



IES GASPAR MELCHOR DE
Jovellanos

Página Web Jovellanos F.C

IES Gaspar Melchor de Jovellanos

Memoria realizadas por:

- Daniel Ortega**
- Markel Martín**
- Pablo Pires**

Tutor: Sergio de Mingo

ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN	4
2 PLANIFICACIÓN	5
3 ANÁLISIS	6
-CASOS DE USO	6
-Requisitos Generales	8
4 Diseño	9
-Arquitectura	9
-Modelo de datos	15
-Interfaz gráfica	15
5 PRUEBAS	16
6 DESPLIEGUE	17
-Mantenimiento	17

1 INTRODUCCIÓN

- Nuestra aplicación web es una página web de un equipo de fútbol , que tiene una parte informativa con noticias sobre el club que está dirigida a todos los aficionados de este deporte y sobre todo a los fans del equipo y otra parte que está más dirigida solo a los fans ya que es para realizar compra tanto de entradas como de la distinta ropa del equipo.
- Le hemos querido dar la misma importancia al equipo femenino y al masculino para intentar dar más visibilidad al equipo femenino que hoy en día tiene muchos menos seguidores que el masculino.
- En esta página también hemos considerado el apoyo de algún patrocinador como Volkswagen ya que esto nos ayudaría a mejorar la página web gracias a su apoyo económico.
- En esta página web no es necesario registrarse para acceder a la parte informativa de la web, pero si quieres meterte en la parte de la tienda es necesario hacer un registro con un usuario.
- Hemos considerado dos tipos de usuario, el usuario cliente que no tiene ninguna opción de editar esta página , solo puede observar e interactuar con ella y el usuario administrador que tendrá unas opciones que solo aparecerán si eres administrador y que nos ayudar a llevar un mayor control de la página. Estos administradores tendrán la opción de añadir, borrar y editar tanto productos como usuarios y pedidos.

2 PLANIFICACIÓN

- Básicamente nuestra planificación fue establecer un modelo de trabajo en el que pudiéramos trabajar todos a la vez.
- Lo primero que hicimos fue buscar páginas web de equipos de fútbol para ver sus estructuras y quedarnos con lo que más nos gustara de cada una y hacernos una idea previa de como iba a ser nuestra página y que partes iba a tener. Esto es a muy grandes rasgos ya que cuando íbamos haciendo cosas surgían nuevas ideas y se cambiaban otras, pero todo se hablaba en grupo y se decidía entre los tres.
- Como hemos dicho antes nuestra idea era poder estar trabajando los tres a la vez sin molestarnos así que nos descargamos una aplicación para gestionar nuestro trabajo en el proyecto y ha sido Trello. En la cual después de cada reunión con el tutor poníamos el trabajo a realizar para la próxima reunión según las indicaciones que nos había dicho el tutor en las reuniones.
- Y para poder trabajar todos a la vez sin problemas nos dividíamos el trabajo de una forma en la cual las carpetas del proyecto en la que estas programando solo la abras tu para que no nos pisemos el código. Entonces en el trello poníamos etiquetas con las carpetas que tenía que tocar cada uno y el trabajo a realizar en ellas. Y una vez terminado se ponía en el trello.
- Todos los martes antes de las reuniones se hacía una llamada para ver como había quedado todo.

3 ANÁLISIS

-CASOS DE USO



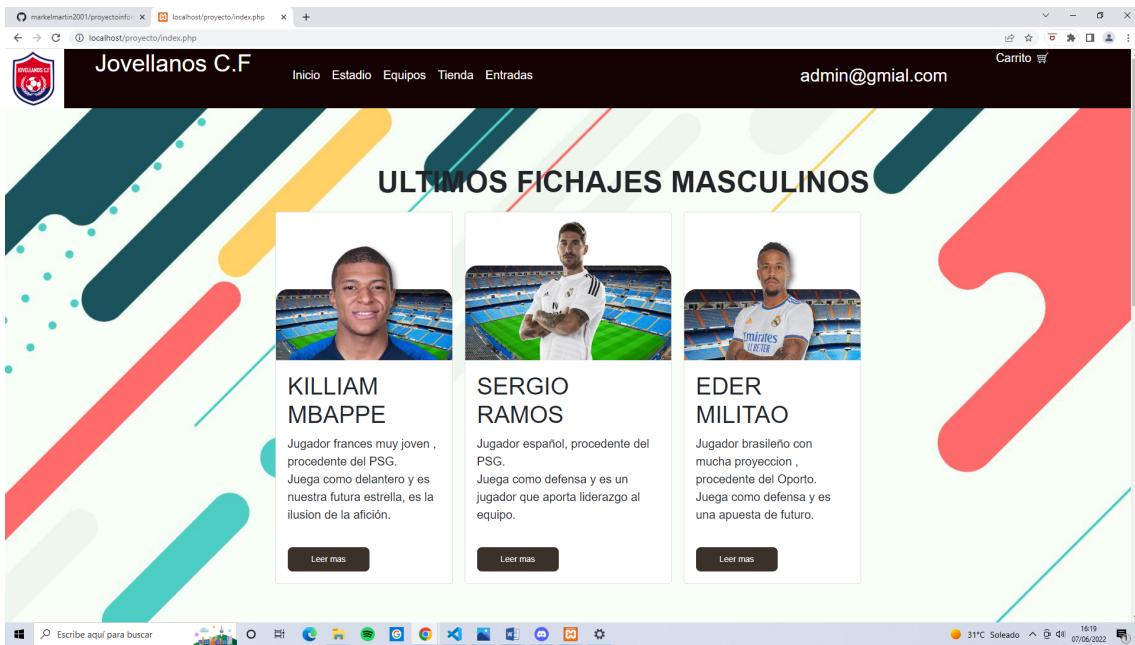
- Los usuarios no registrados son todas aquellas personas que acceden a la página web a través de Internet sin necesidad de autenticarse.Tendrán funcionalidades limitadas, solo podrán ver las páginas de carácter informativo del club,y no podrán optar a todas las páginas de compra, siempre tiene la opción de poder registrarse.
- En cuanto al Usuario(usuario registrado) a parte de las opciones básicas descritas anteriormente, también va a optar a las opciones de usuario: Login, log out.Además va a poder realizar las compras deseadas por el usuario , donde puede tanto modificar como eliminar en cualquier momento el carrito aún siendo diferentes tipos de productos.
- El administrador, tendrá un usuario exclusivo como administrador, que únicamente se puede tener si otro administrador te da el rol.El administrador tendrá el control absoluto de la página pudiendo tanto crear, editar, eliminar y ver todos los usuarios y sus pedidos.Además también tiene la capacidad de añadir,modificar y eliminar cualquiera de los productos.

-Requisitos Generales

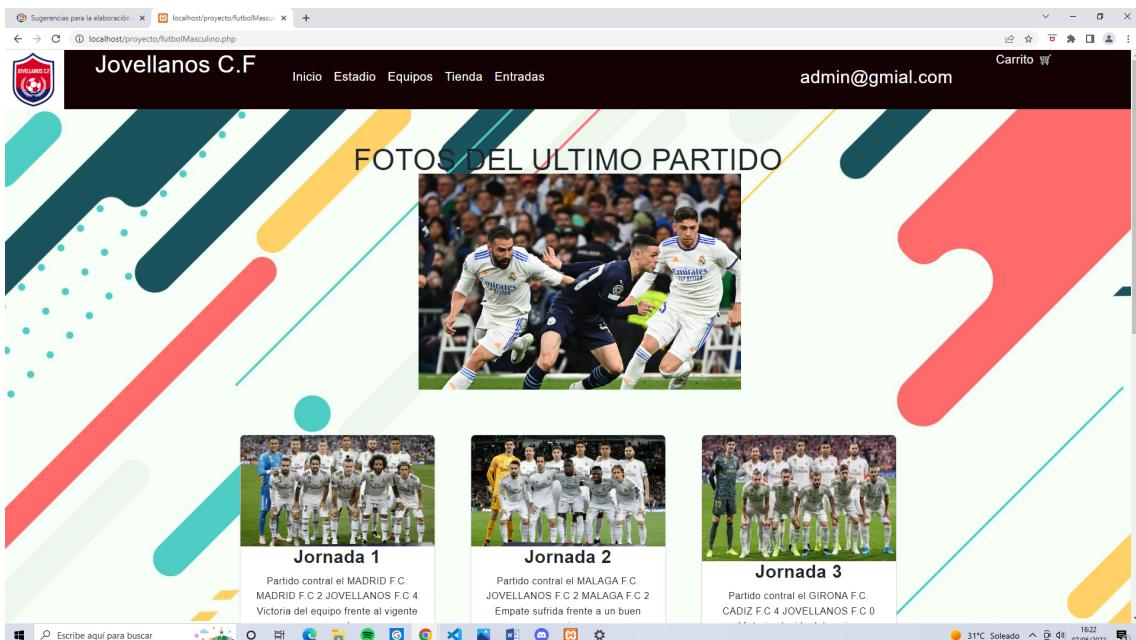
- Página principal con enlaces a las diferentes subpáginas.
- Página de login con un formulario con email y contraseña.
- Página de registrarse con un formulario.
- Tienda la cual mostrará los diferentes productos de la base de datos.
- Página de Entradas la cual mostrará las diferentes entradas de la base de datos.
- Carrito el cual mostrará los productos añadidos de la tienda y entradas
- La página de administrador mostrará 3 tablas las cuales mostrarán todos los datos de los usuarios, productos y pedidos.
- Un botón de eliminar en usuarios y productos.
- Un botón de editar en usuarios y productos.
- Un botón de crear en usuarios y productos.

4 Diseño

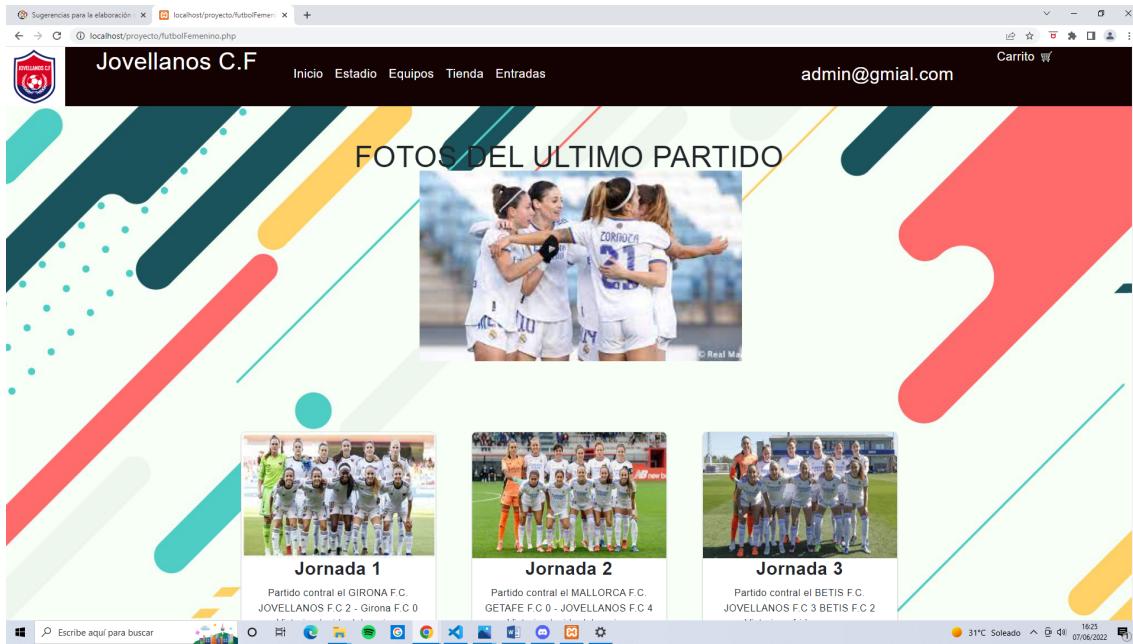
-Arquitectura



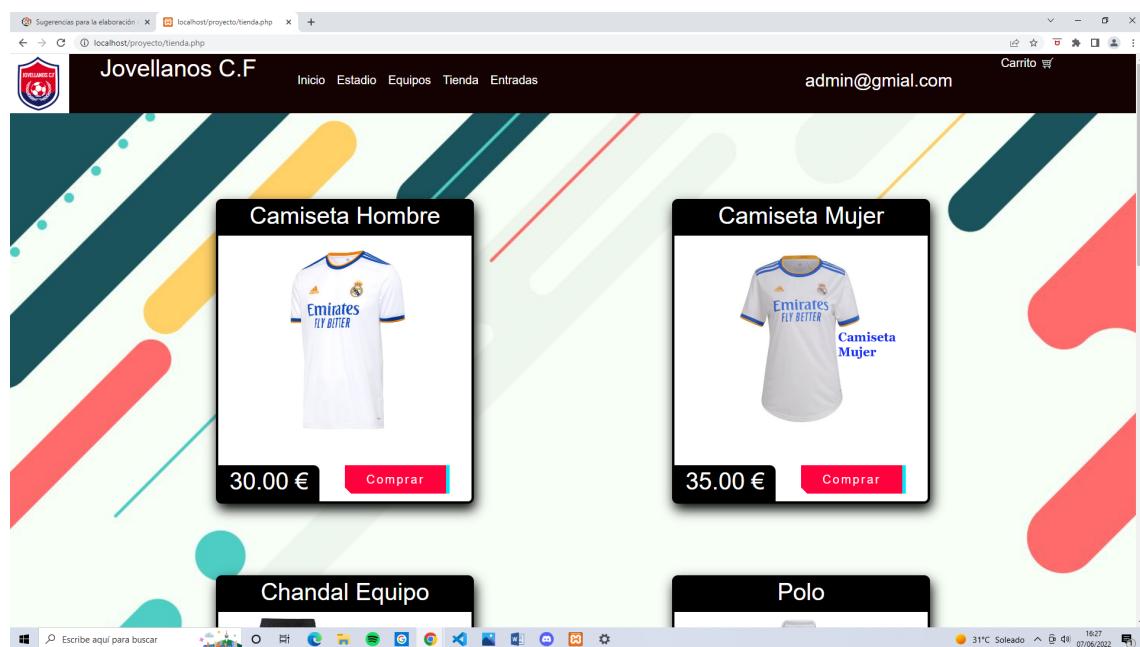
- Esta es nuestra página principal, en la cual encontramos noticias como los últimos fichajes tanto del equipo masculino , como del femenino.



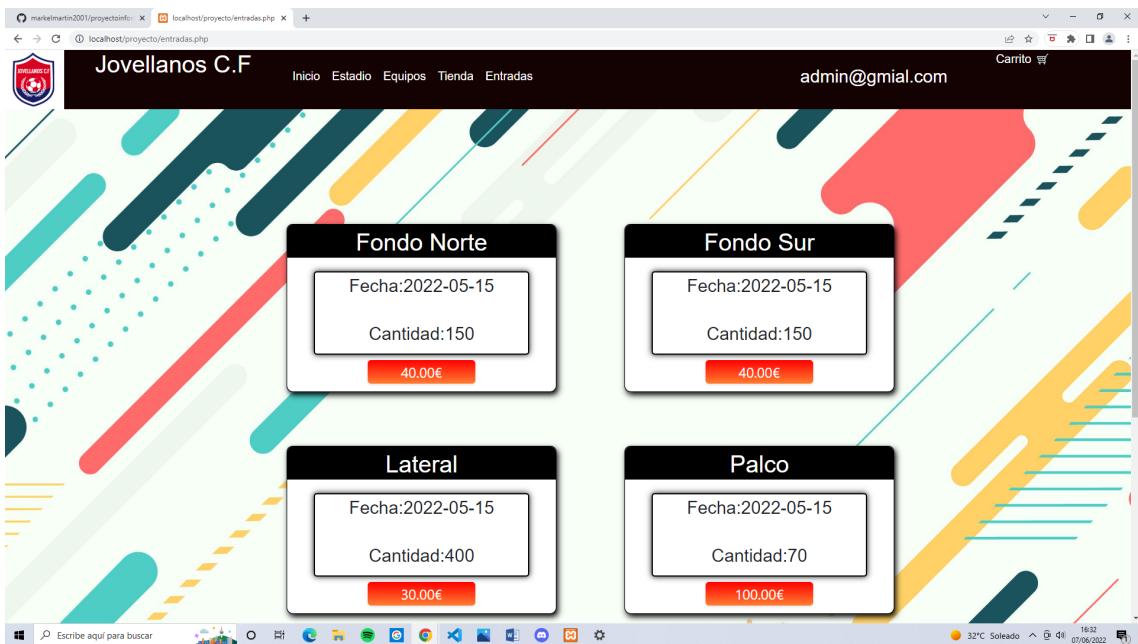
- En esta página se muestran todos los resultados de la liga masculina , con un pequeño resumen y una foto del equipo.
- Además al principio tenemos un slide automático que nos muestra las fotos de la última jornada.



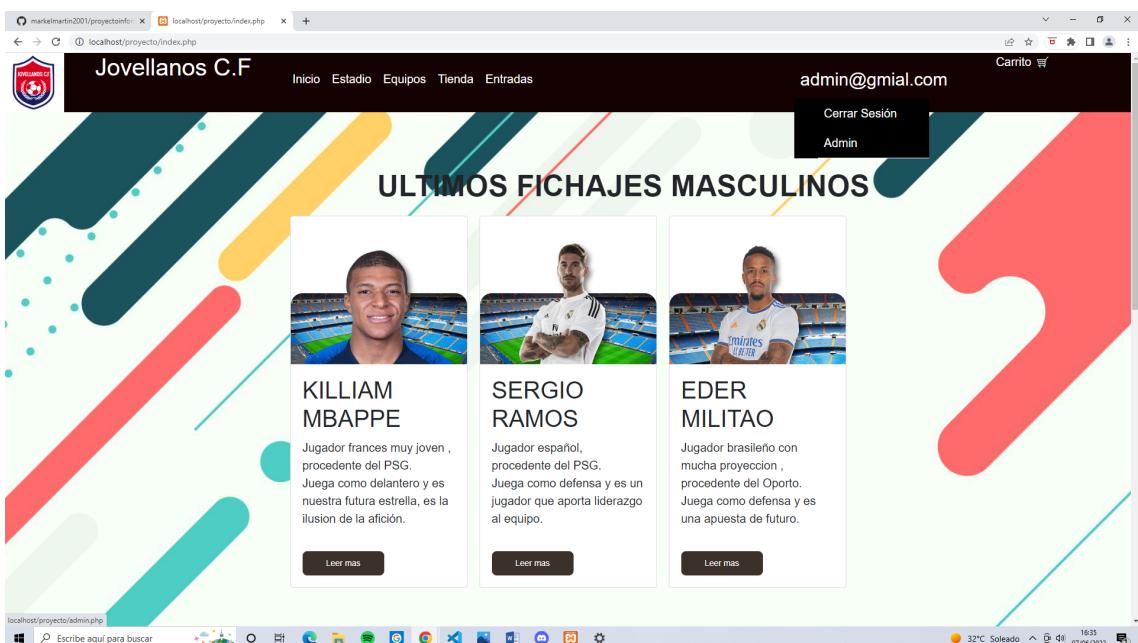
- En esta página se muestran todos los resultados de la liga del equipo femenino , con un pequeño resumen y una foto del equipo.
- Además al principio tenemos un slide automático que nos muestra las fotos de la última jornada.



- A esta página sólo se puede acceder si se está registrado tanto como administrador o como usuario normal. Y sirve para comprar ropa del equipo.



- A esta página sólo se puede acceder si se está registrado tanto como administrador o como usuario normal. Sirve para comprar entradas para los partidos.



- Pasando el cursor por el gmail se muestra un desplegable con dos opciones si eres administrador , y con una opción que es la de cerrar sesión si eres un usuario normal.

#	Nombre	Email	Fecha de nacimiento	Genero	Rol	Acciones
1	Ortega Perez , Daniel	asdasda@gmail.com	2022-06-21	Otro	0	
3	Usu arioda , Usuario	usuario@gmail.com	2022-06-22	Mujer	1	
4	Lopez as , antonio	antonio@gmail.com	2013-10-30	Hombre	1	
5	pru eba , Rafael	rafa@fgmail.com	2008-05-15	Hombre	1	
7	admin admin , admin	admin@gmail.com	1993-10-13	Hombre	0	
8	Sanchez Lopez , Manolo	manolo@gmail.com	2001-06-16	Hombre	1	
9	martin benito , anne	anne@gmail.com	2003-06-09	Mujer	1	
10	Martin Gomez , Marco	marco@mail.com	2007-06-07	Hombre	1	

#	Nombre	Foto	Precio	Cantidad
1	Camiseta Hombre		30.00€	100

- Teniendo un usuario con rol admin y una vez pulsada la opción de admin en el desplegable se nos abre una página en la cual podremos añadir, editar y borrar tanto usuarios como productos y ver los pedidos.

Carrito

Camiseta Hombre 30.00 € Cantidad: 1
Camiseta Mujer 35.00 € Cantidad: 1

Camiseta Hombre

30.00 €

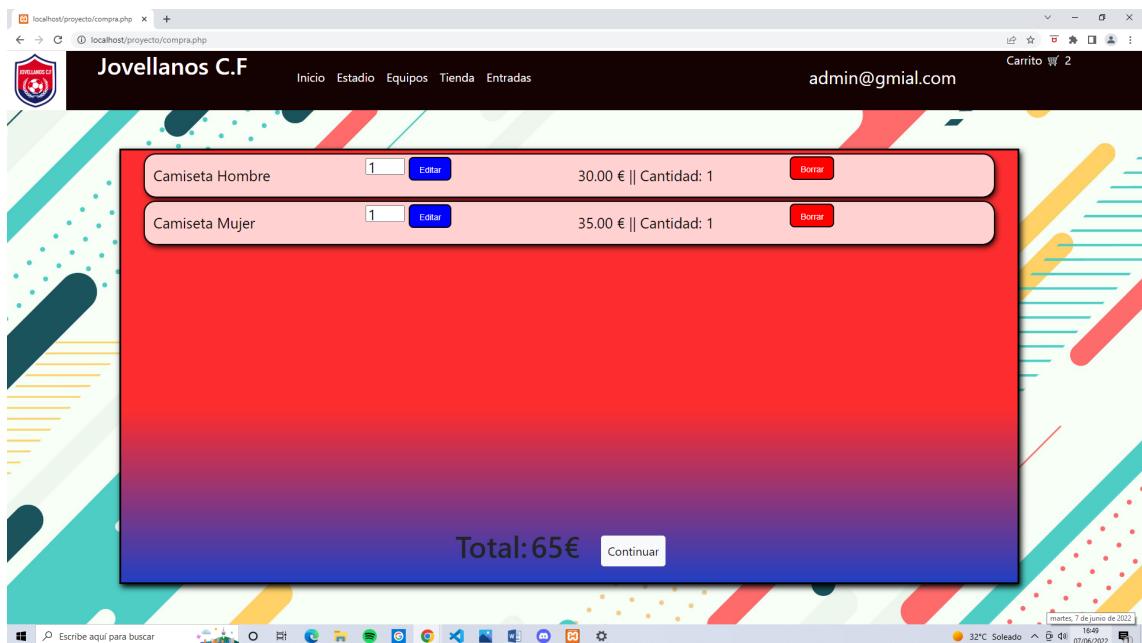
Camiseta Mujer

35.00 €

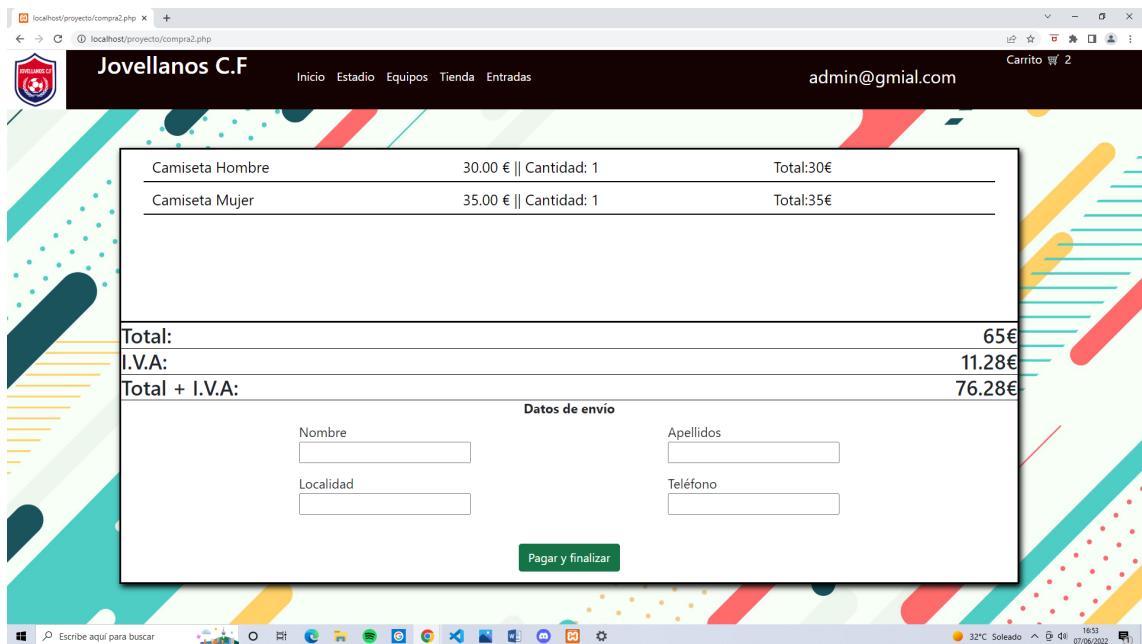
Chandal Equipo

Polo

- Haciendo click en el logo del carrito nos sale una cajita que nos muestra los productos que hemos dado a comprar. Si quieres seguir comprando pulsa el botón de continuar pedido y te mandara a otra página .

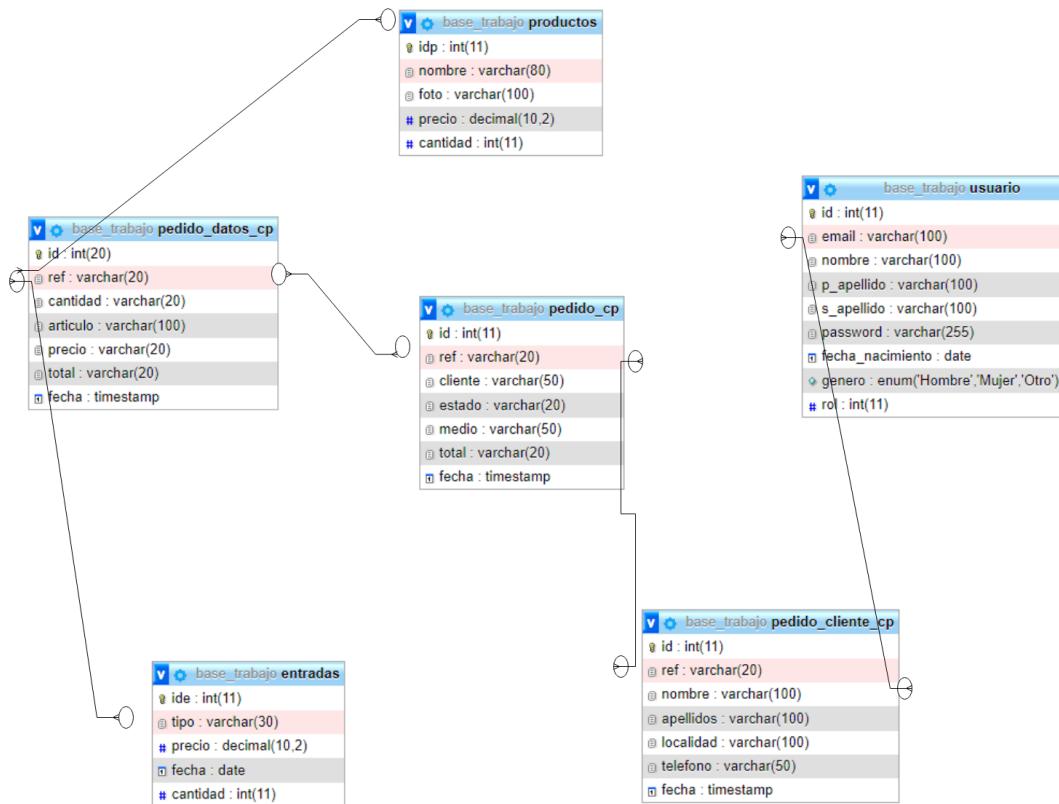


- Cuando pulsas el botón de continuar pedido se te abre esta caja en la cual puedes borrar productos que tenias en el carritos o editarlos para poner más cantidad o menos. Cuando ya lo tengas todo como lo quieras le das al botón de continuar y te manda a otra página para finalizar y pagar el pedido .



- Una vez pulsado el botón de continuar , te salta esta página en la cual tienes que introducir unos datos y darle a pagar y finalizar , con esta acción conseguirás realizar el pedido.
Este pedido se guardará en la base de datos que los admin podrán mirar y mandarlo a la persona que lo ha comprado.

-Modelo de datos



- Muchas entradas pueden estar en muchos pedido_datos_cp.
- Muchos productos pueden estar en muchos pedido_datos_cp
- Muchos usuarios pueden hacer muchos pedidos.
- Un pedido_cliente puede hacer un pedido.
- Un pedido_cliente_cp pueden tener un pedido_cp.

-Interfaz gráfica

- Se ha intentado usar siempre que fuera posible medidas responsive como porcentajes, em y vh, además con la ayuda de bootstrap hay clases que ayudan en hacer los componentes de una página responsive hasta cierto punto.

5 PRUEBAS

- Al no completar completar un formulario, no te deja enviarlo.
- Al comprar un producto se resta de la base de datos.
- Al no poner la confirmación de contraseña igual que la contraseña en el registro da un error.
- Al pulsar un botón de borrar un producto este se borra de la base de datos.
- Al pulsar un botón de borrar un usuario este se borra de la base de datos.
- Al pulsar un botón de editar un usuario este muestra un formulario con sus datos y al confirmar se actualizan en la base de datos.
- Al pulsar un botón de editar un producto este muestra un formulario con sus datos y al confirmar se actualizan en la base de datos.
- Al entrar en la página de administrador se muestran todos los usuarios, los productos y los servicios.

6 DESPLIEGUE

-Mantenimiento

El mantenimiento de esta página web estará a cargo de los 3 programadores que han creado la página y consiste en las siguiente partes :

- Cada fin de semana habrá una jornada nueva por lo que se tienen que cambiar las fotos del último partido y actualizarlas. A parte añadir el resultado del partido con una descripción breve y la foto del equipo.
- En la página principal se irán actualizando las noticias importantes que pasen y cada temporada se tendrán que borrar los fichajes antiguos y añadir los nuevos.
- Todos los días se tendrá que comprobar la base de datos de usuarios para eliminar posibles bots que no queremos en nuestra web.
- El stock se renueva de semana en semana , por lo que todos los lunes los admin tendrán que mirar si quedan productos en la tienda y hacer pedido según los que queden.
- La tienda se tendrá que mantener actualizada, por lo tanto se irán metiendo nuevas prendas de ropa y quitando algunas que ya no se fabrican.
- Las entradas tendrán que cambiar de precio según el partido ya que dependiendo del rival serán más caras o más baratas. Y también se cambiará la fecha.

Habrá que tener en cuenta que cuando se acaben las entradas poner que están agotadas.