

**“PROYECTO”**

**“GESTIÓN DE UN TABLÓN DE ANUNCIOS DE UN  
CENTRO EDUCATIVO”**

Presentado por:

**JOHN EDWARD ARIAS CARDOZO**  
2º de Desarrollo De Aplicaciones WEB

**MODULO DE PROYECTO**

**I.E.S Albarregas**

## **TÍTULO DEL PROYECTO**

Nombre Del Proyecto:

**Tablón de Anuncios Instituto**

Tipo de proyecto:

**De innovación aplicada.**

<b>1. INTRODUCCION.....</b>	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>5</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>4. DESCRIPCIÓN GENERAL .....</b>	<b>7</b>
<b>5. DIAGRAMA DE CASOS DE USO.....</b>	<b>13</b>
<b>6. DISEÑO .....</b>	<b>18</b>
<b>7. DIAGRAMA DE INTERACCION DE LA APLICACION .....</b>	<b>19</b>
<b>8. DISEÑO DE FRAMEWORK MVC BASICO .....</b>	<b>20</b>
<b>9. ESQUEMA DE INTERACION URL.....</b>	<b>26</b>
<b>10. DISEÑO FISICO DE DATOS INSTITUTO .....</b>	<b>28</b>
<b>11. DISEÑO DE DATOS ANUNCIOS PRIVADOS .....</b>	<b>29</b>
<b>12. DISEÑO DE DATOS ANUNCIOS PUBLICOS.....</b>	<b>30</b>
<b>13. DISEÑO DE DATOS LOGIN .....</b>	<b>31</b>
<b>14. IMPLEMENTACION .....</b>	<b>32</b>
<b>15. USO EN LA APLICACION .....</b>	<b>35</b>

## 1. INTRODUCCION

La realización de este proyecto permite demostrar los conocimientos adquiridos, a lo largo de la formación adquirida el ciclo formativo de Desarrollo de Aplicaciones Web y complementados con nuevos conocimientos en materia de desarrollo de aplicaciones WEB de índole personal, siguiendo las directrices del nuevo modelo de diseño Web 2.0. Para ello se usarán tecnologías Web2.0, como, JSON, JQuery, Ajax, CSS y HTML5.

Con el uso del framework bootstrap se pretende que el portal de anuncios de instituto se adapte a los diferentes dispositivos tanto fijos como móviles, por lo que se buscará la facilidad de uso adaptándose a las características de dichos dispositivos. Como patrón de diseño para implementar el Sistema se utilizará el conocido Modelo Vista Controlador (MVC), arquitectura estándar para aplicaciones interactivas y que separa los datos y la lógica de negocio de una aplicación de las vistas del usuario. Este patrón de diseño facilita el desarrollo y posterior mantenimiento de las aplicaciones gracias a la reutilización de código y a la separación de conceptos, Pero con un nuevo añadido en el que se ha diseñado bajo el desarrollo de un framework básico para evitar crear código espagueti al usar lenguaje de servidor PHP o generar de nuevos objetos cuando el usuario utiliza la aplicación.

Se ha querido construir una aplicación Web que fuera original y útil, ya que con esta web lo que se pretende es complementar el tablón de anuncios que se usa de manera habitual en los institutos y transformar esa información de manera digital y que cubra un radio más amplio, ahora que el uso de dispositivos digitales está más generalizado

## 2. OBJETIVOS

### Objetivo General

Crear una aplicación web de tablón de anuncios para gestionar todos los anuncios referentes a las publicaciones entre alumnos, profesores y secretaria todo ello en un ámbito escolar y extraescolar.

### Objetivo Específicos

- Desarrollar una aplicación que sería útil para una institución escolar
- Promover un sistema de comunicación digital en el ámbito educativo que amplía en gran ayuda la información que un anunciante quiere transmitir.
- Aplicar los conocimientos aprendidos en un entorno simulado real.
- Analizar desde cero el desarrollo y procedimientos para llevar a cabo el proyecto
- Resolver y solventar las distintos problemas que surgirán en su desarrollo
- Fortalecer los conceptos aprendidos a lo largo del ciclo y utilizando en lo posible software libre

### **3. JUSTIFICACIÓN**

La idea del proyecto es utilizar el tablón de anuncios que se lleva tradicionalmente en un instituto y convertirlo en una aplicación web en la que se gestione los anuncios tanto públicos y privados entre alumnos, grupos, grupos creados por los alumnos, profesores, grupos de profesores, grupos creados por los profesores, todas las diferentes comunicaciones entre profesores y alumnos, y también los anuncios de carácter público que anunciara la secretaria con lo que la aplicación sería un apoyo más a la comunicación de lo que quiere exponer el enunciador y el enunciatario. Por lo que con este proyecto se abordaría y se aplicaría los conceptos y algunos lenguajes aprendidos a lo largo del ciclo.

## **4. DESCRIPCIÓN GENERAL**

### **Implantar un tablón de anuncios digital**

Se pretende crear una aplicación web de tablón de anuncios para ser utilizado en un plantel educativo en el que se pueda transmitir información bien sea de manera privada o pública de manera individual o grupal.

### **Características del usuario**

Se puede diferenciar entre dos tipos de usuarios, los usuarios no registrados y los usuarios registrados. Dentro de los usuarios registrados podemos diferenciar, además, más tipos de usuarios.

#### **Usuarios no registrados**

Este tipo de usuarios solamente tendrán acceso a la información general del centro.

#### **Usuarios registrados**

Este tipo de usuarios son los que tienen acceso al área privada. Hay distintos tipos de usuarios registrados según la función que tengan que realizar. Se puede diferenciar el usuario alumno, el usuario profesor, el usuario administrativo.

### **Usuario alumno**

Este tipo de usuario podrá crear, editar, eliminar anuncios, ver anuncios de sus compañeros, profesores de curso, ver anuncios por materia, y ver anuncios publicados a nivel general del instituto.

### **Usuario profesor**

Este tipo de usuario podrá crear, editar, eliminar, publicar anuncios, ver anuncios de sus alumnos de curso y de sus compañeros tanto de los anuncios de las materias que imparte hasta de los departamentos que pertenece, algunos tendrán privilegios de validación para verificar los anuncios de alumnos para su posterior publicación y ver anuncios publicados a nivel general del instituto.

### **Usuario administrativo**

Este tipo de usuario podrá crear, editar, eliminar, publicar anuncios, ver anuncios publicados a nivel general del instituto y se encargará de las publicaciones a nivel público, efectuará el alta de los usuarios de la aplicación



## **Función de la aplicación con los usuarios**

Las funciones que conforman la aplicación, según el tipo de usuario que se encuentre conectado está dividiendo en dos bloques:

### **Usuarios anónimos**

**Autenticación:** Login en que el usuario ha de introducir su nombre de usuario y contraseña para acceder a la parte privada de la aplicación.

### **Usuario registrado**

**Cerrar sesión:** Se muestra un botón para que el usuario cierre su sesión. Cuando se pulsa se le redirige a la página de inicio.

### **Usuario alumno**

**Consultar anuncios:** Se muestra el listado de anuncios ordenados por categorías curso, materia, instituto en las que las puede ordenar según su subcategoría o por fecha, nombre o título del anuncio.

**Crear anuncio:** EL alumno podrá crear anuncios para las categorías en la que tiene acceso curso, materia, instituto.

**Listar anuncios creados:** Se listarán todos sus anuncios creados y los podrá visualizarlos por categorías curso, materia, instituto, y ordenarlos por subcategoría o por fecha, nombre o título del anuncio.

**Eliminar anuncios:** En listado de sus anuncios creados tendrá la opción eliminar cualquier anuncio que fue creado por él.

**Editar anuncios:** En listado de sus anuncios creados tendrá la opción editar cualquier anuncio que fue creado por él.

### **Usuario profesor**

**Consultar anuncios:** Se muestra el listado de anuncios ordenados por categorías curso, materia, departamento, todos los departamentos, curso profesores, profesores, instituto en las que las puede ordenar según su subcategoría o por fecha, nombre o título del anuncio.

**Crear anuncio:** El profesor podrá crear anuncios para las categorías en la que tiene acceso curso, materia, departamento, todos los departamentos, curso profesores, profesores, instituto.

**Listar anuncios creados:** Se listarán todos sus anuncios creados y los podrá visualizarlos por categorías curso, materia, departamento, todos los departamentos, curso profesores, profesores, instituto y ordenarlos por su subcategoría o por fecha, nombre o título del anuncio.

**Eliminar anuncios:** En listado de sus anuncios creados tendrá la opción eliminar cualquier anuncio que fue creado por él.

**Editar anuncios:** En listado de sus anuncios creados tendrá la opción editar cualquier anuncio que fue creado por él.

**Publicar anuncios:** La publicación se hará de forma automática cuando crea el anuncio.

**Profesor validador:** Los profesores que tenga la opción de validar anuncios tendrán acceso al listado de anuncios de alumnos que aún no están autorizados para su publicación por lo que tendrán la opción de autorizar o de denegar la publicación.

## **Usuario administrativo**

**Alta de alumno:** Se podrá dar de alta un alumno.

**Alta de alumnos:** Se podrá dar de alta a un listado de alumnos mediante un archivo en formato CSV.

**Alta de profesor:** Se podrá dar de alta un profesor.

**Alta de profesores:** Se podrá dar de alta a un listado de profesores mediante un archivo en formato CSV.

**Consultar anuncios:** Se muestra el listado de anuncios ordenados por categorías cursos, departamentos, instituto en las que las puede ordenar según su subcategoría o por fecha, nombre o título del anuncio.

**Crear anuncio:** El administrativo podrá crear anuncios para las categorías en la que tiene acceso cursos, departamentos, instituto.

**Crear anuncio público:** El administrativo podrá crear anuncios para las categorías externas del instituto

**Listar anuncios creados:** Se listarán todos sus anuncios creados y los podrá visualizarlos según su acceso cursos, departamentos, instituto. Y ordenarlos en Subcategoría o por fecha, nombre o título del anuncio.

**Listar anuncios creados Públicos:** Se listarán todos sus anuncios creados y los podrá visualizarlos y ordenarlos por Subcategoría o por fecha, nombre o título del anuncio.

**Eliminar anuncios:** En listado de sus anuncios creados tendrá la opción eliminar cualquier anuncio que fue creado por él.

**Eliminar anuncios Públicos:** En listado de sus anuncios públicos creados tendrá la opción eliminar cualquier anuncio.

**Editar anuncios:** En listado de sus anuncios creados tendrá la opción editar cualquier anuncio que fue creado por él.

**Editar anuncios Públicos:** En listado de sus anuncios públicos creados tendrá la opción editar cualquier anuncio.

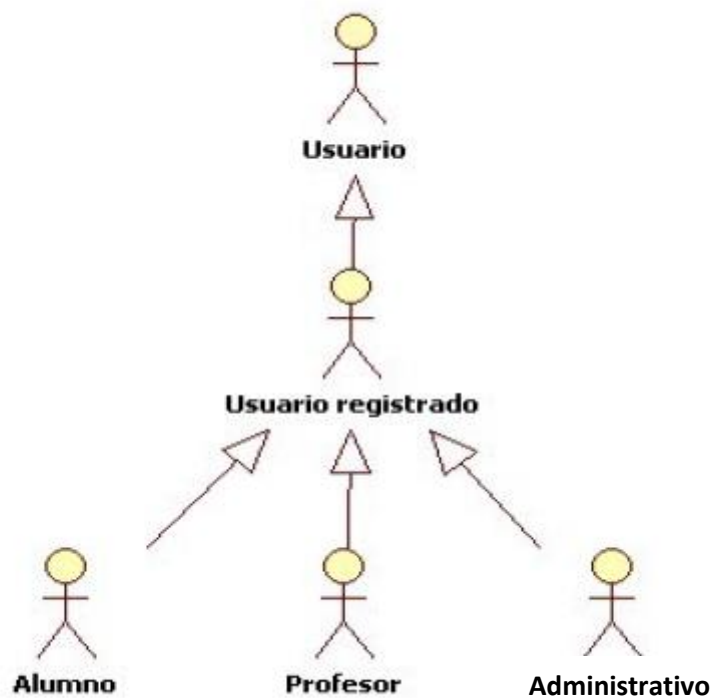
**Publicar anuncios:** La publicación se hará de forma automática cuando crea el anuncio.

**Publicar anuncios Públicos:** La publicación se hará de forma automática cuando crea el anuncio.

## 5. DIAGRAMA DE CASOS DE USO

### Actores

Los usuarios son todas aquellas personas que acceden al portal web a través de Internet sin necesidad de autenticarse. Los usuarios registrados son los alumnos y profesores del centro educativo y los administrativos, que acceden aplicación mediante un nombre de usuario y contraseña.



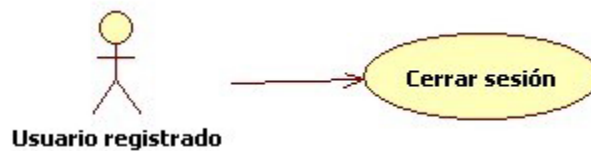
### Casos de uso del usuario

El usuario anónimo o visitante, no se identificó en el sistema por lo tanto las acciones que podrá realizar serán muy limitadas, centrándose en la obtención de información general del centro. Sin embargo, puede acceder a la zona de autenticación para identificarse y entrar en la zona privada de la aplicación, accediendo, por tanto, a una mayor funcionalidad, si es que dispone de un nombre de usuario y contraseña válidos.



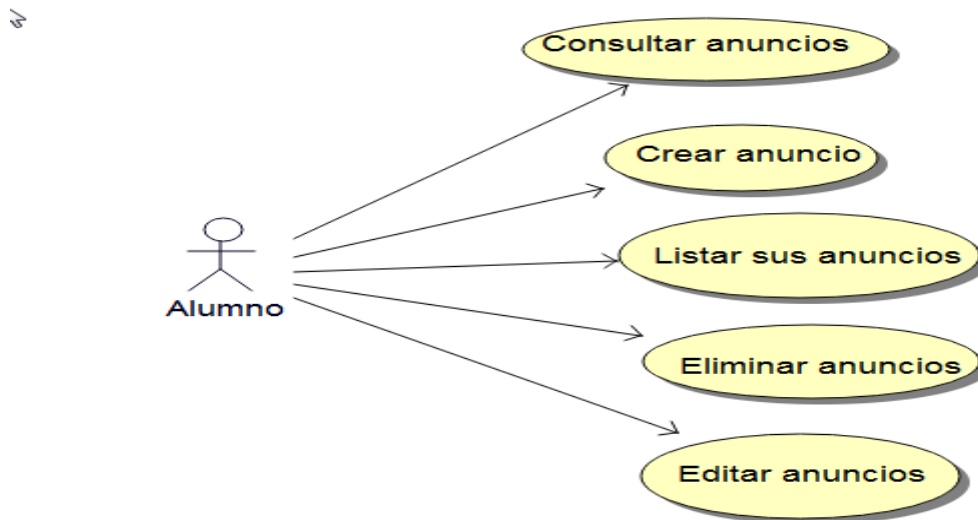
### Casos de uso del usuario registrado

Este tipo de usuario tiene funcionalidades dependiendo del tipo de usuario que es: usuarios alumno, profesor y administrativo.



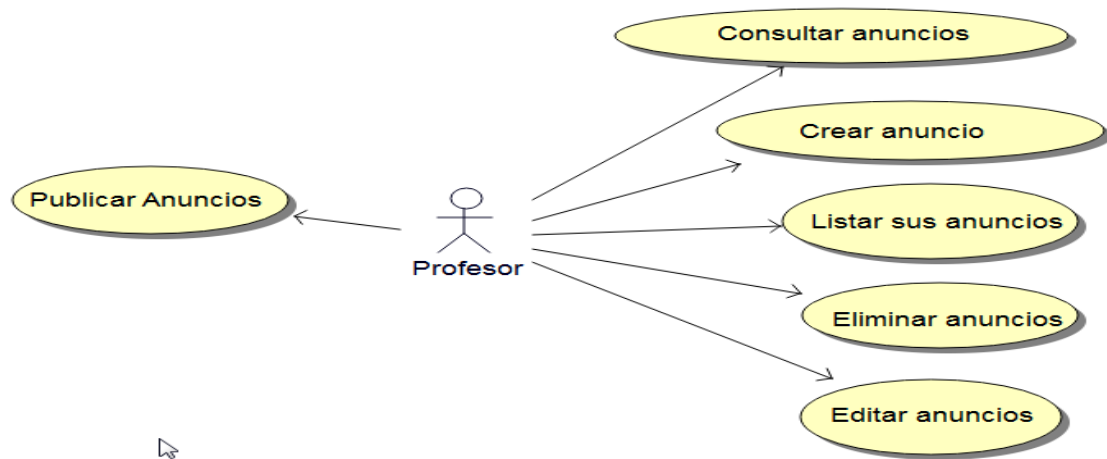
### Casos de uso del usuario alumno

Este tipo de usuario representa a un alumno matriculado en el instituto. Podrá realizar las acciones de crear sus propios anuncios, listar los anuncios de los que tiene acceso eliminar y editar sus propios anuncios.



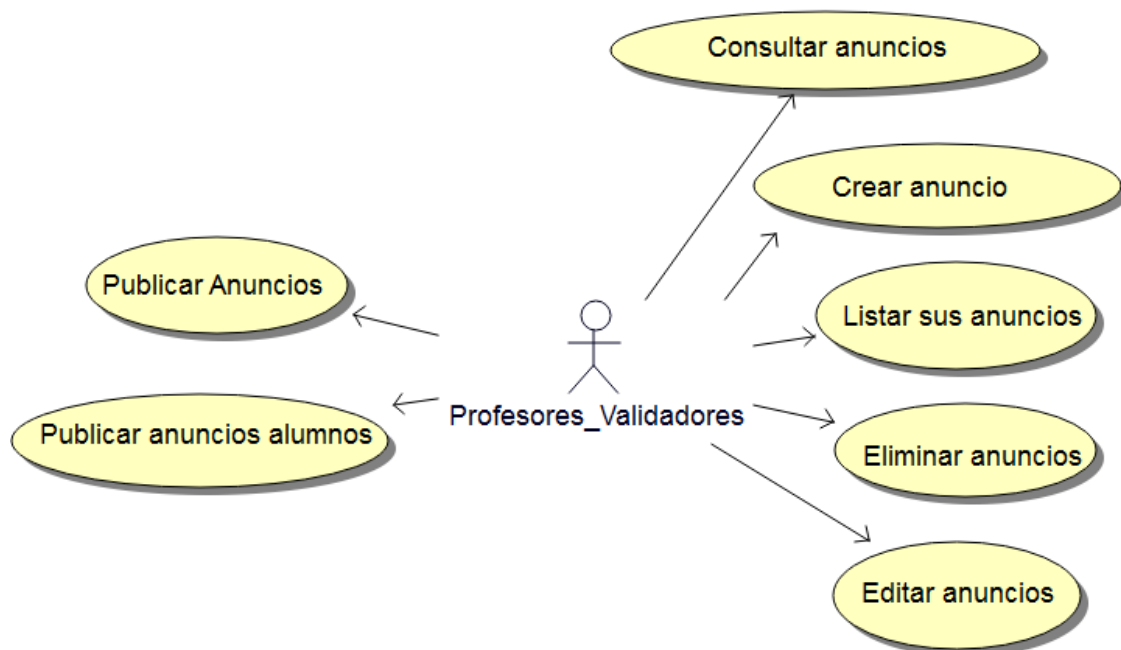
### Casos de uso del usuario profesor

Este tipo de usuario representa a un profesor que enseña en el instituto. Podrá realizar las acciones de crear sus propios anuncios, listar los anuncios de los que tiene acceso, eliminar y editar sus propios anuncios, publicar anuncios en los cursos y las materias de los alumnos en las que el enseña, también anunciar y listar anuncios sus compañeros de su curso, de su departamento y los departamentos del instituto.



### Casos de uso del usuario profesor validador

Este tipo de usuario representa a un profesor que enseña en el instituto con la diferencia que puede ver y autorizar los anuncios de los alumnos para su publicación. Podrá realizar las acciones de crear sus propios anuncios, listar los anuncios de los que tiene acceso, eliminar y editar sus propios anuncios, publicar anuncios en los cursos y las materias de los alumnos en las que el enseña, también anunciar y listar anuncios sus compañeros de su curso, de su departamento y los departamentos del instituto.





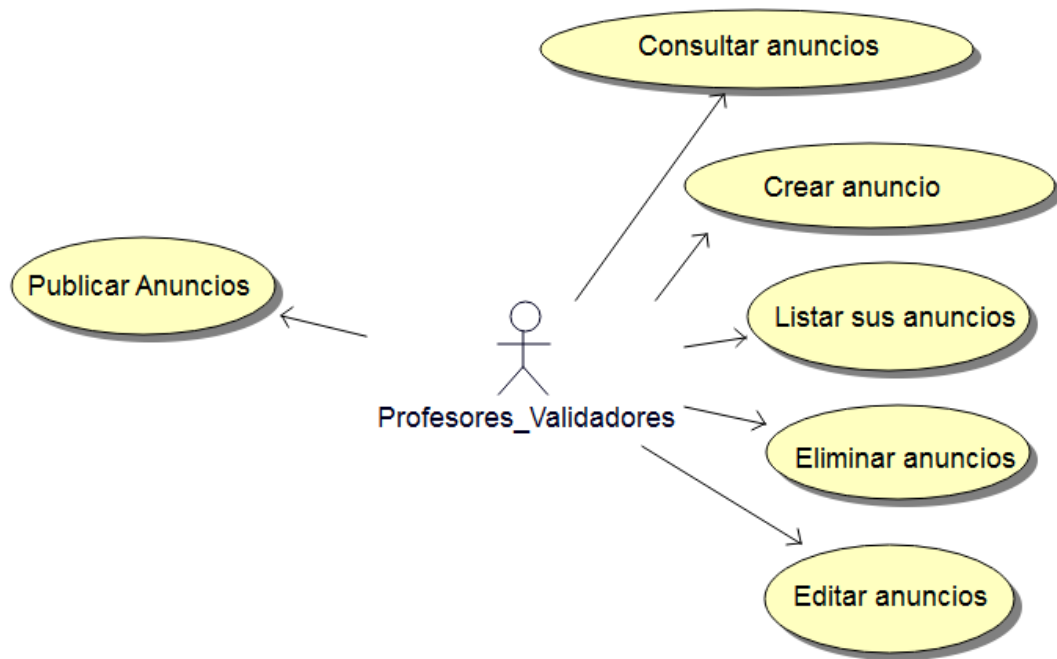
### Casos de uso del usuario administrativo privado

Este tipo de usuario representa al administrativo parte privada. Podrá realizar las acciones de dar el alta, baja de usuarios, realizar las acciones de crear sus propios anuncios, listar los anuncios de los que tiene acceso, eliminar y editar sus propios anuncios.



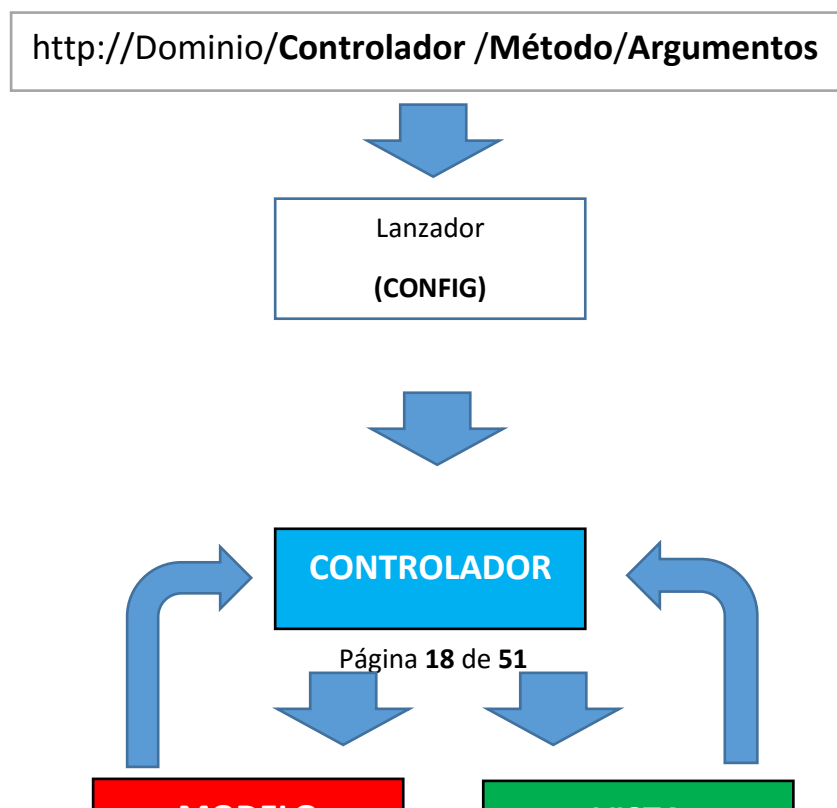
### Casos de uso del usuario administrativo público

Este tipo de usuario representa al administrativo parte pública. Podrá realizar las acciones realizar las acciones de crear sus propios anuncios, listar los anuncios, eliminar y editar los propios anuncios públicos.

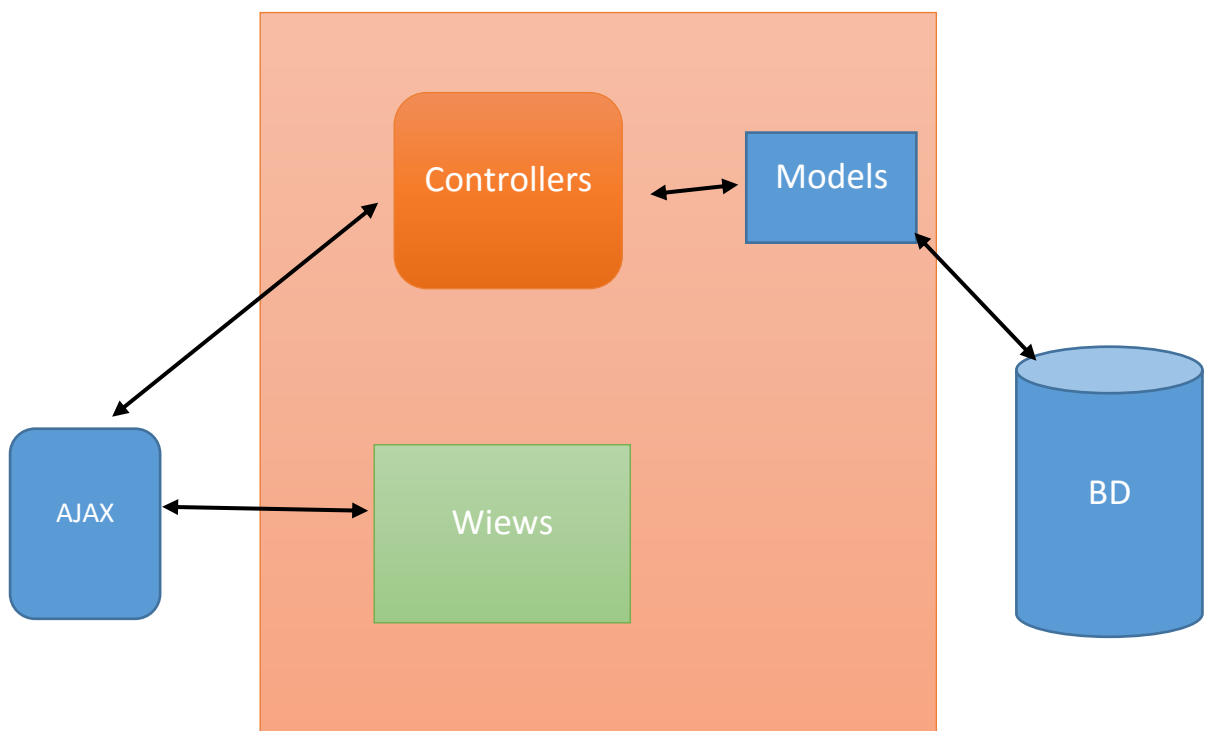


## 6. DISEÑO

Para el diseño del sitio web se ha escogido una arquitectura de tres capas (presentación, aplicación y persistencia). La utilización de esta arquitectura se debe a que los distintos niveles son independientes unos de otros de manera que, por ejemplo, se puede cambiar fácilmente el comportamiento de las clases en el nivel de aplicación sin que ello influya en las otras capas.

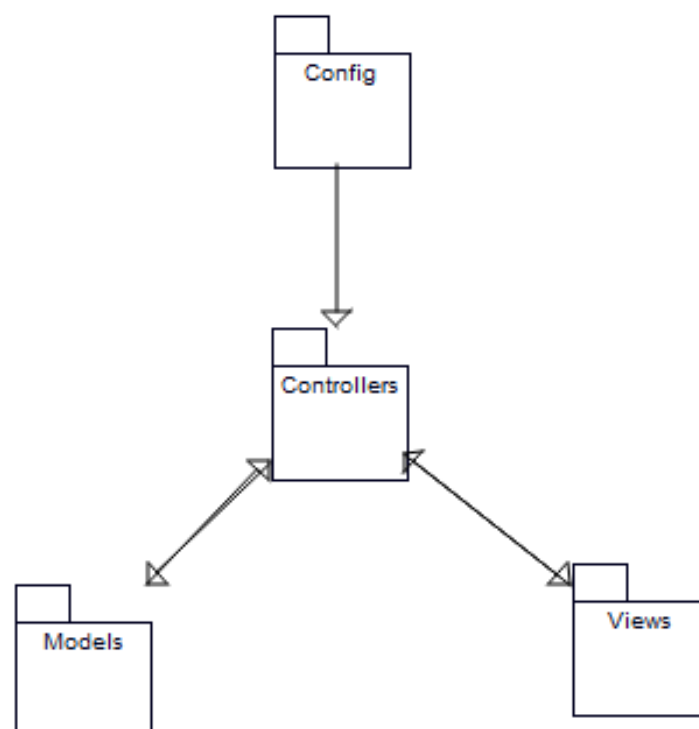


## 7. DIAGRAMA DE INTERACCION DE LA APLICACION



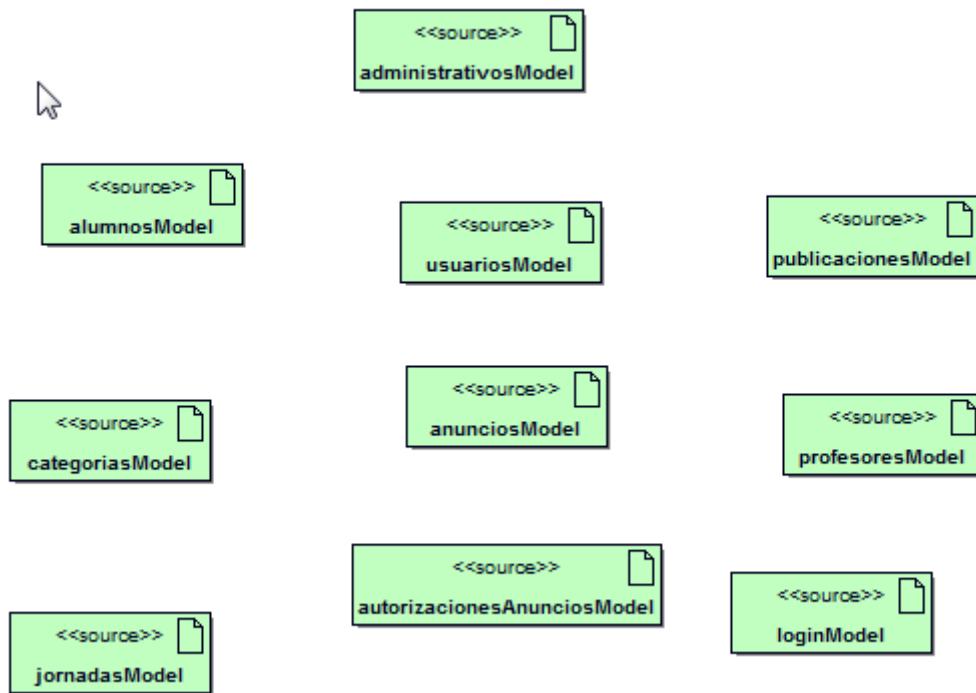
## 8. DISEÑO DE FRAMEWORK MVC BASICO

La aplicación está contenida en el patrón MVC bajo un modelo diseñado de forma básica está distribuido en forma de bloques para separar todo lo que con lleva el desarrollo del de la aplicación.



## **BLOQUE MODELS**

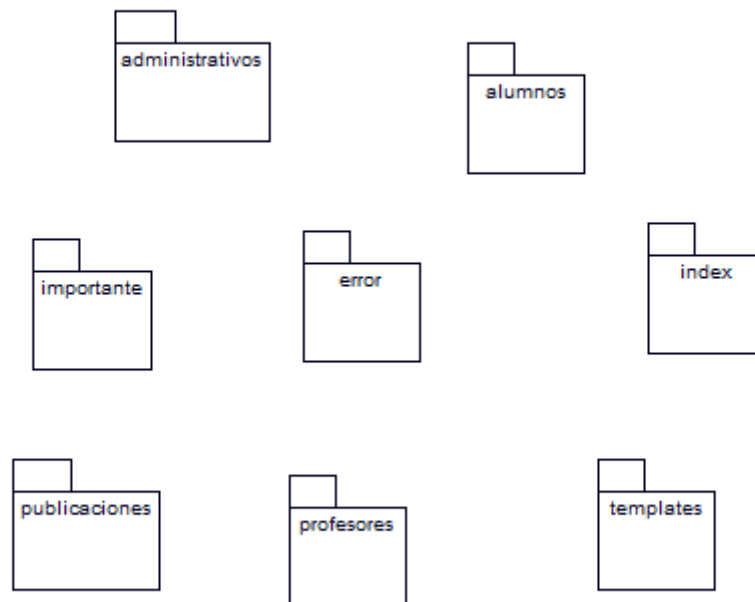
En este bloque está la capa de datos todas clases que gestionan el acceso a los datos estas clases son las que heredan de la clase modelo que es en la cargada de gestionar la conectividad con la clase de conexión.



## BLOQUE WIEWS

Este es el bloque en el que se encuentra la capa de presentación todas las vistas que tiene la aplicación y que son renderizadas por la clase wiew, por tanto estas vistas son las que interactúan con el usuario. También está

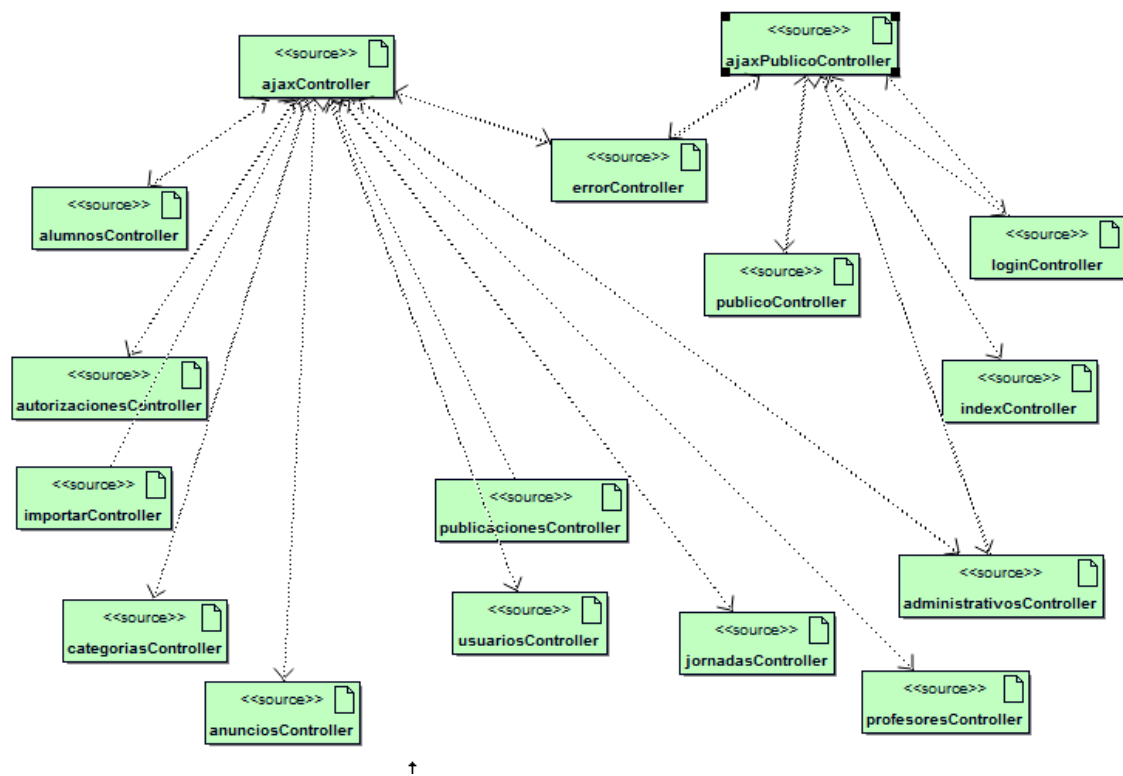
contenido todo lo que es el formato de los datos, estilos, archivos javascript, jquery, Ajax.



## BLOQUE CONTROLLER

Este es el bloque en el que se encuentra la capa de negocio, que es el que hace de mediador entre la vista y el modelo, controla el flujo de la aplicación y

se encarga de buscar un determinado modelo para que luego con esos datos se los enviara a la vista para que sean renderizados. También responde las peticiones de usuario a través de la vista filtrando esos parámetros y luego se los pasa el modelo para solicitar los datos

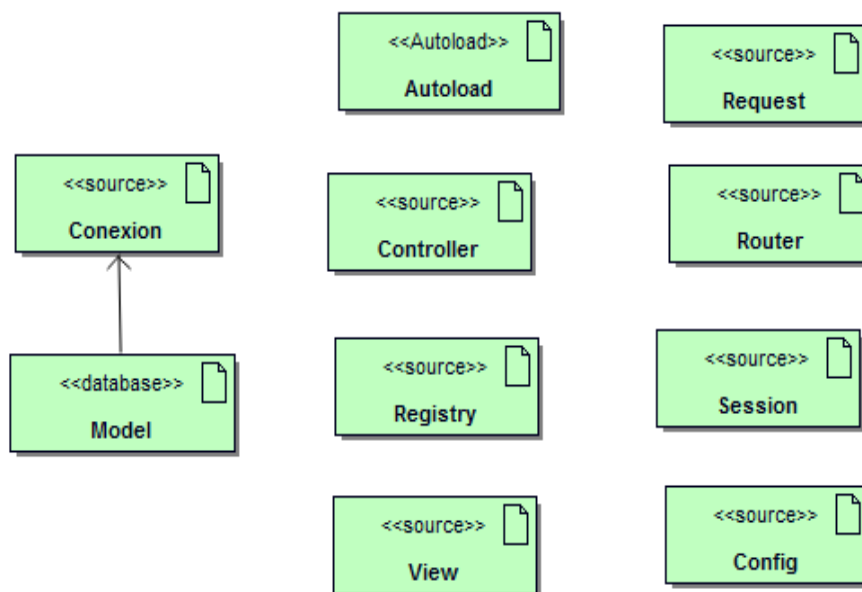


## BLOQUE CONFIG



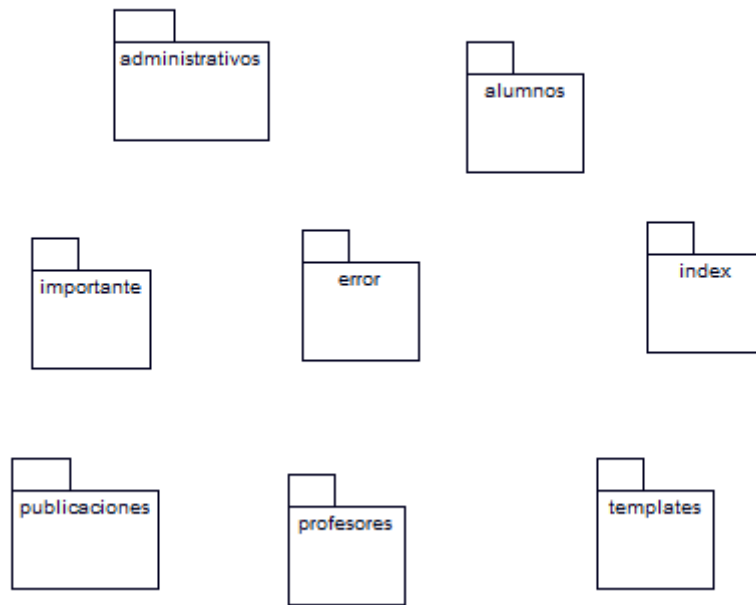
`http://Dominio/Controlador/Método/Argumentos`

Este bloque es el que tiene las clases especiales que se ejecuta de acuerdo al parámetro que se le pasa por la URL, que de acuerdo a ese parámetro llama al controlador y por medio de los controladores de método y argumentos identifica que vista o qué modelo llama.



## BLOQUE LIBS

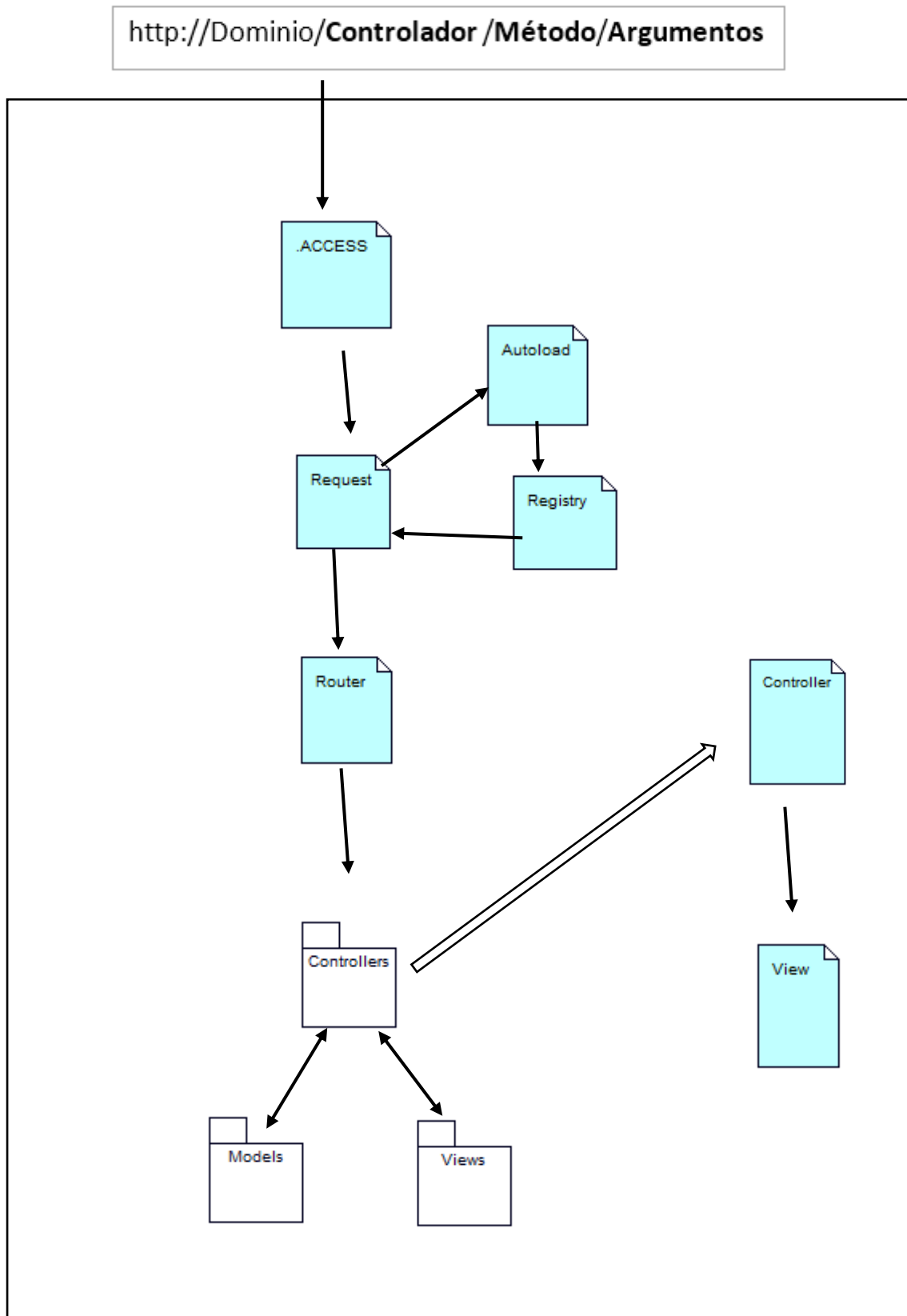
En este bloque están contenidas las librerías que utiliza la aplicación



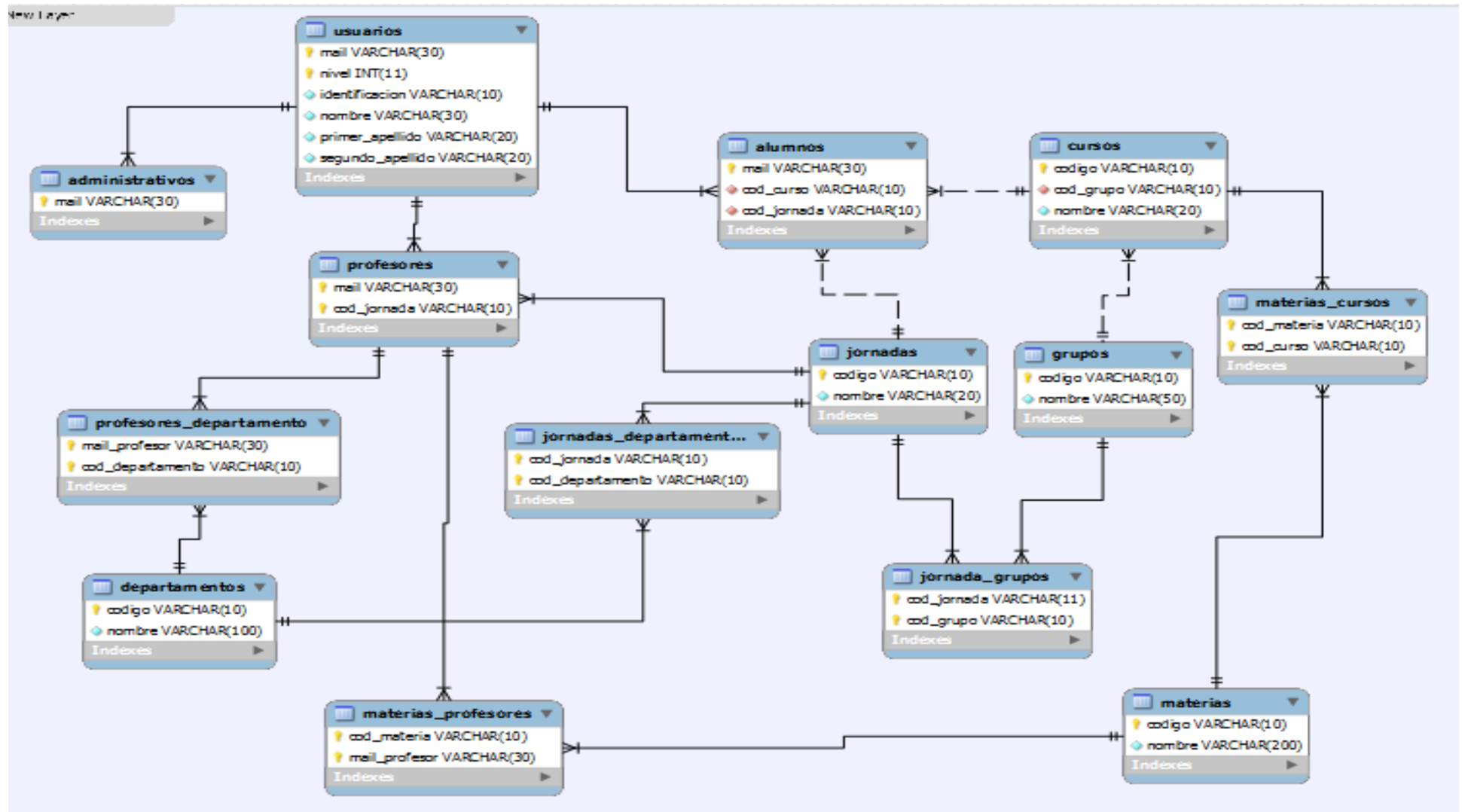
## **.HTACCESS**

Este archivo es que se utiliza para aplicar las directivas y restricciones definidas antes de cursar la petición y, lógicamente, cancelar peticiones que se encuentren prohibidas dentro de este archivo, por lo que todas las variables que se envían vía get están condicionas por este archivo y no tenga conflicto cuando se envíe la url

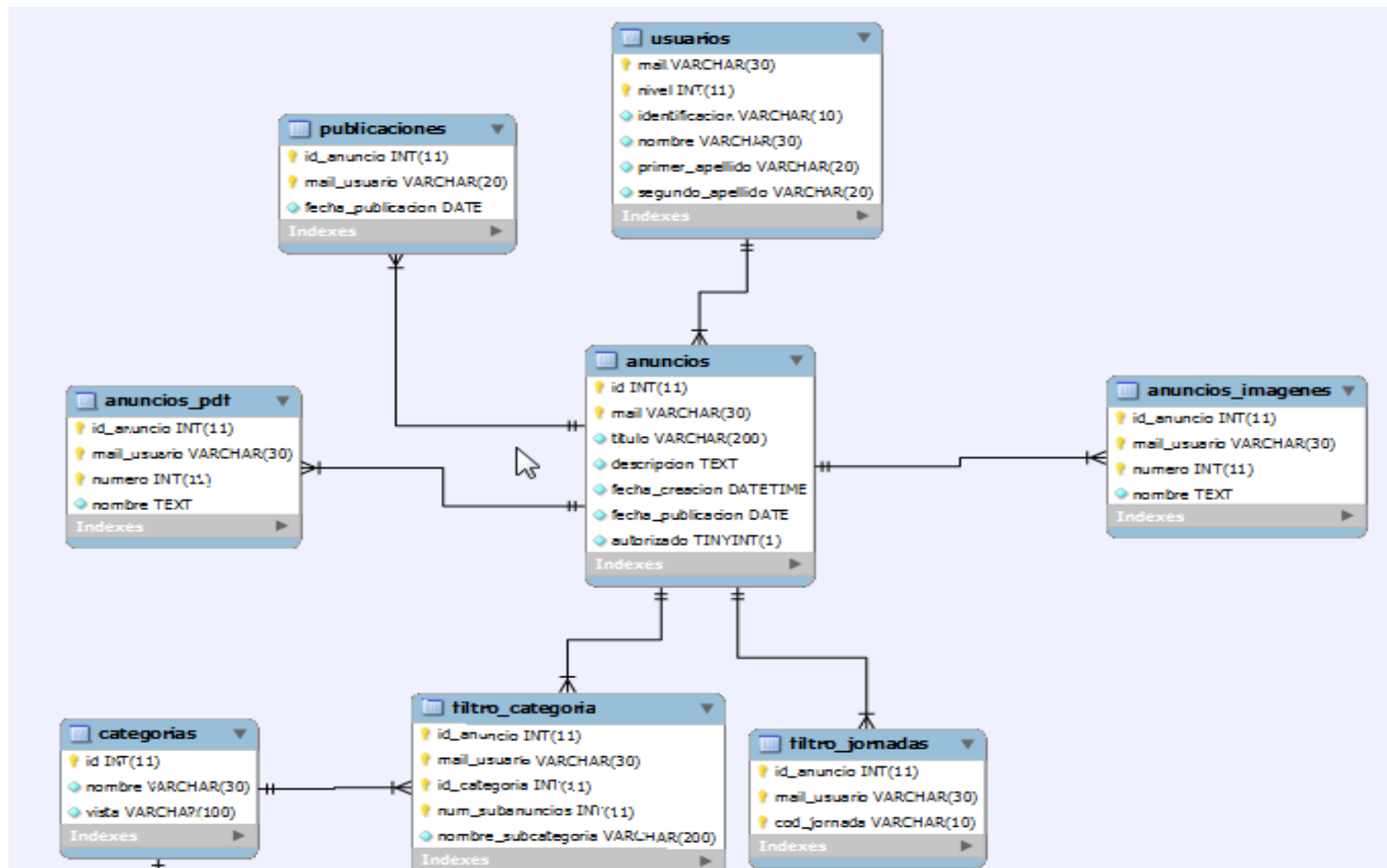
## **9. ESQUEMA DE INTERACION URL**



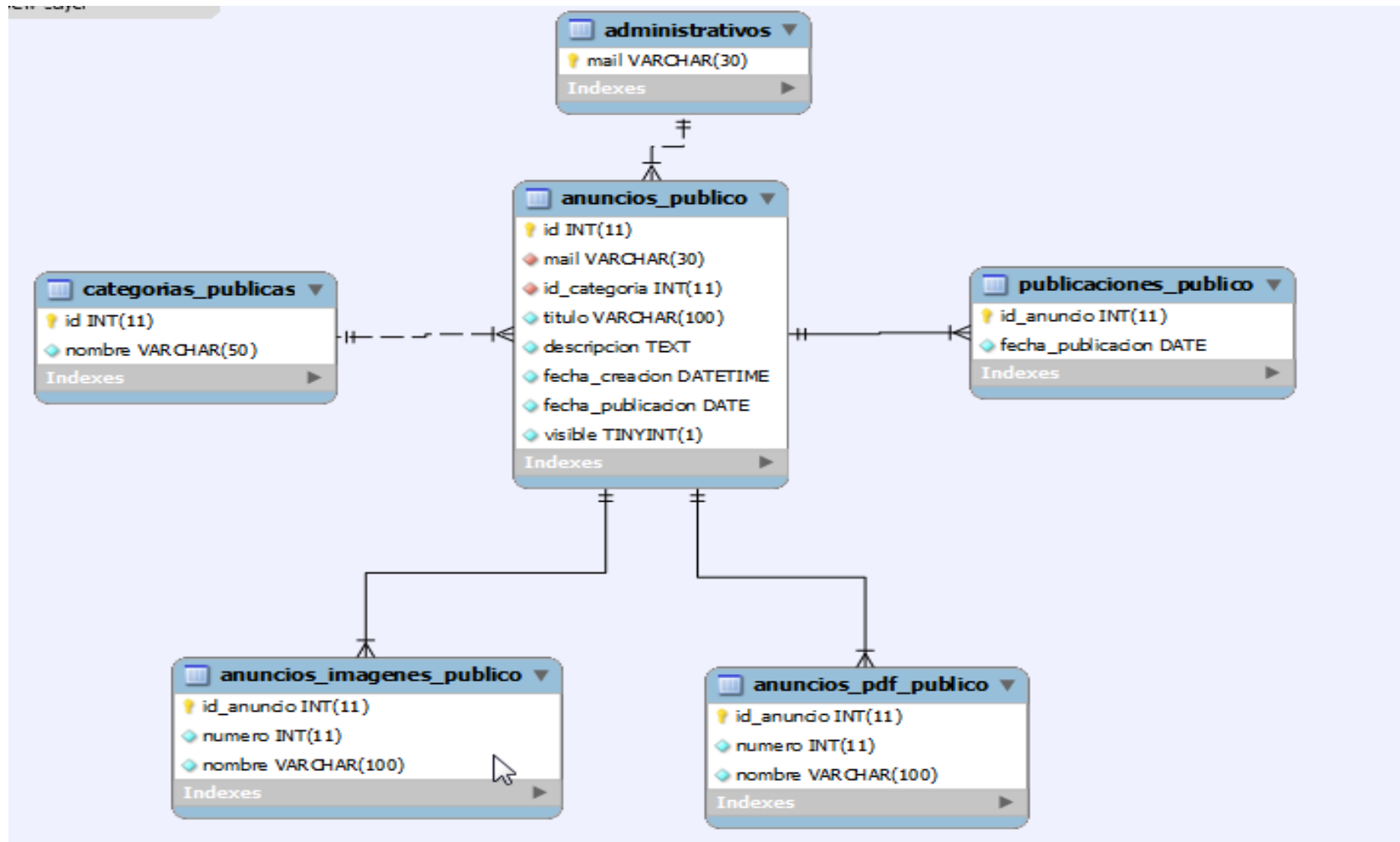
## 10. DISEÑO FÍSICO DE DATOS INSTITUTO



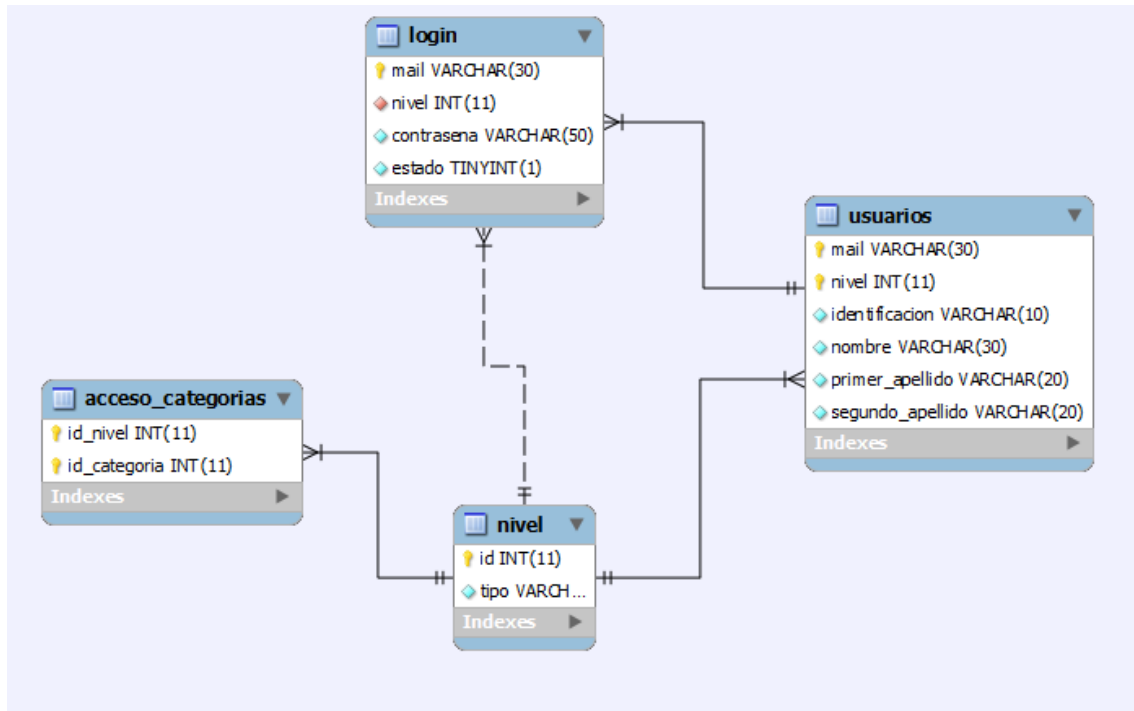
## 11. DISEÑO DE DATOS ANUNCIOS PRIVADOS



## 12. DISEÑO DE DATOS ANUNCIOS PUBLICOS



## 13. DISEÑO DE DATOS LOGIN



## **14.IMPLEMENTACION**

### **Tecnologías utilizadas en el desarrollo del proyecto**

#### **HTML**

HTML, siglas de HyperText Markup Language (Lenguaje de Marcado de Hipertexto), es el lenguaje de marcado predominante para la elaboración de páginas web. Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes. HTML se escribe en forma de "etiquetas", rodeadas por corchetes angulares (<,>).El lenguaje HTML es un estándar reconocido en todo el mundo y cuyas normas define un organismo sin ánimo de lucro llamado World Wide Web Consortium, más conocido como W3C.Como se trata de un estándar reconocido por todas las empresas relacionadas con el mundo de Internet, una misma página HTML se visualiza de forma muy similar en cualquier navegador de cualquier sistema operativo. El propio W3C define el lenguaje HTML como "un lenguaje reconocido universalmente y que permite publicar información de forma global".serviría únicamente para transmitir la información que contiene un documento, dejando para hojas de estilo y JavaScript su aspecto y diseño en distintos medios.

#### **CSS**

Las hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets, CSS) son un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación. La información de estilo puede ser adjuntada tanto como un documento separado o en el mismo documento HTML.



## **JavaScript, jQuery y AJAX**

JavaScript es un lenguaje interpretado utilizado principalmente en páginas web, con una sintaxis semejante a la del lenguaje Java. Sin embargo, al contrario que Java, JavaScript no es un lenguaje orientado a objetos propiamente dicho, ya que no dispone de herencia. Es más bien un lenguaje basado en prototipos, ya que las nuevas clases se generan clonando las clases base (prototipos) y extendiendo su funcionalidad. Todos los navegadores interpretan el código JavaScript integrado dentro de las páginas web. Para interactuar con una página web se provee al lenguaje JavaScript de una implementación del DOM (Modelo de Objetos del Documento). JavaScript se ejecuta en el agente de usuario al mismo tiempo que las sentencias van descargándose junto con el código HTML.

**jQuery** es una biblioteca o framework de JavaScript que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la tecnología AJAX a páginas web. jQuery, al igual que otras bibliotecas, ofrece una serie de funcionalidades basadas en JavaScript que de otra manera requerirían de mucho más código, es decir, con las funciones propias de esta biblioteca se logran grandes resultados en menos tiempo y espacio.

**AJAX**, acrónimo de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript asíncrono y XML), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas o RIA (Rich Internet Applications).

Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, lo que significa aumentar la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

## **PHP**

PHP es un lenguaje interpretado de propósito general ampliamente usado, diseñado especialmente para desarrollo web y que puede ser incrustado dentro de código HTML. Generalmente se ejecuta en un servidor web, tomando el código en PHP como su entrada y creando páginas web como salida. Puede ser desplegado en la mayoría de los servidores web y en casi todos los sistemas

operativos y plataformas sin costo alguno. PHP se encuentra instalado en más de 20 millones de sitios web y en un millón de servidores. Es también el módulo Apache más popular entre las computadoras que utilizan Apache como servidor web.

## **MySQL**

MySQL es un sistema de gestión de base de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones. MySQL AB desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual. Por un lado se ofrece bajo la GNU GPL para cualquier uso compatible con esta licencia, pero para aquellas empresas que quieran incorporarlo en productos privativos deben

comprar a la empresa una licencia específica que les permita este uso.

## **PhpMyAdmin**

PhpMyAdmin es una herramienta escrita en PHP con la intención de manejar la administración de MySQL a través de páginas web, utilizando Internet. Actualmente puede crear y eliminar bases dedatos, crear, eliminar y alterar tablas, borrar, editar y añadir campos, ejecutar cualquier sentencia SQL, administrar claves en campos, administrar privilegios, exportar datos en varios formatos y está disponible en 50 idiomas. Se encuentra disponible bajo la licencia GPL.

## **15. USO EN LA APLICACION**

### **Base de datos (modelo)**

La base de datos se creara en el gestor de datos Mysql contendrá los datos que identifican a los usuarios del instituto para hacer los contrastes de los usuarios que tiene el uso de la aplicación de manera privada.

También contendrá las diferentes tablas de los anuncios y su contenido su propietario la fecha de creación y los usuarios que tienen permiso para ver el anuncio.

Se analizara en detalle la mejor opción para crear los grupos ya que estas tablas se tendrán que generar en la base de datos de manera dinámica por lo tanto o se crearan a partir de código PHP o disparadores (trigger mysql).

### **Negocio (controlador)**

La parte de comunicación entre el modelo y la vista se hará con el lenguaje de PHP y con un modelo de conexión PDO que es la recomendada

### **Vista (vista)**

La vista se maquetara en HTML, HTML5 los estilos se aplicara CSS y CSS3 y se complementara con Bootstrap. La mayor parte de programación se hará en JavaScript, pero la parte de manejo de secciones y la platilla de la página se hará con PHP

Para la realización del proyecto en la parte de desarrollo se usara una arquitectura WAMP y en la parte de producción se cambiara a una LAMP.

## Medios de Desarrollo

### Servidor

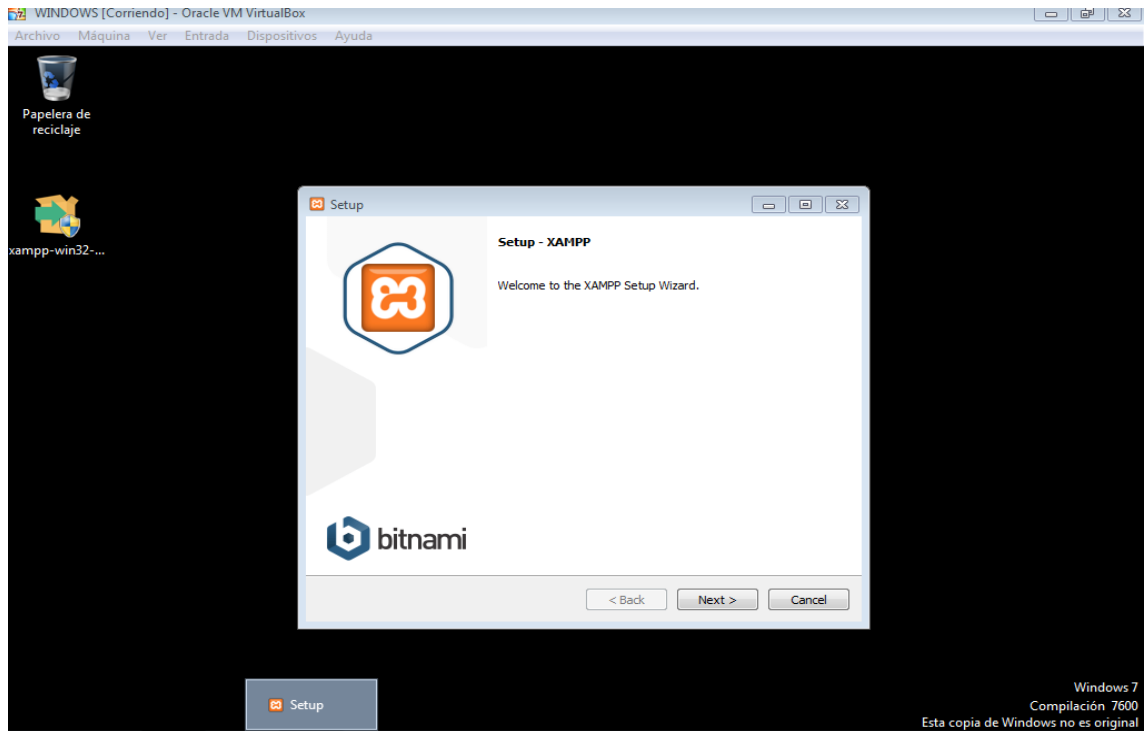
- Para el servidor HTTP se utilizara Apache
- Como gestor de datos se utilizará Mysql
- Para el lenguaje de programación el servidor PHP
- Se simulara el servidor en Windows utilizando **XAMPP** es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos.

### Cliente

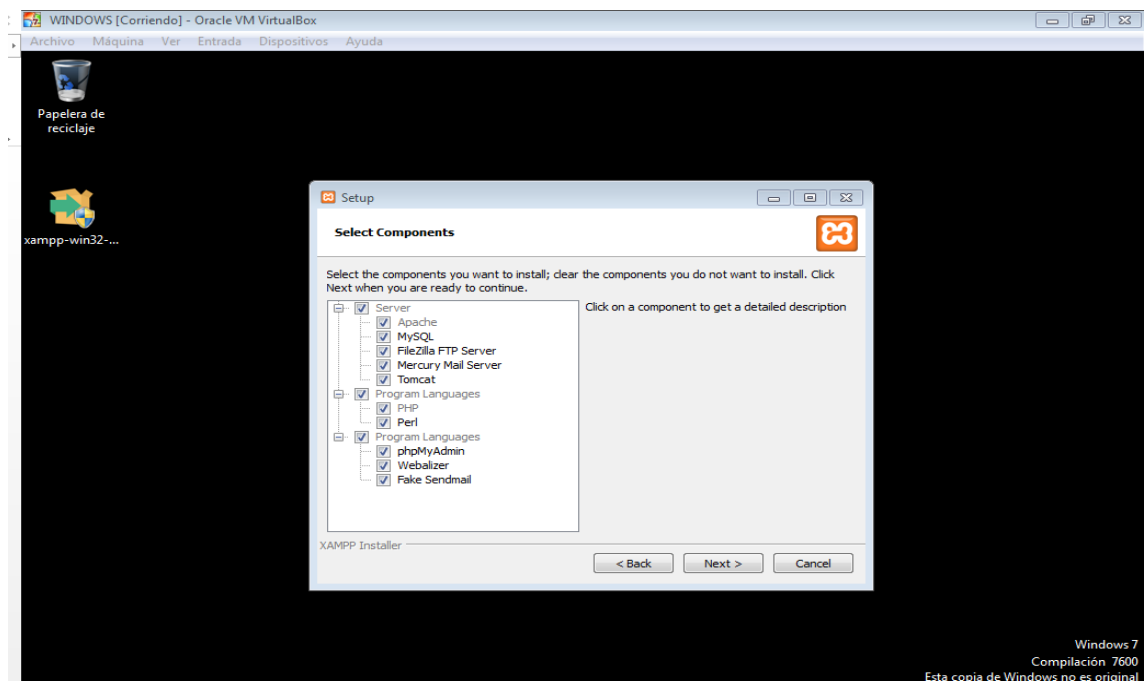
- Se maquetara en lenguaje de marcas de hipertexto HTML y HTML5
- Se usara los Navegadores Mozilla, internet explore y Chrome para la comprobación de compatibilidad
- Se utilizara JavaScript como lenguaje de programación
- Se utilizara la librería JQwery
- Se utilizara CSS y CSS3 para los estilos
- Se complementara el CSS con el framework Bootstrap
- Parte de la programación en el cliente se usara PHP

## 16.INSTALACIÓN EN WINDOWS

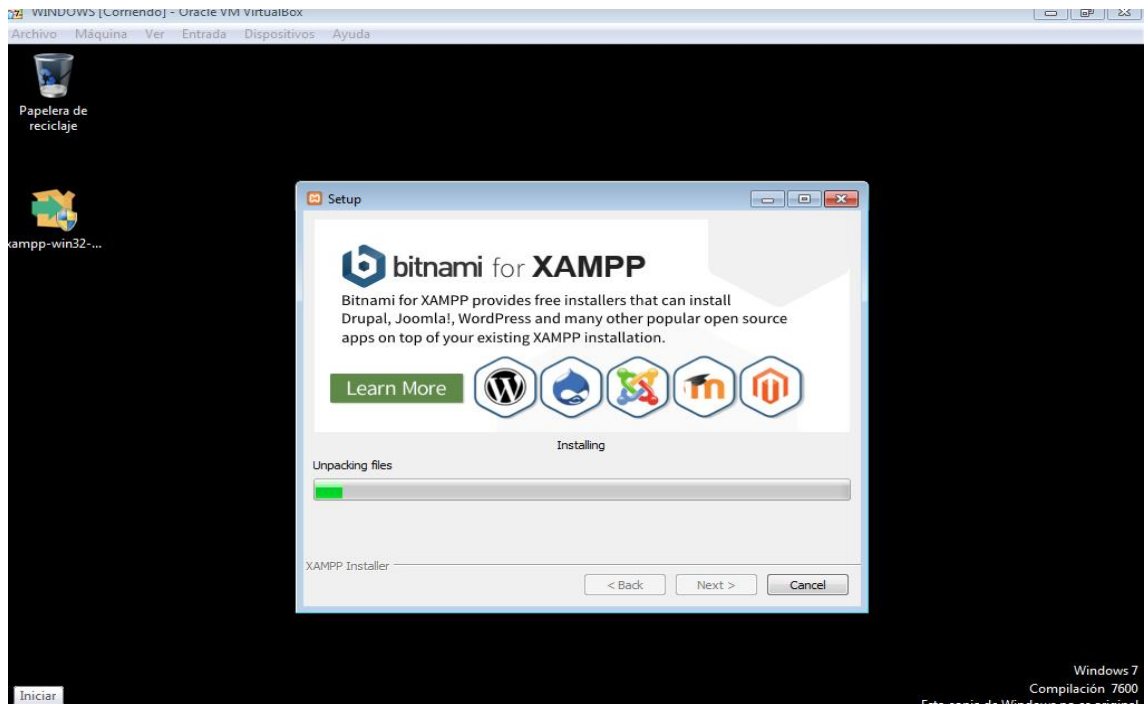
- Instalamos el xampp en el sistema operativo



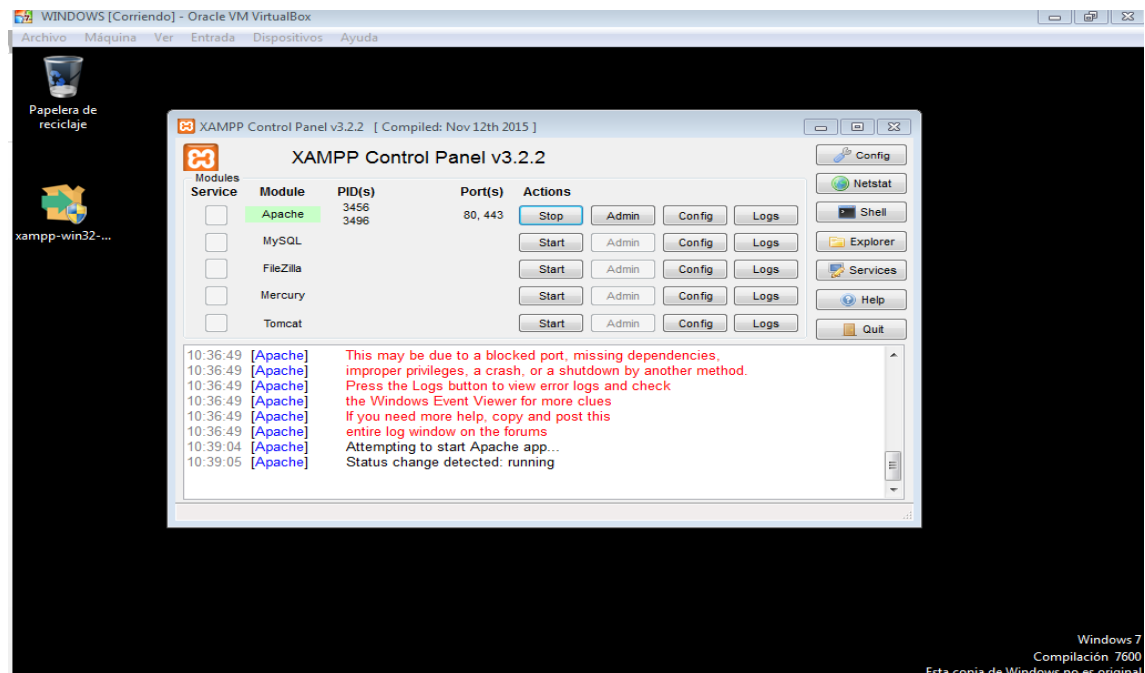
- Instalamos todo por defecto y le damos a siguiente



- Comenzará a instalarse la aplicación XAMPP



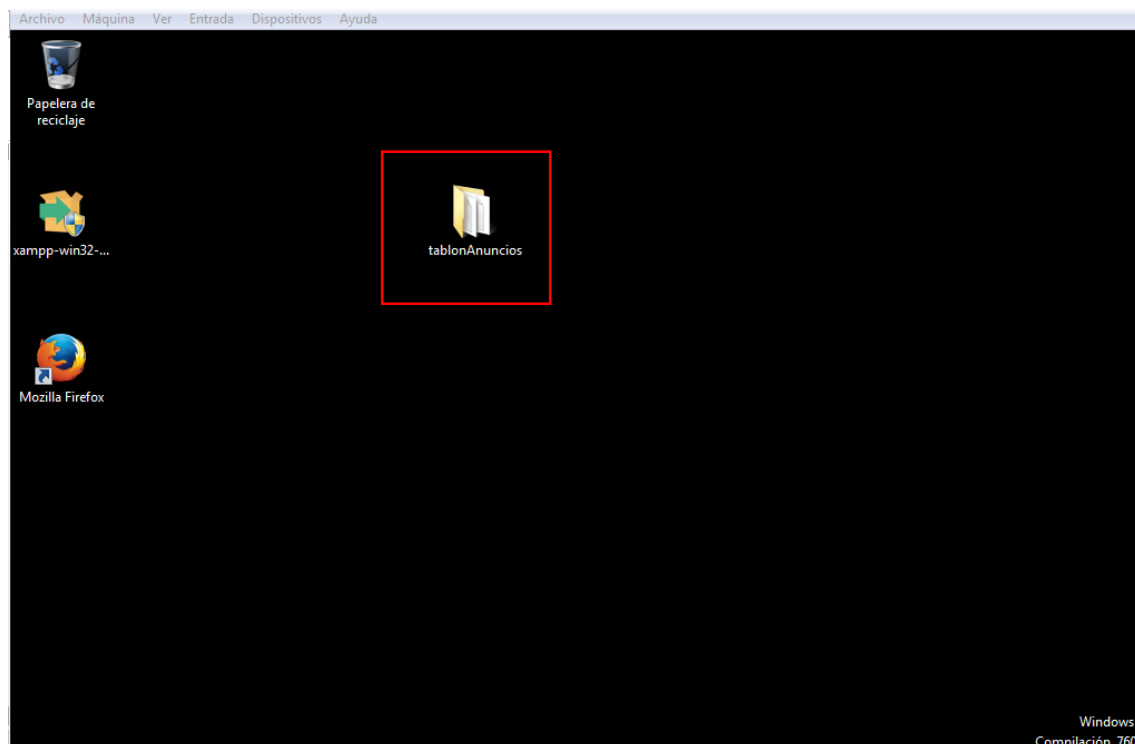
- Una vez instalada nos aparecerá el panel de control donde clicaremos en el botón de start para iniciar el apache



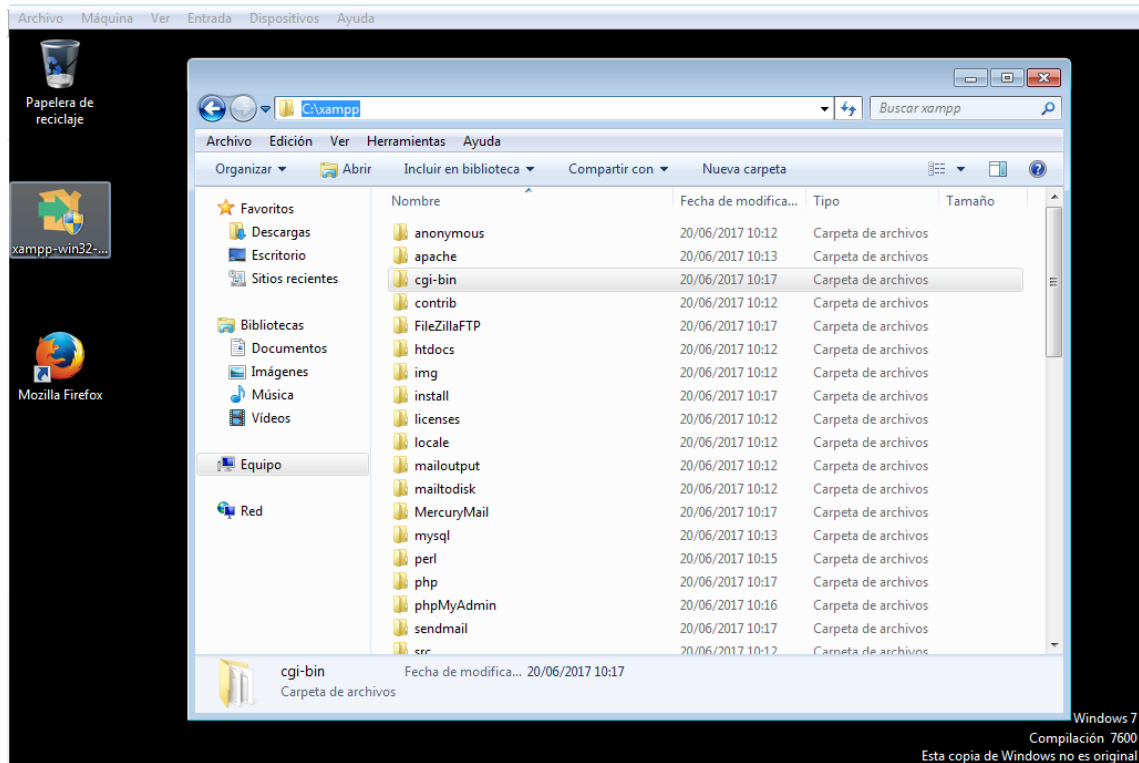
- Para comprobar que funciona el servidor apache abrimos un navegador y colocamos la dirección de localhost se nos abrirá la página web de xampp que trae por defecto



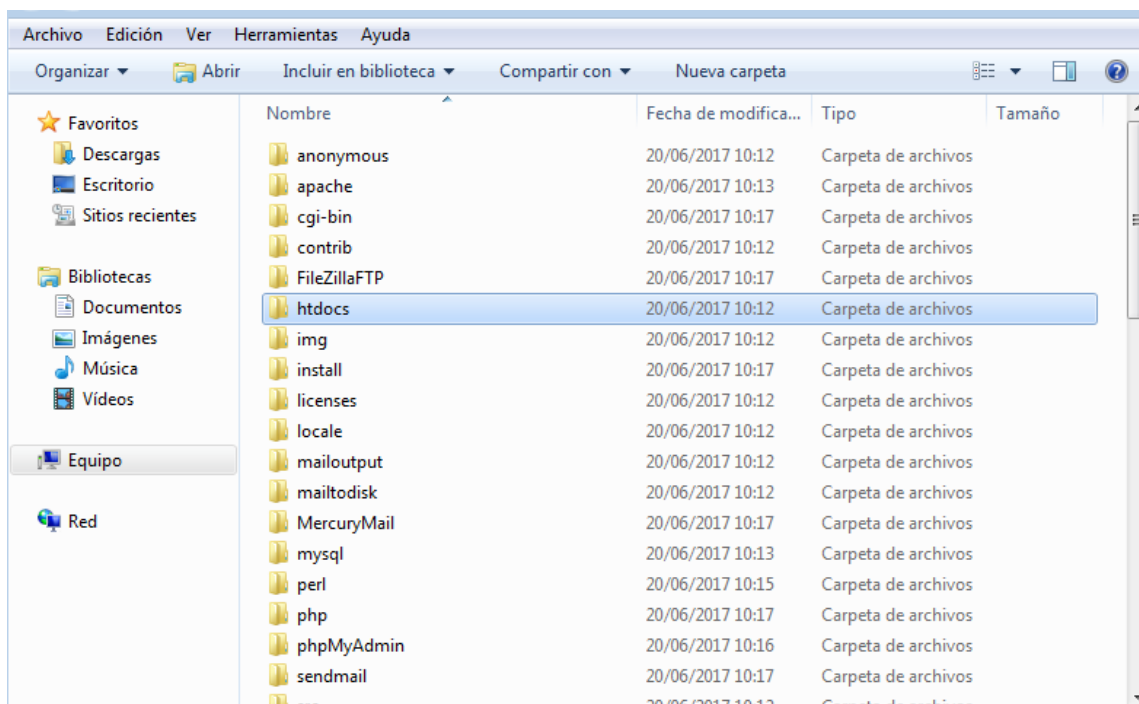
- Con el servidor apache instalado vamos a instalar el proyecto de la aplicación para que funcione a nivel local



- Para instalar el proyecto vamos a el disco donde se instaló el xampp C:\xampp

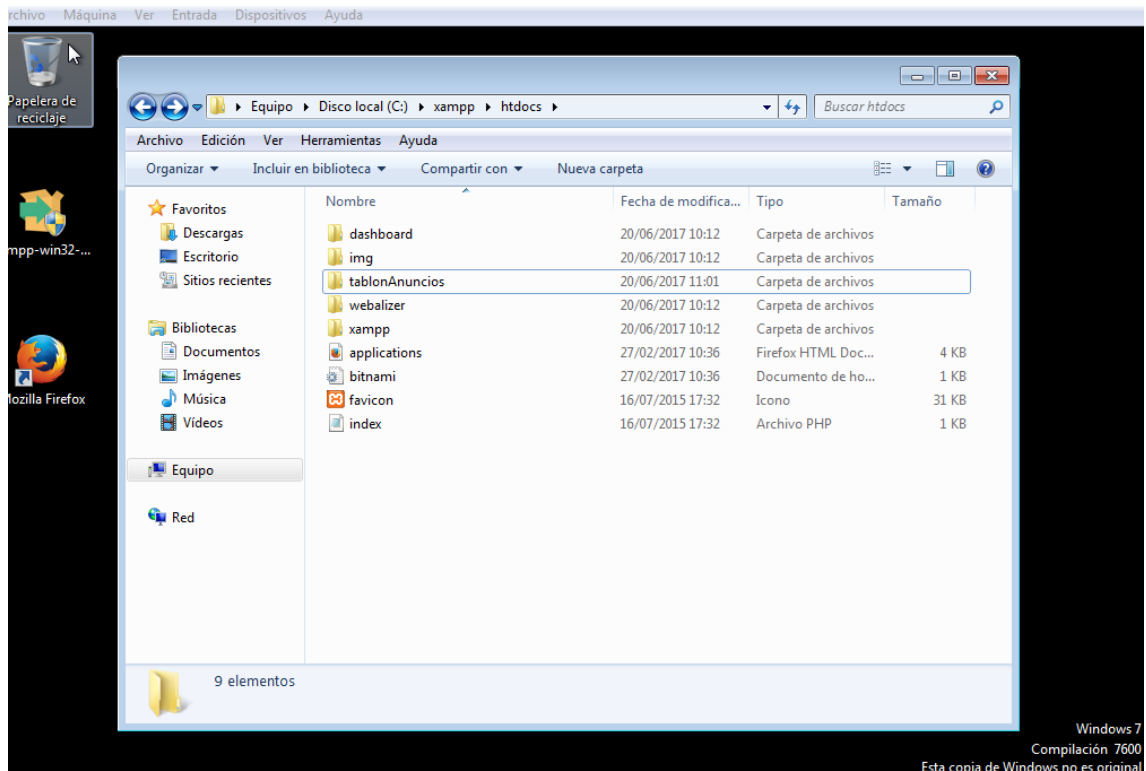


- Una vez abierta la carpeta del xampp, buscamos la carpeta de nombre htdocs

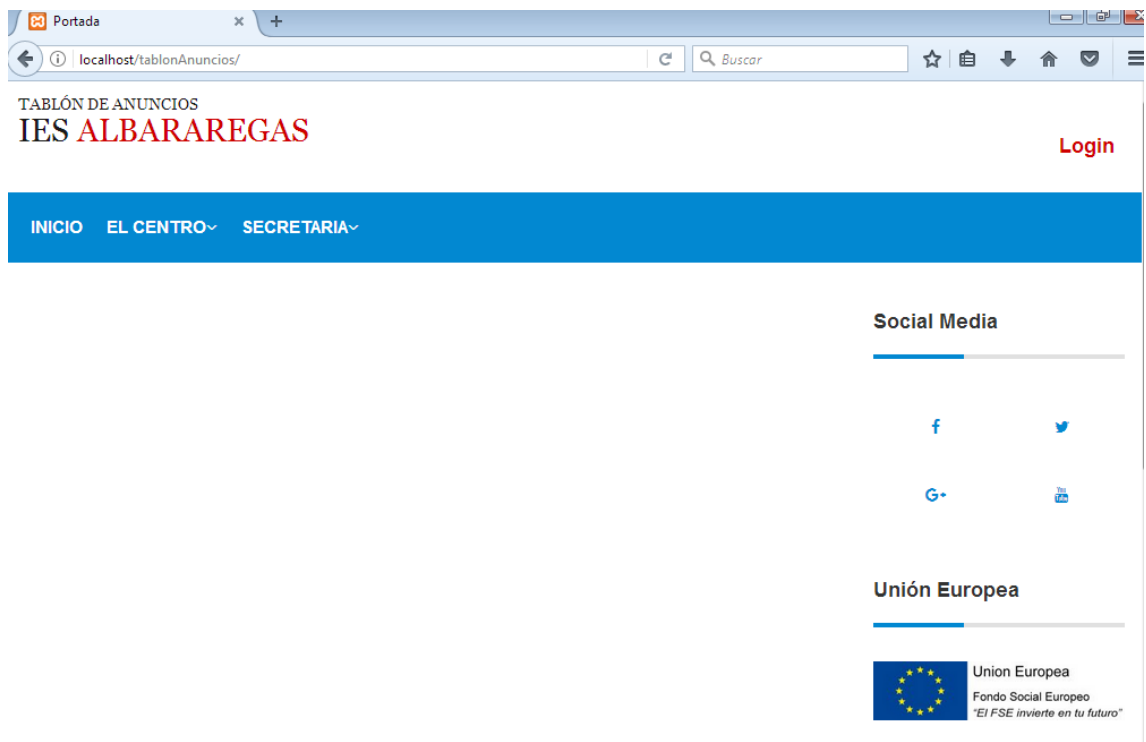




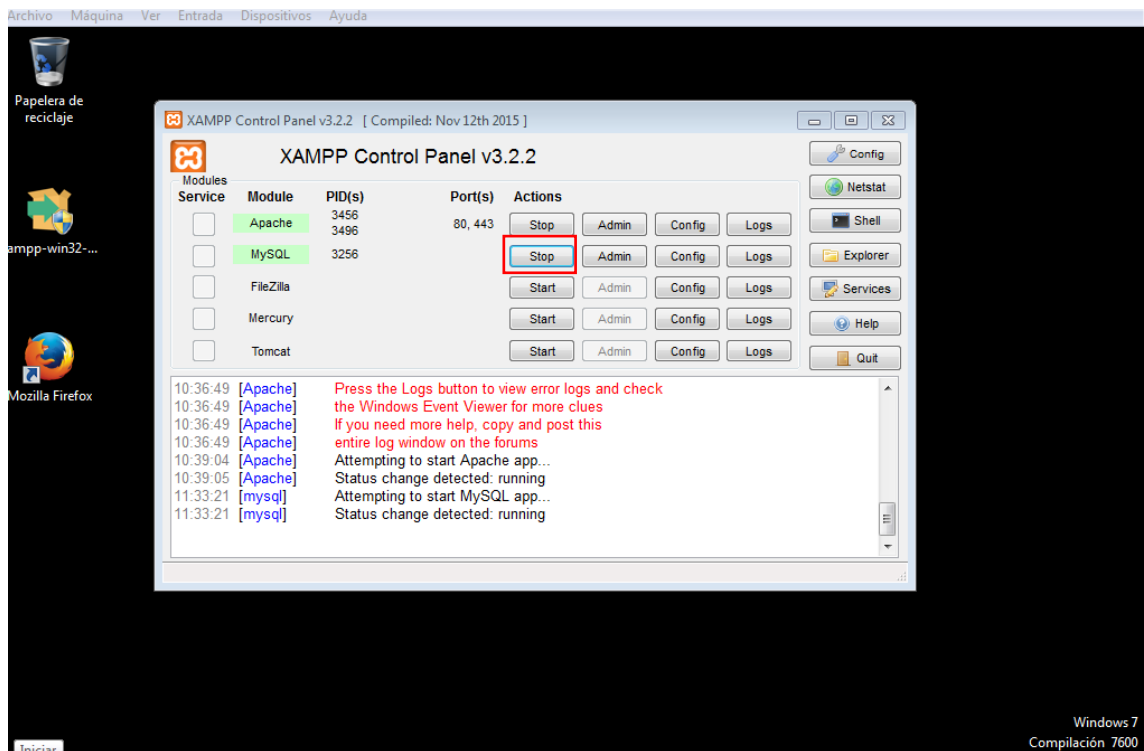
- En este directorio agregamos nuestro paquete



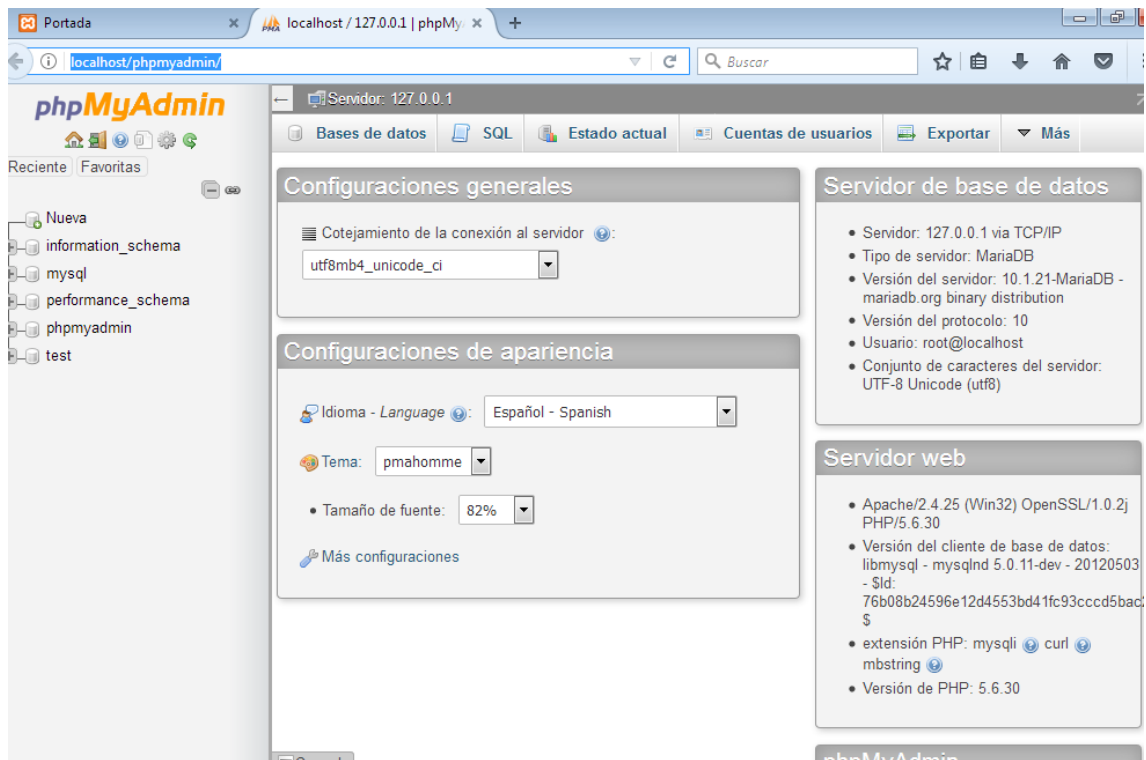
- Volvemos a el navegador y agregamos en la url la dirección localhost/tablonAnuncios/ con el nombre que tiene nuestro paquete damos enter y se nos cargara la aplicación



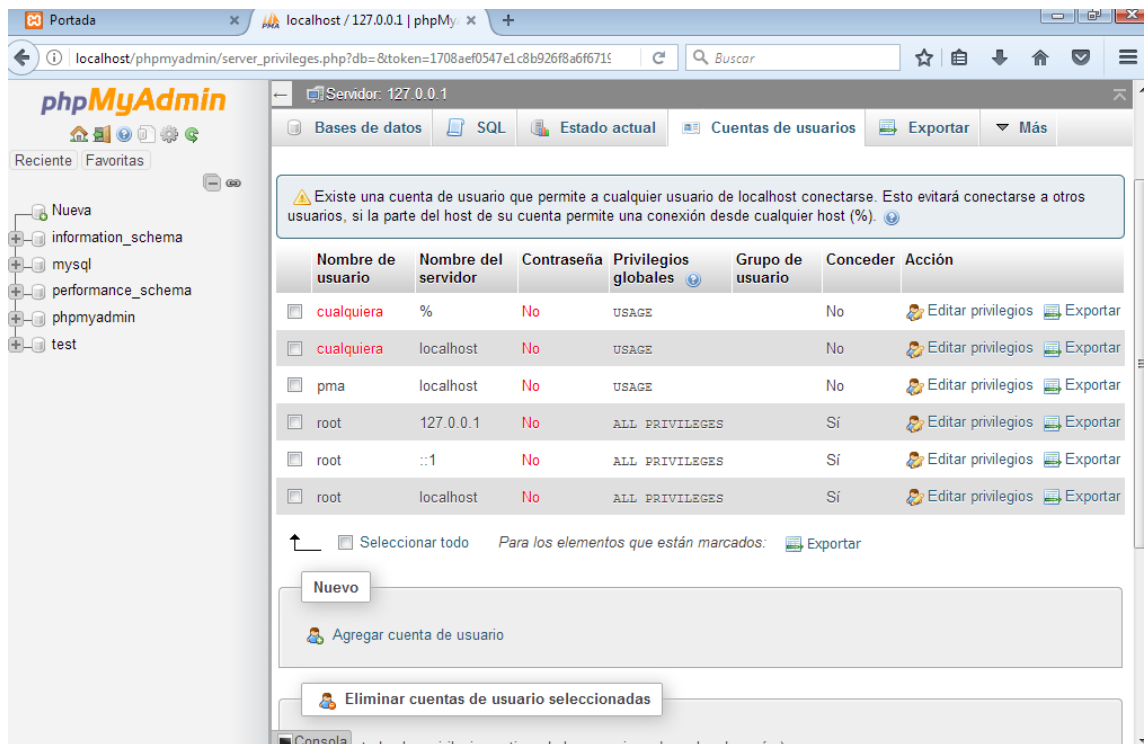
- Ahora vamos a subir nuestra base de datos por medio de phpMyadmin, para ello vamos al panel de control del xampp y activamos el servicio de mysql



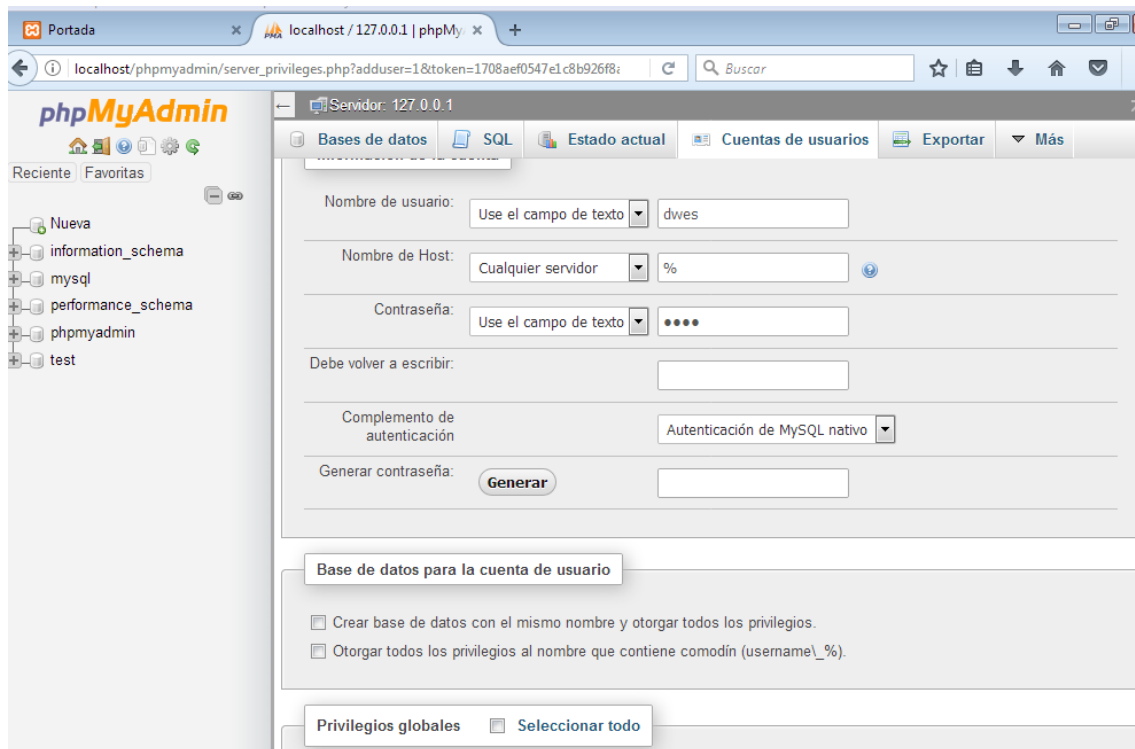
- Abrimos una nueva ventana en el navegador e ingresamos la dirección url <http://localhost/phpmyadmin/> y damos enter



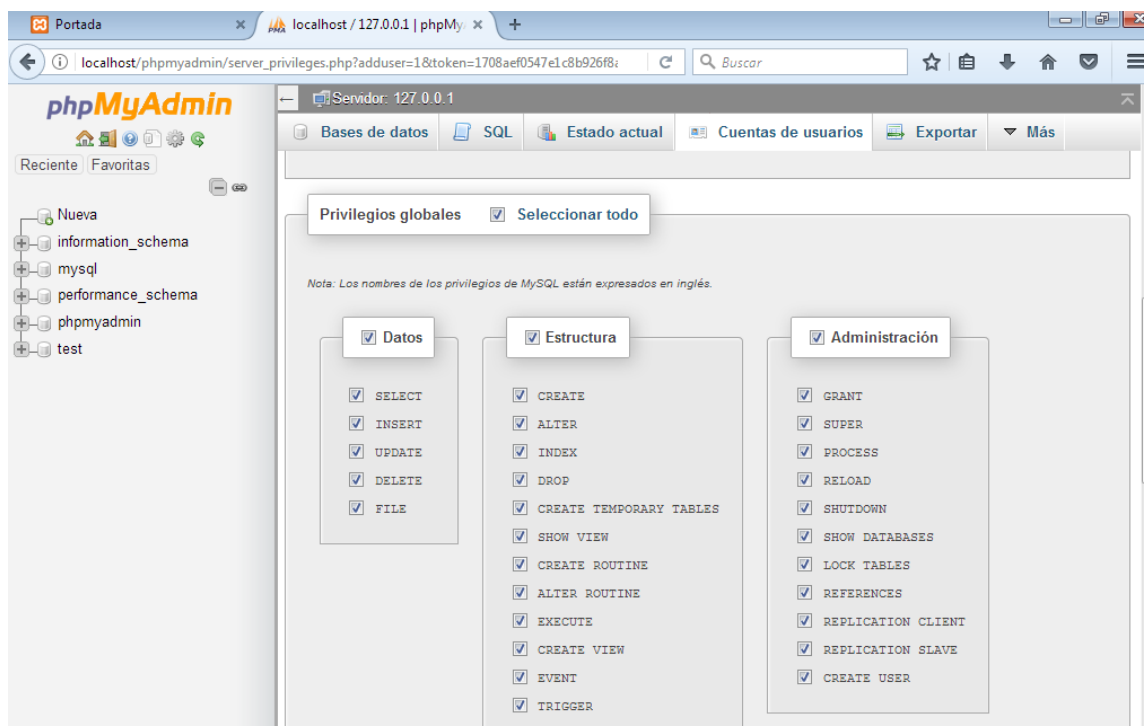
- Creamos un usuario. Vamos a cuentas de usuario y agregamos un nuevo usuario



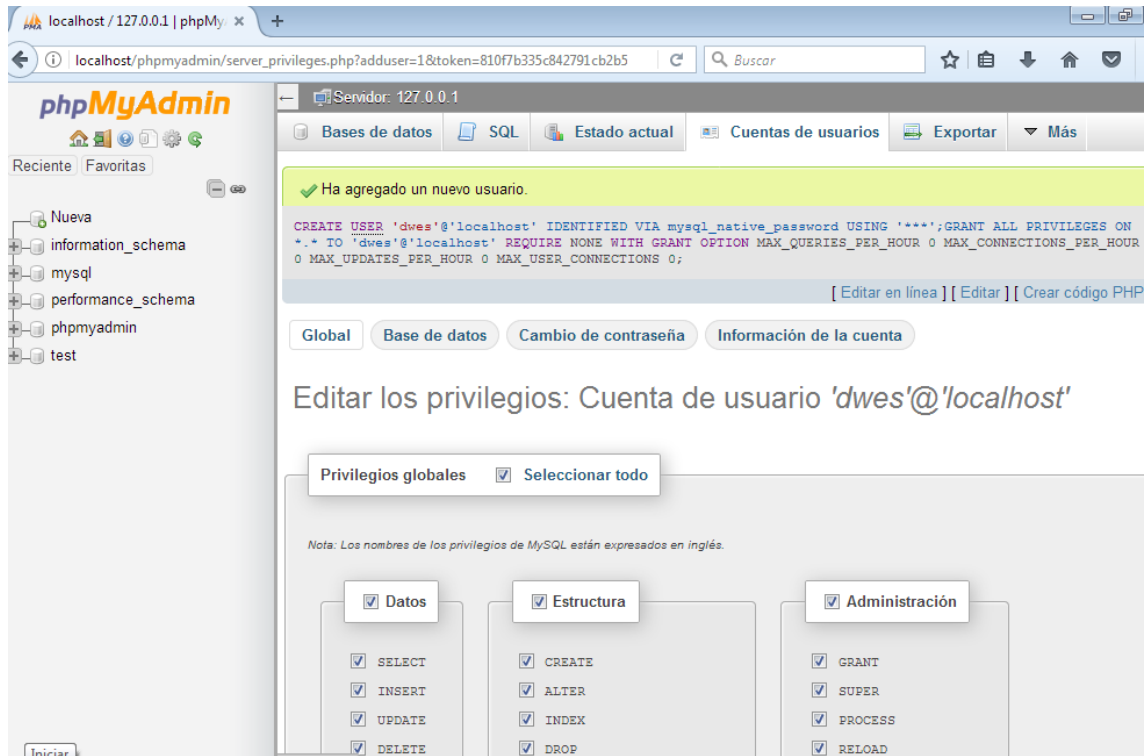
- Rellenamos los campos nombre usuario “dwes” y contraseña “1234” host “localhost”



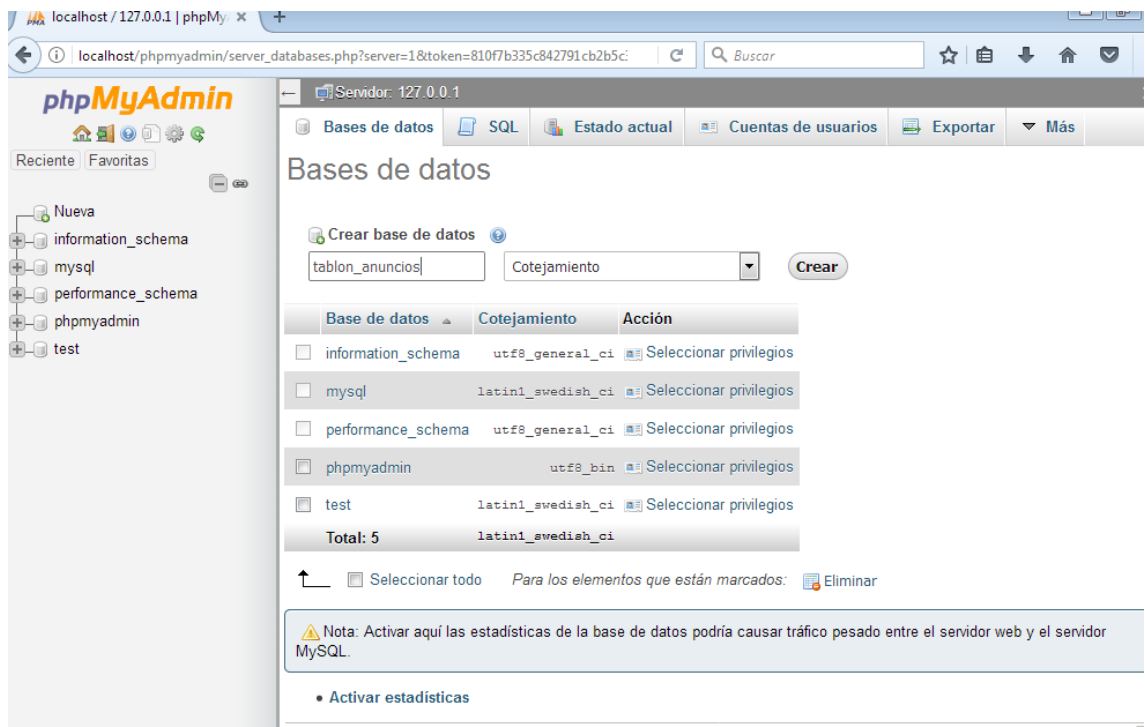
- Le damos todos los privilegios



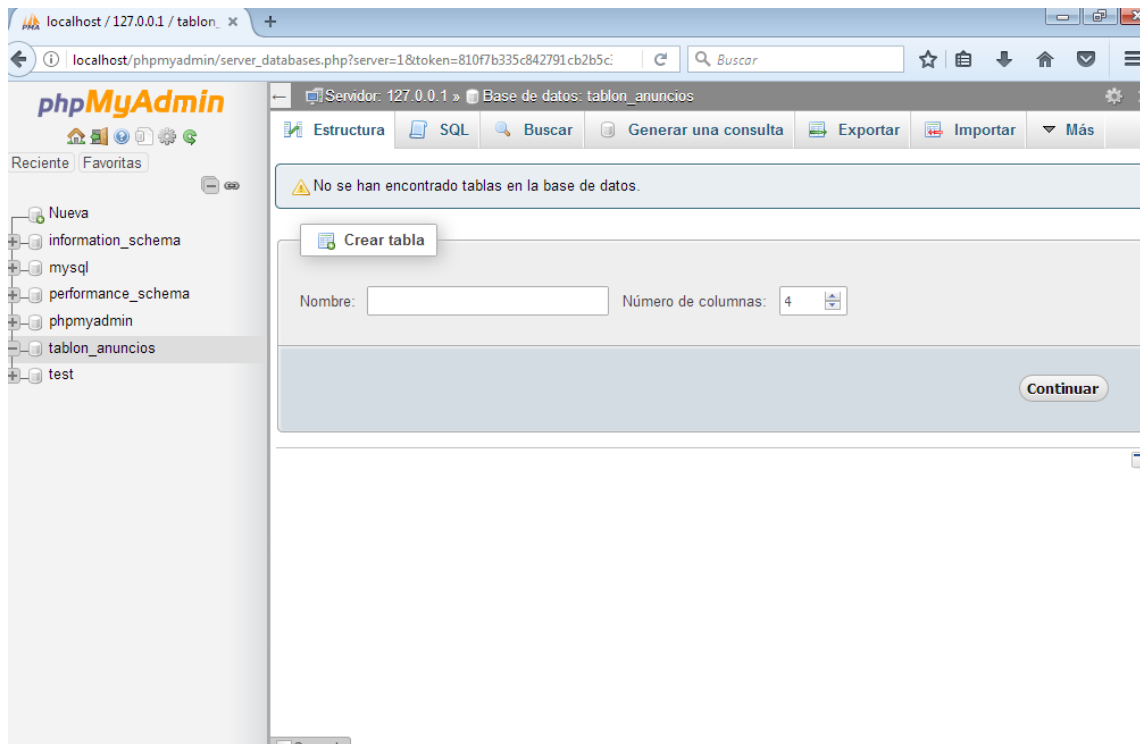
- Agregamos el usuario



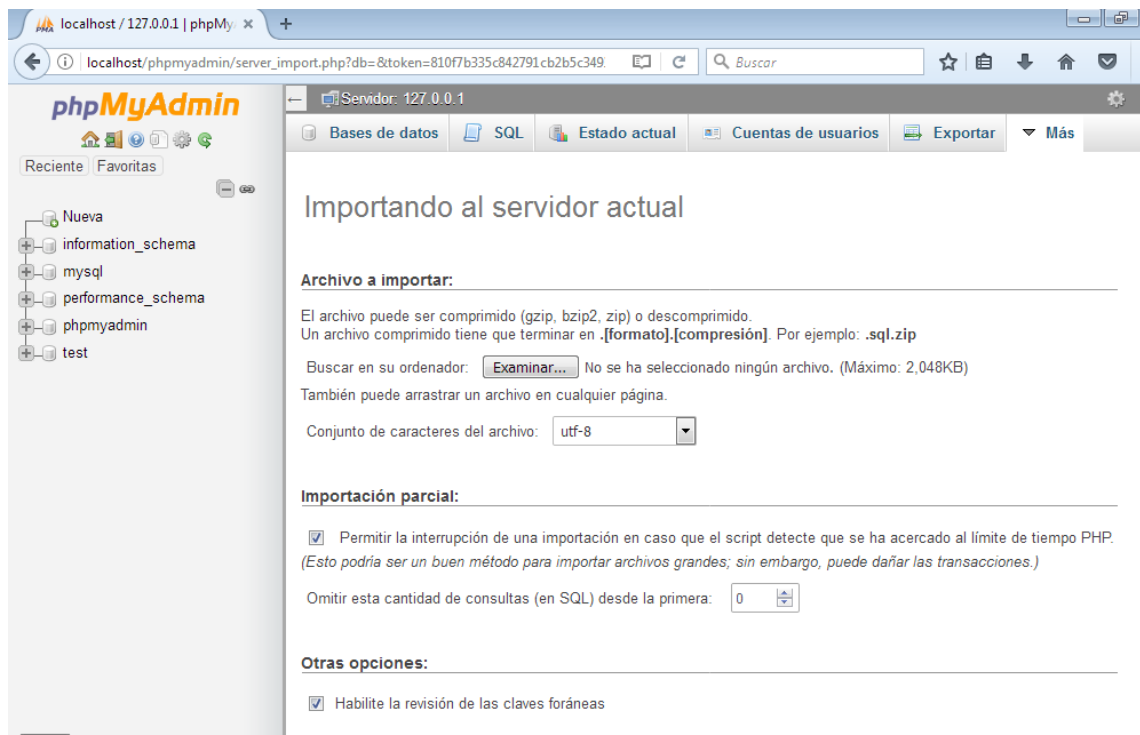
- Creado el usuario creamos un base de datos



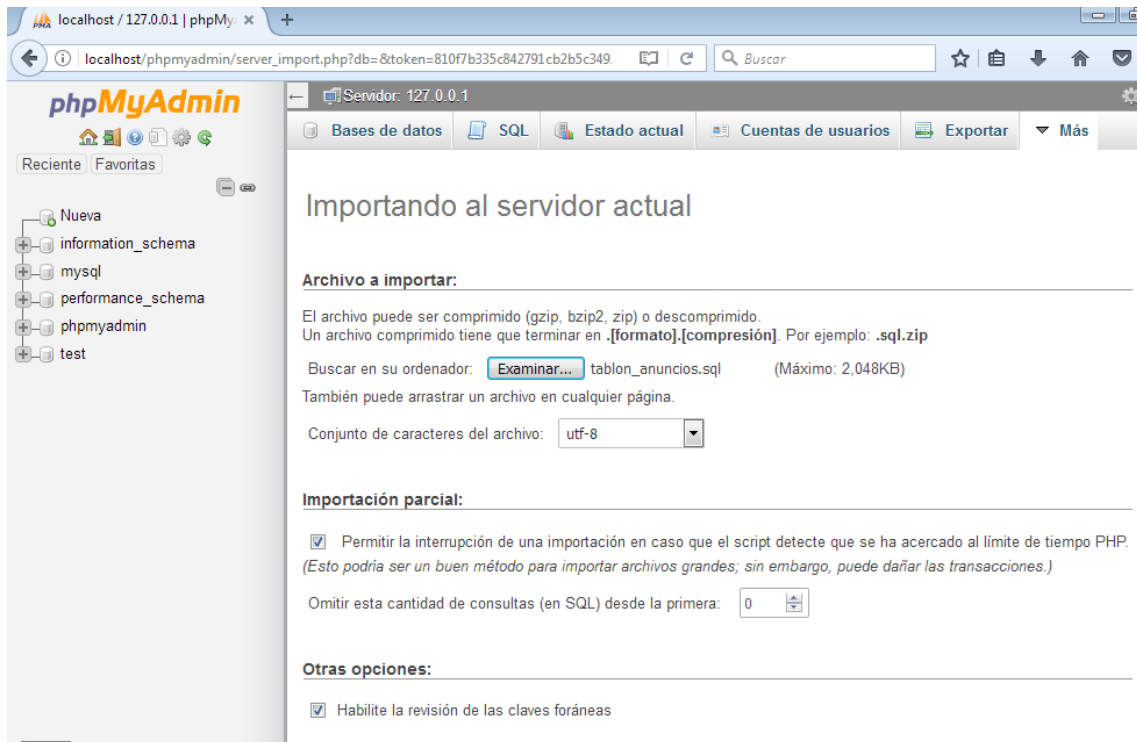
- Agregamos el nombre que tendrá la base de datos y damos click en crear



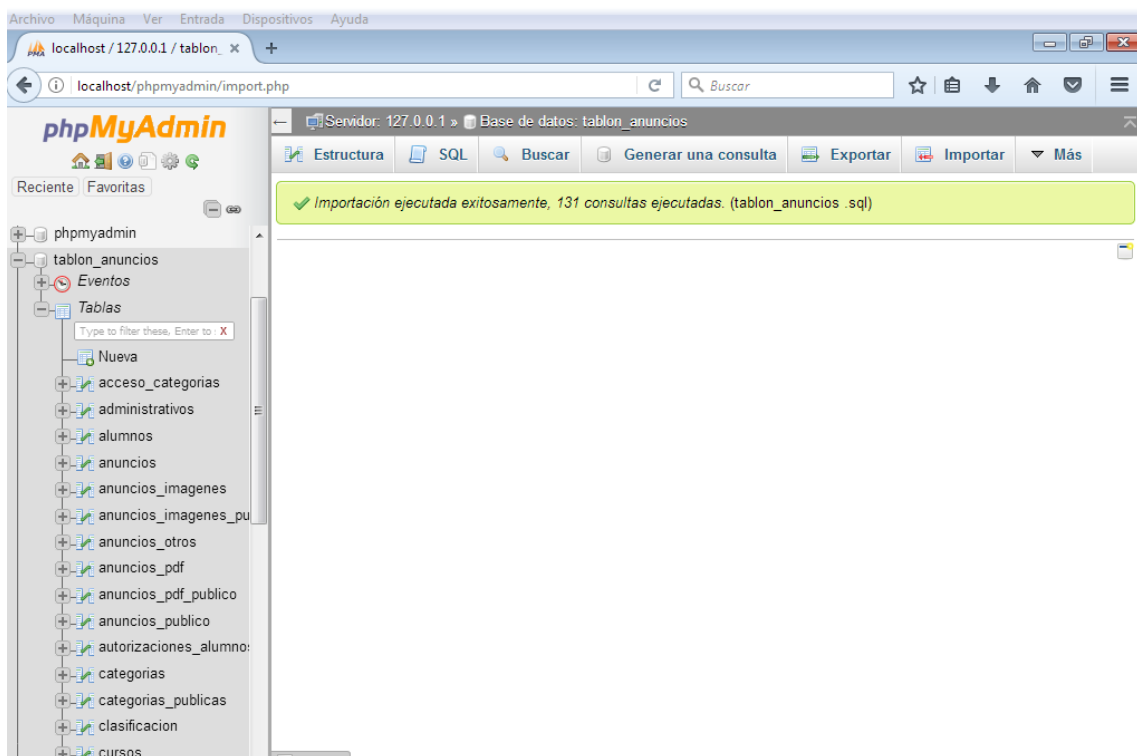
- Una vez creado la base de datos, importamos el contenido de la base de datos para ello buscamos la opción de importa.



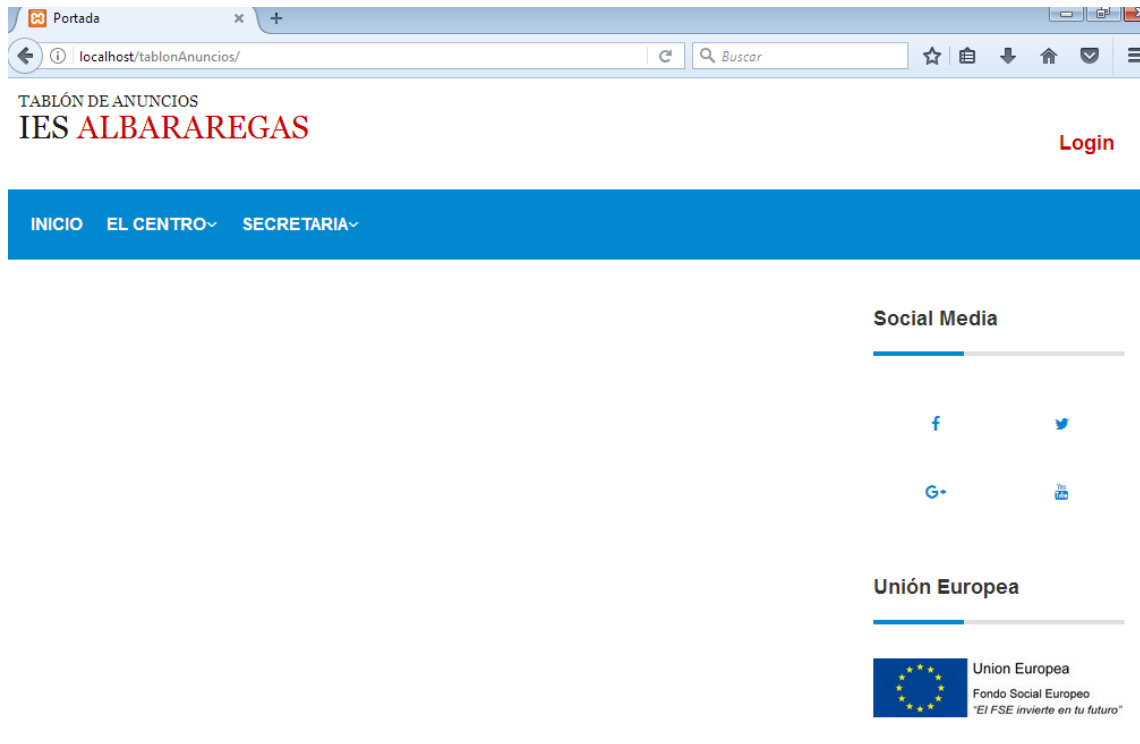
- Damos click en examinar y cargamos el fichero que contiene nuestra base de datos  
Lo seleccionamos y damos a continuar



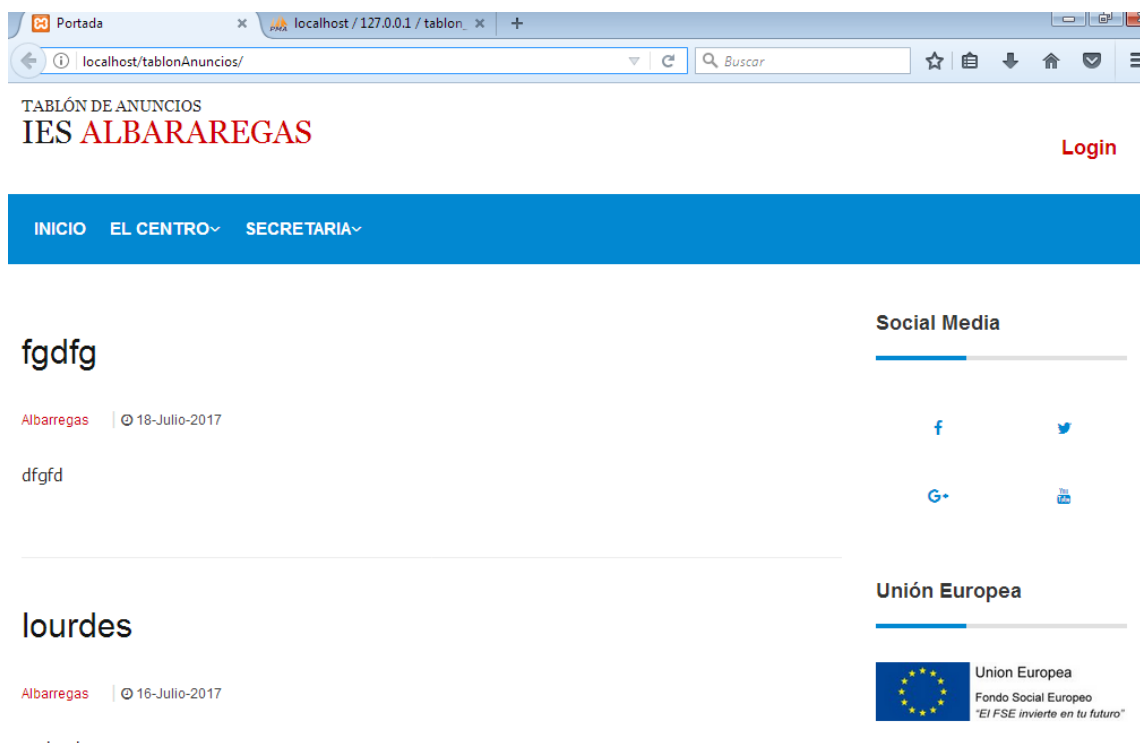
- Se nos crearan las tablas y todo lo relacionado con la base de datos



- Volvemos a nuestra página web de momento funciona pero no carga las noticias.



- Refrescamos el navegador y nos aparecen las noticias. Ya funciona correctamente la aplicación

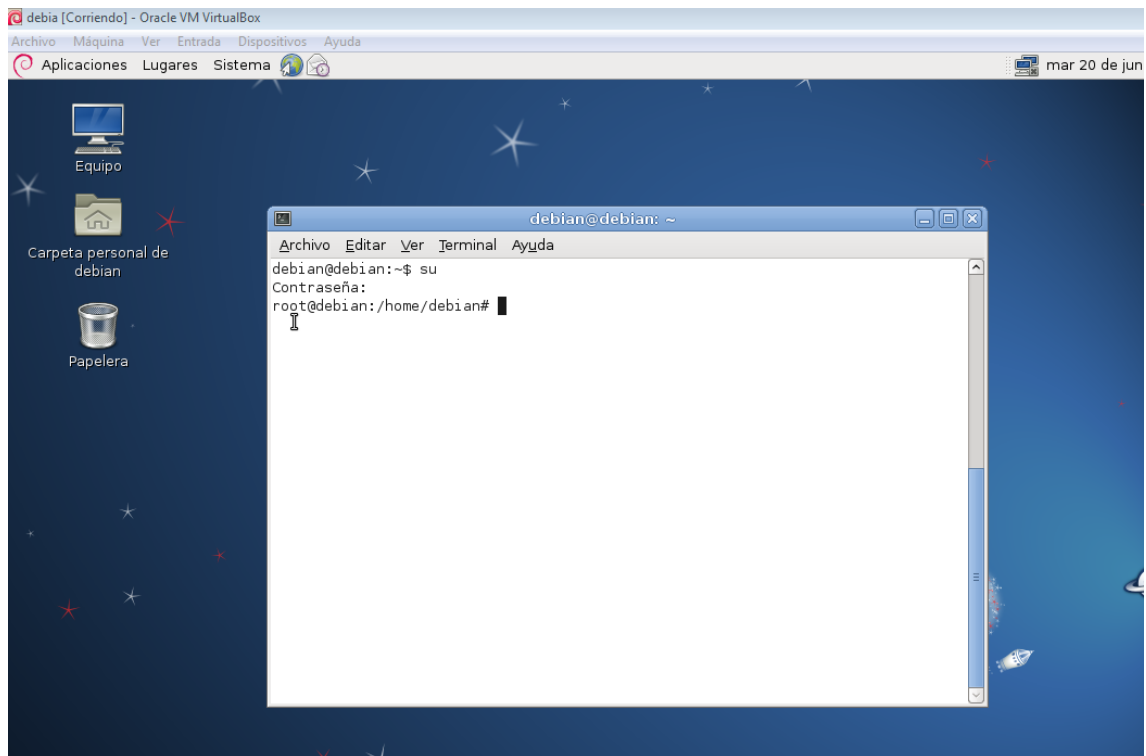




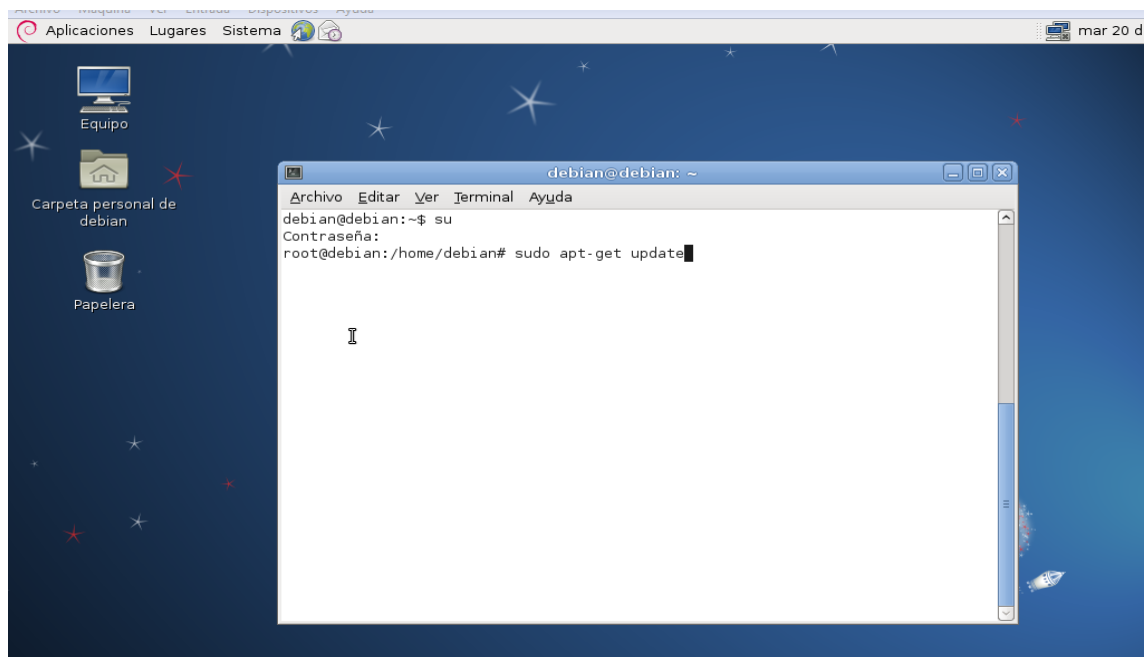
## **17.**

### **18.INSTALACIÓN EN LINUX**

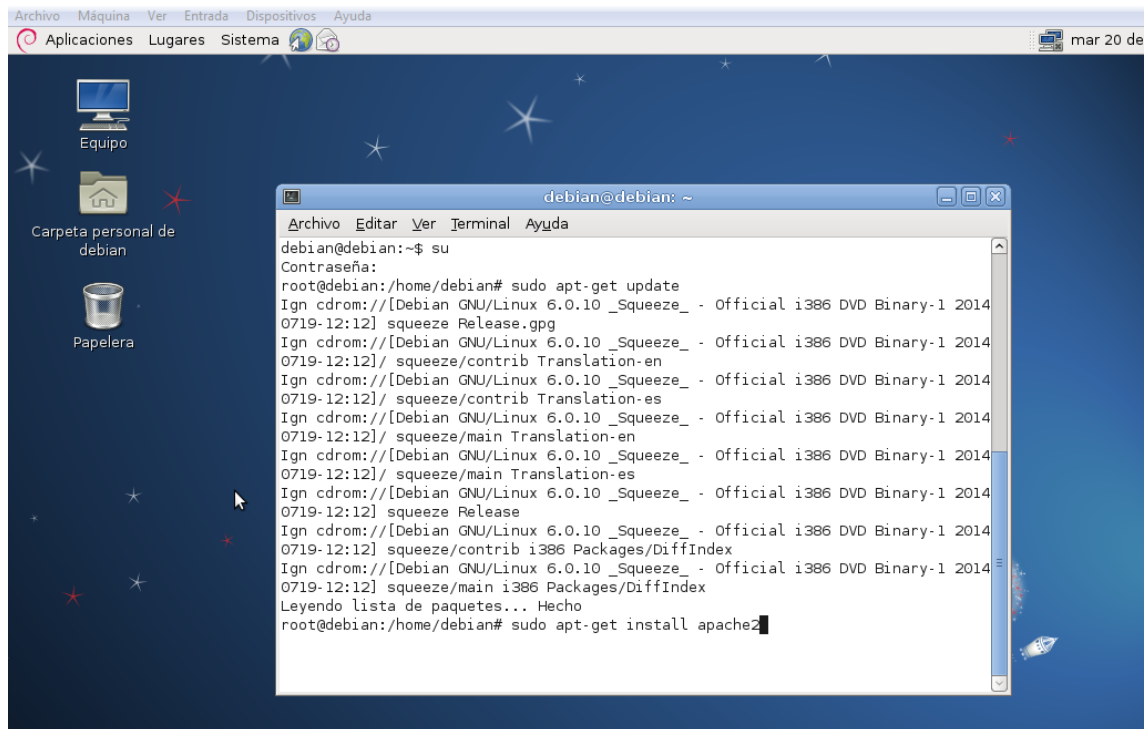
- En Linux abrimos una ventana de comandos debemos de entrar como usuario root, escribimos en la ventana su y el pass de root y damos enter



- Actualizamos los repositorios escribimos `sudo apt-get update` y damos enter



- De que se hallan actualizado los repositorios instalaremos el apache con el comando `sudo apt-get install apache2`



- Nos pedirá la confirmación de instalación escribimos S y damos en enter

