



Plan de mejora del sistema de gestión de bienes raíces.

Integrantes:

José Miguel Reyes

Erlin Torres

Arodi Manueles

Guillermo José Mazier

Fredy Mejía

Introducción.

En el presente análisis, se abordarán una serie de mejoras destinadas a optimizar nuestro sistema de gestión de bienes raíces. Con el fin de identificar y proponer soluciones para corregir detalles específicos del sistema actual, con el fin de mejorar su eficiencia y usabilidad. Entre las áreas a mejorar se incluyen:

Visualización del vendedor asociado a cada bien o propiedad, resaltado de textos, mejoras estéticas, y pruebas generales de funcionalidad.

Este análisis se centrará en proporcionar un enfoque detallado y práctico para cada una de estas áreas, con la finalidad de elevar la calidad y funcionalidad del sistema de gestión de bienes raíces a un nivel superior.

Objetivo.

Mejorar la eficiencia, usabilidad y apariencia estética del sistema de gestión de bienes raíces mediante la implementación de ajustes específicos y la realización de pruebas exhaustivas para garantizar su correcto funcionamiento.

Arquitectura.

Basado en nuestra idea del proyecto y el comportamiento, las necesidades y la practicidad, tanto para la clase como en general para la construcción de proyectos, decidimos usar la arquitectura MVC (Model-View-Controller) Modelo Vista Controlador.

El modelo MVC se centra en la creación de tres componentes, cada uno encargado de realizar una tarea específica. Similar a los modelos hexagonal o de cebolla, se trata de que las partes que lo componen no sean unitarias. En nuestro proyecto, el modelo MVC se implementó de la siguiente manera:

Modelo: Basados en el framework utilizado, los modelos fueron asignados como Active Record, donde se encargan de la lógica necesaria para manipular los datos.

Vista: Con la ayuda del framework, optamos por la creación de archivos .php, que luego eran renderizados por otro archivo perteneciente a la Vista. Estos se encargaban únicamente de la parte visual, recogiendo y mostrando la mayor información.

Controlador: Encargado de toda la lógica, es el conector tanto de la Vista como del DAO.

Utilizamos este modelo para facilitar la escritura y lectura del código al estar fragmentado. Si un archivo falla, el programa sigue funcionando al no ser monolítico.

Análisis de las mejoras:

Nuestros compañeros realizaron diversas observaciones respecto a nuestro proyecto de sistema de gestión de bienes raíces, las cuales se detallan a continuación:

1. Planteamiento:

En primer lugar, señalaron la necesidad de identificar y mostrar en el sistema al vendedor asociado a cada propiedad ofrecida.

¿Cómo lo resolveremos?

Para implementar esta mejora, es necesario acceder a la base de datos para establecer una relación entre cada propiedad y su vendedor correspondiente. Posteriormente, se presentarán de manera gráfica las propiedades vinculadas a sus respectivos vendedores en la interfaz del sitio web.

2. Planteamiento:

Asimismo, se nos solicitó resaltar algunos textos del sistema para mejorar la jerarquía visual en la página web.

¿Cómo lo resolveremos?

Para ello, se analizará la interfaz del sitio para identificar los textos que podrían beneficiarse de un mayor énfasis.

3. Planteamiento:

Adicionalmente, se nos pidió corregir ciertos detalles estéticos en la página web.

¿Cómo lo resolveremos?

Para abordar esta solicitud, realizaremos un análisis detallado de la interfaz para identificar y corregir estos elementos.

4. Planteamiento:

Finalmente, llevaremos a cabo pruebas generales de funcionamiento del sistema para su posterior lanzamiento.

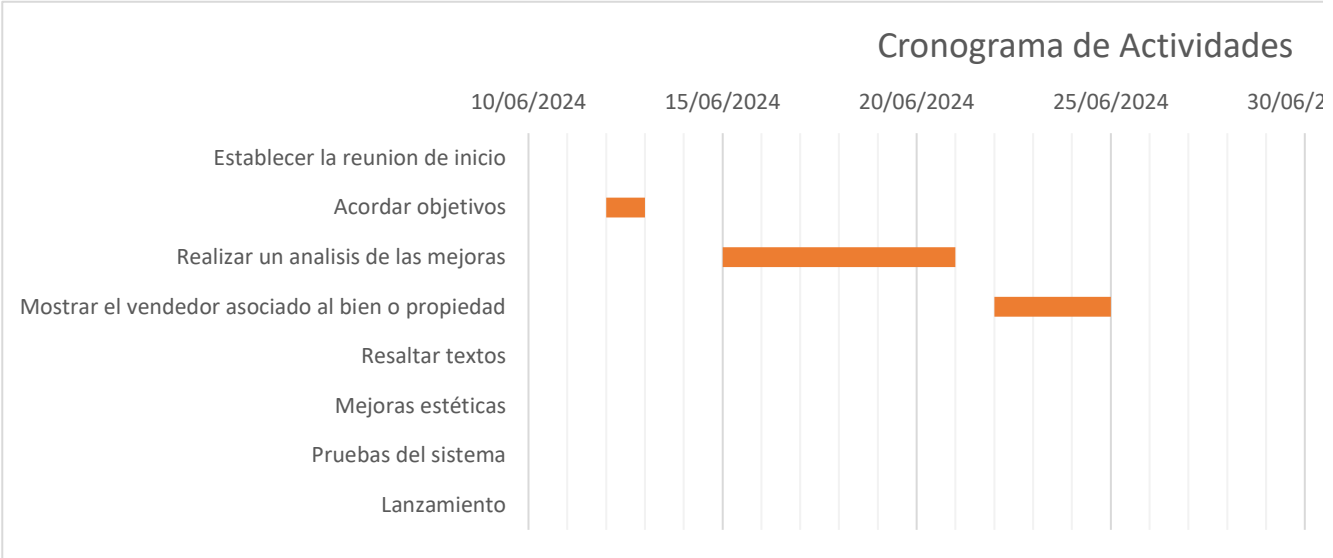
¿Cómo lo resolveremos?

Para ellos se implementarán pruebas de caja blanca y caja negra para evaluar los posibles errores y defectos que el sistema puede tener y posteriormente corregirlos. Así mismo elaborar manuales técnicos y de usuario y monitorear el sistema de manera continua para identificar y resolver cualquier problema que surja después del lanzamiento.

Cronograma De Actividades.

NOMBRE DEL PROYECTO	GERENTE DE PROYECTO	FECHA DE INICIO
Mejoras del proyecto "Bienes Raices"	Erlin Torres	10/06/2024

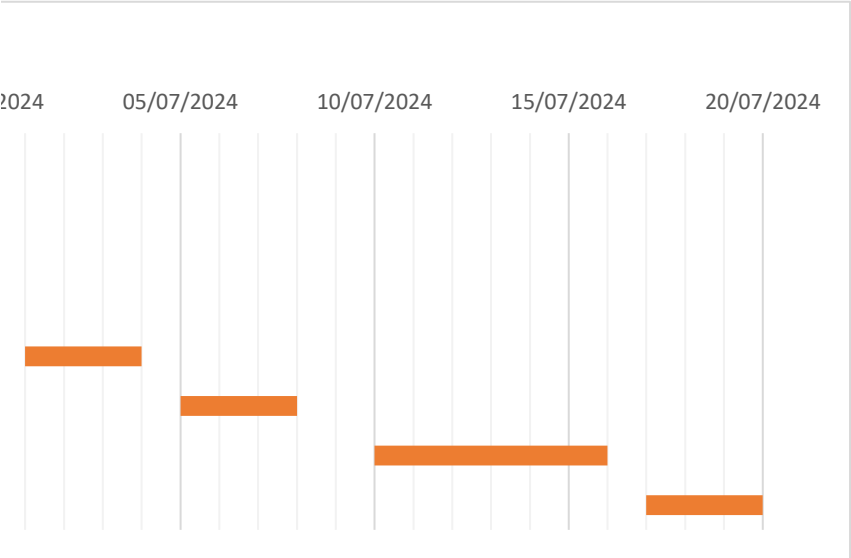
Actividad	Fecha de Inicio	Duración en días
Establecer la reunion de inicio	10/06/2024	0
Acordar objetivos	12/06/2024	1
Realizar un analisis de las mejoras	15/06/2024	6
Mostrar el vendedor asociado al bien o propiedad	22/06/2024	3
Resaltar textos	01/07/2024	3
Mejoras estéticas	05/07/2024	3
Pruebas del sistema	10/07/2024	6
Lanzamiento	17/07/2024	3



FECHA FINAL

20/07/2024

Fecha Final	Responsable	Estado
10/06/2024	Todo el equipo	FINALIZADO
13/06/2024	Todo el equipo	FINALIZADO
21/06/2024	Fredy Mejia, Arodi Manueles	FINALIZADO
25/06/2024	Jose Miguel, Guillermo Mazier	FINALIZADO
04/07/2024	Erlin Torres	FINALIZADO
08/07/2024	Erlin Torres	FINALIZADO
16/07/2024	Jose Miguel	PENDIENTE
20/07/2024	Todo el equipo	PENDIENTE





UNIVERSIDAD CATOLICA

DE HONDURAS

“NUESTRA SEÑORA DE LA PAZ”

ASIGNATURA:

Seminario de software

INTEGRANTES:

Guillermo José Mazier Cárcamo 1301200100920

Fredy Antonio Mejia López 1001200200386

José Miguel Reyes 1302200100114

Erlin Amilcar Lopez Torres 1327200300009

Arodi Manueles Nolasco 1012200000217

CATEDRÁTICO:

Ing. Reina Concepción Tosta Palacio

TEMA:

Plan de pruebas

FECHA:

28 de junio de 2024

Indice

Introducción

En el presente documento mostraremos los aspectos claves de las pruebas a las cuales nuestro proyecto es sometido para verificar su rendimiento, entendiendo si es listo para su funcionamiento.

Propósito del Plan de Pruebas

Describir las estrategias y enfoques para probar la página web "Bienes Raíces".

Alcance

Probar todas las funcionalidades clave, la usabilidad, el rendimiento y la seguridad de la página web.

Objetivos de la Prueba

- Garantizar que todas las funcionalidades principales funcionen según lo esperado.
- Asegurar que la página sea fácil de usar y accesible.
- Verificar que el rendimiento de la página sea aceptable bajo diferentes condiciones.
- Identificar y mitigar cualquier vulnerabilidad de seguridad.

2. Elementos a Probar

Funcionalidad:

1. Navegación
2. Formularios de entrada (registro, login, contacto, etc.)

3. Integraciones con otros sistemas (bases de datos, etc.)

Usabilidad:

1. Facilidad de uso
2. Accesibilidad
3. Compatibilidad con diferentes dispositivos y navegadores

Rendimiento:

1. Tiempos de carga de página
2. Comportamiento bajo carga (estrés y carga máxima)
3. Escalabilidad

Seguridad:

1. Pruebas de vulnerabilidades comunes (XSS, SQL Injection, CSRF, etc.)
2. Gestión de autenticación y autorización
3. Protección de datos sensibles

3. Estrategia de Pruebas

Pruebas Funcionales:

BIENESRAICES

[Nosotros](#) [Anuncios](#) [Blog](#) [Contacto](#) [Cerrar Sesión](#)

Mostrar Vendedor

Volver

Información general

NOMBRE

maria

APELLIDO


amaya

TELEFONO

99272889

PROPIEDAD(ES) ASOCIADA(S)


Propiedades aún no vendidas



Casa En La Roatan


Ver Propiedad

Propiedades vendidas




Casa En La Ceiba

Ver Propiedad



Casa En Teucigalpa

Ver Propiedad



Casa En Tegucigalpa

Ver Propiedad

[Nosotros](#) [Anuncios](#) [Blog](#) [Contacto](#)

Todos los derechos Reservados 2021 ©

Cumplimiento adecuado del funcionamiento.

Pruebas de Usabilidad:

Verificación de Acciones y botones.

Mejoras de login

Ingreso de caracteres sin sentido

BIENESRAICES

[Nosotros](#) [Anuncios](#) [Blog](#) [Contacto](#)

Iniciar Sesión

EMAIL

miguel@gmail.com

PASSWORD

12345

Iniciar Sesión

[Nosotros](#) [Anuncios](#) [Blog](#) [Contacto](#)

Todos los derechos Reservados 2021 ©

5. Cronograma

Día	Actividad	Descripción	Duración
Lunes	Planificación de pruebas	Reunión inicial para definir el alcance y los objetivos de las pruebas.	1 h
	Preparación del entorno de pruebas	Configuración de los entornos de prueba y datos necesarios.	1 h
Martes	Pruebas de seguridad	Verificación básica de inyección SQLy cifrado de contraseñas.	30 min
Miércoles	Pruebas estéticas	Verificación de que la contraseña se pueda ver/ocultar y diseño del login.	30 min
	Pruebas de validación de datos	Comprobación de que no se puedan ingresar datos sin sentido.	30 min
Jueves	Pruebas de rendimiento	Pruebas básicas de carga y estrés.	30 min
Viernes	Pruebas de usabilidad	Verificación de la funcionalidad y accesibilidad de botones y funciones.	30 min
	Pruebas de funciones	Verificación de la visualización e ingreso de vendedores y búsqueda de propiedades.	1 h
	Revisión final y ajuste	Revisión de los resultados de las pruebas y ajustes finales.	1 h
	Informe de pruebas	Preparación del informe final de pruebas con recomendaciones.	1 h

Conclusión

Basado en las pruebas realizadas, constatamos que el proyecto es eficiente y eficaz para cumplir con la labor prevista desde el inicio de su creación. Durante el desarrollo, se implementaron y verificaron todas las funcionalidades claves. La integración con la base de datos y servicios externos fue rigurosamente validada, asegurando una operación fluida y precisa. Además, se añadieron características que mejoraron significativamente la experiencia del usuario, como la posibilidad de mostrar u ocultar contraseñas y el botón de "Marcar como vendida" en el panel de administrador, entre otras características grandes como mostrar las propiedades vendidas o disponibles. También el proyecto también fue sometido a pruebas exhaustivas de rendimiento obteniendo excelentes resultados.

Manual de usuario del Sistema Gestión de Bienes Raíces

INTEGRANTES

ERLIN TORRES

ARODI MANUELES

GUILLERMO MAZIER

JOSE MIGUEL REYES

FREDY MEJI

Índice

Contenido

Introducción	3
Objetivo.....	3
Interfaz de la Página de Inicio	4
Interfaz de las propiedades disponibles.....	5
Interfaz del formulario de Contacto.....	6
Interfaz de la página Iniciar Sesión.....	7
Interfaz de la página del panel de administrador	8
Interfaz de crear una nueva propiedad.....	9
Interfaz para la actualización de una propiedad.....	11
Interfaz de Propiedades Vendidas	12
Interfaz de los Vendedores	13
Interfaz de Visualizar Vendedor.....	14
Interfaz para actualizar información de un vendedor	16
Manual administrativo	18

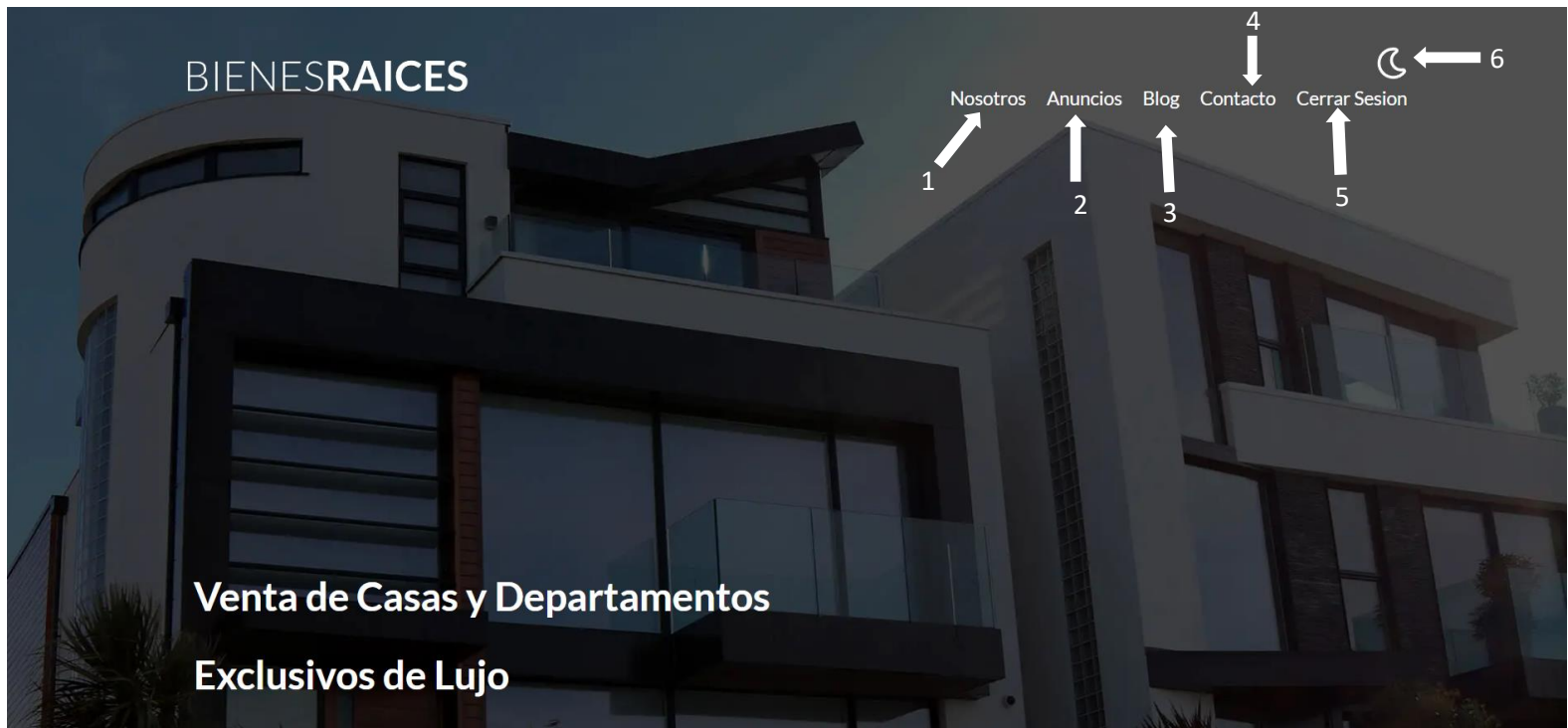
Introducción

La finalidad de todo manual de usuario es la de proporcionar al lector la ayuda para poder guiarse de la mejor manera posible a poder utilizar de manera correcta el programa, en el presente manual, se dará una descripción de las pantallas existentes en la página web, con su respectiva explicación sobre su correcto funcionamiento.

Objetivo

- Proporcionar una guía para el lector con su respectiva documentación de las mejoras que se van a implementar en el software
- Implementar de la mejor manera las mejoras para la pagina web de bienes raíces

Interfaz de la Página de Inicio




1. Redirecciona a la pagina de “Nosotros” donde se encuentra información sobre la empresa.
2. Redirecciona a la pagina de “Anuncios” donde se encuentra información sobre las casas y departamentos disponibles.
3. Redirecciona a la pagina de Blog, donde se encuentran Blogs en los cuales se dan consejos y curiosidades sobre bienes raíces.
4. Redirecciona a la pagina de “Contacto” donde se encuentra un formulario para que el cliente se pueda poner en contacto con un agente para la compra o venta de un bien.
5. En caso que el Admin haya iniciado sesión, estará disponible esta opción para que pueda cerrar sesión de su cuenta
6. El usuario puede elegir entre modo oscuro o modo claro, según sus preferencias.


Interfaz de las propiedades disponibles

Casas y Depas en Venta


1 →



Casa En Roatan
Prbando prbando prbando prbando
prbando prbando prbando prbando
L 400,000.00
2 1 3
Ver Propiedad



Casa En La Roatan
Prbando prbando prbando prbando
prbando prbando prbando prbando
L 120,000.00
2 1 3
Ver Propiedad



Casa En Tegucigalpa
Bonita casa en tegucigalpa frente al
princiapal de la ciudad con una bonita
L 200,000.00
1 3 3
Ver Propiedad

2 →

1. Se muestran las casas y departamentos disponibles, con una imagen, una descripción, precio, baños disponibles, garajes y cuantos dormitorios tiene disponibles.
2. Si presionamos este botón, nos redireccionara a una página en donde podremos ver la información de la propiedad.

Interfaz del formulario de Contacto

Llene el formulario de Contacto

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

Información Personal

NOMBRE

Tu Nombre

MENSAJE:

Información sobre la propiedad

VENDE O COMPRA:

-- Seleccione --

PRECIO O PRESUPUESTO

Tu Precio o Presupuesto

Información sobre la propiedad

Como desea ser contactado

TELÉFONO

☐

E-MAIL

☐

Enviar

1. Para poder obtener información sobre la venta o compra de un bien, se debe llenar este formulario, una vez rellenado todos sus campos, el agente se pondrá en contacto con el cliente.
2. En este campo se deberá ingresar el nombre de la persona interesada en vender o comprar un bien
3. EN este campo se deberá ingresar el mensaje indicando de que desea obtener información
4. Se desplegara una lista indicando si se desea comprar o vender una propiedad
5. En este campo se ingresa Precio (en caso que se haya seleccionado vender en el campo anterior) o Presupuesto (en caso que se haya seleccionado comprar en el campo anterior)
6. Se debe de seleccionar un campo para poder ser contactado con un agente de bienes y raíces
7. Botón de enviar el formulario (si hay campos vacíos se mostrara una alerta indicando los campos obligatorios)

Interfaz de la página Iniciar Sesión

BIENESRAICES

Nosotros Anuncios Blog Contacto Cerrar Sesión

Iniciar Sesión

The diagram shows a login form with two input fields and a submit button. Arrows and numbers indicate the following steps:

- 1. Arrow pointing to the EMAIL input field.
- 2. Arrow pointing to the PASSWORD input field.
- 3. Arrow pointing to the 'Iniciar Sesión' button.
- 4. Arrow pointing to the eye icon in the PASSWORD field, indicating the toggle for password visibility.

EMAIL: prueba@prueba.com

PASSWORD: [eye icon]

Iniciar Sesión

Nosotros Anuncios Blog Contacto

Todos los derechos Reservados 2021 ©

1. EL usuario deberá digitar el correo que está registrado en la base de datos.
2. El usuario deberá ingresar la contraseña asociada a su correo.
3. Cuando se hayan rellenado los campos, se deberá dar click en el botón de Iniciar Sesión, en caso que los datos ingresados sean correctos, se redireccionará al panel de administrador, en caso contrario, se mostrarán los errores.
4. Si el usuario lo desea, puede visualizar su contraseña antes de mandar el formulario

Interfaz de la página del panel de administrador

BIENESRAICES

Nosotros Anuncios Blog Contacto Cerrar Sesión



1



Crear Propiedad

Página Admin

2




Nuevo Vendedor

3



Propiedades Vendidas

Propiedades

ID	Título	Imagen	Precio	Acciones
18	casa en roatan		L 400,000.00	<div>Marcar como vendida</div> <div>Eliminar</div> <div>Actualizar</div>

4



5



6



7



1. Crear una nueva propiedad para vender
2. Crear un nuevo vendedor asociado a una propiedad
3. Visualizar las propiedades que ya han sido vendidas
4. Vista general de las propiedades existentes
5. Una vez que una propiedad ha sido vendida, se deberá marcar como propiedad vendida
6. Opción para poder eliminar una propiedad
7. Opción para poder actualizar la información de una propiedad

Interfaz de crear una nueva propiedad

BIENESRAICES

Nosotros Anuncios Blog Contacto Cerrar Sesión

Crear

1



Volver

2



Informacion general

TITULO:

Propiedad

PRECIO:

Precio propiedad

IMAGEN:

Seleccionar archivo Sin archivos seleccionados

DESCRIPCION:

Informacion de la propiedad

HABITACIONES:

Ej. 3

BAÑOS:

Ej. 3

ESTACIONAMIENTOS:

Ej. 3

Vendedores

SELECCIONA UN VENDEDOR

--Seleccione una opcion--



3



Crear

1. Botón para volver al panel de administrador
2. Formulario para rellenar la información general de la propiedad o departamento

3. Una vez llenos todos los campos, al presionar el botón Crear, se guardara la nueva propiedad en la base de datos, en caso que no se rellene algún campo, se mostrara un error, caso contrario, redireccionara al panel de administrador con un mensaje de éxito.

Interfaz para la actualización de una propiedad

Actualizar Propiedad

1 → **Volver**


2 ↓

Informacion general

TITULO:
casa en tegucigalpa

PRECIO:
1200000.00

IMAGEN:
Seleccionar archivo | Sin archivos seleccionados



DESCRIPCION:
casa en tegucigalpaca en tegucigalpaca en tegucigalpaca en tegucigalpa

Informacion de la propiedad

HABITACIONES:
1

BAÑOS:
1

ESTACIONAMIENTOS:
1

Vendedores

SELECCIONA UN VENDEDOR
carlos reyes

3 → **Crear**

1. Botón para volver al panel de administrador
2. Datos generales sobre la propiedad seleccionada, si se desea actualizar un campo, se deberá dar click sobre dicho campo e insertar su nuevo valor.
3. Una vez rellenado el/los nuevo(s) campo(s), se deberá dar click en el botón de crear, para actualizar la propiedad con sus nuevos valores, en caso que haya campos en blanco, se mostrará un error, caso contrario, se redireccionará al panel de administrador.

Interfaz de Propiedades Vendidas

BIENESRAICES

Nosotros Anuncios Blog Contacto Cerrar Sesión



Propiedades Vendidas

1 → [Volver al panel](#)

Propiedades

ID	Título	Imagen	Precio	3	
17	casa en la ceiba		L 29,995.00	Propiedad Vendida	Ver detalles
21	Casa en teucigalpa		L 1,000,000.00	Propiedad Vendida	Ver detalles

1. Boton para volver al panel de administrador
2. Vista general de las propiedades que han sido vendidas
3. Etiqueta para indicar que la propiedad ya ha sido vendida
4. Ver información general de la propiedad

Interfaz de los Vendedores

Vendedores

ID	Nombre	Teléfono	Acciones
1	miguel reyes	88642297	<div>Ver Vendedor</div> <div>Eliminar</div> <div>Actualizar</div>
2	maria amaya	99272889	<div>Ver Vendedor</div> <div>Eliminar</div> <div>Actualizar</div>

1. Vista general de los vendedores registrados
2. Botón para visualizar detalles sobre el vendedor
3. Botón para eliminar un vendedor
4. Botón para actualizar la información de un vendedor

Interfaz de Visualizar Vendedor

BIENESRAICES

[Nosotros](#) [Anuncios](#) [Blog](#) [Contacto](#) [Cerrar Sesión](#)

Mostrar Vendedor

1 → [Volver](#)

2 →

Información general

NOMBRE

maria

APELLIDO


amaya

TELEFONO

99272889

PROPIEDAD(ES) ASOCIADA(S)


Propiedades aún no vendidas

3 → 

Casa En La Roatan


4 → [Ver Propiedad](#)

Propiedades vendidas

5 → 


Casa En La Ceiba

[Ver Propiedad](#)



Casa En Teucigalpa

[Ver Propiedad](#)



Casa En Tegucigalpa

[Ver Propiedad](#)

[Nosotros](#) [Anuncios](#) [Blog](#) [Contacto](#)

Todos los derechos Reservados 2021 ©

1. Botón para volver al panel de administrador
2. Información general del vendedor
3. En caso que el vendedor cuente con una propiedad asociada y la misma aún no se haya vendido, se mostrará en esta parte, caso contrario, se mostrará un mensaje indicando que no hay propiedades asociadas
4. Botón para visualizar la información general de una propiedad

5. En caso que la(s) propiedad(es) asociadas al vendedor ya hayan sido vendida(s), se mostrará en este apartado.

Interfaz para actualizar información de un vendedor

BIENESRAICES

Nosotros Anuncios Blog Contacto Cerrar Sesión

Actualizar Vendedor

1 → [Volver al panel](#)

2 → **Información general**

3 → **NOMBRE**
Miguel

4 → **APELLIDO**
Reyes

5 → **TELEFONO**
88642297

6 → **PROPIEDAD(ES) ASOCIADA(S)**

7 → **Propiedades aún no vendidas**

8 → **Propiedades vendidas**

[Ver Propiedad](#)

[Actualizar Vendedor](#)

Nosotros Anuncios Blog Contacto

Todos los derechos Reservados 2021 ©

1. Botón para volver al panel de administrador
2. Campo para ingresar el nombre del vendedor
3. Campo para ingresar el apellido del vendedor
4. Campo para ingresar el numero de contacto del vendedor
5. En caso que el vendedor cuente con una propiedad asociada y la misma aun no se haya vendido, se mostrara en esta parte, caso contrario, se mostrara un mensaje indicando que no hay propiedades asociadas
6. Botón para visualizar la información general de una propiedad
7. En caso que la(s) propiedad(es) asociadas al vendedor ya hayan sido vendida(s), se mostrara en este apartado.

8. Botón para actualizar la información del vendedor

Manual administrativo

Ruta: bienesraicesMVC/models/ActiveRecord.php

```
public static function getAll(): array
{
    $query = "SELECT * FROM " . static::$tabla;

    return self::consultaSQL($query);
}
```

codesnap.dev

Objetivo: Retornar toda la información almacenada en la base de datos

Este método de la clase Active Record, hace una consulta a la base de datos para obtener la información de una tabla estática.

Ruta: bienesraicesMVC/models/ActiveRecord.php

```
public static function find($id)
{
    $query = "SELECT * FROM " . static::$tabla . " WHERE id = $id";
    $resultado = self::consultaSQL($query);

    return array_shift($resultado);
}
```

codesnap.dev

Objetivo: Retornar un dato de la base de datos

Este método la clase Active Record, hace una consulta a la base de datos para obtener información de una tabla estática, se para como argumento el id que se desea buscar y retorna un valor desde la base de datos

Ruta: bienesraicesMVC/controllers/Login.php

```
public static function login(Router $router): void
{
    if (isPostBack()){
        $auth = new Admin($_POST);
        $errores = $auth->validar();

        if(empty($errores)){
            //verificar si el usuario existe
            $resultado = $auth->existeUsuario();

            if(!$resultado){
                //verifica si el usuario existe o no
                $errores = Admin::getErrores();
            }else{
                //verificar el password
                $autenticado = $auth->comprobarPassword($resultado);

                if ($autenticado){
                    //autenticar al usuario
                    $auth->autenticarUsuario();
                }else{
                    $errores = Admin::getErrores();
                }
            }
        }
    }

    $router->render('auth/login',
    [
        "errores" => $errores
    ]);
}
```

codesnap.dev

Objetivo: Autenticar a un usuario en la página del Login

En el primer if se verifica si en el servidor ha retornado un "PostBack", en caso que sea verdadero, se crea una instancia de la clase Admin y le pasamos la superglobal \$_POST, la cual contiene la información que el usuario ha ingresado en el formulario.

Luego accedemos al método `validar()` de la clase `admin`, para verificar que los datos que se ha ingresado son correctos.

En caso que la variable `errores` este vacía, se accede al método de la clase `Admin` llamada `existeUsuario`.

Se verifica si la variable `$resultado` es falsa, en caso que sea falsa, significa que el usuario no existe en la base de datos, caso contrario, se verifica si la contraseña que ha ingresado el usuario es la correcta, eso lo hacemos con el método de la clase `Admin`, `comprobarPassword()`.

Finalmente, si la variable `$autenticado` es verdadera, autenticamos al usuario con un método de la clase `Admin`, caso contrario, mostramos los errores al usuario.