

# Proyecto Fin de Grado

Portal de comunicación WEB 2.0  
con red social entre los usuarios

Caso de estudio  
Un Camping

Antonio Otero Veiga



A mi xxxxxxxx,  
sin su constante apoyo no habría  
conseguido llegar hasta aquí.



# Índice

<b>Resumen</b>	<b>13</b>
<b>Demo</b>	<b>15</b>
<b>Capítulo 1. Introducción</b>	<b>17</b>
1.1 Estructura del documento	18
1.2 Caso de estudio	18
1.3 Descripción general	19
1.4 Objetivos principales	20
<b>Capítulo 2. Requisitos</b>	<b>21</b>
2.1 Requisitos funcionales	21
2.2 Requisitos específicos	21
2.3 Requisitos del sistema	21
<b>Capítulo 3. Análisis</b>	<b>23</b>
3.1 Portal WEB	23
3.1.1 Casos de uso	23
Gráfico 3.1.1.1: Casos de uso usuario portal web	23
Gráfico 3.1.1.2: Casos de uso administrador portal web	24
3.1.2 Diagrama de clases	25
Gráfico 3.1.2.1: Diagrama de clases portal web	25
3.1.3 Diagramas de secuencia	26
Gráfico 3.1.3.1: Diagrama de secuencia visualizar contenido	26
Gráfico 3.1.3.2: Diagrama de secuencia Solicitud de información	26
Gráfico 3.1.3.3: Diagrama de secuencia Insertar contenido	27
Gráfico 3.1.3.4: Diagrama de secuencia subir archivo	27
Gráfico 3.1.3.4: Diagrama de secuencia actualizar	28
Gráfico 3.1.3.4: Diagrama de secuencia Borrar Post	28

<b>3.2 Zona Privada Usuarios</b>	<b>29</b>
<b>    3.2.1 Casos de uso</b>	<b>29</b>
Gráfico 3.2.1.1: Casos de uso usuario sin identificar red social	29
Gráfico 3.2.1.2: Casos de uso usuario red social	29
<b>    3.2.2 Diagrama de clases</b>	<b>30</b>
<b>    3.2.3 Diagramas de secuencia</b>	<b>30</b>
Gráfico 3.2.2.1: Diagrama de clases Red Social	30
Gráfico 3.2.3.1: Diagrama de secuencia visitar muro	31
Gráfico 3.2.3.1: Diagrama de secuencia aceptar solicitud	31
Gráfico 3.2.3.3: Diagrama de secuencia solicitud amistad	32
<b>Capítulo 4. Diseño</b>	<b>33</b>
<b>    4.1 Arquitectura</b>	<b>33</b>
Gráfico 4.1.1: Cliente Servidor	33
Gráfico 4.1.2: Modelo de capas	34
<b>    4.2 Capa de presentación</b>	<b>35</b>
<b>        4.2.1 Portal web</b>	<b>35</b>
<b>            4.2.1.1 Front-end portal web</b>	<b>35</b>
Gráfico 4.2.1.1.1: Estructura index Front-end Portal	35
Gráfico 4.2.1.1.2: Estructura cuerpo portada Front-end Portal	36
Gráfico 4.2.1.1.3: Estructura secciones Front-end Portal	37
Gráfico 4.2.1.1.4: Galería de fotos	38
Gráfico 4.2.1.1.5: Vista de diferentes páginas del sitio	39
<b>            4.2.1.2 Back-end portal web</b>	<b>40</b>
Gráfico 4.2.1.2.2: Autentificación gestor	40
Gráfico 4.2.1.2.2: Home Back-end	40
Gráfico 4.2.1.2.2: Capturas de formularios de edición Back-end	41
<b>            4.2.2 Zona privada usuarios</b>	<b>42</b>
Gráfico 4.2.2.1: Formularios de acceso y alta	42

<b>4.3 Capa de Aplicación</b>	<b>45</b>
<b>4.3.1 Portal web</b>	<b>45</b>
Gráfico 4.3.1.1: Mapa front-end	45
Gráfico 4.3.1.2: Proceso de petición mediante un formulario	46
Gráfico 4.3.1.3: Petición con envío de una imagen	46
Gráfico 4.3.1.4: Proceso de petición mediante un formulario	47
<b>4.3.2 Zona privada (Red Social)</b>	<b>48</b>
Gráfico 4.3.2.1: Mapa web red usuarios	48
<b>4.4 Capa de datos</b>	<b>49</b>
<b>4.4.1 Portal web</b>	<b>49</b>
Gráfico 4.4.1.1: Diagrama BBDD del portal Web	49
<b>4.4.2 Zona privada (Red Social)</b>	<b>50</b>
Gráfico 4.4.1.1: Diagrama BBDD del portal Web	50
<b>Capítulo 5. Implementación</b>	<b>51</b>
<b>5.1 Tecnologías</b>	<b>51</b>
<b>5.1.1 HTML</b>	<b>51</b>
<b>5.1.2 HTML5</b>	<b>52</b>
<b>5.1.3 CSS</b>	<b>53</b>
<b>5.1.4 Javascript</b>	<b>55</b>
<b>5.1.4 PHP</b>	<b>56</b>
<b>5.1.5 MySQL</b>	<b>57</b>
<b>5.1.6 XML</b>	<b>57</b>
<b>5.1.7 AJAX</b>	<b>57</b>
<b>5.2 Herramientas utilizadas</b>	<b>58</b>
<b>5.2.1 Herramientas de codificación</b>	<b>58</b>
<b>5.2.2 Herramientas de Bases de Datos</b>	<b>59</b>
<b>5.2.3 Herramientas de Visualización</b>	<b>59</b>
<b>5.2.4 Herramientas de Hardware</b>	<b>60</b>

<b>5.3 Detalles implementación del Portal</b>	<b>61</b>
<b>    5.3.1 Interfaz Front-end (index.php)</b>	<b>61</b>
Gráfico 5.3.1.1: Parte código index.php Front-end	61
Gráfico 5.3.1.1: Parte código index.php Front-end	62
Gráfico 5.3.1.3: Método pintarElemento de la clase Slider	63
Gráfico 5.3.1.2: Parte código clase SliderLista	63
Gráfico 5.3.1.4: Método nuevoSlider de la clase Slider	63
Gráfico 5.3.1.5: Muestra de aplicación de estilos en Index.php	64
<b>    5.3.2 Identificación Gestor</b>	<b>65</b>
Gráfico 5.3.2.1: Código de identificación de administradores	65
Gráfico 5.3.2.2: Código protección de las páginas del gestor	65
<b>    5.3.3 Inserción y edición de una noticia</b>	<b>66</b>
Gráfico 5.3.3.1: Implementación de inserción de noticia	66
Gráfico 5.3.3.2: Proceso inserción	67
Gráfico 5.3.3.2: Implementación de actualización de noticia	67
<b>    5.3.4 Clase conexión a BD</b>	<b>68</b>
Gráfico 5.3.4.1: Clase Bd	68
<b>Capítulo 6. Plan de proyecto</b>	<b>69</b>
<b>    6.1 Plan de tareas</b>	<b>69</b>
Gráfico 6.1.1: Fases del proyecto	69
Gráfico 6.1.2: Plan de tareas	70
Gráfico 6.1.3: Cronograma del proyecto	71
<b>    6.2 Presupuesto</b>	<b>72</b>
<b>Capítulo 7. Conclusiones</b>	<b>73</b>
<b>Capítulo 8. Trabajos futuros</b>	<b>75</b>

# Apéndices

77

<b>1 Manual de usuario</b>	77
<b>    1.1 Gestor Web</b>	77
<b>        1.1.1 Identificación</b>	77
<b>        1.1.2 Portada Gestor</b>	78
<b>        1.1.3 Configuración Slider</b>	79
<b>        1.1.4 Configuración Botoneras</b>	80
<b>        1.1.5 Inserción y edición de noticias</b>	81
<b>        1.1.6 Configuración Galería</b>	84
<b>        1.1.6 Configuración de Secciones</b>	86
<b>        1.1.7 Configuración de Ofertas</b>	87
<b>        1.1.8 Configuración de Tarifas</b>	89
<b>        1.1.9 Configuración de la página</b>	90
<b>        1.1.10 Control de usuarios</b>	91
<b>        1.1.11 Configuración de accesos directos</b>	91
<b>    10.2 Bibliografía</b>	92
<b>    10.3 Recursos y librerías utilizadas</b>	92



# Resumen

---

Esta es la memoria del proyecto de fin de grado de la Ingeniería Informática cursada en la Universidad Europea de Madrid. El proyecto se compone principalmente de un Gestor de contenido realizado enteramente a medida según las peticiones de un cliente.

Este gestor será completamente editable por medio de menús y formularios los cuales han sido realizados con las tecnologías web actuales como HTML, PHP, MySQL. Se le ha dotado del máximo dinamismo posible tanto en contenido como en personalización además de realizarlo buscando su buen posicionamiento en internet.

Se busca también que el portal sea escalable, permitiendo la inserción de nuevos módulos que se puedan crear posteriormente, en el caso que se esté estudiando (un camping) se ha incluido un módulo de una red social para compartir fotos y envío de mensajes entre los usuarios.



# Demo

Se ha dispuesto de una demo en un servidor de internet para ver el portal en funcionamiento.

Dirección portal:

Dirección Gestor:

Usuario: demo  
Password: pfg

Para ver la red social, se pueden crear nuevos usuarios. También se han creado usuarios demo para poder ver su funcionamiento:

Usuario1: juan  
Password: 12345pfg

Usuario2: rafa  
Password: 12345pfg

Usuario2: maria  
Password: 12345pfg

## Identificación del proyecto

Date:	
Versión:	
Alumno:	
Título:	Portal de comunicación WEB 2.0 con red social entre los usuarios.
Descripción:	Aplicación WEB con gestor de contenido y sistema de comunicación entre los usuarios con perfiles únicos para cada usuario.

## Partes interesadas

Alumno:	
Director / supervisor:	

## Historia del documento

Versión:	Cambios:	Fecha:
V.1.0	Entrega.	14/07/2014
V1.1	Revisión ortográfica y gramatical. 5.1.4 PHP; Cambios en el texto.	

# Capítulo 1. Introducción

Hoy en día la masificación de Internet es evidente, estamos saturados de información con Grandes portales, las redes sociales tipo Faceboock, Twitter, Google+. Por lo que es una tarea complicada para muchas empresas de nuestro país mantener una presencia lo suficientemente notable para que les produzca algún beneficio a medio plazo.

El tener un sitio web de calidad, fácil de actualizar y con una activa interactivación con sus usuarios puede resultar una tarea difícil para un empresario de una Pyme o autónomo. Existen muchas soluciones para ayudar a la creación de estos portales como son los CMS (Joomla, Wordpress, Drumpal..), pero no siempre satisfacen las expectativas de estos usuarios, pues aunque simplifican en mucho la construcción de sitios, se necesitan algunos conocimientos que la mayoría de estos emprendedores no poseen, y acaban recurriendo a la ayuda de profesional para realizar estos proyectos.

Este tipo de ayuda profesional normalmente le ofrece la opción de la personalización de uno de los CMS anteriormente mencionados o un proyecto hecho a medida. En ambos casos muchas de las veces las opciones de personalización y/o edición no son las deseadas.

En el caso de los CMS la gestión de la información en los módulos, sliders, banners, etc. Aunque pueden parecer sencillas a un profesional en temas relacionados con la informática a muchos de estos emprendedores les resulta un muro infranqueable de dificultades que solo pueden solucionar con formación, a la cual muchas veces no están dispuestos o no tienen el tiempo necesario para realizarla.

Este proyecto es una solución para estos emprendedores, creando un producto web que partiendo de unas directrices precisas por el cliente, se le cubren todas sus necesidades con una interfaz fácil de usar y de mantener.

En este caso se va a usar como caso de estudio un camping, que necesita un portal web que puedan actualizar de una forma sencilla y además crear una pequeña comunidad con sus clientes, estableciendo un canal de comunicación propio además del de las redes sociales más conocidas.



## 1.1 Estructura del documento

Este documento se ha estructurado en capítulos donde se irán explicando cada uno de los procesos de su desarrollo.

**Introducción:** En este capítulo se hace una descripción inicial del proyecto y se explican sus objetivos así como los motivos que han llevado a realizarlo de la forma expuesta. Se explican las funcionalidades que debe tener la aplicación.

**Análisis:** El análisis describe la estructura y funcionalidad que tendrá nuestro portal así como los diagramas UML más significativos para entender su funcionamiento.

**Diseño:** En la parte de diseño se explican los diferentes niveles de la arquitectura de la aplicación (presentación, lógico y de persistencia).

**Implementación:** Las tecnologías usadas para la implementación así como las herramientas utilizadas para la creación.

**Conclusiones:** Conclusión desde un punto de vista personal sobre la aplicación y su finalidad.

**Bibliografía:** Relación de la documentación consultada para la realización de esta memoria.

**Anexos:** Información complementaria para extender alguno de los puntos expuestos en los capítulos anteriores.

**Guía del usuario:** Descripción de cómo usar el gestor, con ayuda e imágenes para facilitar su aprendizaje.

## 1.2 Caso de estudio

Para la realización del proyecto se han estudiado las necesidades de un camping para dotarle de una presencia en Internet dotándolo de las herramientas necesarias para el mantenimiento de un portal web con capacidad de actualización de contenidos, imágenes, ofertas, tarifas...

Así como medios de comunicación con sus usuarios incentivando una comunicación permanente entre ellos uniendo el sistema con redes sociales y manteniendo una participación activa de los mismos en el portal.

Además como componente principal los administradores del camping han solicitado que el sistema tenga una gran capacidad de adaptabilidad y personalización del componente estético del portal, pudiendo así aplicarlo a otros campings de la cadena y administrados por cada uno de ellos.



## 1.3 Descripción general

El portal está diseñado para ser instalado en la mayoría de los servidores web actuales usando las tecnologías web que marcan el estándar actualmente\*. La estructura del portal se basara en una parte pública (Front-end) y en una privada (Back-end).

El portal tendrá como parte principal la WEB donde el camping publicará sus noticias, fotos, etc. La red social donde los usuarios podrán compartir sus fotos y comentarios, además este también será un medio donde los administradores de la web podrán enviar comunicaciones a sus usuarios.

The image displays four screenshots of the Camping Playa website:

- Homepage:** Shows a large swimming pool image with the text "Este es la piscina de nuestros paquetes." Below it are icons for Red Social, Tarifas, Noticias, Galería de Fotos, and Contacto. A sidebar on the left shows news items and offers, and a Facebook feed on the right.
- Galería de Fotos:** A grid of numerous small images showing various aspects of the campsite, including pools, buildings, and natural surroundings.
- Tarifas Camping:** A section titled "Tarifas Camping" featuring a table comparing prices for different vehicle types (Personas, Auto, Camper, Autocaravana, Tren, Autocar, Moto, Excursion, Agua térmica) between Alta and Baja seasons. It also includes a discount section and a footer with contact information.
- Juan:** A social media module titled "Juan" showing posts from users like rafa, Rafael Martinez, and Maria. Posts include photos of beach activities, night scenes, and pool areas, with options to add notes, edit, or delete posts.

## 1.4 Objetivos principales

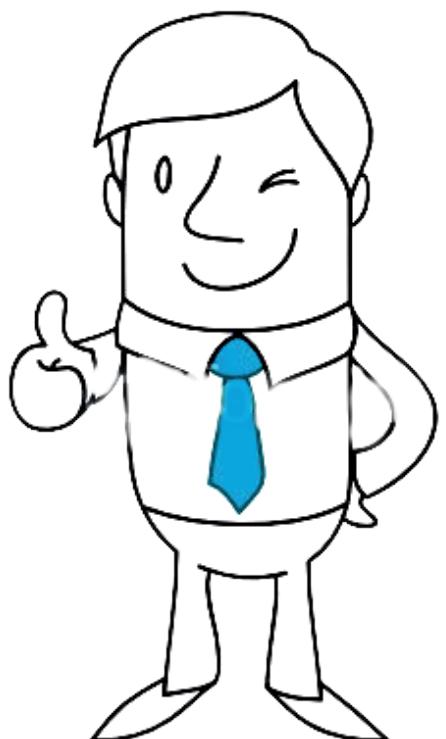
El objetivo principal del proyecto es el desarrollo e implantación de un portal web donde el caso de estudio (un camping) podrá publicar noticias y avisos de actividades mediante un sistema de mensajes y muro. Además de poder interactuar con sus usuarios.

Los elementos principales de este aplicativo son:

1. Un Portal web de comunicación con gestor de noticias, publicación de tarifas y edición de secciones corporativas.
2. Álbum de fotos dónde poder publicar fotos del camping, mostrando sus servicios, alrededores, etc. Por lo que es necesario que estén clasificadas en categorías.
3. Red social donde los usuarios podrán contactar con otros habitantes del camping para realizar actividades y compartir fotos, esta red también servirá de medio de comunicación desde donde el camping podrá publicar aviso sobre actividades y otros asuntos de interés...
4. Gestor de contenido realizado a medida con interfaz amigable para facilitar el uso por parte del administrador.

## 1.6 Objetivos secundarios

1. Ahorro de costes: forma eficiente y económica de distribuir la información entre los clientes, sustituyendo los medios clásicos.
2. Fácil adaptación y configuración a la infraestructura tecnológica de la organización, así como gestión y manipulación de la información.
3. Que esté disponible en todas las plataformas informáticas.
4. Sencilla integración de información multimedia.
5. Amplia personalización del diseño del front-end (colores, elementos mostrados...).
6. Utilización de estándares públicos y abiertos, independientes de empresas externas, como puede ser TCP/IP o HTML.
7. El interfaz de la Web será desarrollado para que soporte diferentes dispositivos.



# Capítulo 2. Requisitos

## 2.1 Requisitos funcionales

- RF1 - El sistema tendrá una disponibilidad del servicio 99,9 %
- RF2 - El sistema garantizará la seguridad y privacidad del mismo.
- RF3 - El sistema estará habilitado para realizar una rápida provisión de recursos en función de los dictados de la demanda.
- RF4 - El sistema tan solo hará uso de los recursos demandados.
- RF5 - El sistema estará monitorizado por un soporte técnico 24x7x52.
- RF6 - La plataforma debe ser gestionable desde cualquier sitio con conexión a Internet y desde dispositivos móviles.
- RF7 - El cliente debe ser independiente en las operaciones de gestión de la infraestructura creada.

## 2.2 Requisitos específicos

### Parte pública

- REP1 - Cualquier visitante de la web podrá visualizar el contenido de la parte pública de la web por medio de los menús.
- REP2 - Los visitantes podrán darse de alta en el sistema por medio del registro de usuarios establecido a tal efecto.
- REP3 - Los visitantes podrán ponerse en contacto con el administrador de la web por medio del formulario de contacto.

### Parte privada (usuarios)

- REU1 - Los usuarios registrados podrán editar su perfil y realizar cambios.
- REU2 - Los usuarios podrán publicar fotos y mensajes en su muro para ser visualizados por el resto de usuarios.
- REU3 - Los usuarios podrán enviar comentarios entre ellos.
- REU4 - A esta parte solo podrán acceder usuarios registrados.

### Gestor

- REG1 - Esta parte estará protegida para el único acceso de los administradores.
- REG2 - El administrador podrá introducir nuevas noticias, fotos y ofertas en las secciones de la web.
- REG3 - El administrador podrá editar o eliminar las noticias, fotos y ofertas en las secciones de la web.
- REG4 - La parte pública de la web puede ser personalizada, colores, fondos, textos principales, direcciones de correo, redes sociales...

## 2.3 Requisitos del sistema

- RS1- Estación de trabajo y conexión a Internet (iMac 27" Mediados de 2011).
- RS2 - Entorno de desarrollo y pruebas (Servidor Synology 214j).
- RS3- Servidor Hosting Apache con PHP 5.2, Bases de datos MySQL, Servidor SMTP.





# Capítulo 3. Análisis

Para un mejor estudio del proyecto vamos a dividir el análisis en cuatro secciones diferentes.

Portal WEB: Parte principal que contiene las noticias, galerías de fotos y secciones de contenido alimentadas por el gestor.

Red Social: Módulo privado donde los usuarios pueden publicar sus fotos y comentarios.

Gestor News: Módulo para que el administrador envíe notificaciones y avisos a los usuarios de la web.

Gestor de reservas: Módulo para el cobro y la gestión de reservas.

## 3.1 Portal WEB

### 3.1.1 Casos de uso

Un caso de uso es una descripción de los pasos o las actividades que deberán realizarse para llevar a cabo algún proceso. Los personajes o entidades que participarán en un caso de uso se denominan actores. En el contexto de ingeniería del software, un caso de uso es una secuencia de interacciones que se desarrollarán entre un sistema y sus actores en respuesta a un evento que inicia un actor principal sobre el propio sistema(\*)).

A continuación se muestran los casos de uso de la parte del portal web, con los actores:

Usuario: Actor visitante estándar sin estar registrado.

Admin: Administrador del portal web

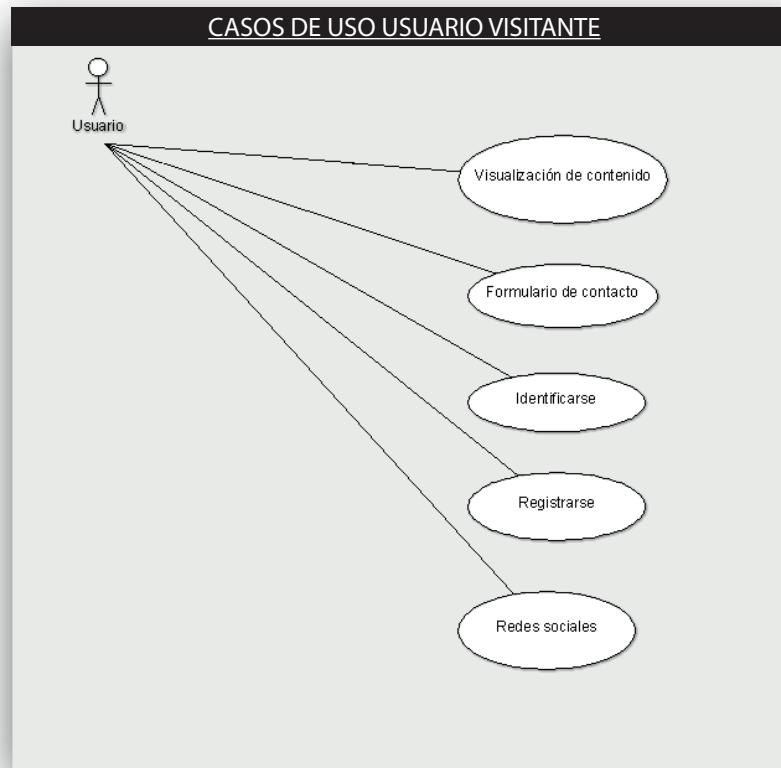


Gráfico 3.1.1.1: Casos de uso usuario portal web

\* Descripción obtenida de wikipedia (ver bibliografía).

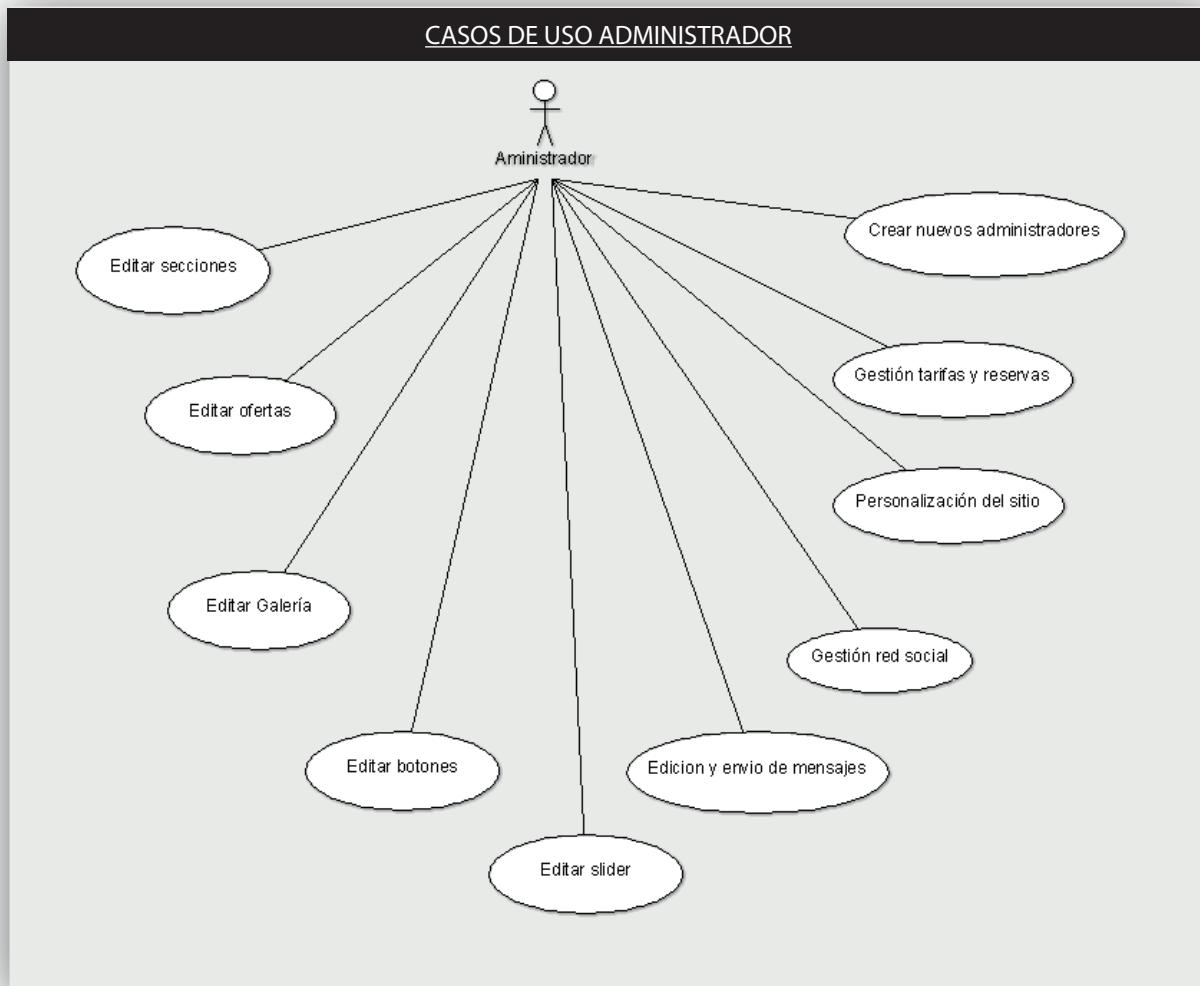
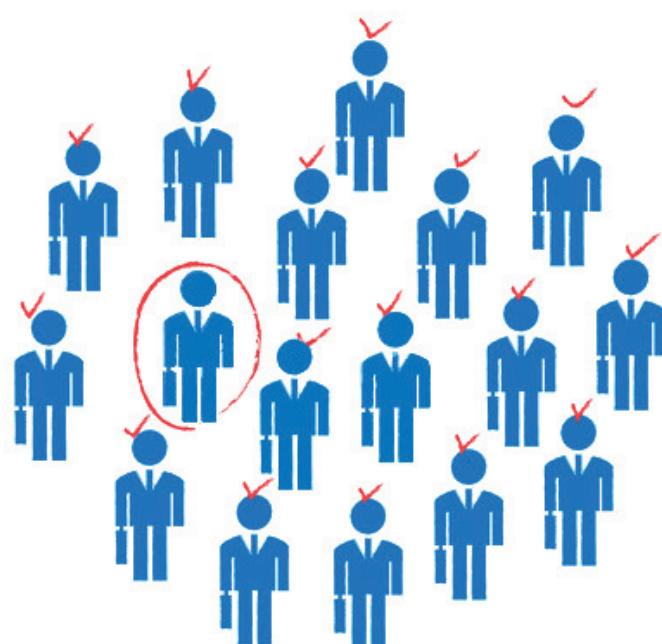


Gráfico 3.1.1.2: Casos de uso administrador portal web



### 3.1.2 Diagrama de clases

Un diagrama de clases es un tipo de diagrama estático que describe la estructura de un sistema mostrando sus clases, atributos y las relaciones entre ellos. Los diagramas de clases son utilizados durante el proceso de análisis y diseño de los sistemas, donde se crea el diseño conceptual de la información que se manejará en el sistema, y los componentes que se encargarán del funcionamiento y la relación entre uno y otro. En un diagrama de clases se pueden distinguir principalmente dos elementos: clases y sus relaciones.

A continuación se muestra el diagrama de clases de las partes más importantes del portal web.

Debido a la gran cantidad de métodos y atributos se mostrarán los principales para entender su funcionamiento.

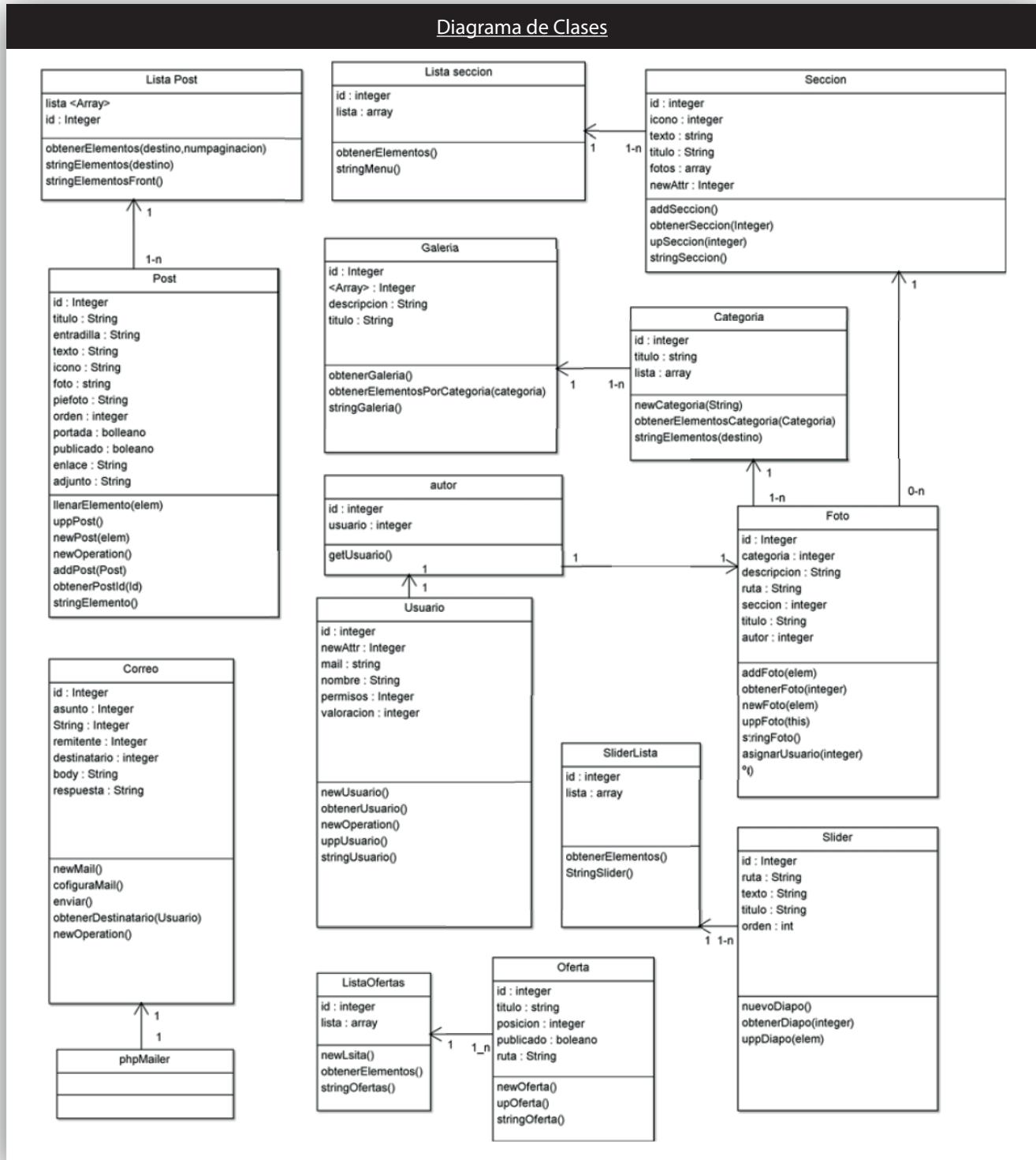


Gráfico 3.1.2.1: Diagrama de clases portal web

### 3.1.3 Diagramas de secuencia

Un diagrama de secuencia muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada caso de uso. A continuación mostraremos algunos procesos de nuestro portal mostrando estos diagramas, de nuevo no podemos mostrar todos los casos, aunque los no mostrados serían muy similares, pues el proceso de inserción de una noticia es muy similar a la inserción de una sección, etc.

#### Visualizar contenido

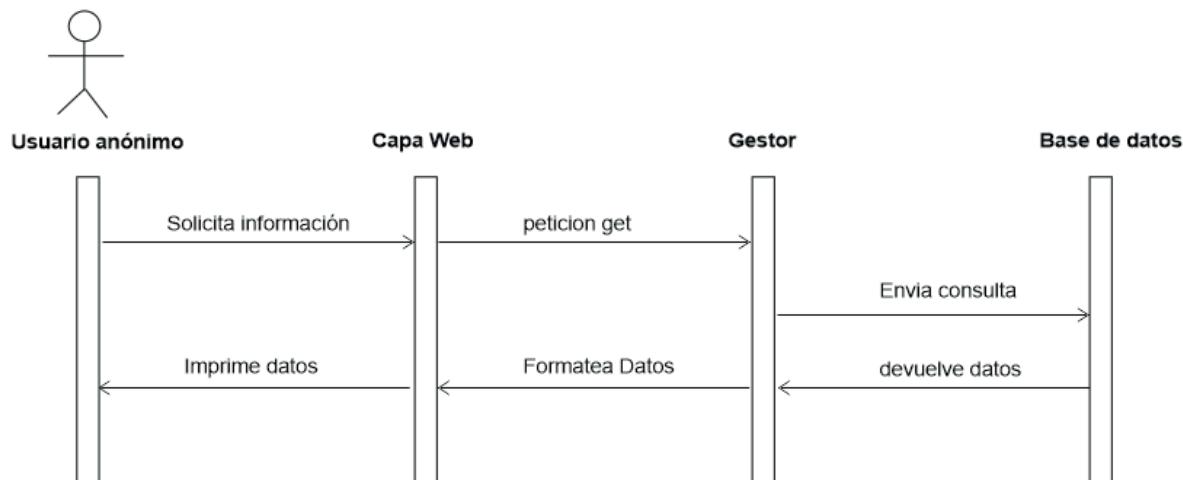


Gráfico 3.1.3.1: Diagrama de secuencia visualizar contenido

#### Solicitud de información

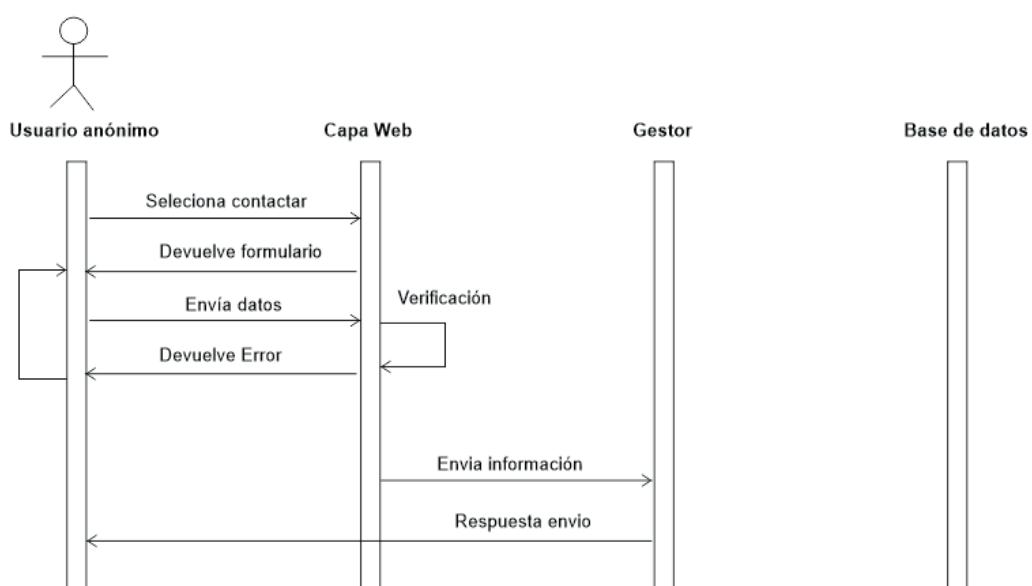


Gráfico 3.1.3.2: Diagrama de secuencia Solicitud de información

### Insertar contenido

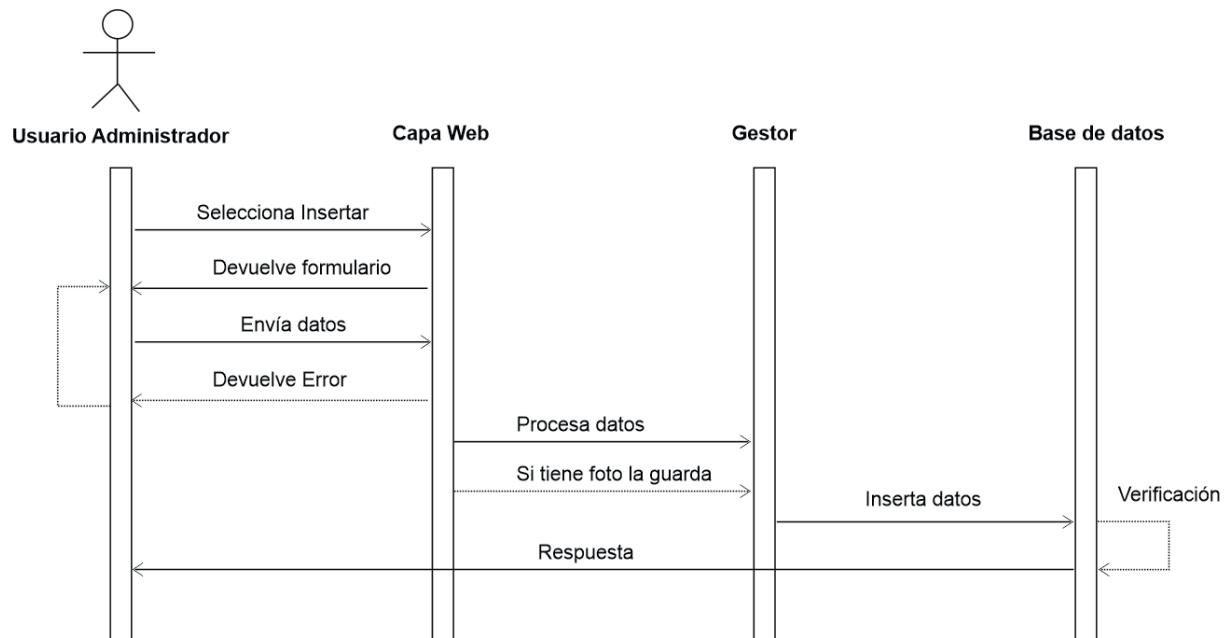


Gráfico 3.1.3.3: Diagrama de secuencia Insertar contenido

### Subir Archivo

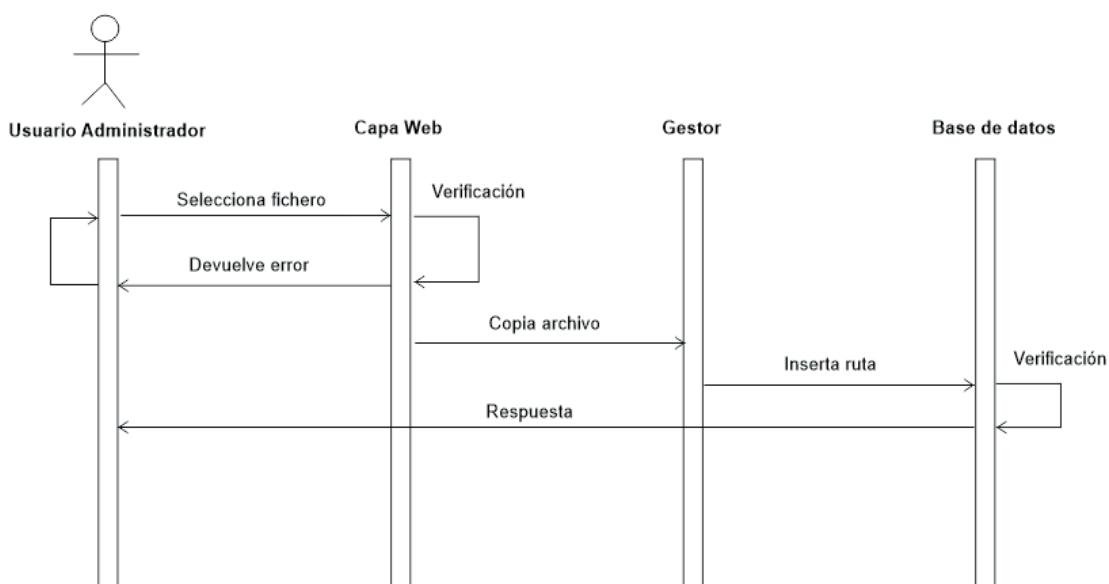


Gráfico 3.1.3.4: Diagrama de secuencia subir archivo

### Actualizar Datos

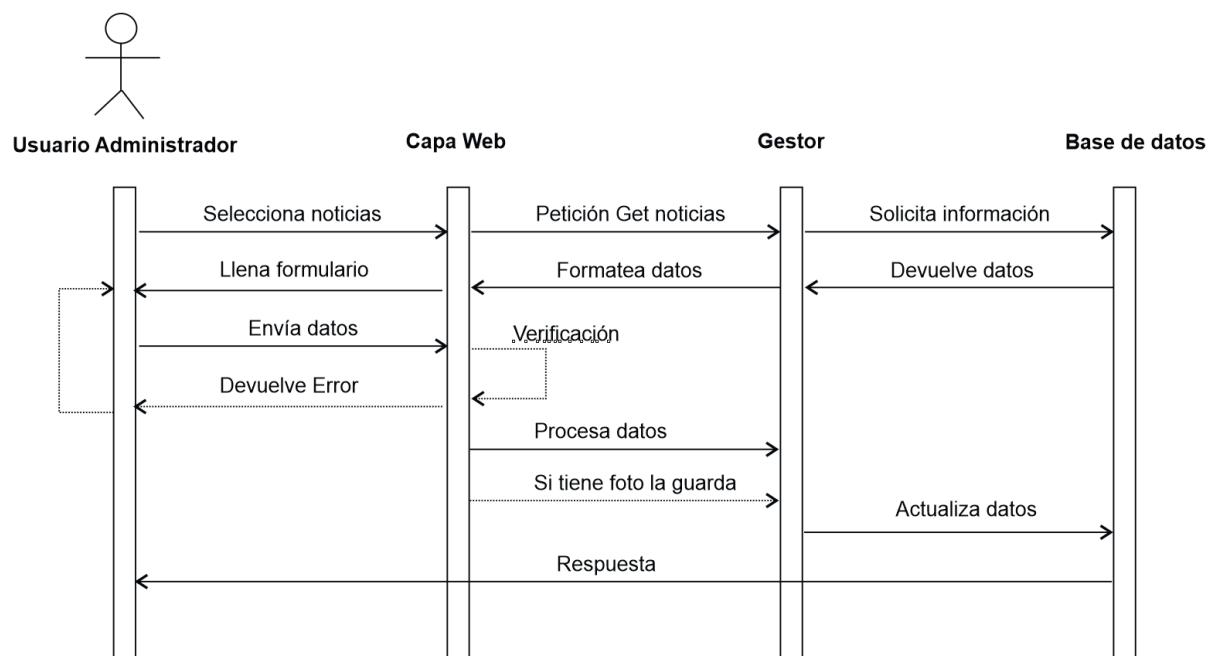


Gráfico 3.1.3.4: Diagrama de secuencia actualizar

### Borrar Post

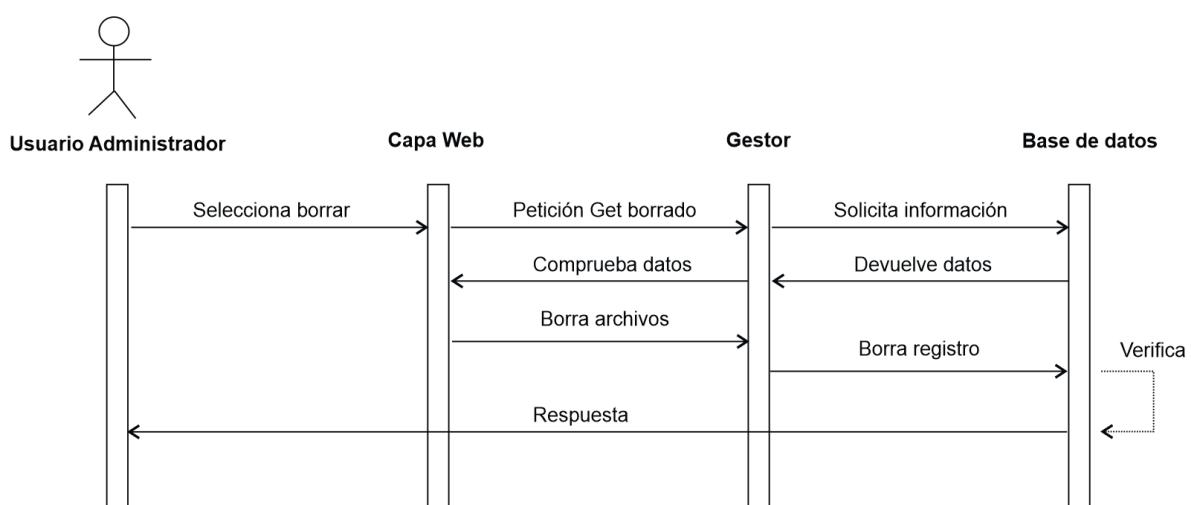


Gráfico 3.1.3.4: Diagrama de secuencia Borrar Post

## 3.2 Zona Privada Usuarios

### 3.2.1 Casos de uso

A continuación se muestran los casos de uso que se proceden al acceder a la red social. Aquí pueden acceder dos tipos de actores: el usuario anónimo que no está registrado o aún no ha accedido al sistema y el usuario que ya ha accedido y está identificado.

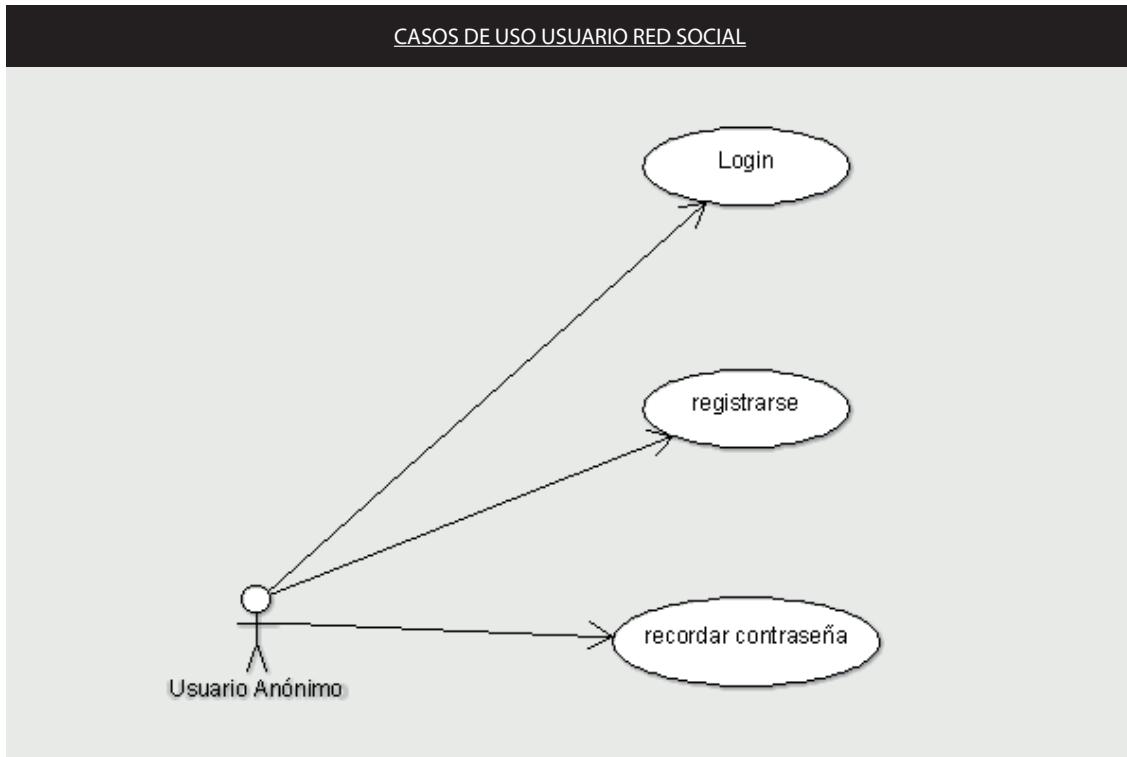


Gráfico 3.2.1.1: Casos de uso usuario sin identificar red social

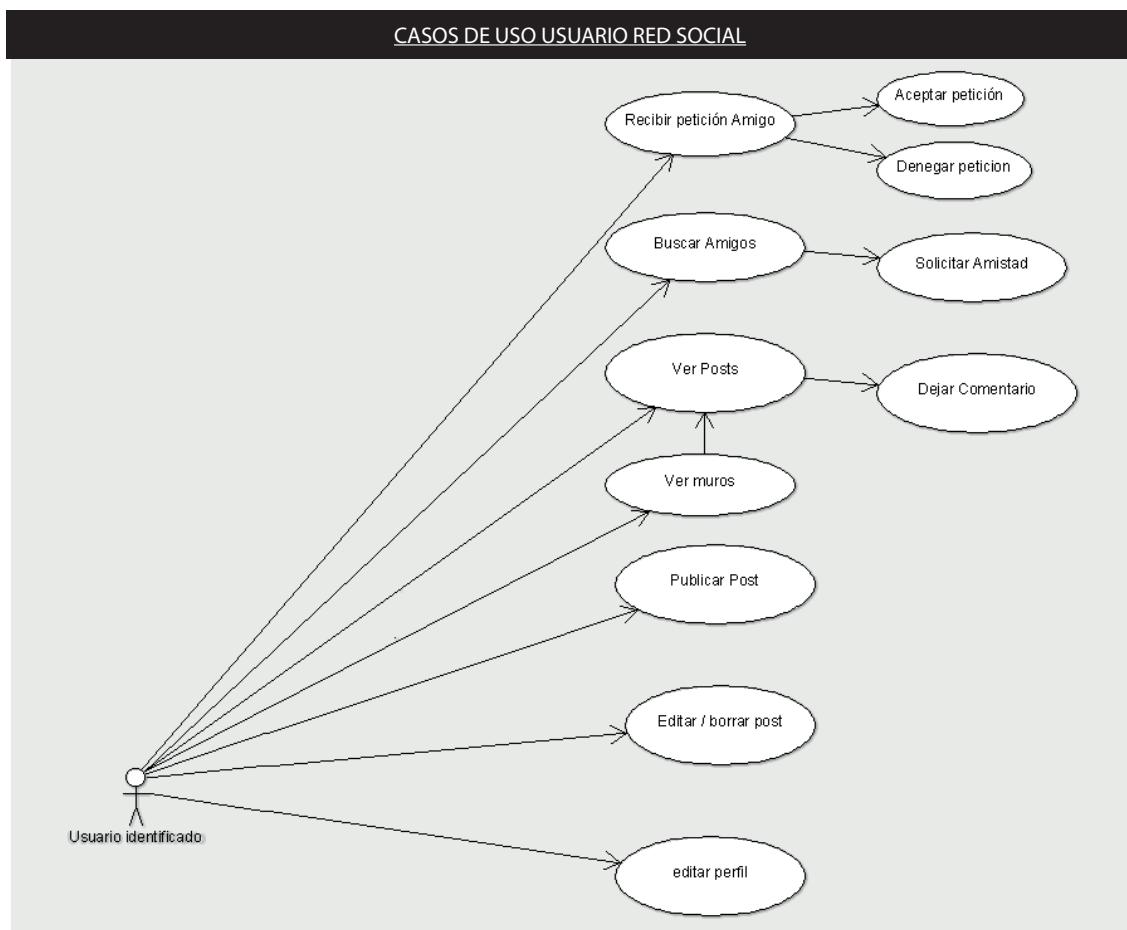


Gráfico 3.2.1.2: Casos de uso usuario red social

### 3.2.2 Diagrama de clases

En el siguiente gráfico se muestran las clases implicadas en la Red social, se han incluido los métodos y atributos principales de cada clase.

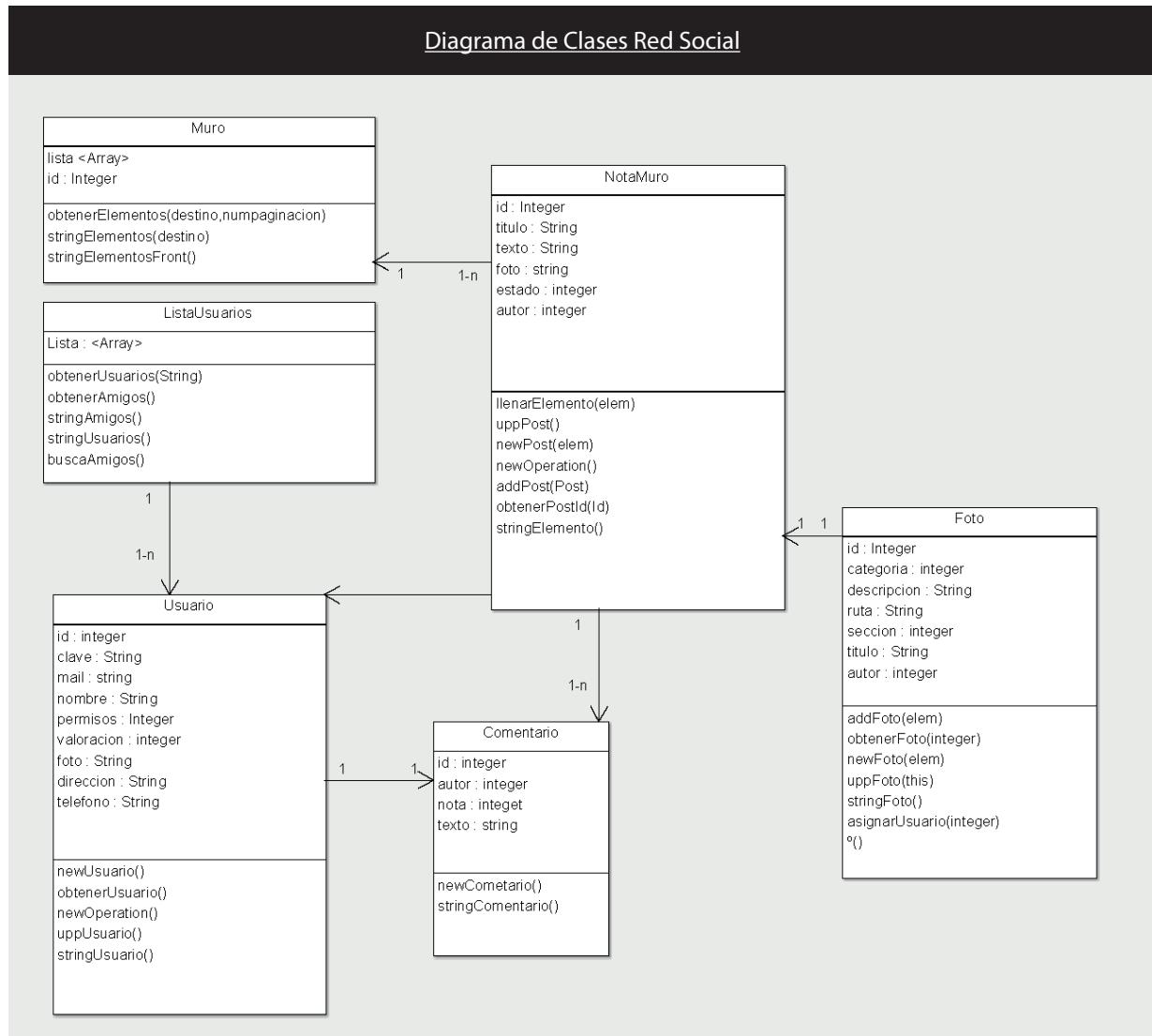


Gráfico 3.2.2.1: Diagrama de clases Red Social

### 3.2.3 Diagramas de secuencia

A continuación se muestran algunos casos mediante diagramas de secuencia.

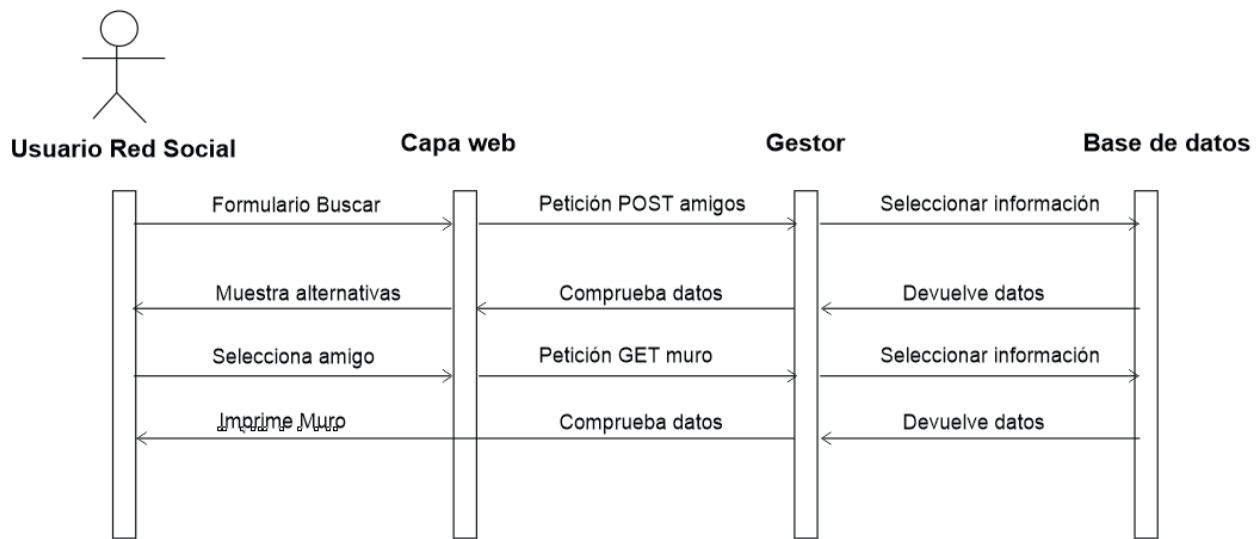
BUSCAR Y VISITAR MURO

Gráfico 3.2.3.1: Diagrama de secuencia visitar muro

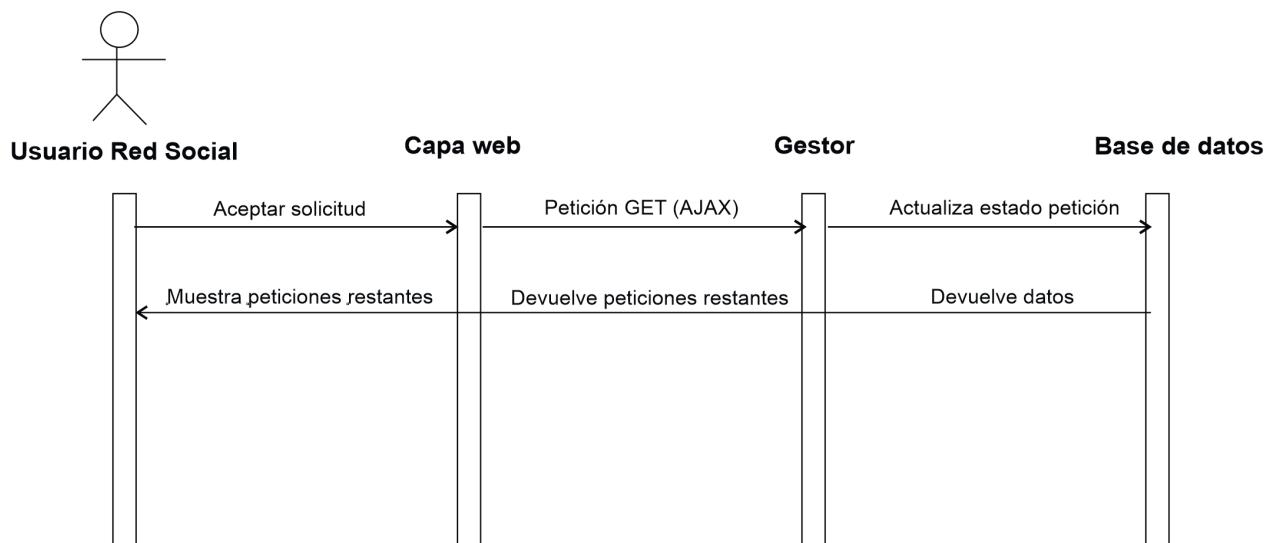
ACEPTAR SOLICITUD AMISTAD

Gráfico 3.2.3.1: Diagrama de secuencia aceptar solicitud

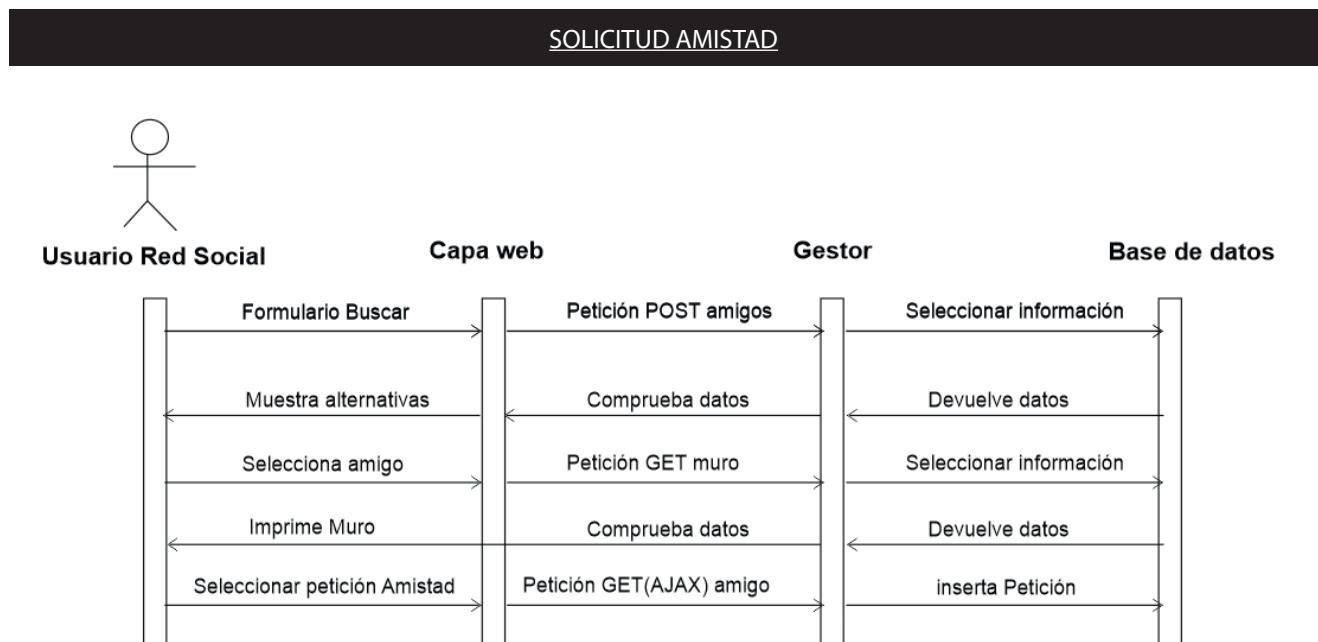
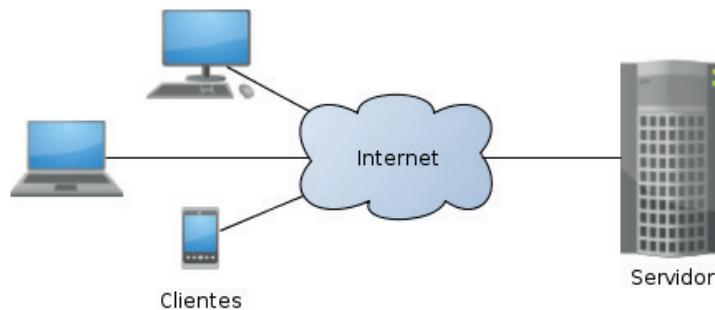


Gráfico 3.2.3.3: Diagrama de secuencia solicitud amistad

# Capítulo 4. Diseño

## 4.1 Arquitectura

El portal está basado en una estructura cliente/servidor, esta arquitectura es un modelo de aplicación distribuida en las que las tareas se reparten entre el proveedor de servicios (El Servidor) y los demandantes llamados clientes (Terminal del usuario).



Esto reparte las tareas entre los distintos clientes que están conectados al servidor en el que se centralizan los recursos que se ponen a disposición cuando estos lo solicitan.

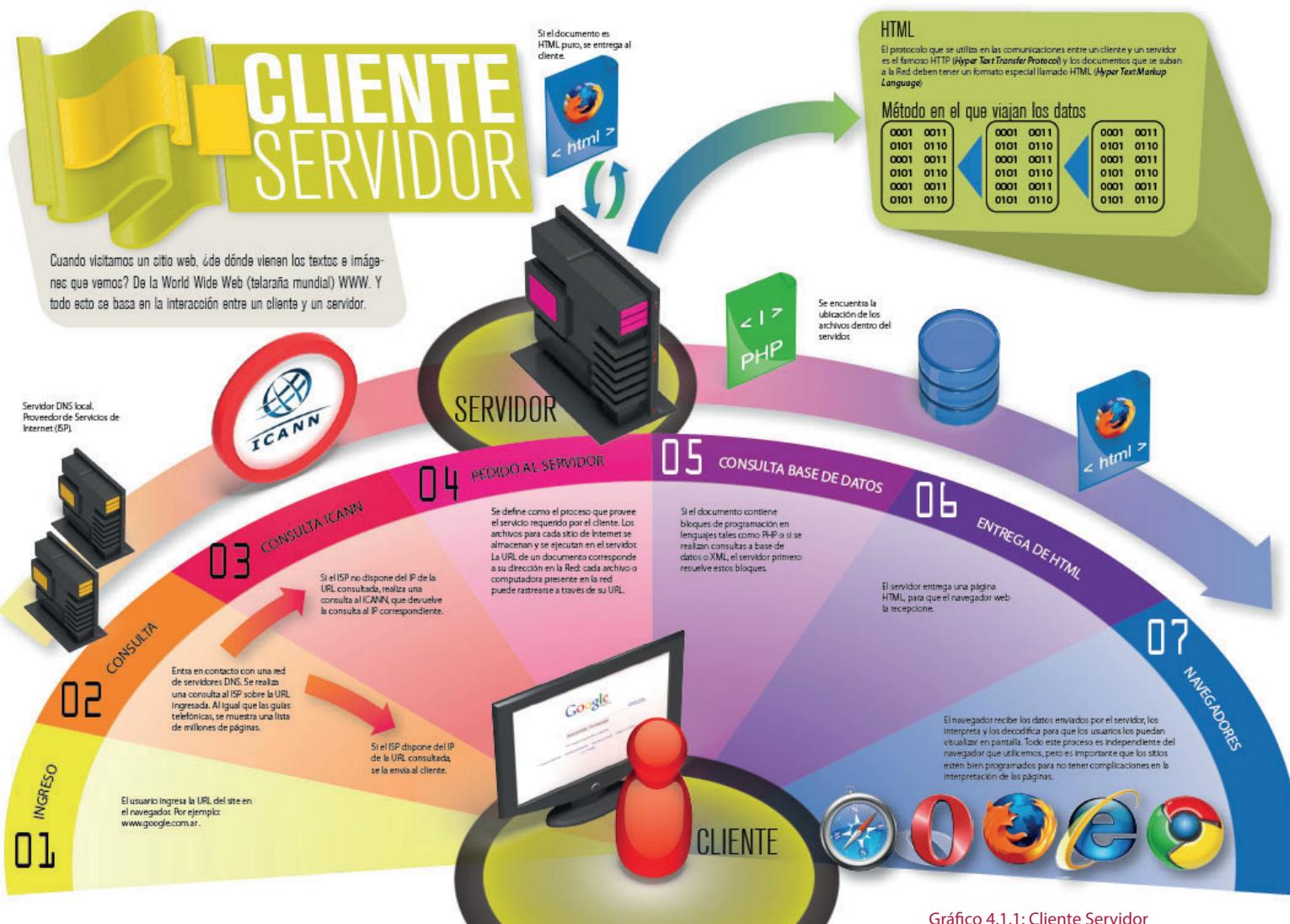


Gráfico 4.1.1: Cliente Servidor

Se ha separado la arquitectura en capas para facilitar su comprensión.

Estas capas son:

**Capa presentación:** La capa de presentación es la interfaz gráfica de nuestro sistema, esta debe ser amigable y fácil de usar. Esta capa también se denomina capa de usuario pues es lo que está visible al mismo, esta se comunica únicamente con la capa de negocio.

**Capa de aplicación:** Es donde reside la lógica de nuestro programa, aquí es donde se establecen todas las reglas que deben cumplirse. Esta capa se comunica con la capa de presentación y con la de datos o persistencia. De esta última es de donde recibe los datos de nuestro gestor.

**Capa de datos:** Es donde tenemos los datos almacenados, está formada por un gestor de base de datos de donde recuperamos o almacenamos la información solicitada por la capa de negocio.

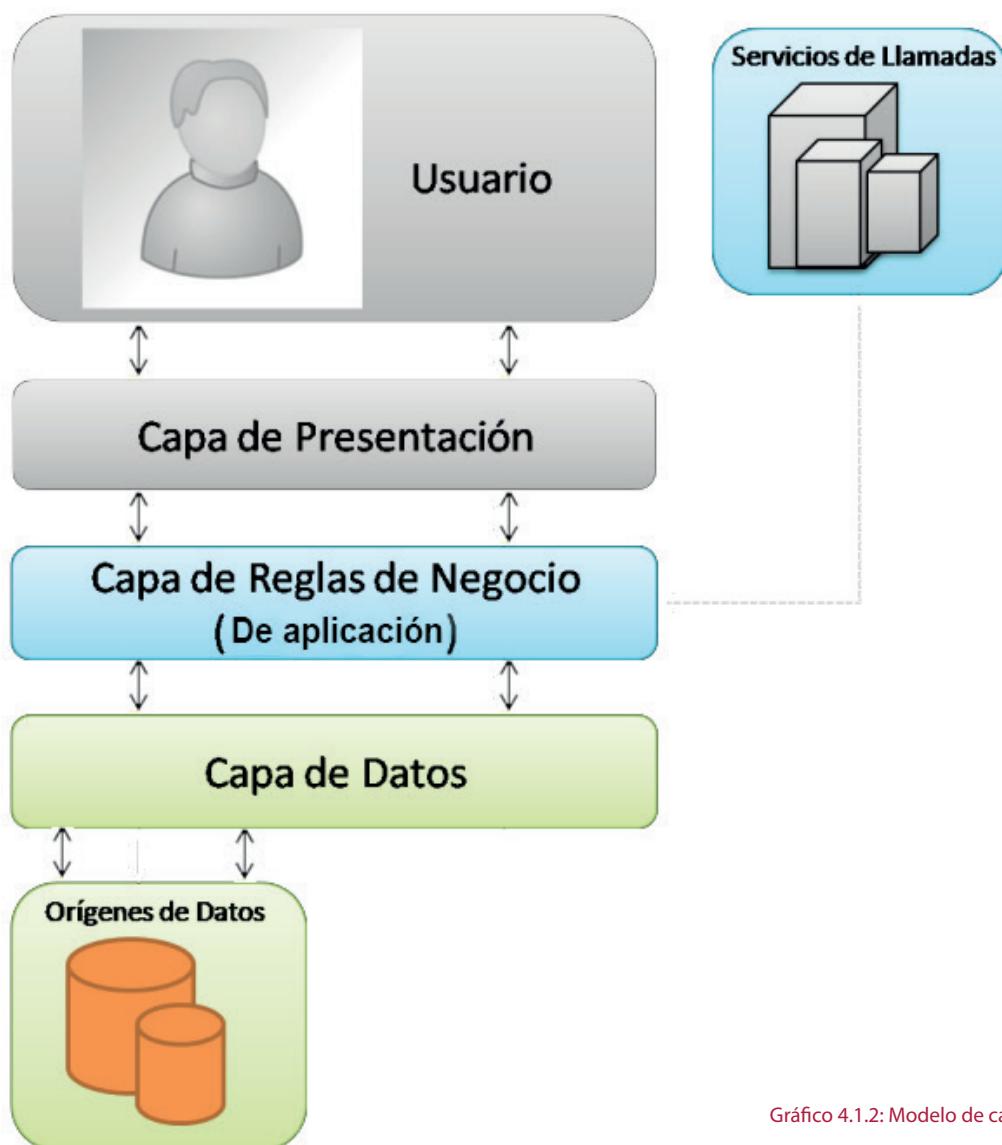


Gráfico 4.1.2: Modelo de capas

## 4.2 Capa de presentación

### 4.2.1 Portal web

Como ya hemos comentado la capa de presentación es la interfaz de la web. En el caso del portal web esto consta de dos partes, la parte para los visitantes o usuarios anónimos y la parte del gestor para los administradores del sistema. A continuación se mostrarán diferentes diseños de esta interfaz con una breve descripción. Si se quiere entender su uso consultar el manual de usuario.

#### 4.2.1.1 Front-end portal web

El front-end del portal es lo primero que ve el usuario al entrar en nuestro sitio. Debemos recordar que nuestro sitio es muy configurable, las secciones que forman su estructura pueden activarse y desactivarse, por lo que analizamos un caso base del mismo con la mayoría de los componentes activos.

##### Portada

**1. Body:** Parte principal de la página, esta parte se puede modificar mediante el gestor aplicándole un nuevo fondo o un color plano. También se permite cambiar la combinación de colores de textos, etc.

**2. Acceso:** esto es una parte fija de la página por la cual los usuarios registrados pueden acceder.

**3. Menú:** Lista de las diferentes secciones creadas en el gestor, además siempre se le sumarán el botón de contacto y el de listado de noticias que son fijos.

**4. Cabecera:** Logo y nombre de la empresa / organización a la que pertenece el portal, estos elementos también son personalizables.

**5. Cuerpo:** parte principal de la vista, donde se muestran los diferentes elementos que componen la página, noticias, slider, ofertas, etc. (ver gráfico siguiente).

**6. Píe:** este es el footer del sitio, aquí se muestran los datos de la empresa. También podemos personalizarlo cambiando la imagen mostrado mediante el gestor.

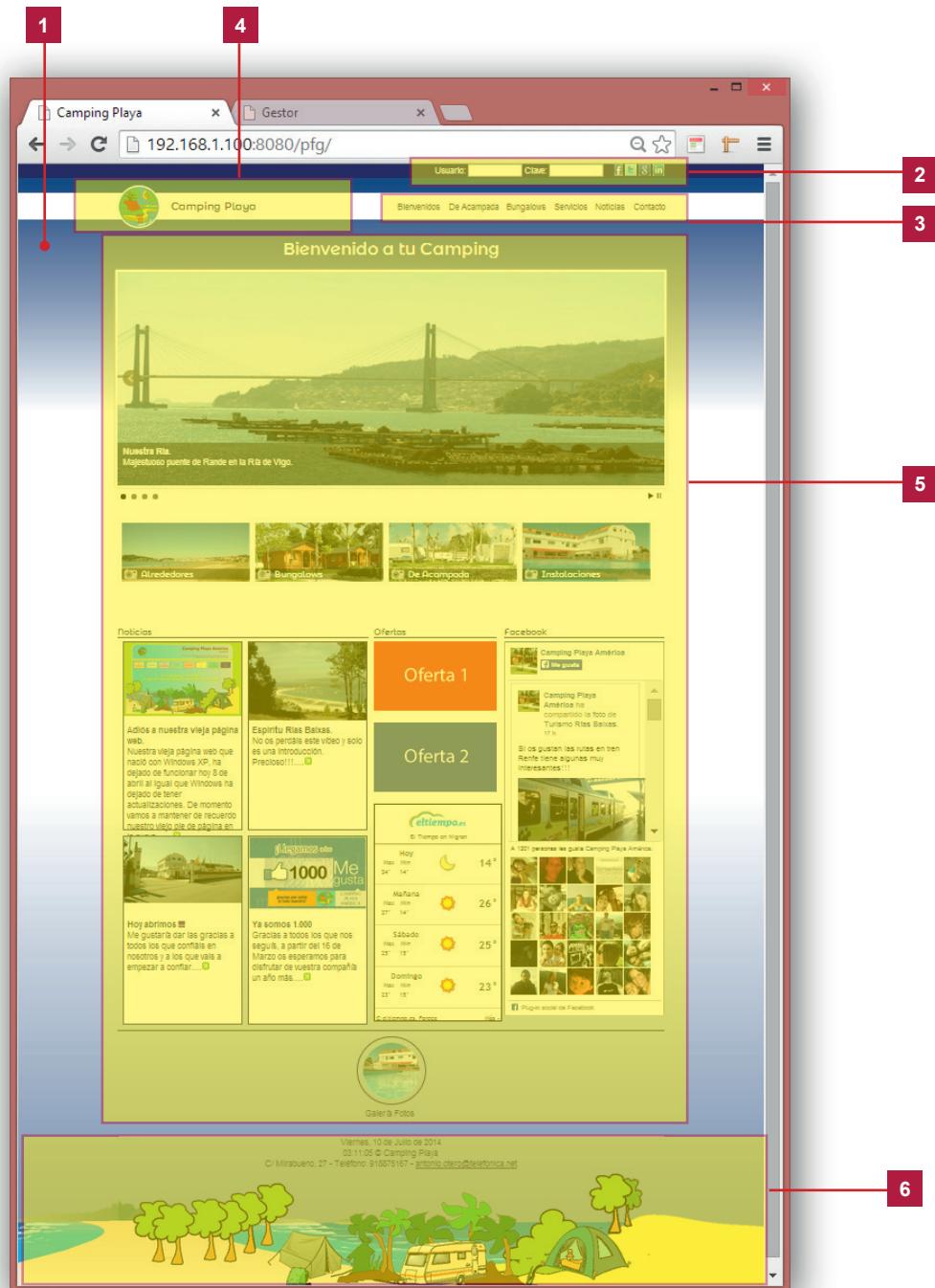


Gráfico 4.2.1.1: Estructura index Front-end Portal

En la gráfica anterior mostrábamos los elementos principales de la estructura del index de nuestro front-end.

Al examinarlo vemos como tenemos una parte central denominada cuerpo donde está la información más importante de nuestra portada, esta información no solo es configurable en contenido por el administrador de la web, si no que también es opcional según las necesidades de negocio.

A continuación detallaremos más en profundidad la estructura de esta parte central.

## Portada (cuerpo)

**7. Slogan:** Texto con slogan principal del sitio.

**8. Slider:** Elemento decorativo donde se pueden mostrar los principales elementos a promocionar.

**9. Botoneras:** Botoneras personalizables en número de botones como en su diseño, para dar acceso a lugares internos o externos que se consideren de alto interés.

**10. Noticias:** Zona donde se muestra una reseña de las últimas noticias o las más importantes incluidas en el gestor.

**11. Ofertas:** Zona para introducir banners o ofertas, la página además tiene la posibilidad de mostrar banners en la parte inferior en de los bloques 10, 12 y 13.

**12. Redes sociales:** Zona donde se pueden mostrar diferentes APIs de las redes sociales más populares (Facebook, Twitter).

**13. Widget:** Zona donde se pueden insertar diferentes widget proporcionados por sitios externos o creados para tal efecto.

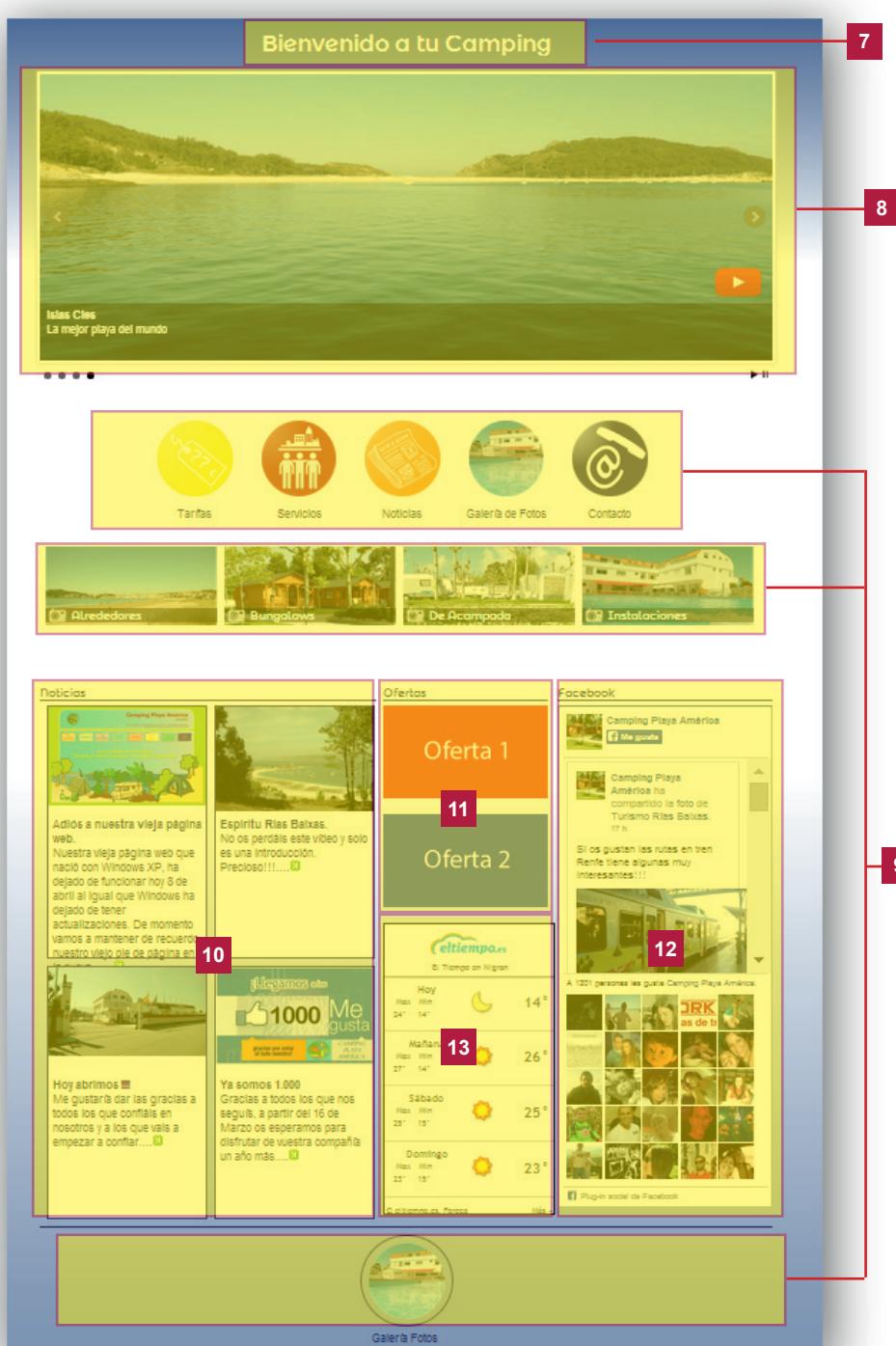


Gráfico 4.2.1.1.2: Estructura cuerpo portada Front-end Portal

Aunque podemos definir la portada como el elemento más importante de nuestro sitio y el más personalizable, existen otras secciones que heredan las propiedades de estilos configurados por medio del gestor.

A continuación se muestran algunos de los más importantes.



Gráfico 4.2.1.1.3: Estructura secciones Front-end Portal

## Secciones

Al contenido de las secciones se accede desde el menú principal y está diseñado para mostrar partes fijas aunque editables con información de la empresa.

**14. Contenido:** Texto de la sección donde se pueden insertar textos y fotos.

**15. Destacados:** La botonera principal de la portada se mostrará en alguna de las páginas como la de secciones para facilitar la navegación del sitio.

**Camping Playa**

Bienvenidos De Acampada Bungalows Servicios Noticias Contacto

Galería de fotos

Todas Instalaciones De Acampada Alrededores Bungalows 16

16

Madera natural Bungalows

Ven y disfrútalo. Las mejores calidadas para tu confort

Viernes, 10 de Julio de 2014  
04:18:49 © C  
C/ Mirabueno, 27 - Teléfono: 91887



## Galería

La galería de fotos, es donde el administrador de la web puede subir las fotos que considere ordenando las por categorías.

**16.Menú:** El usuario podrá navegar por las diferentes categorías configuradas en el gestor e ir visualizándolas. Si hacen click en una de ellas, esta se agrandara en la página para una mejor visualización.

**Camping Playa**

Bienvenidos De Acampada Bungalows Servicios Noticias Contacto

Galería de fotos

Todas Instalaciones De Acampada Alrededores Bungalows

Ven y disfrútalo. Las mejores calidadas para tu confort

Viernes, 10 de Julio de 2014  
04:18:49 © Camping Playa  
C/ Mirabueno, 27 - Teléfono: 918875167 - antonio.ctero@telefonica.net

Gráfico 4.2.1.1.4: Galería de fotos

**Tarifas Camping**

Concepto	Alta	Baja
Persona	7,15 €	5,75 €
Niño	4,1 €	3,5 €
Coche	7,25 €	5,75 €
Caravana	7,25 €	5,75 €
Autocaravana	14,5 €	8,5 €
Tienda	7,25 €	5,75 €
Autocar	18 €	10 €
Moto	4 €	3 €
Electroridad	5 €	5 €
Aqua desague	3,5 €	3,5 €

**Noticias**

Noticia: Adiós a nuestra vieja página web.

Noticia: Espiritu Rías Baixas.

Noticia: Hoy abrimos!!!!

Noticia: Ya somos 1.000.

Noticia: FESTA DA RECONQUISTA EN VIGO.

**Contacto**

Solicitud de información y contacto.

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Ciudad: \_\_\_\_\_ Provincia: \_\_\_\_\_

Cd. postal: \_\_\_\_\_ País: \_\_\_\_\_

Tel. oficina: \_\_\_\_\_ Tel. domicilio: \_\_\_\_\_

Fax: \_\_\_\_\_ E-mail: \_\_\_\_\_

Teléfono Móvil: \_\_\_\_\_

¿Le interesa información de:

- Información del Camping.
- Información de Bungalows
- Información completa

Comentarios: \_\_\_\_\_

Enviar datos | Restablecer formulario

Viernes, 10 de Julio de 2014  
04:28:48 © Camping Playa  
C/ Mirabueno, 27 - Teléfono: 918875167 - antonio.etero@telefonica.net

Viernes, 10 de Julio de 2014  
04:29:33 © Camping Playa  
C/ Mirabueno, 27 - Teléfono: 918875167 - antonio.etero@telefonica.net

**Adiós a nuestra vieja página web.**

Nuestra vieja página web que nació con Windows XP, ha dejado de funcionar hoy 8 de abril al igual que Windows ha dejado de tener actualizaciones. De momento vamos a mantener de recuerdo nuestro viejo pie de página en la nueva que está operativa al 40 %, espero que os guste y si tenéis alguna idea para la página escribirlo en el Facebook.

El sitio tiene otras zonas, formularios, noticias, etc. Todos ellos siguen la estructura que ya hemos dejado orientada en las gráficas anteriores.

## 4.2.1.2 Back-end portal web

El Back-end es el gestor al que solo tendrán acceso los administradores, mediante el cual podrán mantener actualizado y configurado el portal, como principal objetivo se ha buscado la simplicidad en los procesos para facilitar su uso.

A continuación mostraremos algunas capturas indicando sus zonas principales. Para entender el uso del mismo se aconseja se consulte la guía de usuario.

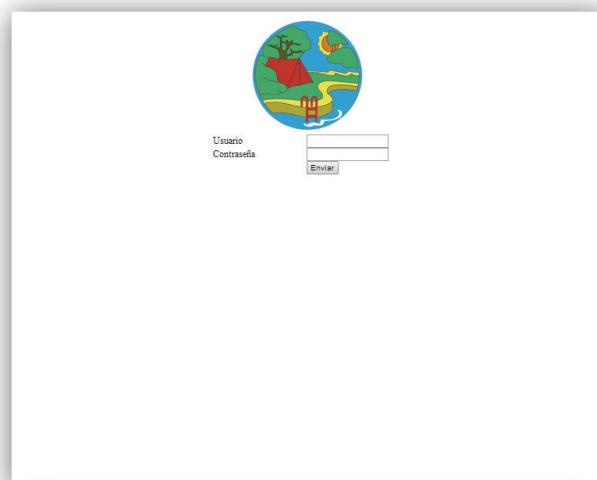


Gráfico 4.2.1.2.2: Autentificación gestor

Nada mas entrar en el gestor nos encontramos con la protección del sistema de autentificación del gestor, es necesario estar identificado para poder acceder.

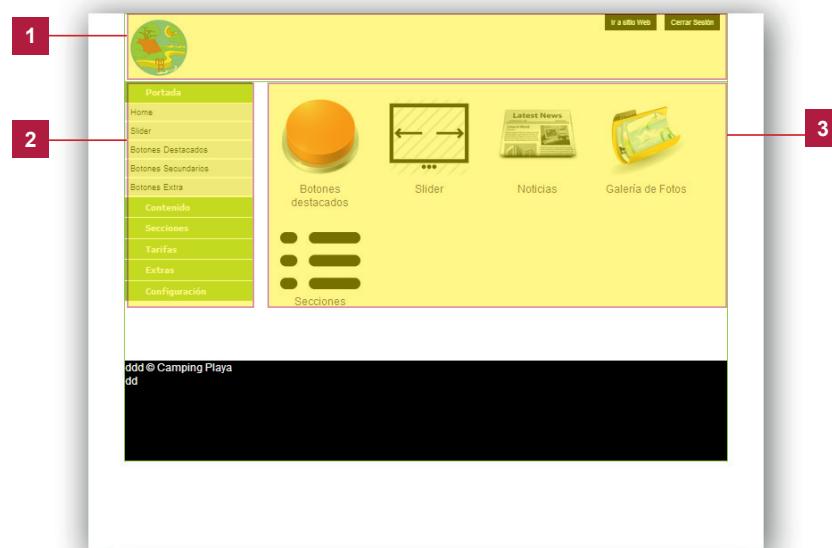


Gráfico 4.2.1.2.2: Home Back-end

### Home (Gestor)

- 1. Cabeza:** El header de la página con el logo de la empresa, los botones de cerrar sesión y visualizar el front-end.
- 2. Menú:** Menú principal del gestor desde donde accederemos a todas las secciones configurables del portal.
- 3. Cuerpo:** Zona donde se irán mostrando todas las opciones y formularios de personalización del portal, en el caso de la captura actual se muestran los accesos directos a otras secciones.

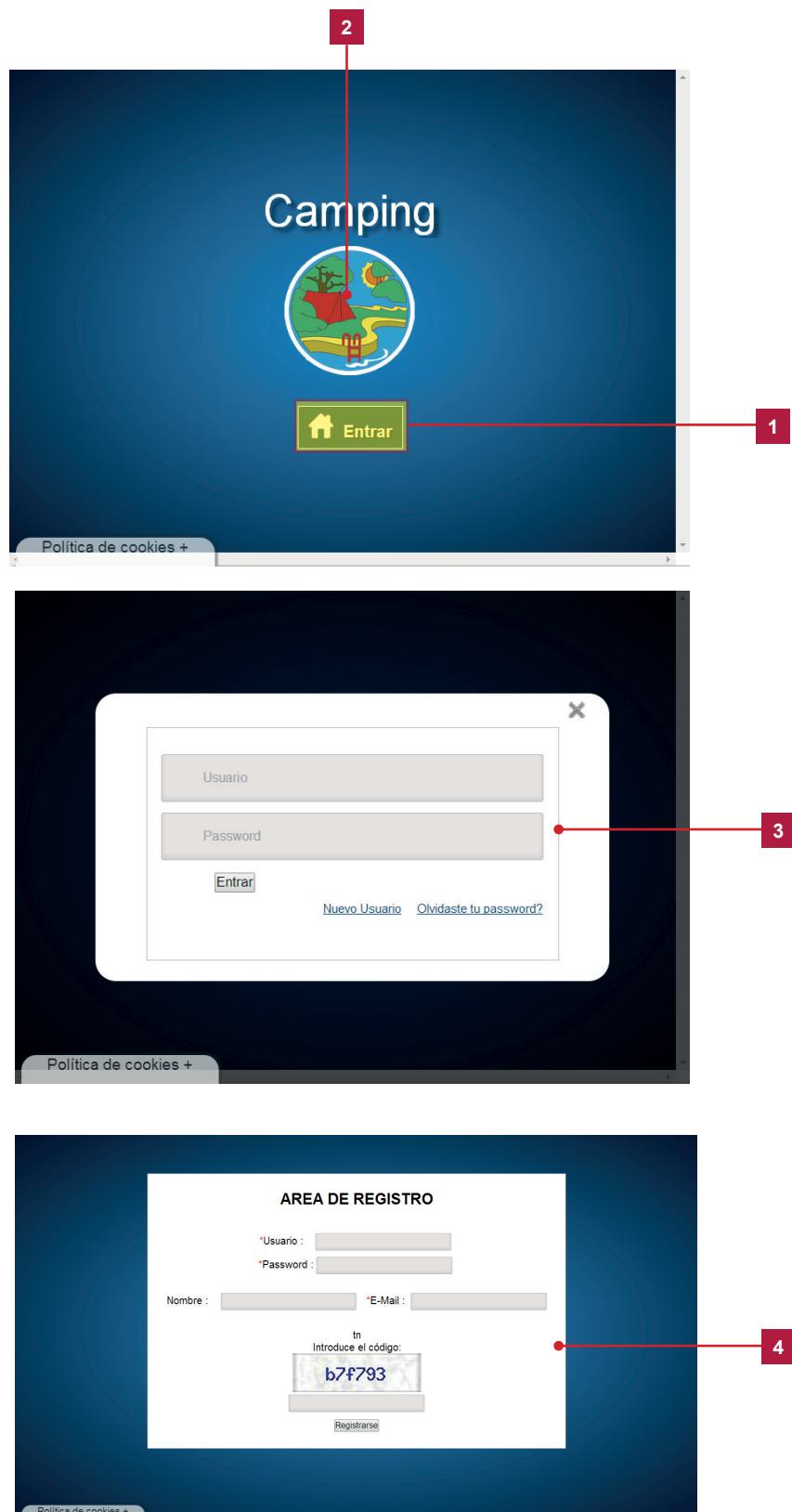
The figure consists of four screenshots of a web-based content management system, likely for a website about a campsite. A red line connects the top-left screenshot to the top-right one, and another red line connects the bottom-left screenshot to the bottom-right one.

- Top Left Screenshot:** Shows a 'Configuración Slider' dialog with a slider set to 400. It displays four images with their titles: 'Natura Ria', 'Buenas vacaciones en la Ría de Vigo', 'Este es el precio de nuestras piezas', and 'Vista: Ya está la playa de los mejores'. Each image has edit icons.
- Top Right Screenshot:** Shows the same 'Configuración Slider' dialog, but the first image's title 'Natura Ria' is being edited, with a cursor in the input field.
- Bottom Left Screenshot:** Shows a 'Noticias del camping' (Camp News) section with several news items. One item is highlighted with a red arrow pointing to its title 'Adictos a la naturaleza veja página web.' Each news item has edit icons.
- Bottom Right Screenshot:** Shows a 'Noticias' (News) dialog with a rich text editor. The title 'Adictos a la naturaleza veja página web.' is selected. Below the editor, there's a preview of the news item and a file manager interface titled 'Gestor de archivos' (File Manager) showing various files and their details.

Gráfico 4.2.1.2.2: Capturas de formularios de edición Back-end

## 4.2.2 Zona privada usuarios

La zona privada de los usuarios es la parte en la que tendrán que estar registrados para poder acceder, para ello se ha creado un sistema de identificación y registro de los usuarios.



### Identificación y registro de usuarios

1. **Entrar:** El sistema comprueba si el usuario está identificado, si no es así le devuelve a la página de bienvenida.
2. **Logo:** Este logo es el mismo que tenga configurado la web principal.
3. **Formulario Acceso:** Formulario para poder acceder a la red social, si no se está en el sistema podemos registrarnos en nuevo usuario.
4. **Formulario Alta:** Formulario donde el usuario se puede dar de alta en la red social.

Gráfico 4.2.2.1: Formularios de acceso y alta



## Muro (Red Social)

5. **Mi muro:** Zona donde el usuario visualiza sus propios post publicados.
6. **Mis amigos:** Zona donde por orden cronológico se muestran los últimos post publicados por los amigos (solo los indicados, para amigos al crear el post, los públicos se visualizan en el muro de cada usuario).
7. **Buscador:** Elemento principal de la red social, donde se pueden localizar a las personas por el nick o por las aficiones descritas en su perfil.
8. **Menú:** Menú de acceso a las distintas partes de la red social.
9. **Notificaciones:** Área donde se muestran las notificaciones pendientes, se aceptan o rechazan.
10. **Lista de amigos:** Se muestran los accesos a los amigos del usuario

Existen otras páginas, como listado de resultados de las busquedas, edición de perfiles, comentarios...

The screenshot shows a user profile page for 'Juan'. At the top, there's a search bar and social media links (Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn). The main header says 'Juan' with a small profile picture of a cartoon bear. Below the header, there's a sidebar with a box for 'juan Juan Jose Davila'. The main content area features a section titled 'Tambien puedes conocer:' (Also you can know) displaying profiles of other users in a grid:

admin Antonio Otero Veiga	ciberkaos Admin	Maria Maria Isabel
ciberkaos Ciber	Sofia Sofia la Guapa	rodri Rodrigo Alonso
pepe Francisco	pepito Francisco rodriguez	rafa Rafael Martinez
kiko Enrique alonso		

At the bottom of the page, there's a date and time stamp: 'Martes, 14 de Julio de 2014 21:18:36 © Camping Playa C/ Mirabueno, 27 - Teléfono: 918875167 - [antonio.otoe@telefonica.net](mailto:antonio.otoe@telefonica.net)'. Below the text is a cartoon illustration of a campsite with trees, a tent, and a camper van.

The screenshot shows the profile editing form for 'Juan'. The top part is identical to the previous screenshot, showing the user's name and a profile picture of a cartoon bear. The main content area contains several input fields for updating the profile:

- Nombre: Juan David
- Nueva Contraseña: (empty field)
- E-Mail: antonio.otoe@telefonica.net
- Dirección: la casa de mi madre
- País: España
- Teléfono: 9898888
- Foto: [Seleccionar archivo] Ningún archivo seleccionado
- Aficiones: (Escribe una lista con tus aficiones)  
Baloncesto, playa, construcción

At the bottom of the form, there's a 'Actualizar' (Update) button. Below the form is a date and time stamp: 'Martes, 14 de Julio de 2014 21:19:17 © Camping Playa C/ Mirabueno, 27 - Teléfono: 918875167 - [antonio.otoe@telefonica.net](mailto:antonio.otoe@telefonica.net)'. Below the text is a cartoon illustration of a campsite with trees, a tent, and a camper van.

## 4.3 Capa de Aplicación

### 4.3.1 Portal web

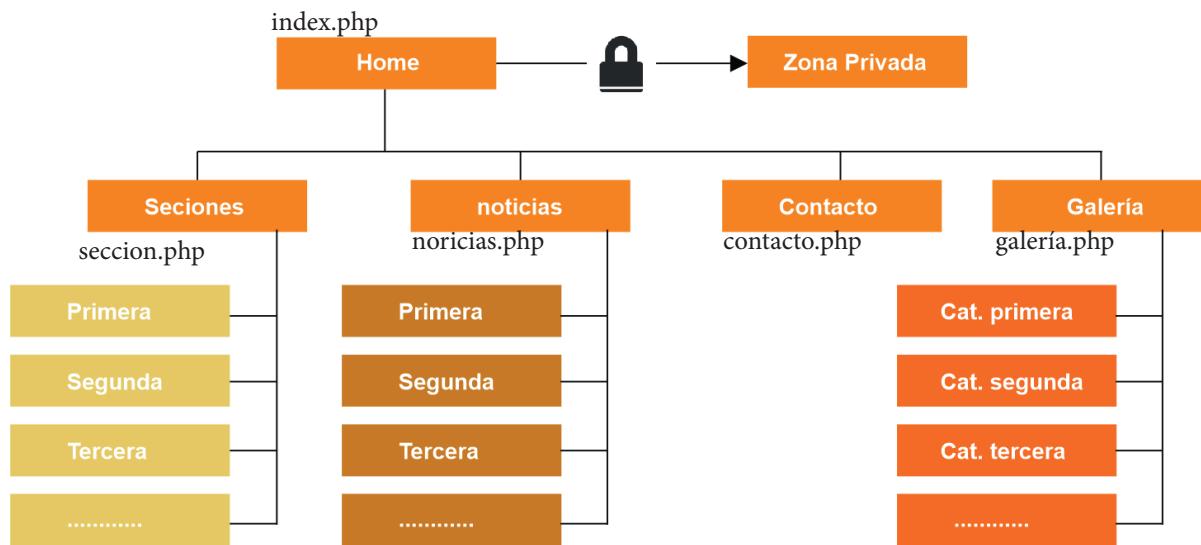
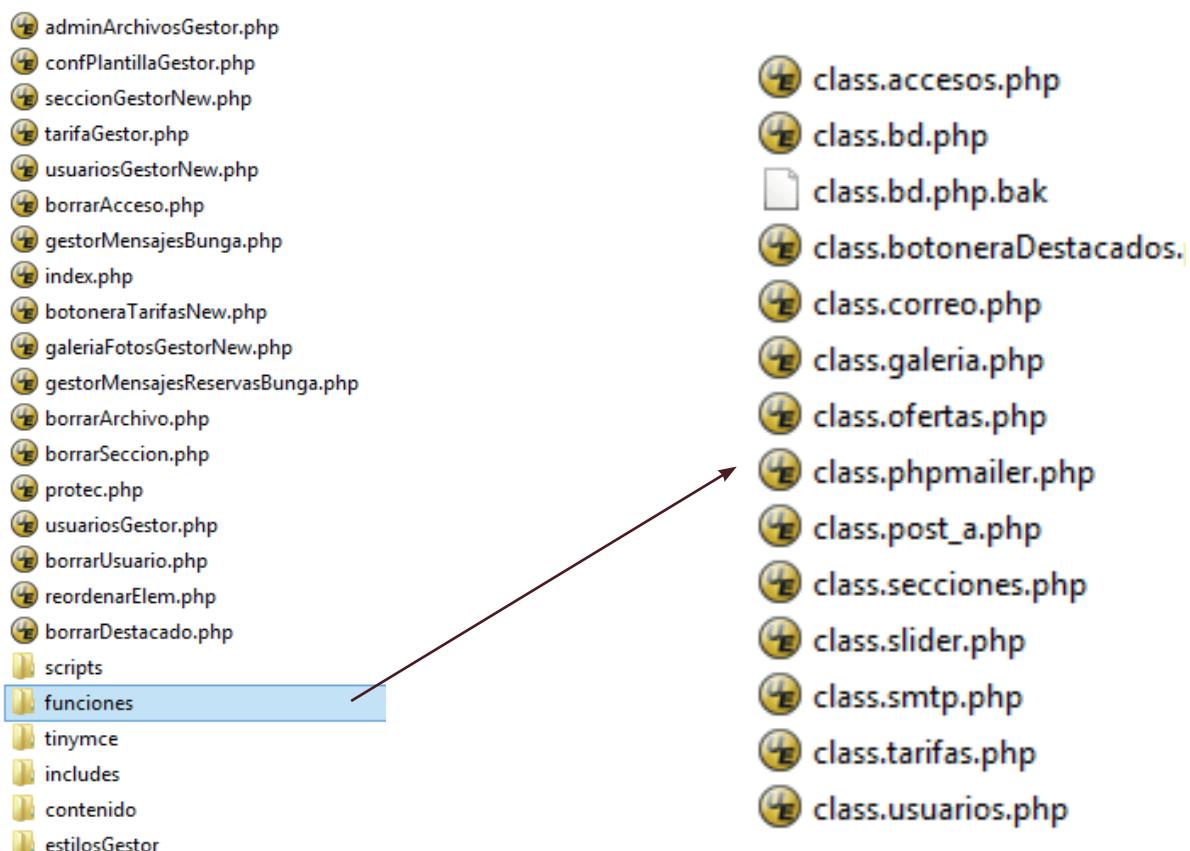


Gráfico 4.3.1.1: Mapa front-end

En esta capa se definen los comportamientos y reglas de los objetos que interactúan en nuestro portal. Como ya hemos mostrado en el capítulo de análisis, el portal consta de clases que con métodos y atributos que generan los comportamientos y reglas para el correcto funcionamiento del mismo.

En este nivel recibimos las peticiones de los usuarios y se envían las respuestas una vez procesadas y obteniendo los datos necesarios de la siguiente capa de persistencia (BD).



El portal está realizado en PHP y toda la lógica se ejecuta a partir de peticiones al servidor, el cual recibe una serie de datos y mediante la URL, decide qué programa debe actuar y mediante la clase ejecutada define el método de actuación consultando la base de datos en el nivel de persistencia u otra acción.

Estas peticiones normalmente llegarán mediante llamadas POST o GET, a continuación mostramos unas gráficas que pueden ayudar a entender este procedimiento.

### Proceso de una petición mediante un formulario

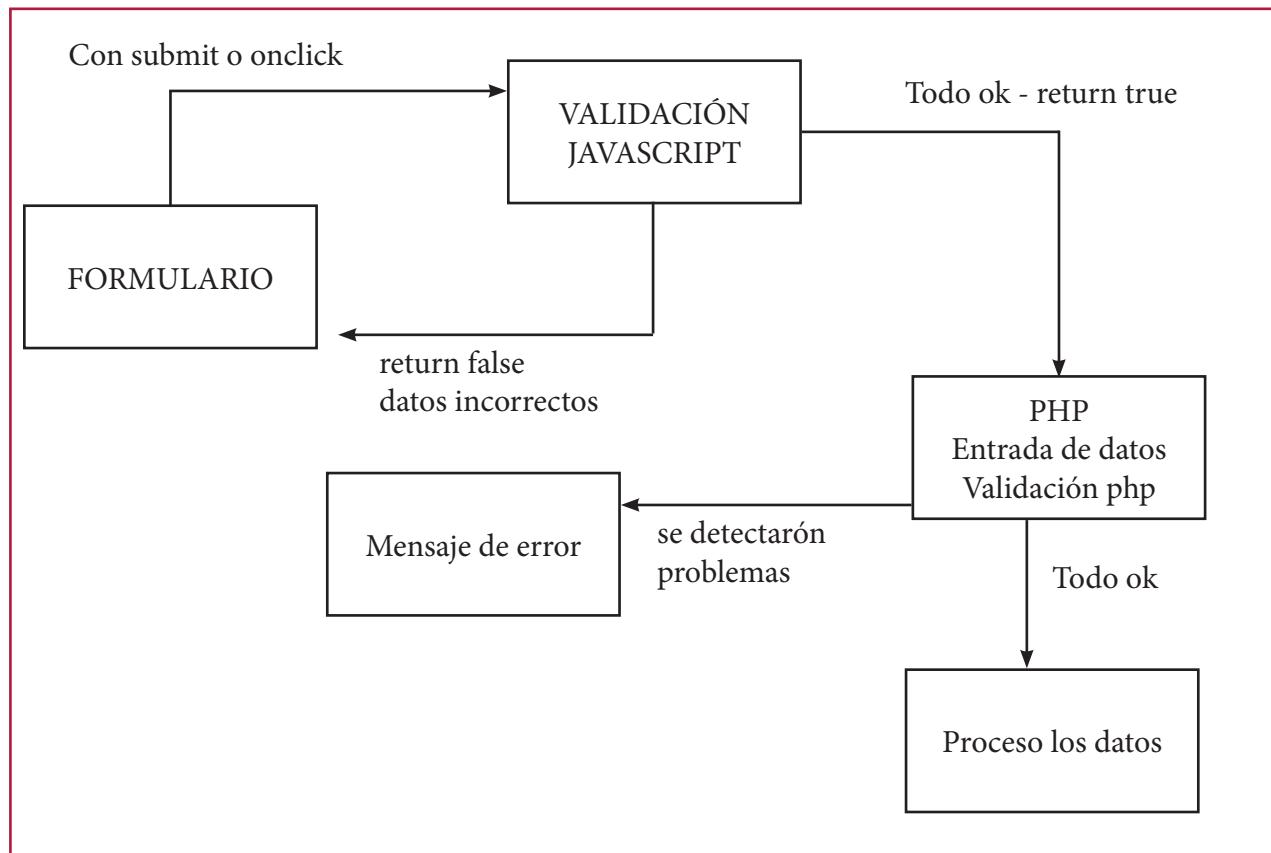


Gráfico 4.3.1.2: Proceso de petición mediante un formulario

### Formulario con imágenes

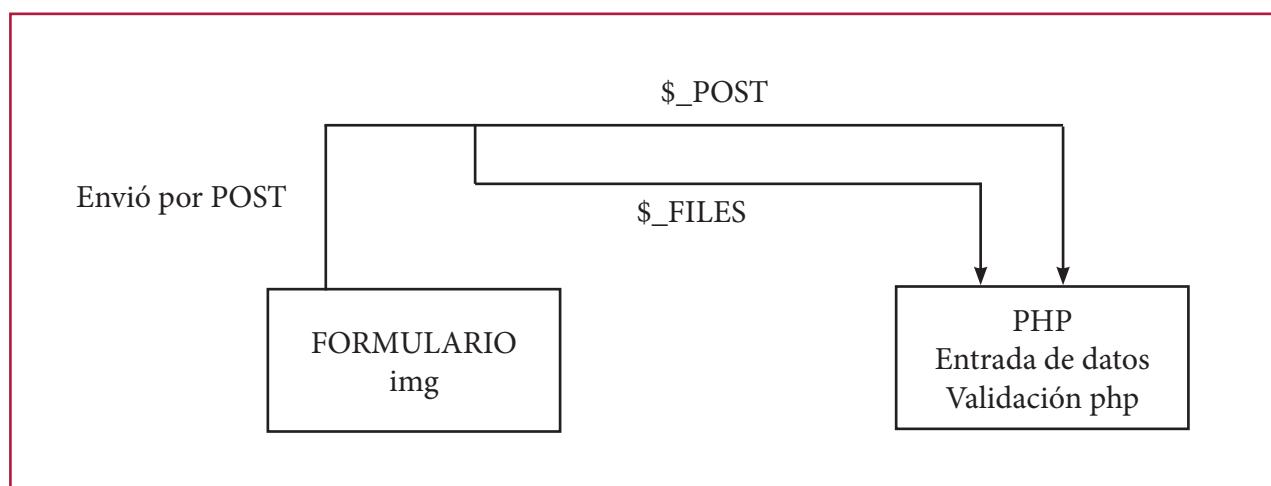


Gráfico 4.3.1.3: Petición con envío de una imagen

En muchas ocasiones, las decisiones lógicas tomadas por el controlador, dependen del origen de la petición y de los datos que contenga, incluso las peticiones pueden proceder desde la misma página pasando previamente por el servidor mediante salto o en segundo plano con AJAX.

A continuación se muestra el esquema básico de estas peticiones producidas sobre un mismo destino.

### Discriminación de peticiones producidas en la misma página

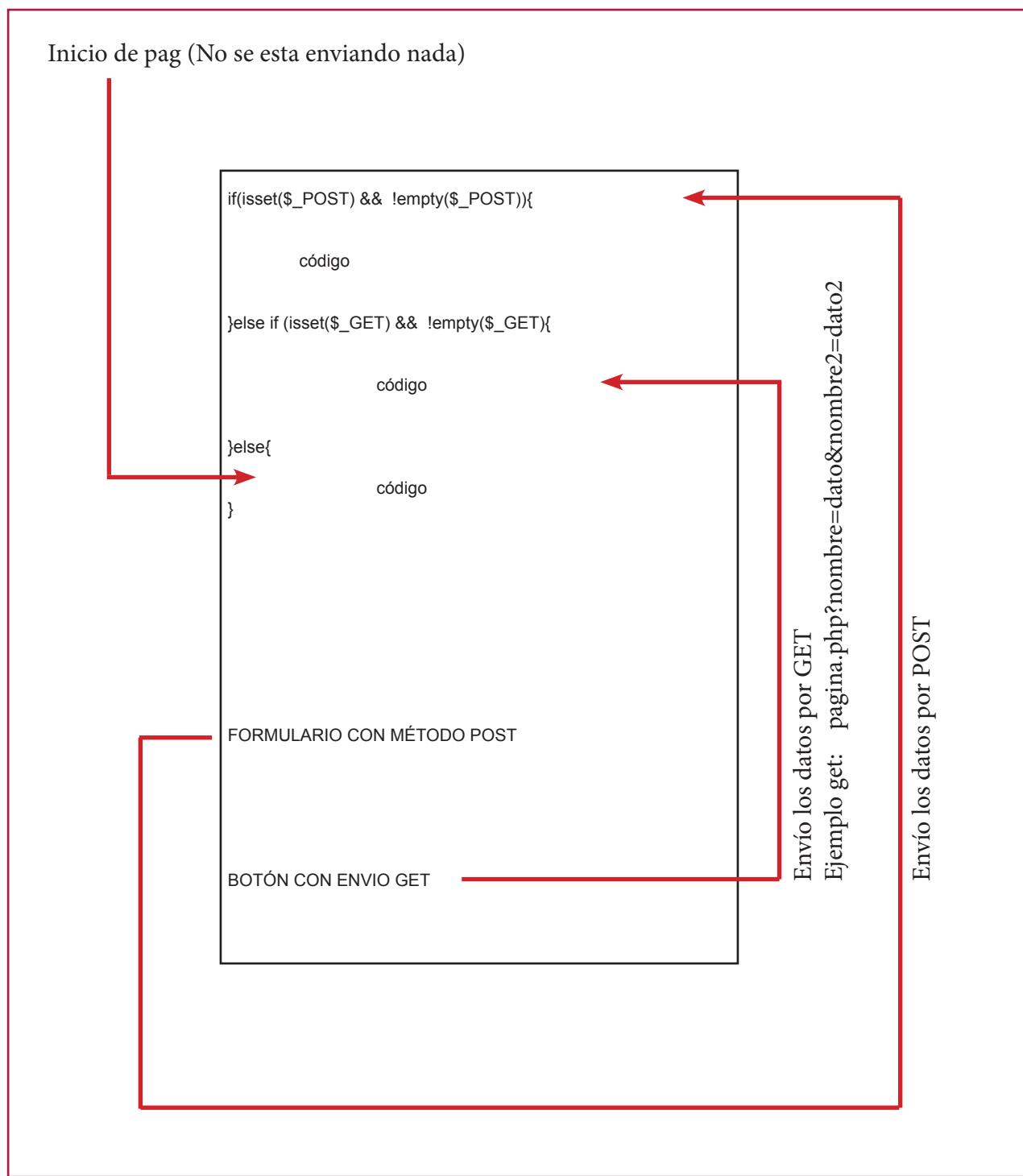


Gráfico 4.3.1.4: Proceso de petición mediante un formulario

### 4.3.2 Zona privada (Red Social)

En el punto anterior definímos la estructura del portal web, en el siguiente gráfico mostramos la parte correspondiente a la zona privada (Red Social).

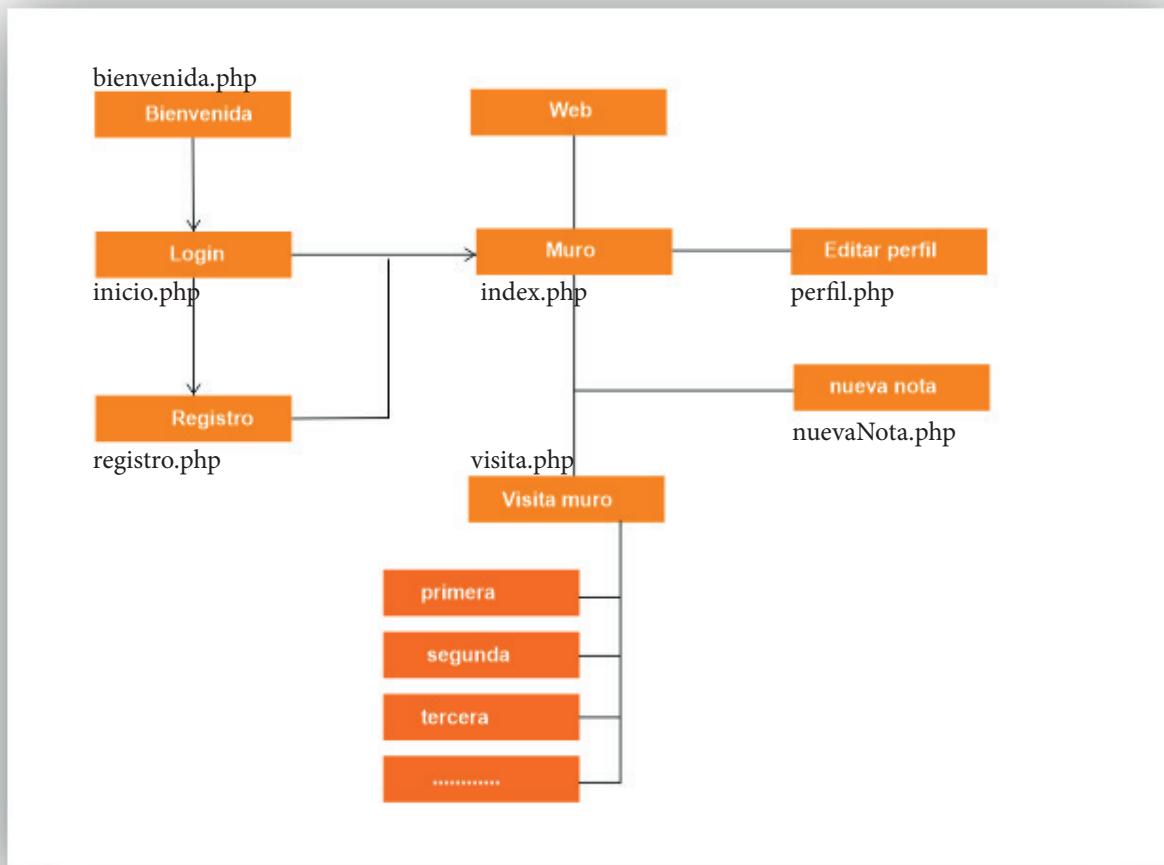


Gráfico 4.3.2.1: Mapa web red usuarios

css	12/07/2014 3:23	Carpeta de archivos
fotosRed	13/07/2014 3:11	Carpeta de archivos
funciones	13/07/2014 2:30	Carpeta de archivos
img	12/07/2014 3:43	Carpeta de archivos
imgUsuarios	13/07/2014 1:09	Carpeta de archivos
includes	12/07/2014 2:00	Carpeta de archivos
js	12/07/2014 2:09	Carpeta de archivos
aceptacionAmistad.php	14/07/2014 2:35	PHP Script
bienvenida.php	12/07/2014 3:17	PHP Script
borrarNota.php	14/07/2014 3:40	PHP Script
captcha.php	02/01/2014 17:10	PHP Script
cerrarsesion.php	12/07/2014 2:56	PHP Script
datosUsuario.php	14/07/2014 1:24	PHP Script
fondo_captcha.jpg	02/01/2014 10:37	Archivo JPG
headerRed.inc.php	14/07/2014 4:19	PHP Script
index.php	14/07/2014 18:58	PHP Script
inicio.php	12/07/2014 3:17	PHP Script
muestraAmigos.php	14/07/2014 18:58	PHP Script
nuevaNota.php	14/07/2014 1:18	PHP Script
perfil.php	13/07/2014 2:11	PHP Script
politica_de_cookies.php	12/07/2014 3:17	PHP Script
registro.php	14/07/2014 19:18	PHP Script
resultadoBuscar.php	14/07/2014 1:18	PHP Script
solicitudAmistad.php	14/07/2014 1:04	PHP Script
tiranegra.php	13/07/2014 21:24	PHP Script
visitar.php	14/07/2014 18:59	PHP Script

Podemos ver que al igual que el portal, la red social parte de una subestructura, y tiene sus propios scripts, hojas de estilos, etc.

Se mantiene la unión con el gestor para temas de personalización y así permitir que los estilos y/o apariencia creados para la parte del portal se mantenga en la red social.

## 4.4 Capa de datos

### 4.4.1 Portal web

En la capa de datos es donde se almacena toda la información de nuestro sitio, en nuestro caso el gestor de base de datos utilizado es MySQL, muy extendido en las aplicaciones web.

Nuestra aplicación hace uso de una única base de datos que contiene las tablas necesarias para poder construir los modelos lógicos de la capa anterior.

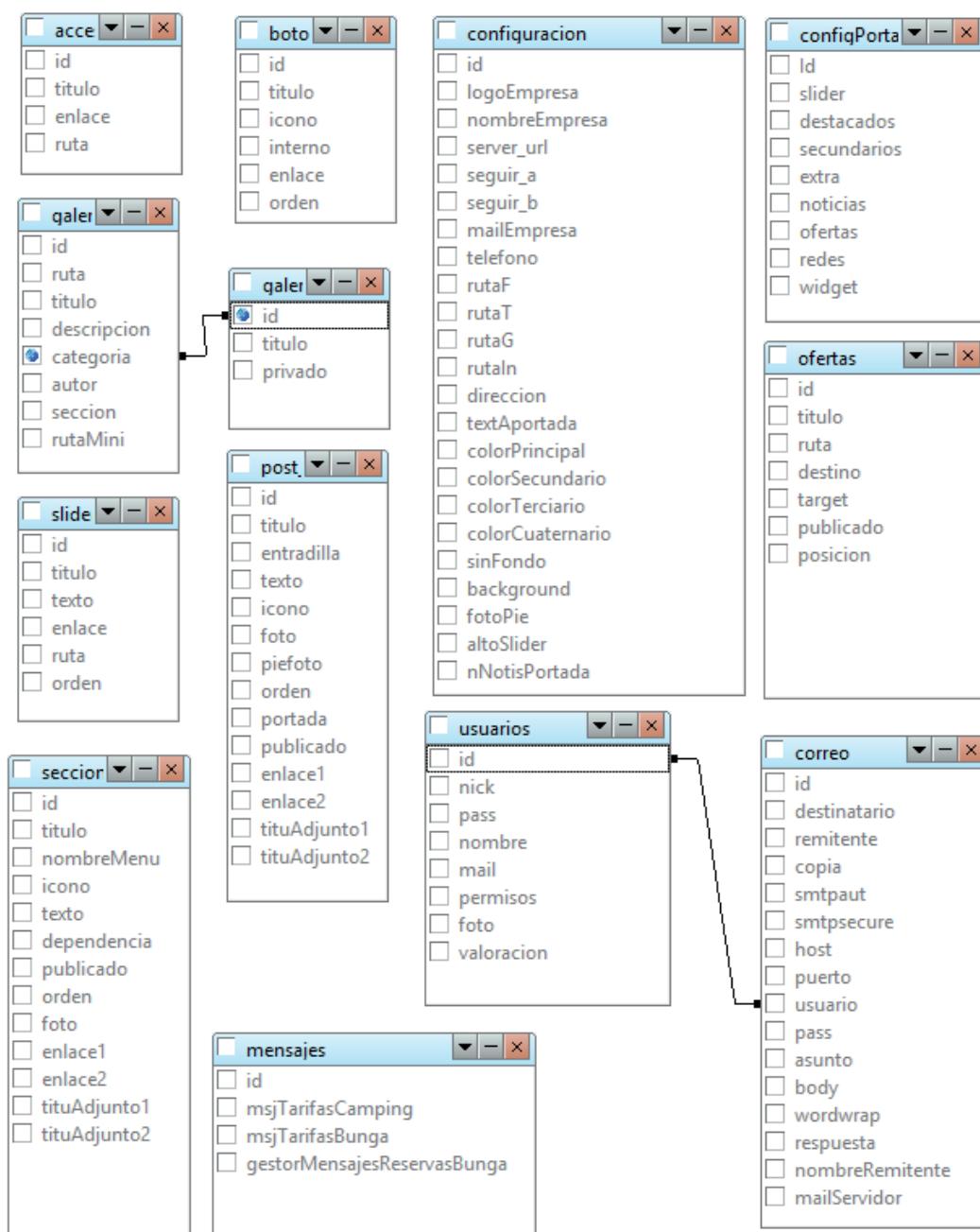


Gráfico 4.4.1.1: Diagrama BBDD del portal Web

## 4.4.2 Zona privada (Red Social)

En el caso de la red social, se ha realizado la siguiente estructura para la capa de persistencia.

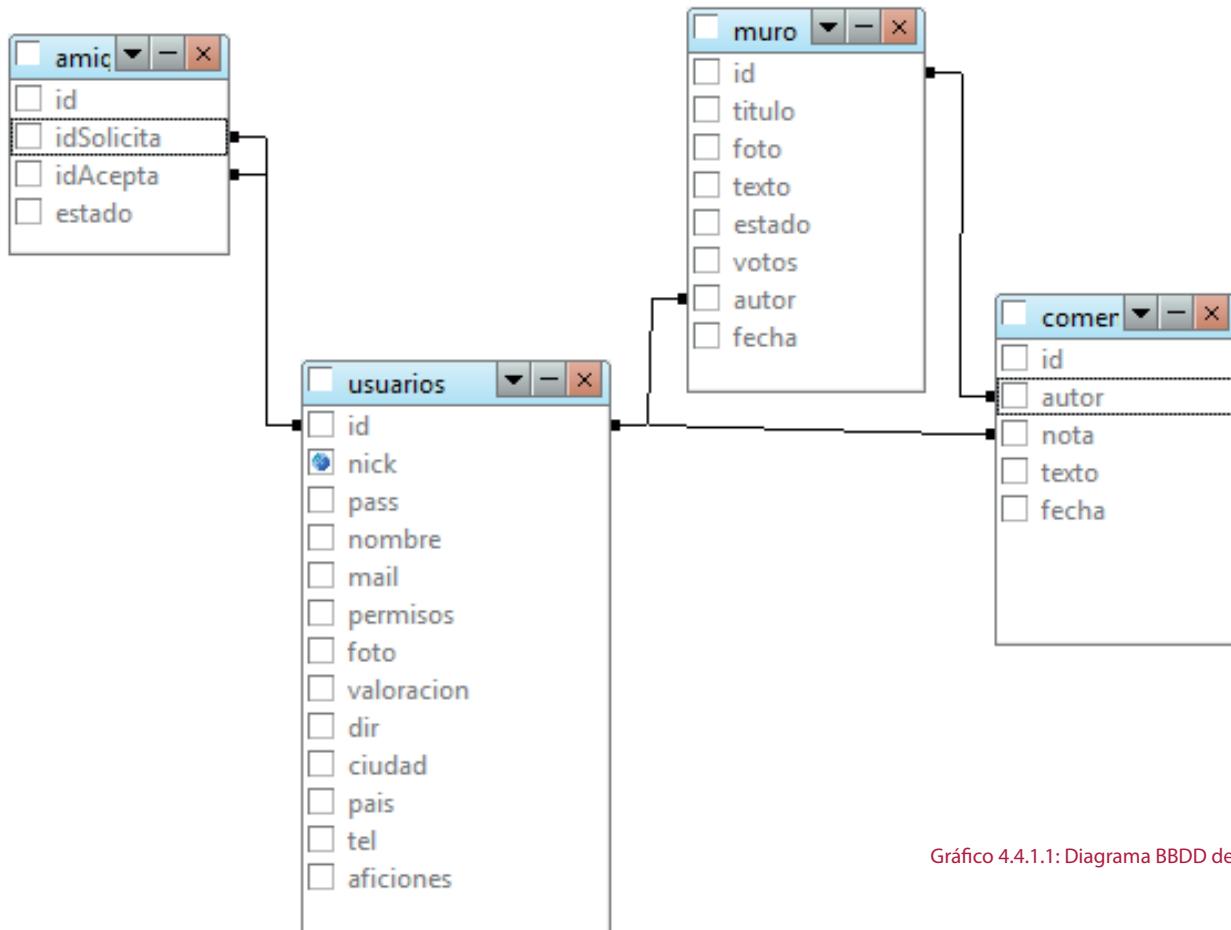


Gráfico 4.4.1.1: Diagrama BBDD del portal Web



# Capítulo 5. Implementación

---

## 5.1 Tecnologías

### 5.1.1 HTML

Html (HyperText Markup Language) es un lenguaje de etiquetas usado por los diseñadores y programadores para crear páginas web, este lenguaje es un estándar reconocido por en todo el mundo y cuyas normas las define un organismo sin ánimo de lucro llamado World Wide Web Consortium (<http://www.w3.org/>).

Un documento Html está formado por su contenido y etiquetas que delimitan sus partes pudiendo formatear la página aplicando el diseño o estructura deseada.

```

1 <html>
2 <head>
3 <title>Mi primer documento HTML</title>
4 </head>
5
6 <body>
7
8 <p>Hola Mundo</p>
9 </body>
10 </html>
11

```

Como podemos ver, tenemos etiquetas (color azul) y contenido color negro. En este caso estamos imprimiendo en pantalla el texto encerrado en un párrafo “

” Hola Mundo.

Existen etiquetas que tienen una de apertura `<p>` y otra de cierre `</p>`, encerrando entre ellas el contenido que queremos que contengan.

Etiqueta de apertura	<code>&lt;p&gt;Este es el texto de párrafo&lt;/p&gt;</code>	Etiqueta de cierre
----------------------	---	--------------------

Como podemos apreciar en este tipo de etiquetas la de cierre es igual que la de apertura pero con la barra (mayúsculas+7) delante.

También existen etiquetas que no encierran contenido y por lo tanto no disponen de una etiqueta de cierre, como puede ser la de insertar un salto de línea, en este caso la barra de cierre se pone en la misma etiqueta.

`<br />`

En una etiqueta podemos poner diversos atributos para aplicarle un comportamiento específico, aunque con CSS muchas están cayendo en desuso, siguen teniendo importancia algunas de ellas.

La forma de poner estos atributos es insertándolos en la etiqueta de apertura.

`<p align="center">Hola Mundo</p>`

Atributo

Etiquetas de apertura

`<html>`

Etiquetas de cierre

`<head>`  
`<title>Ejemplo de atributos en las etiquetas</title>`  
`</head>`

Atributos

`<body>`

Contenido

`<p>`

Los enlaces son muy fáciles de indicar:

`<a href="http://www.google.com">Este otro enlace apunta a la página de Google</a>`  
`</p>`  
`</body>`

`</html>`

El valor de los atributos puede ir sin comillas si tiene una sola palabra, si son más deben ir obligatoriamente entre comillas.

## 5.1.2 HTML5

HTML5 es la actualización de HTML, el lenguaje en el que se crea la web. HTML5 también es un término de marketing para agrupar las nuevas tecnologías de desarrollo de aplicaciones web: HTML5, CSS3 y nuevas capacidades de Javascript.

La versión anterior y más usada de HTML, HTML4, carece de características necesarias para la creación de aplicaciones modernas basadas en un navegador.

Flash en especial ha sido usado en reemplazo de HTML para desarrollar web apps que superarán las habilidades de un navegador: Audio, video, webcams, micrófonos, datos binarios, animaciones vectoriales, componentes de interfaz complejos, entre muchas otras cosas. Ahora HTML5 es capaz de hacer esto sin necesidad de plugins y con una gran compatibilidad entre navegadores.

HTML5 son muchas tecnologías juntas por lo que resultaría imposible abordarlas todas, pues temas como la programación aún son desconocidos para nosotros, por lo que en este tema nos centraremos en la parte semántica de HTML5, que principalmente estas orientadas para un correcto posicionamiento en los buscadores y en las nuevas capacidades de CSS3.

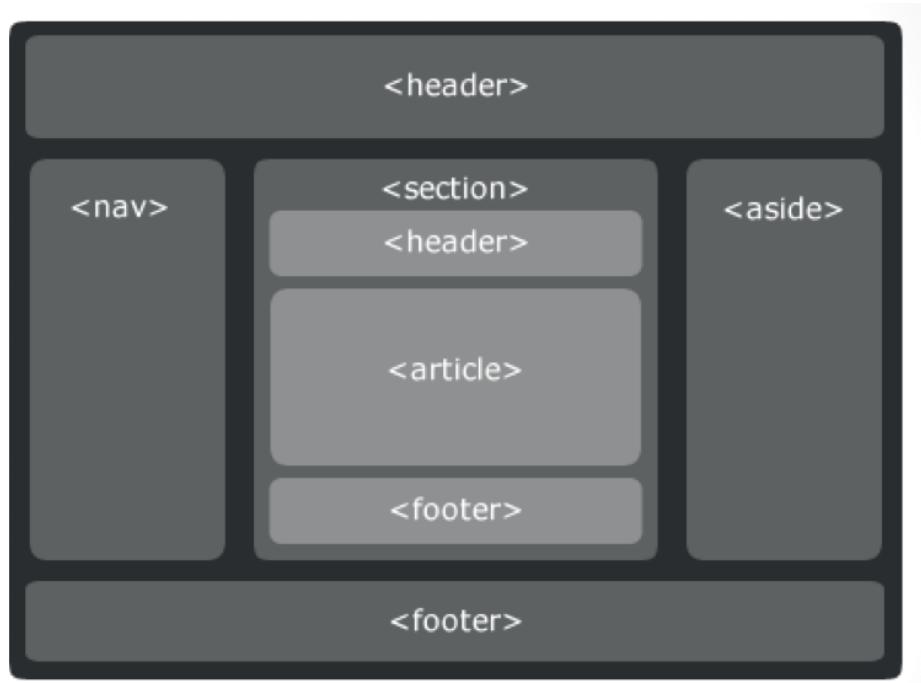


El propio lenguaje HTML es una de las muchas tecnologías que se ha renovado con la llegada de HTML5. Se han incorporado numerosas etiquetas que no estaban en versiones anteriores del lenguaje de marcación, que podemos clasificar en función de su utilidad o características.

La semántica indica el significado de las palabras, por lo que su principal utilidad es que los buscadores identifique la importancia del contenido de cada etiqueta diferenciando las más importantes frente a las carentes de significado importante.

Estas etiquetas semánticas son un paso adelante para un contenido mejor formado, más fácil de procesar por los buscadores como Google.

En HTML5 se han creado nuevas etiquetas para indicar quién es quién en nuestra página.



### 5.1.3 CSS

Con CSS (Cascading Style Sheets) podemos controlar el aspecto de nuestras páginas HTML, más hoy en día que con HTML5 la tendencia es usar el menor número de atributos dejando así todo lo que se refiere a la maquetación, aspecto, diseño, etc. a CSS.

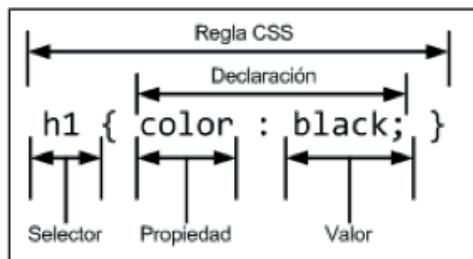
Con las hojas de estilo no solo podremos hacer que nuestros textos y fotos se vean del modo que deseemos, además controlaremos toda la estructura de nuestra página, menús, columnas, etc.

Y más aún, con las nuevas tecnologías debemos hacer que nuestras páginas se adapten a múltiples dispositivos, y CSS será un gran protagonista en esta tarea.

```

1 body{
2   margin:0;
3   padding:0;
4   background:url(..../bg.gif) 0 0 repeat;
5   color:#333;
6   font-family:Cambría, Georgia, serif;
7   font-size:15px;
8   overflow-x:hidden;
9 }
10 header, section, footer, hgroup{
11   display:block;
12 }
13 a {
14   color:#35BFFF;
15   text-decoration:none;
16 }
17 a:hover, a:active{
18   color:#91DCFF;
19 }
20
  
```

Cada regla tiene dos partes:

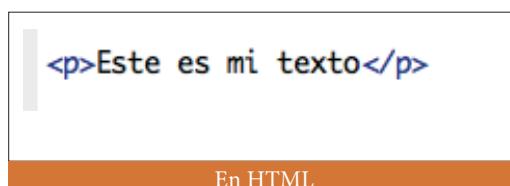


Selector para seleccionar las etiquetas HTML sobre las que actúa, identificar una clase o identificador.

Declaración para decir qué hace con ellas, en la imagen podemos ver como a la etiqueta H1 de html le aplicamos un color.

Sintaxis:

Sintaxis : .nombreEstilo {propiedad: valor;}



```
p{  
    color:#F00;  
    font-family:Arial, Helvetica, sans-serif;  
    font-size:16px;  
}
```

Estilo CSS

Este es mi texto

Vista en el navegador

Como podemos ver en el ejemplo, por un lado tenemos nuestro código HTML y por el otro le damos las distintas reglas de estilo que le queremos aplicar.

## 5.1.4 Javascript

A diferencia de los lenguajes anteriores, que podemos definir como lenguajes de marcas. JavaScript es un lenguaje de programación que usaremos para añadir interactividad a las páginas Web incrustándolo en el código HTML .

JavaScript es un lenguaje interpretado y no genera ningún tipo de código compilado, sino que éste se interpreta en el navegador una vez que se descarga la página que lo contiene.

Al igual que antes no necesitamos ninguna herramienta especial para programar en JavaScript. Podríamos usar cualquier editor de texto como el bloc de notas de Windows. Aunque sí es altamente aconsejable usar editores IDE como el Netbeans u otros para facilitarnos el trabajo.

La mezcla de JavaScript con HTML se suele conocer con el nombre de HTML Dinámico o DHTML.

La integración de JavaScript y HTML es muy flexible, ya que existen al menos tres formas para incluir código JavaScript en las páginas web.

Javascript en el mismo documento

```
<html>
  <head>
    <title>JavaScript en el propio documento</title>
    <script type="text/javascript">
      alert("Esto es un mensaje en una ventada del navegador");
    </script>
  </head>
  <body>
    <p>Un párrafo de texto.</p>
  </body>
</html>
```

Como se puede apreciar con la etiqueta `<script type="text/javascript">` indicamos que lo que vamos a escribir es codificación Javascript. Aunque lo más aconsejable es que este bloque de contenido JS se realice dentro del head de la página no siempre es imprescindible pues en algunos casos nos veremos obligados a ponerlas dentro del body.

Javascript en documento externo

Las instrucciones JavaScript se pueden incluir en un archivo externo de tipo JavaScript que se enlazan mediante la etiqueta `<script>`.

```
<html>
  <head>
    <title>Ejemplo de código JavaScript en el propio documento</title>
    <script type="text/javascript" src="archivoJavascript.js"></script>
  </head>
  <body>
    <p>Un párrafo de texto.</p>
  </body>
</html>
```

Además del atributo type, este método requiere definir el atributo src, que es el que indica la URL correspondiente al archivo JavaScript que se quiere enlazar.

## 5.1.4 PHP

PHP es un lenguaje de programación del lado del servidor que puede ser usado (incrustado) en HTML.

Pongamos un ejemplo:

```
<html>
  <head>
    <title>Ejemplo</title>
  </head>
  <body>

    <?php
      echo "¡Hola, soy un script de PHP!";
    ?>

  </body>
</html>
```

Mediante este lenguaje podemos construir documentos HTML con la información y formato deseado en cada momento de una forma dinámica. El código de PHP está encerrado entre las etiquetas especiales de comienzo y final `<?php` y `?>` que permiten entrar y salir del “modo PHP”.

Lo que distingue a PHP de algo como Javascript del lado del cliente es que el código es ejecutado en el servidor, generando HTML y enviándolo al cliente. El cliente recibirá el resultado de ejecutar el script, aunque no se sabrá el código subyacente que era. El servidor web puede ser incluso configurado para que procese todos los ficheros HTML con PHP, por lo que no hay manera de que los usuarios puedan saber si es uno u otro.

Lo mejor de usar PHP es que es extremadamente simple para el principiante, pero a su vez ofrece muchas características avanzadas para los programadores profesionales.

Aunque el desarrollo de PHP está centrado en programación de scripts del lado del servidor, se puede utilizar para muchas otras cosas.

Fuente: <http://php.net/manual/es/intro-whatis.php>



## 5.1.5 MySQL

MySQL es un gestor de bases de datos sencillo de usar y muy popular entre los desarrolladores web, es open source y está instalado en la mayoría de los hostings que encontramos en el mercado.

Las características principales de MySQL son:

Es un gestor de base de datos. Una base de datos es un conjunto de datos y un gestor de base de datos es una aplicación capaz de manejar este conjunto de datos de manera eficiente y cómoda.

Base de datos relacional. Una base de datos relacional es un conjunto de datos que están almacenados en tablas entre las cuales se establecen unas relaciones para manejar los datos de una forma eficiente y segura. Para usar y gestionar una base de datos relacional se usa el lenguaje estándar de programación SQL.

Las sentencias SQL pueden formar parte de un programa o bien ejecutarse sobre un terminal. En el primer caso, las sentencias SQL se ejecutarán cuando se ejecute el programa mientras que en el segundo caso las sentencias serán introducidas por teclado. Estas sentencias serán enviadas al sistema gestor de bases de datos para que las ejecute. Este sistema accederá a los datos, realizará las operaciones expresadas en la sentencia SQL, y, una vez ejecutadas, devolverá el resultado al terminal de origen para que las muestre al usuario.

## 5.1.6 XML

XML significa extensible markup language, o lenguaje de anotación extensible. Ya conocemos el lenguaje HTML (hypertext markup language). Con XML podemos almacenar o transmitir información de una manera sencilla entre Javascript y PHP.

Es un lenguaje de marcas, y la forma de estructurar la información es mediante etiquetas, teniendo la posibilidad de poner atributos en las mismas.

Ejemplo XML:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<CATALOGO>
  <CD>
    <TITULO>Tinta roja</TITULO>
    <ARTISTA>Andres Calamaro</ARTISTA>
    <ORIGEN>AR</ORIGEN>
    <PRECIO>5.90</PRECIO>
    <ANO>2006</ANO>
  </CD>
</CATALOGO>
```

## 5.1.7 AJAX

AJAX (Asynchronous JavaScript and XML).

Mediante el uso de AJAX podemos realizar peticiones HTTP asíncronas. Cuando se visualiza una página que dispone de AJAX, la comunicación con el servidor HTTP queda abierta en segundo plano, lanzando los objetos que la página requiere. Esto supone que la página puede cambiar sin necesidad de recargarla.

Esto ha resultado muy útil en nuestro caso para acciones como la ordenación de elementos, borrados, etc.

## 5.2 Herramientas utilizadas

Para la realización de este proyecto se han utilizado varias herramientas tanto de software como hardware.

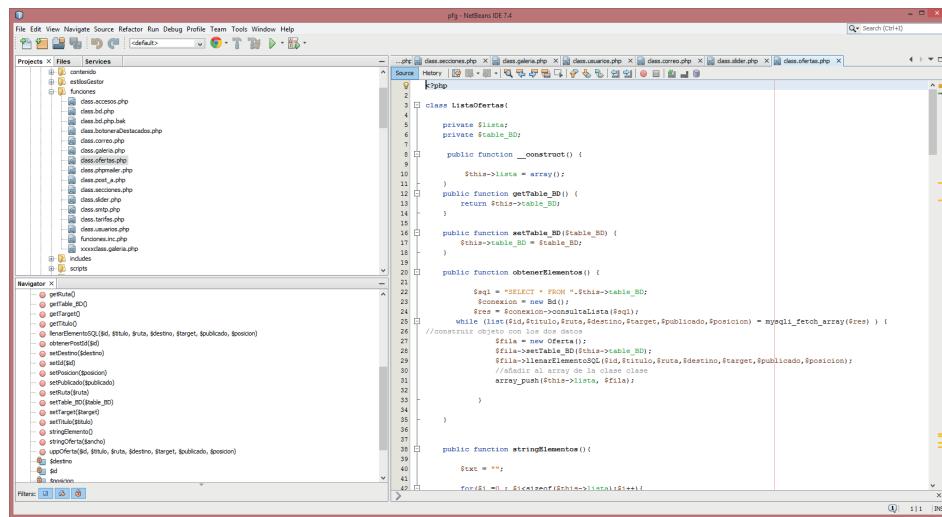
A continuación se comentan las herramientas utilizadas y una breve descripción del uso que se le ha dado principalmente.

Se han clasificado por tipo de uso, codificación, para trabajar con la base de datos, exploradores, etc.

### 5.2.1 Herramientas de codificación

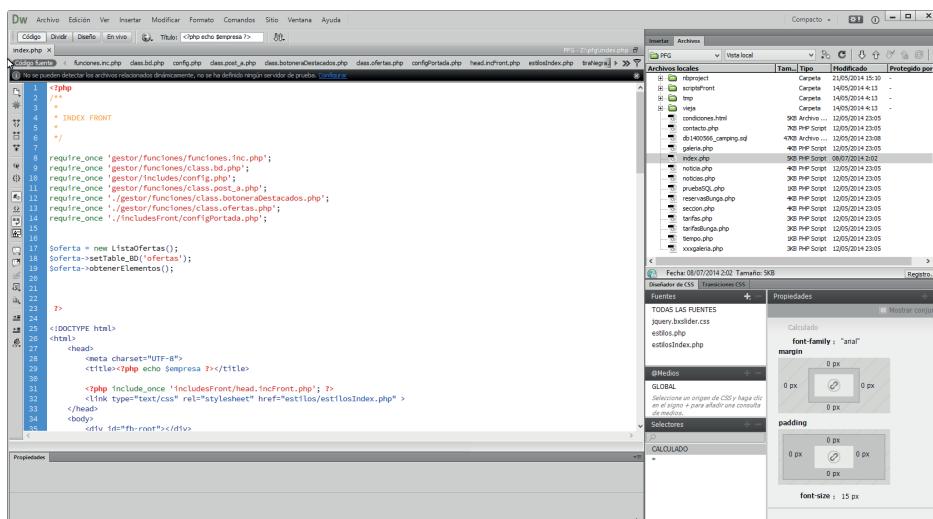
Aunque también se han utilizado editores de texto como Sublimetext o Ultraedit las dos aplicaciones que se han utilizado para la creación de código son:

#### NetBeans 7.4



Utilizado principalmente para la codificación en PHP, ha resultado muy útil al trabajar con clases y múltiples archivos.

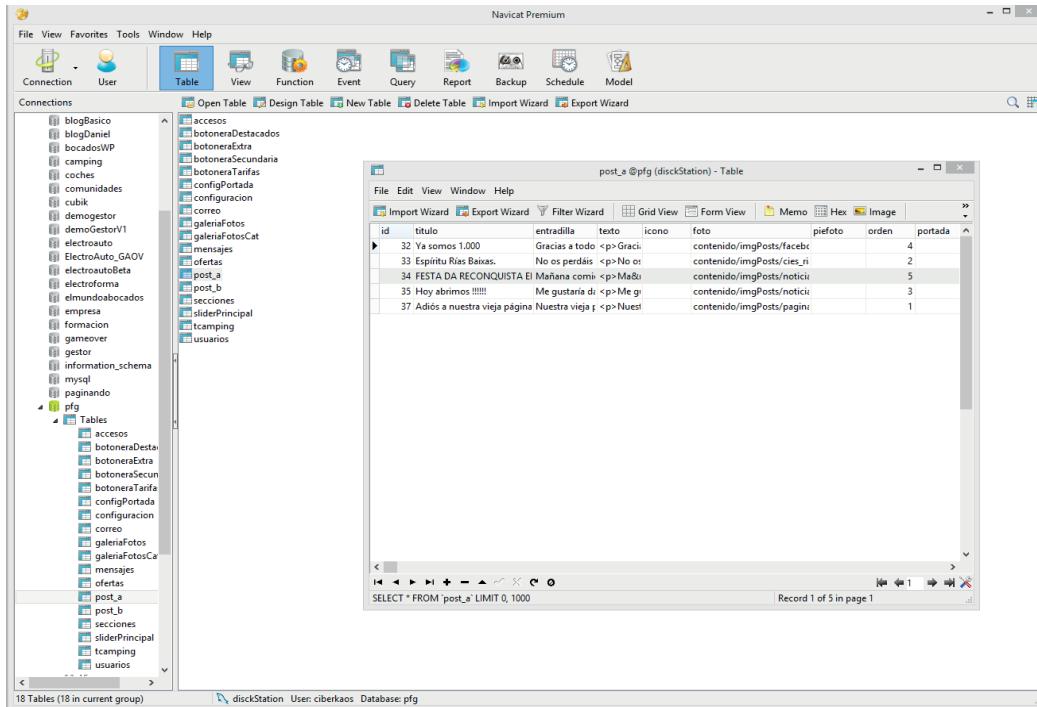
#### Dreamweaver CC



Dreamweaver resultó especialmente útil al trabajar con estilos CSS y HTML, facilitando mejor que Netbeans su localización y opciones.

## 5.2.2 Herramientas de Bases de Datos

Para trabajar con la base de datos se han usado las herramientas PhpMyAdmin instalado en el propio entorno del servidor y Navicat para trabajar con las tablas de la base de datos desde el escritorio.



La herramienta Navicat es extremadamente útil para el manejo de las tablas, han sido lo más utilizado durante la creación del proyecto dejando el uso de PhpMyAmin para tareas de importación, consulta...

## 5.2.3 Herramientas de Visualización

Para ir visualizando el proyecto y hacer comprobaciones se han utilizado los exploradores web conocidos.



## 5.2.4 Herramientas de Hardware

Además del ordenador personal donde se tienen instaladas las herramientas antes comentadas, también se ha hecho uso de otros componentes de hardware para facilitar la implantación del porta.

A continuación se comentan los dos más importantes.

Para la pre-producción se usará un servidor Synology 214j.

- Frecuencia de CPU Núcleo único 800 MHz
- Punto flotante
- Motor de cifrado de hardware
- Memoria del sistema 256MB DDR3
- Receptáculo de 2 Bahías para discos: 3.5" SATA HDD / 2.5" SATA(III) / SATA(II) HDD y SSD (No incluídos)
- Capacidad interna máx. 8 TB (2x4TB)
- Unidad de intercambiable en caliente
- 2 Puertos USB 2.0
- - Compatibilidad inalámbrica (dongle)
- - Tamaño 165 mm X 100 mm X 225.5 mm
- - Peso 0,87 kg



Para la producción se implantará en un servicio Hosting Estándar Linux con Apache.

Las características del hosting mínimas serán:  
PHP 5.2, Bases de datos MySQL, Servidor SMTP.



## 5.3 Detalles implementación del Portal

En esta sección vamos a comentar partes del código de nuestro portal, dado que es muy elevado y en muchos casos es similar, se procederá a describir partes del mismo, mostrando el código utilizado para determinadas secciones, así como algunos procesos y las partes que actúan sobre el mismo.

### 5.3.1 Interfaz Front-end (index.php)

```

35         <div id="fb-root"></div>
36         <script>(function(d, s, id) {
37             var js, fjs = d.getElementsByTagName(s) [0];
38             if (d.getElementById(id)) return;
39             js = d.createElement(s); js.id = id;
40             js.src = "//connect.facebook.net/es_ES/all.js#xfbml=1";
41             fjs.parentNode.insertBefore(js, fjs);
42         } (document, 'script', 'facebook-jssdk'));</script>
43         <div id="tiraNegra">
44             <?php include_once './includesFront/tiraNegra.inc.php'; ?>
45         </div>
46
47         <div id="contenedor" >
48
49             <header>
50
51                 <?php include_once './includesFront/header.inc.php'; ?>
52
53             </header>
54             <section>
55                 <h2><?php echo $textAportada; ?> </h2>
56                 <?php if($sliderOn == 1) include_once 'modulos/sliderPortada.php'; ?>
57                 <?php if($destacadosOn == 1) include_once './includesFront botonera.index.inc.php' ?>
58                 <?php if($secundariosOn == 1) include_once './includesFront botoneraSecundaria.index.inc.php' ?>
59                 <div class="cajaMedia">
60                     <?php
61                         if($noticiasOn == 1){
62                             echo '<div class="noticias">';
63                             echo '<div class="tituSeccion"> Noticias</div>';
64                             include_once './includesFront/noticiaPortada.index.inc.php';
65                             echo $oferta->stringOfertas(220, 2);
66                             echo '</div>';
67                         }
68                     >>
69                     <?php
70                         if($ofertasOn == 1){
71                             echo '<div id="cajaMedio">';
72                             echo '<div class="tituSeccion">Ofertas</div>';
73                             echo '<div class="ofertas">';
74                             echo $oferta->stringOfertas(230, 1);
75                             echo '</div>';
76
77                         if($widgetOn == 1){
78                             echo '<div id="tiempo">';
79                             include './tiempo.php';
80                             echo '</div>';
81
82                             echo '</div>';
83                         }
84                     >>
85                     <?php
86                         if($redesOn == 1){
87
88                             echo '<div class="redes">';
89                             echo '<div class="tituSeccion"> Facebook</div>';
90                             echo '<div class="fb-like-box" data-href="https://www.facebook.com/pages/Camping-Playa-Am&#039;
91                             154059158042561" data-width="300" data-height="700" data-colorscheme="light" data-show-faces="true" data-header="false"
92                             data-stream="true" data-show-border="true"></div>';
93                             echo $oferta->stringOfertas(300, 3);
94                             echo '</div>';
95                         }
96                     >>
97                 </div>
98                 <div class="cajaBaja">
99
100                     <?php if($extraOn == 1) include_once './includesFront botoneraExtra.index.inc.php' ?>

```

Index.php

Para facilitar la lectura del código algunos elementos se insertan como includes, así resulta más fácil su manejo e identificación

Observamos la llamada a un método de impresión, en este caso a un objeto de la clase Ofertas.

Gráfico 5.3.1.1: Parte código index.php Front-end

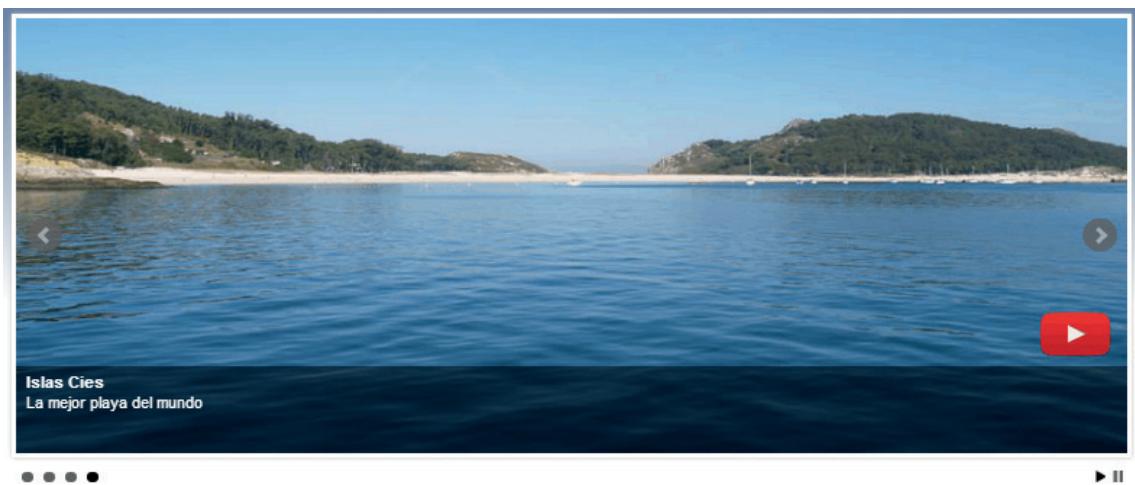
En el index podemos ver la estructura realizada con HTML5 de la página web, con código PHP embedido que mediante métodos de los objetos creados solicitan la información a mostrar. También observamos en el cuadro uno como se ha separado mediante includes algunos de los procesos.

## Proyecto Fin de Grado

En la página anterior hemos visto de forma genérica la codificación de la index de nuestro portal, ahora vamos a detallar algo en detalle algunas partes.

Lo primero hemos podido observar que por medios de la función include insertamos los objetos a mostrar, pero esto no son más que parte de la codificación.

Veamos a modo de ejemplo el include que introduce el "Slider" en nuestra página.



```
require_once 'gestor/funciones/funciones.inc.php';
require_once 'gestor/funciones/class.bd.php';
require_once 'gestor/includes/config.php';
require_once 'gestor/funciones/class.slider.php';

$cajaSlider = new SliderLista();
$cajaSlider->obtenerElementos();
echo $cajaSlider->pintarSlider();
```

sliderPortada.php

Gráfico 5.3.1.1: Parte código index.php Front-end

En este include podemos observar, como llamamos\* a las clases y archivos de funciones necesarios para implementar el elemento, según vemos en el código se insertan funciones y algunas configuraciones de la página y dos clases, la Bd y la Slider. La Clase BD que comentaremos más adelante es la encargada de gestionar la conexión con la base de datos y hacer las peticiones, la Slider es la que nos crea los elementos que estamos comentando.

Mediante la llamada al constructor new se crea un objeto \$cajaSlider de la clase SliderLista. Para luego utilizar los diferentes métodos para llenar el objeto con las imágenes a utilizar y la impresión de los mismos.

En la siguiente gráfica vamos a comentar esta clase con más detalle, y comprobaremos como no es más que una lista de objetos de la clase Slider que recoge nuestro modelo de la bases de datos para poder utilizarlos.

\*Con require\_once incluiremos las clases o archivos si no se han incluido antes, pues por ejemplo en el caso de el index, los archivos funciones y class.bd.php ya han sido utilizados por lo que en este punto se ignoran.

```

class SliderLista{

    private $lista;

    public function __construct() {
        $this->lista = array();
    }

    public function obtenerElementos(){

        $conexion2 = new Bd();
        $sql = "SELECT * FROM sliderPrincipal ORDER BY orden ASC";
        $res = $conexion2->consultaLista($sql);
        while (list($id, $titulo, $texto, $enlace, $ruta,$orden) = mysqli_fetch_array($res) ) {
            //construir objeto con los dos datos
            $fila = new Slider();
            $fila->nuevoSlider($id, $titulo, $texto, $enlace, $ruta,$orden);
            //añadir al array de la clase clase
            array_push($this->lista, $fila);

        }
        //ver($this->lista);
    }

    public function pintarSlider(){

        $txt = '<div id="slider"><ul class="bxslider">';

        for($i = 0 ; $i<sizeof($this->lista);$i++){
            $txt .= $this->lista[$i]->pintaElemento();

        }
        $txt .= "</ul></div>";

        return $txt;
    }
}

```

class.slider.php

Gráfico 5.3.1.2: Parte código clase SliderLista

```

public function pintaElemento(){

    $txt=  '<li><a href="'.$this->enlace.'"><div class="imagenSlider"><img&gt;
src="gestor/'.$this->ruta.'"' /></div><div class="cajaSlider">
<h3>' . $this->titulo. '</h3>
<p>' . $this->texto. '</p>
</div></a> </li>';

    return $txt;
}

```

Gráfico 5.3.1.3: Método pintaElemento de la clase Slider

```

public function nuevoSlider($id,$titulo,$texto,$enlace,$ruta,$orden ){

    $this->id = $id;
    $this->titulo = $titulo;
    $this->texto = $texto;
    $this->enlace = $enlace;
    $this->ruta = $ruta;
    $this->orden = $orden;

}

```

Gráfico 5.3.1.4: Método nuevoSlider de la clase Slider

Como podemos ver se crea una lista con todos los objetos Slider que tenemos en la base de datos, los cuales añadimos y editamos por medio del gestor, luego el método pintaElemento() lanza el código html necesario para que el explorador lo reconozca, el dinamismo lo efectuamos mediante CSS y Javascript.

Todo lo relacionado con la estética esta realizado con CSS.

En la siguiente página podemos ver un ejemplo de algunas de las reglas creadas.

```

section .destacados{
    width: 100%;
}

section .destacados .centrado{
    /*width: 450px; */
    margin-left: auto;
    margin-right: auto;
    overflow: hidden;
    margin-bottom: 20px;
}

section .destacados .centrado a .cajaBoton {
    text-decoration: none;
    width: 125px;
    float: left;
    margin: 10px;
}

section .destacados .centrado a: hover .cajaBoton
background-color: $colorPrimario;

}

section .destacados .centrado a .cajaBoton .textBoton{
    clear: both;
    width: 100%;
    text-align: center;
}

section .destacados .centrado .botonDestacado {
    float: left;
    width: 125px;
    height: 125px;
/* border-radius: 100px;
border: 1px solid #336699; */
overflow: hidden;
margin-bottom: 5px;
}

```

```

section .noticias{
    width: 710px;
    float: left;
}

section .noticias .post {
    border: 1px solid $colorPrimario;
    width: 220px;
    margin-left: 10px;
    float: left;
    background-color: #FFF;
    margin-bottom: 10px;
    height: 350px;
}

section .noticias .post .foto{

    margin-left: 0px;
    margin-right: 0px;
    height: 150px;
    overflow: hidden;
}

section .noticias .post .foto img{
    width: 100%;

}

section .noticias .post .texto{

    padding: 5px;
}

section .noticias .post .titulo{

    font-weight: bold;
}

```

Como ya hemos comentado mediante CSS podemos dar estilo a nuestra página, esto se hace con multitud de reglas. Para tal efecto, estas normalmente están en gran número y tienen multitud de herencias unas con otras. Dado que sería muy tedioso mostrarlas todas, a modo de ejemplo mostramos algunas de las reglas usadas en nuestro index para darle tan atractivo diseño.

The screenshot shows the 'index.php' page of a camping website. It features a large banner at the top with a video of a beach and the text 'Islas Cíes La mejor playa del mundo'. Below the banner are five circular icons with icons: Tarifas (yellow), Servicios (red), Noticias (orange), Galería de Fotos (blue), and Contacto (dark blue). Below these are four small image cards: 'Alrededores', 'Bungalows', 'De Acompañada', and 'Instalaciones'. The main content area is divided into three columns: 'Noticias' (with a post about the old website), 'Ofertas' (with two offers: 'Oferta 1' in red and 'Oferta 2' in blue), and 'Facebook' (with a feed from 'Camping Playa Amérios'). A large blue sidebar on the right contains PHP code for styling the header and body.

```

header('content-type:text/css');
echo <<<FINCSS

@import url(http://fonts.googleapis.com/css?family=Montserrat+Alternates);

*{
    font-family: "arial";
    margin: 0px;
    padding: 0px;
    font-size: 15px;
    color: $colorTerciario;
}

body{
    $fondo
    background-repeat:repeat-x;
    background-color: $colorSecundario;
}

```

Muchas de las hojas de estilos de nuestro portal son construidas mediante PHP, dado que está preparado para cambiar de aspecto según los requerimientos del administrador, el cual podrá cambiar muchos de los parámetros de construcción.

### 5.3.2 Identificación Gestor

El sistema de protección del gestor es muy simple, solamente se ha creado mediante un formulario una petición de nombre y contraseña, que hace una consulta a la base de datos para comprobar si el usuario existe con dicha contraseña, si es correcto se guarda en la SESSION y a partir de ese momento se le permite acceso.

En cada página protegida se preguntará si tiene una “session” abierta con el id\_usuario (gráfico 5.3.2.2) si es así, entra en la página sin inconvenientes.

En nuestro caso la contraseña se ha encriptado con md5 para dotarlo de una mayor seguridad.



```

if(isset($_POST) && !empty($_POST)){
    $usuario = addslashes($_POST['usuario']);
    $pass = addslashes($_POST['pass']);
    //verCabeceras();
    if(empty($usuario) || empty ($pass)) {
        $error = true;
    }else{
        $usuario=addslashes($usuario);
        $pass=addslashes($pass);
        $pass = md5($pass);

        $sql="SELECT id, permisos FROM usuarios WHERE nick='".$usuario' AND pass='".$pass."'";
        $conexion = new Bd();
        $res = $conexion->consulta($sql);

        if($res['permisos'] == '1') {
            $_SESSION['id_usuario'] = $res['id'];
            header('Location:index.php');
        }else{
            $error= true;
        }
    }
}

```

Enviar

Gráfico 5.3.2.1: Código de identificación de administradores

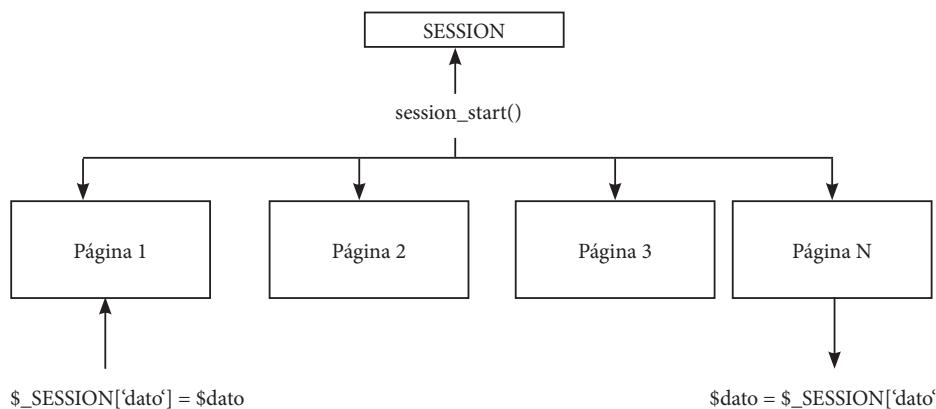
```

<?php
session_start();

if(!isset($_SESSION['id_usuario'])) header ('Location:inicio.php');

```

Gráfico 5.3.2.2: Código protección de las páginas del gestor



### 5.3.3 Inserción y edición de una noticia

Otro de los procedimientos más habituales en el portal es la inserción de contenido en el mismo, normalmente mediante un formulario creado a tal efecto, un proceso de validación tanto en Javascript como en PHP y finalmente guardarla en la BD para que la información sea persistente.

The screenshot shows a web-based news management system. At the top, there's a green header bar with the title 'Noticias'. Below it is a form with several sections:

- Titular:** A text input field.
- Entradilla:** A text input field.
- En Portada:** A dropdown menu set to 'Si'.
- Publicado:** A dropdown menu set to 'Si'.
- Gestión de fotografías:** A small image preview area with a 'Gestionar' button.
- Texto:** A rich text editor with a toolbar containing various text and media icons.
- Foto:** A section for photo uploads with a maximum width of 600px. It shows a placeholder 'Ningún archivo seleccionado'.
- Pie de foto:** A text input field for the photo caption.
- Icono:** A section for icon uploads with a placeholder 'Ningún archivo seleccionado'.

El proceso de inserción de una noticia se iniciaría por llenar el formulario.

Este envía una petición por POST a la misma página donde mediante el constructor de la clase Post se crea un objeto con los datos de la noticia, y mediante el método addPost de dicha clase se procede a la inserción de la base de datos.

Las validaciones de los datos se realizarán mediante javascript antes de realizar la petición al servidor, lo que hace que este quede liberado de la mayoría de los errores, y luego se realiza otra validación de esos datos en php para asegurar así la integridad de los datos almacenados.

```
if (isset($_POST) && !empty($_POST)) {
    foreach ($_POST as $clave => $valor) {
        $clave = addslashes($valor);
        //echo $clave . " -> " . $valor . "<br>";
    }

    $icono = $_FILES['icono'];
    $foto = $_FILES['foto'];
    $enlace1 = $_FILES['enlace1'];
    $enlace2 = $_FILES['enlace2'];

    //ACTUALIZAR
    if (isset($_POST['id']) && !empty($_POST['id'])) {
        $post->upPost($id, $titulo, $entradilla, $texto, $icono, $foto, $piefoto, $piefoto, $portada, $publicado, $enlace1, $tituAdjunto1, $tituAdjunto2);
        $post->addPost();
    } else {
        //INSERTAR
        $post->newPost($titulo, $entradilla, $texto, $icono, $foto, $piefoto, $piefoto, $portada, $publicado, $enlace1, $tituAdjunto1, $tituAdjunto2);
        $post->addPost();
    }
    header("location:post_agestor.php");
}
?>
```

```
public function addPost() {
    $sql = "INSERT INTO " . $this->tablaDB;
    $sql .= " (titulo,entradilla,Texto,Icono,Foto,piefoto,portada,publicado,enlace1,enlace2,tituAdjunto1,tituAdjunto2)";
    $sql .= " VALUES ('" . $this->titulo . "','" . $this->entradilla . "','" . $this->texto . "','" . $this->icono . "','" . $this->foto . "','" . $this->piefoto . "','" . $this->portada . "','" . $this->publicado . "','" . $this->enlace1 . "','" . $this->enlace2 . "','" . $this->tituAdjunto1 . "','" . $this->tituAdjunto2 . "')";
}
```

Gráfico 5.3.3.1: Implantación de inserción de noticia

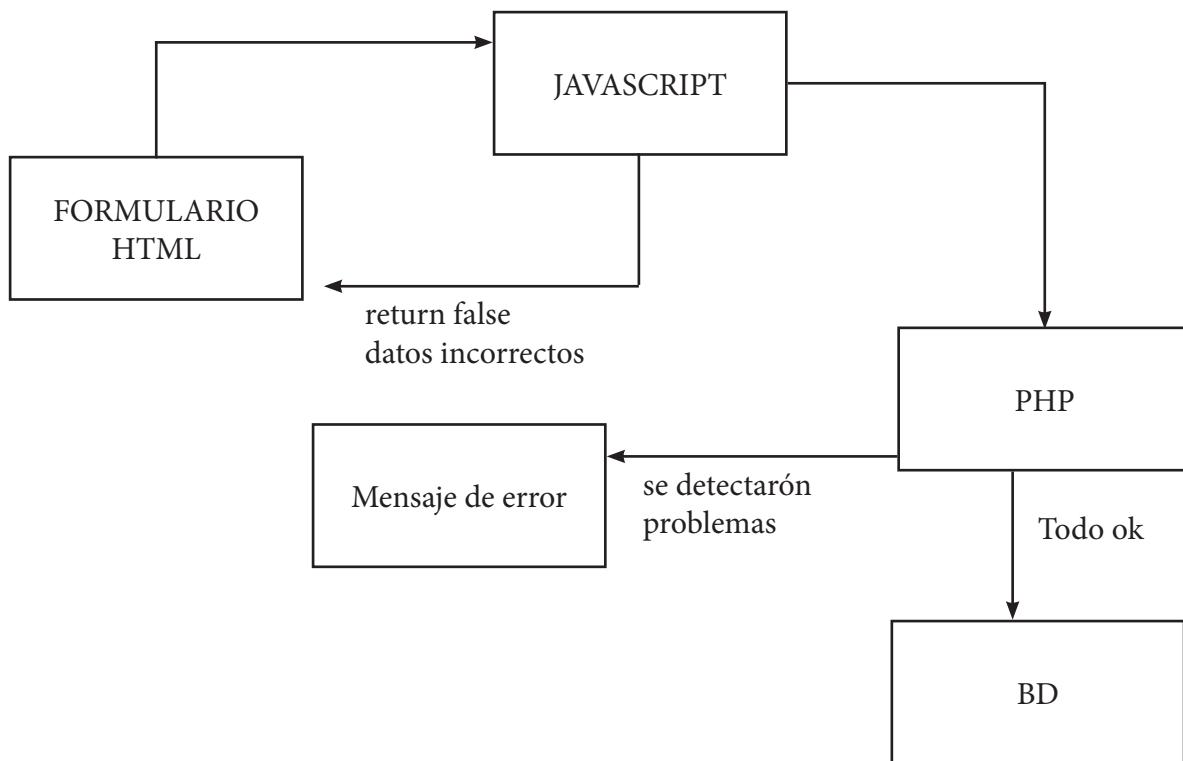


Gráfico 5.3.3.2: Proceso inserción

El proceso de edición es similar al de inserción, solo que en este caso la petición se realiza por GET y trae el id de la noticia. Mediante este id, podemos recuperar los datos de la noticia, gracias al método obtenerPorID(), y una vez cambiados los datos podemos llamar al método de actualizar.

Dado que se usa el mismo formulario para las dos tareas (insertar y actualizar), la forma de discriminación de las mismas, es que en un caso el id trae datos (actualizar) y en el otro está vacío, este es el dato que usamos para condicionar la acción a tomar.

Este formulario es similar al de inserción pero incluye un campo 'id' que es obligatorio. Los campos visibles son:

- Formatos: Botones para negrita, cursiva, etc.
- Imagen: Imagen de un paisaje marino.
- Palabras: 24
- Foto: (máx 600px ancho)
- Selección de foto: Ningún archivo seleccionado.
- Pie de foto: Un campo de texto vacío.
- Icono: Un campo de selección vacío.
- Adjunto 1: Un campo de selección vacío.
- Título Adjunto 1: Un campo de texto vacío.
- Selección de adjunto: Ningún archivo seleccionado.

```

public function obtenerPostId($id) {
    $sql = "SELECT * FROM ".$this->tablaDB." WHERE id='".$id;
    $conexion = new Bd();
    $res = $conexion->consulta($sql);

    $id = $res['id'];
    $titulo = $res['titulo'];
    $entradilla = $res['entradilla'];
    $stexto = $res['texto'];
    $sicono = $res['icono'];
    $sfoto = $res['foto'];
    $spiefoto = $res['piefoto'];
    $orden = $res['orden'];
    $sportada = $res['portada'];
    $publicado = $res['publicado'];
    $enlace1 = $res['enlace1'];
    $enlace2 = $res['enlace2'];
    $tituAdjunto1 = $res['tituAdjunto1'];
    $tituAdjunto2 = $res['tituAdjunto2'];
}
  
```

Gráfico 5.3.3.2: Implementación de actualización de noticia

### 5.3.4 Clase conexión a BD

Para facilitar la implantación del código, se ha creado una clase con los métodos y atributos necesarios para conectar y realizar peticiones SQL a la base de datos, aunque esta clase podría ser prescindible ha facilitado y reducido en gran medida la implantación de el resto de clases y procesos.

```
class Bd{

    private $server = "localhost";
    private $usuario = "root";
    private $pass = "";
    private $basedatos = "pfg";
    private $conexion;
    private $resultado;
    private $resultado2;

    public function __construct(){

        $this->conexion = new mysqli($this->server, $this->usuario, $this->pass , $this->basedatos);
        $this->conexion->select_db($this->basedatos);
        $this->conexion->query("SET NAMES 'utf8'");

    }

    public function add($consulta){
        // echo $consulta;
        $this->resultado = $this->conexion->query($consulta);
        $res = $this->resultado;
        return $res;
    }

    public function consulta($consulta){
        // echo $consulta;
        $this->resultado = $this->conexion->query($consulta);
        $res = mysqli_fetch_assoc($this->resultado);
        return $res;
    }

    public function consultaLista($consulta){
        // echo $consulta;
        $this->resultado = $this->conexion->query($consulta);
        $res = $this->resultado ;
        return $res;
    }

    public function actualizar($consulta){
        //echo $consulta;
        $this->resultado = $this->conexion->query($consulta);
        return $this->resultado;
    }
}
```

Gráfico 5.3.4.1: Clase Bd

# Capítulo 6. Plan de proyecto

## 6.1 Plan de tareas

El personal designado para el desarrollo del proyecto, estará conformado por una persona encargada del análisis, diseño, implementación, documentación...

La estimación temporal para la ejecución del proyecto con jornadas de 5 horas de trabajo y según planificación es de 4 meses y medio con un total de 553 horas.

Las fechas para la realización propuestas son:

Inicio: 10 de enero de 2014

Finalización: 19 de mayo de 2014

Se ha dividido el proyecto en las siguientes fases:

	Inicio	0 días	vie 10/01/14	vie 10/01/14
+ Fase de estudio del proyecto		1,25 días	vie 10/01/14	lun 13/01/14
Aprobación propuesta		0 días	vie 10/01/14	vie 10/01/14
+ Fase de Análisis y diseño		18,38 días	mar 14/01/14	lun 24/02/14
Aprobación Analisis		0 días	vie 10/01/14	vie 10/01/14
+ Fase de Implementación		21,38 días	lun 24/02/14	vie 11/04/14
+ Fase de pruebas		3,75 días	vie 11/04/14	lun 21/04/14
Pruebas aprobadas		0 días	lun 21/04/14	lun 21/04/14
+ Memoria y documentación		12,75 días	lun 21/04/14	lun 19/05/14
Aprobación proyecto		0 días	lun 19/05/14	lun 19/05/14

Gráfico 6.1.1: Fases del proyecto



## Plan de tareas para el desarrollo del proyecto

Inicio	0 días	vie 10/01/14	vie 10/01/14		
<b>■ Fase de estudio del proyecto</b>	<b>2,25 días</b>	<b>vie 10/01/14</b>	<b>mié 15/01/14</b>	<b>1</b>	<b>Analista</b>
Solicitud del proyecto	2 horas	vie 10/01/14	vie 10/01/14	1	Analista
Busqueda de información	2 horas	vie 10/01/14	vie 10/01/14	3	Analista
Anteproyecto	8 horas	vie 10/01/14	mar 14/01/14	4	Analista
Propuesta del proyecto	5 horas	mar 14/01/14	mié 15/01/14	5	Analista
Aprobación propuesta	0 días	vie 10/01/14	vie 10/01/14		
<b>■ Fase de Análisis y diseño</b>	<b>17,38 días</b>	<b>mié 15/01/14</b>	<b>lun 24/02/14</b>	<b>6</b>	<b>Analista</b>
<b>■ Estudio de la tecnología</b>	<b>5,38 días</b>	<b>mié 15/01/14</b>	<b>mar 28/01/14</b>		<b>Analista</b>
Busqueda de soluciones Similares	1 hora	mié 15/01/14	mié 15/01/14	6	Analista
Busqueda de bibliografía y documentación	10 horas	mié 15/01/14	vie 17/01/14	10	Analista
Busqueda de APIS y herramientas a utilizar	5 horas	vie 17/01/14	lun 20/01/14	11	Analista
Estudio de la bibliografía y documetación	20 horas	lun 20/01/14	vie 24/01/14	12	Analista
Análisis de requisitos	2 horas	vie 24/01/14	lun 27/01/14	13	Analista
Generación de informe del estudio	5 horas	lun 27/01/14	mar 28/01/14	14	Analista
<b>■ Fase de Diseño</b>	<b>12 días</b>	<b>mar 28/01/14</b>	<b>lun 24/02/14</b>	<b>9</b>	<b>Analista</b>
Definir funcionalidades	5 horas	mar 28/01/14	mié 29/01/14	15	Analista
Definición de complementos	5 horas	mié 29/01/14	jue 30/01/14	17	Analista
<b>■ Diseño UML</b>	<b>5,63 días</b>	<b>jue 30/01/14</b>	<b>mié 12/02/14</b>	<b>18</b>	<b>Analista</b>
Modelado de datos	20 horas	jue 30/01/14	mié 05/02/14	18	Analista
Diseño de clases y casos de uso	20 horas	mié 05/02/14	mar 11/02/14	20	Analista
Otros	5 horas	mar 11/02/14	mié 12/02/14	21	Analista
Diseño Prototipo	25 horas	lun 17/02/14	vie 21/02/14	22	Analista
Generación de documentación	2 horas	lun 24/02/14	lun 24/02/14	23	Analista
Aprobación Analisis	0 días	vie 10/01/14	vie 10/01/14		Analista
<b>■ Fase de Implantación</b>	<b>21,38 días</b>	<b>lun 24/02/14</b>	<b>vie 11/04/14</b>	<b>8</b>	<b>Programador</b>
<b>■ Aplicación WEB 2.0</b>	<b>21,38 días</b>	<b>lun 24/02/14</b>	<b>vie 11/04/14</b>		<b>Programador</b>
Preparación del entorno de desarrollo	5 horas	lun 24/02/14	mar 25/02/14	24	Programador
<b>■ Front End Screen</b>	<b>6 días</b>	<b>mar 25/02/14</b>	<b>lun 10/03/14</b>		<b>Programador</b>
Creación de templates comunes	46 horas	mar 25/02/14	lun 10/03/14	28	Diseñador
Libros de Estilos	2 horas	lun 10/03/14	lun 10/03/14	30	Diseñador
<b>■ Back End</b>	<b>13,13 días</b>	<b>mar 11/03/14</b>	<b>mar 08/04/14</b>	<b>29</b>	<b>Programador</b>
Gestor de contenido	80 horas	mar 11/03/14	mar 01/04/14	31	Programador
Gestión perfiles de usuario	10 horas	mié 02/04/14	jue 03/04/14	33	Programador
Sistema de gestión de reservas	10 horas	vie 04/04/14	lun 07/04/14	34	Programador
Gestor de mensajes	5 horas	mar 08/04/14	mar 08/04/14	35	Programador
<b>■ Adaptación Móvil</b>	<b>1,5 días</b>	<b>mié 09/04/14</b>	<b>vie 11/04/14</b>	<b>32</b>	<b>Programador</b>
Creación de templates Comunes	10 horas	mié 09/04/14	jue 10/04/14	36	Diseñador
Libros de estilo para móvil	2 horas	vie 11/04/14	vie 11/04/14	38	Diseñador
Implantación en servidor	1 hora	vie 11/04/14	vie 11/04/14	39	Programador
<b>■ Fase de pruebas</b>	<b>3,75 días</b>	<b>vie 11/04/14</b>	<b>lun 21/04/14</b>	<b>26</b>	<b>Tester</b>
Pruebas del sistema	30 horas	vie 11/04/14	lun 21/04/14	40	Tester
Pruebas aprobadas	0 días	lun 21/04/14	lun 21/04/14	42	Tester
<b>■ Memoria y documentación</b>	<b>12,75 días</b>	<b>lun 21/04/14</b>	<b>lun 19/05/14</b>	<b>41</b>	<b>Analista</b>
Recopilación de informes anteriores	12 horas	lun 21/04/14	mié 23/04/14	42	Analista
Maquetación de la memoria	70 horas	jue 24/04/14	mar 13/05/14	45	Diseñador
Presentación Virtual	20 horas	mié 14/05/14	lun 19/05/14	46	Diseñador
Aprobación proyecto	0 días	lun 19/05/14	lun 19/05/14	47	

Gráfico 6.1.2: Plan de tareas

## Cronograma del proyecto

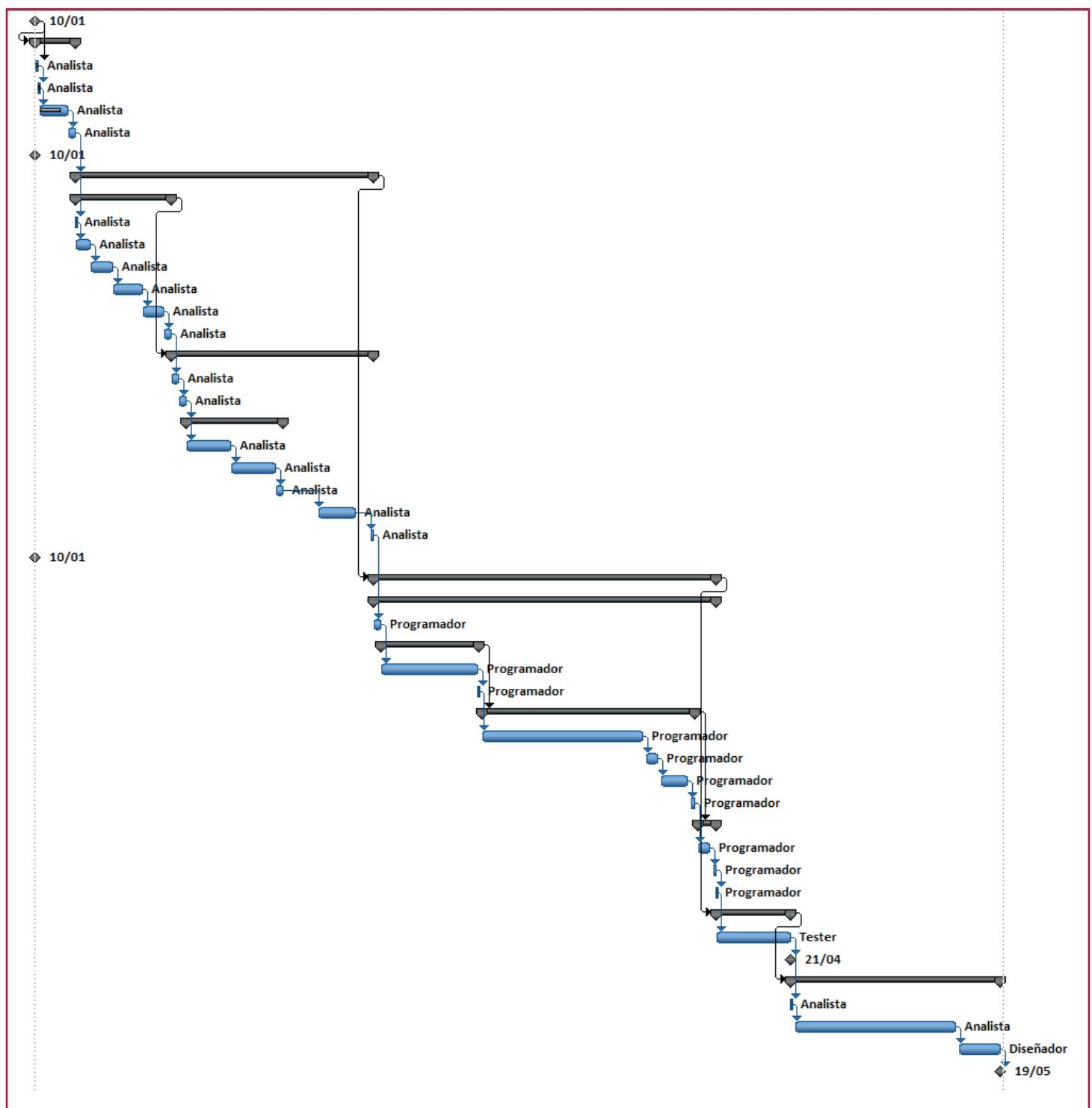


Gráfico 6.1.3: Cronograma del proyecto

## 6.2 Presupuesto

### Análisis de costes

Los costes implicados durante el desarrollo del proyecto son:

- Coste personal
- Costes seguridad social
- Coste Hardware
- Coste Software
- Costes generales

### Coste personal

Para la realización del proyecto se estima la participación de los siguientes profesionales:

Perfil	Coste €/hora	Horas	Coste
Analista Funcional	60 €	152 h.	9.120 €
Programador	30 €	241 h.	7.230 €
Tester de Pruebas	20 €	30 h.	600 €
Diseñador Gráfico	50 €	130 h.	6.500 €

TOTAL COSTE PERSONAL: 23.450 €



# Capítulo 7. Conclusiones

La realización del proyecto resultó ser un reto en muchos sentidos, su correcta planificación, la gestión de tiempos, encontrar la metodología de trabajo adecuada, fueron los primeros obstáculos que me encontré.

Después de realizar el análisis y ponerme manos a la obra me encontré con una gran cantidad de tecnologías diferentes, HTML, CSS, PHP, SQL , etc. Que tienen que entenderse entre ellas y la búsqueda de soluciones a los problemas que surgían fueron un reto tras otro que finalmente me han aportado conocimiento y nuevas perspectivas de como enfrentarlos.

Durante el proceso me he dado cuenta que aplicando las tareas metodológicas y de desarrollo aprendidas durante estos años de formación, no sólo resultaron útiles si no imprescindibles para la correcta realización del mismo.

Aunque también fue necesaria una propia investigación personal en la búsqueda de documentación, uno de los recursos utilizados principalmente fue Internet.

En conclusión la realización del proyecto no solo me ha dotado de más conocimientos técnicos y metodológicos, si no que me ha aportado una visión personal más amplia de como planificarme y enfrentarme a nuevos problemas, los cuales con dedicación e investigación se superan, añadiendo en el proceso nuevas capacidades personales.





# Capítulo 8. Trabajos futuros

Cuando se planificó el proyecto inicialmente ya quedó claro que se debería acotar sus funcionalidades iniciales para hacerlo factible. Durante ese proceso inicial surgieron ideas que podrían considerarse ampliaciones del mismo en futuras actualizaciones.

A lo largo del proyecto se deja constancia de que ha sido creado para ir añadiéndole nuevas posibilidades futuras, al igual que se le ha integrado la red social, se podrían ir integrando todo tipo de herramientas y funcionalidades.

Otra fuente de ideas ha surgido en la realización del mismo, dando nuevas soluciones que podrían aportar valor añadido a la aplicación.

A continuación se indican algunas de las ideas que se le pueden aplicar.

Portal Web:

- Mejorar la accesibilidad del portal web para aquellos usuarios con algún tipo de discapacidad.
- Poder poner noticias en la sección que solo puedan visualizar los usuarios registrados en la red social.
- Creación de diferentes roles de administración, creando perfiles para usuarios que inserten nuevas noticias y fotos, y otro permitiendo además modificar la configuración o personalización.
- Envío de alertas a usuarios de nuevas noticias en el gestor.
- Creación de un script de instalación para facilitar la implantación para otros usos dado su facilidad de personalización.

Red Social:

En la red social es donde se podrían realizar más tareas de mejoras, pero sin perder su objetivo de comunicación local, pues no pretende competir con las redes sociales ya impuestas.

Una de las mejoras que se puede implantar y que no se ha planificado al inicio del proyecto, es la localización de los usuarios.

Otras mejoras, que se han planteado es que el sistema automáticamente genere perfiles de asociación entre los usuarios, para animar así a que formen grupos con aficiones comunes.



# Apéndices

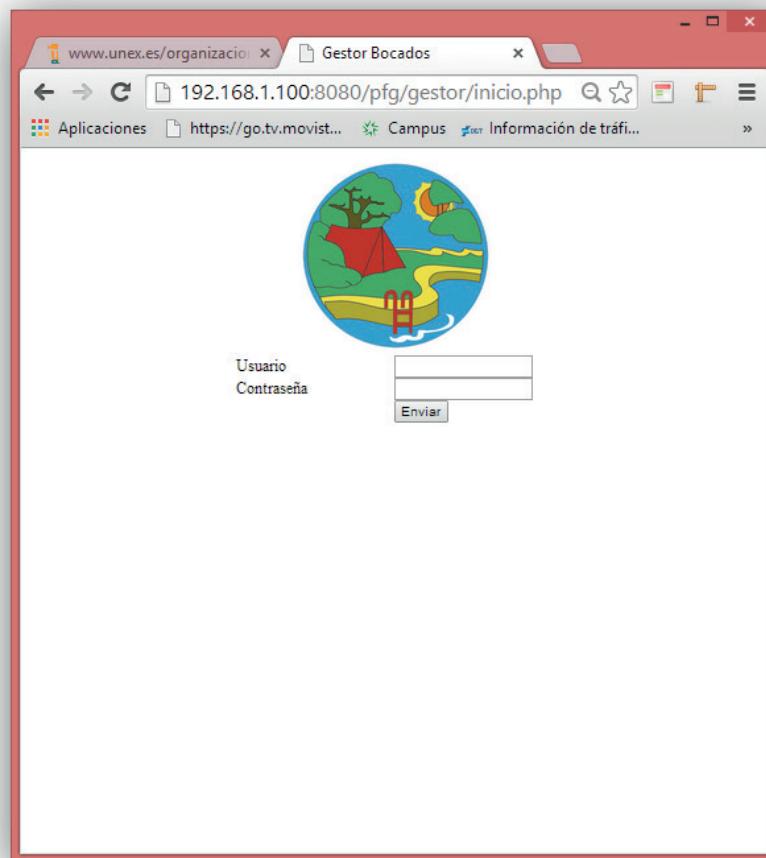
## 1 Manual de usuario

### 1.1 Gestor Web

#### 1.1.1 Identificación

Lo primero que tenemos que realizar para entrar en el gestor es ir a la url del mismo. Para ello solo tenemos que poner el nombre del dominio en el que se encuentre alojado y añadir "/gestor" esto ya nos muestra el formulario de identificación de administradores.

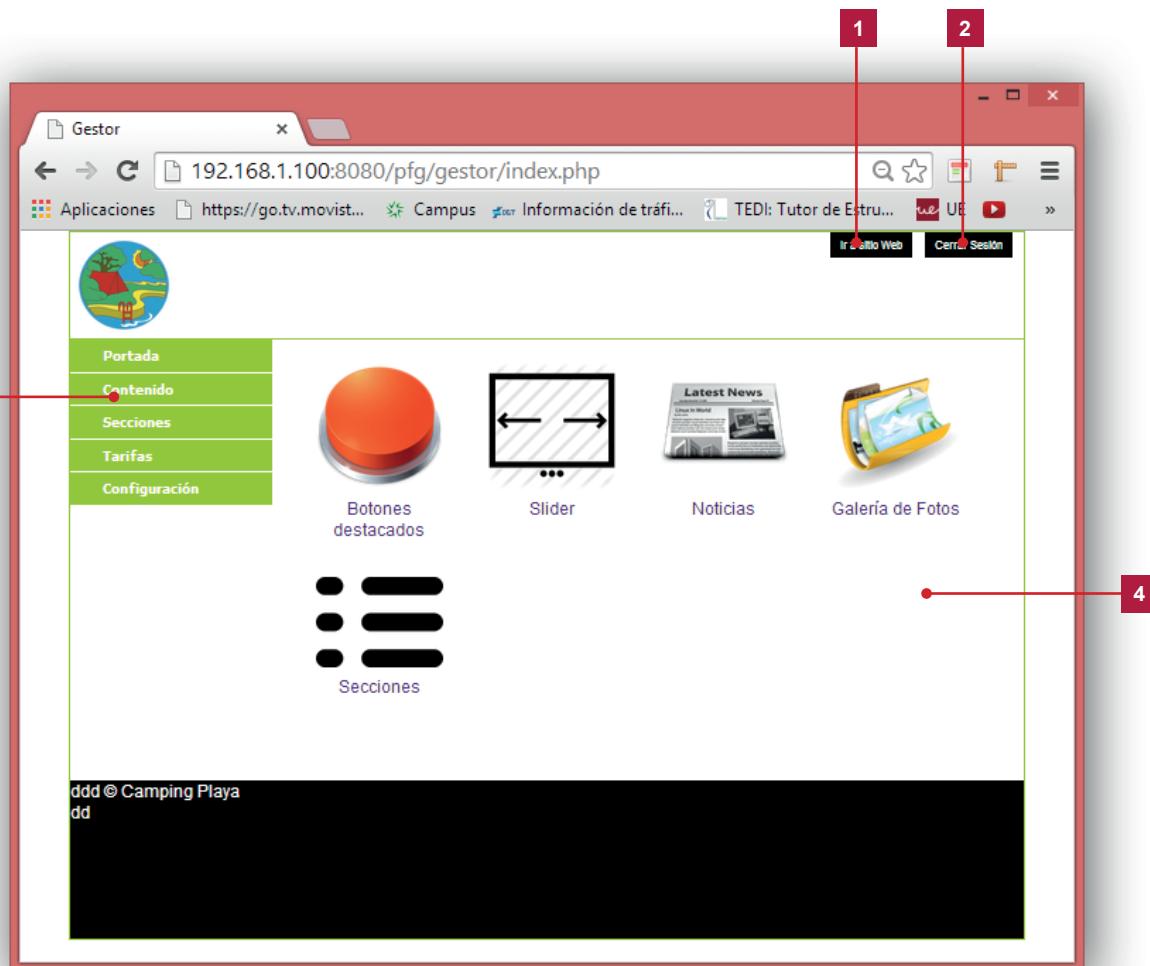
Para identificarnos como administradores introducimos nuestro nombre de usuario y clave.



Al identificarnos ya nos muestra la portada del gestor.

## 1.1.2 Portada Gestor

En la portada del gestor nos encontramos el menú desde donde podremos acceder a todas las distintas partes. En la parte central nos encontramos una lista de accesos directos que podremos personalizar para mostrar los elementos más usados por el administrador.

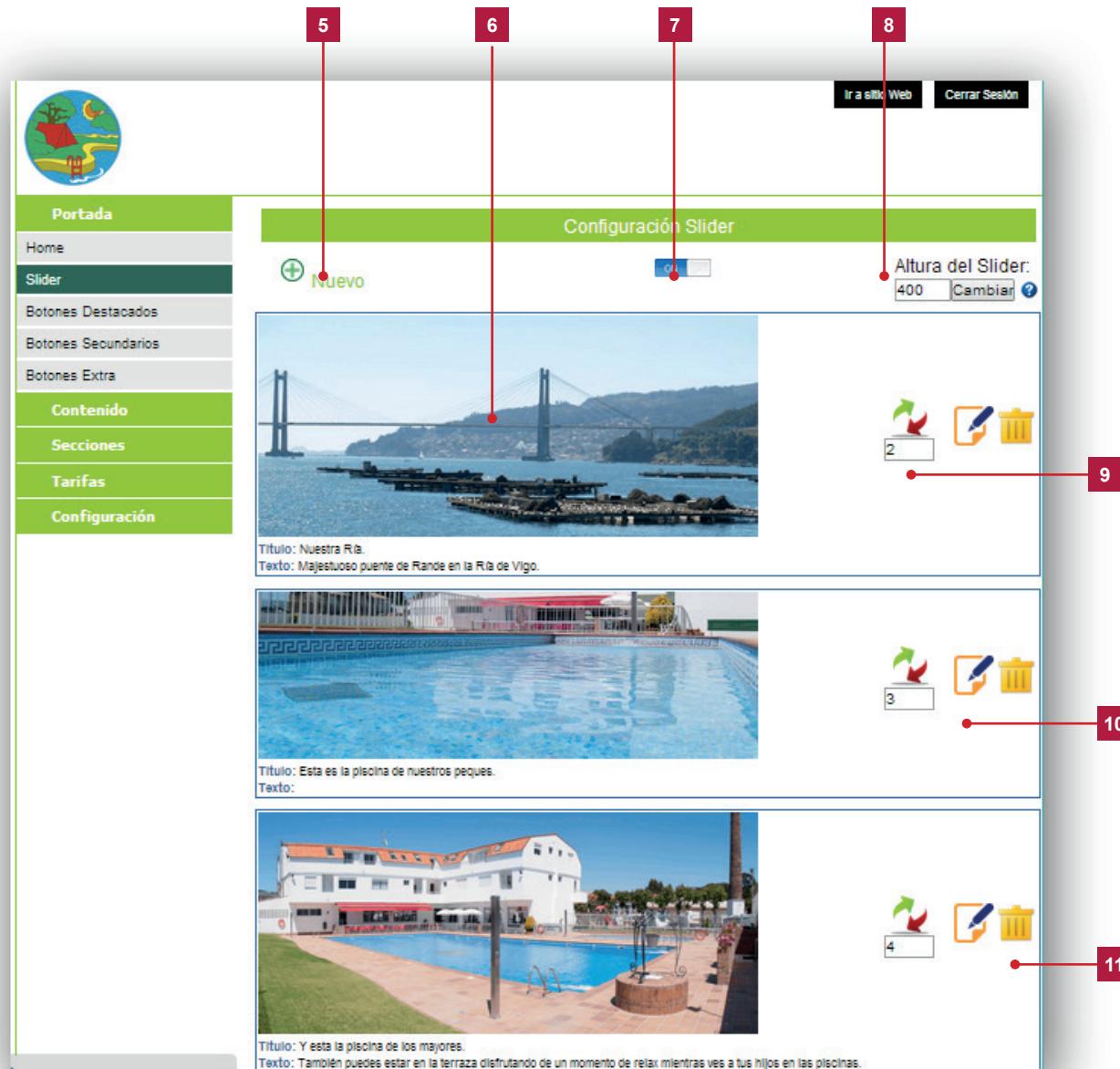


### Portada Gestor

1. **Ir a sitio web:** Botón que nos dirige al index del portal.
2. **Cerrar sesión:** Botón que cierra la sesión del usuario actual.
3. **Menú:** Menú desplegable que nos permitirá el acceso a las diferentes secciones del gestor.
4. **Accesos directos:** Zona donde podemos incluir botones para acceder a las zonas o páginas que utilicemos habitualmente.

### 1.1.3 Configuración Slider

El Slider es uno de los elementos principales del Front de nuestro portal, el administrador podrá insertar, editar o eliminar cualquier elemento, también puede cancelar su publicación.



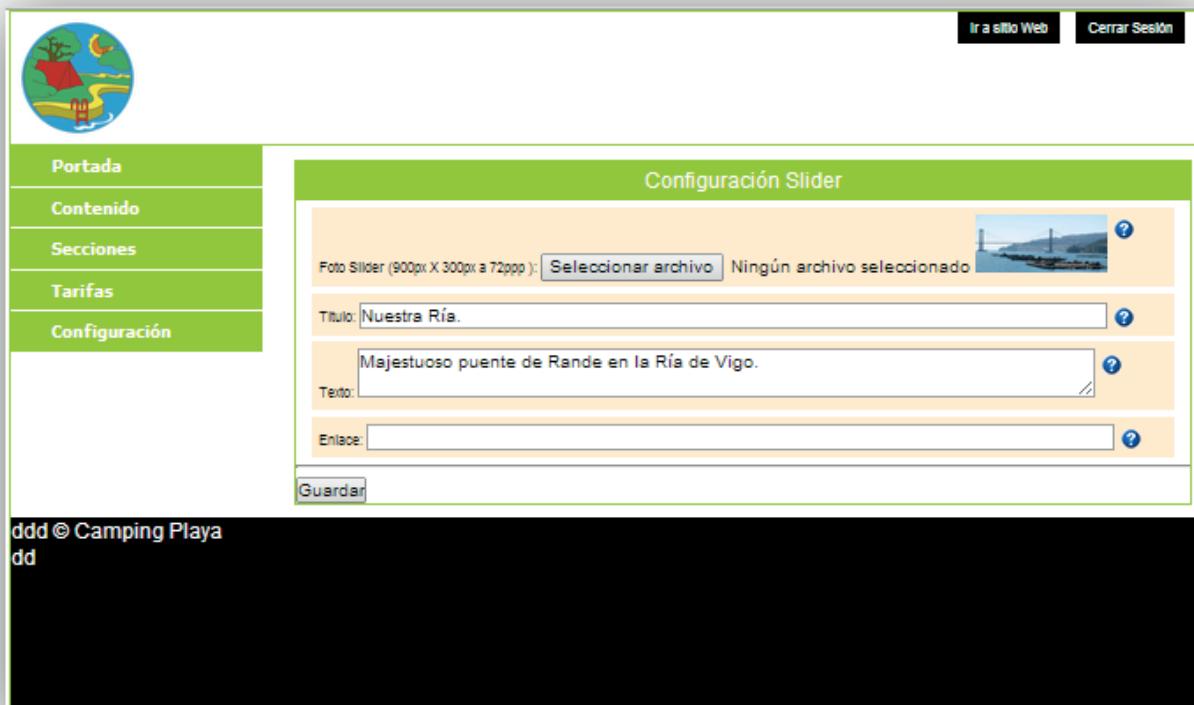
#### Listado de elementos Slider

- 5. Nuevo:** Botón para crear un nuevo elemento al slider
- 6. Enlace:** Al hacer click en una de las imágenes nos dirige al enlace que tenga configurado
- 7. on/off:** Botón que se encuentra en todos los elementos, para publicar o des-publicarlo.
- 8. Altura:** La altura de las fotos del slider es configurable, esto afectará a todos los elementos del slider.
- 9. Orden:** Campo para ordenar los elementos, introduciendo un valor numérico se indicará la prioridad del elemento.
- 10. Editar:** Al hacer click en una de las imágenes nos dirige al formulario de edición

Cuando le damos al botón de nuevo(5) se nos muestra un formulario donde introducir los datos y al darle a guardar, estos datos se almacenarán y automáticamente se publican en el portal.

En el caso de querer editar los datos dándole al botón(10) se muestra el mismo formulario pero con los datos de ese elemento, cualquier cambio efectuado en esta información, se cambiará al guardar.

En los campos encontraremos un botón  que nos irá guiando en la función de cada campo.



**Configuración Slider**

Foto Slider (900px X 300px a 720px):  Ningún archivo seleccionado 

Título: Nuestra Ría. 

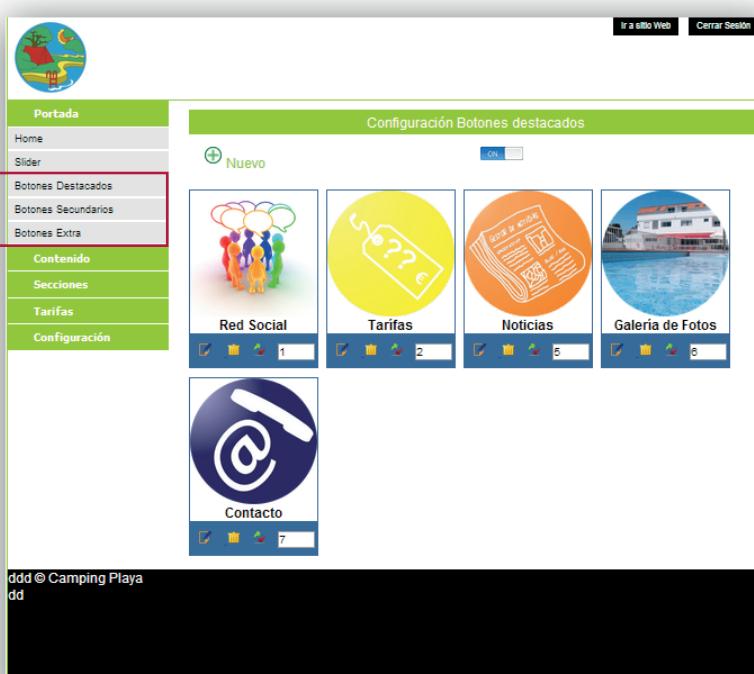
Texto: Majestuoso puente de Rande en la Ría de Vigo. 

Texto:

Enlace: 

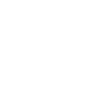
### 1.1.4 Configuración Botoneras

El portal está diseñado con una serie de botoneras donde podemos configurar secciones, páginas externas o lo que el administrador desee. Estos botones son configurables tanto en número como en su diseño.



**Configuración Botones destacados**

 Nuevo

Botón	Título	Imagen	Orden
Red Social			1
Tarifas			2
Noticias			5
Galería de Fotos			6
Contacto			7



Botón crear nuevo elemento.



Publica o des-publica la botonera.



Orden en el que se muestra el elemento, cambiando la numeración se da la prioridad.



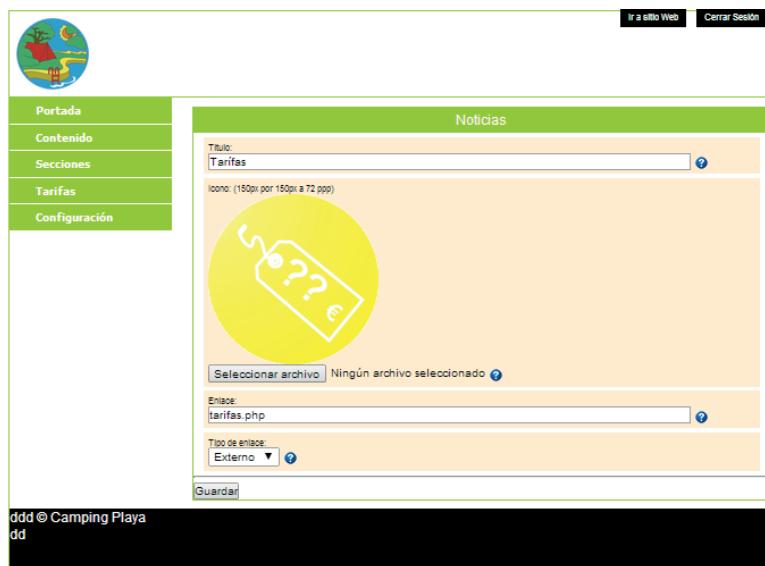
Botón para edición del elemento que nos lleva al formulario para editar los cambios.



Botón para borrar el elemento.

Cuando editamos un botón podemos introducir los datos que queremos insertar o cambiar mediante el formulario a tal efecto.

En los campos encontraremos un botón  que nos irá guiando en la función de cada campo.



### 1.1.5 Inserción y edición de noticias

El portal tiene un sistema de inserción de noticias, donde además en la portada se ha configurado un módulo para mostrar las noticias destacadas, por fecha o por indicación del administrador. Estos resultados también se pueden configurar en número indicándolo en el campo a tal efecto.




Botón crear nuevo elemento.



Publica o des-publica la botonera.



Orden en el que se muestra el elemento, cambiando la numeración se da la prioridad.



Botón para edición del elemento que nos lleva al formulario para editar los cambios.



Botón para borrar el elemento.

Al igual que en los elementos anteriores al insertar o editar, se nos muestra un formulario para introducir la información de la noticia.

En los campos encontraremos un botón  que nos irá guiando en la función de cada campo.

Noticias

Título:  

Entrada:  

En Portada:   | Publicado:  

Gestión de fotografías:  

Texto:

Nuestra vieja página web que nació con Windows XP, ha dejado de funcionar hoy 8 de abril al igual que Windows ha dejado de tener actualizaciones.

De momento vamos a mantener de recuerdo nuestro viejo pie de página en la nueva que está operativa al 40 %, espero que os guste y si tenéis alguna idea para la página escribirlo en el Facebook.

Palabras: 64

Foto: (max 600px ancho)



Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado 

Pie de foto:  

Icono:  

Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado 

Adjunto 1: 

Título Adjunto 1:

 Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado 

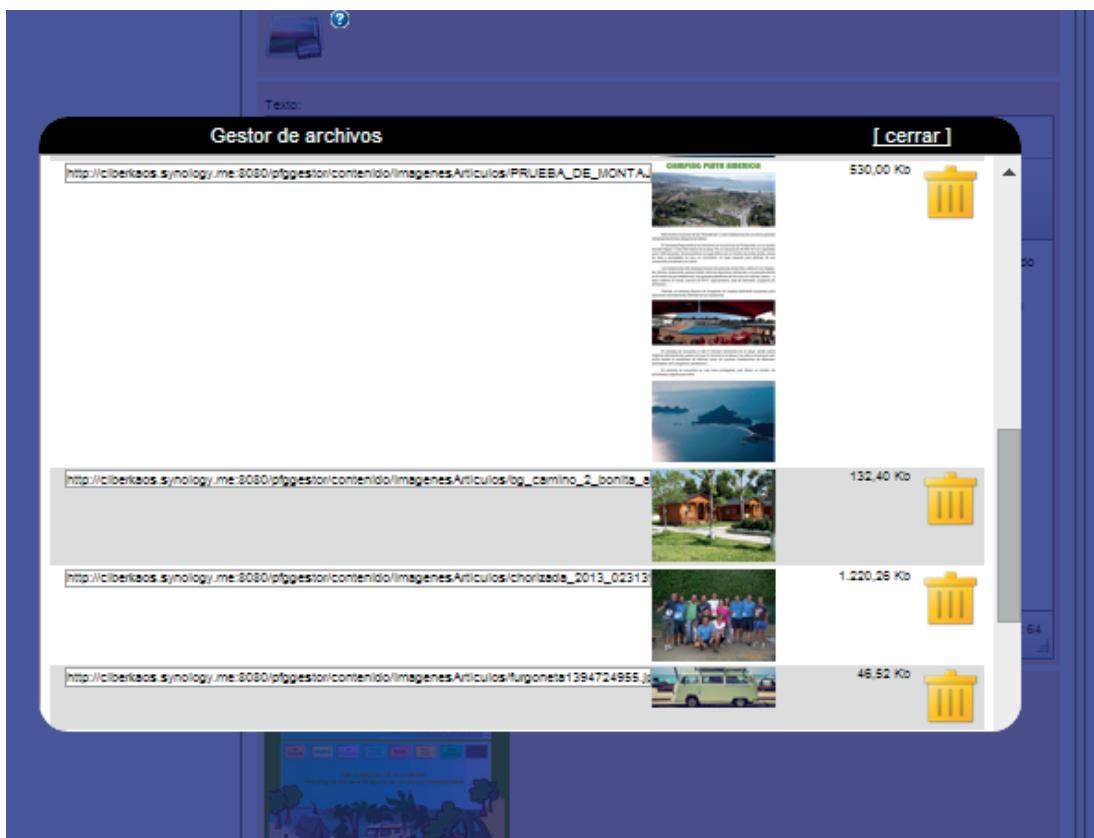
Adjunto 2: 

En el caso de las noticias a veces queremos insertar más de una foto, esto lo podemos hacer incluyéndolas dentro de la ventana de texto del artículo.

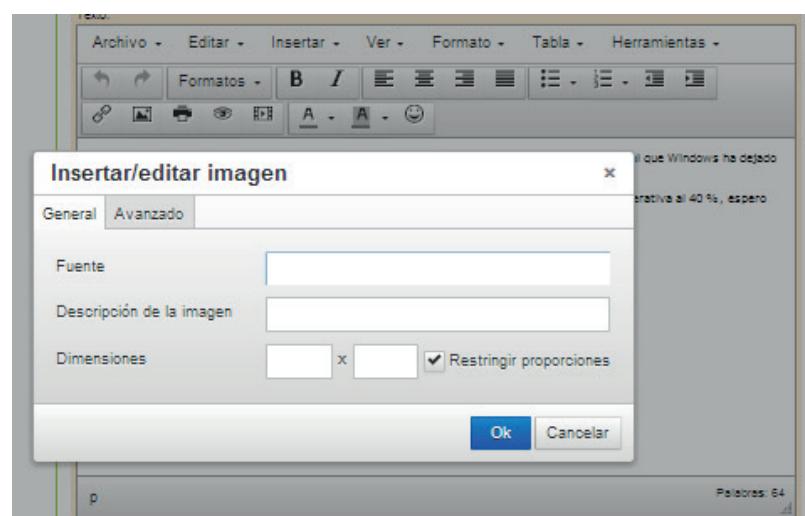


Para incluir más fotos tenemos que añadirlas mediante el botón de añadir fotos

En la ventana podemos añadir las fotos que queramos.



Una vez insertada la foto, aparecerá en la opción de imagen del editor de texto.



## 1.1.6 Configuración Galería

En el portal el administrador podrá subir fotografías y ordenarlas por categorías, además de tener la posibilidad de añadir y eliminar estas categorías.

[gestor/galeriaFotosGestor.php](#)



Botón para edición del elemento que nos lleva al formulario para editar los cambios.



Botón para borrar el elemento.

Formulario de edición o inserción de fotos, a este formulario se accede desde el botón de añadir foros a la galería.

### Nueva Foto

Título:

Foto:

Ningún archivo seleccionado

Categoría:

descripción:

Autor:

Si entramos en gestión de categorías, nos encontramos con la lista de las categorías actuales, además de la posibilidad de añadir nuevas.

### Gestión Categorías Galería Fotos

 [Nuevo](#)

[Instalaciones](#)

[De Acampada](#)

[Alrededores](#)

[Bungalows](#)

### Nueva Categoría Galería Fotos

Título:

Privada:

Sí  No

## 1.1.6 Configuración de Secciones

Las secciones son las páginas que el administrador puede añadir y a las que se accederá desde el menú del sitio. Su finalidad está pensada para temas corporativos o de una permanencia más larga en la web.



La configuración es similar a los elementos anteriores, podemos editar o insertar nuevas secciones.

Secciones			
<a href="#">+ Nuevo</a>	<a href="#">Bienvenidos al</a>		
	<a href="#">Ven de acampada</a>		
	<a href="#">Bungalows</a>		
	<a href="#">Servicios del camping</a>		

ddd @ Camping Playa  
dd

Nuevo

Botón crear nuevo elemento.



Orden en el que se muestra el elemento, cambiando la numeración se da la prioridad.



Botón para edición del elemento que nos lleva al formulario para editar los cambios.



Botón para borrar el elemento.

**Edición de Secciones**

Título: Bienvenidos al

Gestión de fotografías:

Texto:

CAMPING PLAYA AMER

Bienvenidos al paraíso de las "Rías Baixas" y a las instalaciones campings de primera categoría de Galicia.

El Camping Playa América se encuentra en la provincia de Pon

Foto Principal: [Seleccionar archivo](#) Ningún archivo seleccionado

Icono: [Seleccionar archivo](#) Ningún archivo seleccionado

Publicación: Nombre en Menú: [Bienvenidos](#)

Adjunto 1: Título Adjunto 1: [Seleccionar archivo](#) Ningún archivo seleccionado

Adjunto 2: Título Adjunto 2: [Seleccionar archivo](#) Ningún archivo seleccionado

Adjunto 3: Título Adjunto 3: [Seleccionar archivo](#) Ningún archivo seleccionado

La edición de las secciones tiene el mismo procedimiento que el de las noticias.

### 1.1.7 Configuración de Ofertas

También podemos si lo deseamos, publicar banners con ofertas en el portal. Estas zonas se han delimitado en la creación del sitio.

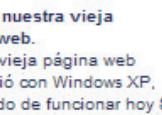
A continuación se muestran las zonas donde se puede insertar estas publicidades.



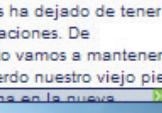
### Noticias



**Adiós a nuestra vieja página web.**  
Nuestra vieja página web que nació con Windows XP, ha dejado de funcionar hoy 8 de abril al igual que Windows ha dejado de tener actualizaciones. De momento vamos a mantener de recuerdo nuestro viejo pie de náina en la nueva.



**Hoy abrimos !!!!!!**  
Me gustaría dar las gracias a todos los que confiáis en nosotros y a los que vais a empezar a confiar....



**Espíritu Rías Baixas.**  
No os perdáis este vídeo y solo es una introducción. Precioso!!!!....



**JLlegamos a los 1000 Me gusta**  
gracias por estar al lado siempre! CAMPING PLAYA AMÉRICA

### Ofertas

**Oferta**

**Zona Banners**

**Oferta**

**Oferta**

### Facebook


Camping Playa América

**Me gusta**

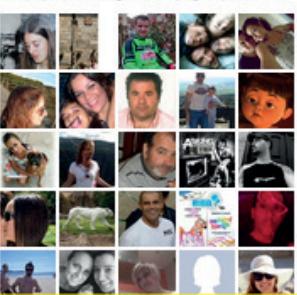
Camping Playa América ha compartido la foto de Turismo Rías Baixas.

9 de Julio a las 0:55

Si os gustan las rutas en tren Renfe tiene algunas muy interesantes!!!



A 1210 personas les gusta Camping Playa América.



Plug-in social de Facebook

**Oferta 1**

**Zona Banners**

**Oferta**

**Oferta 2**

**Zona Banners**

**Oferta 1**

**Zona Banners**

**Oferta**

**Oferta 2**

**Zona Banners**

Estas ofertas se podrán añadir y editar en la zona del gestor de ofertas.

The screenshot shows a list of offers in a grid. Each offer card has a green header bar with a trash bin and edit icon. The cards are colored red, blue, green, green, and orange. Above the grid, there is a green bar with a '+Nuevo' button and a status indicator 'ON'. The left sidebar includes links for Portada, Contenido, Secciones, Gestión Secciones, Gestión Ofertas (highlighted), Tarifas, and Configuración.

- + Nuevo** Botón crear nuevo elemento
- Botón para edición del elemento que nos lleva al formulario para editar los cambios.
- Botón para borrar el elemento.

Al editar un elemento nos muestra un formulario donde podemos configurar sus opciones, y la posición en la que aparecerá en el portal.

También encontramos una opción donde podemos indicarle si es un enlace interno o externo para saber si tiene que abrirlo en una página nueva, o en la misma ventana.

The screenshot shows the 'Oferta' configuration form. It includes fields for Title (otro banner), Published (Si), Position (Portada Izquierda), Link Type (Internos), Destination (noticia.php?id=36), and Offer details (Centro (230px ancho 130px alto) and Izquierda (220px ancho)). Below the form is a preview of the 'Oferta 1' card. At the bottom are 'Seleccionar archivo' and 'Guardar' buttons.

## 1.1.8 Configuración de Tarifas

Dado que el portal web está implantado para un camping, se le incorporó un sistema para la publicación de tarifas.

Concepto	Imagen	Alta	Baja	Opciones
Persona		7.15 €	5.75 €	
Niño		4.1 €	3.5 €	
Coche		7.25 €	5.75 €	
Caravana		7.25 €	5.75 €	
Autocaravana		14.5 €	8.5 €	
Tienda		7.25 €	5.75 €	
Autocar		18 €	16 €	
Moto		4 €	3 €	
Electricidad		5 €	5 €	
Agua desague		3.5 €	3.5 €	

ddd @ Camping Playa  
dd

Como en los elementos anteriores también dispone de un formulario para su edición o inserción de nuevos elementos.

Concepto: Persona

Tarifas:

Temporada alta: 7.15 Temporada baja: 5.75

Guardar

ddd @ Camping Playa  
dd



Botón crear nuevo elemento.



Orden en el que se muestra el elemento, cambiando la numeración se da la prioridad.



Botón para edición del elemento que nos lleva al formulario para editar los cambios.



Botón para borrar el elemento.

## 1.1.9 Configuración de la página

El gestor permite la modificación del estilo del mismo, ya hemos visto como los elementos se pueden activar o desactivar, pero también podemos cambiar los botones, los colores de los textos, etc.

Además de cambiar la imagen del pie o el logo de la empresa, también podemos configurar si queremos un fondo plano o un fondo con imagen.

En esta página también podemos configurar los datos de la empresa, como nombres e-mails, direcciones de las redes sociales, etc.

Screenshot of the 'Configuración' (Configuration) page in a web-based administration interface. The page title is 'Configuración'. It includes a sidebar with navigation links like 'Portada', 'Contenido', 'Secciones', 'Tarifas', 'Configuración', 'Configuración de la página', 'Gestor de Archivos', 'Usuarios', 'Configuración Correo', and 'Accesos directos'. The main content area contains fields for company logo, name, welcome message, domain, and various social media links. It also allows setting colors for the page and choosing background images. A large green 'Siguiente' (Next) button is visible at the bottom right.

Logo Empresa:  Ningún archivo seleccionado

Nombre Empresa: Camping Playa

Texto inicial portada: Bienvenido a tu Camping

Nombre del dominio: http://ciberkaos.synology.me:8080/pfg

Botón Seguir leyendo tipo A:  Ningún archivo seleccionado

Botón Seguir leyendo tipo B:  Ningún archivo seleccionado

Mail Empresa: antonio.oter@telefonica.net

Teléfono: 918875167

Dirección: C/ Mirabueno, 27

Redes sociales:

Facebook: #

Twitter: #

Google+: #

LinkedIn: #

Colores de la página:

Color Principal:

Color Secundario:

Color Terciario:

Color Cuaternario:

#161869 #FFFFFF #161869 #161869

Fondo de la página (Se repetirá solo horizontalmente) Mostrar Fondo de la página:  Sí

Imagen Pie:  Ningún archivo seleccionado



Cambiar

### 1.1.10 Control de usuarios

Desde el gestor podemos crear nuevos usuarios, además también podemos controlar los usuarios de la red social por si es necesaria alguna intervención.

Usuarios	
<a href="#">Nuevo</a>	
Antonio Otero Veiga	
Juan Jose Davila	
Maria Isabel	
Juan David	
Sofia la Guapa	
Rodrigo Alonso	
Francisco	
Francisco rodriguez	
Rafael Martinez	
Enrique alonso	

ddd @ Camping Playa  
dd

### 1.1.11 Configuración de accesos directos

Los botones que aparecen en la home del gestor son editables y podemos añadir nuevos para mejorar la usabilidad del mismo.

Accesos directos			
Botones destacados	Slider	Noticias	Galería de Fotos
<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Editar</a>
<a href="#">Borrar</a>	<a href="#">Borrar</a>	<a href="#">Borrar</a>	<a href="#">Borrar</a>
Secciones			
<a href="#">Editar</a>			
<a href="#">Borrar</a>			

ddd @ Camping Playa  
dd

## 10.2 Bibliografía

Para la realización de esta memoria se han consultado las siguientes fuentes de contenido.

- Prácticas y temario de las distintas asignaturas realizadas en la Universidad Europea
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Caso\\_de\\_uso](http://es.wikipedia.org/wiki/Caso_de_uso)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Cliente-servidor>
- <http://christeljpm.blogspot.com.es/2012/11/cliente-servidor.html>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n\\_por\\_capas](http://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_por_capas)
- <http://librosweb.es/>
- [http://www.aulaclic.es/guia-html5/t\\_1\\_4.htm](http://www.aulaclic.es/guia-html5/t_1_4.htm)
- <http://php.net/manual/es/intro-whatis.php>
- <http://www.webestilo.com/mysql/intro.phtml>
- <http://www.desarrolloweb.com/articulos/intro-xml-y-estructura.html>

## 10.3 Recursos y librerías utilizadas

En la realización del proyecto además de las tecnologías ya descritas, se han utilizado los siguientes recursos:

- Editor de texto enriquecido Tinymce - <http://www.tinymce.com>
- Librería JQUERY - <http://jquery.com/>
- Datepicker - <http://jqueryui.com-datepicker/>
- Bxslider - <http://bxslider.com/>



