

Entrega Final Del Proyecto

**Adrián González Barbosa
Rubén Riande Gil
Melania Sánchez Blanco
Jenifer Vázquez Rey**

1. TEMA INICIAL

1.1 Introducción:

Una tradición muy popular en nuestro país, tanto para españoles como para turistas, es la cocina en miniatura, también conocida, como “pinchos”, “tapas” o “montaditos”. Inicialmente, se incluían al pedir la bebida, sin precio adicional. Sin embargo su fama y calidad fue aumentado hasta el punto de ser demandados por separado. Debido al incremento de exigencia, por parte de los consumidores, esta tradición pasó a ser una competición culinaria, no sólo en sabor, sino también en presentación, dando lugar a los “concursos de pinchos”. Éstos no sólo se celebran a nivel nacional, también hay competiciones en muchas ciudades y pueblos, por lo que se celebran más de cien concursos al año en España.

El avance en las nuevas tecnologías, la revolución de las redes sociales, y la expansión de los teléfonos móviles inteligentes están marcando la organización de estos eventos gastronómicos. La información y bases de los concursos están disponible en la web, las redes sociales sirven como espacio abierto de promoción y opinión, la geolocalización permite el fácil acceso y ubicación de los establecimientos, además del acceso a infinidad de servicios añadidos que proporcionan los nuevos teléfonos. Todo esto ha abierto un nuevo abanico de posibilidades para el desarrollo de sistemas de información, que ayuden en la organización y gestión de estos eventos, y mejoren su visibilidad.

Por todo esto se plantea la creación de un “framework” de aplicaciones web para este tipo de concursos, que proporcionarán una plataforma única desde la que gestionar a participantes, jurado, votos y premios de forma fácil y adaptable para los distintos “concursos de pinchos” de cada población.

1.2 Objetivos:

Se desea desarrollar una aplicación web que gestione diferentes concursos de pinchos así como las votaciones realizadas por los miembros de un jurado popular y uno profesional. Para ello se necesitan las siguientes funcionalidades:

RF1 - Gestión de pinchos

- RF1.1 - Alta del pincho
- RF1.2 - Baja del pincho
- RF1.3 - Modificación del pincho
- RF1.4 - Validación del pincho
- RF1.5 - Consulta del pincho
- RF1.6 - Búsqueda de pinchos
- RF1.7 - Generar códigos de voto de pincho

RF2 - Gestión jurado popular

- RF2.1 - Alta de jurado popular
- RF2.2 - Baja de jurado popular
- RF2.3 - Modificación de jurado popular
- RF2.4 - Comentar pinchos de jurado popular
- RF2.5 - Consulta de jurado popular
- RF2.6 - Votación de jurado popular

RF3 - Gestión jurado profesional

- RF3.1 - Alta de jurado profesional
- RF3.2 - Baja de jurado profesional
- RF3.3 - Modificación de jurado profesional
- RF3.4 - Comentar pinchos de jurado profesional
- RF3.5 - Consulta de jurado profesional
- RF3.6 - Votación de jurado profesional

RF4 - Gestión de sorteo [para jurado popular]

- RF4.1 - Alta de sorteo
- RF4.2 - Modificación de sorteo
- RF4.3 - Consulta de sorteo

RF5 - Gestión participantes (establecimiento)

- RF5.1 - Alta de un participante (establecimiento)
- RF5.2 - Baja de un participante (establecimiento)
- RF5.3 - Modificación de un participante (establecimiento)
- RF5.4 - Listar premiados
- RF5.5 - Consulta de un participante (establecimiento)
- RF5.6 - Búsqueda de un participante (establecimiento)

RF6 - Gestión de concursos

- RF6.1 - Alta de un concurso
- RF6.2 - Baja de un concurso
- RF6.3 - Modificación de un concurso
- RF6.4 - Consulta de un concurso

1.3 Metodología:

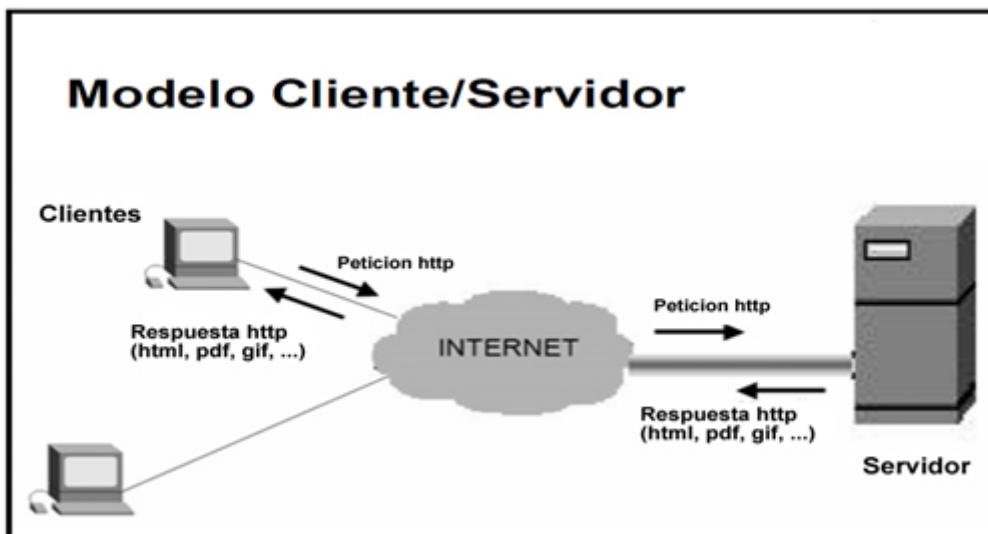
Para el desarrollo del sistema se va a utilizar la metodología iterativa e incremental. Ésta es una metodología de desarrollo de software basada en un conjunto de tareas agrupadas en pequeñas etapas repetitivas llamadas iteraciones. En cada una de estas iteraciones, el producto evoluciona, añadiendo nuevos requisitos o mejorando los que ya fueron completados.

La razón que nos ha llevado a elegir esta metodología es que puede surgir la necesidad de modificaciones en el análisis o diseño al encontrar problemas con la implementación. Además, esta metodología es muy buena en la gestión de

expectativas del cliente y se basa en resultados tangibles con los que el cliente podrá seguir el avance del proyecto.

1.4 Arquitectura Técnica:

Se trata de una arquitectura cliente-servidor en la que los clientes harán peticiones vía web al servidor, quien las procesará y responderá al cliente.



1.5 Tecnologías:

- PHP: Lenguaje de programación utilizado.
- UML (Visual Paradigm): Nomenclatura utilizada para la creación de diagramas que ayuden en la parte de diseño.
- HTML: Lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.
- MySQL y PHPMyAdmin: Se utilizarán para la base de datos. MySQL es un Sistema de Gestión de Bases de Datos. Para acceder a MySQL por la web usaremos la herramienta PHPMyAdmin.
- Bootstrap: Es un framework o conjunto de herramientas de software libre para diseño de sitios y aplicaciones web. Contiene plantillas de diseño con tipografía, formularios, botones, cuadros, menús de navegación y otros elementos de diseño basado en HTML y CSS.

1.6 Proceso de desarrollo:

En este apartado se realizará una descripción de las fases a seguir en el desarrollo de la solución propuesta para mejorar la herramienta.

Se va a emplear el Proceso Unificado (PU), que presenta un marco de desarrollo óptimo para el tipo de sistemas que se desea construir.

Las bases del PU son:

- Dirigido por los **Casos de uso**: se recogen los requisitos que el sistema debe cumplir para satisfacer al usuario final. Por lo tanto, son los casos de uso los que marcan el desarrollo del proyecto ya que todo girará en torno a ellos.
- Centrado en la **arquitectura**: además de usar los Casos de uso, el PU presta especial atención a la arquitectura que se va a emplear, para así evitar después fuertes impactos ante cambios en la aplicación durante su desarrollo que comenzará con la definición e implementación de la arquitectura principal del sistema.
- **Iterativo e incremental**: para poder obtener un equilibrio correcto entre los Casos de uso y la arquitectura del sistema, la estrategia que propone el PU es dividir el desarrollo total en distintas tareas, con las que se vayan consiguiendo el equilibrio perfecto en los Casos de uso y la arquitectura.

El Proceso Unificado se divide habitualmente en cuatro etapas:

1. Fase de inicio:

Se llevará a cabo el estudio del proyecto, se analizarán los requisitos de la herramienta a mejorar, se creará un plan de proyecto, se diseñará un prototipo de cómo será la solución y se definirán las fases y tareas de las que constará el desarrollo.

2. Fase de elaboración:

Se incluirán los requisitos más detallados tales como el análisis y el diseño. Se analizarán los posibles riesgos que llevan la refactorización de la herramienta y se especificarán los Casos de uso.

3. Fase de construcción:

Se revisarán los requisitos y se seguirá la implementación de la solución. Se realizarán pruebas de desarrollo para garantizar el cumplimiento de los requisitos.

4. Fase de transición:

Se deberá garantizar que el producto está terminado y listo para ser entregado. Se trasladará la herramienta a un entorno real para los usuarios finales puedan hacer uso de ella.

Teniendo en cuenta todos estos preceptos, se consigue que el desarrollo se realice de una manera planificada y con un gran seguimiento, de tal manera que es sencillo

detectar errores o realizar cambios durante el desarrollo del proyecto. Además facilita la tarea de la documentación del sistema para un posterior uso o mantenimiento

1.7 Documentación:

La documentación del proyecto se dividirá en tres partes:

1. **Memoria:** contendrá la información relativa a la identificación del proyecto, visión general del sistema, objetivos, descripción del sistema, tecnologías utilizadas, planificación, así como la bibliografía.
2. **Manual técnico:** incluirá los documentos obtenidos en cada una de las fases del desarrollo: planificación, especificación, diagramas de diseño y pruebas realizadas.
3. **Manual de usuario:** contendrá la información necesaria para llevar a cabo la instalación del sistema y también las instrucciones para la correcta utilización de la aplicación.

2. REQUISITOS FUNCIONALES.

Gestión de concursos

- **Alta de un concurso:** Consiste en añadir un nuevo concurso. Esta tarea será realizada por el propio organizador del concurso, quien facilitará los datos a la hora de registrarlos (nombre del concurso, fechas de celebración, patrocinadores, bases del concurso, premios, gastromapa, etc.). El concurso será añadido en la base de datos.
- **Modificación de un concurso:** Consiste en modificar los datos del concurso. Esta tarea solo la puede realizar el propio organizador del concurso.
- **Consulta de un concurso:** Consiste en consultar los datos del concurso. Esta tarea la puede realizar cualquier usuario.

Gestión jurado popular

- **Alta de jurado popular:** El jurado popular podrá ser cualquier persona que se registre en la aplicación y decida votar uno o varios pinchos. Para darse de alta debe introducir un nombre de usuario, contraseña, correo electrónico e indicar que el tipo de usuario es Jurado popular.

- **Baja de jurado popular**: El propio usuario podrá eliminar su cuenta.
- **Modificación de jurado popular**: El jurado popular podrá modificar sus datos personales.
- **Comentar pinchos de jurado popular**: Cualquier miembro del jurado popular podrá incluir su opinión personal referente a los pinchos que ha votado.
- **Consulta de jurado popular**: El usuario podrá consultar toda la información del perfil así como la lista de pinchos votados hasta el momento.
- **Votación de jurado popular**: El usuario podrá votar pinchos con la restricción de una sola votación por cada pincho. Esta votación solo se podrá realizar de tres en tres, es decir, para que un miembro del jurado popular vote, tendrá que introducir tres códigos de pinchos que haya probado y votar por uno de ellos.

Gestión jurado profesional

- **Alta de jurado profesional**: El administrador dará de alta al miembro del jurado profesional y podrá generar de forma automática una contraseña si así lo desea.
- **Baja de jurado profesional**: El miembro del jurado profesional podrá eliminar su cuenta.
- **Modificación de jurado profesional**: El miembro del jurado profesional podrá modificar sus datos personales.
- **Comentar pinchos de jurado profesional**: El jurado profesional podrá incluir su opinión personal referente a los pinchos que ha votado.
- **Consulta de jurado profesional**: El miembro del jurado profesional podrá consultar los datos de su perfil. Además se generará automáticamente un listado de los pinchos votados que solo podrá ver el propio miembro del jurado profesional.
- **Asignar pinchos a jurado profesional**: En la primera fase del concurso, el sistema asignará un número de pinchos a cada miembro del jurado profesional.
- **Votación de jurado profesional**:
 - Votación finalistas: El jurado popular tendrá que votar de uno en uno los pinchos que haya votado. Esto lo hará con el código del pincho correspondiente y una valoración entre 0-5. Una vez finalizado el plazo de la votación, se obtendrá la lista de los finalistas.
 - Votación premiados: Una vez generada la lista de finalistas, el jurado profesional deberá realizar nuevamente las votaciones entre los pinchos seleccionados como finalistas. La votación se realizará de la misma forma que la anterior y de esta votación saldrán los premiados.

Gestión de pinchos

- **Alta del pincho**: El establecimiento (participante) registra un pincho, que permanece pendiente de validación (oculto para el jurado popular y profesional). Se indican los datos de este pincho (nombre, descripción, precio dentro de los límites establecidos en las bases, ingredientes, fotos).
- **Baja del pincho**: El administrador puede dar de baja cualquier pincho creado y cada establecimiento podrá eliminar solamente su propio pincho. El establecimiento puede realizarlo en caso de que no haya finalizado el plazo de validación.
- **Modificación del pincho**: El establecimiento puede modificar los datos del pincho.
- **Validación del pincho**: El administrador decide si el pincho registrado cumple las condiciones necesarias para participar en el concurso. Tras haber confirmado la participación, se debe añadir al sistema para que se muestre a los usuarios.
- **Generar códigos de voto del pincho**: El administrador puede crear 4 códigos más de voto asociados a un pincho.
- **Consulta del pincho**: Todos los usuarios registrados en el sistema pueden consultar los datos de los pinchos.
- **Búsqueda de pinchos**: Cualquier usuario registrado en el sistema puede buscar un pincho filtrando la búsqueda por ingredientes, precio o nombre.

Gestión de sorteo [para jurado popular]

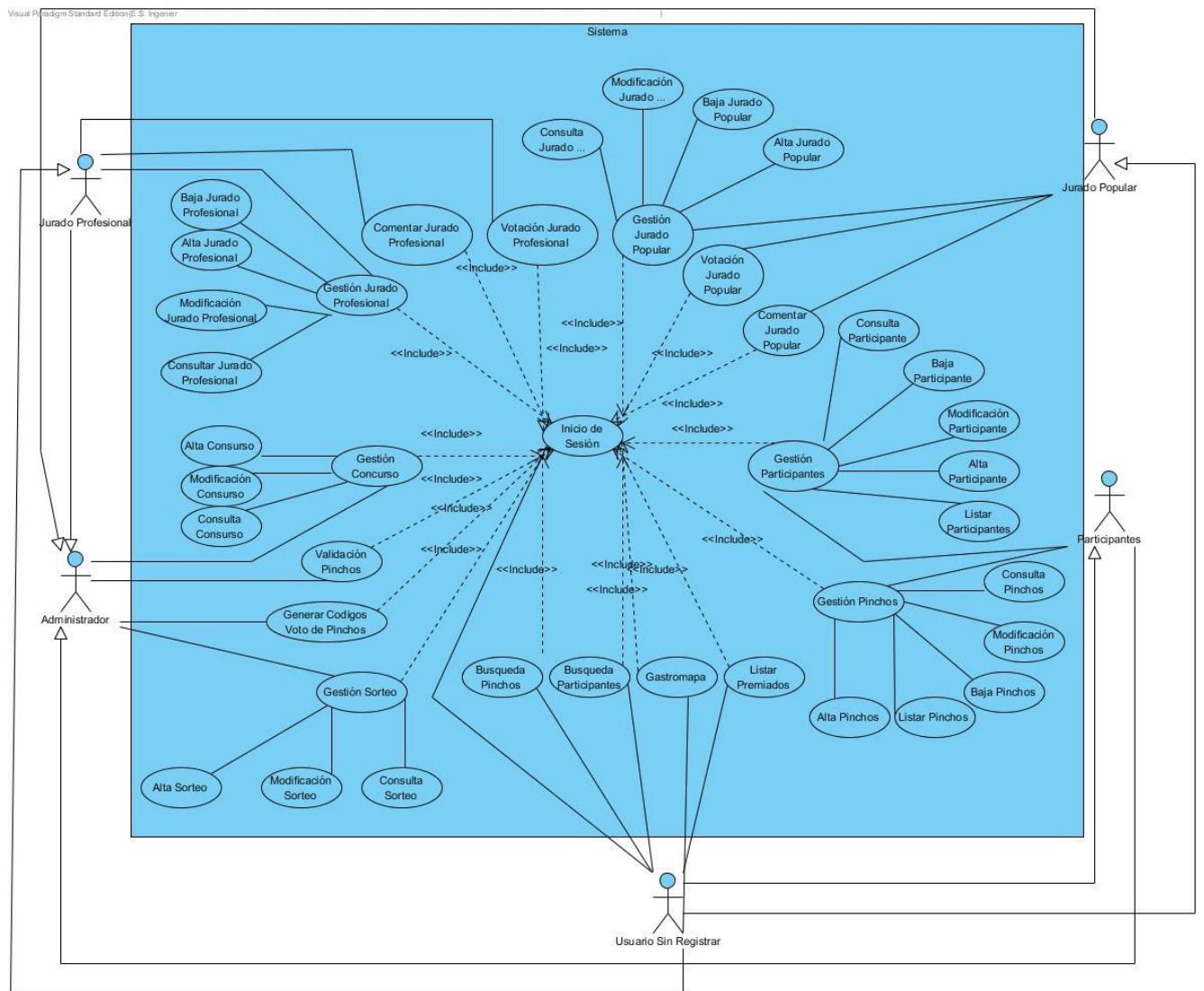
- **Alta de sorteo**: El administrador introducirá las bases del sorteo para indicar premios.
- **Modificación de sorteo**: Cada vez que un nuevo miembro del jurado popular vote, se le añadirá en el listado del sorteo.
- **Consulta de sorteo**: Todos podrán consultar las bases y premios del sorteo. El administrador podrá ver el listado de participantes en el sorteo.

Gestión participantes (establecimiento):

- **Alta de un participante (establecimiento)**: El jurado popular podrá ser cualquier persona que se registre en la aplicación y decida votar uno o varios pinchos. Para darse de alta debe introducir un nombre de usuario, contraseña, correo electrónico e indicar que el tipo de usuario es Participante.

- **Baja de un participante (establecimiento)**: Consiste en modificar de la base participante para ponerlo en inactivo. Esta tarea la puede realizar el propio participante (dueño del establecimiento) cuando ya no desea participar en el concurso.
- **Modificación de un participante (establecimiento)**: Consiste en modificar los datos del establecimiento. Esta tarea la puede realizar el propio dueño del establecimiento debido a un error encontrado en los datos.
- **Listar premiados**: el administrador indicará cuándo se realizará el recuento de votos, así como el cierre de las votaciones. Una vez realizado esto se mostrará un listado con los finalistas (escogidos por el jurado popular), que se le proporcionará al jurado profesional. Una vez acabado el plazo de votación del jurado profesional se cerrarán las votaciones y se mostrará el listado con los premiados de forma pública.
- **Consulta de un participante (establecimiento)**: Consiste en mostrar los datos del establecimiento. Esta tarea la puede realizar cualquier usuario, tanto jurado como organizadores o el propio dueño del establecimiento.
- **Búsqueda de un participante (establecimiento)**: Consiste en encontrar los datos de un establecimiento. Esta tarea la puede realizar cualquier usuario del sistema.
- **Listado de un participante (establecimiento)**: Consiste en encontrar los datos de todos los establecimientos. Esta tarea la puede realizar cualquier usuario del sistema.

3. DIAGRAMA DE CASOS DE USO.



4. TABLAS DE DESCRIPCIÓN DE CASOS DE USO O ESCENARIOS.

Registro

Principal		
Caso de uso	Registro	
Actor	Cualquier no registrado	
Descripción	El sistema permitirá el registro de un usuario tanto de tipo J.Popular como Participantes.	
Precondiciones	El usuario no puede estar registrado en el sistema	
Post-condiciones	1. Se registra un usuario en el sistema	
Flujo de eventos	Actor	Respuesta del sistema
	1	El usuario pulsa el botón "Regístrate!" en la pantalla de inicio.
	2	El sistema devuelve un formulario para crearlo (email, nombre, contraseña, tipo usuario, etc)
	3	Se completa el formulario y el usuario pulsa el botón "Registrarte"
	4	El sistema comprueba si ya está creado un usuario con ese nombre[A4.3]
	5	El sistema valida la información del formulario. [A4.1]
		El sistema muestra una ventana con el mensaje "Usuario Creado Correctamente" y se crea el usuario en BD

Flujo alternativo [A4.1]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Se muestra un mensaje de error indicando que no se introdujeron todos los parámetros.
	2	Vuelve al paso [2]
Flujo alternativo [A4.2]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Se muestra un mensaje de error
	2	Vuelve al paso [2]

Alta Pinchos

Principal		
Caso de uso	Alta pinchos	
Actor	Administrador, Participante	
Descripción	El sistema permitirá el alta de los pinchos a los participantes	
Precondiciones	El usuario debe estar registrado y logueado	
Post-condiciones	2. Se crea el pincho en el sistema 3. El pincho quedará en estado “inactivos”	
Flujo de eventos	Actor	Respuesta del sistema
	1	El usuario pulsa el botón "Alta pincho" en el perfil de usuario.
	2	El sistema devuelve un formulario para crearlo (nombre, fotografía, ingredientes, cocinero/a, etc)
	3	Se completa el formulario y el usuario pulsa el botón

		"Confirmar Alta"	
			El sistema comprueba si ya está creado un pincho[A4.3]
	4		El sistema valida la información del formulario. [A4.1][A4.2]
	5		El sistema crea un código que asocia a ese pincho
	6		El sistema muestra una ventana con el mensaje "Pincho Creado Correctamente" y se crea el pincho en BD
Flujo alternativo [A4.1]		Actor	Respuesta del sistema
	1		Se muestra un mensaje de error ("Error en alta de pincho, formato de foto no admitido") indicando que debe cargar la foto de nuevo
	2		Vuelve al paso [2]
Flujo alternativo [A4.2]		Actor	Respuesta del sistema
	1		Se muestra un mensaje de error ("Error en alta de pincho, faltan uno o más parámetros por llenar") indicando que no se introdujeron todos los parámetros.
	2		Vuelve al paso [2]
Flujo alternativo [A4.3]		Actor	Respuesta del sistema
	1		Se muestra un mensaje de error ("El participante ya ha subido un pincho al sistema")

	2	Vuelve al paso [2]
--	---	--------------------

Validar Pinchos

Principal		
Caso de uso	Validar pinchos	
Actor	Administrador	
Descripción	El administrador validará el pincho según los requisitos del concurso en cada pueblo.	
Precondiciones	1. El administrador debe estar logueado. 2. El pincho debe estar dado de alta.	
Post-condiciones	El pincho queda validado.	
Flujo de eventos		
	Actor	Respuesta del sistema
	1	El administrador pulsa el botón “Listado pinchos inactivos”.
		El sistema le devuelve un listado con los pinchos no validados del sistema.
	2	Pincha sobre un pincho para entrar en su perfil y pincha el botón “Validar”
	3	El sistema muestra una ventana con el mensaje “Pincho validado correctamente” y cambia el estado en la BD

Generar Códigos de Voto de Pincho

Principal	
Caso de uso	Generar códigos de voto de pincho
Actor	Administrador
Descripción	El administrador podrá generar 4 códigos de votos más para cada pincho y que así estos puedan ser votados por mas usuarios.
Precondiciones	1. El administrador debe estar logueado. 2. El pincho debe estar dado de alta.
Post-condiciones	El pincho tiene 4 códigos de voto más asociados a el.

Flujo de eventos		Actor	Respuesta del sistema
	1	El administrador pulsa el botón “Gnerar Códigos de Voto” al que accede desde el perfil del pincho.	
	2		El sistema muestra una ventana con el mensaje “Códigos generados correctamente” e introduce los nuevos códigos en la BD

Baja Pinchos

Principal			
Caso de uso	Baja de pinchos		
Actor	Administrador, Participante		
Descripción	<ol style="list-style-type: none"> El sistema permitirá la baja de los pinchos a los participantes hasta una fecha límite indicada por las bases del concurso de cada pueblo. El sistema permitirá que un pincho pueda ser dado de baja por el administrador en cualquier momento. 		
Precondiciones	<ol style="list-style-type: none"> El usuario debe estar registrado y logueado El pincho debe estar dado de alta. 		
Post-condiciones	El pincho se dará de baja del sistema.		
Flujo de eventos		Actor	Respuesta del sistema
	1	El usuario pulsa el botón "Baja pincho" en el perfil del pincho	
	2	Pulsa el botón "Confirmar Baja"	
	3		El sistema muestra una ventana con el mensaje "Pincho Eliminado Correctamente" y se cambia el estado en la BD

Modificación Pinchos

Principal																				
Caso de uso	Modificación pinchos																			
Actor	Administrador, Participante																			
Descripción	El sistema permitirá la modificación de la información de los pinchos a los participantes.																			
Precondiciones	1. El usuario debe estar registrado y logueado 2. El pincho debe estar dado de alta.																			
Post-condiciones	La información del pincho se modifica.																			
Flujo de eventos	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Actor</th> <th>Respuesta del sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>El usuario pulsa el botón "Modificación pincho" desde el perfil del pincho</td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td></td><td>El sistema devuelve un formulario para modificarlo (nombre, fotografía, ingredientes, cocinero/a, etc)</td></tr> <tr> <td>3</td><td>Se completa el formulario y el usuario pulsa el botón "Confirmar Modificación"</td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td></td><td>El sistema valida la información del formulario. [A4.1][A4.2]</td></tr> <tr> <td>5</td><td></td><td>El sistema muestra una ventana con el mensaje "Pincho Modificado Correctamente" y se reflejan los cambios en la BD.</td></tr> </tbody> </table>		Actor	Respuesta del sistema	1	El usuario pulsa el botón "Modificación pincho" desde el perfil del pincho		2		El sistema devuelve un formulario para modificarlo (nombre, fotografía, ingredientes, cocinero/a, etc)	3	Se completa el formulario y el usuario pulsa el botón "Confirmar Modificación"		4		El sistema valida la información del formulario. [A4.1][A4.2]	5		El sistema muestra una ventana con el mensaje "Pincho Modificado Correctamente" y se reflejan los cambios en la BD.	
	Actor	Respuesta del sistema																		
1	El usuario pulsa el botón "Modificación pincho" desde el perfil del pincho																			
2		El sistema devuelve un formulario para modificarlo (nombre, fotografía, ingredientes, cocinero/a, etc)																		
3	Se completa el formulario y el usuario pulsa el botón "Confirmar Modificación"																			
4		El sistema valida la información del formulario. [A4.1][A4.2]																		
5		El sistema muestra una ventana con el mensaje "Pincho Modificado Correctamente" y se reflejan los cambios en la BD.																		
Flujo alternativo [A4.1]	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Actor</th> <th>Respuesta del sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td></td><td>Se muestra un mensaje de error ("Error en modificar , formato de</td></tr> </tbody> </table>		Actor	Respuesta del sistema	1		Se muestra un mensaje de error ("Error en modificar , formato de													
	Actor	Respuesta del sistema																		
1		Se muestra un mensaje de error ("Error en modificar , formato de																		

		fotografía no admitido") indicando que debe cargar la foto de nuevo
2		Vuelve al paso [2]
Flujo alternativo [A4.2]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Se muestra un mensaje de error ("Error en modificar producto, faltan uno o más parámetros por llenar") indicando que no se introdujeron todos los parámetros.
	2	Vuelve al paso [2]

Listar Pinchos

Principal		
Caso de uso	Listar pinchos	
Actor	Cualquier usuario del sistema.	
Descripción	El sistema permitirá visualizar un listado de los pinchos.	
Precondiciones	Estar registrado y logueado.	
Post-condiciones	Se muestra un listado de los pinchos	
Flujo de eventos	Actor	Respuesta del sistema
	1	El usuario hace clic en el botón "Pinchos" o "Buscar".
	2	El sistema devuelve un listado con los pinchos validados.[A2.1][A2.2] [A2.3]
Flujo alternativo [A2.1]	Actor	Respuesta del sistema
	1	El sistema devuelve un listado con los pinchos validados, si el usuario

		es un no registrado o parte del jurado popular o profesional
Flujo alternativo [A2.2]	Actor	Respuesta del sistema
	1	El sistema devuelve un listado con los pinchos validados e inactivos, si el usuario es el administrador
Flujo alternativo [A2.3]	Actor	Respuesta del sistema
	1	El sistema devuelve un listado con los pinchos validados y los inactivos que el diera de alta, si el usuario es un participante.

Consultar Pinchos

Principal		
Caso de uso	Consultar pinchos	
Actor	Todos los usuarios del sistema.	
Descripción	El sistema permitirá la consulta de un pincho para ver su información.	
Precondiciones	Estar registrado y logueado	
Post-condiciones	Se muestran los detalles de un pincho.	
Flujo de eventos		
	Actor	Respuesta del sistema
	1	El usuario pulsa el botón "Pinchos" o "Buscar".
	2	El sistema devuelve el perfil con toda la información de un pincho.

Búsqueda Pinchos

Principal

Caso de uso	Búsqueda pinchos		
Actor	Todos los usuarios del sistema		
Descripción	El sistema permitirá la búsqueda de pinchos según sus características (nombre, cocinero/a, ingredientes, etc)		
Precondiciones	Estar registrado y logueado		
Post-condiciones	Listado de los pinchos con un filtro		
Flujo de eventos		Actor	Respuesta del sistema
	1	El usuario introduce los parámetros de búsqueda en el buscador y clica “Buscar”.	
	2		El sistema devuelve un listado con los pinchos que las características especificadas en los parámetros de búsqueda por el usuario.[A2.1][A2.2][A2.3]
Flujo alternativo [A2.1]		Actor	Respuesta del sistema
	1		El sistema devuelve un listado con los pinchos validados, si el usuario es un no registrado o parte del jurado popular o profesional
Flujo alternativo [A2.2]		Actor	Respuesta del sistema
	1		El sistema devuelve un listado con los pinchos validados e inactivos, si el usuario es el administrador
Flujo alternativo [A2.3]		Actor	Respuesta del sistema
	1		El sistema devuelve un listado con los pinchos validados y los inactivos que el diera de alta, si el

			usuario es un participante.
--	--	--	-----------------------------

Login

Descripción informal: El usuario se deberá logear en la página para poder acceder a sus funcionalidades

Principal		
Caso de uso	Login	
Actor	Cualquiera registrado	
Descripción	El login se mostrará a todo usuario con la sesión no iniciada	
Precondiciones	El usuario ha de estar registrado en el sistema	
Post-condiciones	4. Se inicia la sesión	
Flujo de eventos	Actor	Respuesta del sistema
	1	El usuario entra en la página
	2	El sistema devuelve un formulario para entrar (email, contraseña)
	3	El usuario cubre los datos y pulsa login, en la pantalla de inicio.
	4	El sistema valida la información del formulario. [A4.1]
	5	El usuario es redirigido a consultar concurso
Flujo alternativo [A4.1]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Se muestra un mensaje de error.
	2	Vuelve al paso [2]

Baja Jurado Popular

Descripción informal: El miembro del jurado popular se podrá dar de baja como miembro. El usuario selecciona “Eliminar cuenta” a lo que el sistema responderá con la modificación del estado del usuario en la base de datos. Se muestra un mensaje de confirmación y el sistema redirige al usuario a loguearse.

Principal																	
Caso de uso	Baja Jurado Popular																
Actor	Jurado popular																
Descripción	Quedará en estado inactivo el miembro del jurado popular quedando sus votaciones guardadas.																
Precondiciones	El usuario debe estar registrados e identificado en el sistema.																
Post-condiciones	El miembro del jurado popular será eliminado de la base de datos.																
Flujo de eventos	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>Actor</th><th>Respuesta del sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>Pulsa “Eliminar cuenta”</td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td></td><td>Modifica el estado del usuario a inactivo en la base de datos</td></tr> <tr> <td>3</td><td></td><td>Muestra mensaje de confirmación</td></tr> <tr> <td>4</td><td></td><td>Redirige al usuario a loguearse.</td></tr> </tbody> </table>		Actor	Respuesta del sistema	1	Pulsa “Eliminar cuenta”		2		Modifica el estado del usuario a inactivo en la base de datos	3		Muestra mensaje de confirmación	4		Redirige al usuario a loguearse.	
	Actor	Respuesta del sistema															
1	Pulsa “Eliminar cuenta”																
2		Modifica el estado del usuario a inactivo en la base de datos															
3		Muestra mensaje de confirmación															
4		Redirige al usuario a loguearse.															

Modificación Jurado Popular

Descripción informal: El jurado popular podrá modificar sus datos personales. Cuando el usuario selecciona “Modificar mi perfil”, el sistema recupera de la base de datos los datos del miembro. Una vez recuperados, muestra un formulario para que se modifiquen los datos personales. Cuando el formulario está modificado, se verifica que los datos son correctos. Si no lo son, se muestra un mensaje de error. En caso contrario, se muestra un mensaje de confirmación y se guardan las modificaciones en la base de datos.

Principal	
Caso de uso	Modificación Jurado Popular

Actor	Jurado popular	
Descripción	Se podrán modificar los datos de un miembro del jurado popular.	
Precondiciones	El miembro del jurado popular debe estar registrado en el sistema.	
Post-condiciones	El miembro del jurado popular modificará sus datos de la base de datos.	
Flujo de eventos		
	Actor	Respuesta del sistema
1	Pulsa “Modificar mi perfil”	
		Recupera los datos de ese usuario de la base de datos
2		Devuelve un formulario que permite modificar los datos del miembro
3	Cubre el formulario	
4		Comprueba que el formato de los datos es correcto[A4]
6		Se modifican los datos del miembro del jurado popular de la Base de datos
7		Devuelve un mensaje diciendo que se han modificado los datos
Flujo alternativo [A4]		
	Actor	Respuesta del sistema
1		Si el formato de datos no es correcto devuelve un error
		Vuelve al paso 2

Consulta Jurado Popular

Descripción informal: El miembro del jurado popular podrá consultar toda la información de su perfil. Cuando el usuario selecciona “Mi perfil”, el sistema recupera

de la base de datos los datos del miembro. Una vez recuperados, éstos se muestran por pantalla al usuario.

Principal														
Caso de uso	Consulta Jurado Popular													
Actor	Jurado Popular													
Descripción	Se podrán consultar los datos del miembro del jurado popular así como la lista de votos hechos hasta el momento													
Precondiciones	El miembro del jurado popular debe estar registrado en el sistema.													
Post-condiciones	Se consultan los datos del miembro del jurado popular de la base de datos.													
Flujo de eventos	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>Actor</th><th>Respuesta del sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>Pulsa “Mi perfil”</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>Se recuperan los datos de la base de datos</td></tr> <tr> <td>2</td><td></td><td>Se muestran los datos del miembro del jurado popular</td></tr> </tbody> </table>			Actor	Respuesta del sistema	1	Pulsa “Mi perfil”				Se recuperan los datos de la base de datos	2		Se muestran los datos del miembro del jurado popular
	Actor	Respuesta del sistema												
1	Pulsa “Mi perfil”													
		Se recuperan los datos de la base de datos												
2		Se muestran los datos del miembro del jurado popular												

Votación Jurado Popular

Descripción informal: El propio miembro del jurado popular es el encargado de votar los pinchos. Cuando el usuario selecciona “Votar”, el sistema devuelve un formulario para introducir los 3 códigos de los pinchos. Cuando el formulario está cubierto, el sistema verifica que la votación es correcta, es decir, que los códigos corresponden a algún pincho, que no han sido votados con anterioridad y que son 3 pinchos diferentes. Si no es correcta, se muestra un mensaje de error. En caso contrario, se muestra un mensaje de confirmación y se guarda la votación en la base de datos.

Principal	
Caso de uso	Votación Jurado Popular
Actor	Miembro del jurado popular
Descripción	Se podrán votar pinchos con la restricción de una sola

	votación por cada pincho y sólo haciéndolo de tres en tres.	
Precondiciones	El miembro del jurado popular y los tres pinchos a votar deben estar registrados en el sistema.	
Post-condiciones	Se realiza la votación de los tres pinchos.	
Flujo de eventos	Actor	Respuesta del sistema
	1 Pulsa “Votar pincho”	
	2	Se muestra un formulario con el nombre de los tres pinchos a votar
	3 Introduce los códigos de los 3 pinchos	
	4	Comprueba que existen los pinchos [A4.1], que no han sido votados antes [A4.2] y que son 3 diferentes[A4.3]
	6	Se agregan los votos de los pinchos a la Base de datos
	7	Devuelve un mensaje diciendo que se han votado esos pinchos
Flujo alternativo [A4.1]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Si los pinchos no existen devuelve un mensaje de error
		Vuelve al paso 2
Flujo alternativo [A4.2]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Si los pinchos ya han sido votados devuelve un mensaje de error
		Vuelve al paso 2
Flujo alternativo [A4.3]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Si los pinchos no son diferentes devuelve

		un mensaje de error
		Vuelve al paso 2

Alta Jurado Profesional

Descripción informal: El administrador podrá dar de alta un miembro del jurado profesional. Cuando el administrador selecciona “crear J.profesional” el sistema devuelve un formulario para que cubra. También da la opción de generar una contraseña automáticamente. Al darle a añadir, los datos serán guardados en la base de datos como un nuevo miembro del jurado profesional. El administrador será el encargado de comunicar al usuario estos datos.

Principal		
Caso de uso	Alta Jurado Profesional	
Actor	Administrador	
Descripción	El administrador dará de alta un usuario que formará parte del jurado profesional.	
Precondiciones	El usuario no puede estar registrado en el sistema.	
Post-condiciones	El usuario queda registrado y formará parte del jurado profesional.	
Flujo de eventos		
	Actor	Respuesta del sistema
1	Pulsa “Crear J.profesional”	
2		Devuelve un formulario a cubrir
3	Cubre los datos y pulsa “Añadir [A3]”	
4		Comprueba que los datos introducidos son válidos [A4]
5		Comprueba si el usuario introducido ya existe [A5]
6		Se añade el miembro del jurado profesional a la Base de datos
7		Devuelve un mensaje

		diciendo que se ha dado de alta un nuevo miembro del jurado profesional
Flujo alternativo [A3]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Si pulsa “Generar contraseña” se genera una contraseña.
		Vuelve al paso 3
Flujo alternativo [A4]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Si los datos no son validos
		Vuelve al paso 2
Flujo alternativo [A5]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Si el usuario introducido ya existe
		Vuelve al paso 2

Baja Jurado Profesional

Descripción informal: El propio miembro del jurado profesional podrá desactivar su cuenta. El usuario selecciona “Eliminar cuenta” a lo que el sistema responderá con la desactivación en la base de datos de esa cuenta y enviará al usuario al login con un mensaje de confirmación.

Principal	
Caso de uso	Baja Jurado Profesional
Actor	Jurado Profesional
Descripción	Quedará en estado inactivo el miembro del jurado profesional quedando sus votaciones guardadas.
Precondiciones	El usuario que se va a desactivar debe estar registrado e identificado en el sistema.
Post-condiciones	El miembro del jurado profesional será eliminado de la base de datos.

Flujo de eventos	Actor	Respuesta del sistema
1	Pulsa “Eliminar cuenta”	
2		Actualiza la base de datos para desactivar el usuario
3		Muestra un mensaje de confirmación
4		Envía al usuario a loguearse.

Modificación Jurado Profesional

Descripción informal: El jurado profesional podrá modificar sus datos personales. Cuando el usuario selecciona “modificar perfil”, el sistema recupera de la base de datos los datos del miembro. Una vez recuperados, muestra un formulario para que se modifiquen los datos personales. Cuando el formulario esta modificado, se verifica que los datos son correctos. Si no lo son, se muestra un mensaje de error. En caso contrario, se muestra un mensaje de confirmación y se guardan las modificaciones en la base de datos.

Principal		
Caso de uso	Modificación Jurado Profesional	
Actor	Jurado profesional	
Descripción	Se podrán modificar los datos de un miembro del jurado profesional.	
Precondiciones	El miembro del jurado profesional debe estar registrado e identificado en el sistema.	
Post-condiciones	El miembro del jurado profesional modificará sus datos de la base de datos.	
Flujo de eventos		
	Actor	Respuesta del sistema
1	Pulsa “Modificar perfil”	
		Se recuperan los datos de la base de datos
2		Devuelve un formulario que permite modificar

		los datos del miembro
3	Cubre el formulario	
4		Comprueba si los datos introducidos son validos[A4]
6		Se modifican los datos del miembro del jurado profesional de la Base de datos
7		Devuelve un mensaje diciendo que se han modificado los datos
Flujo alternativo [A4]	Actor	Respuesta del sistema
	1	Si los datos no son correctos.
		Vuelve al paso 2

Consulta Jurado Profesional

Descripción informal: El propio usuario podrá consultar toda la información de su perfil. Cuando el usuario selecciona “mi perfil”, el sistema recupera de la base de datos los datos del miembro. Una vez recuperados, éstos se muestran por pantalla al usuario.

Principal		
Caso de uso	Consulta Jurado Profesional	
Actor	Jurado Profesional	
Descripción	Se podrán consultar los datos del miembro del jurado profesional así como la lista de votos realizada hasta el momento(sólo el propio el miembro del jurado podrá ver esos datos)	
Precondiciones	El miembro del jurado profesional debe estar registrado e identificado en el sistema.	
Post-condiciones	Se consultan los datos del miembro del jurado profesional de la base de datos.	
Flujo de eventos	Actor	Respuesta del sistema

	1	Pulsa “Mi perfil”	
			Se recuperan los datos de la base de datos
	2		Se muestran los datos del miembro del jurado profesional

Votación Jurado Profesional

Descripción informal: El propio miembro del jurado profesional es el encargado de votar los pinchos. Cuando el usuario selecciona “votar”, el sistema devuelve un formulario para introducir el código del pincho junto con la votación. Cuando el formulario está cubierto, el sistema verifica que la votación es correcta, es decir, que los códigos corresponden a algún pincho y que no han sido votados con anterioridad. Si no es correcta, se muestra un mensaje de error. En caso contrario, se muestra un mensaje de confirmación y se guarda la votación en la base de datos.

Principal		
Caso de uso	Votación Jurado Profesional	
Actor	Miembro del jurado profesional	
Descripción	Se podrán votar pinchos con la restricción de una sola votación por cada pincho.	
Precondiciones	El miembro del jurado profesional y el pincho a votar debe estar registrado en el sistema.	
Post-condiciones	Se realiza la votación del pincho.	
Flujo de eventos		
	Actor	Respuesta del sistema
1	Pulsa “Votar”	
2		Se muestra un formulario con los datos a cubrir
3	Introduce el código del pincho y la valoración	
4		Comprueba si la votación es correcta [A4]
5		Comprueba que existe

		el pincho y que no han sido votado antes por ese miembro [A4]
6		Se registra la votación en la base de datos
7		Devuelve un mensaje diciendo que se ha votado ese pincho
Flujo alternativo [A4]	Actor	Respuesta del sistema
1		Si la votación no es correcta
2		Vuelve al paso 2
Flujo alternativo [A5]	Actor	Respuesta del sistema
1		Si el código no es correcto
2		Vuelve al paso 2

Alta Concurso

Descripción informal: El administrador es el encargado de dar de alta un concurso con los datos indicados (nombre del concurso, fechas de celebración, patrocinadores, bases del concurso, premios, etc.). Cuando el usuario selecciona “crear concurso”, el sistema devuelve un formulario para llenar los datos. Cuando el formulario está cubierto, el sistema verifica que los datos son correctos, es decir, que el concurso no está ya registrado. Si no son correctos, se muestra un mensaje de error. En caso contrario, se muestra un mensaje de confirmación y se guardan los datos en la base de datos.

Principal		
Caso de uso	Alta Concurso	
Actor	Administrador	
Descripción	Se da de alta un nuevo concurso.	
Precondiciones	El concurso no puede estar registrado en el sistema.	
Post-condiciones	El concurso queda registrado en el sistema.	
Flujo de eventos	Actor	Respuesta del sistema

	1	Pulsa “Crear concurso”	
	2		Devuelve un formulario pidiendo los datos del concurso
	3	Introduce los datos	
	4		Comprueba que el formato de los datos es correcto y que no existe previamente un concurso [A4]
			Se añade el concurso a la Base de datos
			Devuelve un mensaje diciendo que se ha dado de alta el nuevo concurso
Flujo alternativo [A4]		Actor	Respuesta del sistema
	1		Si el concurso ya existe o los datos son incorrectos devuelve un mensaje de error
			Vuelve al paso 2

Modificación Concurso

Descripción informal: El administrador es el encargado de modificar los datos del concurso. Cuando el usuario selecciona “modificar concurso”, el sistema recupera de la base de datos los datos del concurso. Una vez recuperados, muestra un formulario para que se modifiquen los datos. Cuando el formulario esta modificado, se verifica que los datos son correctos. Si no lo son, se muestra un mensaje de error. En caso contrario, se muestra un mensaje de confirmación y se guardan las modificaciones en la base de datos.

Principal	
Caso de uso	Modificación Concurso
Actor	Administrador
Descripción	Se podrán modificar los datos del concurso del propio organizador.

Precondiciones	El concurso debe estar registrado en el sistema.		
Post-condiciones	Se realizan las modificaciones de los datos del concurso en datos de la base de datos.		
Flujo de eventos		Actor	Respuesta del sistema
	1	Pulsa “Modificar concurso”	
	2		Devuelve un formulario que permite modificar los datos del concurso
	3	Cubre el formulario	
	4		Comprueba que los datos introducidos son correctos[A4]
	5		Se guardan las modificaciones en la base de datos
Flujo alternativo [A4]	6		Devuelve un mensaje diciendo que se han modificado los datos del concurso
		Actor	Respuesta del sistema
	1		Si los datos introducidos no son correctos Vuelve al paso [A2]

Consulta Concurso

Descripción informal: El administrador es el encargado de consultar los datos del concurso. Cuando el usuario selecciona “consultar concurso”, el sistema recupera de la base de datos los datos del concurso. Una vez recuperados, éstos se muestran por pantalla al usuario.

Principal	
Caso de uso	Consulta Concurso
Actor	Cualquier usuario registrado y administrador
Descripción	Cualquier usuario podrá consultar los datos del concurso

Precondiciones	El concurso debe estar registrado en el sistema.		
Post-condiciones	Se consultan los datos del concurso de la base de datos.		
Flujo de eventos		Actor	Respuesta del sistema
	1	Pulsa "Consultar concurso"	
			Se recuperan los datos de la base de datos
	2		Se muestran los datos del concurso

Listar Participantes

Listar participantes: Al entrar cualquier usuario en la página de participantes se mostrarán todos los concursantes del concurso y su foto. Esta información es pública.

Principal			
Caso de uso	Consulta Participante		
Actor	Todos los usuarios		
Brief Description	Se muestra un listado con todos los participantes		
Preconditions			
Post-conditions	Se obtiene un listado con todos los participantes		
Flow of Events		Actor Input	System Response
	1	El usuario selecciona "Participantes"	
	2		Se devuelve un listado de todos los participantes

Consulta Participante

Consulta participantes: Cuando cualquier usuario pinche sobre un participante se le mostrará una página con información detallada sobre el participante (localización, precios, foto, etc) así como de su pincho (características, ingredientes).

Principal		
Use Case	Listar Participantes	
Actor	Cualquier usuario	
Brief Description	Consiste en mostrar los datos de un establecimiento.	
Preconditions		
Post-conditions	Se mostrarán los datos de ese participante	
Flow of Events	Actor Input	System Response
1	El actor selecciona un participante y clicka sobre éste-	
2		Se muestran los datos de ese participante.

Modificación Participante

Modificación participante: Los participantes podrán modificar su propio perfil. Para ello se entrará en Consultar participante y se pulsará un botón “Modificar” (que solo aparecerá si se tiene derechos de modificación) y aparecerá un formulario ya cubierto con los datos actuales. Al finalizar la modificación se pulsará “Guardar” y se validarán los datos, en caso de estar mal se volverá al formulario pero con el dato erróneo marcado.

Principal		
Use Case	Modificación Participante	
Actor	Participante	
Brief Description	Consiste en modificar los datos del establecimiento.	
Preconditions	1. El participante ha de estar registrado 2. Se ha de estar logeado en el sistema	
Post-conditions	Los datos quedan modificados	
Flow of Events	Actor Input	System Response
1	El actor selecciona "Modificar perfil"	
2		Se muestra un formulario con los datos a modificar
3	El actor cubre los datos y confirma el guardado	

	4		[A4] Se validan los datos.
	5		Los datos se modifican en la base de datos
Flujo Alternativo [A4]		Actor Input	System Response
	1		Si los datos son incorrectos vuelve [A2]

Baja Participante

Baja participante: Los participantes podrán eliminar su propio perfil. Para ello se entrará en Consultar participante y se pulsará un botón “Dar de baja” (que solo aparecerá si se tiene derechos de eliminación). Se modificará la base de datos reflejando que ese usuario pasa a estar desactivado.

Básico			
Use Case	Baja Participante		
Actor	Participante		
Description	Consiste en eliminar de la base de datos a un participante.		
Preconditions	El participante tiene que estar registrado		
Postconditions	El establecimiento indicado ya no debe figurar como participante activo		
Flow of Events			
		Actor Input	System Response
	1	Click en "Eliminar Cuenta"	
	4		Se marca el participante como eliminado.

Busqueda Participantes

Búsqueda participantes: Cualquier usuario podrá pulsar sobre el botón buscar participantes, al hacer esto se mostrará un listado con todos los participantes y un cuadro de texto en la parte superior en el que poder escribir datos para filtrar el listado, al modificarse ese filtro se eliminarán de la lista todos los participantes que no cumplan los requisitos.

Principal	
Use Case	Búsqueda Participantes
Actor	Cualquier usuario
Brief Description	Búsqueda cercana a una determinada ubicación que cumplan con los

	requisitos que se anoten.		
Preconditions			
Post-conditions	Se mostrarán los Participantes según su proximidad que cumplan con los requisitos.		
Flow of Events		Actor Input	System Response
	1	El usuario seleccionará "Buscar establecimiento".	
	2		Se mostrarán los establecimientos ordenador por proximidad. Así como un formulario para filtrarlos.
	3	El usuario podrá modificar el filtro.	
	4		Se eliminarán aquellos establecimientos que no cumplan el filtro del listado.

Listar Premiados

Listar premiados: El administrador podrá seleccionar un botón en su menú de administración, “Cerrar concurso”. Al hacerlo se cerrarán todas las votaciones y se modificará la página para que se puedan mostrar a todos los usuarios el listado con los ganadores y/o finalistas.

Principal			
Use Case	Listar premiados		
Actor	Administrador		
Brief Description	El administrador indicará cuándo se realizará el recuento de votos, así como el cierre de las votaciones. Una vez realizado esto se mostrará un listado con los finalistas.		
Preconditions	1. El administrador debe estar logueado.		
Post-conditions	Se mostrarán los pinchos en la página principal		
Flow of Events		Actor Input	System Response
	1	El administrador pulsa el botón “Cerrar concurso” al que accede desde su perfil de usuario.	
	2		El sistema cambia las páginas de forma que se muestren los ganadores y se bloquen las votaciones.

Descripciones informales de los casos de uso no implementados

Registro

Descripción informal: Cualquier usuario podrá registrarse como miembro del jurado popular o participante. Primeramente se selecciona “Registrarse” y el sistema devuelve un formulario con los datos a cubrir. La persona que esté utilizando la aplicación introducirá los datos indicando que quiere registrarse como jurado popular o como participante y el sistema comprobará si son correctos. Si no lo son, se muestra un mensaje de error. En caso contrario, se muestra un mensaje de confirmación del alta y se guarda al usuario como nuevo miembro del jurado popular o de participante en la base de datos.

Alta Pinchos

Descripción Informal: El alta de pinchos es realizado por los participantes. Para poder dar de alta un pincho el participante debe estar registrado y debe iniciar su sesión. Primero el usuario introducirá en un formulario datos del pincho, tal que: nombre del pincho, fotografía, ingredientes, cocinero/a... Una vez se confirma el alta se verificará la validez de los parámetros y si todo es correcto, esos datos, se introducirán en la BD del sistema. Si los parámetros no son correctos el usuario podrá corregir los fallos.

Validar Pinchos

Descripción Informal: la validación de los pinchos es llevada a cabo, únicamente, por el administrador del sistema. Éste deberá iniciar su sesión y el pincho a validar debe estar dado de alta, previamente. La validación se realizará según los requisitos del concurso. Una vez el administrador confirma la validación de un pincho el estado inicial “inactivo” cambiará a “activo” en la BD del sistema.

Generar códigos de voto del pincho

Descripción Informal: la generación de códigos es llevada a cabo por el administrador que solo lo podrá hacer sobre los pinchos previamente validados. Esta funcionalidad consiste solo en la generación de 4 códigos de voto más asociados a un pincho para que este pueda ser votado por más usuarios.

Baja Pinchos

Descripción Informal: La baja de un picho es realizada por un participante o el administrador del sistema. La baja de un picho podrá ser efectuada por un participante si está registrado, ha iniciado sesión, el pincho está dado de alta. Sin embargo, el administrador, después de iniciar sesión, podrá dar de baja un pincho, en cualquier momento del concurso. Una vez se confirma la baja de un picho este cambiará su estado de “activo” a “inactivo” en la BD del sistema.

Modificación Pinchos

Descripción Informal: La modificación de un pincho es realizado por los participantes. Para poder modificar un pincho el participante debe estar registrado, debe iniciar su sesión y el pincho debe estar dado de alta. Primero el usuario modificará en un formulario datos del pincho, como: nombre del pincho, fotografía, ingredientes, cocinero/a... Una vez se confirma la modificación se verificará la validez de los parámetros y si todo es correcto, esos datos, se cambiarán en la BD del sistema. Si los parámetros no son correctos el usuario podrá corregir los fallos.

Listar Pinchos

Descripción Informal: El listado de los pinchos pueden verlo todos los usuarios registrados del sistema. El jurado popular y el jurado profesional solo podrán ver el listado de los pinchos con estado “activo”. Los participantes podrán ver todo los pinchos que ellos hayas dado de alta. Por último, el administrador del sistema podrá ver todos los pinchos, (“activo”, “inactivo”). A este listado se puede acceder tanto desde el apartado “Pichos”, como con la opción “Buscar”.

Consultar Pinchos

Descripción Informal: La consulta de un pincho puede ser realizada tanto, por usuarios no registrados como, por usuarios registrados. La consulta se realizará clicando en el pincho deseado, desde el listado de los pinchos previamente solicitado. Se puede visualizar toda la información correspondiente a un pincho, disponible en la BD del sistema.

Búsqueda Pinchos

Descripción Informal: La búsqueda de los pinchos puede ser realizada tanto, por usuarios registrados en el sistema como, no registrados. La búsqueda devolverá un listado con el filtrado de pinchos demandado. El jurado popular y el jurado profesional solo podrán ver el listado de los pinchos con estado “valido”. Los participantes podrán ver todos los pinchos que ellos hayas dado de alta. Por último, el administrador del sistema podrá ver todos los pinchos, (“activo”, “inactivo”). A este listado se puede acceder con la opción “Buscar” indicando los parámetros deseados.

Alta Sorteo

Descripción Informal: El administrador seleccionará el botón de crear un sorteo desde su menú de administración y se mostrará un formulario a cubrir. Introducirá las bases del sorteo para indicar premios, y éstas se añadirán a la base de datos, a continuación se publicará para todos los usuarios una página mostrando las bases del sorteo.

Modificar Sorteo

Descripción informal: El administrador podrá modificar los datos del sorteo. Cuando el usuario selecciona “modificar sorteo”, el sistema recupera de la base de datos los datos del mismo. Una vez recuperados, muestra un formulario para que se modifiquen los datos. Cuando el formulario está modificado, se verifica que los datos son correctos.

Si no lo son, se muestra un mensaje de error. En caso contrario, se muestra un mensaje de confirmación y se guardan las modificaciones en la base de datos.

Consulta Sorteo

Descripción Informal: La consulta del sorteo podrá ser realizada tanto, por usuarios no registrados como, por usuarios registrados. La consulta se realizará clicando en el apartado “Concurso”. Se puede visualizar toda la información correspondiente al concurso, disponible en la BD del sistema (nombre, bases para presentar pincho, bases para participar como jurado popular, fechas límites...).

Gastromapa

Descripción Informal: En la página habrá una sección con el gastromapa en la cual se abrirá un mapa centrado en la localización actual del usuario y en él se mostrarán los locales que participen en el concurso, al clicar en el mapa en éstos se desplegará una ventana mostrando los pinchos que sirve.

Comentar Jurado Popular

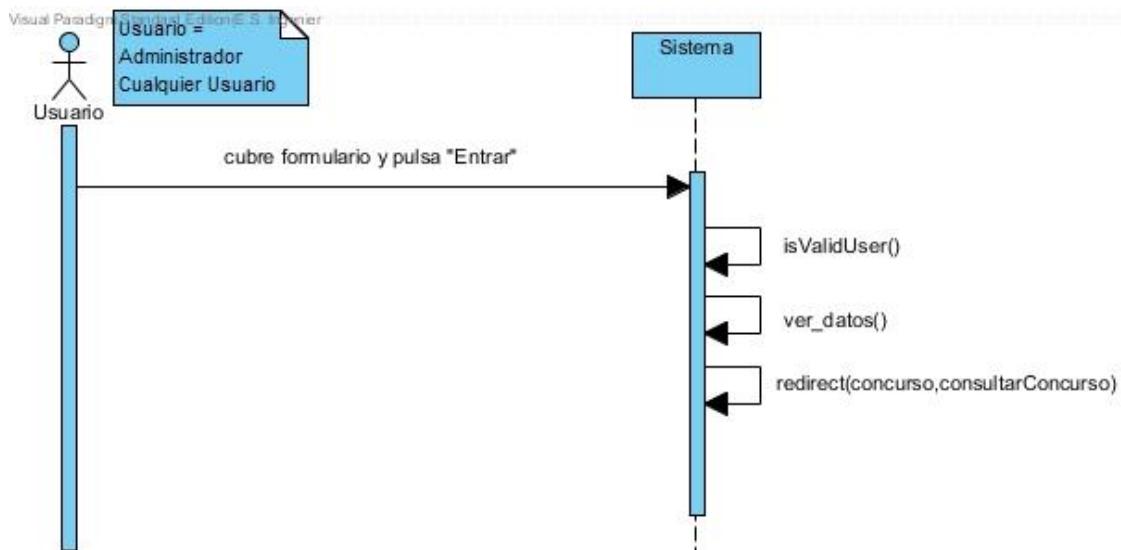
Descripción Informal: El jurado popular podrá comentar los pinchos. El comentario se realizará seleccionando en el apartado “comentar pincho”. A continuación aparecerá un cuadro de texto para escribir la información que se deseé. Una vez se pulsa aceptar, se muestra un mensaje de confirmación y se guarda el comentario de ese pincho en la base de datos.

Comentar Jurado Profesional

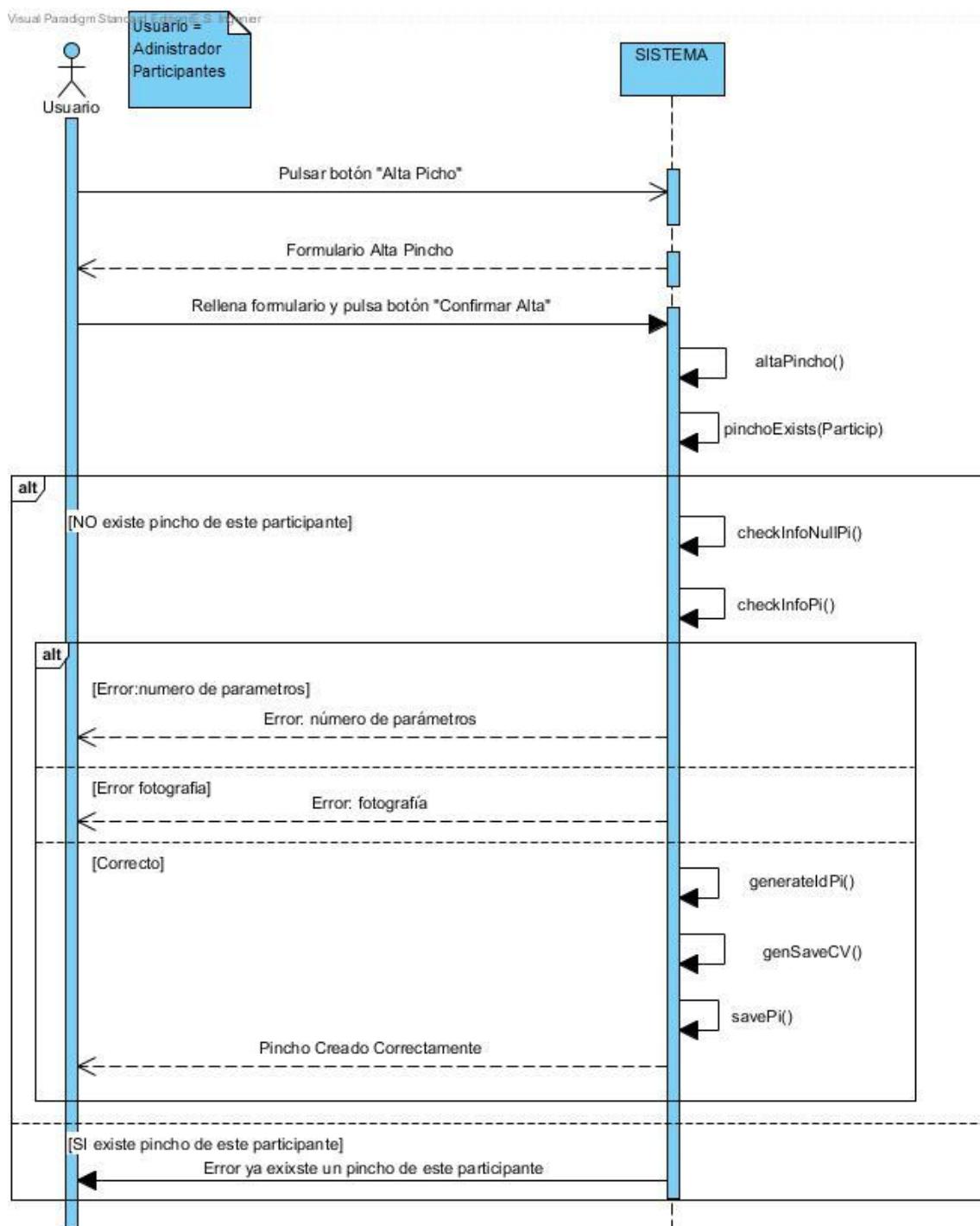
Descripción Informal: El jurado profesional podrá comentar los pinchos. El comentario se realizará seleccionando en el apartado “comentar pincho”. A continuación aparecerá un cuadro de texto para escribir la información que se deseé. Una vez se pulsa aceptar, se muestra un mensaje de confirmación y se guarda el comentario de ese pincho en la base de datos

5. DIAGRAMAS DE SECUENCIA DEL SISTEMA.

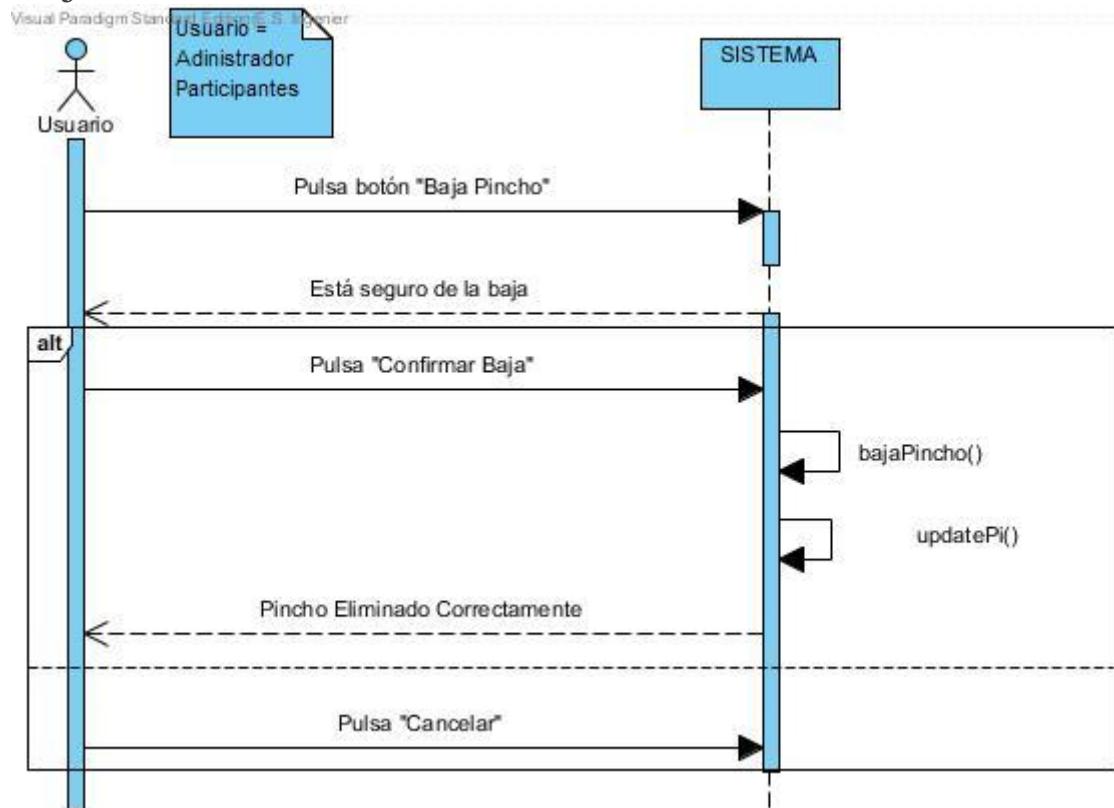
Login



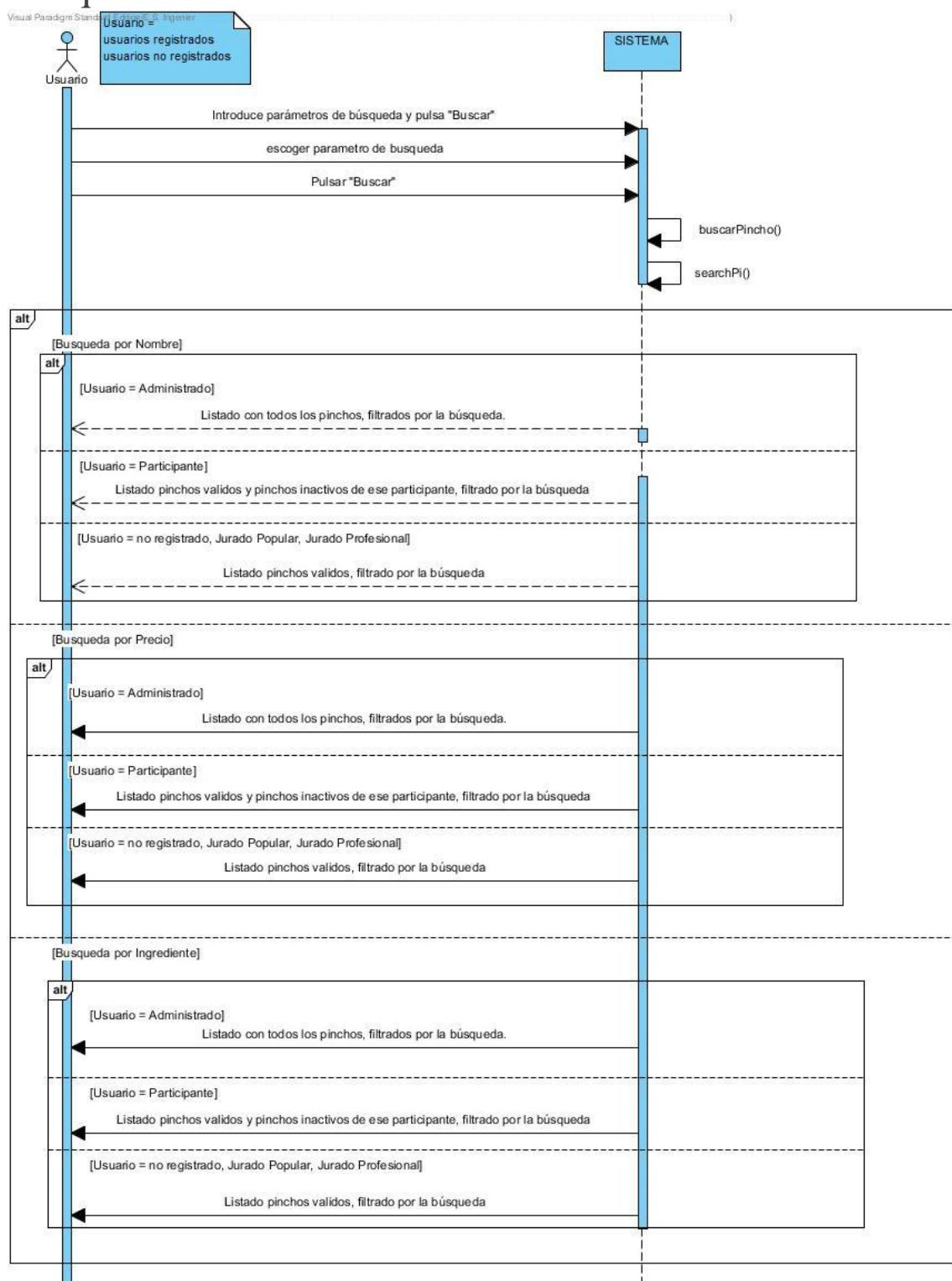
Alta Pincho



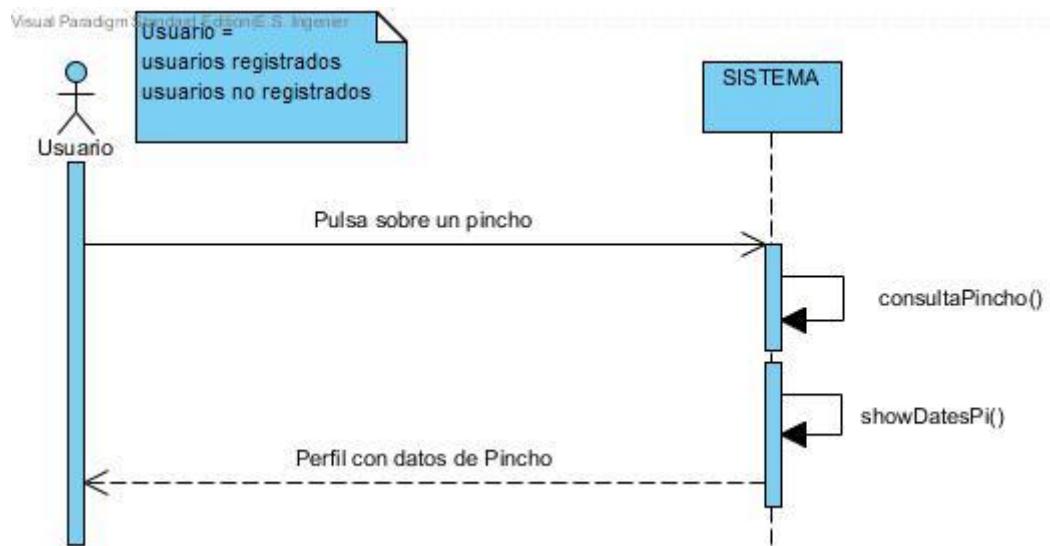
Baja Pincho



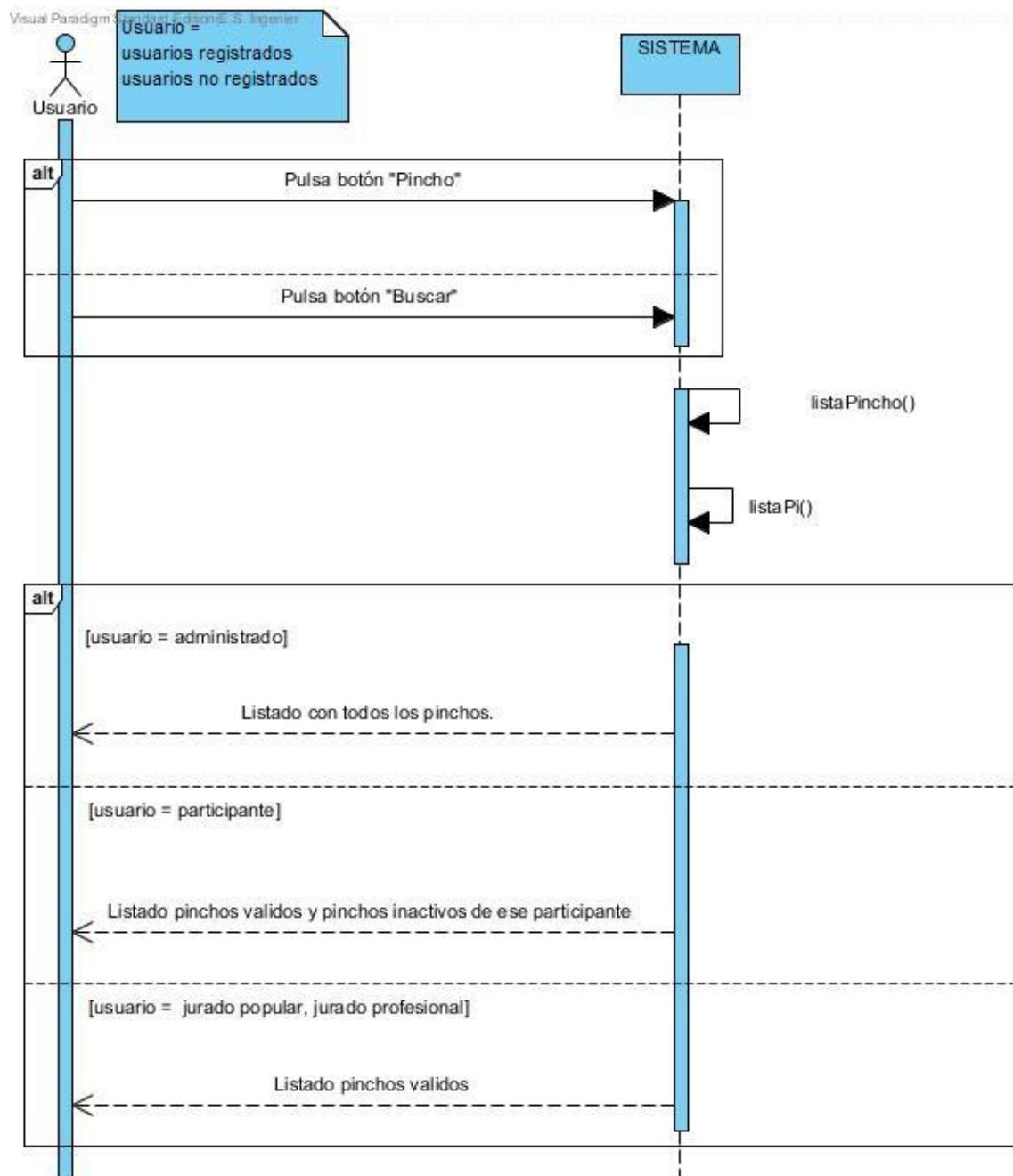
Búsqueda Pinchos



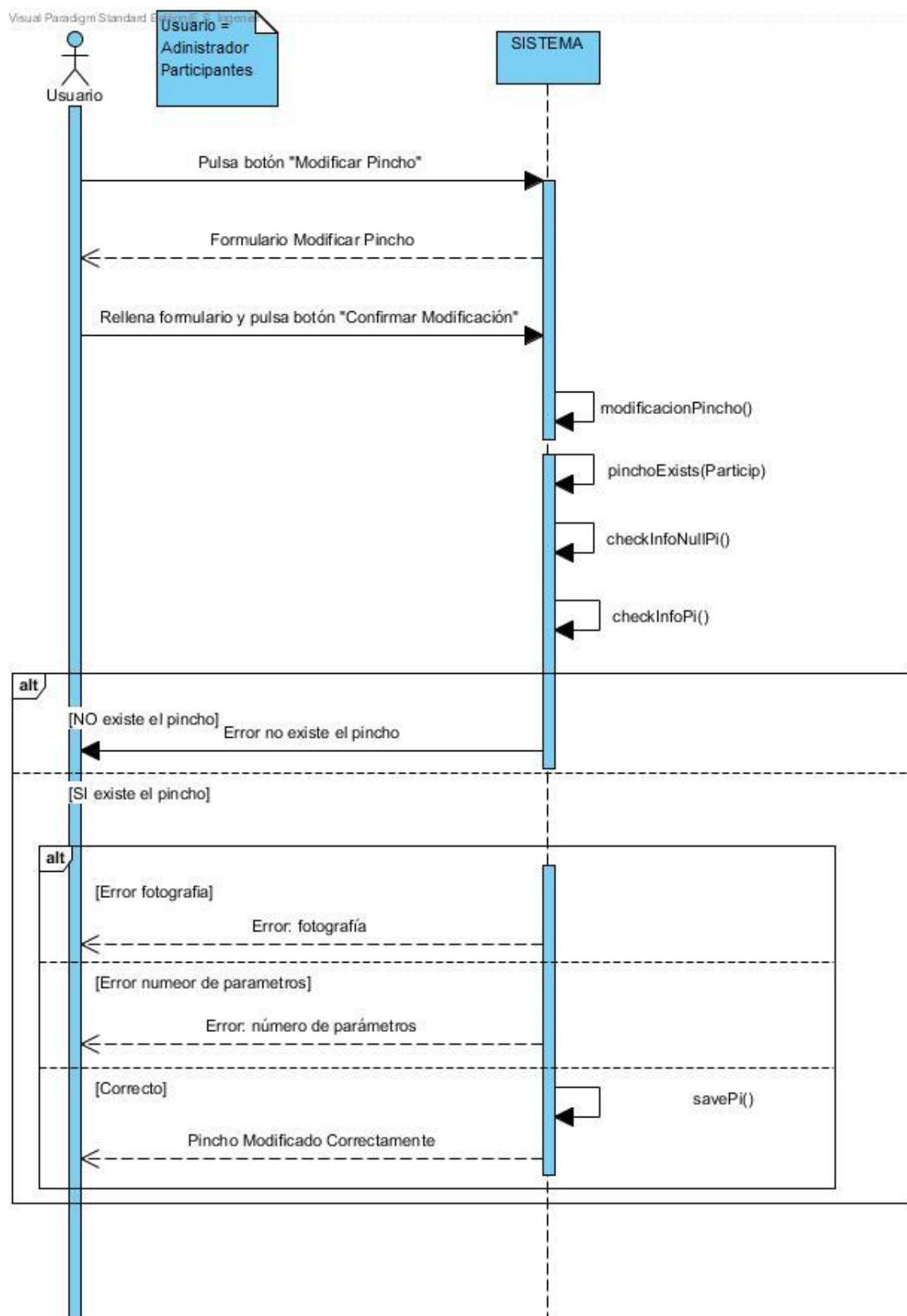
Consulta Pincho



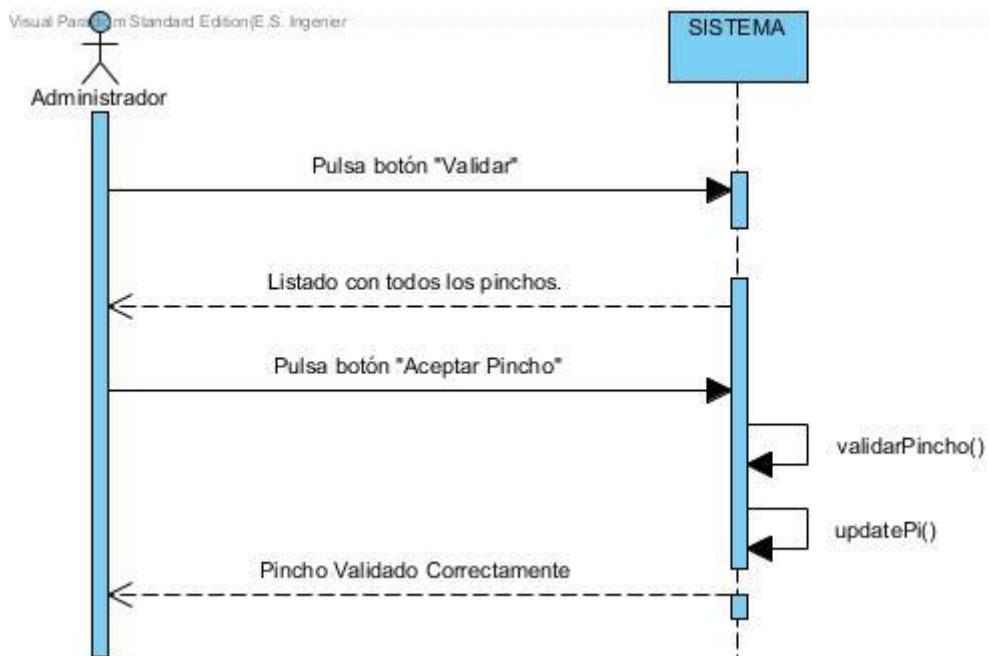
Listado Pinchos



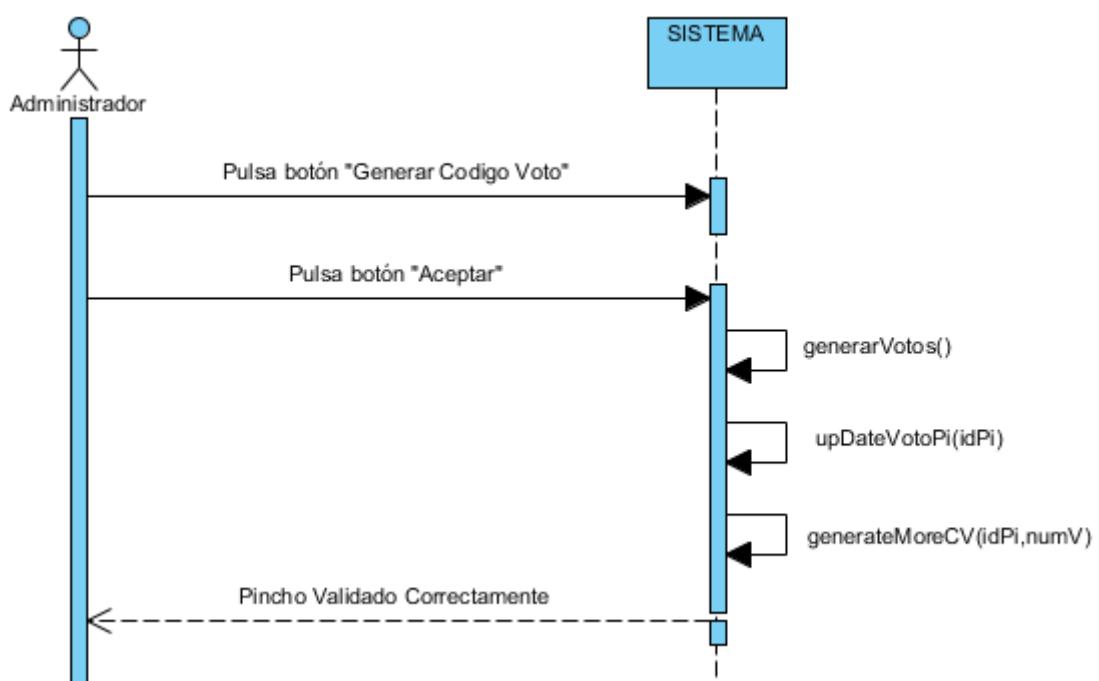
Modificar Pincho



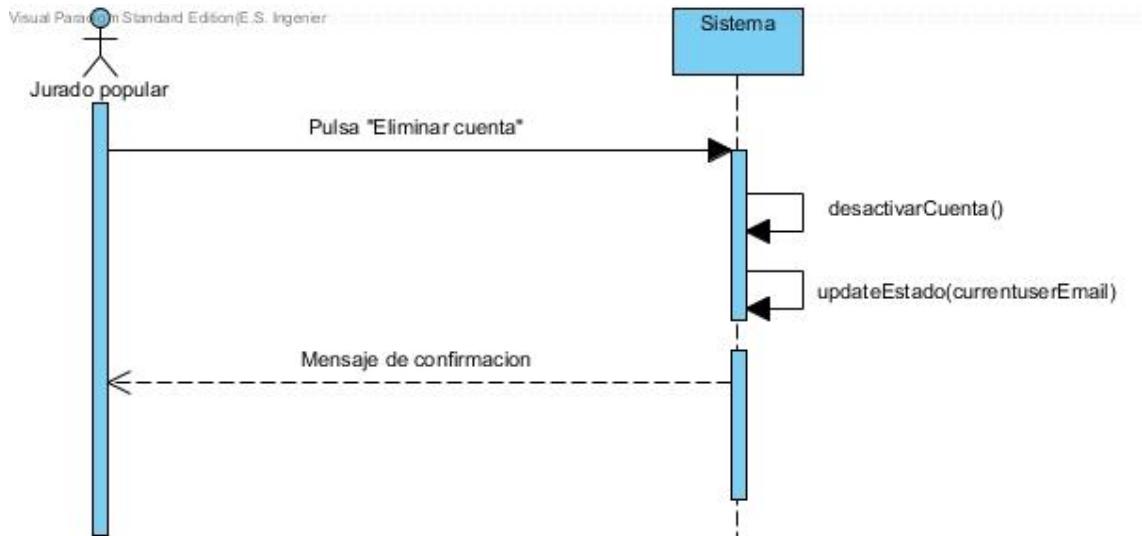
Validación Pincho



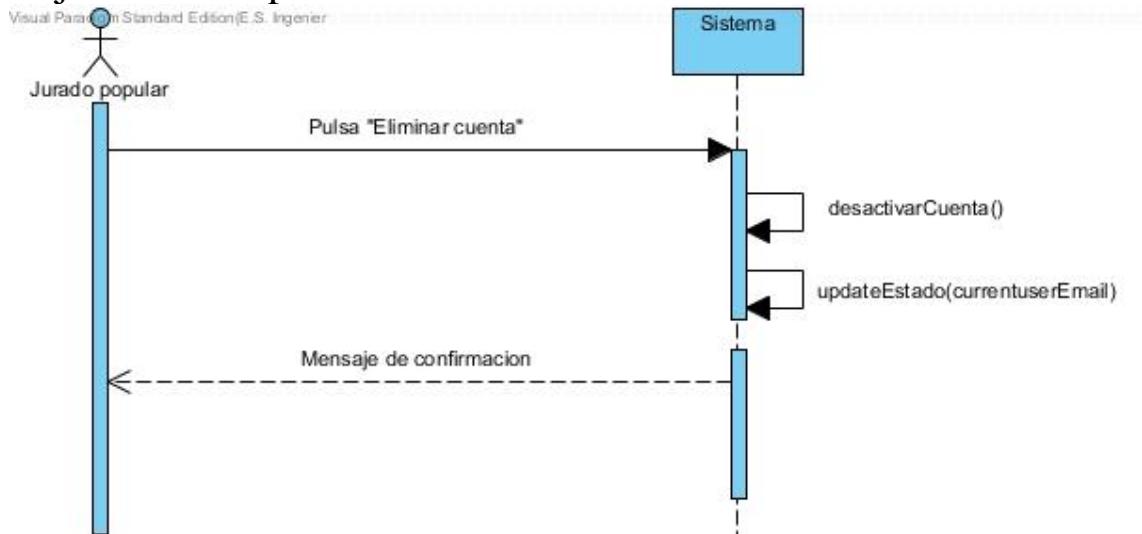
Generar Código de Voto de Pincho



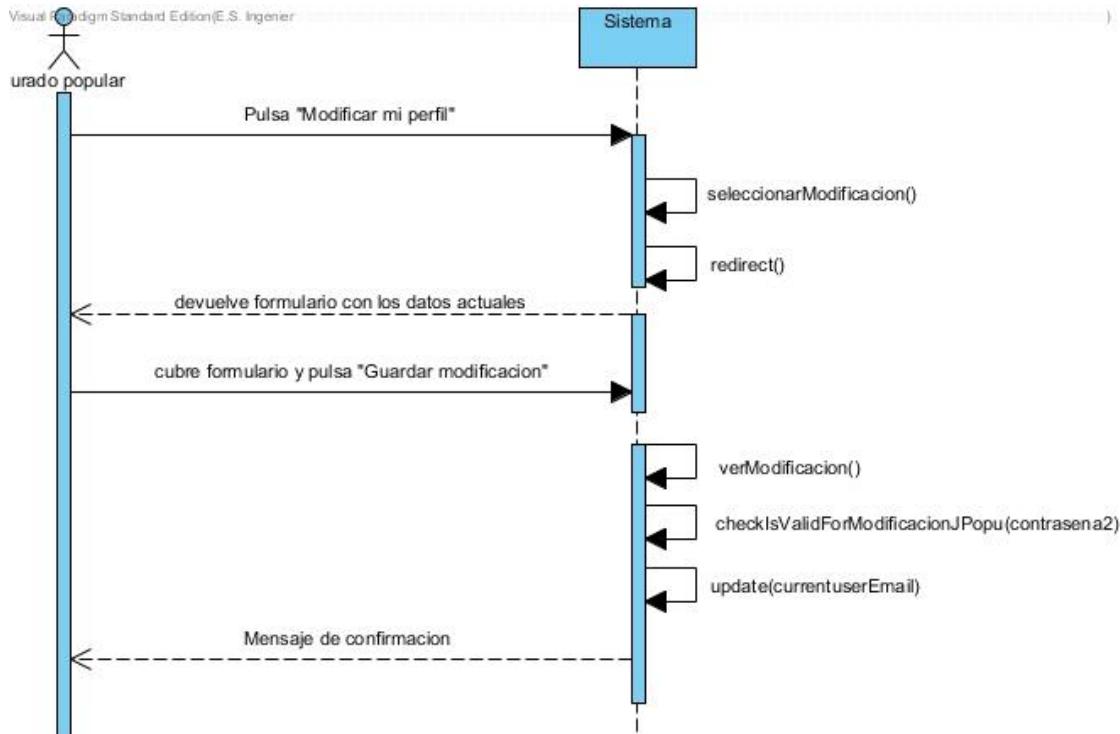
Alta Jurado Popular



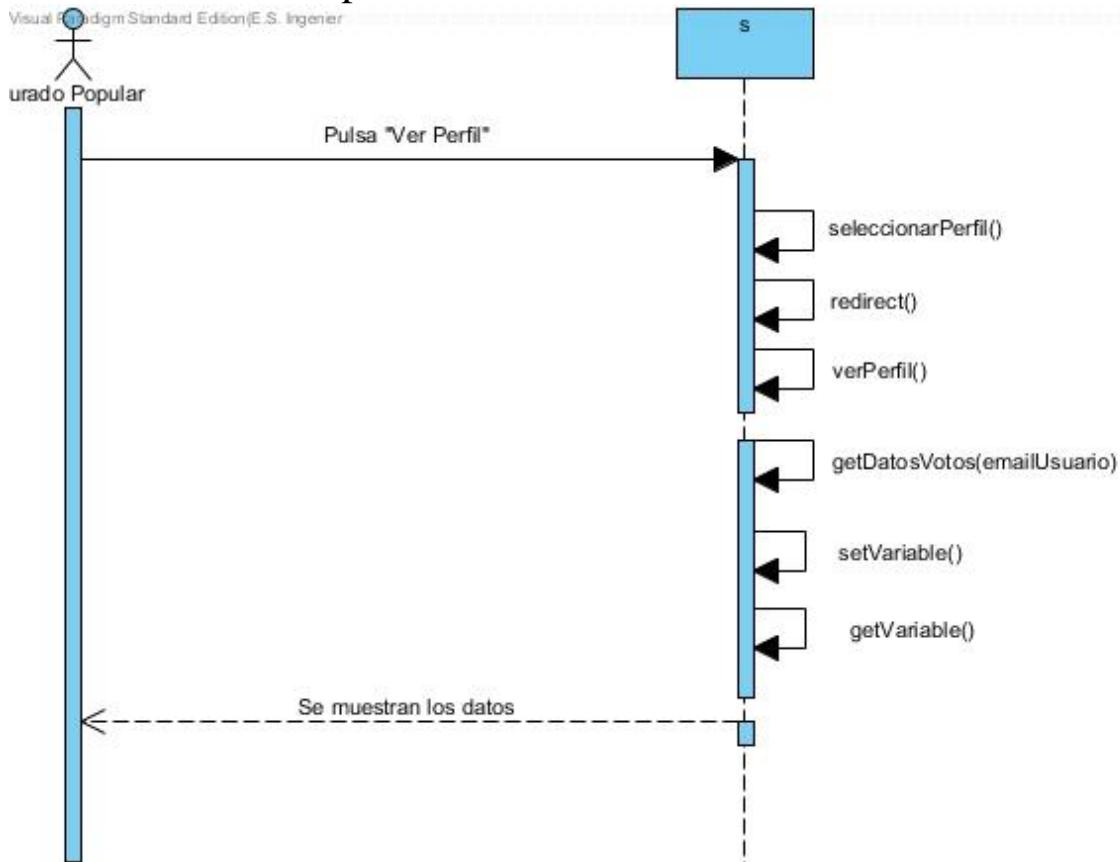
Baja Jurado Popular



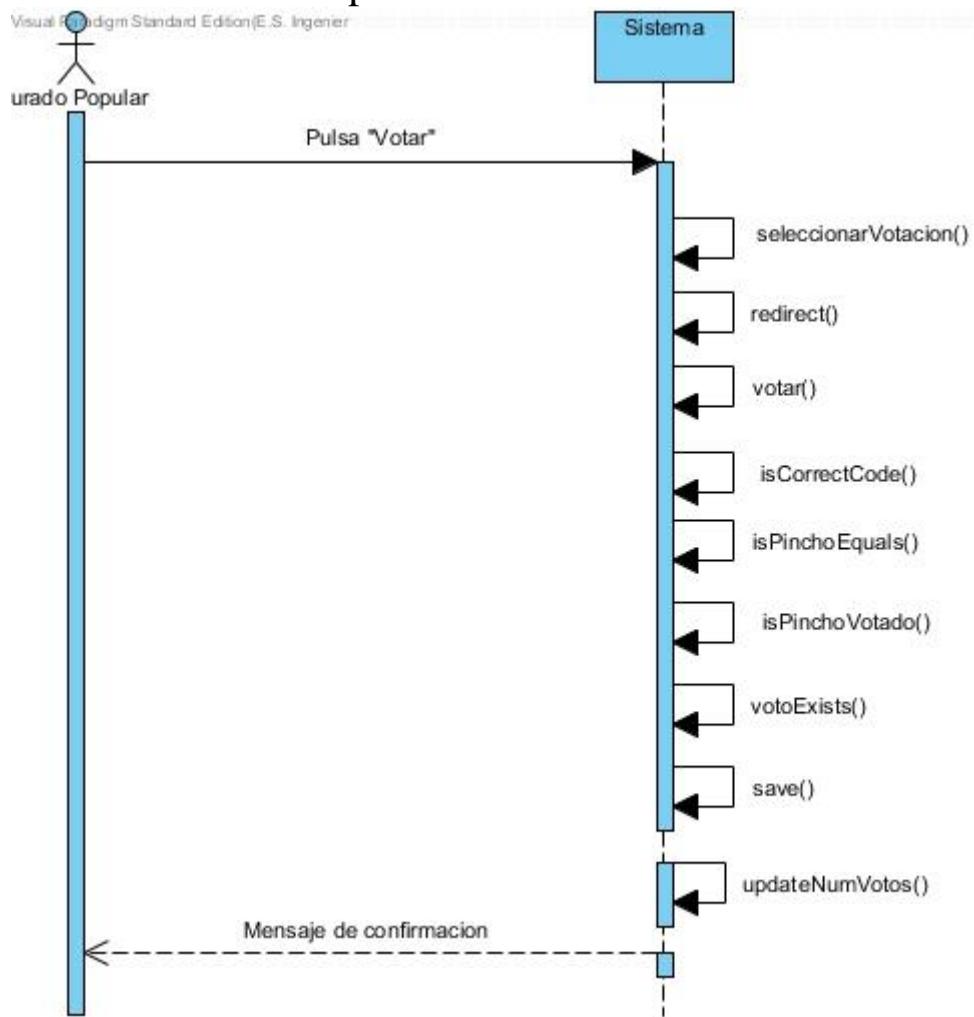
Modificación Jurado Popular



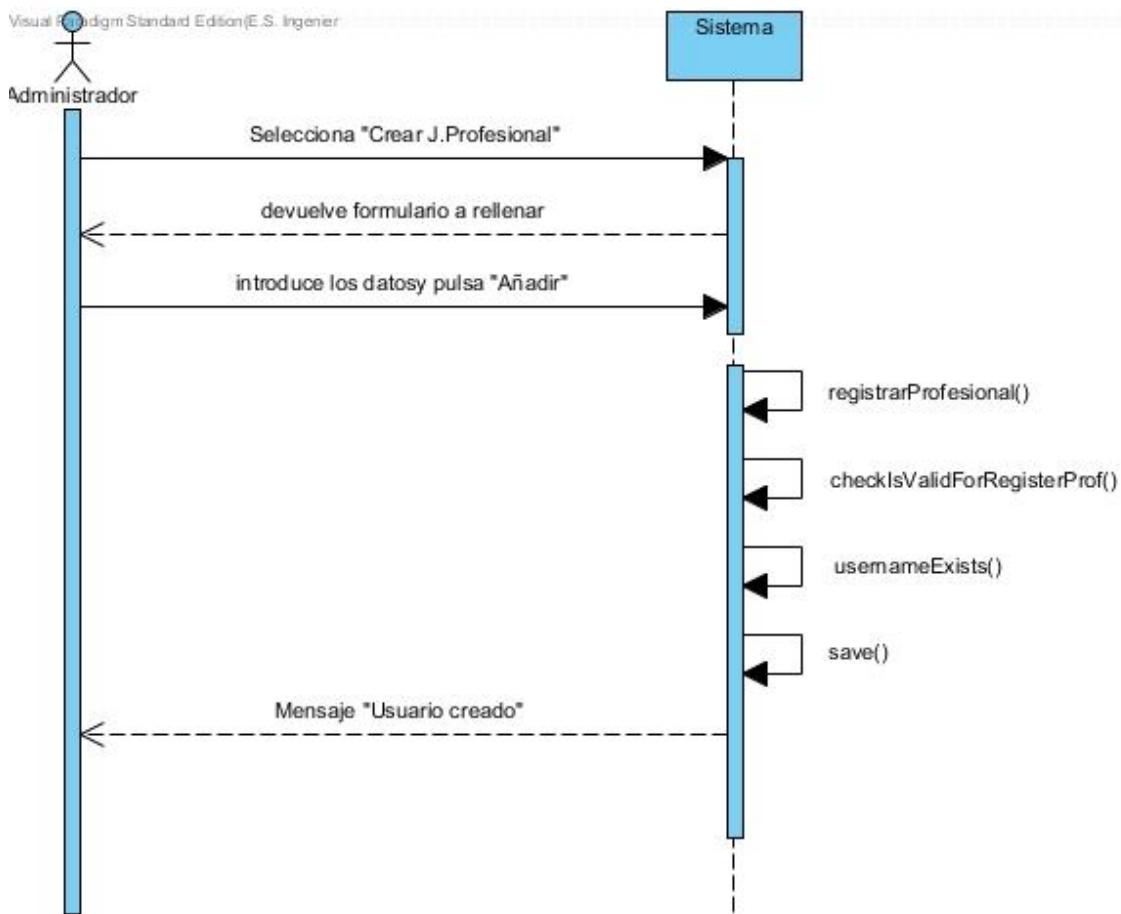
Consulta Jurado Popular



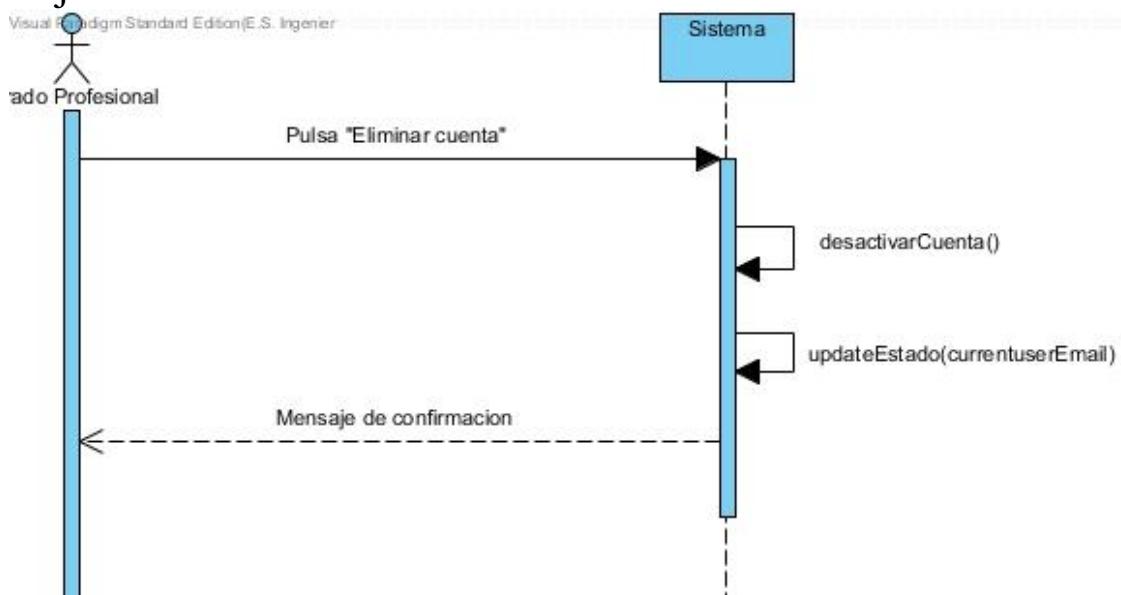
Votación Jurado Popular



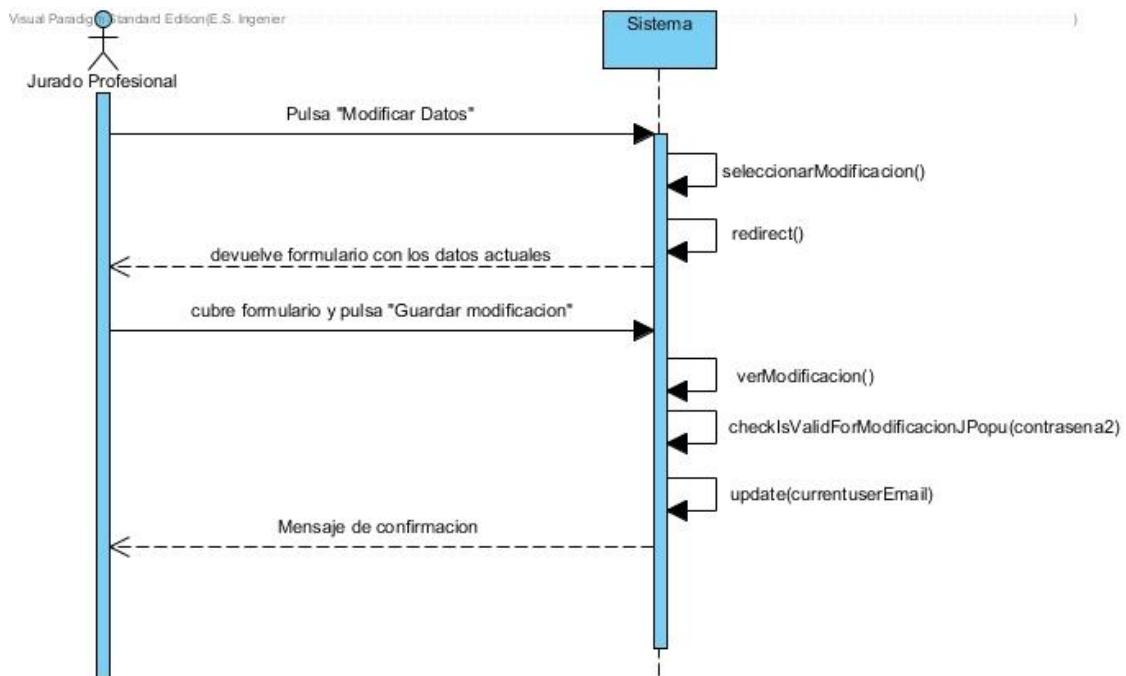
Alta Jurado Profesional



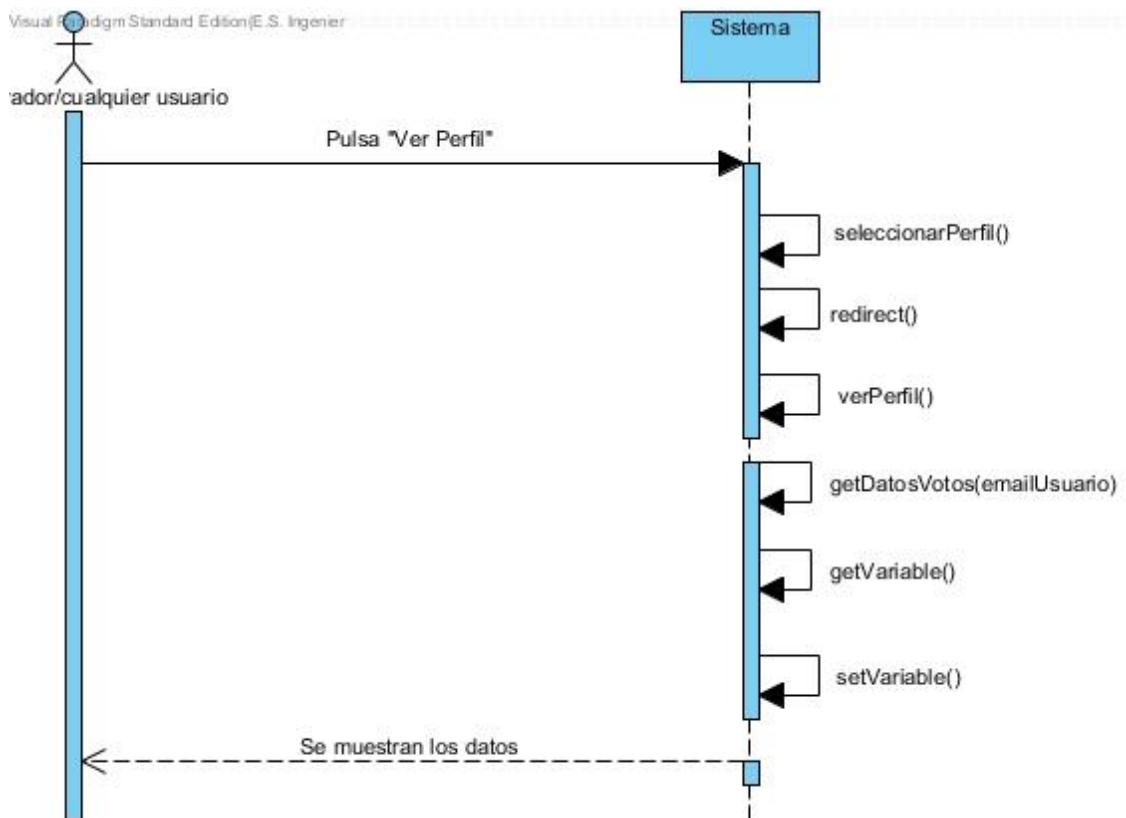
Baja Jurado Profesional



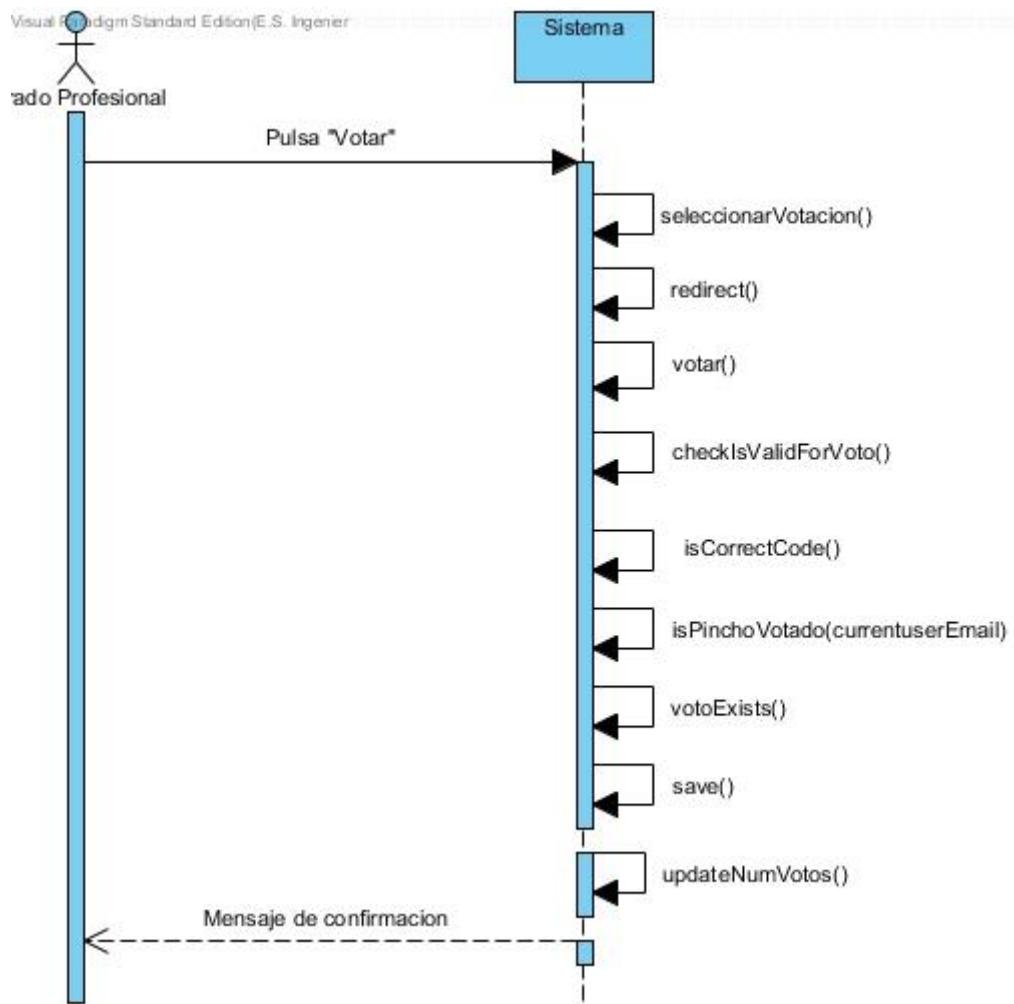
Modificación Jurado Profesional



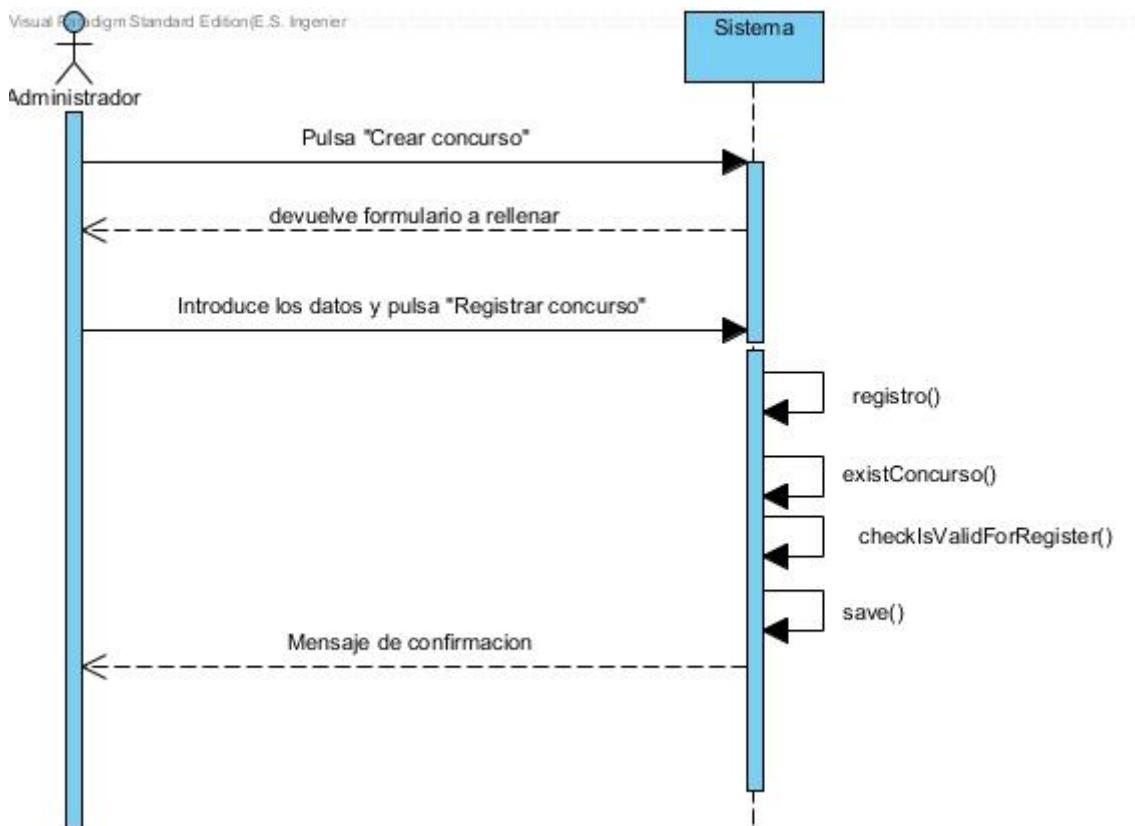
Consulta Jurado Profesional



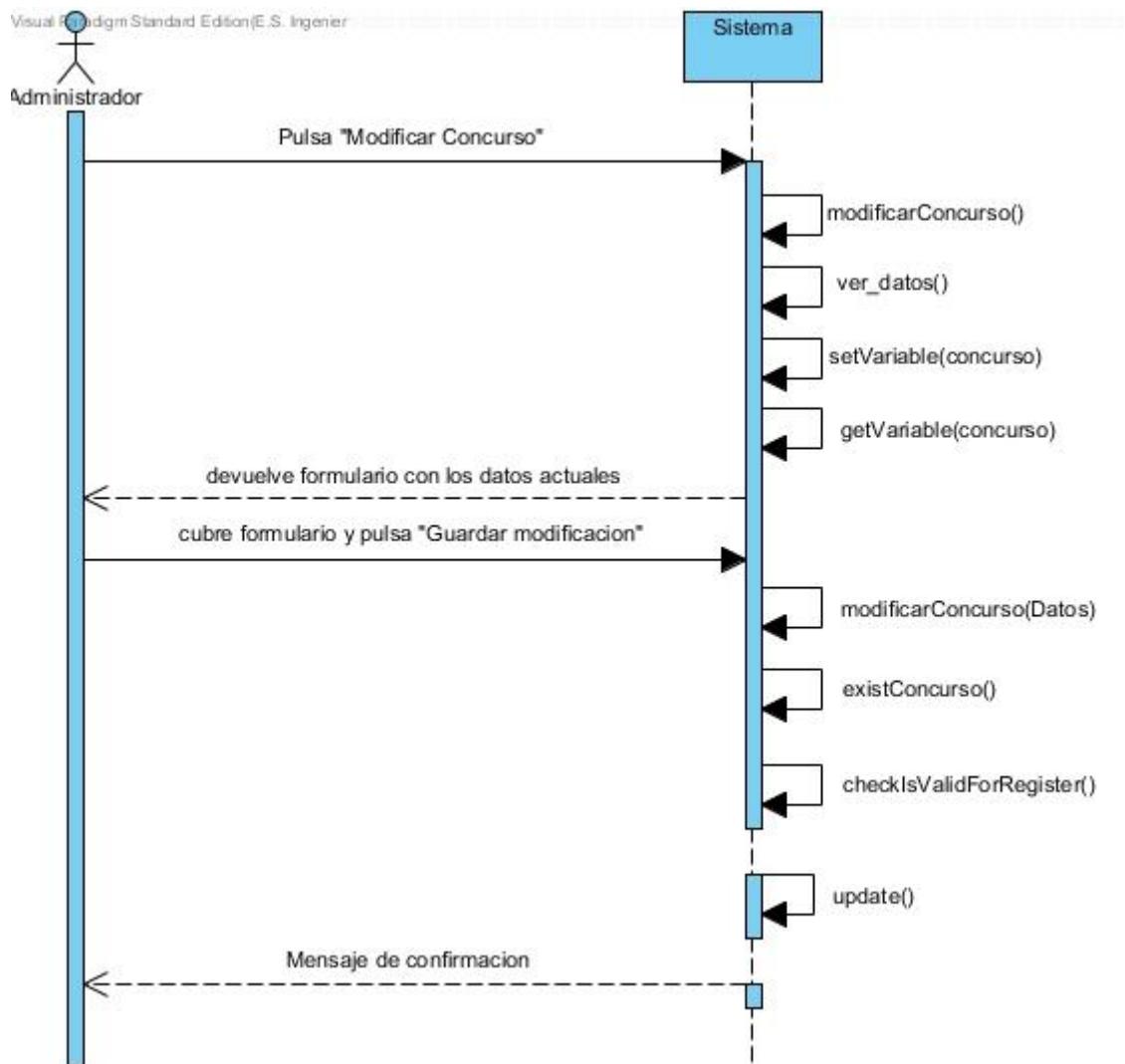
Votación Jurado Profesional



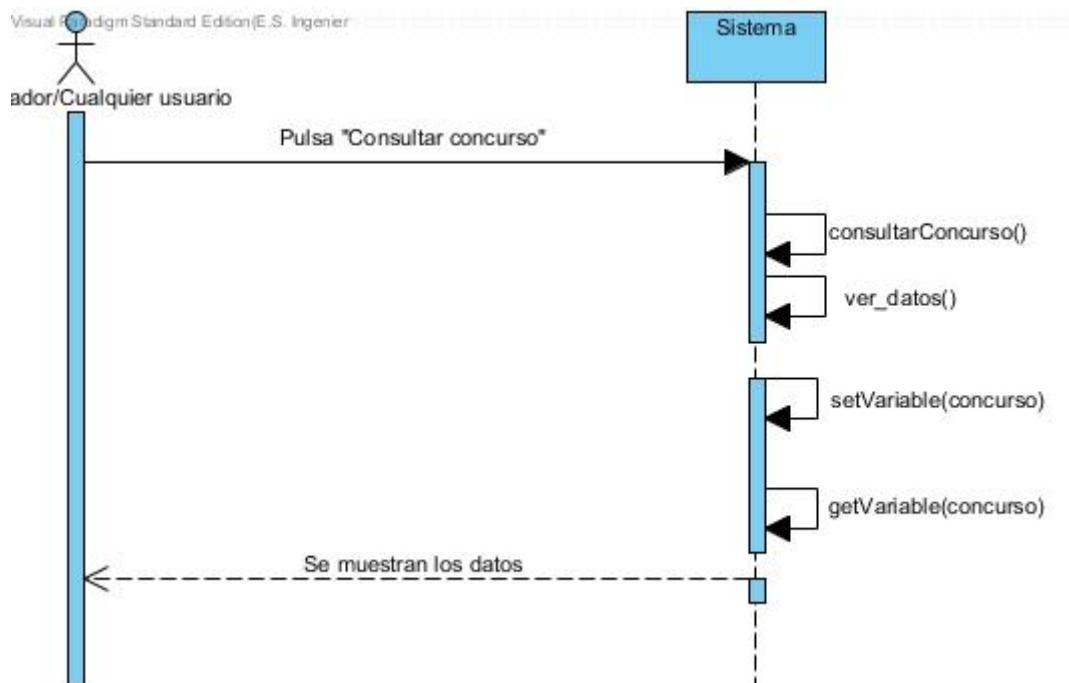
Alta Concurso



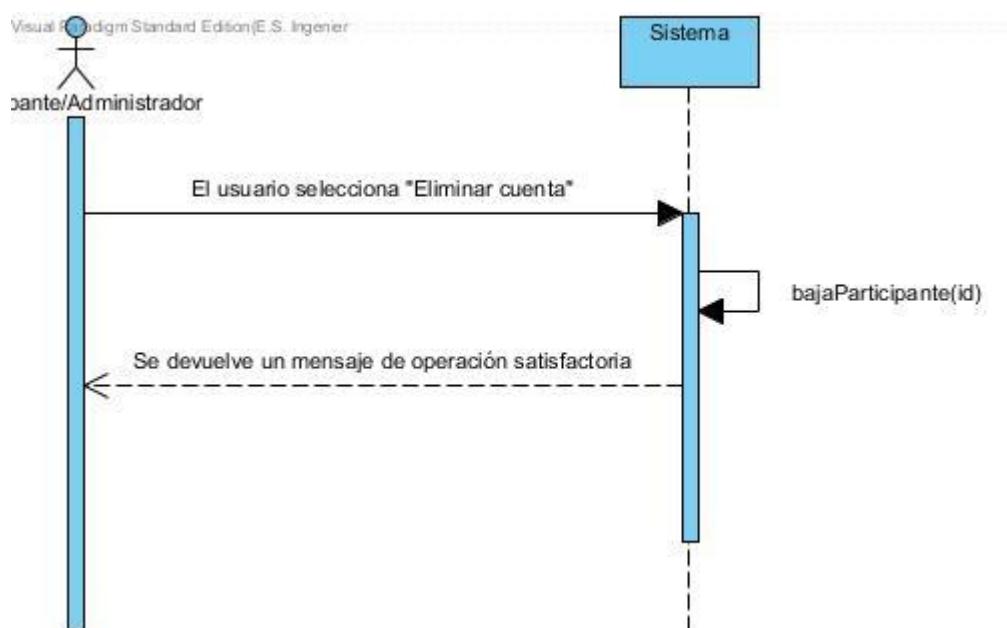
Modificación Concurso



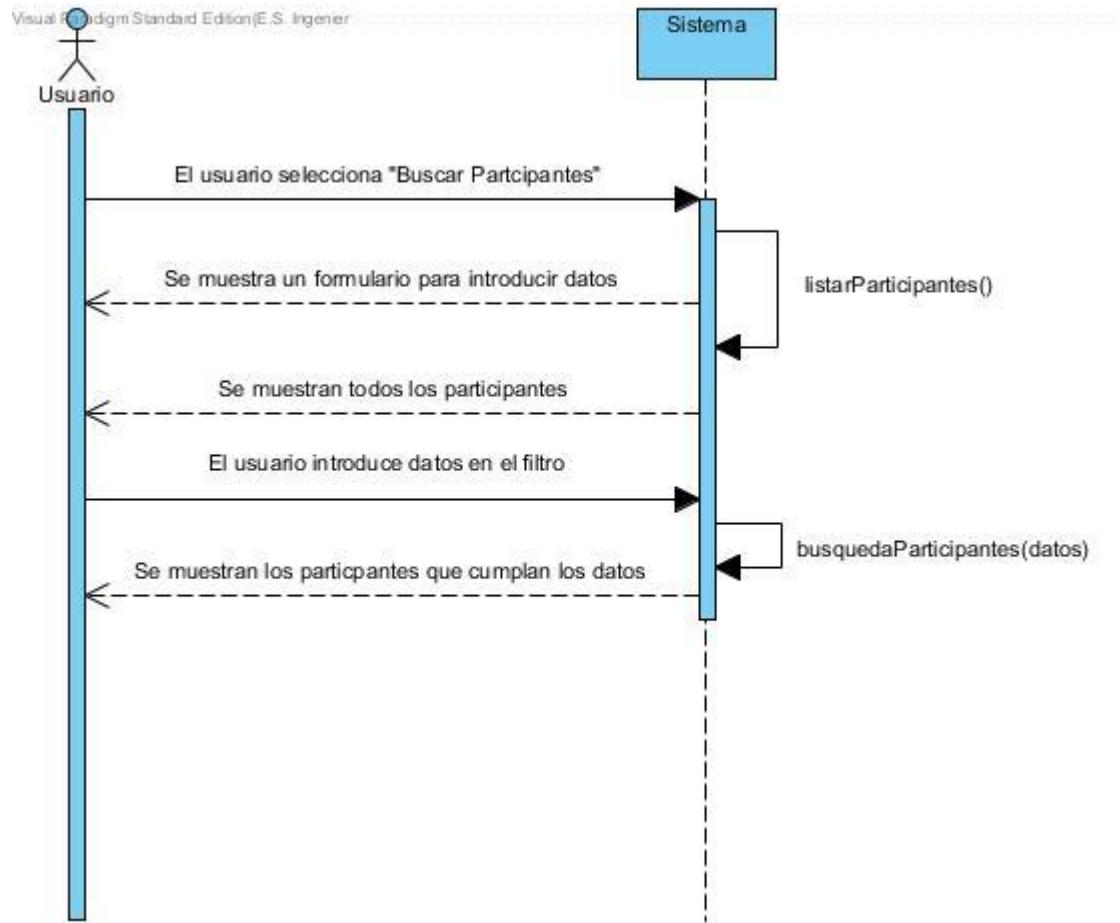
Consulta Concurso



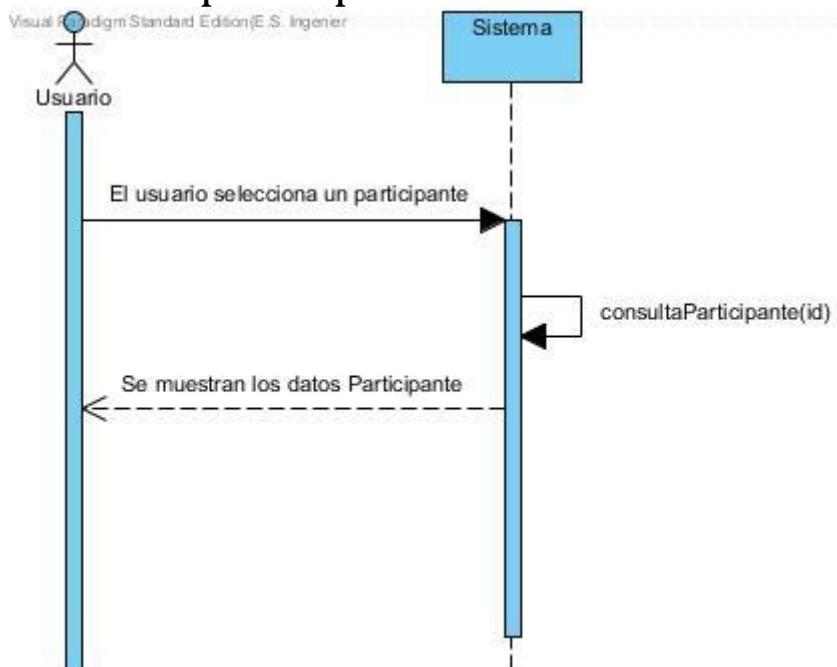
Baja Participante



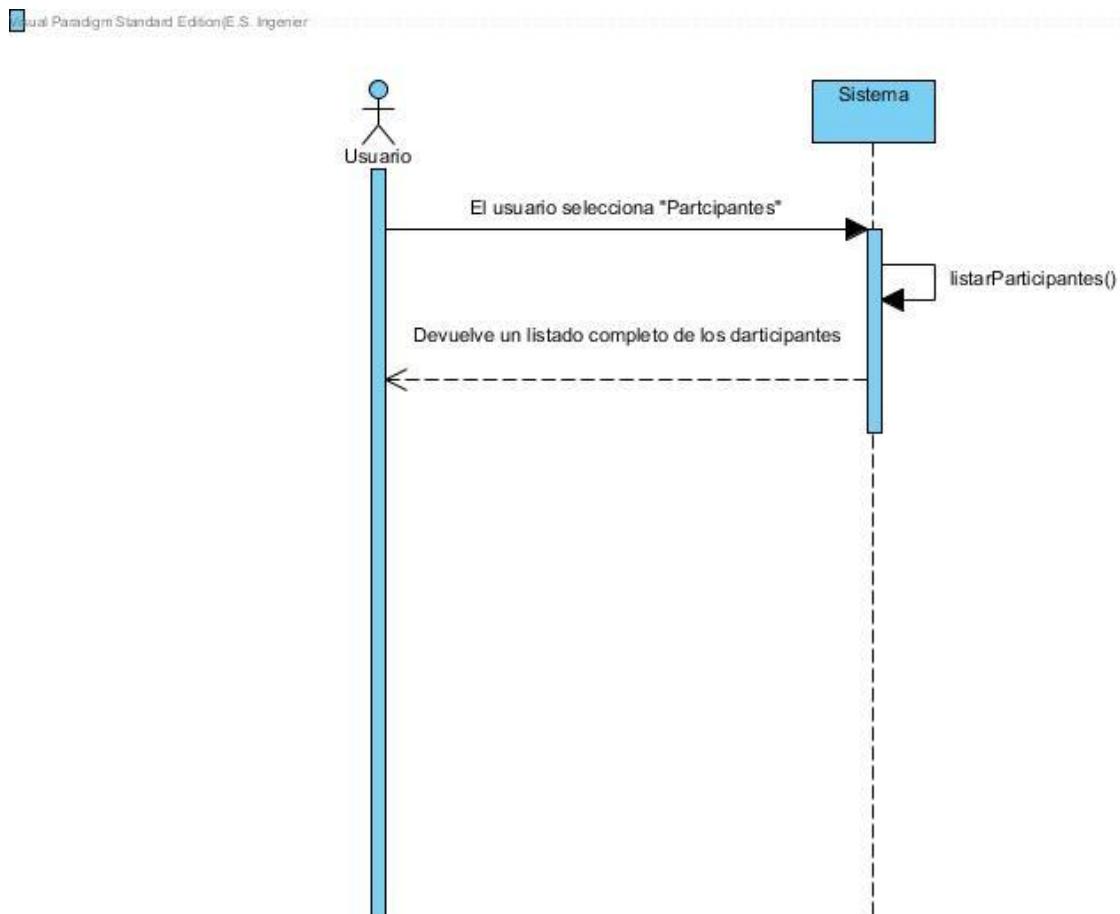
Búsqueda participantes



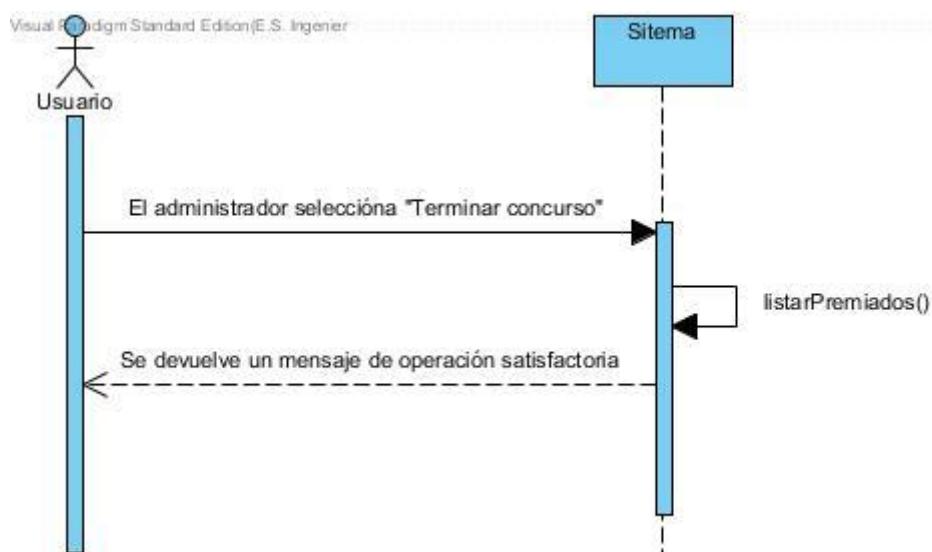
Consulta participantes



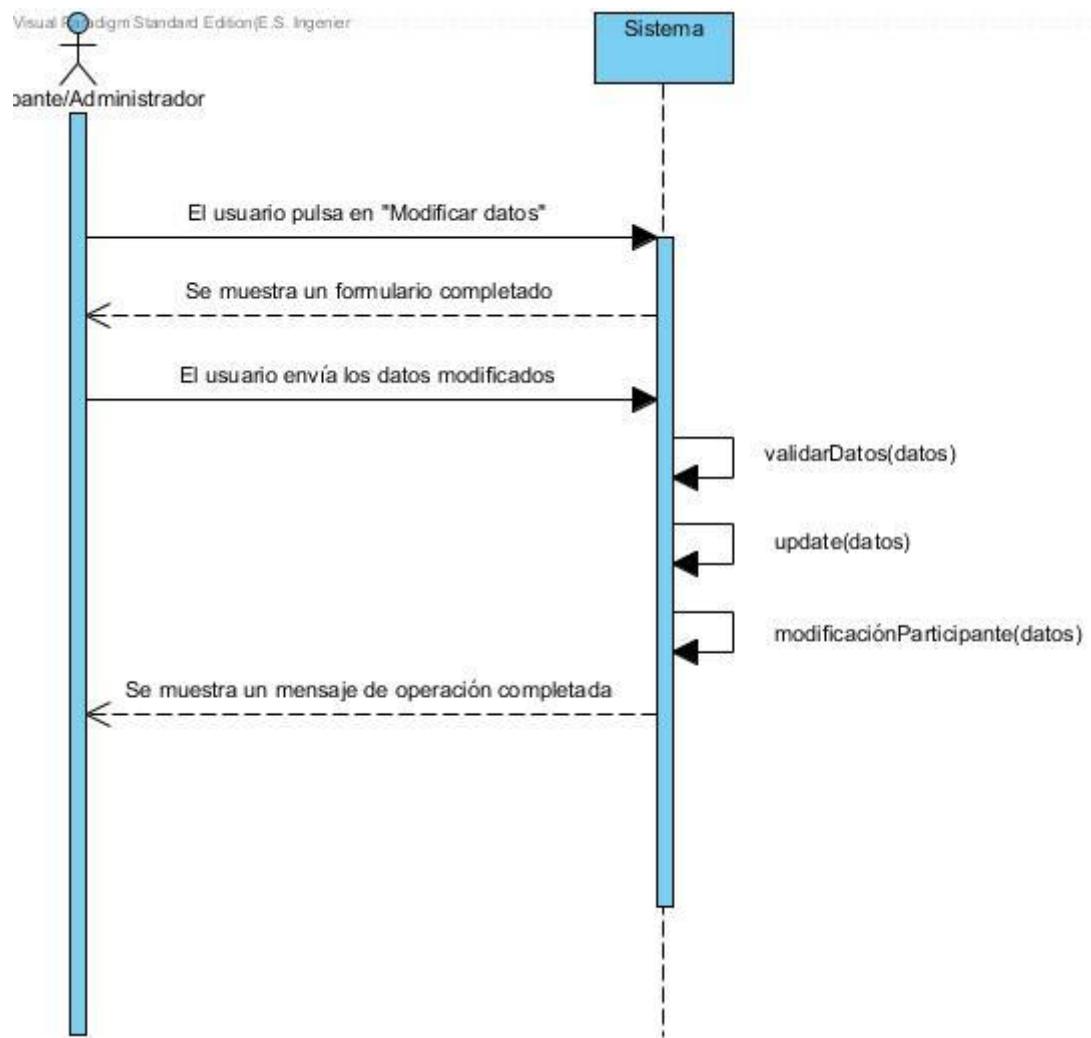
Listar Participantes



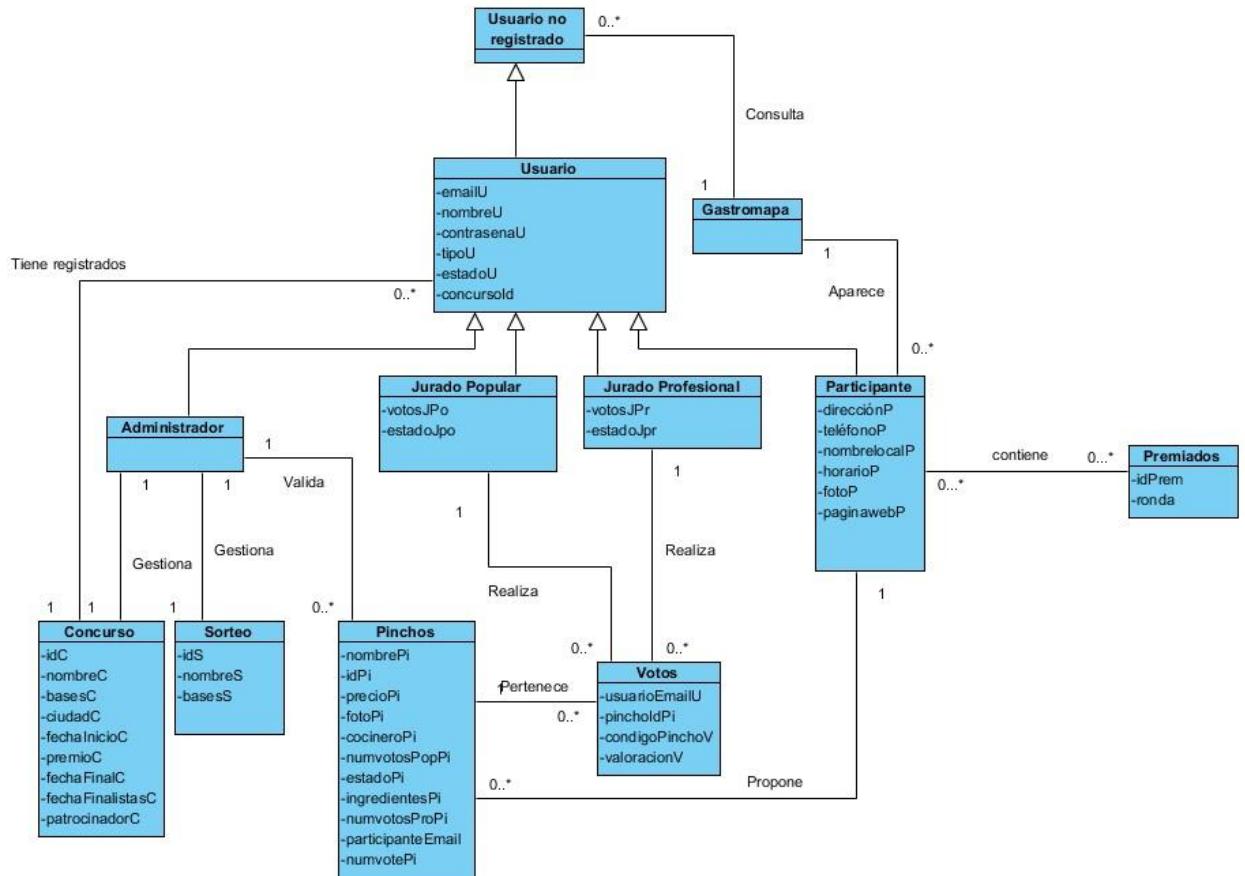
Listar Premiados



Modificación Participante

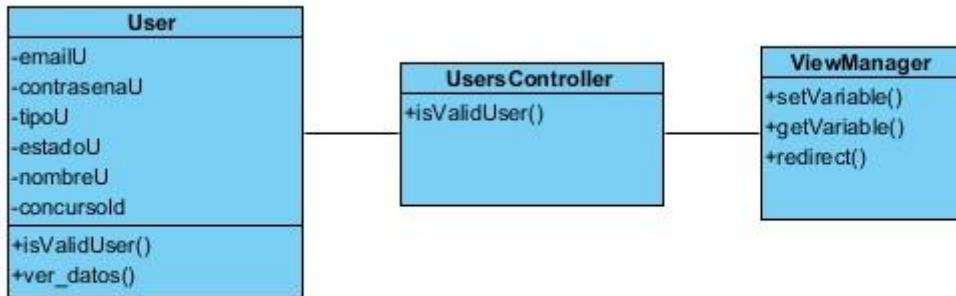


6. MODELO DE DOMINIO.

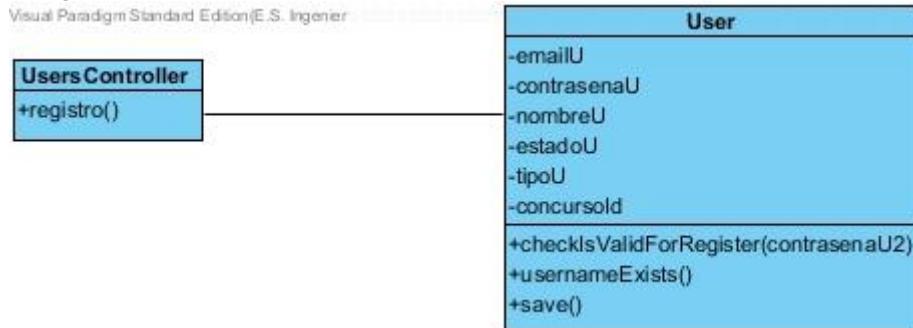


7. DIAGRAMAS DE CLASES.

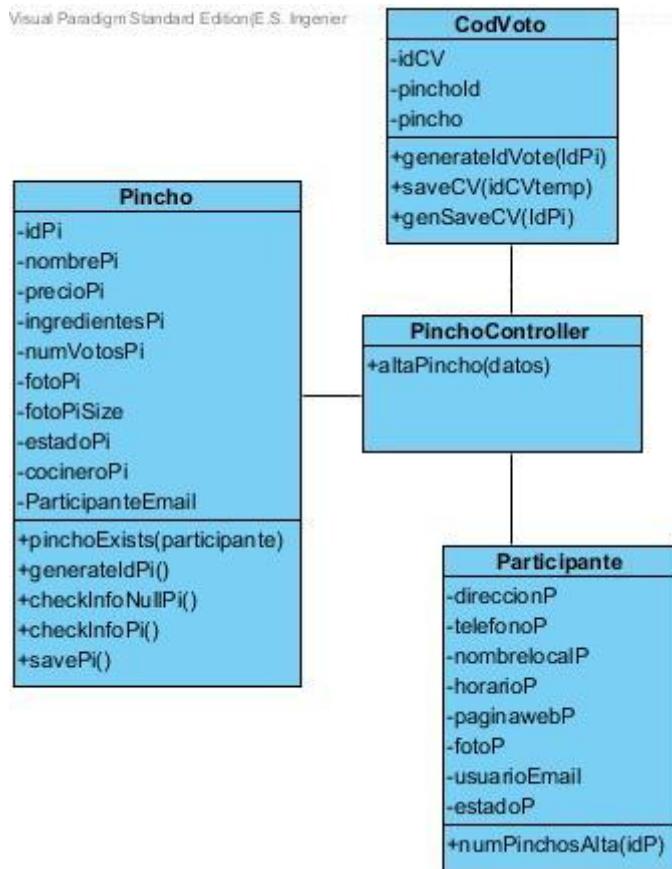
Login



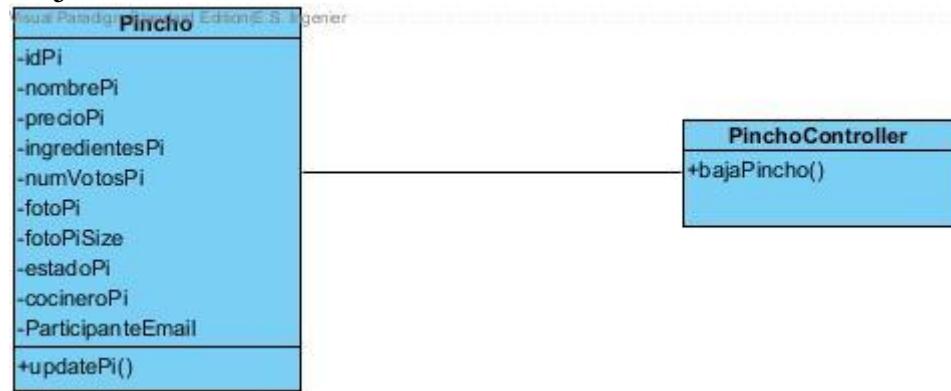
Registro



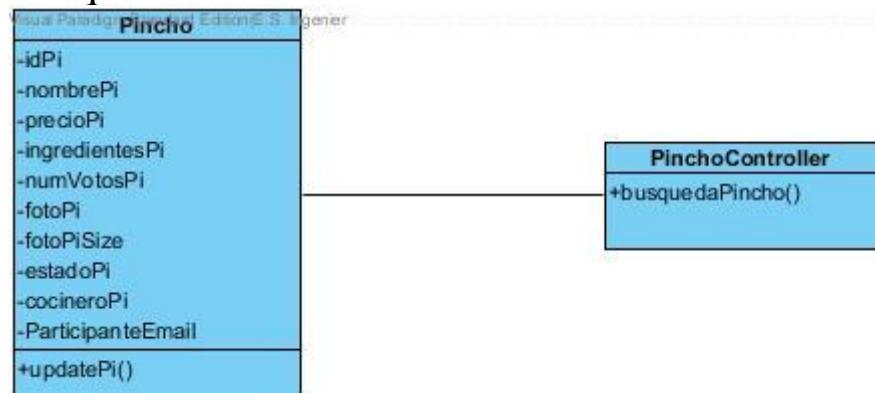
Alta Pincho



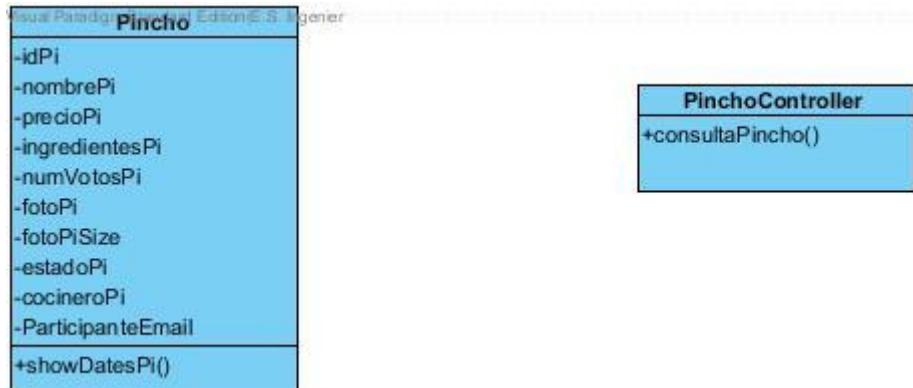
Baja Pincho



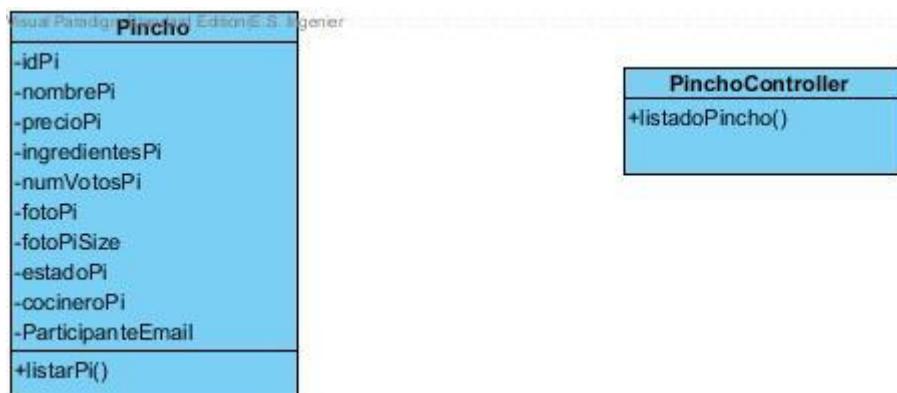
Búsqueda Pinchos



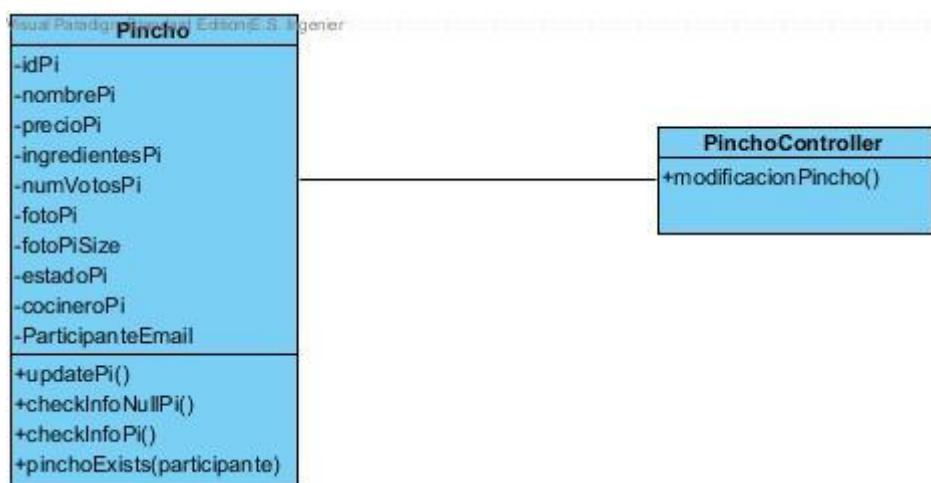
Consulta Pincho



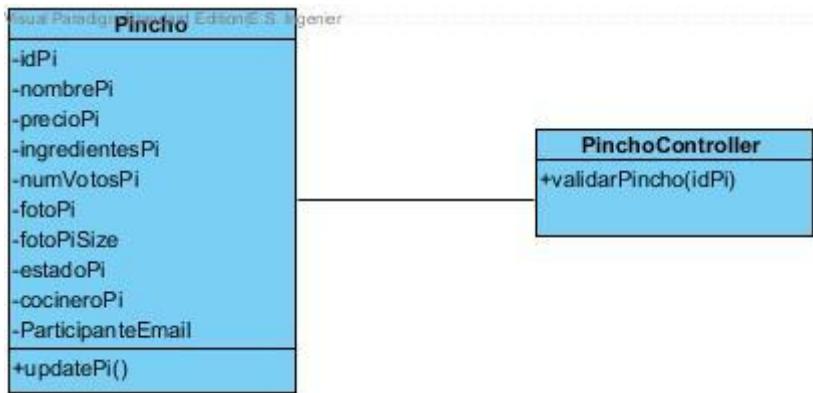
Listado Pinchos



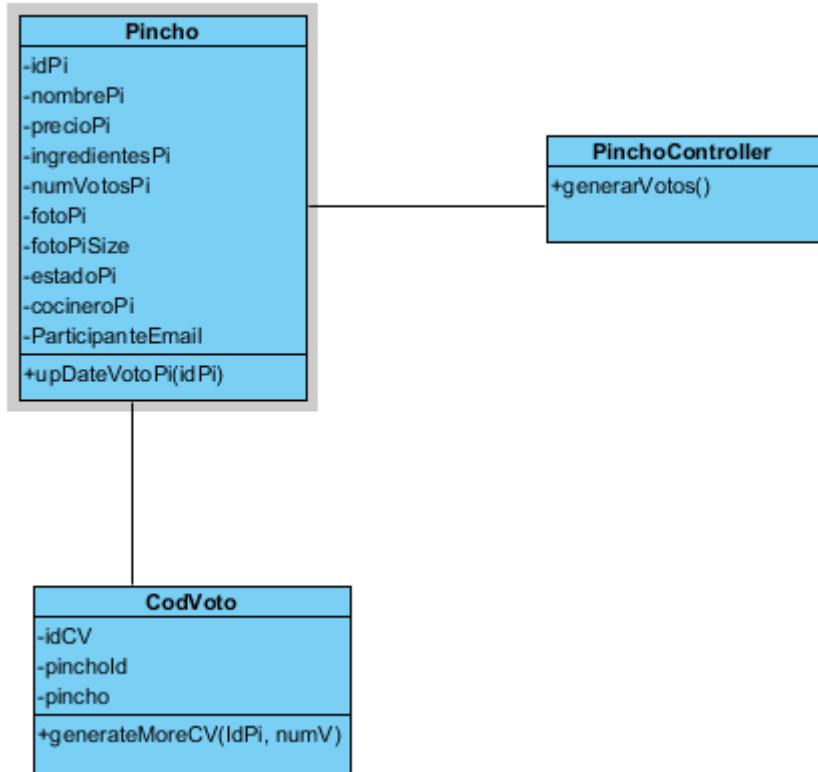
Modificación Pincho



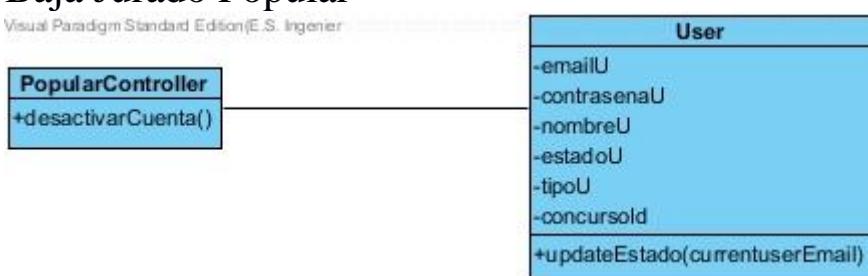
Validación Pincho



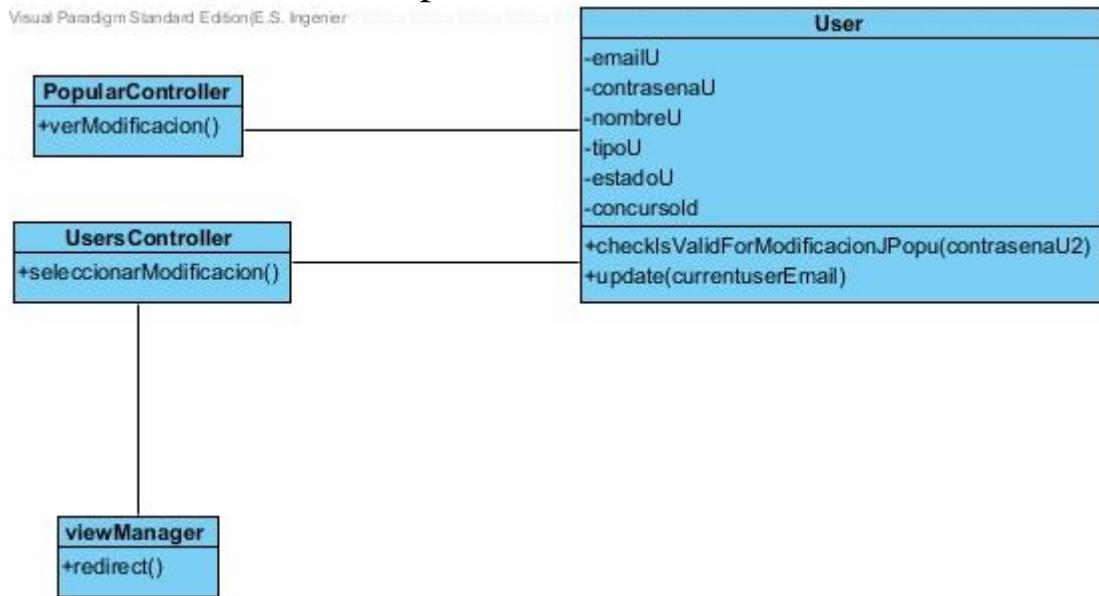
Generar código de Voto del Pincho



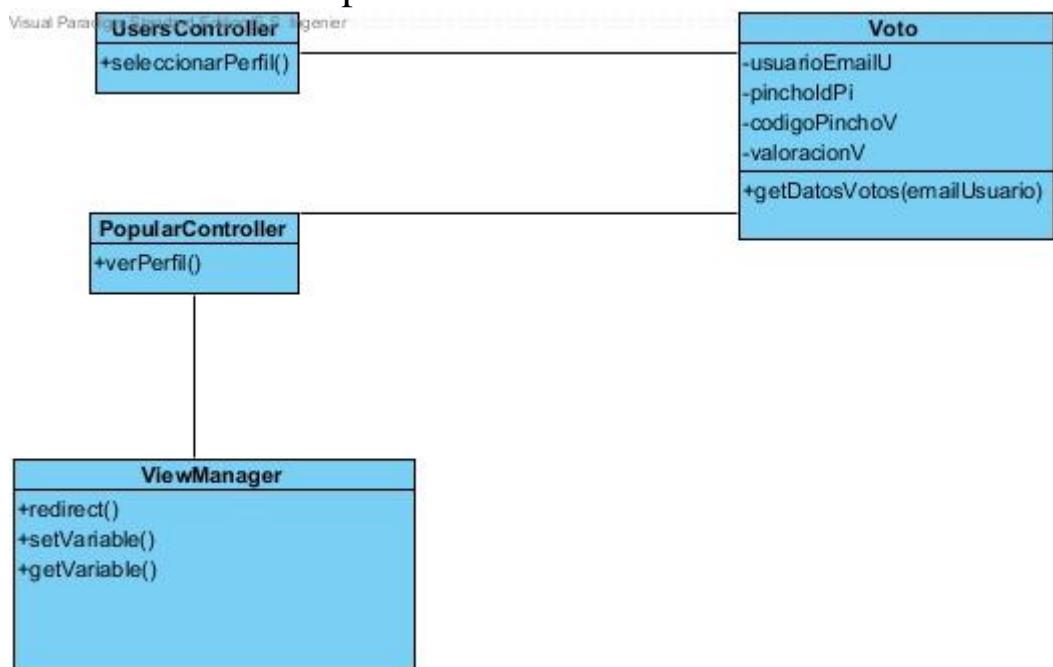
Baja Jurado Popular



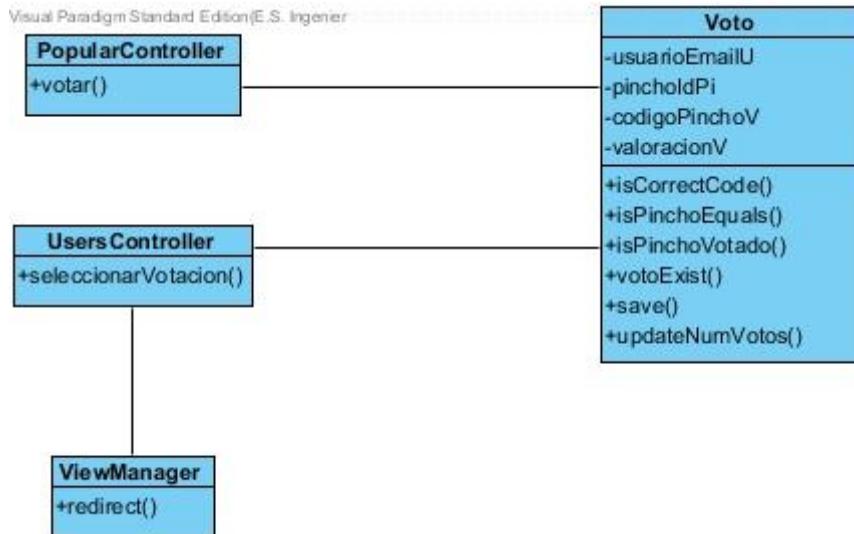
Modificación Jurado Popular



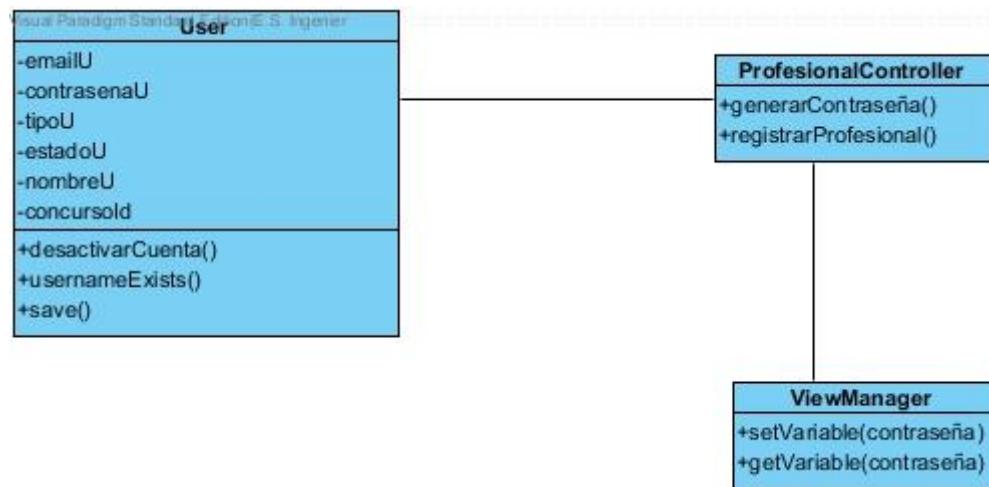
Consulta Jurado Popular



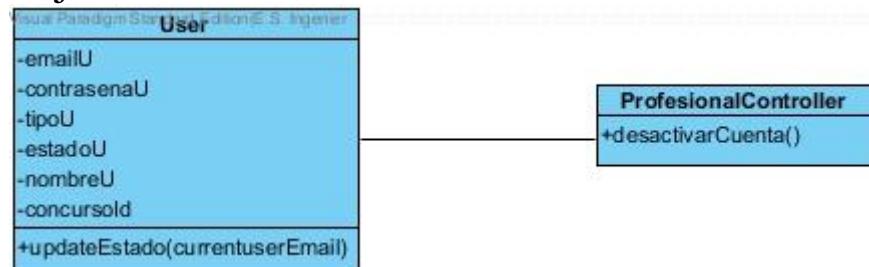
Votación Jurado Popular



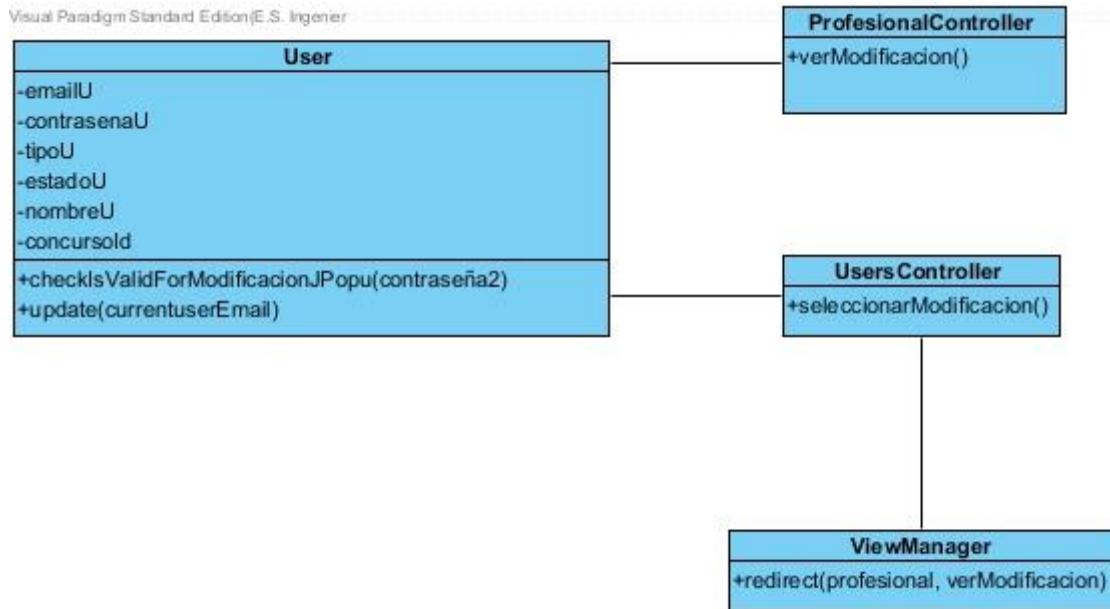
Alta Jurado Profesional



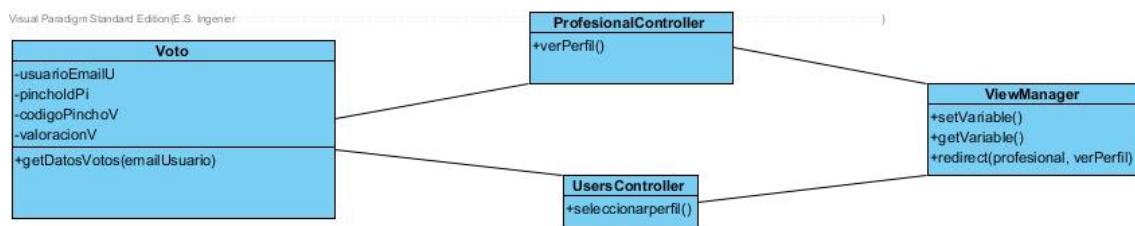
Baja Jurado Profesional



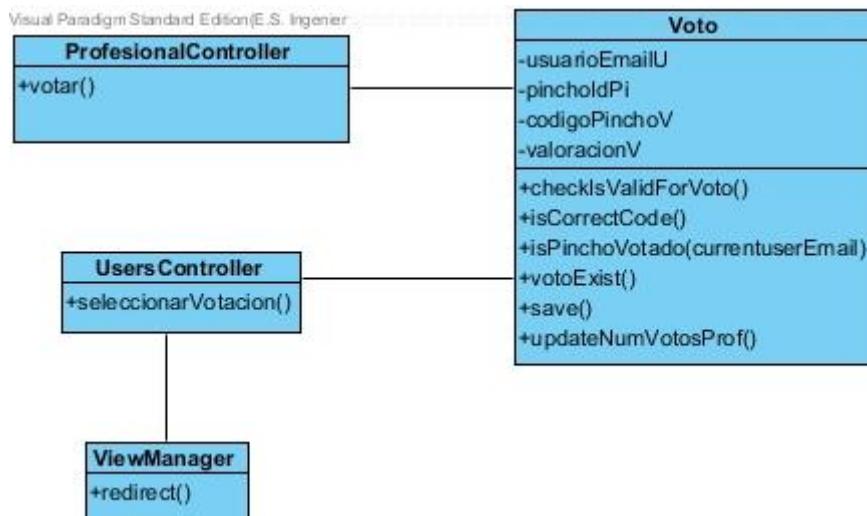
Modificación Jurado Profesional



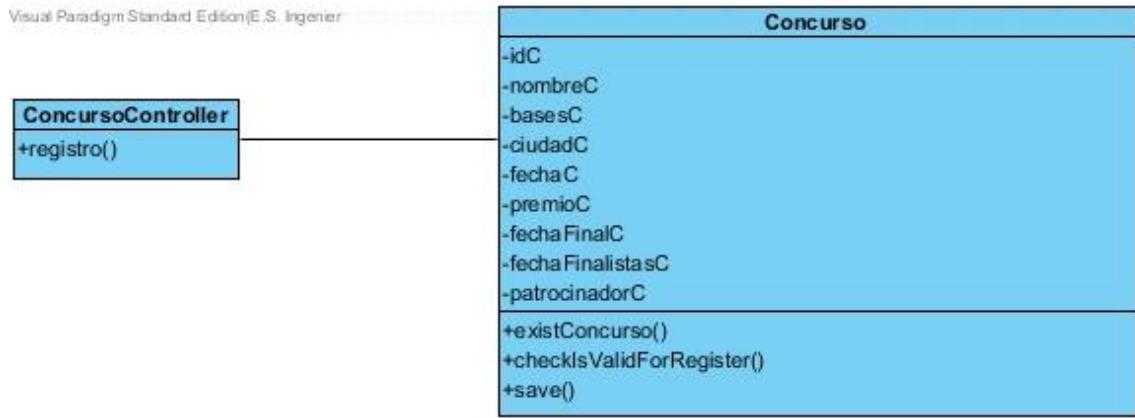
Consulta Jurado Profesional



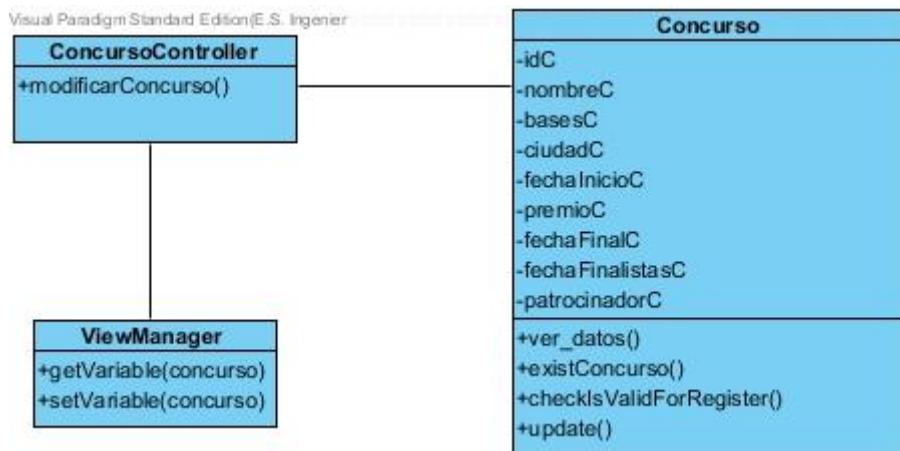
Votación Jurado Profesional



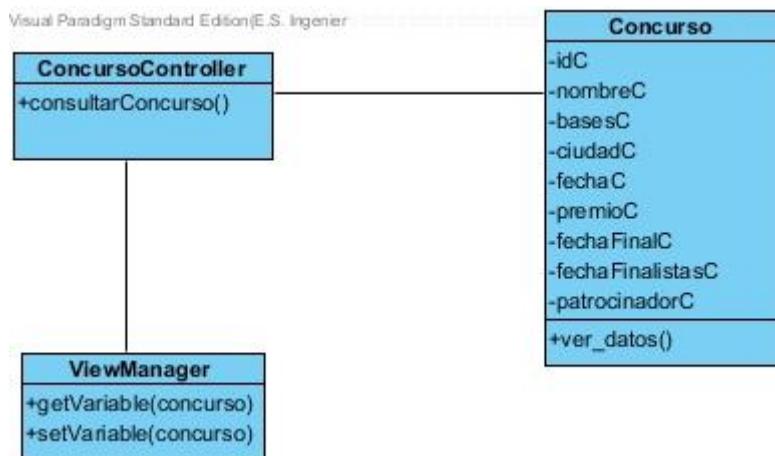
Alta Concurso



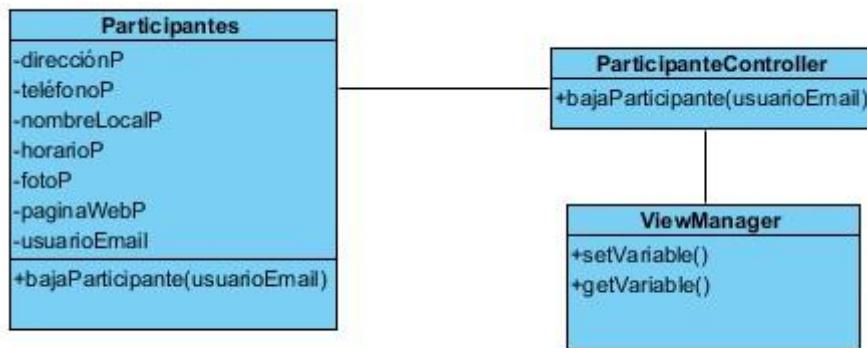
Modificación Concurso



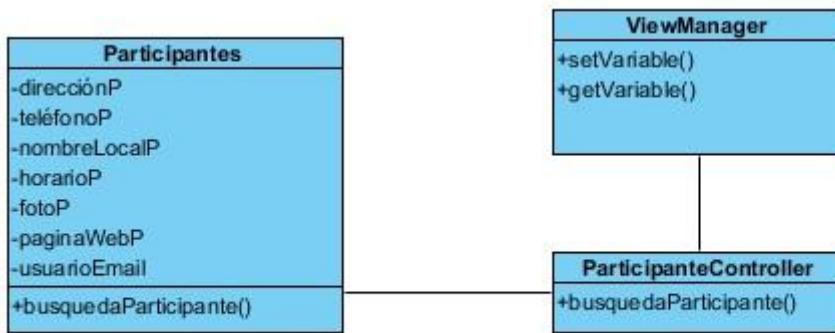
Consulta Concurso



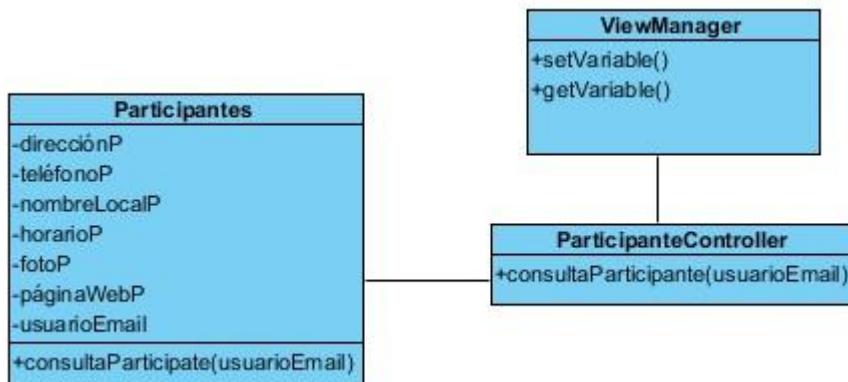
Baja participante



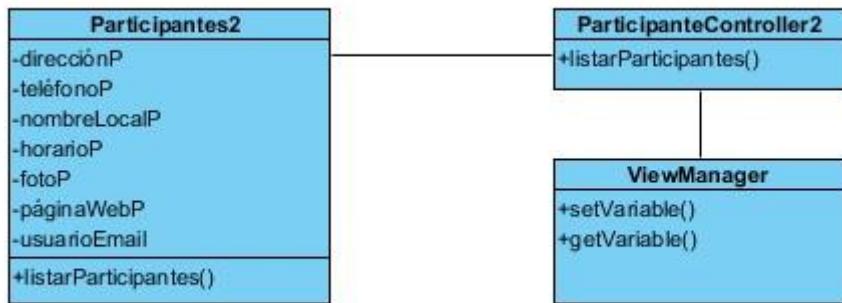
Busqueda Participantes



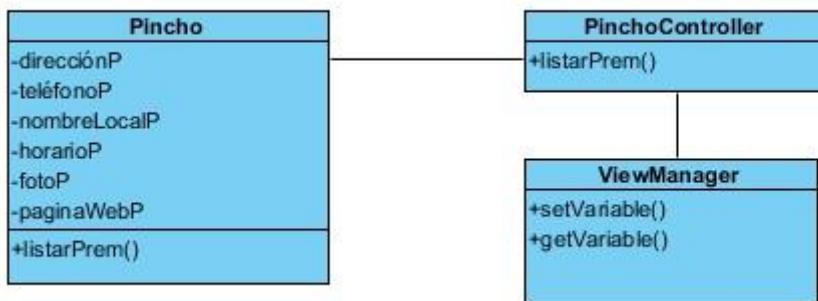
Consulta Participantes



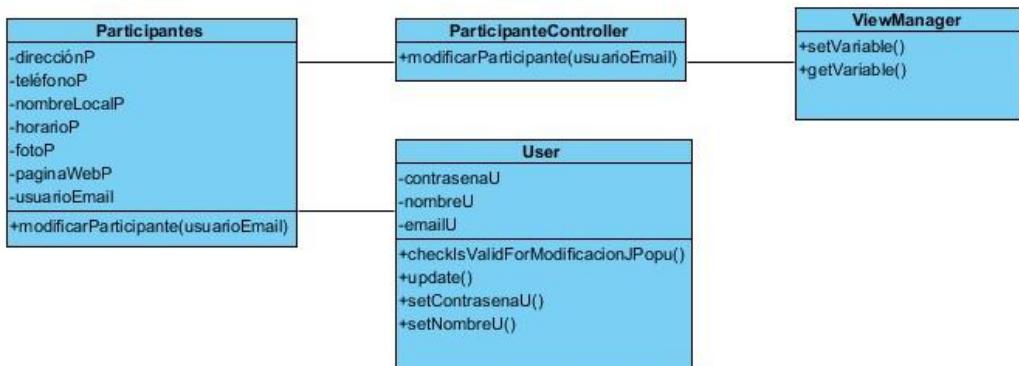
Listar Participantes



Listar Premiados

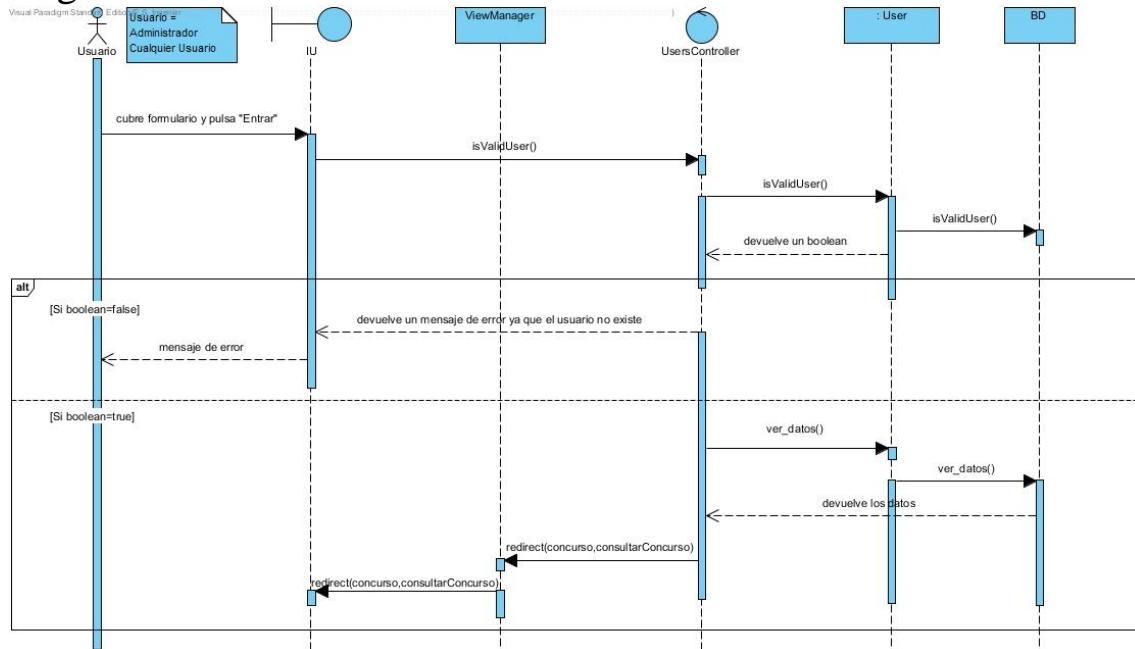


Modificar Participantes

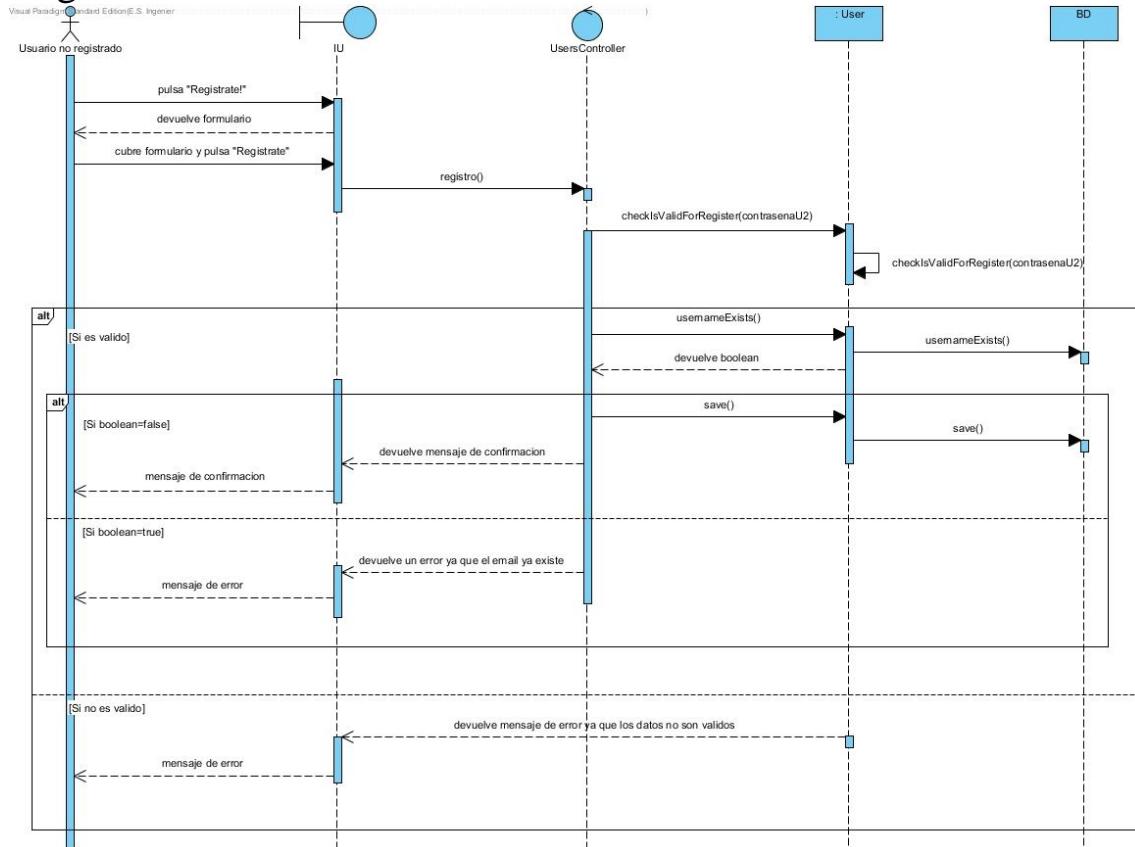


8. DIAGRAMAS DE SECUENCIA.

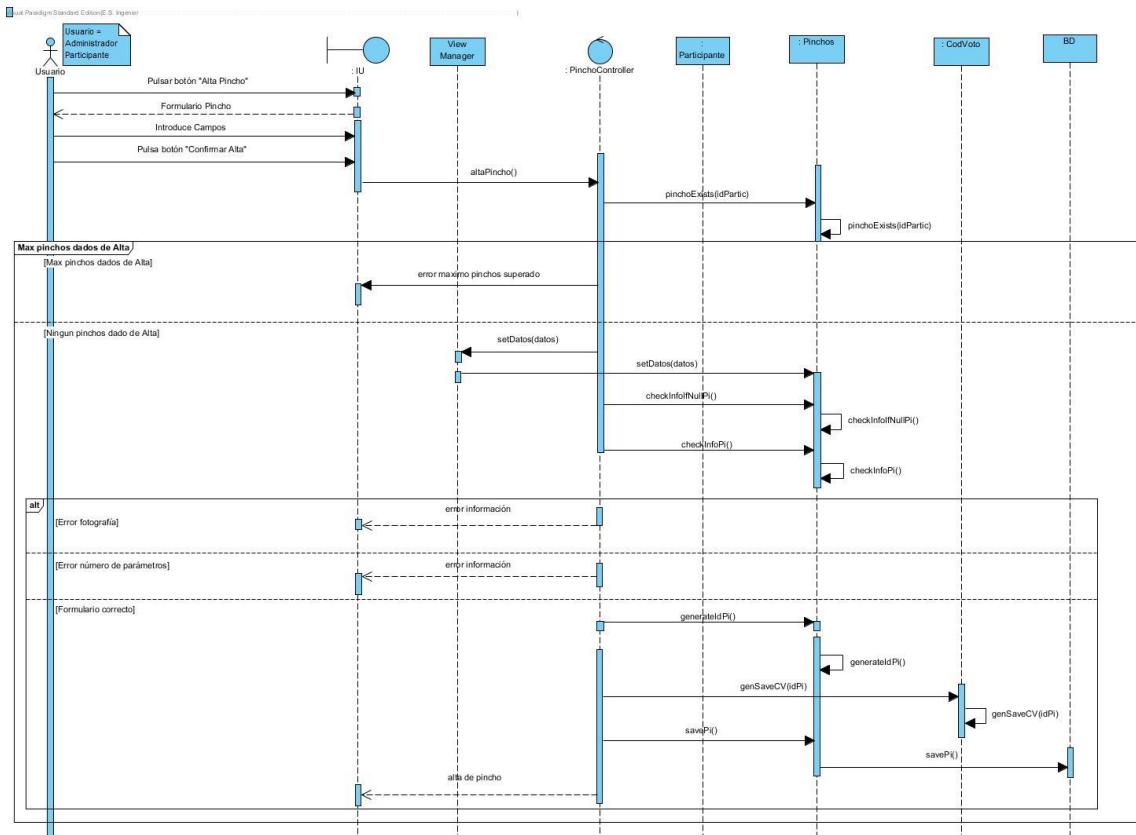
Login



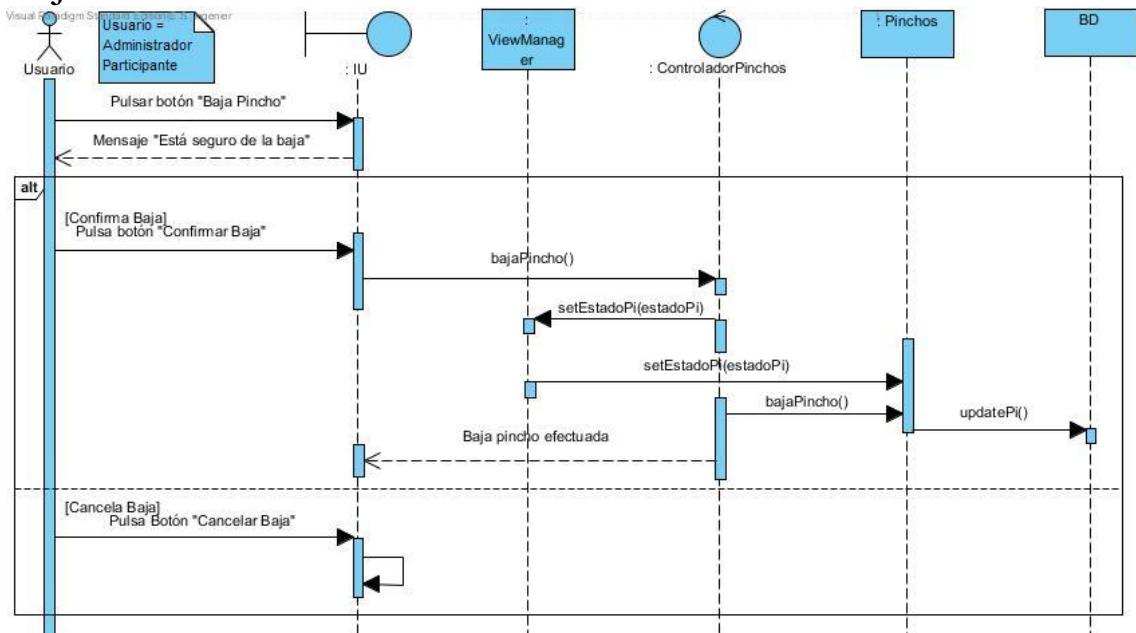
Registrar



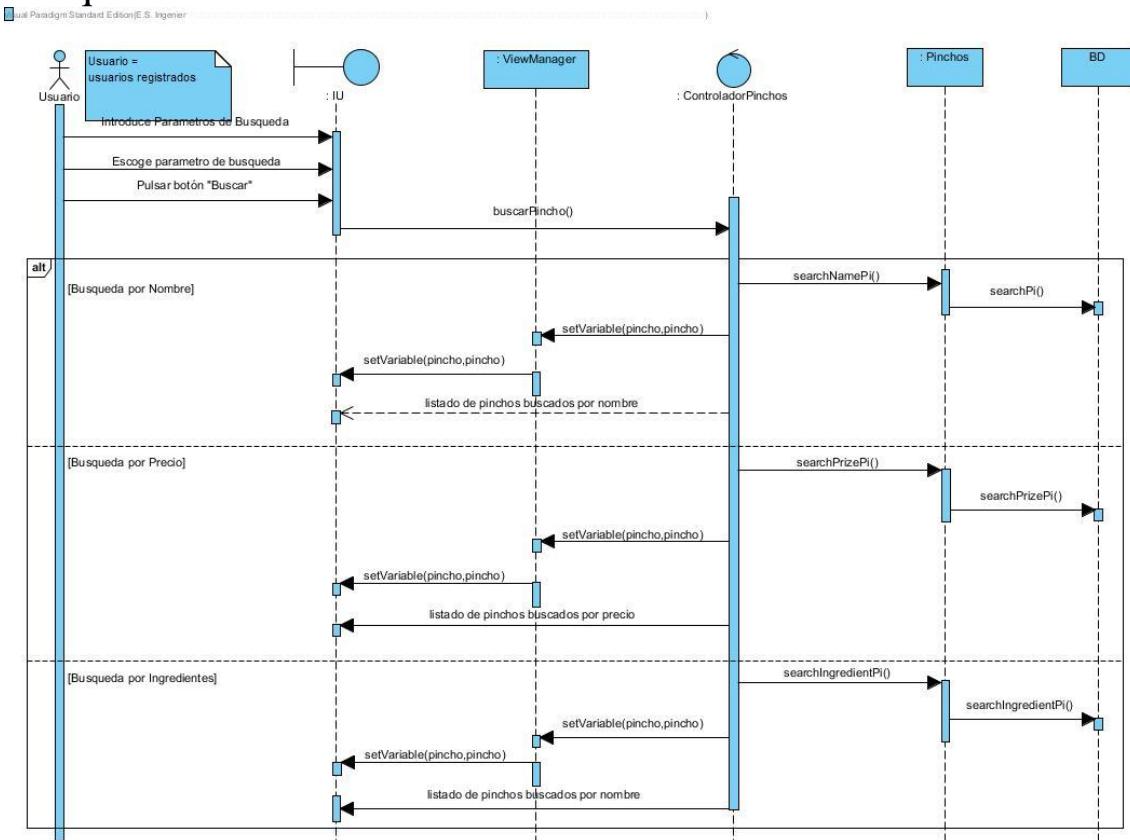
Alta Pincho



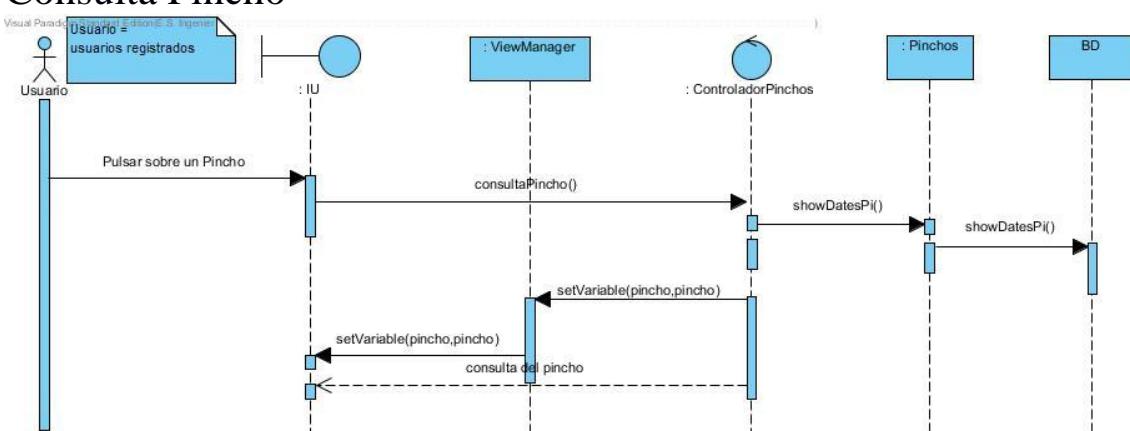
Baja Pincho



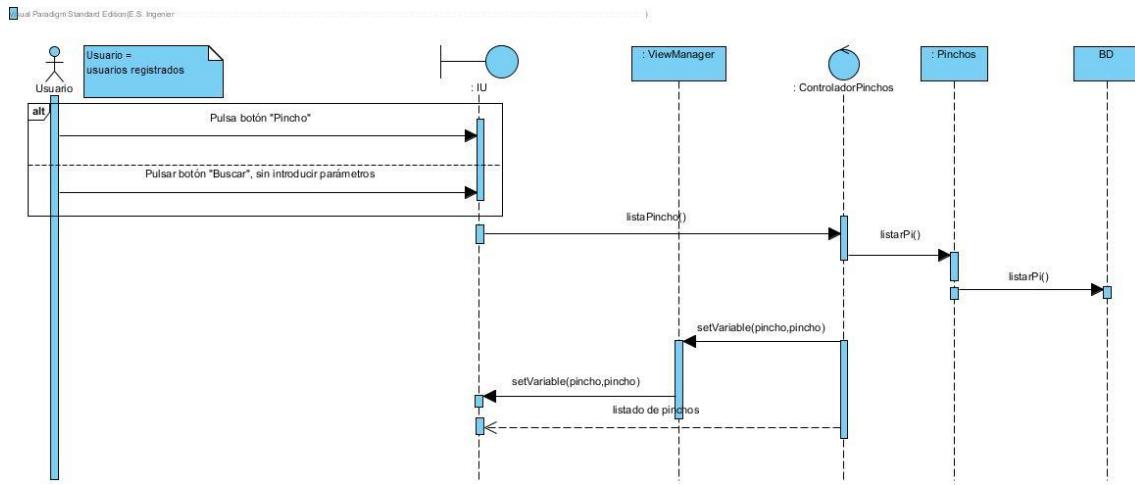
Búsqueda Pinchos



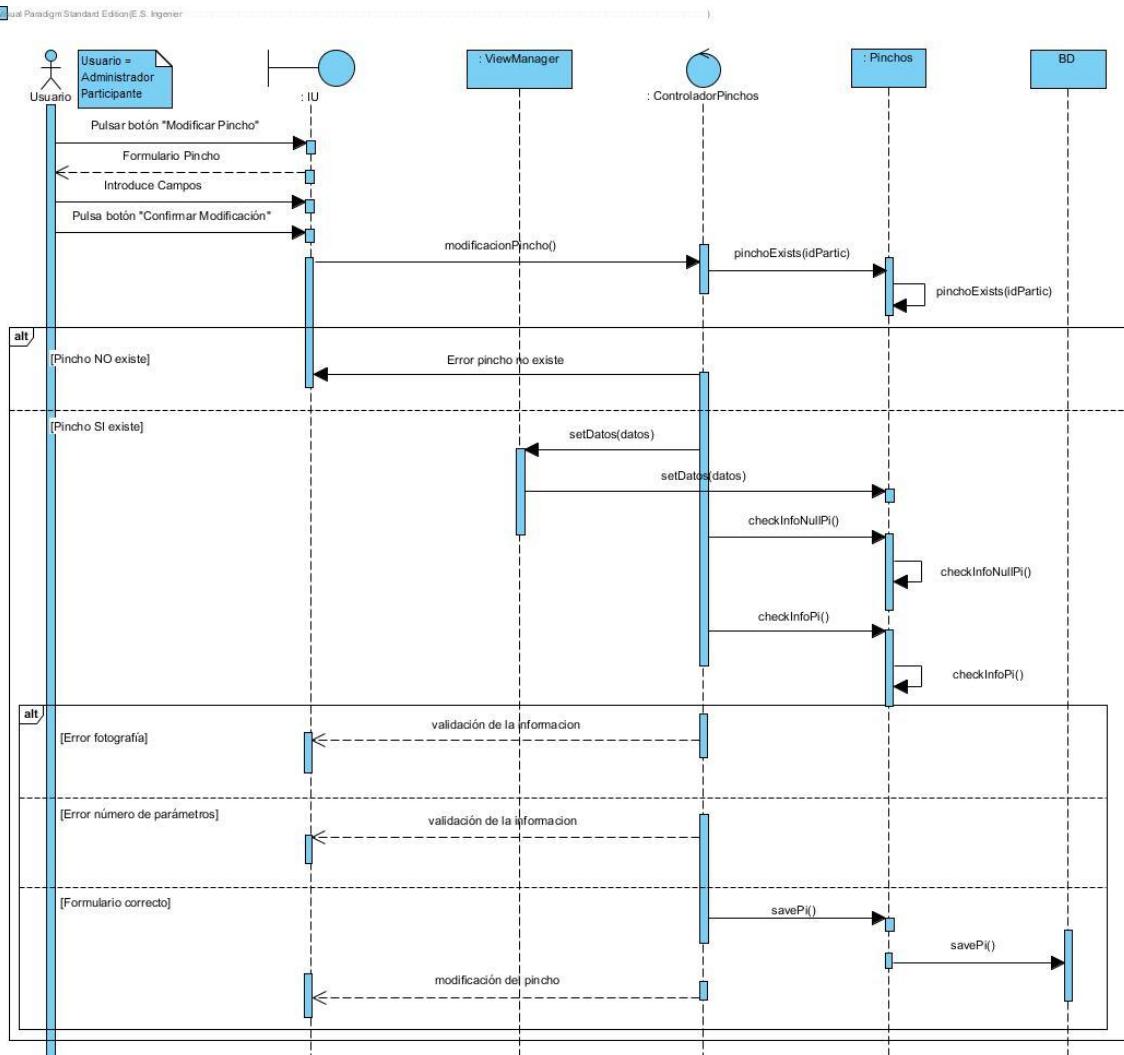
Consulta Pincho



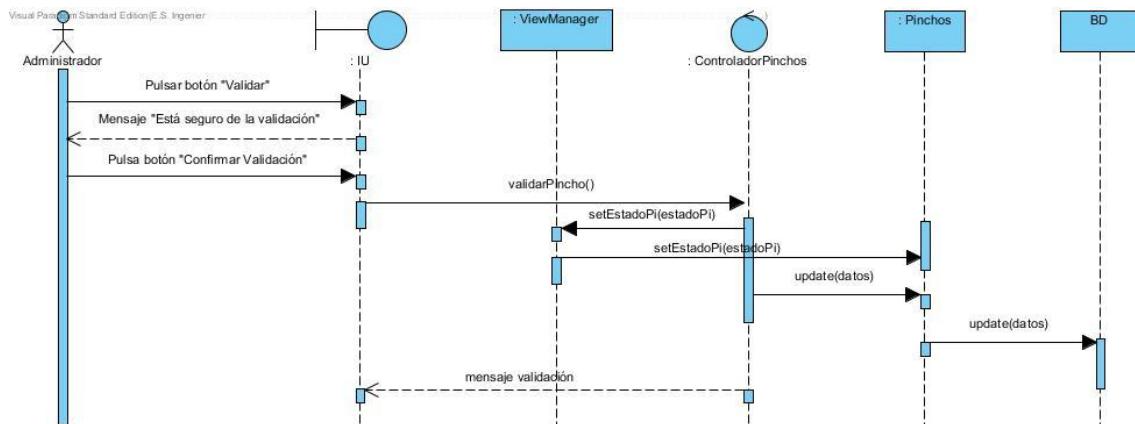
Listado Pinchos



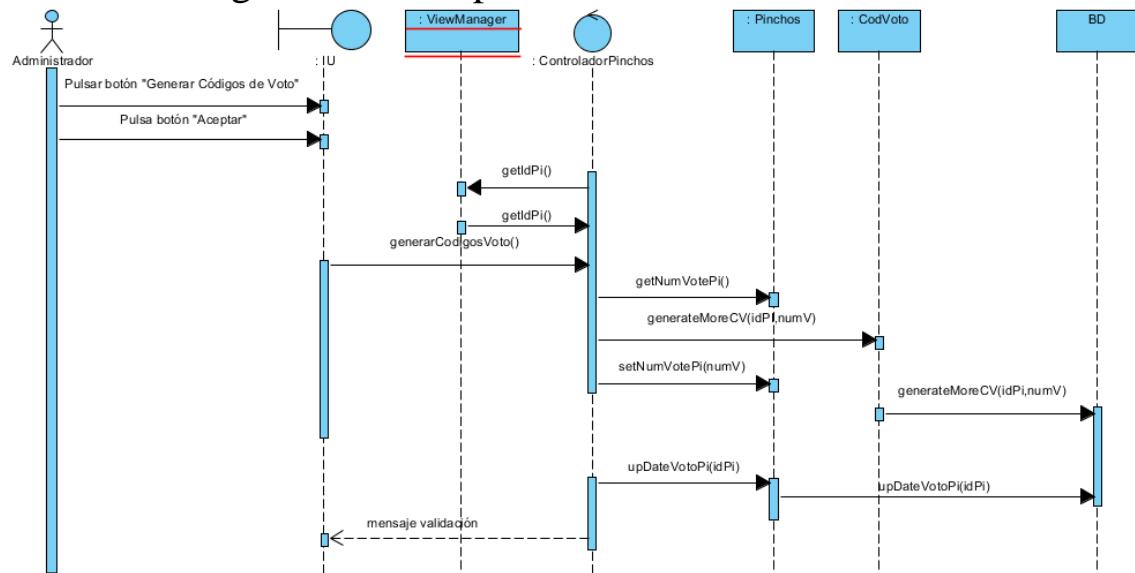
Modificación Pincho



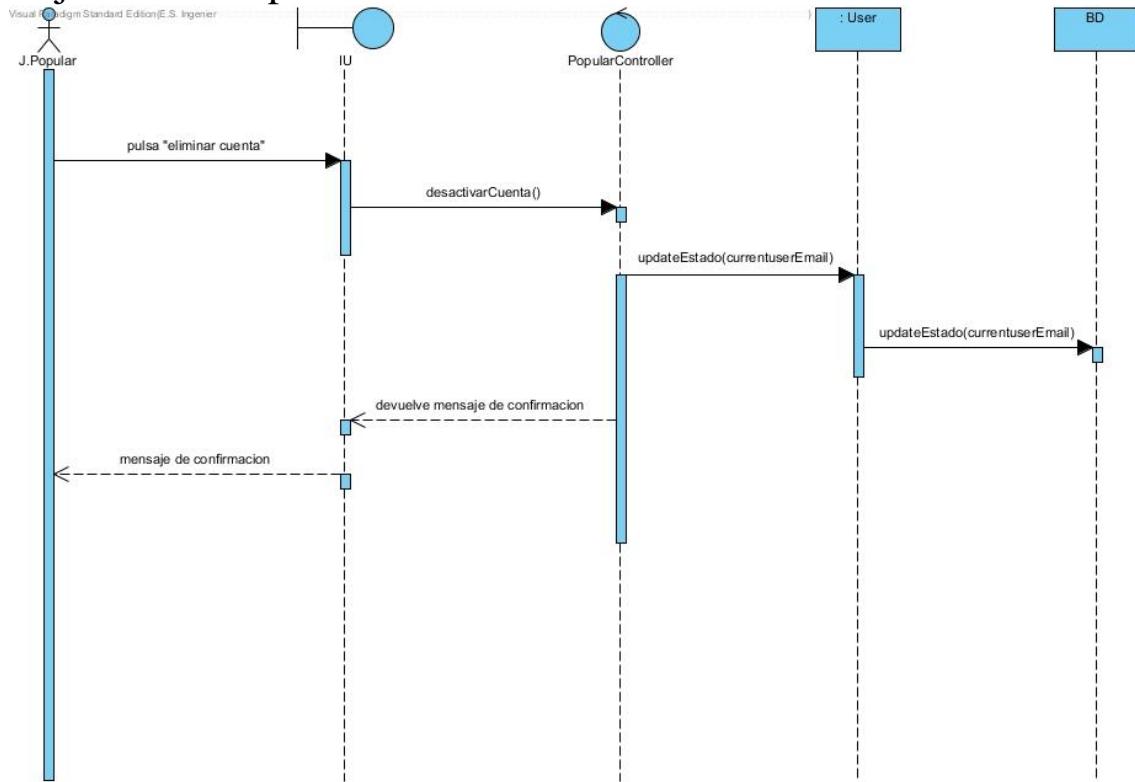
Validación Pincho



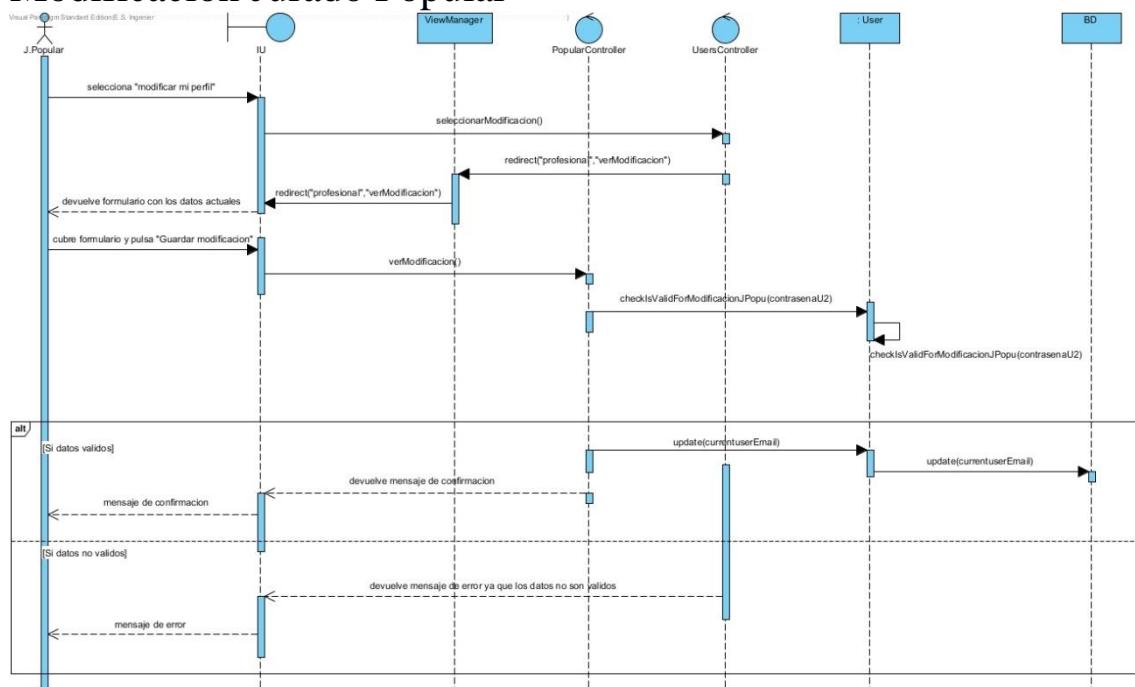
Generar código de voto de pincho



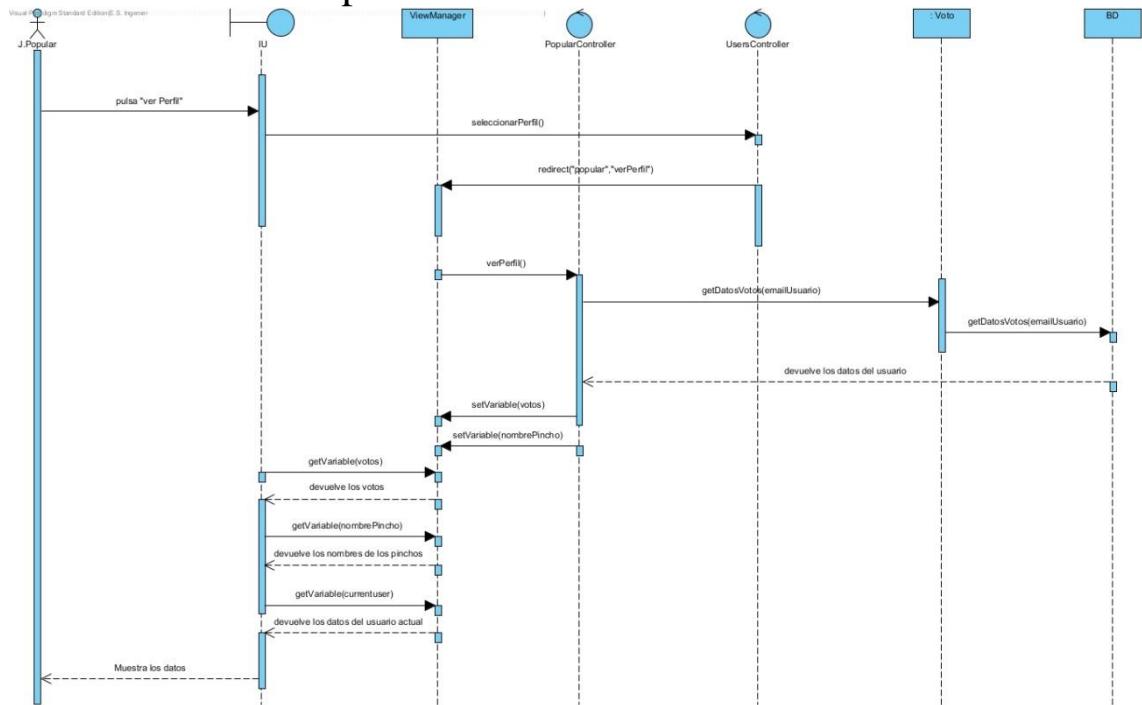
Baja Jurado Popular



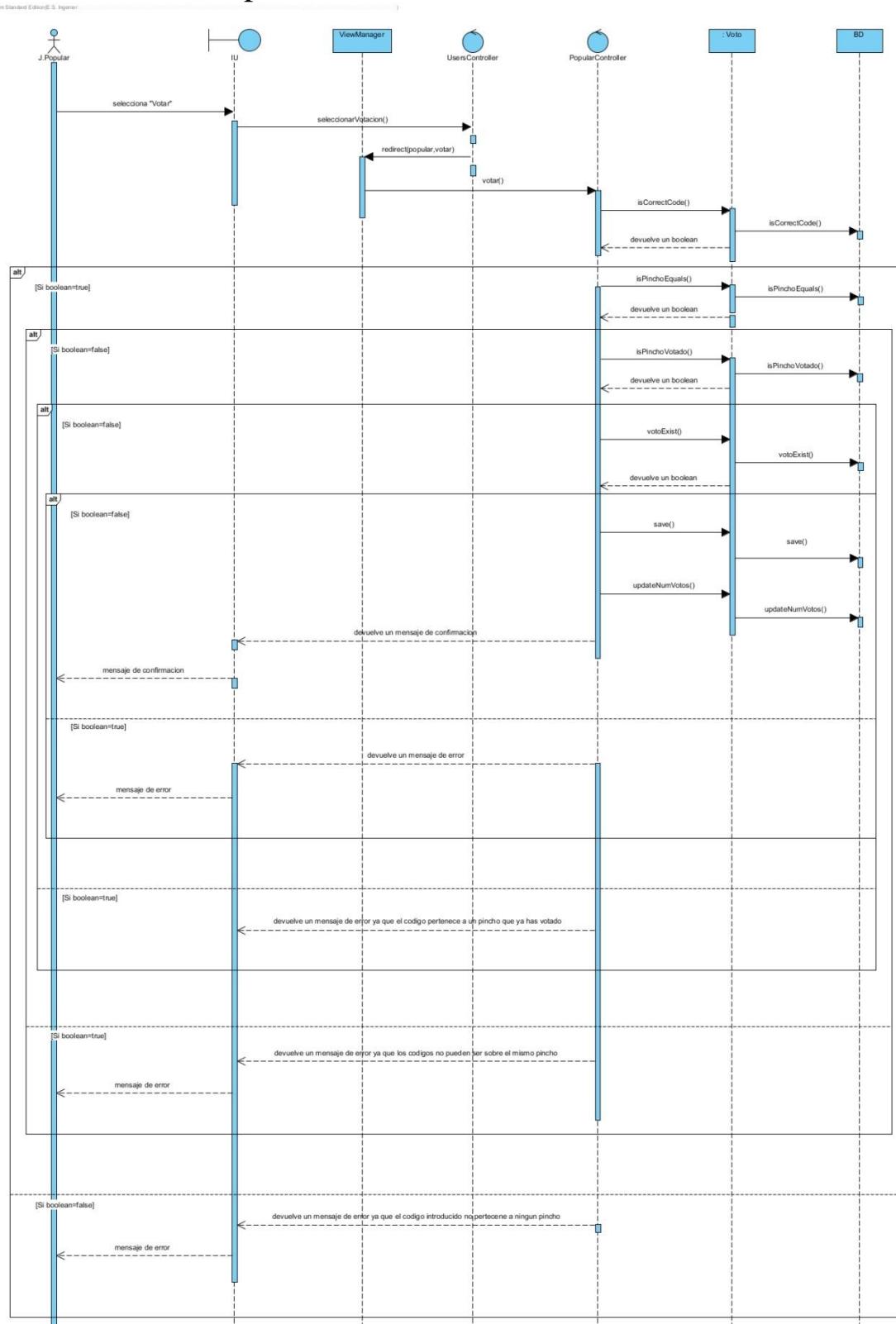
Modificación Jurado Popular



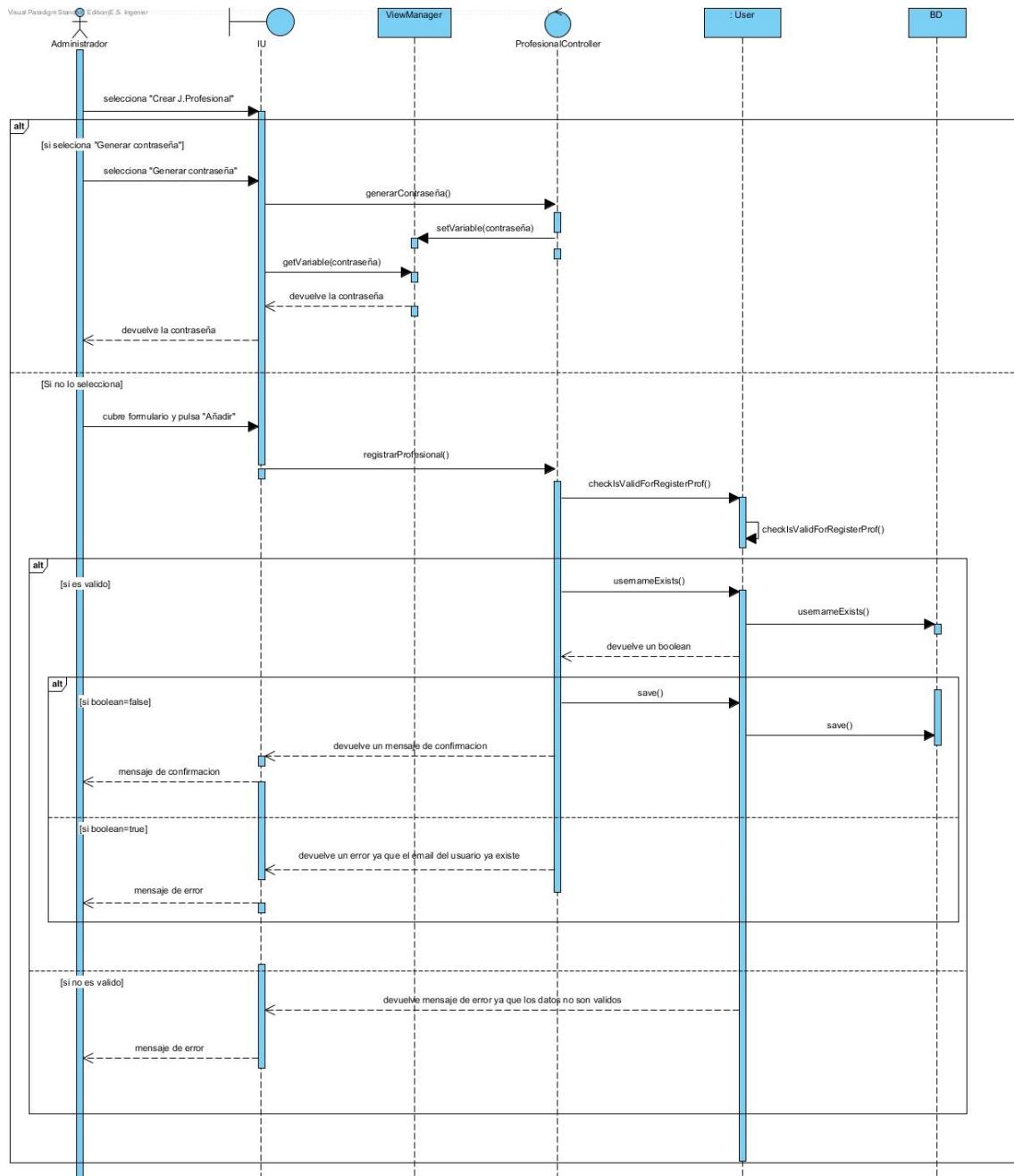
Consulta Jurado Popular



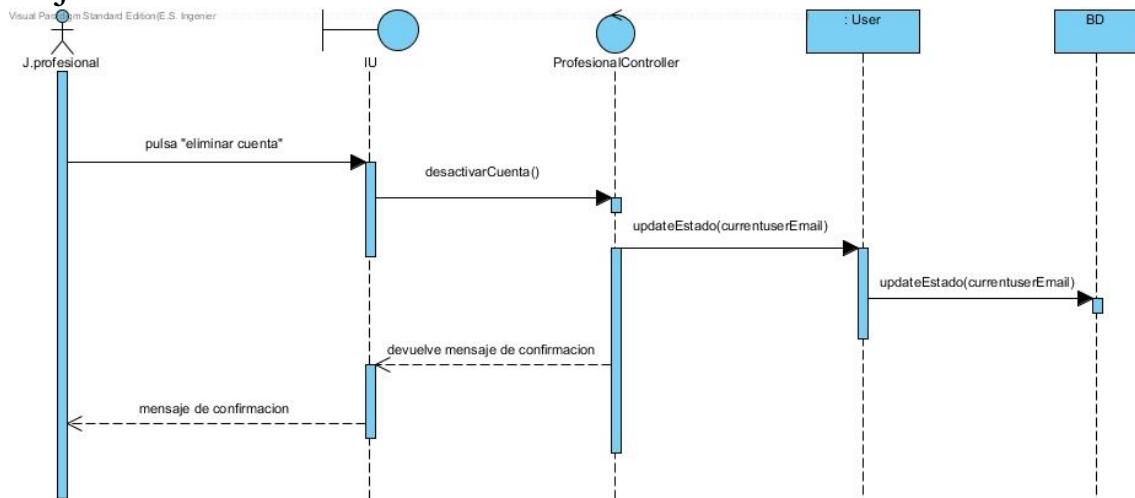
Votación Jurado Popular



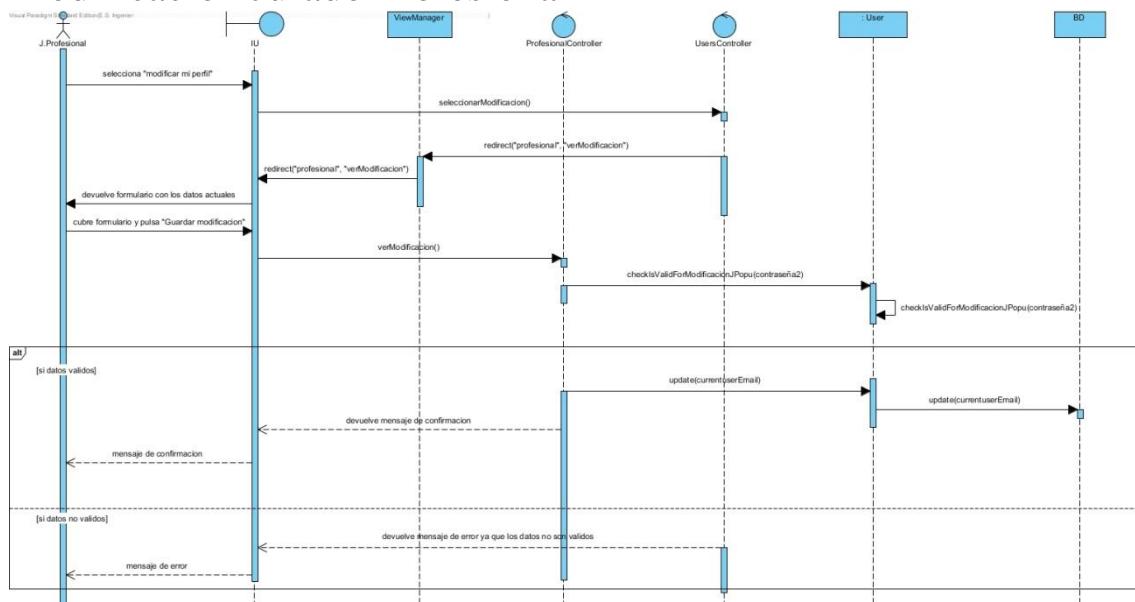
Alta Jurado Profesional



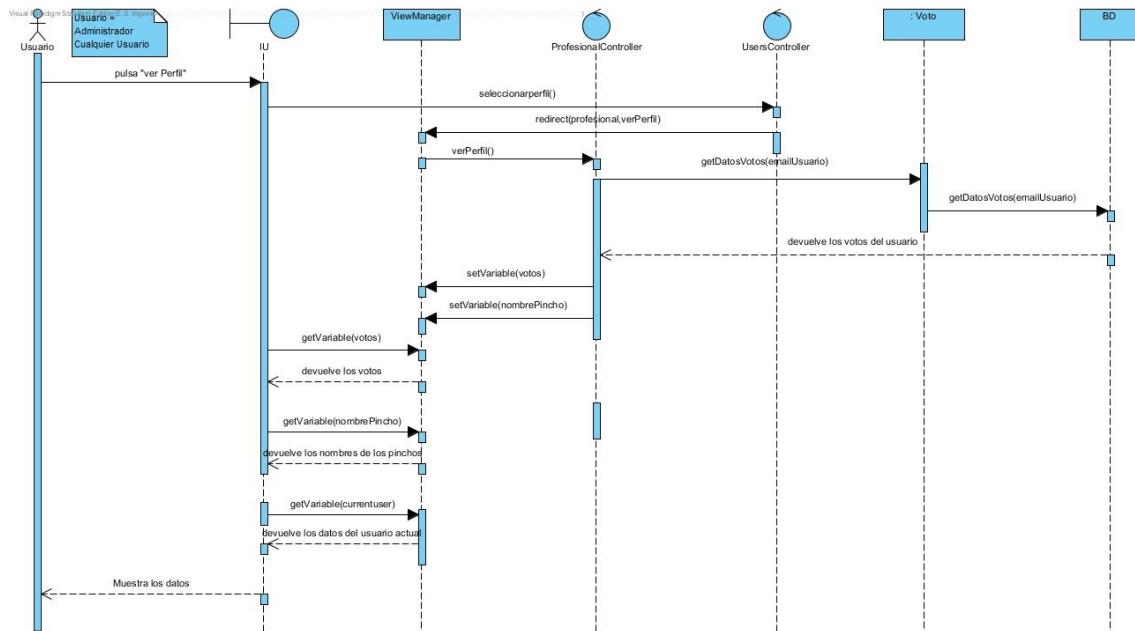
Baja Jurado Profesional



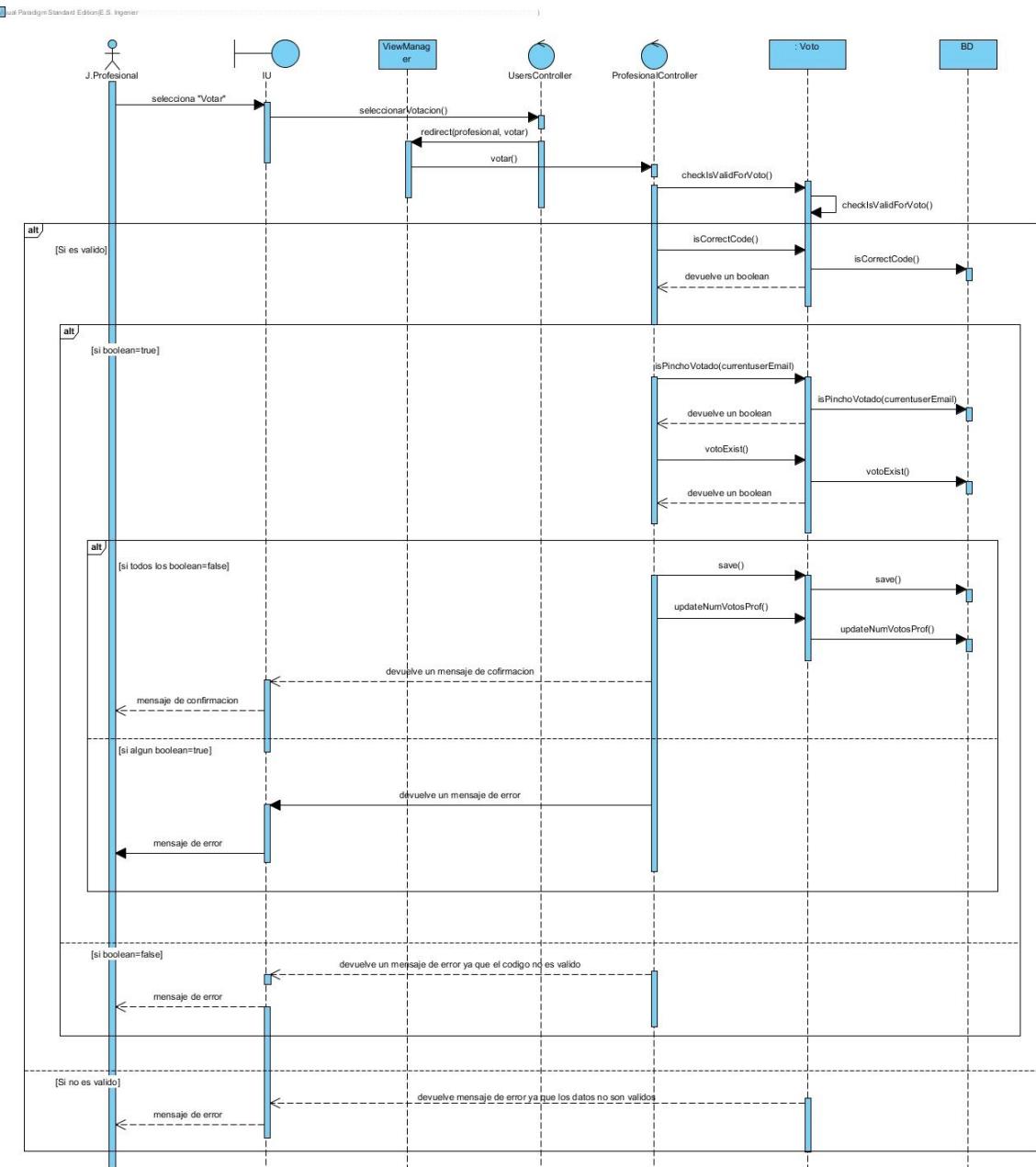
Modificación Jurado Profesional



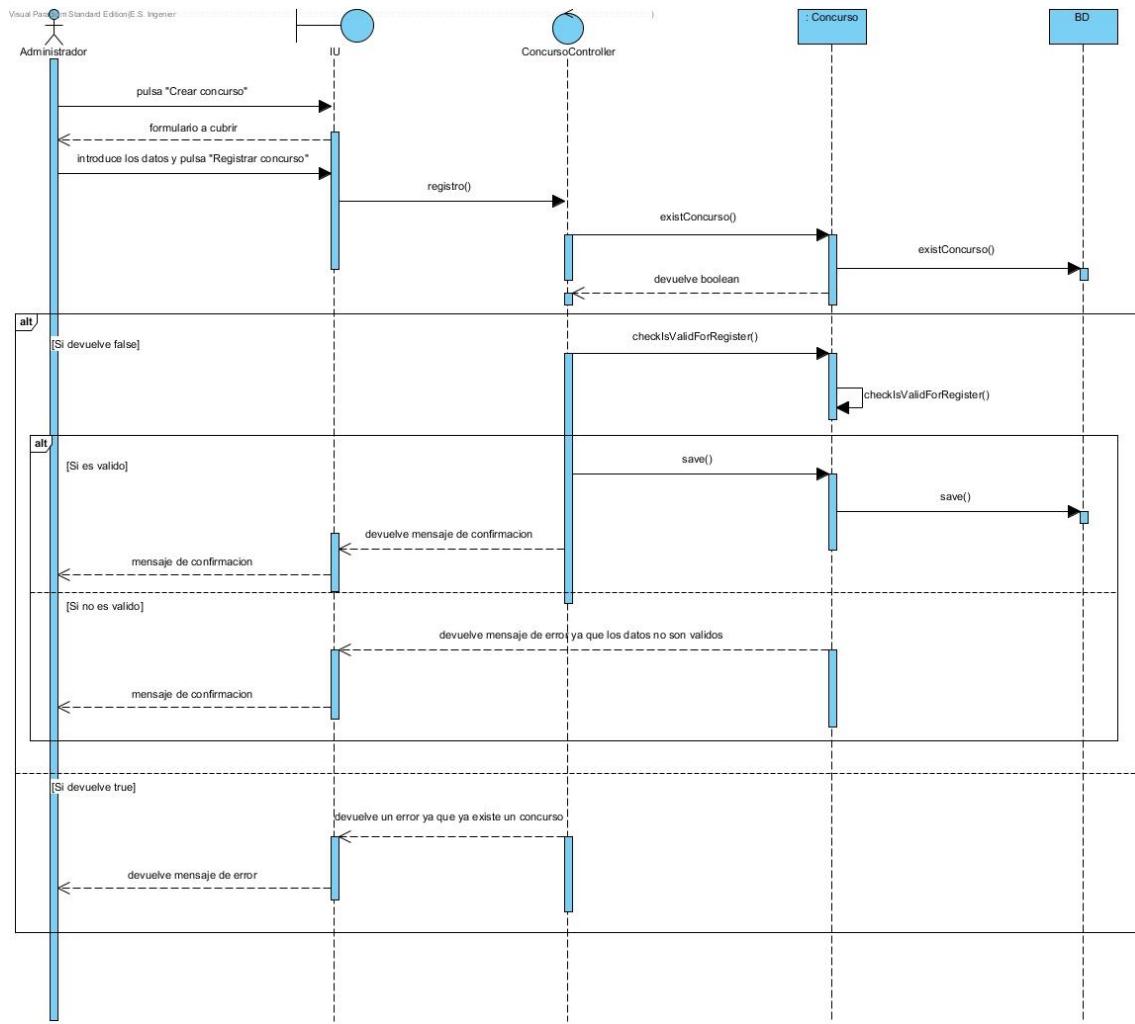
Consulta Jurado Profesional



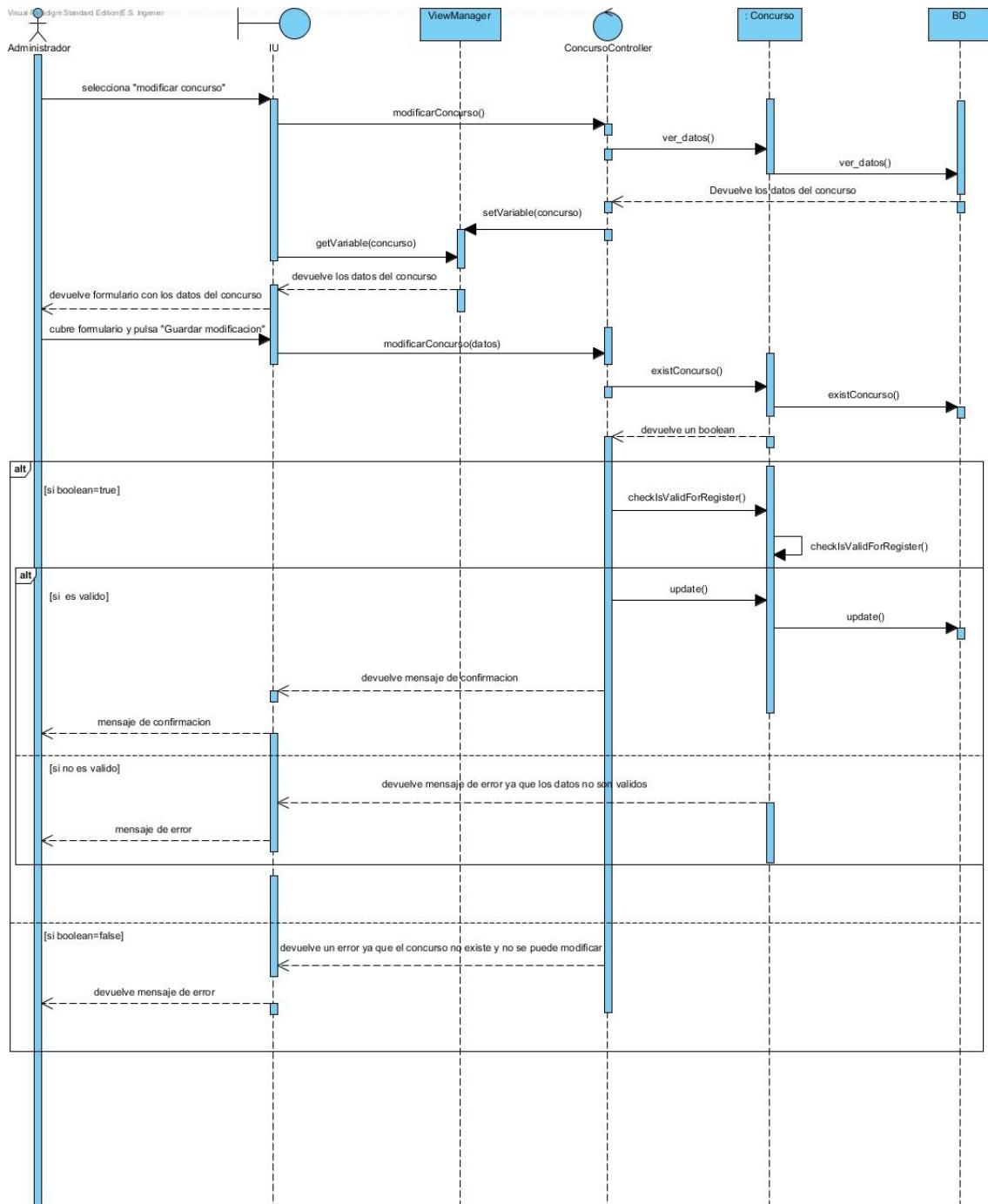
Votación Jurado Profesional



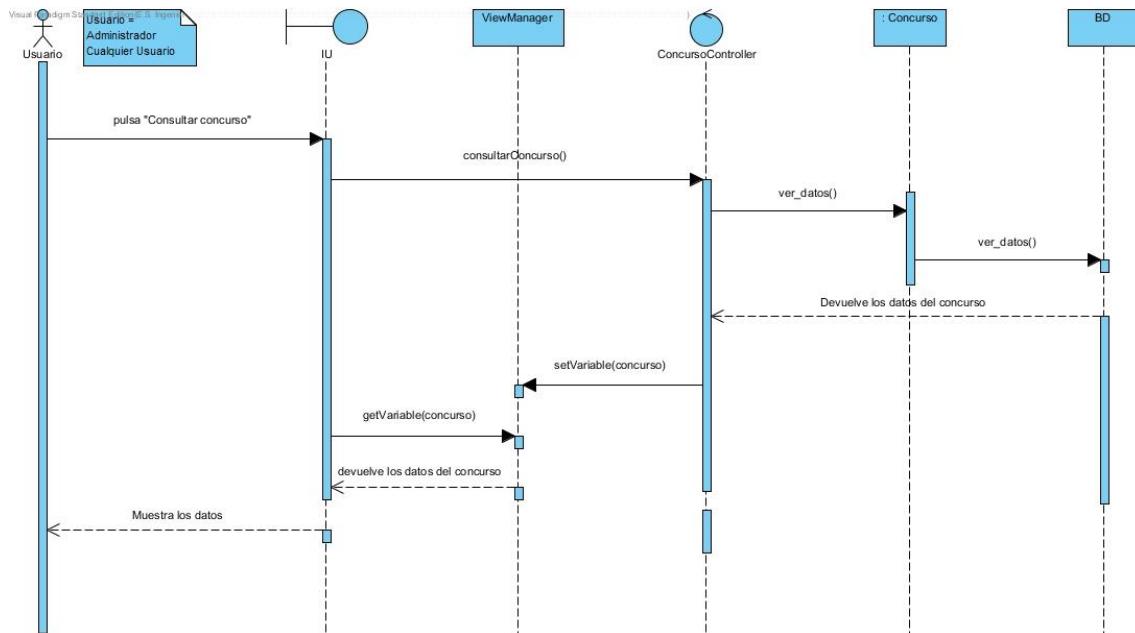
Alta Concurso



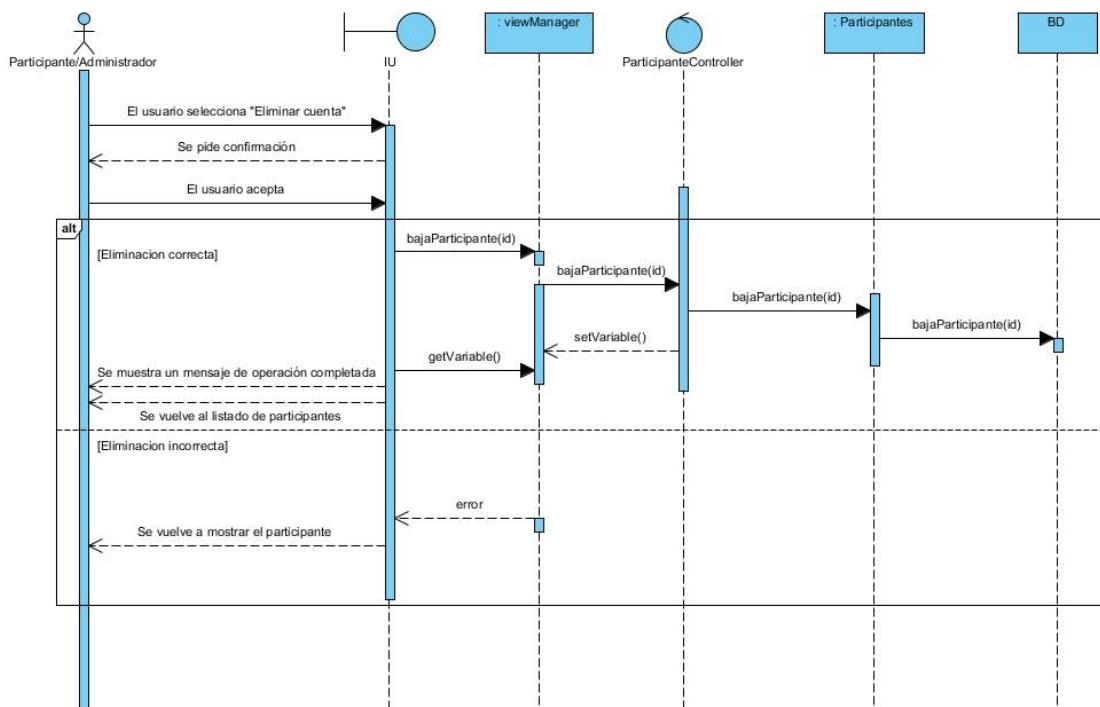
Modificación Concurso



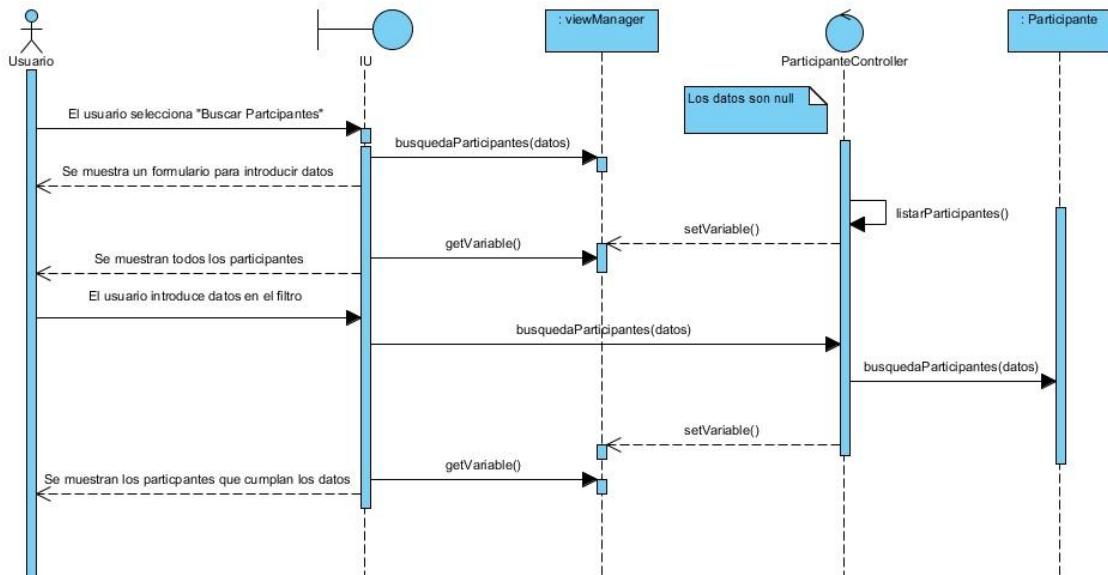
Consulta Concurso



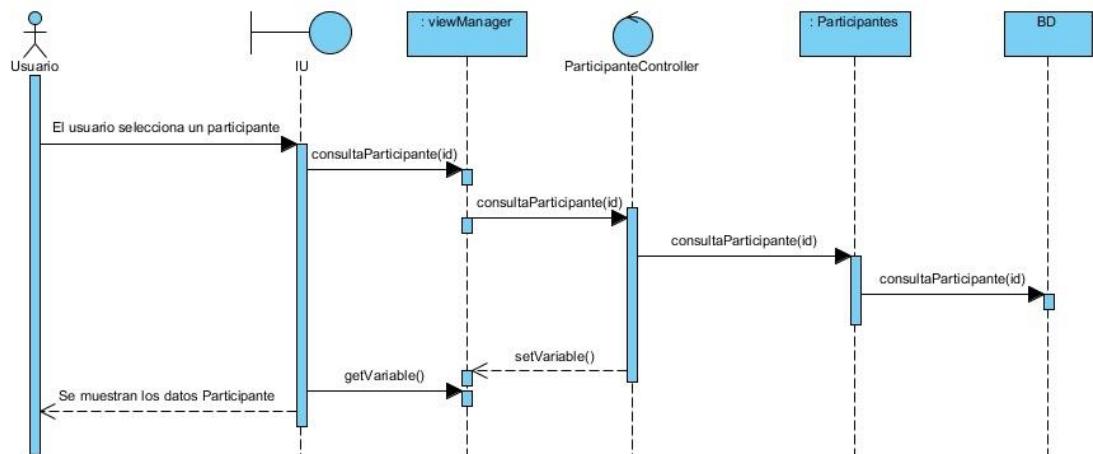
Baja participantes



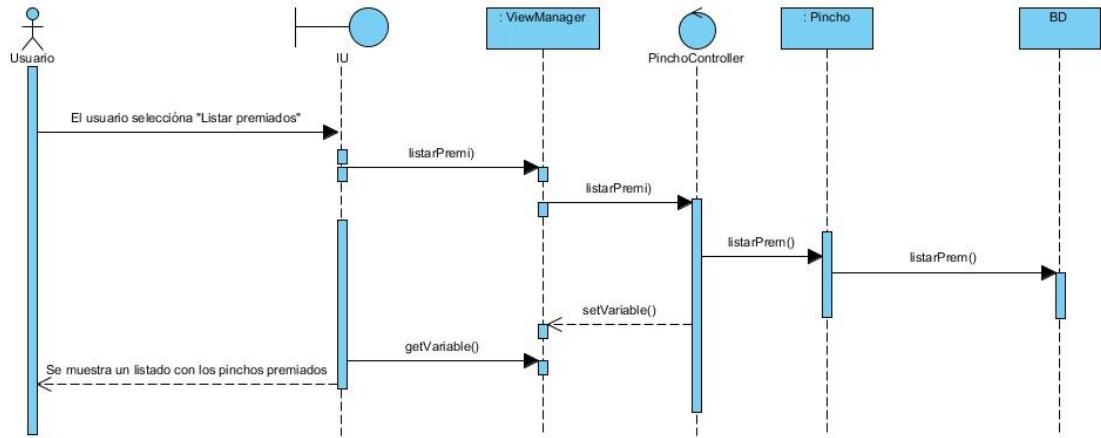
Busqueda Participantes



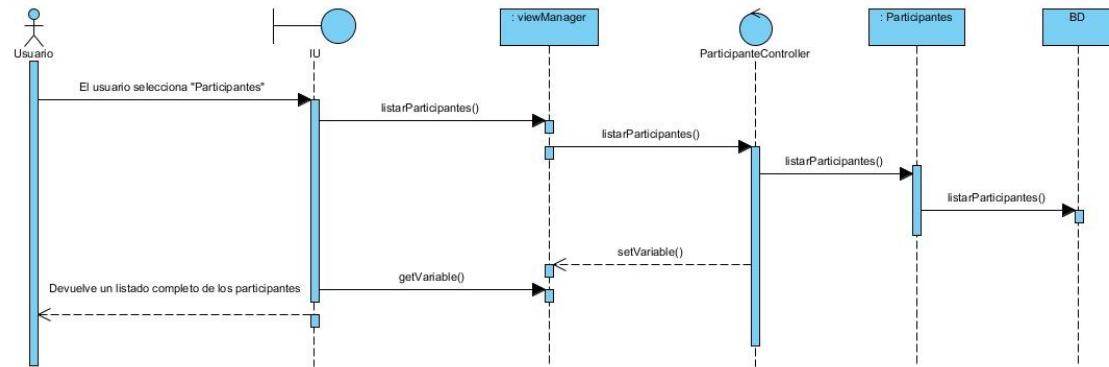
Consulta Participantes



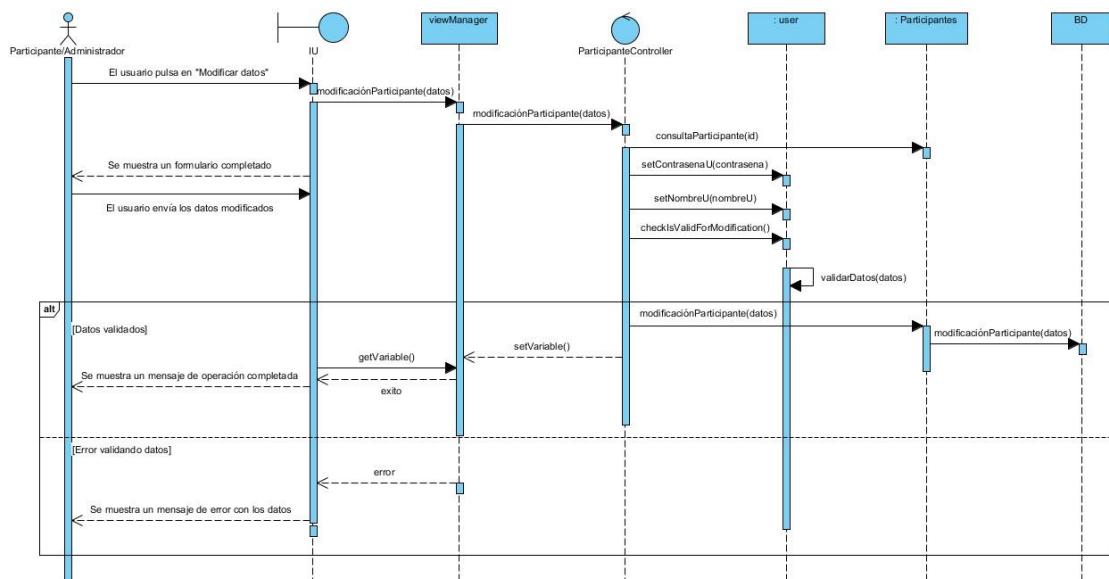
Listar Premiados



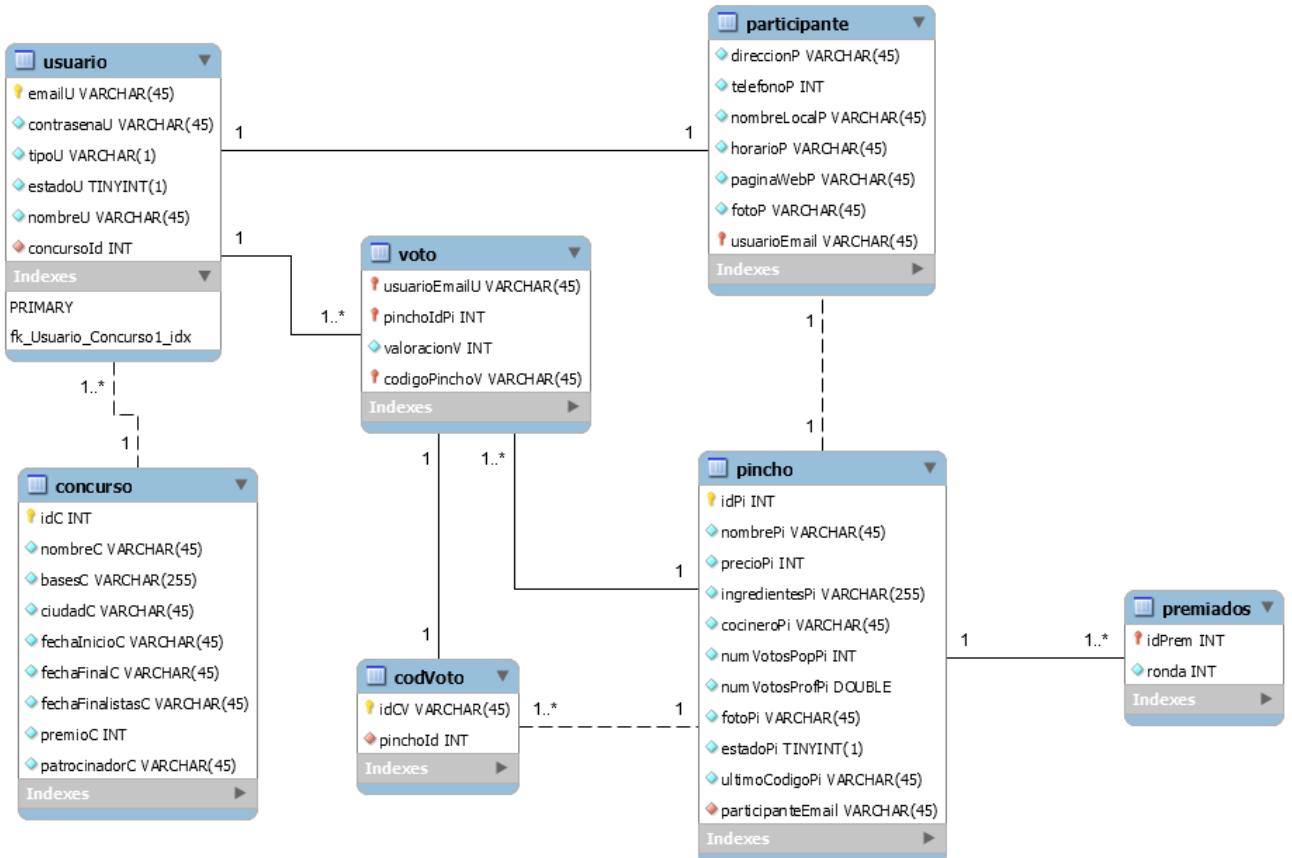
Listar Participantes



Modificar Participante



9. DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN.



10. REQUISITOS ABORDADOS EN CADA ITERACIÓN

-Primera Iteración: En esta primera etapa, se realizó la división de dos casos de uso por cada miembro del grupo, y de los cuales se realizaron tanto los diagramas necesarios como la consecuente implementación. Los casos de uso realizados son los siguientes:

- Gestión de concurso (alta, modificación y consulta).
- Gestión de Jurado Popular (alta (es el registro), baja, modificación y consulta).
- Gestión de Jurado Profesional (alta, baja, modificación y consulta).
- Gestión de Pinchos (alta, baja, modificación y consulta).
- Gestión de Participantes (alta (es el registro), baja, modificación y consulta).
- Búsqueda de Participantes.
- Búsqueda de Pinchos.
- Listar Pinchos.
- Listar Participantes.
- Listar Premiados.
- Validación de Pinchos.

-Segunda Iteración: En esta segunda etapa, se solucionaron los errores encontrados en la primera, así como realizar la mejora de la interfaz para conseguir un mejor aspecto. Además de esto, se convirtió la aplicación en accesible para aquellos usuarios que no están registrados (con varias restricciones) y se modificaron algunos casos de uso, como listar participante, que ahora forma parte de caso de uso “buscar participante”. Los casos de uso implementados para esta iteración son los siguientes (estos casos de uso fueron realizados como trabajo extra también en la primera iteración):

- Votación del Jurado Profesional.
- Votación del Jurado Popular.
- Login.
- Generación de códigos de voto de un pincho.

11. CONCLUSIONES

Con esto, finalizamos el desarrollo del proyecto de página web para un concurso de pinchos. El resultado final es un prototipo de aplicación completamente funcional para los casos de uso que se decidió implementar. Como algunas posibles mejoras se podría realizar el sorteo o el gastrómapa en las siguientes iteraciones.

Debido a las características educativas del proyecto se procuró aplicar todas las tecnologías actuales como Bootstrap, así como una variedad lo más amplia posible de las básicas, como php, html, css y javascript.