

**Proyecto Final**

# Picarat Café – Manual de Usuario

2º Desarrollo de Aplicaciones Web

Por César Rodríguez González

## Contenido

1	¿En qué consiste la aplicación? .....	2
2	Instalación de la aplicación .....	2
3	Uso de la aplicación como Usuario .....	3
3.1	Visualizado de la información.....	3
3.2	Inicio de sesión .....	3
3.3	Reservas.....	4
4	Uso de la aplicación como Administrador.....	5
4.1	Añadir información .....	5
4.2	Modificar Información .....	6

## 1 ¿En qué consiste la aplicación?

Esta aplicación está dedicada a la gestión de los servicios que ofrece una cafetería, en este caso 'Picarat Café'. En esta cafetería se ofrecen más servicios además de la hostelería, como fonoteca y eventos.

La aplicación será la encargada de gestionar estos servicios. Por parte del usuario, este se podrá dar de alta, consultar todos los elementos de la web y podrá realizar reservas en la cafetería, tanto para eventos como para mesas.

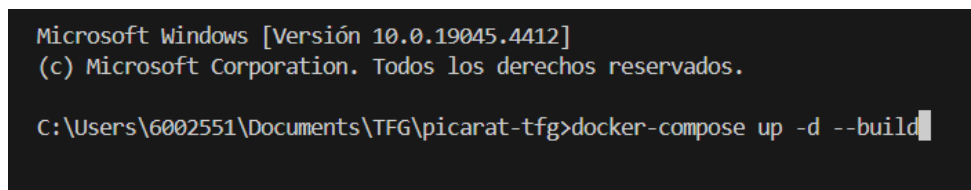
Por parte del administrados, este podrá modificar toda la información de la página como vea conveniente. Podrá añadir, borrar y modificar la información de las diferentes partes de la aplicación, como se irá viendo más adelante.

## 2 Instalación de la aplicación

Para instalar la aplicación se requerirán dos requisitos previos:

- Tener la carpeta que contenga la aplicación
- Tener Docker descargado en el sistema

El código de la aplicación nos lo podremos descargar desde mi repositorio personal que se puede encontrar en el [siguiente enlace](#)



```
Microsoft Windows [Versión 10.0.19045.4412]
(c) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

C:\Users\6002551\Documents\TFG\picarat-tfg>docker-compose up -d --build
```

*Figura 1 - Comando de inicialización*

Una vez ejecutado el comando lo tendremos todo listo para acceder a la aplicación

### 3 Uso de la aplicación como Usuario

A lo largo del siguiente punto se repasarán las funciones que puede realizar un usuario normal en la aplicación

#### 3.1 Visualizado de la información

Esta acción se puede realizar sin que el usuario tenga que darse de alta en la aplicación. La información se cargará automáticamente cuando el usuario acceda a las diferentes páginas de la aplicación.

En los apartados que sea necesario más información se cargará un modal correspondiente de manera independiente, la única acción que realizaría el usuario es a llamada al abrir el modal, un ejemplo de esto es cuando se quiere mostrar más información de uno de los eventos:

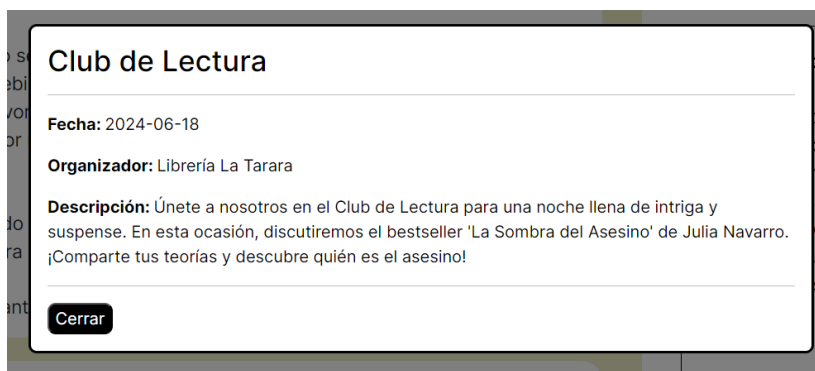


Figura 2 - Información en un desplegable

#### 3.2 Inicio de sesión

En la página de inicio de sesión se pueden realizar dos acciones, registrarse si es la primera vez que se accede a la aplicación o por el contrario acceder con su correo y su contraseña. En cualquiera de los casos, deberemos rellenar el formulario con las credenciales deseadas, a continuación, se adjunta un ejemplo de cómo podría registrarse un usuario

A screenshot of a registration form titled "Regístrate". The form is white with rounded corners and is set against a light green background. It contains four input fields: "Email" with the placeholder "example@mail.com", "Nombre" with the placeholder "Nombre Ejemplo", "Contraseña" with a masked password "\*\*\*\*\*", and "Teléfono" with the placeholder "555 - 0000". At the bottom right of the form is a dark grey button with the text "Aceptar" in white.

Figura 3 - Registro de usuario

Si por el contrario el usuario desea acceder (habiéndose registrado previamente) puede hacerlo desde el cuadro situado a la izquierda. En caso de que el correo no exista o la contraseña no sea correcta saltará un error debajo avisando al usuario como se puede ver en la siguiente imagen

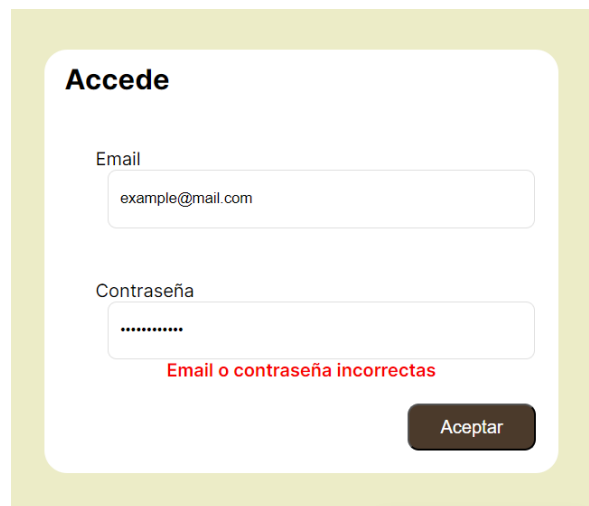
El formulario, titulado "Accede", está dentro de un recuadro con fondo verde claro. Contiene dos campos de entrada: "Email" con el texto "example@mail.com" y "Contraseña" con caracteres ocultos por puntos. Debajo de la contraseña, un mensaje de error en rojo dice "Email o contraseña incorrectas". En la esquina inferior derecha hay un botón "Aceptar" de color gris oscuro.

Figura 4 - Acceso denegado

Tanto como para un caso como para el otro, si el proceso no falla saltará una ventana de confirmación indicando que todo ha ido bien.

Además, una vez se haya registrado el usuario podrá modificar su información y cerrar sesión desde la misma página que se ha registrado con los botones habilitados para ello.

### 3.3 Reservas

Un usuario, una vez esté dado de alta, podrá realizar reservas desde la aplicación. Las reservas podrán ser de dos tipos: reservas de mesas (figura 4) y reservas para asistir a un evento (figura 5). Independientemente del tipo de reserva que se haga la reserva pasará a un estado de pendiente, donde un administrador podrá aceptarla o denegarla, estos estados se verán reflejados en la caja de la izquierda.

El formulario, titulado "Haz tu reserva", está dentro de un recuadro con fondo verde claro. Tiene dos campos de entrada: "Fecha" con el formato "dd/mm/aaaa" y un icono de calendario, y "Número de personas" con el texto "Introduce un numero". En la esquina inferior derecha hay un botón "Aceptar" de color gris oscuro.

Figura 4 - Reserva de mesa

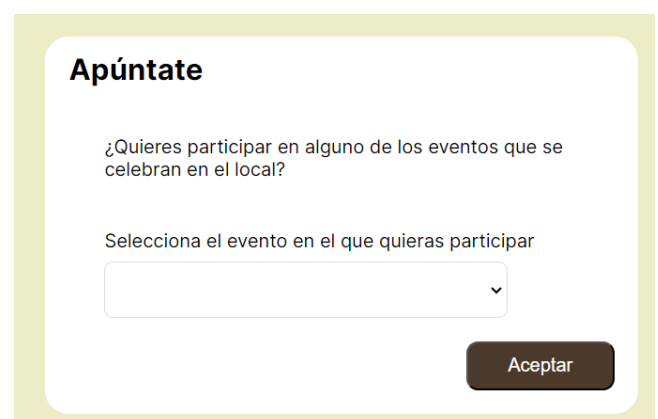
El formulario, titulado "Apúntate", está dentro de un recuadro con fondo verde claro. Incluye la pregunta "¿Quieres participar en alguno de los eventos que se celebran en el local?" y un campo de selección con el texto "Selecciona el evento en el que quieras participar" y una flecha hacia abajo. En la esquina inferior derecha hay un botón "Aceptar" de color gris oscuro.

Figura 6 - Reserva de evento

**Mis reservas**

**Fecha:** 2024-06-19  
**Nº de personas:** 4  
**Estado:** Aprobada

**Evento:** Jam Session  
**Estado:** Denegada

Figura 6 - Reservas del usuario

## 4 Uso de la aplicación como Administrador

Para usar la aplicación como Administrador debes primero darte de alta como si fueras un usuario normal, con la diferencia de que la contraseña será la preestablecida para dicho Rol.

Como base, un Administrador podrá realizar las mismas funciones que un usuario común. Pero como añadido al rol, un administrador podrá manejar toda la información relevante a la página, además de aprobar y rechazar las reservas.

En las páginas que esta opción está permitida se habilitarán dos botones en la parte inferior derecha de la página que permitirán al Administrador realizar las acciones pertinentes

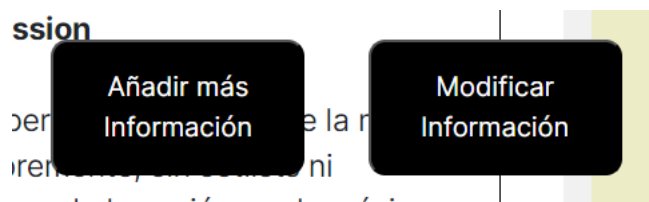


Figura 7 - Botones de administrador

### 4.1 Añadir información

Como hemos comentado anteriormente, un administrador podrá añadir, en este caso, información a las diferentes páginas que se encuentran en la aplicación. A continuación, se muestra el desplegable que saltaría al elegir la función de añadir más información:

**Añadir evento**

**Título:**

**Fecha:**

**Descripción:**

**Organizador:**

**Cerrar** **Confirmar**

Figura 8 - Añadir elementos

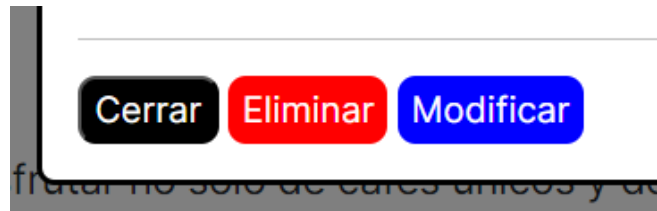
Todas las ventanas de administración son muy parecidas entre sí. Cada una tendrá un formulario específico que deberá rellenar para cada elemento de la base de datos

## 4.2 Modificar Información

La ventana de modificar información es bastante parecida a la de añadir elementos, no obstante, hay tres detalles que las diferencian:

- En esta página solo se podrán modificar los elementos ya existentes, esta información estará limitada con un desplegable
- La información que no se introduzca en el formulario no será modificada
- El desplegable también cuenta con la función de eliminar el elemento seleccionado

Dicho botón de eliminar se encuentra en la parte inferior del desplegable:



*Figura 9 - Botones de acción*