Web, Archivos (highlighted), Administrador de Archivos, Copias de Seguridad, Cuentas FTP, Bases de datos, Avanzado, and Otros. The main content area is titled 'Cuentas FTP' and includes a breadcrumb trail: Inicio > Hosting > cperis.esy.es > Archivos > Cuentas FTP. It features two main sections: 'Acceso FTP' and 'Selección'. The 'Acceso FTP' section displays a table with the following details:

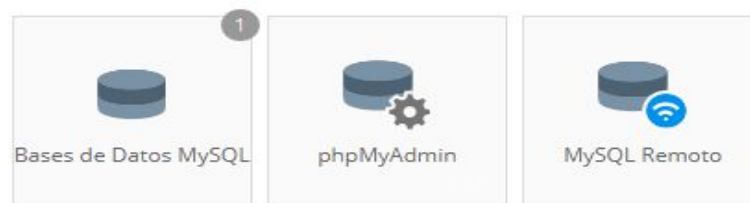
Acceso FTP	
Host FTP	files57.hostinger.es
IP FTP	31.220.16.153
Puerto FTP	21
Usuario FTP	u318729732
Contraseña FTP
Carpeta dónde Cargar Archivos	public_html
¿Olvidaste tu contraseña FTP?	Cambiar contraseña de la cuenta
Cientes FTP recomendados	SmartFTP ↗ o FileZilla ↗

Below this, the 'Selección' section shows a file browser with 'public_html' selected. To the right, the 'Crear Nueva Cuenta FTP' section contains form fields for 'DIRECTORIO' (set to '/public_html'), 'USUARIO', and 'INGRESA CONTRASEÑA', along with a 'Generar' button and a large green 'Crear' button at the bottom.

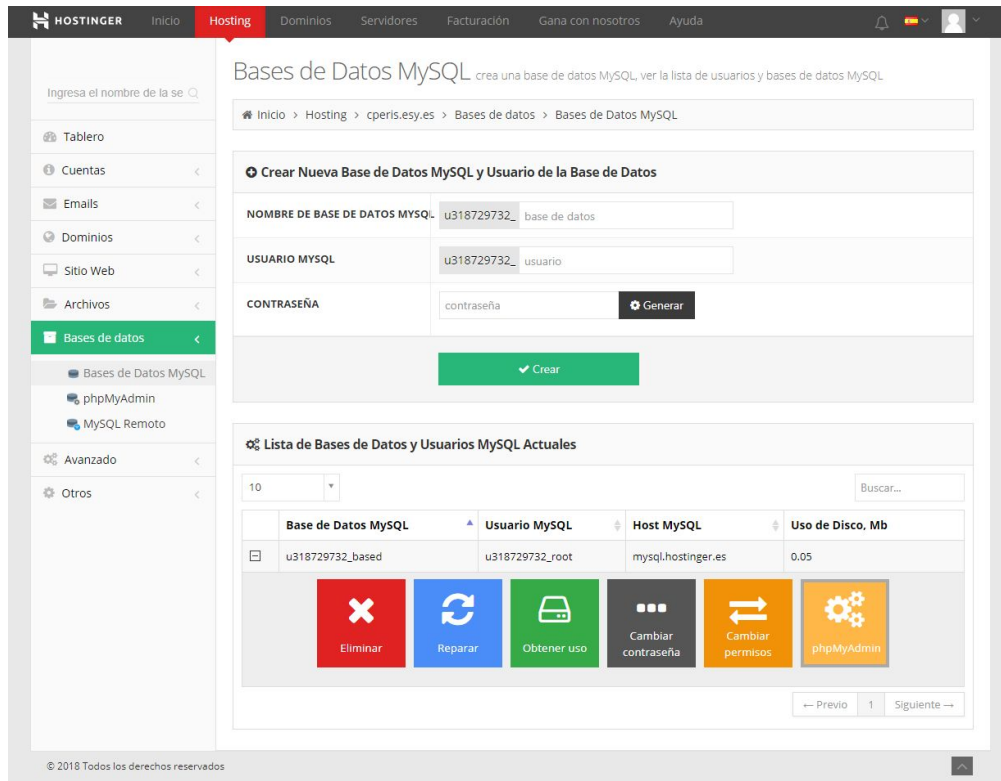
Respecto a la base de datos, primero la hemos desarrollado en local y luego simplemente la hemos importado a las bases de datos que tiene hostinger.

Esto se realiza de la siguiente manera, en la sección de **Base de Datos** hacemos click en **Base de datos MySQL**

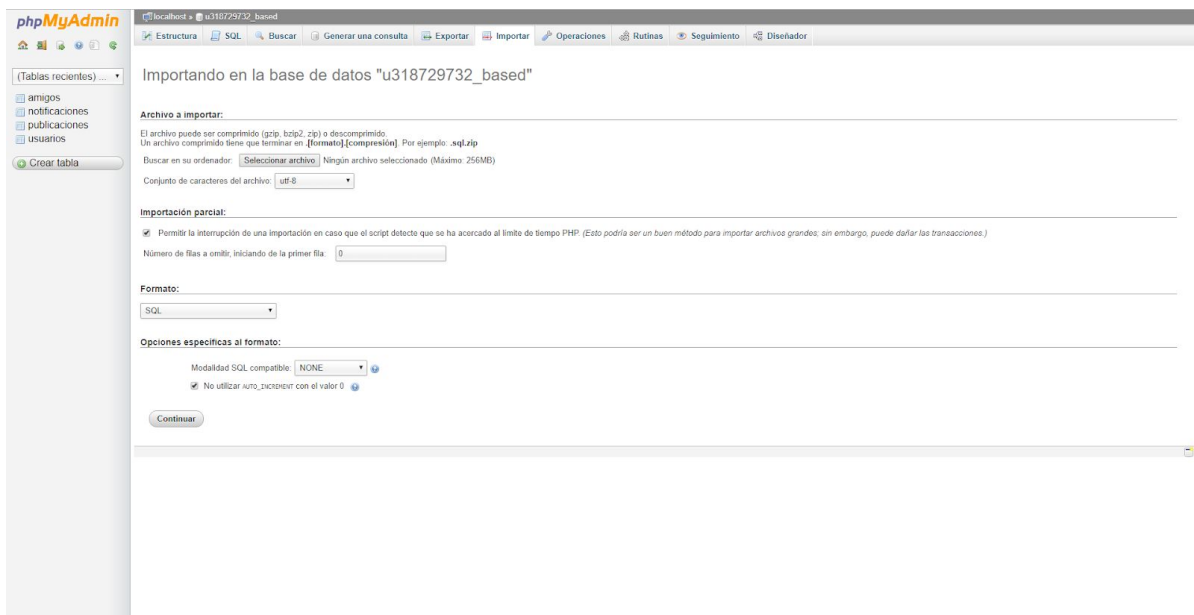
Bases De Datos



Una vez dentro, creamos una base de datos, en caso de que no tengamos una creada, y accedemos mediante phpMyAdmin



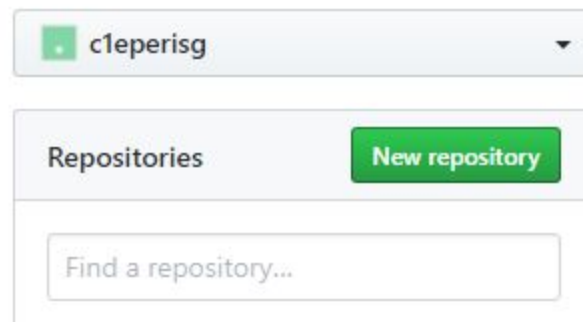
Al acceder, haremos click en la pestaña **Importar** y elegiremos el archivo en cuestión. Y así importaríamos al base de datos al completo.



REPOSITORIO EN GITHUB

Para crear un repositorio en Github con nuestro proyecto, en primer lugar debemos acceder <https://github.com/> a y crearnos una cuenta.

En lo que podríamos llamar “nuestro perfil” hacemos click en el botón verde donde pone **New repository**



Introducimos el nombre del repositorio y sin aceptar el checkbox donde pone **Initialize this repository with a README**.

Create a new repository

A repository contains all the files for your project, including the revision history.

Owner: c1eperisg / Repository name: MePaint.es

Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about [animated-adventure](#).

Description (optional)

☒ **Public**
Anyone can see this repository. You choose who can commit.

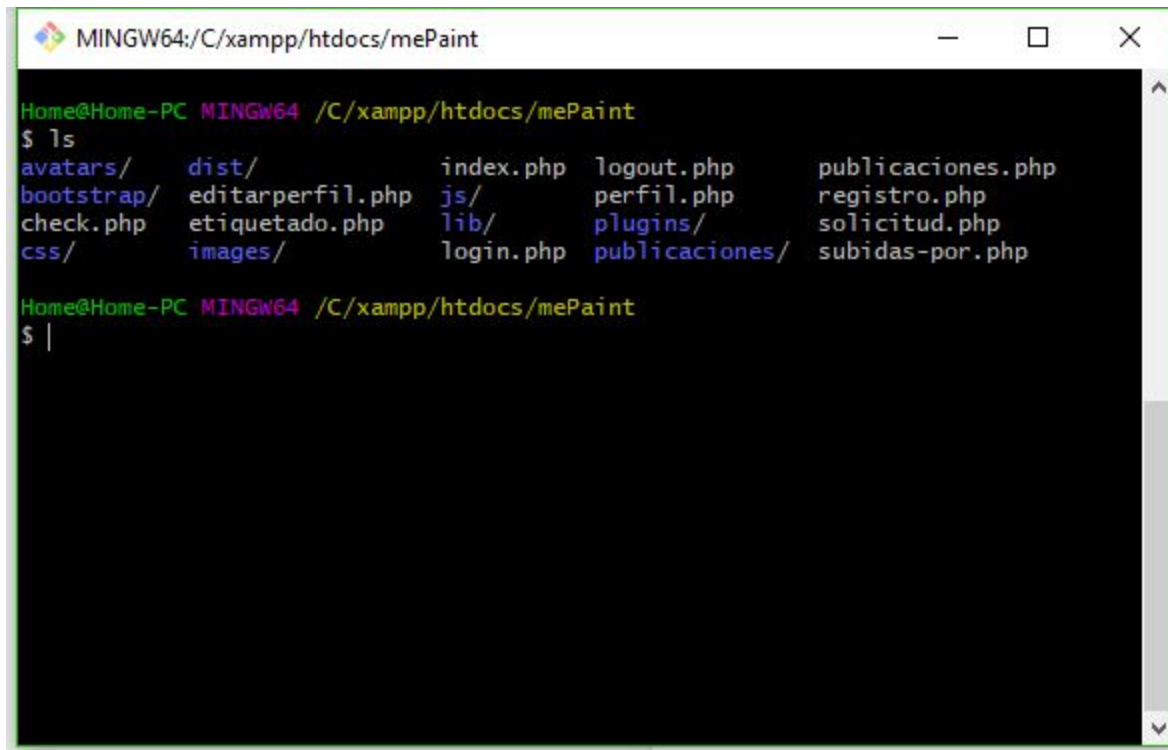
☐ **Private**
You choose who can see and commit to this repository.

☐ **Initialize this repository with a README**
This will let you immediately clone the repository to your computer. Skip this step if you're importing an existing repository.

Add .gitignore: **None** | Add a license: **None** ⓘ

Create repository

Para subir archivos a GitHub utilizaremos la herramienta Git <https://git-scm.com/> el cual es un control de versiones que nos permite tener un mejor control sobre nuestro repositorio. Una vez instalado, abriremos el Git Bash e iremos a la carpeta donde tenemos el proyecto que queremos subir, en mi caso como lo tenía el local, lo tengo dentro de la carpeta de Xampp.



```
MINGW64:/C:/xampp/htdocs/mePaint
Home@Home-PC MINGW64 /C:/xampp/htdocs/mePaint
$ ls
avatars/    dist/       index.php  logout.php  publicaciones.php
bootstrap/  editarperfil.php  js/        perfil.php  registro.php
check.php   etiquetado.php  lib/       plugins/    solicitud.php
css/        images/        login.php  publicaciones/  subidas-por.php

Home@Home-PC MINGW64 /C:/xampp/htdocs/mePaint
$ |
```

Empezaremos creando un repositorio en local, esto lo haremos con el comando

git init

seguido de

git add .

con el que llevaremos todos los archivos que hay en la carpeta donde estamos a, uan especie de antesala antes de subirse a Github.

y hacemos un commit, para tener ya nuestro proyecto en el repositorio git en local

git commit -m "nombre del commit"

Ahora falta asociar nuestro repositorio local, al repositorio creado anteriormente en

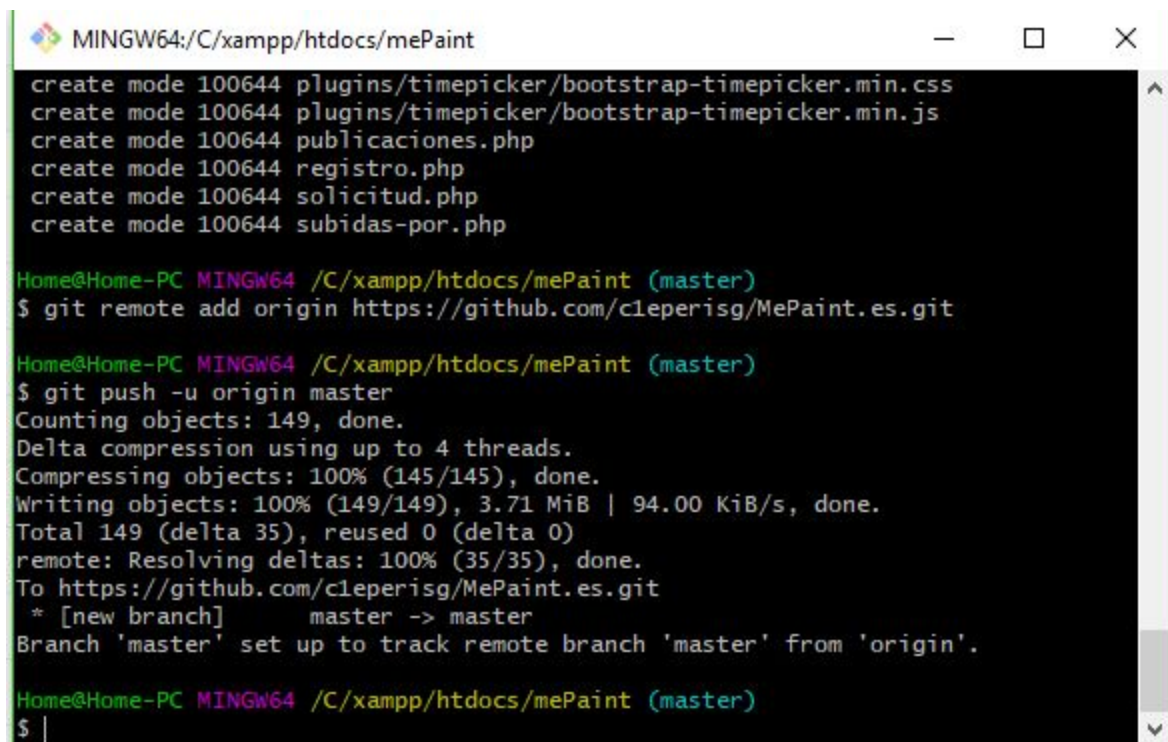
Github, lo haremos con el comando que nos facilitaba github

...or push an existing repository from the command line

```
git remote add origin https://github.com/c1eperisg/MePaint.es.git
git push -u origin master
```

El primer comando es el que lo vincula, y el segundo es el que envía los documentos en el repositorio local al de Github.

Nos acabará informando con un mensaje como este.



```
MINGW64:/C:/xampp/htdocs/mePaint
create mode 100644 plugins/timepicker/bootstrap-timepicker.min.css
create mode 100644 plugins/timepicker/bootstrap-timepicker.min.js
create mode 100644 publicaciones.php
create mode 100644 registro.php
create mode 100644 solicitud.php
create mode 100644 subidas-por.php

Home@Home-PC MINGW64 /C:/xampp/htdocs/mePaint (master)
$ git remote add origin https://github.com/c1eperisg/MePaint.es.git

Home@Home-PC MINGW64 /C:/xampp/htdocs/mePaint (master)
$ git push -u origin master
Counting objects: 149, done.
Delta compression using up to 4 threads.
Compressing objects: 100% (145/145), done.
Writing objects: 100% (149/149), 3.71 MiB | 94.00 KiB/s, done.
Total 149 (delta 35), reused 0 (delta 0)
remote: Resolving deltas: 100% (35/35), done.
To https://github.com/c1eperisg/MePaint.es.git
 * [new branch]      master -> master
Branch 'master' set up to track remote branch 'master' from 'origin'.

Home@Home-PC MINGW64 /C:/xampp/htdocs/mePaint (master)
$ |
```

Podemos ver que se ha subido correctamente en <https://github.com/c1eperisg/MePaint.es>

MEJORAS DE LA APLICACIÓN

El propósito de este proyecto era crear una red social distinta al resto, claramente no es 100% distinta, pero tiene su cierto matiz como para sobresalir. El no tener el control sobre tus publicaciones le da un matiz donde los usuarios pueden tener más juego a la hora de relacionarse.

Esta parte podemos ver que se cumple. Pero no por ello es la red social ideal. Aún podría tener más mejoras.

Puesto que es una red social, podría necesitar un chat, mensajería, etc. Pero lo que no se desea es que acabe siendo una red social más. Por ello aún sí que se le podrían añadir dichas mejoras. Es mejor centrarse en aquello que le hace sobresalir antes que en sus defectos.

Otras mejoras que sí que veía mejor, que se me iban ocurriendo conforme iba trabajando en el proyecto, era por ejemplo que cuando estés viendo el perfil de otra persona, veas los amigos que tenéis en común.

También como la aplicación no pretende centrarse en él “yo”, no se mostraban las publicaciones que tú realizas, pero pensándolo bien, sí que deberían de poderse ver.

Otra posible mejora sería poder etiquetar a más de una persona en la misma publicación así como poder añadir más de una imagen por publicación.

Por último destacar que no tenía pensado utilizar AJAX, ya que conforme iba haciendo la web veía que con las consultas php todo funcionaba como tenía previsto. Y así ha sido de hecho.

Pero viéndola una vez finalizada, hay partes donde el uso de AJAX le hubiera venido mucho mejor, me explico, a la hora de etiquetar a un amigo en una publicación se recarga la página, ya que es una consulta php. Y aunque técnicamente lo primero que se debe de hacer es etiquetar a un amigo, y luego subir texto e imágenes si se desea, aunque se indique los usuarios pueden querer hacerlo de forma inversa.

Por lo que, sí, hubiera estado mejor utilizar AJAX en este apartado. Porque realmente en el resto no lo veo necesario.

VALORACIÓN PERSONAL

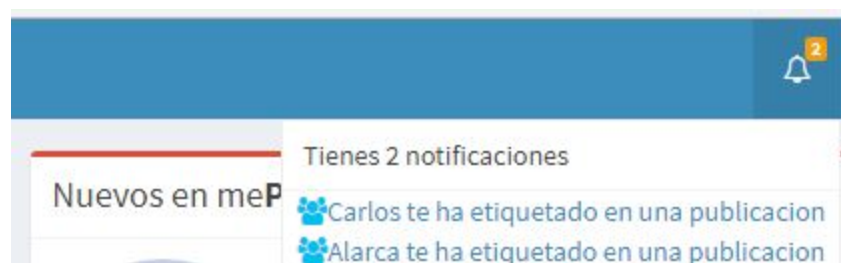
Como creador de la web, obviamente la defiendo con sus pros y sus contras. Aunque añadirle las mejoras nombradas en la sección anterior le aportarían un valor mayor a la web.

En la creación de esta web, he utilizado los recursos tanto aprendidos en clase, la gran mayoría; como vistos en otras páginas, por ejemplo <https://es.stackoverflow.com/>, donde se me han resuelto problemas que surgían. El logo de la aplicación la he sacado de <https://es.pngtree.com>, encajaba gratamente con la web.

Hacer mención a que aunque al principio no tenía pensado utilizar herramientas y frameworks como jquery o bootstrap respectivamente; conforme iba realizando el proyecto pero sobretodo trabajando en las prácticas, veía que su uso era facilísimo y extremadamente útil, y que si yo entendía que tenía que hacer y cómo funcionaba internamente rechazar esas herramientas para un proyecto de esta magnitud, me parecía un paso atrás en el aprendizaje como desarrollador web.

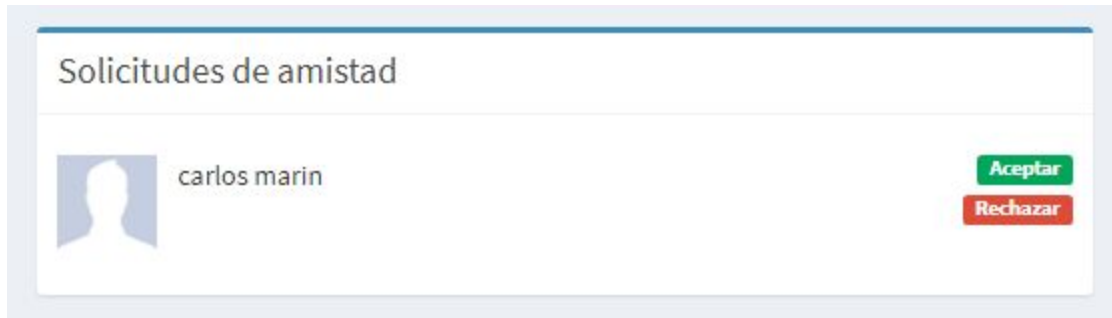
También agradecer a mis profesores, compañeros de prácticas, clase y amigos que me ayudaran a realizar pruebas, no sólo funcionales si no también estéticas. Ya que como creador puedo verlo todo muy claro, intuitivo y bonito, pero las opiniones que tengan los usuarios son las que realmente aportan valor. Sí, han sido mis beta testers.

Una vez dicha esta parte, me gustaría mostrar una parte del código que me ha parecido dignas de mencionar. Hay una función que siempre se genera cuando se carga una página que es detectar si hay alguna publicación, en caso de que le haya indicará con un entero la cantidad de notificaciones y muestra quién la ha provocado y el porqué



Si la notificación es por causa de una publicación, desaparecerá al hacerle click, en caso de que sea una petición de amistad, nos saldrá una ventana donde podremos aceptar o

rechazar.



Ambas opciones llevan al mismo archivo solo que llevando “aceptar” o “rechazar”, dependiendo de uno o de otro ejecuta la query de actualizar la base de datos y hacer amigos los dos usuarios, o la de marcar la notificación como leída. De forma que no se podrá volver a intentar agregar desde el mismo lado. Como este proceso se genera en otro archivo, simplemente luego redirigimos para refrescar.

```
$id = mysqli_real_escape_string($connect, $_GET['id']);
$action = mysqli_real_escape_string($connect, $_GET['action']);

$consulta = mysqli_query($connect, "SELECT id_user FROM usuarios INNER JOIN amigos ON usuarios.id_user = amigos.de AND amigos.id_amigo = '$id'");
$peticion = mysqli_fetch_array($consulta);

if($action == 'aceptar') {

    $update = mysqli_query($connect, "UPDATE amigos SET estado = '1' WHERE id_amigo = '$id'");
    mysqli_query($connect, "UPDATE notificaciones SET leído = '1' WHERE tipo='quiere ser tu amigo' AND de = '" . $peticion['id_user'] . "' AND para = '" . $_SESSION['id'] . "'");
    header('Location: ' . $_GET['HTTP_REFERER']);
}

if($action == 'rechazar') {

    $delete = mysqli_query($connect, "DELETE FROM amigos WHERE id_amigo = '$id'");
    mysqli_query($connect, "UPDATE notificaciones SET leído = '1' WHERE tipo='quiere ser tu amigo' AND de = '$id' AND para = '" . $_SESSION['id'] . "'");
    header('Location: ' . $_GET['HTTP_REFERER']);
}
```

Y por último, una pequeña victoria y una pequeña derrota, el código de configuración de la conexión a la base de datos no está directamente en todos los archivos, está en uno aparte al cual convocó con la sentencia include. Por supuesto la idea no puedo decir que fuese totalmente mía ya que lo aprendí a hacer sobretodo en las prácticas.

```
1 <?php
2 $host = "mysql.hostinger.es";
3 $dbuser = "u318729732_root";
4 $dbpwd = "F7ujPUX5kqoZ";
5 $db = "u318729732_based";
6
7 $connect = mysqli_connect ($host, $dbuser, $dbpwd);
8     if(!$connect)
9         echo ("No se ha conectado a la base de datos");
10     else
11         $select = mysqli_select_db ($connect, $db);
12 ?>
13
```

Y ahora la derrota, principalmente hay 3 elementos que se llevan a cabo en todos los documentos, la conexión a la base de datos, las notificaciones y el marco de la web.

Estos dos últimos en local estaban también en un documento a parte para no tener las mismas 50 líneas en todos los documentos, pero por algún motivo que nunca sabré, al dar el paso a servidor externo, no había forma de hacerlo funcionar. Por lo que después de muchos intentos, he decidido dejarlo como iba a estar al principio e incluir el mismo código en cada archivo.

A pesar de todo, estoy muy orgulloso de mi proyecto.