



UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA
ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA

Memoria práctica Tecnologías y Sistemas Web

Alberto López Hurtado
Rubén Montero Martín
Jorge Muñoz Martínez
Miguel Rodríguez Lorente

Titulación: Grado en Ingeniería Informática

Curso: 4º TI

Fecha: 05/02/2019

ÍNDICE

Contenido

| | |
|-------------------------------------|---|
| 1. MANUAL DE USUARIO..... | 3 |
| 1.1 Registro | 3 |
| 1.2 Cambio de contraseña..... | 4 |
| 1.3 Chat global | 5 |
| 2. ESTRUCTURA CLIENTE SERVIDOR..... | 6 |
| 2.1 DIAGRAMA DE FLUJO | 6 |

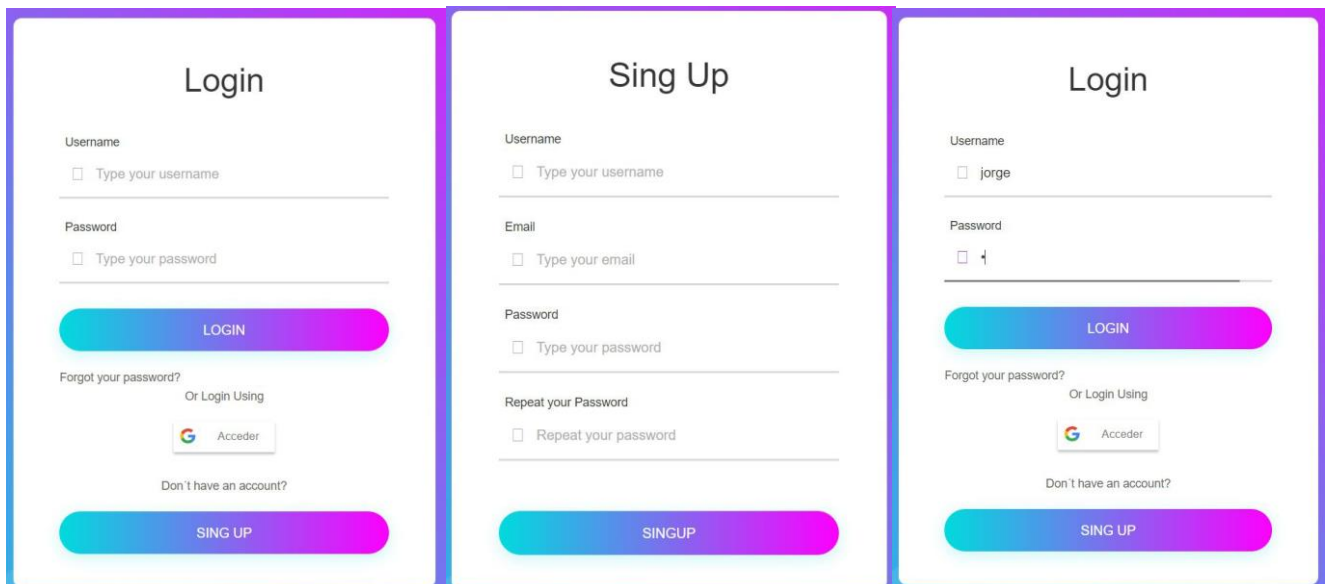
1. MANUAL DE USUARIO

1.1 Registro

Para llevar a cabo el registro puede hacerse por 2 vías, por medio de una cuenta de google o haciendo uso del registro de la propia web y logeando posteriormente con la cuenta creada.

Registro e inicio de sesión con el launcher

Para llevar a cabo el registro por medio del formulario tenemos hacer click en el botón **“Sign up”** lo cual nos llevará a una pantalla nueva en la que tendremos que introducir un nombre de usuario, un email y una contraseña. Como medio de seguridad la contraseña deberá ser repetida siendo coincidentes y de esta manera se llevará a cabo la creación de la cuenta.

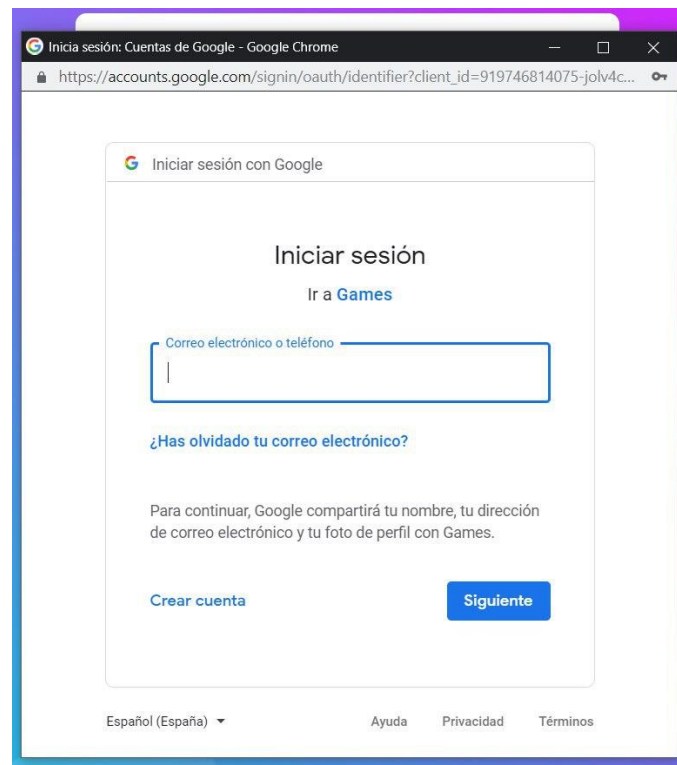


The image displays three sequential screenshots of a web application's authentication interface, each enclosed in a purple border. The first screenshot, titled 'Login', shows input fields for 'Username' (placeholder: 'Type your username') and 'Password' (placeholder: 'Type your password'), a 'LOGIN' button, a 'Forgot your password?' link, an 'Or Login Using' section with a Google 'Acceder' button, and a 'Don't have an account?' link with a 'SING UP' button. The second screenshot, titled 'Sing Up', shows input fields for 'Username' (placeholder: 'Type your username'), 'Email' (placeholder: 'Type your email'), 'Password' (placeholder: 'Type your password'), and 'Repeat your Password' (placeholder: 'Repeat your password'), a 'SINGUP' button, and the same 'Forgot your password?' and 'Or Login Using' section. The third screenshot, titled 'Login', shows the 'Username' field populated with 'jorge', the 'Password' field with a masked character, the 'LOGIN' button, the 'Forgot your password?' and 'Or Login Using' section, and the 'Don't have an account?' link with the 'SING UP' button.

Registro e inicio de sesión con Google

Para realizar el registro con Google tenemos que tener iniciada sesión en la cuenta de google en nuestro explorador, seleccionar el botón de Acceder y dar permiso a nuestra cuenta de Google. Tras esto la aplicación reconocerá nuestra cuenta cada vez que la iniciemos y no tendremos que volver a hacer estos pasos.

Si la cuenta no ha sido registrada en la base de datos con anterioridad pasará a introducirse en este instante.

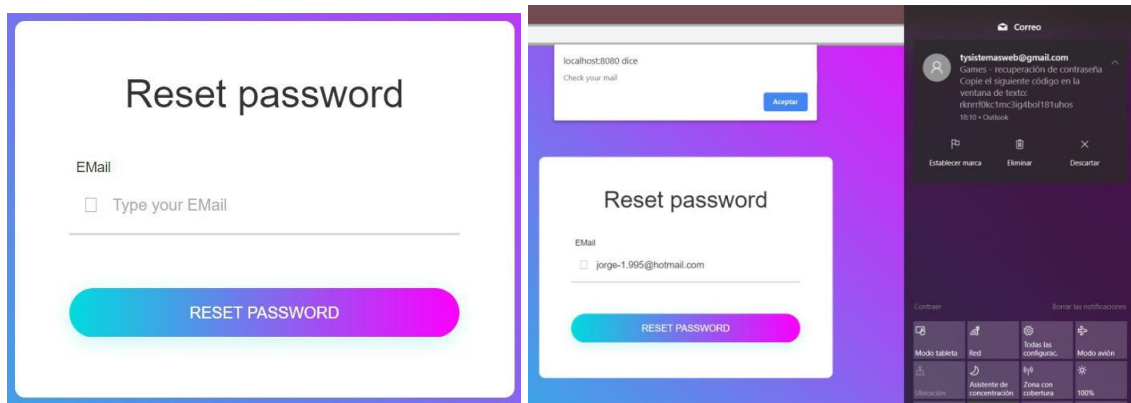


1.2 Cambio de contraseña

Para cambiar la contraseña tendremos que hacer click en el mensaje **“Forgot your password?”**, y nos llevará a una pantalla donde se nos solicitará el email asociado a la cuenta.

Tras introducir el email y pulsar en el botón **“Reset password”** nos enviará un mensaje al email escrito con el código de verificación y la aplicación nos llevará a una nueva pantalla donde se nos solicitará dicho código, la nueva contraseña, y la repetición de la misma como medidas de seguridad.

Si todo funciona correctamente, sale un alert y el programa te retorna al login.



Games - recuperación de contraseña

 tysistemasweb@gmail.com <tysistemasweb@gmail.com>
18:10

Para: jorge-1.995@hotmail.com

Copie el siguiente código en la ventana de texto: rknrrf0kc1mc3ig4bol181uhos

localhost:8080 dice
Change success

Aceptar

Reset password

Please do not close this window
Token time live 262 seconds

Password

Password

Token

RESET

1.3 Chat global

Es necesario estar logeado en la aplicación para conectarnos al chat, que se hará por medio del botón **“Connect chat”** que nos logeará en el mismo y mostrará un mensaje a todos los usuarios conectados de la llegada.

Una vez conectados podemos proceder a escribir en la barra de texto **“Message”** para posteriormente enviarlo con el botón **“Send”**

Global chat

CONNECT CHAT

DISCONNECT CHAT

Message
Type your message

SEND

2. ESTRUCTURA CLIENTE SERVIDOR

2.1 DIAGRAMA DE FLUJO

