

SEIS DO NADAL



Carmen García Rey

ÍNDICE

- Introducción
- Tipos de usuario
 - anónimos
 - registrados
 - administradores
- Búsqueda de información
- Identificación y alta de usuario
 - login
 - perfil
 - ficheros
- Reserva de elementos de la aplicación
 - aulas
 - actividades
 - tabla de reservas
- Gestión backend
 - aceptación de la reserva
 - página de contacto
- Base de datos
- Casos de uso
- Tecnologías utilizadas
- Líneas futuras
- Bibliografía
- Agradecimientos

INTRODUCCIÓN

Mi proyecto es una página web de un colegio. En concreto del colegio en el que mi madre es directora.

Después de ver algo como esto:
Le quise hacer un favor y hacer una página que se entienda.
Desde mi punto de vista, la página web de un colegio influye mucho en la decisión de los padres para meter a sus hijos. Por eso quise hacer una página sencilla de entender y que muestre como es el colegio.



Al contrario que la página actual, la mía cuenta con la posibilidad de que los padres se registren. Tiene fácil acceso a la reserva de actividades. Además, cuenta con una página para contactar con el centro sin tener que llamar por teléfono.

Los profesores también lo tienen más sencillo. En vez de discutir y apuntar en un papel qué aula quieren reservar, pueden hacerlo directamente desde la web viendo en el calendario qué días están disponibles.

TIPOS DE USUARIO

→ anónimos

Los usuarios anónimos son aquellos que no se han identificado y no poseen una sesión activa. Estos solo pueden acceder a lo básico de la web cómo mandar correos al colegio o mirar las publicaciones de la página principal.

→ registrados

Los usuarios registrados son los que han realizado el registro de sus datos y se identifican. Hay dos tipos, los profesores y los padres. Además de lo básico, ambos pueden realizar las acciones de reservar, subir ficheros y modificar su perfil.

→ administradores

Los usuarios administradores tienen permisos de administrador. Es decir, pueden aceptar y cancelar las reservas de los usuarios o eliminar elementos de la aplicación.

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

La página principal de la web consta de noticias que sube el colegio. Estas están ordenadas por la fecha en la que se crearon.



Para que sea más sencillo la localización de un artículo, el menú cuenta con un botón de búsqueda en el que selecciona y solo muestra las noticias que concuerden con la fecha introducida.

IDENTIFICACIÓN Y ALTA DE USUARIO

→ Login

En el menú hay un botón para acceder a una página que permite al usuario registrarse o iniciar sesión en su cuenta si ya tiene una creada.

El formulario de registro recoge la información introducida y busca en la base de datos si no existe un usuario con ese correo. Si se da el caso, aparece un mensaje de advertencia indicando el problema.

Por otro lado, si todo está en orden, mete la información del nuevo usuario en la base de datos y muestra un mensaje que se ha registrado con éxito.



Formulario de registro

Nombre

Email:

Contraseña:



Formulario de inicio de sesión

Email:

Contraseña:

El formulario de inicio de sesión recoge la información introducida y verifica en la base de datos que existe un usuario con ese correo y contraseña. Si existe, redirige al perfil del usuario dado.

→ Perfil

A la página del perfil se puede acceder directamente iniciando sesión o haciendo click en el botón del menú con el nombre del usuario.

Se divide en dos contenedores. Uno contiene las reservas que ha hecho el usuario y el otro presenta la información recogida de la base de datos de la siguiente forma:



El botón de modificar perfil te deja cambiar los apellidos y la dirección del usuario y actualiza la fecha de su modificación, mostrando únicamente la última.

El botón cerrar sesión permite salir de tu cuenta y te redirige a la página principal.

Y al clickar el botón de arriba accede a tu carpeta de usuario.

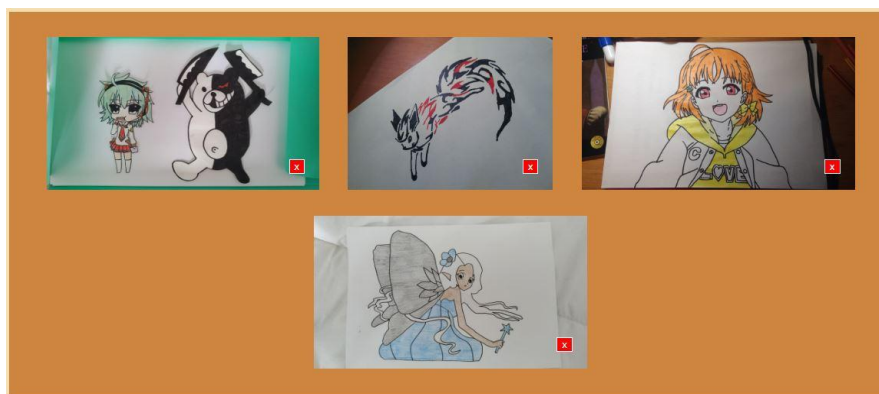
→ Ficheros

A la hora de añadir un usuario nuevo a la base de datos, se crea a su vez una carpeta en el disco duro asociada a su identificador. Esta carpeta contiene los ficheros subidos por el usuario.

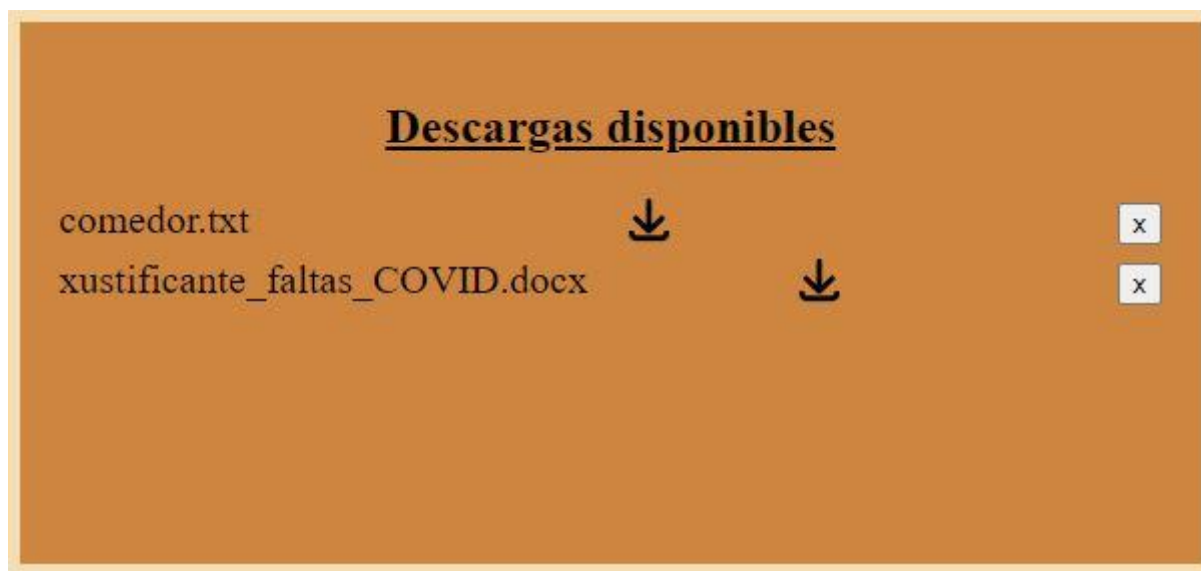


A través de la página web, solamente se puede acceder a ella mediante el perfil, haciendo click en el botón con el icono de la carpeta.

Los ficheros subidos se muestran en dos contenedores diferentes. Si el archivo tiene formato de imagen, se muestra en el contenedor con un botón que te permite borrarla en cualquier momento.



Si ese no es el caso, aparece en el otro contenedor, el nombre del archivo a lado de dos botones. El primero para descargar el fichero, y el segundo para borrarlo.



El administrador además de su carpeta puede ver las de todos los usuarios. Las carpetas están divididas según el rol y correo del usuario. Desde esta página el administrador también puede eliminar o descargar los archivos.



RESERVA DE ELEMENTOS DE LA APLICACIÓN

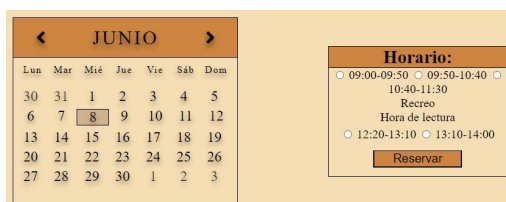
En la web se pueden reservar dos elementos dependiendo del rol de usuario. Si el usuario es profesor, permite reservar las aulas del colegio. Por otro lado, si el usuario tiene el rol de padre, puede apuntar a sus hijos en las actividades extraescolares que se realizan en el colegio.

→ Aulas

Si el rol del usuario es equivalente al de profesor, en el menú aparece un botón “aulas” que redirecciona a una página con todas las aulas que se pueden reservar del colegio.



Después de seleccionar una clase, se presenta la información de esta con un carrusel de imágenes y un calendario de disponibilidad.



→ Actividades

Si el rol del usuario es equivalente al de padre, en el menú aparece un botón “actividades” que redirecciona a una página con todas las actividades extraescolares que se imparten en el colegio.

Actividades para los niños:



Al elegir la actividad aparece una descripción con el horario y el precio de esta, además de dos imágenes. La primera es un pictograma que es un lenguaje inclusivo para personas que tienen algún tipo de minusvalía, y la segunda una foto de los niños realizando la actividad.



El balonmano es un deporte que trabaja las 4 extremidades del cuerpo, las piernas y los brazos del niño. La práctica de un deporte en la infancia no solo divierte como ayuda a los niños en su desarrollo físico, social e intelectual, además de colaborar para su madurez emocional. Horario: Lunes y Miércoles de 18:35 a 19:45 y precio 16 euros mensuales

→ Tabla de reservas

Al reservar un aula o actividad, en el perfil se muestra la solicitud de la reserva. En el perfil del usuario administrador se muestran todas las solicitudes de los usuarios.

GESTIÓN BACKEND

→ Aceptación de la reserva

Las reservas de los usuarios aparecen en la tabla que se encuentra en el perfil del administrador. En esta tabla se encuentra, separado por roles, el nombre del usuario, el elemento reservado y la información de este. Por cada una de las reservas, hay dos botones, uno para aceptarla y otro para cancelarla.

Reservas:					
Profesor/a	Aula	Fecha	Hora	Acción	
Angeles	bibliolab	8 de Junio	12:20-13:10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Padre	Actividades	Horario	Precio	Acción	
Carmen	gimnasia ritmica	Miércoles y Viernes de 17:00 a 18:00	16€	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ruth	comic	Miércoles 15:45 a 16:45	14€	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carmen	balonmano	Lunes y Miércoles de 18:35 a 19:45	16€	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**CEIP Seis do Nadal** <correoejemplo.carmen@gmail.com>
para Empresa ▾
Se ha aceptado la reserva del aula: bibliolab

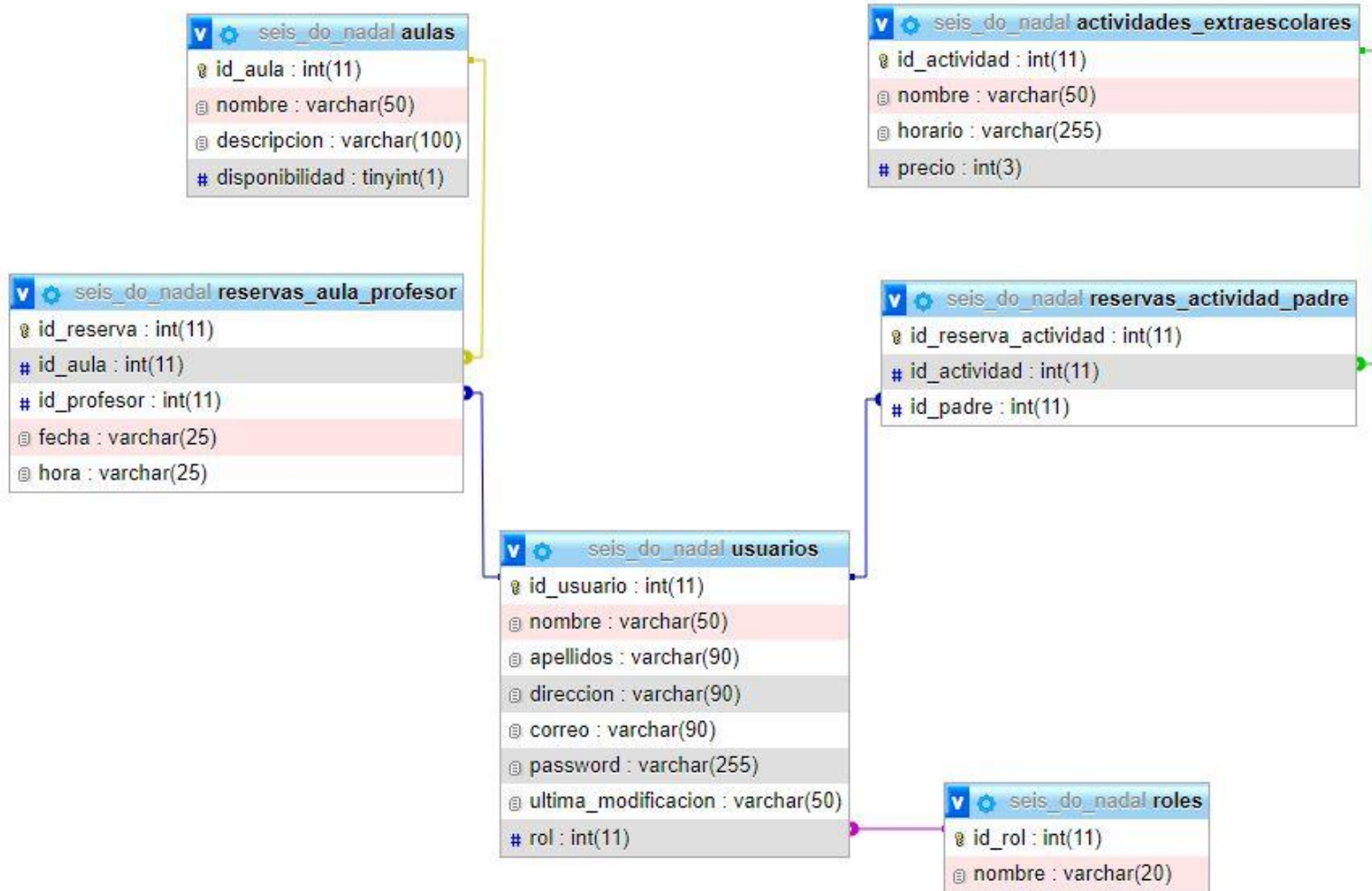
**Angeles Rey Sánchez**
para mí ▾
Correcto, mañana paso a la hora indicada
...

Independientemente de la acción, el usuario recibe un email con el estado de su reserva. Y esta, se borra de la tabla de reservas pendientes de aceptación.

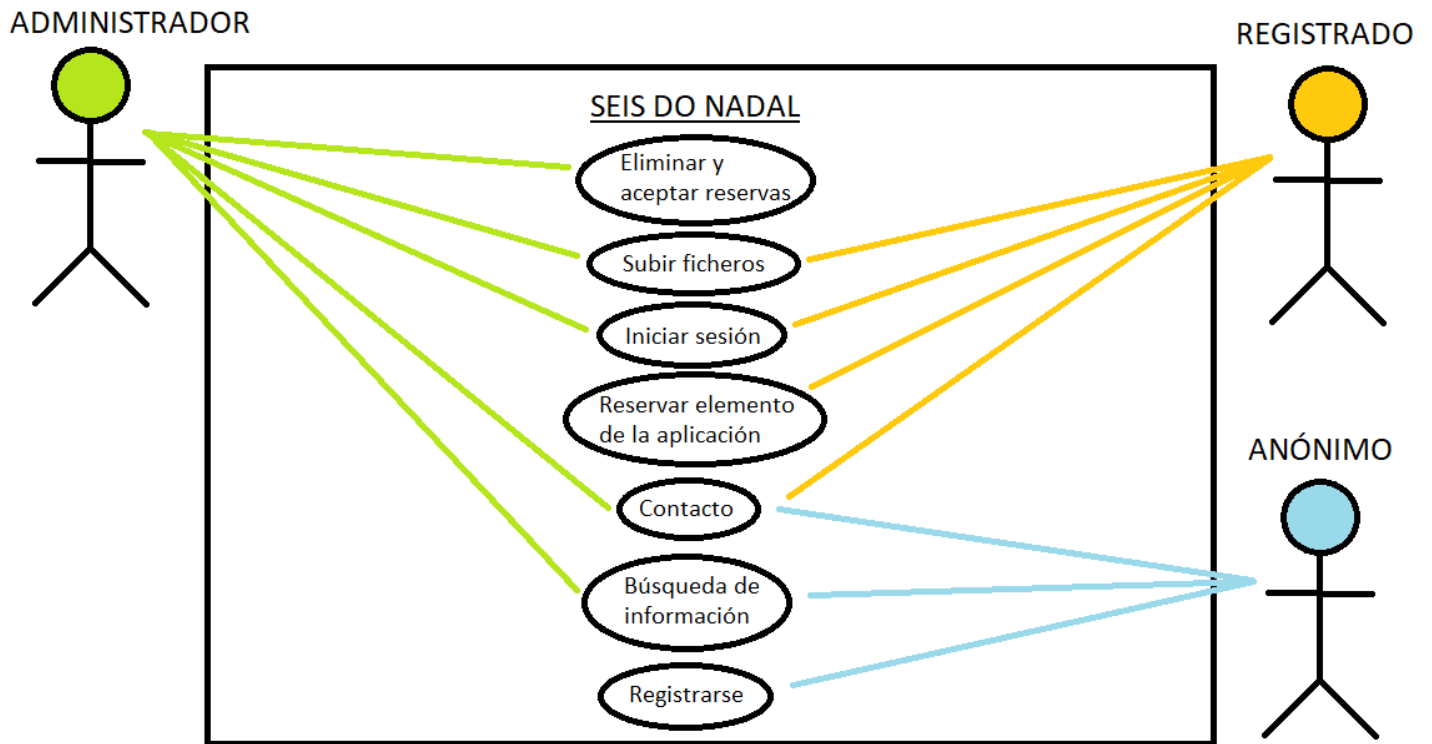
→ Página de contacto

El usuario puede mandar un correo al colegio si tiene alguna duda, queja o desea solicitar una cita con el tutor. La empresa lo recibe como propio pero al responder, se le envía el correo al cliente.

BASE DE DATOS



CASOS DE USO



TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

Lenguajes:

1. Php

PHP es un lenguaje de programación de uso general que se adapta especialmente al desarrollo web.

2. Html

HTML, siglas en inglés de HyperText Markup Language, hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.

3. CSS

CSS, es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.

4. Javascript

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

5. JQuery

jQuery es una biblioteca multiplataforma 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 técnica AJAX a páginas web.

6. Mysql

Es un sistemas de gestión de bases de datos de tipo relacional (RDBMS) y es de código abierto, es decir cualquiera puede instalar el software e incluso modificarlo para sus necesidades. Es un servicio que nos permite crear y administrar bases de datos basadas en el modelo relacional.

Programas:

1. Apache Netbeans
2. Visual Studio Code
3. MySQL Workbench

Para el envío de correos usé el sistema de gestión de paquetes Composer y PHPMailer.

LÍNEAS FUTURAS

Me gustaría añadir que se puedan agregar y eliminar noticias desde la web. Además que el usuario administrador pueda borrar las cuentas de los usuarios registrados. Lo que me da rabia es que al ser un colegio, la página tiene que ser de la xunta. Entonces también tendría que ver como hacer eso.

BIBLIOGRAFÍA

1. Stack overflow
2. W3schools
3. Apuntes y ejercicios de clase
4. Zeal y manual de Php

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi madre por darme la idea y facilitarme todos los materiales necesarios. Gracias también al profesorado por resolverme alguna duda que internet no pudo. Y le estoy agradecida a ex-alumnos que me han echado una mano en momentos puntuales.