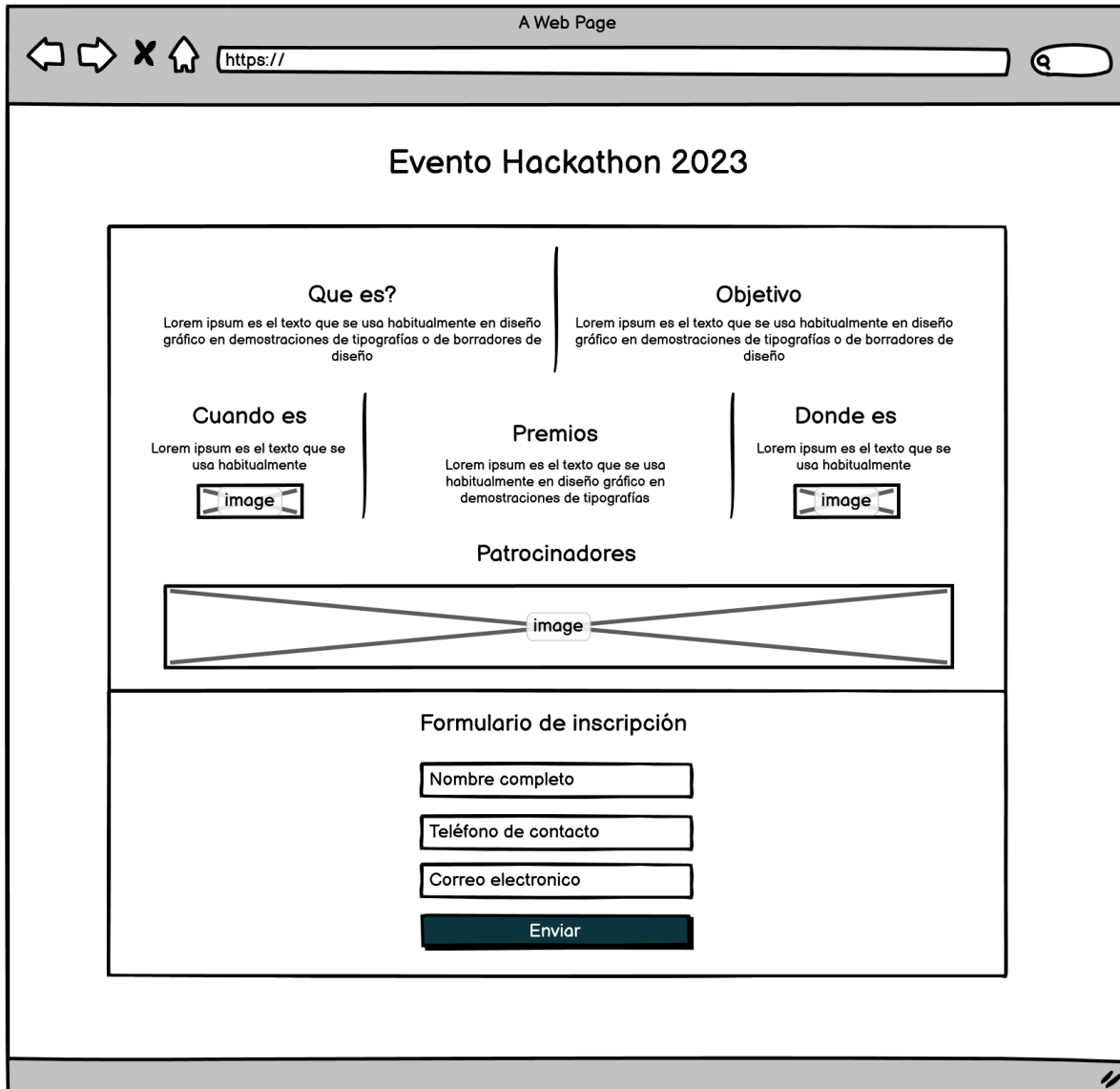


Manual de usuario

Diagramación

Empezamos con lo esencial todo proyecto sea grande o pequeño cuenta con su maquetación. La maquetación del mismo a continuación:

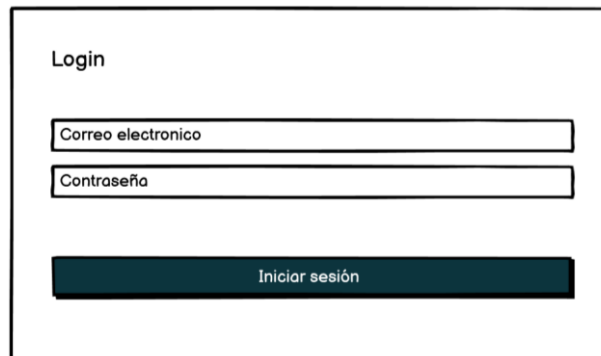
- **Primera imagen (Landing page del evento Hackathon)**
- **Enlace de acceso:** <https://pellishome.000webhostapp.com/>



Funcionamiento:

En esta página estará disponible el evento con su respectiva información, además cuenta con un formulario de inscripción al evento, cabe recalcar que todos los usuarios que visiten esta página tendrán acceso a su información y contenido.

- Segunda imagen (Login para administrar el landing page del evento Hackathon)
- Enlace de acceso: <https://pellishome.000webhostapp.com/login>



A login form titled "Login" with two input fields: "Correo electronico" and "Contraseña". Below the fields is a dark blue button labeled "Iniciar sesión".

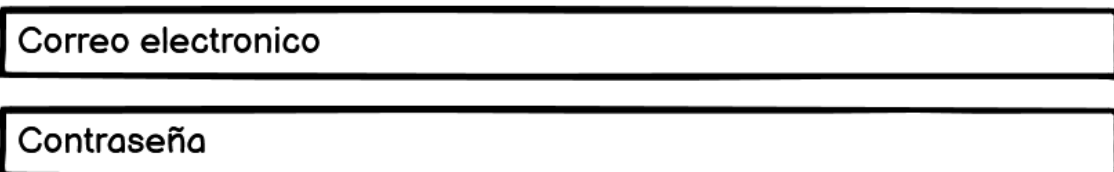
Funcionamiento:

Esta página permite el acceso a la administración del evento Hackathon, en la cual podrá actualizar el valor por defecto de los siguientes ítems de la landing page del evento Hackathon:

- Que es
- Objetivo
- Cuando es
- Premios
- Donde es

Credenciales de acceso aquí:

- Correo electrónico de acceso: evento@gmail.com
- Contraseña de acceso: [admin12345*](#)



Two input fields for login credentials. The first field is labeled "Correo electronico" and the second field is labeled "Contraseña".

Nota: tienes que usar las credenciales brindadas anteriormente, de lo contrario no podrás acceder a la parte administrativa del sitio.

- Tercera imagen (página de administración del evento Hackathon)
- Enlace de acceso: <https://pellishome.000webhostapp.com/admin>

A Web Page
https://



Dashboard de administración del evento Hackathon

Formulario de inscripción

Que es el evento (Hackathon)

Objetivo del evento (Hackathon)

Premios del evento (Hackathon)

Donde es el evento (Hackathon)

Cuando es el evento (Hackathon)

Modificar

Tabla de participantes inscritos al evento Hackathon

Nombre	Teléfono	Email
Junito perez	1234567890	juanito@gmail.com

Funcionamiento:

Nota: solo se puede acceder a esta página si ya se está previamente autenticado.

En esta página tendremos la administración de la landing page del evento Hackathon, mencionado anteriormente en imágenes anteriores.

Esta página cuenta con un formulario para cambiar los valores por defectos del landing page del evento Hackathon, al cambiar el valor de un campo del formulario y realizar el envío a través del botón (Modificar) *ejemplo*.

Que es el evento (Hackathon)

Lorem ipsum es el texto que se usa habitualmente en diseño gráfico en demostraciones de tipografías o de borradores de diseño para probar el diseño visual antes de insertar el texto final.

Modificar

Automáticamente serás redirigido al landing page del evento para ver los cambios realizados.

Conserva la calma si el cambio que has realizado no te gusta, lo puedes restablecer a su valor por defecto limpiando el campo del formulario modificado o en su defecto modificar lo que no te agrada y enviándolo nuevamente a través del botón (Modificar).

Nota: solo ten presente que el campo al cual deseas restablecerle su valor por defecto tenga su placeholder esta manera *ejemplo*.

Puedes cambiar el valor por defecto, en la Landing page

También contamos con una tabla donde tendremos los usuarios que se hayan inscrito al evento *ejemplo*:

Nombre	Teléfono	email
Jefferson Hurtado	3184025433	admin@gmail.com

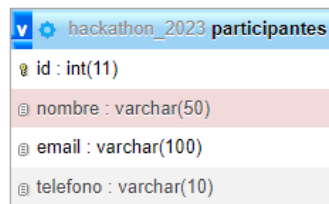
Nota:

Perfecto ya hemos visto un poco sobre el manual de usuario y el funcionamiento en general del sistema, ahora vamos con lo técnico.

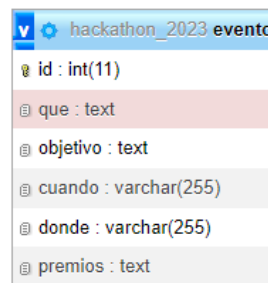
Manual de técnico

Stack de tecnología

- Este proyecto cuenta con las siguientes tecnologías: PHP, JavaScript, MySQL, HTML y CSS
- **PHP:** usamos este lenguaje, para usar el paradigma de programación orientado a objetos, además complementándolo con la arquitectura de software por capas, usando el Model vista controlador (MVC). Este será la lógica de nuestra aplicación y la hace más escalable y sostenible a lo largo del tiempo.
- **JavaScript:** usamos este lenguaje, para realizar petición con el api de fetch de JavaScript
- **MySQL:** Este es el gestor de base de datos que usamos, para administrar los datos, cabe recalcar que este sistema cuenta con 2 tablas, evento y participantes *ejemplo*.



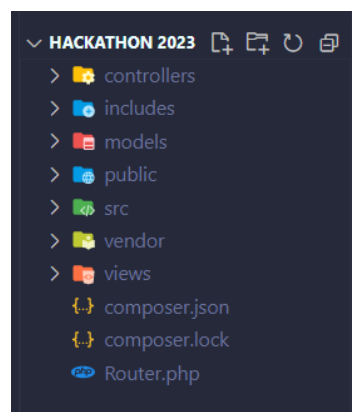
hackathon_2023 participantes
id : int(11)
nombre : varchar(50)
email : varchar(100)
telefono : varchar(10)



hackathon_2023 evento
id : int(11)
que : text
objetivo : text
cuando : varchar(255)
donde : varchar(255)
premios : text

- **HTML:** estructuramos cada pagina
- **CSS:** estilizamos cada pagina

Estructura de carpetas del proyecto:



- **Carpeta controllers:** en esta carpeta tenemos los archivos que manejan la lógica del sistema

- **Carpeta includes:** como su nombre lo indica en esta carpeta tenemos funciones y un archivo global para todo el proyecto, el cual suministra la conexión a la base de datos y también el uso de las funciones que incluye dicho archivo.
- **Carpeta model:** en esta carpeta tenemos, los archivos los cuales interactúan directamente con la base de datos.
- **Carpeta views:** aquí tenemos todos los archivos los cuales serán visibles en el navegador como documentos HTML.
- **Carpeta public:** en esta carpeta el acceso a nuestra aplicación, también a archivos, estilos y JavaScript.
- **Carpeta vendor:** aquí tenemos librerías instaladas desde composer
- **Carpeta src:** esta es una carpeta generada automáticamente por composer
- **Archivo composer.json:** este es el archivo de dependencias que maneja composer
- **Archivo composer.lock:** este archivo es para realizar configuraciones a través de composer
- **Archivo Router.php:** este es el archivo el cual está configurado para proveer los métodos que tienen los verbos get y post. Además el método para mostrar las vistas.

Herramientas utilizadas para el desarrollo

Las herramientas utilizadas para el desarrollo fueron las siguientes:

- **Visual studio code:** editor de código.
- **Xampp:** Servidor para ejecutar PHP y manipular la base de datos.

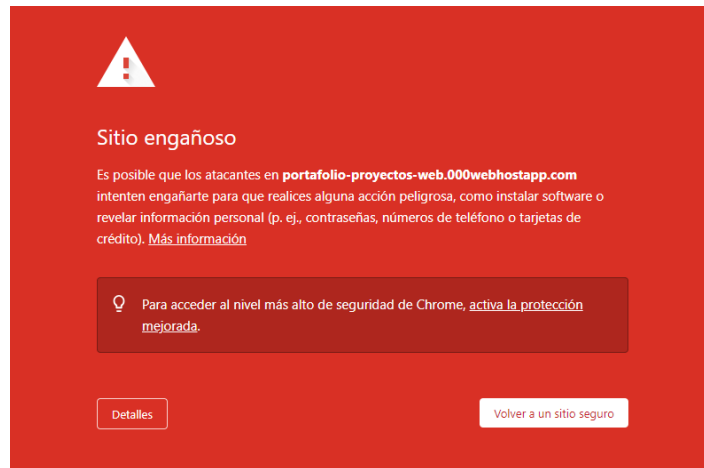
Nota:

Perfecto ya hemos visto un poco sobre el manual de técnico y algunos puntos específicos, ahora veamos como ejecutar la aplicación (Evento Hackathon 2023).

Como ejecutar la aplicación.

La aplicación está alojada en un servidor gratuito el cual es (**000webhost**), de ante mano si se pone un poco lento, pero es por momentos, espero me entiendan.

- Enlace: <https://pellishome.000webhostapp.com/>
- Luego de acceder al enlace, saldrá una advertencia de sitio engañoso *ejemplo:*



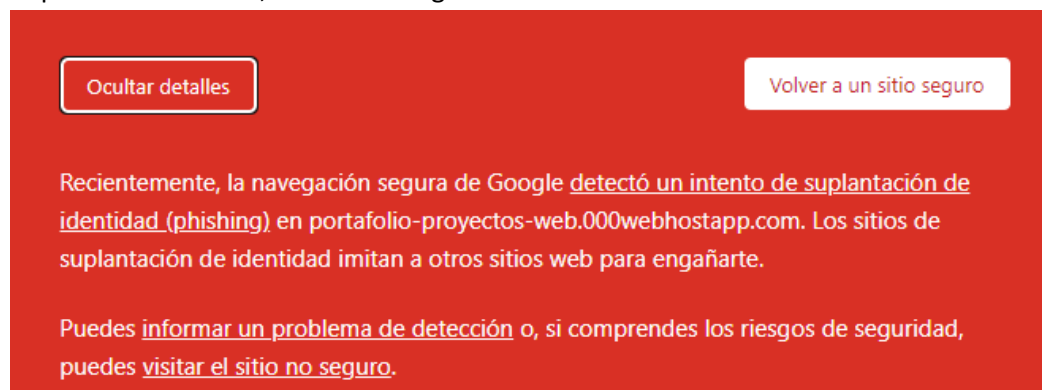
Nota: No te angusties, esta es una protección del navegador, por lo mencionado anteriormente de que es un servidor gratuito.

Solución:

Presionar el botón (Detalle) ejemplo



Al presionar el botón, veremos lo siguiente:



- Solo tenemos que presionar en el enlace que dice (visitar sitio no seguro) y Listo ya puedes probar que estas esperando.

Nota final:

Espero esta información te sirva de ayuda para comprender y manipular el sistema, se me olvidaba comentar que todo el sistema esta validado, con esto hago énfasis en el formulario de inscripción, el login, la parte de autenticación para la administración del landing page del evento y más, solo prueba.

Gracias por seguir los pasos de esta guía, si algo no queda claro o hay algún inconveniente al probar el sistema me puedes contactar.

Atentamente: Jefferson David Hurtado Perea

Correo electrónico: hurtadoperea@gmail.com

Teléfono de contacto: 3184025433