Manual de Usuario

El proyecto numero 2 consistió en desarrollar una aplicación web la cual fuera capaz de administrar y manejar quinielas para el mundial de Qatar 2022. Esta aplicación debía de tener una serie de reportes las cuales nos indicaban en las instrucciones del proyecto.

* Calendario de partidos
* Tabla de posiciones
* Resultado de las Quinielas

Nosotros desarrollamos la pagina web utilizando html, php y css. Como servidor utilizamos wamp server ya que teníamos conocimiento de este por el primer proyecto que realizamos.

Instrucciones para el uso correcto del programa:

1. Descargar el archivo zip del Ges
2. Extraer el fichero y obtendremos el código fuente y los scripts de la base de datos.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

1. Poner la carpeta del código fuente en C:\wamp64\www

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. Iniciar el servidor de wamp

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Dirigirnos a phpmyadmin, iniciamos sesión e ingresamos la base de datos que dejamos en el script del zip que descargamos.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

1. Ingresamos a localhost/Proyecto 2 y nos aparecerá la pagina de inicio de sesión de la pagina

Interfaz de usuario gráfica, Diagrama

Descripción generada automáticamente

1. Interfaz de usuario gráfica

   Descripción generada automáticamenteRegistramos un Usuario
2. Ya podremos Iniciar sesión con nuestro usuario

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

1. Nos aparecerá la página principal

Interfaz de usuario gráfica, Word

Descripción generada automáticamente

Solo el administrador tendrá derecho para ingresar partidos, fechas y resultados.

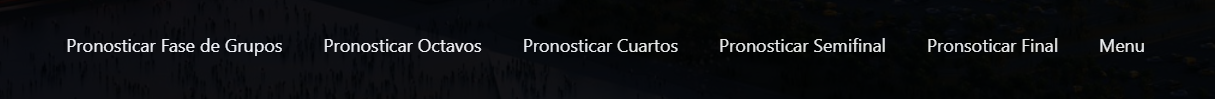


Encima encontramo la barra donde podemos seleccionar que queremos elegir.

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

En quiniela podemos encontrar la información de los datos y poder pronosticar para los partidos.



Tenemos en la barra las opciones para poder pronosticar en cada etapa del mundial.

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

En horarios podemos encontrar la información de cada partido por fase de grupos.



Abajo encontramos el botón para ver los horarios de los partidos por fases.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Tabla de punteos podemos encontrar la información de los equipos y de como van en el campeonato

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Tenemos el área donde inicia sesión el administrador, el usuario es admin y la contraseña es admin.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

Aquí tenemos el menú del administrados donde podemos insertar datos en las diferentes tablas.

**SCRIPT BASE DE DATOS**

CREATE DATABASE Proyecto2;

USE Proyecto2;

CREATE TABLE Usuarios(

    nombre CHAR(50),

    Contrasena CHAR(50),

    usuario CHAR(50),

    pts\_fase1 INT,

    pts\_fase2 INT,

    pts\_fase3 INT,

    pts\_fase4 INT,

    PRIMARY KEY(usuario)

);

CREATE TABLE Equipos(

    nombre\_equipo CHAR(50),

    grupo CHAR (1),

    puesto\_clasificatoria CHAR(10),

    bandera CHAR(50),

    pj INT,

    gf INT,

    gc INT,

    dif INT,

    pts INT,

    PRIMARY KEY(nombre\_equipo)

);

CREATE TABLE Estadios(

    lugar CHAR(50),

    nombre\_estadio CHAR(50),

    PRIMARY KEY (nombre\_estadio)

);

CREATE TABLE Partidos(

    fecha\_partido DATE,

    hora CHAR(10),

    numero\_partido INT,

    PRIMARY KEY(numero\_partido)

);

CREATE TABLE relacion\_quiniela(

    gol\_equipo1 INT,

    gol\_equipo2 INT,

    pronostico\_acertado CHAR(2),

    usuario CHAR(50),

    numero\_partido INT,

    PRIMARY KEY(usuario,numero\_partido),

*FOREIGN KEY* (usuario) *REFERENCES* Usuarios,

*FOREIGN KEY* (numero\_partido) *REFERENCES* Partidos

);

CREATE TABLE relacion\_juega(

    numero\_partido INT,

    nombre\_estadio CHAR(50),

    PRIMARY KEY(numero\_partido, nombre\_estadio),

*FOREIGN KEY* (numero\_partido) *REFERENCES* Partidos,

*FOREIGN KEY* (nombre\_estadio) *REFERENCES* Estadios

);

CREATE TABLE equipo1(

    goles INT,

    nombre\_equipo CHAR(50),

    numero\_partido INT,

    PRIMARY KEY (numero\_partido),

*FOREIGN KEY* (numero\_partido) *REFERENCES* Partidos,

*FOREIGN KEY* (nombre\_equipo) *REFERENCES* Equipos

);

CREATE TABLE equipo2(

    goles INT,

    nombre\_equipo CHAR(50),

    numero\_partido INT,

    PRIMARY KEY (numero\_partido),

*FOREIGN KEY* (numero\_partido) *REFERENCES* Partidos,

*FOREIGN KEY* (nombre\_equipo) *REFERENCES* Equipos

);