

PROYECTO EVE



Autores:

**Pablo Blanco, Maurizio Martín,
Javier Martín-Pozuelo, Daniel Ortiz, Víctor Rodríguez y
María Solana**

"¡Asiste, vive experiencias únicas y conoce gente nueva!"





1. Introducción

EVE surge de la idea de combinar en una misma plataforma la posibilidad de estar al tanto de todas las actividades que se llevarán a cabo en tu ciudad, así como de poder conocer gente nueva con tus mismos gustos.

La idea original pertenece a aplicaciones como 'Fever' (Planes de ocio) y 'Tinder' (Interactuar con otros usuarios a través de mensajería y/o Me gusta).

En general, las funcionalidades más importantes pueden dividirse en función del tipo de usuario:

- Gestor:** Crea/Elimina sus eventos.

- Usuario registrado:** Vista detallada de eventos.
 - 'Asistiré'.
 - Compra de entradas.
 - Comentar evento.
 - Puntuar evento.
 - Vista de perfiles que también asisten.
 - 'Me gusta',
 - Mensajería con usuarios compatibles.

- Usuario sin registrar:** Vista principal de eventos sin detallar

- Administrador:** Revisión de nuevos eventos y nuevos gestores.

En cuanto a la implementación, está organizada por funcionalidades (Eventos, Mensajes, Registros, Compatibilidades...) dentro de cada cual está la parte de Vista separada de la lógica. Y por otro lado todo lo correspondiente al acceso a la base de datos.

2. Descripción detallada



1. Usuario No registrado
2. Usuario registrado
 - 2.1. Registro/Login
 - 2.2. Vista de Eventos
 - 2.3. Vista de Asistentes
 - 2.4. Compatibilidades (Like y Mensajes)
3. Gestor
 - 3.1. Registro/Login
 - 3.2. Creación de Eventos
4. Administrador
 - 4.1. Administrar Perfiles
 - 4.2. Aceptar Gestores
 - 4.3. Aceptar Eventos

1. Usuario no registrado

La navegación en EVE parte de ***principal.php***, donde se puede visualizar en la zona central los eventos filtrados por la ubicación deseada (1), y a ambos lados los más vendidos y los mejor valorados (2). Estos eventos se cargan desde la base de datos. Como no estamos registrados no tenemos más acciones posibles con estos eventos pero sí con los botones superiores: Registro y Login (3). Si deseamos seguir navegando por la página es necesario estar registrado.



2. Usuario registrado

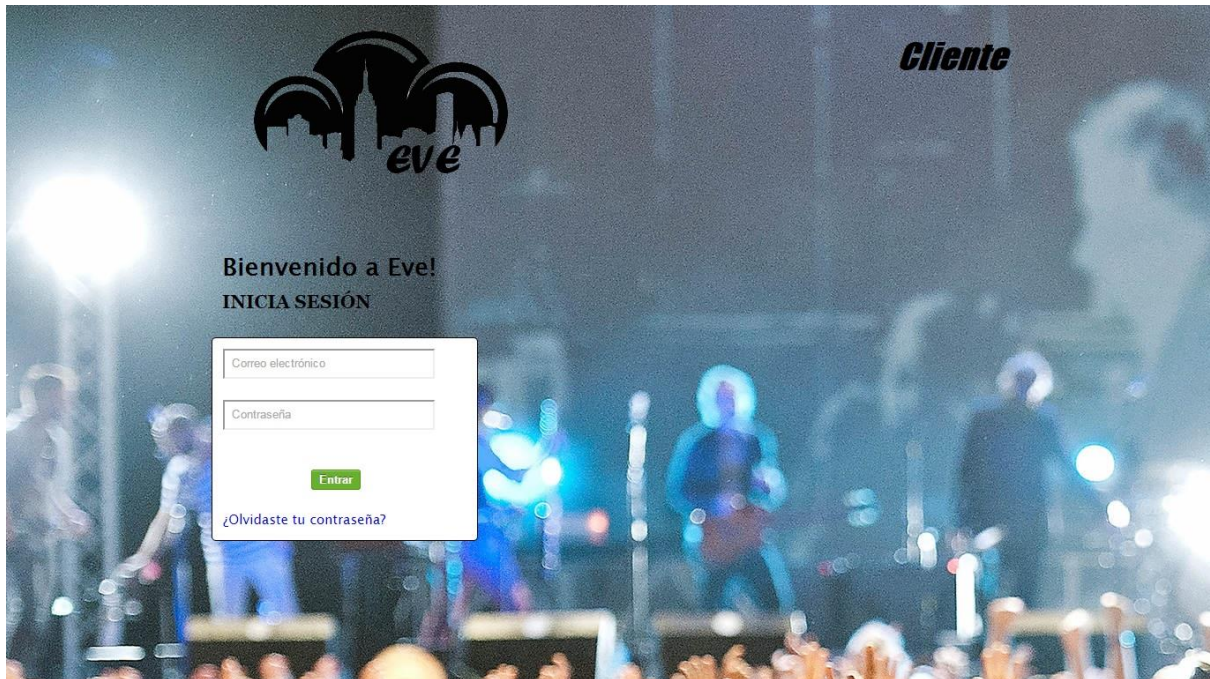


2.1 Registro/Login

Al acceder al registro debemos rellenar los campos que se solicitan de manera correcta para ser añadidos a la base de datos. En la parte inferior nos dará la opción de poder registrarnos o acceder, o bien como usuario normal, o bien como gestor (1).

Una vez registrados podemos acceder a EVE a través del botón login, aquí introduciremos nuestro correo y contraseña, y una vez verificados, nos permitirían acceder a todas las funcionalidades que ofrece EVE como usuario registrado, pero no como gestor, opción que describiremos más detalladamente en el punto 3.

Inicio Sesión:




2.2 Vistas Evento




La navegación partirá ahora desde *principalRegistrado.php*, se diferencia con lo explicado en el punto 1, en que ahora sí tenemos acceso a toda la información, todo lo relacionado con los eventos y las posibilidades que el usuario puede encontrar.

Dentro de un evento, en la barra de menú tenemos la opción de ver la descripción (foto, descripción, ubicación, precio, asistentes...) (img1), comprar entradas si es posible (img2) donde te lleva a una pasarela de pago que "verifica" si los datos introducidos son correctos (dado que es una pasarela y no se realizan los pagos realmente, solo se comprueba que los datos introducidos son los que se permiten), visualizar los asistentes (punto 2.3) y ver las valoraciones o dejar un comentario (img3).




Descripción del evento:

**Bienvenido, Roger.**

Entradas  Mensajes  Ver perfil  Salir 

DescripciónEntradasAsistentesValoraciones

Starlite





Starlite es el encuentro social y cultural de referencia en Europa. Durante un mes cada verano la cantera de Marbella (un anfiteatro natural rodeado de vegetación) reúne una oferta de ocio completa. Uno de los pilares fundamentales de Starlite son sus conciertos, íntimos y cercanos, de artistas internacionales.

Ubicación:
Torrelodones

Fecha del evento:
07-07-2015

28250 Torrelodones
28250 Torrelodones, Madrid, España

Iniciar sesión

Ampliar el mapa

Compra de entradas:

**Bienvenido, Roger.**

Entradas  Mensajes  Ver perfil  Salir 

DescripciónEntradasAsistentesValoraciones



Entradas

Precio de entrada: 50 Euros.
Entradas vendidas: 1.
Entradas disponibles: 299.
Aforo máximo: 300 Personas.

¿Cuántas entradas desea comprar?

Número de entradas:





Valoraciones:

2.3 Vistas Asistentes

En la parte izquierda vendrá detallada la información esencial sobre las personas relacionadas o que asistirán al evento (Nombre, Edad y Lugar) (1) y a la derecha una foto con dos botones.

En esta vista se muestran los asistentes del evento, solo podremos verlo si hemos realizado la compra de una entrada mínimo. Los asistentes a los cuales hemos dado "me gusta" no aparecerán.

En la parte izquierda vendrá detallada la información esencial sobre las personas relacionadas o que asistirán al evento (Nombre, Edad y Lugar) (1) y a la derecha una foto con dos botones.

Al presionar uno de los dos botones cambiamos la información y la foto del asistente actual por la del siguiente. Para realizar esto sin recargar la página hemos hecho uso de jQuery, Ajax y JSON.

Al dar a uno de los dos botones enviamos una petición Ajax al servidor pasándole por URL los valores actuales del usuario, un contador y una variable que nos determinará si se ha pulsado "Me gusta" o "No me gusta".



Una vez en el lado del servidor veremos que botón se ha pulsado, si se ha pulsado "Me gusta" insertaremos el usuario pasado por URL en la tabla "compatible" de la base de datos, a continuación se mirará si el usuario insertado ha dado "me gusta" con anterioridad al usuario de la sesión. En el caso de que si saltará una alerta mostrando que son compatibles y se insertará en la tabla "compatibilidad". Una vez realizado estas comprobaciones buscaremos al siguiente usuario que se nos mostrará por pantalla. Para traernos toda la información de ese usuario del servidor al cliente usaremos JSON el cual nos permite retornar datos a través de un array. Una vez hecho esto actualizaremos los campos de la ventana con la información traída del servidor sin recargar la página. Con ayuda de un contador que iremos pasando mediante AJAX haremos que se muestren los usuarios a los que les hemos dado "No me gusta" sin repetirse. Al llegar al final de la lista de usuarios se hará visible un botón que nos permitirá volver al principio, a su vez se mostrará una alerta que nos indicará que no hay más usuarios.

Asistentes:





2.4 Compatibilidades

Cuando ambos usuarios se 'gustan' - por ejemplo: Juan dió like a Ana, y Ana dió like a Juan- se añadirán a la tabla de la BD de compatibilidades y podrán enviarse mensajes.

Al entrar al apartado de mensajes se cargarán los usuarios que se encuentren la tabla de "compatibilidades" de la base de datos. Al igual que los mensajes dirigidos a nosotros que se encuentran en la tabla "mensajes" de la base de datos.

Podemos responder directamente al mensaje de la bandeja de entrada o enviárselo al usuario, esto nos llevará a un campo de texto en cual podremos escribir el mensaje, al dar a enviar se insertará el mensaje en la base de datos con los campos de receptor, emisor y mensaje. Cuando el receptor del mensaje entre a ver su bandeja de entrada le aparecerá el mensaje que le hemos enviado.

Mensajes:



3. Gestor

3.1 Registro/Login

Al marcar la casilla de acceso como gestor en la pantalla de registro, nuestro perfil quedará guardado en la tabla de gestores de la base de datos, pero previamente el administrador habrá tenido que aceptar el nuevo perfil.

El login se hace de la misma manera para todos los tipos de usuario, en este caso se cargará se cargará ***principalGestor.php*** y de aquí partirá la navegación.



3.2 Creación de Eventos

El sentido de ser gestor es el de crear los eventos que luego verán los usuarios. En el menú superior se elegirá el tipo de evento a crear, y rellenando los campos, éste quedará añadido a la base de datos (con el consentimiento del administrador).

Formulario creación de eventos:

4. Administrador



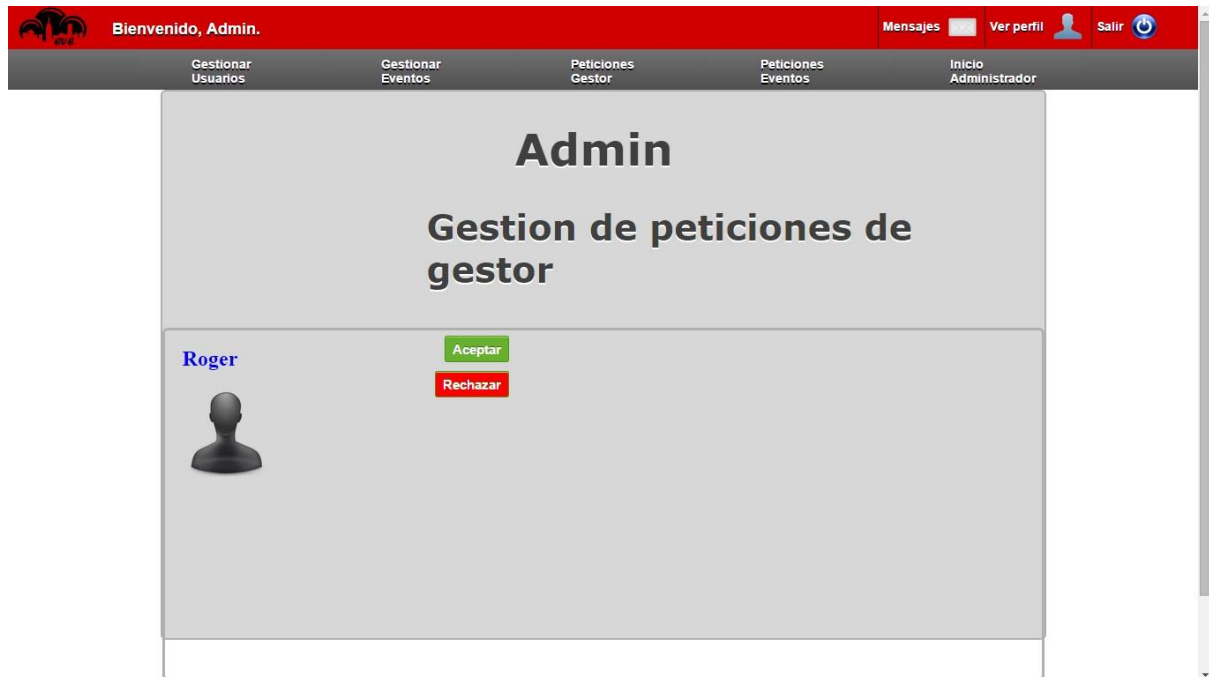


4.1 Administrar perfiles

Se va a la base de datos y se cargan todos los usuarios o eventos y el administrador puede verlos, o bien modificarlos o eliminarlos, es decir, puede hacer de todo con ellos.

4.2 Aceptar Gestor

Una vez te has registrado y eliges la opción de querer ser gestor, se pone a true un campo de la base de datos de la tabla usuarios que se llama atención admin. Después una vez estamos en la vista "aceptar gestor" del admin, se muestran todos los usuarios que tienen la casilla de atención admin a true, entonces ahí el admin decide si el usuario que ha solicitado ser gestor puede hacerlo o no. Es decir, o se rechaza y se deja como usuario normal o se acepta y se pone como gestor.



4.3 Aceptar Evento

El funcionamiento es parecido al de aceptar gestor, cuando un gestor crea un evento se activa una casilla de atención admin en la tabla eventos, y en la vista del administrador se muestran todos los eventos que tienen esa casilla a true, y ahí el administrador decide si aceptar el evento o rechazarlo, si se rechaza se pone a false la casilla de atención admin y sino, si se ha aceptado el evento ya está disponible y los pueden ver los usuarios.





4. Instrucciones de instalación

Para un correcto uso de la aplicación aprovechando todas sus prestaciones se recomienda al usuario seguir las siguientes instrucciones:

1. Registrarse en EVE utilizando datos reales (nombre y ubicación) y foto reciente.
2. Utilizar los filtros de búsqueda que se ofrecen para una experiencia más rápida, en concreto los eventos se filtran de manera predeterminada por la ubicación que figura en tu perfil.
3. Estar atento a toda la información que nos ofrece cada evento (descripción, aforo, ubicación, compra de entradas...), además si participamos activamente en la web valorando los eventos y/o dejando reseñas ayudamos a mantener actualizados apartados como por ejemplo los eventos mejor valorados.
4. El apartado asistentes merece una mención especial ya que aquí se encuentra la otra principal funcionalidad de la web. ¿Viendo solo la foto de perfil de un usuario ya podemos decidir si nos gusta o no? Sería un poco frío... Por ello se habilita la opción de mensajería, siempre y cuando "el like" sea correspondido.