Guía definitiva para usar CodeSpain



Índice

- 1. Introducción
- 2. La Guía
 - <u>2.1. Inicio</u>
 - 2.2. Nuevo Evento
 - 2.3. F.A.Q.
 - 2.4. About
 - 2.5. Contacto
 - 2.6. Login

Introducción

Os presentamos nuestro proyecto, en primicia, *CodeSpain*. En este documento intentaremos explicar a un posible usuario final, con, a priori, un nivel de conocimientos técnicos bastante altos, nuestro proyecto y cómo interactuar con éste.

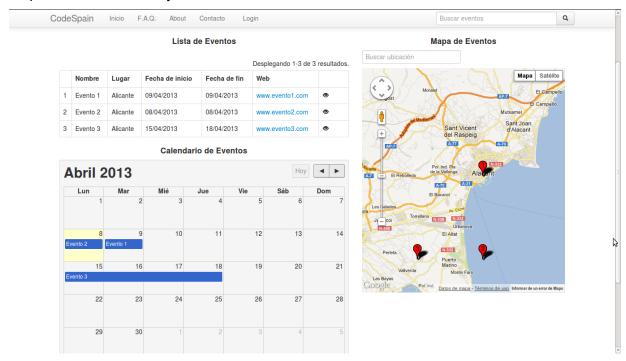
El proyecto *CodeSpain* nace de la necesidad de juntar en un sitio a organizadores y asistentes de eventos, para que dichas comunidades puedan organizarse mejor y que la información sea más accesible para todos.

La Guía

CodeSpain está formada por varias pantallas: inicio, nuevo evento, *about*, contacto, *FAQ* y login.

2.1. Inicio

La pantalla de inicio es la más importante, es donde se muestran los eventos disponibles en un mapa, en un calendario y en un listado.



Nada más entrar nos encontramos con varias cosas que explicamos a continuación:

- La bienvenida. Una pequeña bienvenida con su correspondiente explicación del proyecto en sí.
- Lista con los eventos. Muestra toda la información de los eventos que se encuentren en ese momento en el mapa.

Lista de Eventos

Desplegando 1-1 de 1 resultado.

Nombre	Lugar	Fecha de inicio	Fecha de fin	Web	
CodeSpain	83,Calle Alicante,San Vicente del Raspeig	14/04/2013	21/04/2013	www.codespain.es	•

 Detalle de evento. Muestra la información adicional de los eventos, con una descripción e imagen de este.

Detalles de evento





Datos evento

Nombre del Evento:

CodeSpain

Localización:

Universidad de Alicante

Fecha de inicio:

06-03-2013

Fecha de fin:

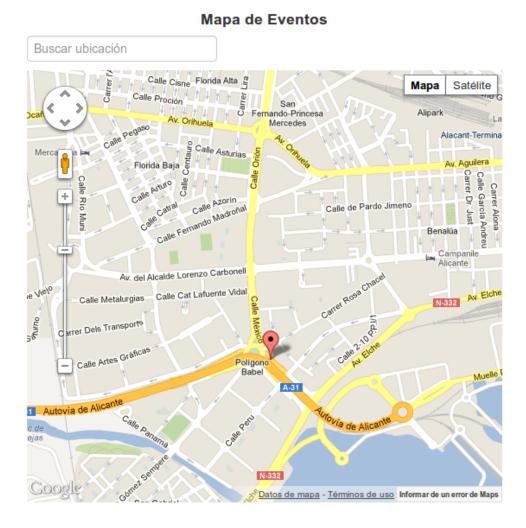
06-03-2013

Descripción del evento

Web de eventos de desarrollo



 El mapa de los eventos. Consta de dos partes, el cuadro de texto que podrás indicar un lugar o dirección; y el mapa en sí, que muestra, mediante marcadores la localización de los eventos.

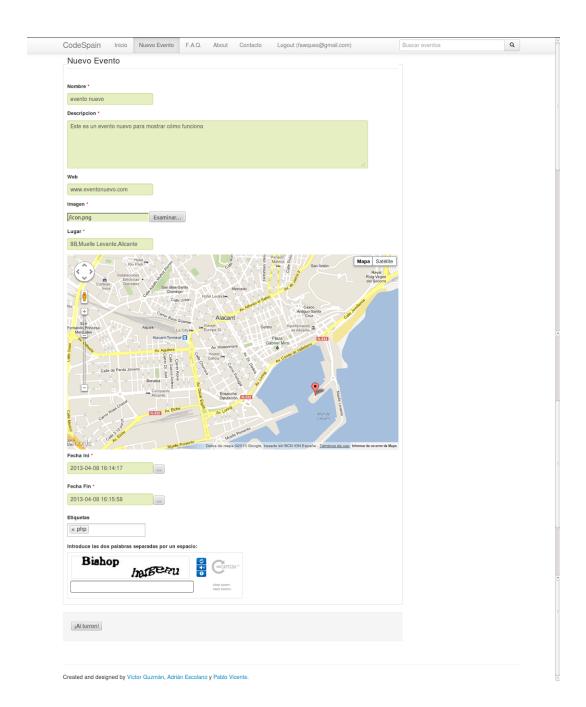


2.2. Nuevo Evento

La página Nuevo Evento es donde se añadirán nuevos eventos al sistema. Cualquier usuario puede añadir nuevos eventos, siempre que acceda con una cuenta de Google, Twitter o Facebook, como se explica en la sección de **Login**.

Los usuarios que crean un nuevo evento deberán introducir la información necesaria, como nombre, descripción, imagen, localización, fecha de Inicio y de finalización y etiquetas indicando la temática del evento (Ej: C/C++, Java, Web, etc..).

Por último, para comprobar que el usuario no es un robot, deberá introducir dos textos a modo de captcha.



2.3. F.A.Q.

La página de FAQ recoge las preguntas más frequentes (Frequently Asked Questions), que un usuario puede tener sobre la web o sobre el proyecto en sí mismo. En esta página hay un resumen de esta guía, junto a otras preguntas frecuentes. Además de varios enlaces a nuestro blog o el repositorio para que puedan ver el trabajo realizado.

2.4. About

La página de About contiene una pequeña biografía de los componentes del equipo de desarrollo de *CodeSpain*, junto a una foto. Así los usuarios pueden poner una cara a quienes están detrás de este proyecto.

2.5. Contacto

La página de contacto proporciona un método rápido para contactar con nosotros, para cualquier consulta o bug asociado al proyecto. Porque el contacto con vosotros es muy importante. ¡El importante eres tú!

2.6. Login

Proporcionamos tres métodos de login con nosotros gracias a *Oauth* y servicios de terceros. De esta forma no es necesario crear una cuenta en CodeSpain para poder usar el servicio. Los servicios de terceros de que disponemos son:

- Facebook Identificando al usuario mediante el correo electrónico.
- Google Identificando al usuario mediante el correo electrónico.
- Twitter Identificando al usuario mediante el nombre de usuario (@nombre).

Esto te permitirá crear eventos nuevos e insertarlos en nuestra Base de Datos de Eventos.