CFGS: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

CURSO:2021-2022

Dibujo en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Manual de usuario

el santuario

Avilés, junio de 2022

Menéndez Muñiz, ELVIS DANIEL

Tutor/a individual: ARABIA ÁLVAREZ, JOSÉ MANUEL

Tutor/a colectivo: GARCÍA PARRA, MATEO

Índice

[Requerimientos técnicos del sistema 2](#_Toc105616761)

[Descripción de la base de datos 3](#_Toc105616762)

[Estructura 3](#_Toc105616763)

[Tabla usuarios 3](#_Toc105616764)

[Tabla animales 4](#_Toc105616765)

[Tabla adopciones 4](#_Toc105616766)

[Tabla actividades 4](#_Toc105616767)

[Tabla tipoActividades 5](#_Toc105616768)

# 

# Requerimientos técnicos del sistema

Para poder ejecutar la aplicación necesitaremos XAMPP y para ello necesitamos los siguientes requisitos:

* Conexión a internet para obtener el programa desde la web Proyecto XAMPP.
* 256 MB de espacio libre en Memoria RAM.
* 100 MB de espacio libre en nuestro disco duro.
* PHP 8.12.

# Descripción de la base de datos

## Estructura

La aplicación contará con una base de datos llamada elsantuario la cual tendrá 5 tablas:

* usuarios
* actividades
* animales
* adopciones
* tipoactividades

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Ilustración 1:Diagrama E/R

En el modelo Entidad/Relación se puede ver el tipo de datos utilizado en cada campo.

Tabla usuarios

* dniUsuario: DNI que identifica a cada usuario para acceder a la aplicación web. (Clave primaria)
* usuPassword: contraseña con la que se accederá a la aplicación web.
* usuTipo: rol que tendrá el usuario en la aplicación web.
* usuNombre: nombre del usuario.
* usuApe: apellido/s del usuario.
* usuTel: número telefónico del usuario. (Puede quedar vacío el campo)
* usuDir: dirección física del usuario. (Puede quedar vacío el campo)
* fechaNac: fecha de nacimiento del usuario. (Puede quedar vacío el campo)

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Ilustración 2:Tabla usuarios

### Tabla animales

* idAnimal: Identificador del animal. (Clave primaria, Autoincrement)
* aniNombre: nombre del animal.
* aniFechaIngreso: fecha de ingreso del animal en el refugio.
* aniFechaAdopcion: fecha de salida de animal al ser adoptado. (Campo vacío hasta que se realice la adopción)
* aniEspecie: especie del animal.
* aniSexo: sexo del animal.
* aniAdopción: valor 0 hasta que el animal es adoptado que se modificará al valor 1.

Una captura de pantalla de una red social

Descripción generada automáticamente

Ilustración 3:Tabla animales

### Tabla adopciones

* idAdopcion: identificación de la adopción realizada. (Clave primaria, Autoincrement)
* dniAdoptante: identificación del usuario que ha adoptado.(adopciones\_fk1 (Clave Foránea))
* idAnimal: identificación del animal adoptado.(adopciones\_fk2 (Clave Foránea))
* fechaAdopcion: fecha en la que se realizó la adopción.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

Ilustración 4:Tabla adopciones

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Ilustración 5:Índices Tabla adopciones

### Tabla actividades

* id: identificación de la actividad que se va a realizar. (Clave primaria, Autoincrement)
* tipoActividad: identificación del tipo de actividad.(actividades\_fk1 (Clave Foránea))
* dniVoluntario: identificación del usuario con rol voluntario.(actividades\_fk2 (Clave Foránea))
* fechaActividad: fecha en la que se va a realizar la actividad.
* horaActividad: hora en la que se va a realizar la actividad.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Ilustración 6:Tabla actividades

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Ilustración 7:Índices Tabla actividades

### Tabla tipoActividades

* idActividad: identificación del tipo de actividad. (Clave primaria, Autoincrement)
* nombreActividad: nombre descriptivo de la actividad.

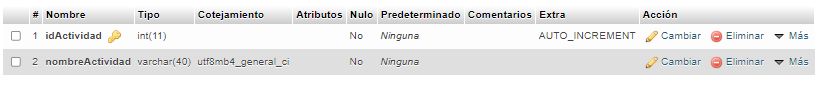


Ilustración 8:Tabla tipoActividades