



**PROYECTO FIN DE CICLO  
DAW**

# **Mi Amigo Invisible**

**Jose Ignacio Hidalgo Pérez**

*Los documentos, elementos gráficos, vídeos, transparencias y otros recursos didácticos incluidos en este contenido pueden contener imprecisiones técnicas o errores tipográficos. Periódicamente se realizan cambios en el contenido. Fomento Ocupacional FOC SL puede realizar en cualquier momento, sin previo aviso, mejoras y/o cambios en el contenido*

*Es responsabilidad del usuario el cumplimiento de todas las leyes de derechos de autor aplicables. Ningún elemento de este contenido (documentos, elementos gráficos, vídeos, transparencias y otros recursos didácticos asociados), ni parte de este contenido puede ser reproducida, almacenada o introducida en un sistema de recuperación, ni transmitida de ninguna forma ni por ningún medio (ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o de otra manera), ni con ningún propósito, sin la previa autorización por escrito de Fomento Ocupacional FOC SL.*

*Este contenido está protegido por la ley de propiedad intelectual e industrial. Pertenecen a Fomento Ocupacional FOC SL los derechos de autor y los demás derechos de propiedad intelectual e industrial sobre este contenido.*

*Sin perjuicio de los casos en que la ley aplicable prohíbe la exclusión de la responsabilidad por daños, Fomento Ocupacional FOC SL no se responsabiliza en ningún caso de daños indirectos, sean cuales fueren su naturaleza u origen, que se deriven o de otro modo estén relacionados con el uso de este contenido.*

*©2016 Fomento Ocupacional FOC SL todos los derechos reservados.*

# Índice

<b>1.</b>	<b>Identificación de necesidades y diseño del proyecto.....</b>	<b>6</b>
1.1	Contextualización y Justificación .....	6
1.1.1	Descripción del proyecto .....	6
1.1.2	¿Quien ofrece este servicio?.....	6
1.1.3	¿A quién va dirigido?.....	7
1.2	Estudio inicial y planificación del proyecto.....	7
1.2.1	Identificación de las fases del contenido.....	7
1.2.2	Objetivos .....	8
1.2.3	Recursos hardware y software. ....	8
1.2.3.1	Hardware .....	8
1.2.3.2	Software.....	8
1.3	Aspectos fiscales y laborales.....	10
1.3.1	Aspectos fiscales .....	10
1.3.2	Aspectos Laborales .....	10
1.4	Viabilidad económica .....	12
1.5	Modelo de solución .....	13
1.5.1	Borradores de diseño en HTML y CSS.....	14
1.5.2	BASE DE DATOS AMIGO INVISIBLE.....	15
1.5.2.1	Tabla USUARIOS.....	15
1.5.2.2	Tabla SORTEOS.....	16
1.5.2.3	Tabla DESEOS .....	16
1.5.2.4	Diseño entidad relación .....	16
<b>2.</b>	<b>Ejecución del proyecto y pruebas.....</b>	<b>18</b>
2.1	Riesgos de ejecución del proyecto.....	18
a.	Identificación de riesgos del proyecto.....	18
b.	Creación de plan de prevención de riesgos. ....	18
c.	Tabla de nivel, identificación y prevención.....	19
2.2	Documentación de ejecución .....	20
2.2.1	Ejecución del proyecto.....	20

2.2.2	Manuales.....	27
A)	MANUAL DE USUARIO .....	27
B)	MANUAL DEL PROGRAMADOR.....	33
C)	MANUAL DEL INSTALADOR.....	34
2.3	Incidencias .....	36
2.4	Pruebas y soporte .....	38
<b>Notas y Conclusiones .....</b>		<b>40</b>
	Que hay en la última versión .....	40



**PROYECTO FIN DE CICLO  
DAW**

# **Mi Amigo Invisible**

**Fase 1: Identificación de necesidades y  
diseño del proyecto**

**Jose Ignacio Hidalgo Pérez**

# FASE 1

## 1. Identificación de necesidades y diseño del proyecto

### 1.1 Contextualización y Justificación

#### 1.1.1 Descripción del proyecto

El proyecto “Mi amigo invisible” es un servicio web web que realizará el famoso sorteo del amigo invisible.

Este sorteo trata:

Existiendo un grupo de personas, se realiza un sorteo entre ellas, y a cada miembro del grupo le debe de tocar el nombre de otra persona del mismo grupo.

Cada miembro debe de realizar un regalo a la persona que le ha tocado.

Este sorteo es muy conocido, pero mi propuesta es aumentar las opciones para este famoso sorteo del Amigo Invisible.

- Se podrá establecer un presupuesto de gasto para el regalo.
- Se podrá añadir lista de deseos, dando ayuda al amigo invisible.
- Se podrá elegir deseo de entre los existentes
- Cada deseo tendrá su descripción, marca, donde comprarlo, características...
- Cada participante podrá acceder a su perfil, consultando sus datos, del sorteo/s en el/los que participa.

#### 1.1.2 ¿Quien ofrece este servicio?

Este servicio web será generada por “MaiDigital”.

MaiDigital es una empresa creada para cubrir las necesidades de desarrollo de aplicaciones web para PYMES y autónomos. MaiDigital trabaja de forma directa con sus clientes para tratar de crear aplicaciones que mejoren los servicios que ofrecen sus clientes o bien para implantar sistemas internos que mejoren su productividad.

MaiDigital se encuentra ubicada físicamente en Bilbao, pudiendo ofrecer sus servicios en cualquier lugar de España o Europa sin prácticamente necesidad de desplazamientos.

### 1.1.3 ¿A quién va dirigido?

Este servicio web está dirigida a empresas de organización de eventos, que quieran incluir entre sus servicios esta herramienta de gestión de sorteos para los eventos que les contraten.

En las fechas cercanas a la Navidad, las empresas de organización de eventos son contratadas por otras compañías grandes para organizar lo que comúnmente se conoce como “la comida de navidad de la empresa”. En estos eventos, la empresa organizadora debe gestionar un espacio adecuado, el catering, la bebida, la música etc...

Dado que no se conoce el perfil de cada asistente a los eventos, a las empresas organizadoras no les es posible organizar el comúnmente llamado “Amigo Invisible” tan popular en estas fechas. Sin embargo, este servicio web ofrece que sean los propios usuarios los que incluyan sus deseos de regalo para las navidades, sin que tenga que mediar un tercero o sin la necesidad de que todos los participantes estén presentes.

De este modo, las empresas de organización de eventos, pueden incluir este servicio en su oferta, distinguiéndose así de otros competidores.

## 1.2 Estudio inicial y planificación del proyecto

### 1.2.1 Identificación de las fases del contenido

- Fase de propuesta por parte del cliente
- Fase de identificación de necesidades y diseño del proyecto
- Fase de desarrollo del proyecto
- Fase de ejecución del proyecto y pruebas

Fase del proyecto	Tiempo de realización estimada
Propuesta y requisitos	<b>3 días</b>
Identificación de necesidades y diseño	<b>4 días</b>
Desarrollo del proyecto	<b>21 días</b>
Ejecución y pruebas	<b>2 días</b>
Corrección e implantación	<b>1 día</b>

## 1.2.2 Objetivos

- Implementación de un servicio web.  
Se establece un servicio web al cliente para ofrecer a sus usuarios un evento gratuito.
- Creación y Manejo de Base De Datos  
Los usuarios de la servicio web se deberán dar de alta en esta servicio web. Generando así diversas tablas de estudio.  
**Usuarios:** obtendremos la cantidad de usuarios que utilizan el servicio web  
**Sorteos:** Obtendremos de las fechas en las que se demanda más el servicio web y para que eventos.  
**Deseo:** Obtendremos una tabla de los objetos deseados, para poder realizar una ampliación del sitio web, que pueda suministrar estos deseos, pudiendo tener beneficios, a largo plazo para nuestro cliente.
- Identificación de Usuarios en zonas privadas.  
Para la realización del sorteo los Usuarios deberán estar registrados.

## 1.2.3 Recursos hardware y software.

A continuación se identificaran los recursos tanto hardware como software para la realización de las fases de desarrollo, ejecución, y prueba.

### 1.2.3.1 Hardware

- Ordenador Personal.  
Recomendación mínima:  
Intel Core i5, 4 GB Memoria RAM, Sistema Operativo de 64 bits.  
Esta recomendación, es para una utilización de multitarea, con buena fluidez de la información. De tal forma que no tendremos que esperar a que los diferentes procesos se acaben para poder seguir trabajando.

### 1.2.3.2 Software

- Editor de html con soporte para JavaScript, CSS, PHP, o un Editor de texto.  
Para la realización del proyecto se ha empleado, Visual Studio Code, como editor de HTML, JavaScript... que a su vez da soporte para el mantenimiento de Control de Versiones GitHub.
- Servidor XAMPP o LAMPP  
Se emplea XAMPP-Control para Windows y para OS-X.
- Navegador web  
El servicio web, es soportado por navegadores actuales. (Año: 2017-2018).



- Host  
000WebHost Host web gratuito, que nos proporciona la utilización de base de datos y espacio para la implantación de nuestro servicio web.
- Administrador de Base De Datos  
PhpMyAdmin, accesible tanto por XAMPP como por el WebHost000.
- Control de Versiones  
Se utiliza GitHub para control de versiones, y no depender solo de un lugar y un equipo de trabajo.  
<https://github.com/nakotxo/Mi-Amigo-Invisible>
- Acceso a internet.

## 1.3 Aspectos fiscales y laborales

### 1.3.1 Aspectos fiscales

MaiDigital es una empresa individual cuyo propietario es Jose Ignacio Hidalgo Pérez.

MaiDigital es una empresa que ha realizado los siguientes trámites para su constitución:

- dada de alta en el IAE
- esta declarada en el censo
- ha realizado los pagos del impuesto de transmisiones patrimoniales y actos jurídicos documentados
- ha realizado el pago de las tasas municipales

Durante el desarrollo de su actividad MaiDigital debe incluir en sus facturas el cobro del IVA y realizar el pago de sus impuestos ( IRPF) y su contribución a la seguridad social en régimen de autónomo.

### 1.3.2 Aspectos Laborales

MaiDigital no dispone de ningún trabajador asalariado. Es una empresa formada únicamente por su propietario.

Ley de protección de datos. Para este proyecto solo se manejarán los datos de la empresa que lo contrata y que estarán recogidos en el marco de un contrato de prestación de servicios, por lo que no se requiere ninguna medida adicional. No se manejarán datos personales de usuarios

Los principales riesgos laborales asociados a la actividad de la empresa son los ligados al las pantallas de visualización y uso de teclados y que se resumen a continuación:

- Fatiga visual
- Fatiga mental
- Dolor de cabeza, irritación de ojos
- Dolor o entumecimiento en articulaciones, dedos, cuello, brazos y espalda
- Síndrome del túnel carpiano
- Des-confort térmico

Para la prevención de la aparición de estos problemas relacionados con el uso del ordenador y el entorno se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos

#### ***Postura frente al ordenador***

- La silla debe ser regulable en altura e inclinación del respaldo, ideal con reposapiés
- El tamaño de letra debe ser 12 al menos
- Apoyar la espalda en el respaldo en su totalidad, nunca al borde de la silla ni espalda sin apoyar
- Monitor debe estar a 40-60 centímetros del ojo con inclinación de 3 a 5 grados, con ojo encima de la pantalla
- La pantalla debe ser brillante, nítida y con un buen contraste, se recomienda filtro antideslumbramiento

- Brazos cerca del tronco, con un ángulo con codos de no más de 90 grados
- Las muñecas rectas

***Acondicionar habitación***

- No se debe trabajar a bajas temperaturas
- No debe haber malos olores

## 1.4 Viabilidad económica

### Gastos

Recursos Personales: únicamente una persona trabajará en el desarrollo de esta aplicación. La estimación de horas de trabajo de una persona para este proyecto sería de 80 horas. (2 semanas de trabajo)

Recursos Materiales: utilización de los recursos materiales, hardware y software mencionados en el apartado 1.2 .

Dado que los recursos no sólo se utilizarán para este proyecto, sino que son parte de la empresa ya formada, no se incluye dentro del presupuesto del proyecto la compra total de estos recursos, sólo su utilización para el proyecto. Se estima el gasto de uso en el proyecto de estos materiales en un 5% del costo total.

	Costo total (Euros)	Costo en el proyecto (Euros)
<b>Software</b>		
Editor de html con soporte para JavaScript	0	0
Servidor XAMPP o LAMPP	0	0
Navegador web	0	0
Host	0	0
Administrador de Base De Datos PhpMyAdmin	0	0
Control de Versiones GitHub	0	0
<b>Hardware</b>		
Ordenador Personal	700	35*
<b>Otros Recursos materiales</b>		
Teléfono móvil (mensual)	30	1,5*
Internet (mensual)	30	1,5*
Silla y mesa	700	35*
<b>Recursos humanos</b>		
Técnico informático (mensual)	1400	700
Cuota Autónomos (mensual)	278,87	139,435
<b>TOTAL</b>		<b>912,435</b>

\* 5% del coste total

### Financiación

Para la formación de la empresa (impuestos IAE, AJD, Tasas Municipales y alta en la Seguridad Social) y los gastos de materiales y Hardware ha habido una inversión inicial de 2000 euros.

De estos 2000 euros, el empresario ha invertido 1000 euros de su capital privado. Los otros 1000 euros provienen de un crédito a un año para autónomos ICO 2018 en el Banco Santander.

## 1.5 Modelo de solución

Se enumeran por las diferentes zonas para la realización del proyecto.

1. Se realiza bocetos dibujados en folios de las primeras ideas del proyecto
2. Programación de diseño del proyecto en lenguaje HTML y CSS
3. Borrador del diseño
4. Borrador de Base De Datos
5. Se diseña la posible estructura de la Base De Datos, con los campos que tendrán que contener las tablas.
6. Creación de la Base De Datos
7. Programación del resto del proyecto
8. Pruebas  
Según se realiza el proyecto, se realizan pruebas de funcionamiento, y terminado este se realizan en usuarios elegidos.
9. Documentación

## 1.5.1 Borradores de diseño en HTML y CSS



## 1.5.2 BASE DE DATOS AMIGO INVISIBLE

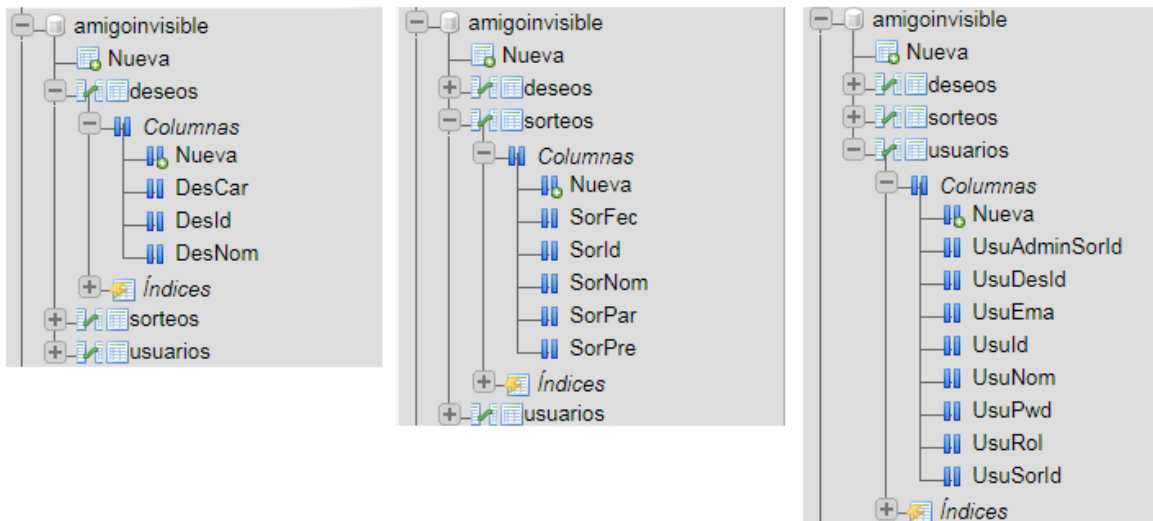


Tabla	Acción	Filas	Tipo	Cotejamiento	Tamaño	Residuo a depurar
deseos		9	InnoDB	utf8_unicode_ci	16 KB	-
sorteos		6	InnoDB	utf8_unicode_ci	16 KB	-
usuarios		17	InnoDB	utf8_unicode_ci	16 KB	-
3 tablas	Número de filas	32	InnoDB	utf8_spanish_ci	48 KB	0 B

### 1.5.2.1 Tabla USUARIOS

[Estructura de tabla](#)
[Vista de relaciones](#)

#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado	Comentarios
<input type="checkbox"/> 1	<u>Usuld</u>	int(11)			No	Ninguna	Identificador
<input type="checkbox"/> 2	<u>UsuRol</u>	enum('Admin', 'Usu', 'Root')	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Rol Administrador/Usuario/Root
<input type="checkbox"/> 3	<u>UsuNom</u>	char(30)	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Nombre
<input type="checkbox"/> 4	<u>UsuPwd</u>	text	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Password
<input type="checkbox"/> 5	<u>UsuEma</u>	varchar(50)	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	E-mail
<input type="checkbox"/> 6	<u>UsuSorId</u>	text	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Identificador/es Sorteos
<input type="checkbox"/> 7	<u>UsuDesId</u>	text	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Identificador/es Deseos
<input type="checkbox"/> 8	<u>UsuAdminSorId</u>	text	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Admin de los sorteos con ID

### 1.5.2.2 Tabla SORTEOS



Estructura de tabla



Vista de relaciones

#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado	Comentarios
<input type="checkbox"/> 1	<u>SorId</u> 🔑	int(11)			No	Ninguna	Identificador
<input type="checkbox"/> 2	<u>SorNom</u>	char(15)	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Nombre
<input type="checkbox"/> 3	<u>SorPar</u>	text	utf8_unicode_ci		No	Ninguna	Numero Participantes
<input type="checkbox"/> 4	<u>SorFec</u>	date			No	Ninguna	Fecha Sorteo
<input type="checkbox"/> 5	<u>SorPre</u>	int(11)			No	Ninguna	Presupuesto para los Deseos

### 1.5.2.3 Tabla DESEOS



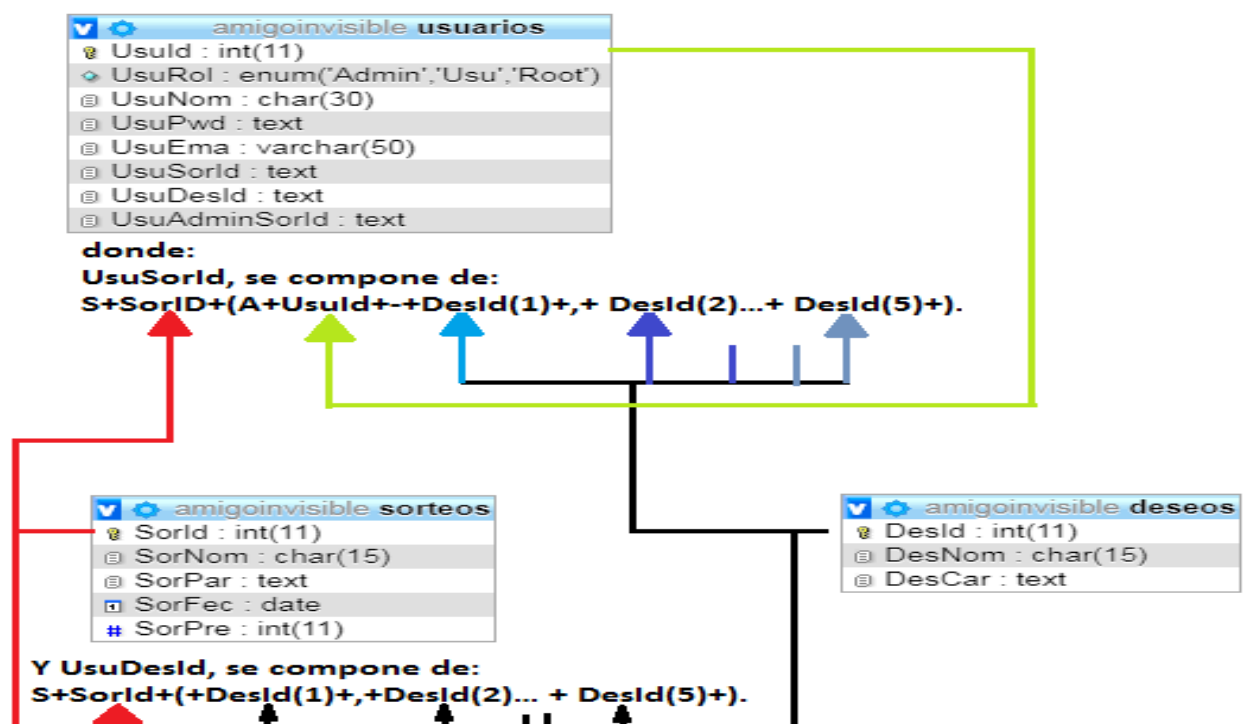
Estructura de tabla



Vista de relaciones

#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado	Comentarios
<input type="checkbox"/> 1	<u>DesId</u> 🔑	int(11)			No	Ninguna	Identificador Deseo
<input type="checkbox"/> 2	<u>DesNom</u>	char(15)	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Nombre Deseo
<input type="checkbox"/> 3	<u>DesCar</u>	text	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Características Deseo

### 1.5.2.4 Diseño entidad relación







**PROYECTO FIN DE CICLO  
DAW**

# **Mi Amigo Invisible**

**Fase 2: Ejecución de proyecto y  
pruebas**

**Jose Ignacio Hidalgo**

## FASE 2

## 2. Ejecución del proyecto y pruebas

### 2.1 Riesgos de ejecución del proyecto

Un riesgo es un acontecimiento futuro que puede influir de diferentes formas en nuestro proyecto. Sin duda existen riesgos, que son menos que serán menos probables que otros por lo que se tratarán de resolver primero los más esperados y problemáticos.

#### ***a. Identificación de riesgos del proyecto.***

Podemos encontrarnos con diferentes tipos de riesgo:

- Hay riesgos que nos influye en el aspecto técnico. Como puede ser requisitos técnicos de sistema, complejidad en el diseño, dificultad de implantación del proyecto, mantenimiento una vez implantado.
- Otros riesgos son los que influyen en el negocio. Como el no ser el proyecto que sea demandado, o la existencia del mismo con mejores prestaciones, no ser apoyado por los gestores, los costes mayores que los beneficios.
- Riesgos del mismo proyecto, como puede ser una mala planificación del tiempo, demasiados requisitos del proyecto aumentando la complejidad de la programación.

#### ***b. Creación de plan de prevención de riesgos.***

El proyecto se ha estudiado, antes de realizarlo, identificando los mismos riesgos. De tal forma que se puedan cubrir estos.

Los pasos para la aprobación del proyecto han sido:

- Diagnostico de los riesgos  
Identificar, analizar y priorizar los posibles riesgos.

Se consideran los riesgos abajo mencionados, creando el diagnóstico de los riesgos.

Acción ante la aparición del riesgo

Planificación, resolución y seguimiento.

**c. Tabla de nivel, identificación y prevención**

NIVEL	TIPO DE RIESGO	RIESGO	PREVENCION
ALTO	Del proyecto	Requisitos cliente complejos	Centrarse en los requisitos más importantes ante la primera presentación del proyecto. Ej: Logeos y Ataques a la BD (Insert, Update, Select...)
MEDIO	Del proyecto	Tiempo de entrega del proyecto fuera de plazo	Realizar una planificación inicial de las fases del proyecto y un seguimiento semanal del cumplimiento de esa planificación, evaluando si es necesario la contratación de nuevos recursos.
MEDIO	Técnico	Caída del servidor	Disponer de varios hosting, para el mantenimiento del funcionamiento de la aplicación. Realización de copias del sistema y contratación de servidor alternativo.
BAJO	De negocio	Coste final fuera de lo presupuestado	Incluir un apartado de Extras dentro del presupuesto
BAJO	Técnico	Errores técnicos en el proyecto una vez en funcionamiento	Ejecución de pruebas (unitarias, de usabilidad y acceso) antes de la entrega del proyecto
BAJO	Técnicos	Avería en la máquina (PC) de trabajo	Realizar copias diarias del proyecto y utilizar control de versiones

Alto riesgo: cumplir todas los requisitos del cliente para la realización del mismo, con lo que a la hora de presentación, serán cubiertos los considerados más importantes, como pueden ser accesos a la aplicación con privilegios para los usuarios definidos por los roles. Y otro riesgo de importancia es el tiempo para la presentación, en la cual el funcionamiento debe ser optimo. No es riesgo alto, el diseño, pues no está descrito por el cliente.

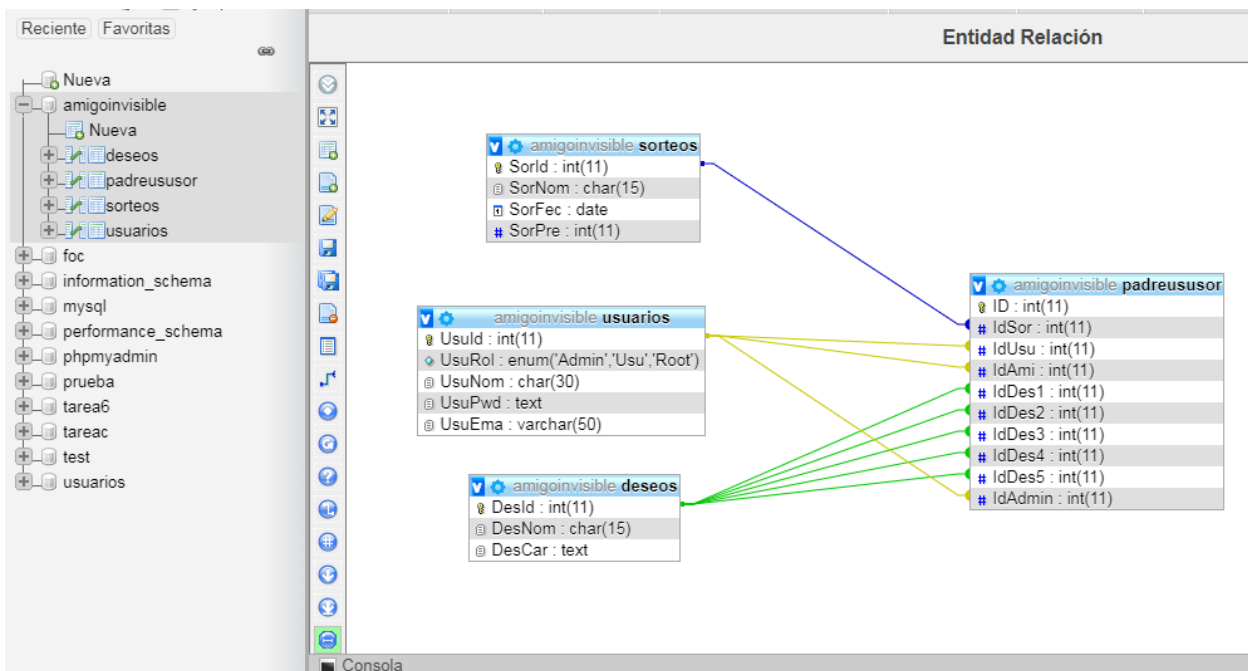
## 2.2 Documentación de ejecución

### 2.2.1 Ejecución del proyecto.

#### Presentación nueva entidad relación

Debido a la complejidad del acceso a la información de base de datos, ha sido necesario la modificación de la misma. Estableciendo una tabla nueva, la cual dispondrá de las identificaciones necesarias para el rápido tratamiento de las informaciones.

#### ENTIDAD RELACION



## FICHEROS DE CREACION DE BASE DE DATOS

### Base de datos ‘amigoinvisible’

La base de datos ‘amigoinvisible’ está creada para el almacenamiento de datos, haciendo posible su ingreso y acceso de los mismos en ella.

Esta, está compuesta por cuatro tablas,

- Usuarios
- Deseos
- Sorteos
- PadreUsuSor

### Estructura



The screenshot shows the phpMyAdmin interface with the 'amigoinvisible' database selected. The 'Estructura' (Structure) tab is active, displaying a list of four tables: 'deseos', 'padreusosor', 'sorteos', and 'usuarios'. Each table has a star icon for favoriting and links for 'Examinar' (View), 'Estructura' (Structure), 'Buscar' (Search), 'Insertar' (Insert), 'Vaciar' (Empty), and 'Eliminar' (Delete). A summary row at the bottom indicates there are 4 tables with a total of 49 rows.

Tabla	Acción	Filas	Tipo	Cotejamiento	Tamaño	Residuo a depurar
deseos	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	9	InnoDB	utf8_unicode_ci	16 KB	-
padreusosor	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	14	InnoDB	utf8_spanish_ci	160 KB	-
sorteos	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	9	InnoDB	utf8_unicode_ci	16 KB	-
usuarios	Examinar Estructura Buscar Insertar Vaciar Eliminar	17	InnoDB	utf8_unicode_ci	16 KB	-
<b>4 tablas</b>	<b>Número de filas</b>	<b>49</b>	<b>InnoDB</b>	<b>utf8_spanish_ci</b>	<b>208 KB</b>	<b>0 B</b>

### Programación

```

file Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
Base de datos.sql x amigoinvisible.sql x
1  -- phpMyAdmin SQL Dump
2  -- version 4.8.2
3  -- https://www.phpmyadmin.net/
4  --
5  -- Servidor: 127.0.0.1
6  -- Tiempo de generación: 24-10-2018 a las 15:08:13
7  -- Versión del servidor: 10.1.29-MariaDB
8  -- Versión de PHP: 7.2.0
9
10 SET SQL_MODE = "NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO";
11 SET AUTOCOMMIT = 0;
12 START TRANSACTION;
13 SET time_zone = "+00:00";
14
15
16 /*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_CLIENT=@@CHARACTER_SET_CLIENT */;
17 /*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_RESULTS=@@CHARACTER_SET_RESULTS */;
18 /*!40101 SET @OLD_COLLATION_CONNECTION=@@COLLATION_CONNECTION */;
19 /*!40101 SET NAMES utf8mb4 */;
20
21 --
22 -- Base de datos: `amigoinvisible`
23 --
24 CREATE DATABASE IF NOT EXISTS `amigoinvisible` DEFAULT CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_spanish_ci;
25 USE `amigoinvisible`;
26
27 -- -----

```

## Tabla 'USUARIOS'

### Nomenclatura
















Los campos de esta tabla reciben la nomenclatura de, las tres primeras letras, se corresponden al nombre de la tabla, escribiendo la primera en mayúsculas, las tres siguientes, corresponden al nombre del campo escribiendo la primera en mayúsculas.

Nota: Identificador se declara como 'Id'.

La tabla de 'USUARIOS' se compone de 5 campos:

- Usuld → Identificador de usuario
- UsuRol → Rol que tiene el usuario en la aplicación pudiendo ser
  - Root → Acceso ilimitado.
  - Administrador → Acceso a algunas características
  - Usuario → Acceso limitado
- UsuNom → Nombre Usuario
- UsuPwd → Contraseña Usuario, encriptado
- UsuEma → E-mail usuario

### Estructura

#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado	Comentarios	Extra	Acción
1	<u>Usuld</u>	int(11)			No	Ninguna	Identificador		 Cambiar  Eliminar  Más
2	<u>UsuRol</u>	enum('Admin', 'Usu', 'Root')	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Rol Administrador/Usuario/Root		 Cambiar  Eliminar  Más
3	<u>UsuNom</u>	char(30)	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Nombre		 Cambiar  Eliminar  Más
4	<u>UsuPwd</u>	text	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Password		 Cambiar  Eliminar  Más
5	<u>UsuEma</u>	varchar(50)	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	E-mail		 Cambiar  Eliminar  Más

### Programación

```

1  -- Estructura de tabla para la tabla `usuarios`
2  --
3
4  CREATE TABLE `usuarios` (
5    `Usuld` int(11) NOT NULL COMMENT 'Identificador',
6    `UsuRol` enum('Admin','Usu','Root') CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_spanish_ci NOT NULL COMMENT 'Rol Administrador/Usuario/Root',
7    `UsuNom` char(30) CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_spanish_ci NOT NULL COMMENT 'Nombre',
8    `UsuPwd` text CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_spanish_ci NOT NULL COMMENT 'Password',
9    `UsuEma` varchar(50) CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_spanish_ci NOT NULL COMMENT 'E-mail'
10 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;
11
12 --
13 -- Volcado de datos para la tabla `usuarios`
14 --
15
16 INSERT INTO `usuarios` (`Usuld`, `UsuRol`, `UsuNom`, `UsuPwd`, `UsuEma`) VALUES
17 (0, 'Root', 'Jose Ignacio', 'SuperAdmin', 'nakocho@hotmail.com'),
18 (1, 'Admin', 'Admin', 'Admin', 'Admin@admin.com'),
19 (2, 'Usu', 'Usu2', 'Usu2', 'Usu2@Usu2.com'),
20 (3, 'Usu', 'Usu3', 'Usu3', 'Usu3@Usu3.com'),
21 (4, 'Usu', 'Usu4', 'Usu4', 'Usu4@Usu4.com'),
22 (5, 'Usu', 'Usu5', '0cc175b9c0f1b6a831c399e269772661', 'a'),
23 (6, 'Usu', 'Usu6', '92eb5f5ee6ae2fec3ad71c777531578f', 'b'),
24 (7, 'Usu', 'Usu7', '4a8a08f09d37b73795649038408b5f33', 'c'),
25 (8, 'Usu', 'Usu8', 'd41d8cd98f00b204e9800998ecf8427e', 'Usu8@Usu8.com'),
26 (9, 'Usu', 's', '03c7c0ace395d80182db07ae2c30f034', 's'),
27 (10, 'Usu', 'rt', '822050d9ae3c47f54bee71b85f4e1487', 'rt'),
28 (11, 'Usu', 'a', '0cc175b9c0f1b6a831c399e269772661', 'a'),
29 (12, 'Usu', 'Usu12', 'Usu12@Usu12.com'),
30 (13, 'Usu', 'Usu13', 'Usu13@Usu13.com'),
31 (14, 'Usu', 'df', 'eff7d5dba32b4da32d9a67a519434d3f', 'df'),
32 (15, 'Usu', 'p', '83878c91171338902e0fe0fb97a8c47a', 'p'),
33 (16, 'Usu', 'we', 'fff1ccf57e98c817df1efcd99fe44a8aeb', 'we');
34

```

## Tabla 'DESEOS'

### Nomenclatura

Los campos de esta tabla reciben la nomenclatura de, las tres primeras letras, se corresponden al nombre de la tabla, escribiendo la primera en mayúsculas, las tres siguientes, corresponden al nombre del campo escribiendo la primera en mayúsculas.

Nota: Identificador se declara como 'Id'.

La tabla de 'DESEOS' se compone de 3 campos:

- DesId → Identificador de deseo
- DesNom → Nombre del deseo
- DesCar → Características del deseo (talla, lugar donde comprar, marca ...)

### Estructura

#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado	Comentarios	Extra	Acción
1	DesId	int(11)			No	Ninguna	Identificador Deseo		Cambiar Eliminar Más
2	DesNom	char(15)	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Nombre Deseo		Cambiar Eliminar Más
3	DesCar	text	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Características Deseo		Cambiar Eliminar Más

Seleccionar todo Para los elementos que están marcados: Examinar Cambiar Eliminar Primaria Único

### Programación

```
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
Base de datos.sql x amigoinvisible.sql x tablaDeseos.sql x
1 -- Estructura de tabla para la tabla `deseos`
2 --
3
4 CREATE TABLE `deseos` (
5   `DesId` int(11) NOT NULL COMMENT 'Identificador Deseo',
6   `DesNom` char(15) CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_spanish_ci NOT NULL COMMENT 'Nombre Deseo',
7   `DesCar` text CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_spanish_ci NOT NULL COMMENT 'Características Deseo'
8 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;
9
10 --
11 -- Volcado de datos para la tabla `deseos`
12 --
13
14 INSERT INTO `deseos` (`DesId`, `DesNom`, `DesCar`) VALUES
15 (0, 'Deseo 0', 'Características Deseo 0'),
16 (1, 'Deseo 1', 'Características Deseo 1'),
17 (2, 'Deseo 2', 'Características Deseo 2'),
18 (3, 'Deseo 3', 'Características Deseo 3'),
19 (4, 'Deseo 4', 'Características Deseo 4'),
20 (6, 'Deseo 6', 'Características Deseo 6'),
21 (12, 'Deseo 12', 'Características Deseo 12'),
22 (56, 'Deseo 56', 'Características Deseos 56'),
23 (105, 'Deseo 105', 'Características Deseo 105');
24
25
```

## Tabla 'SORTEOS'

### Nomenclatura

Los campos de esta tabla reciben la nomenclatura de, las tres primeras letras, se corresponden al nombre de la tabla, escribiendo la primera en mayúsculas, las tres siguientes, corresponden al nombre del campo escribiendo la primera en mayúsculas.

Nota: Identificador se declara como 'Id'.

La tabla de 'SORTEOS' se compone de 4 campos:

- SorId → Identificador del sorteo
- SorNom → Nombre del sorteo
- SorFec → Fecha para el acto de la entrega del deseo al amigo invisible
- SorPre → Presupuesto estimulado para los deseos

### Estructura



#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado	Comentarios	Extra	Acción
1	SorId	int(11)			No	Ninguna	Identificador		Cambiar Eliminar Más
2	SorNom	char(15)	utf8_spanish_ci		No	Ninguna	Nombre		Cambiar Eliminar Más
3	SorFec	date			No	Ninguna	Fecha Sorteo		Cambiar Eliminar Más
4	SorPre	int(11)			No	Ninguna	Presupuesto para los Deseos		Cambiar Eliminar Más

### Programación

```

1  --
2  -- Estructura de tabla para la tabla `sorteos`
3  --
4  --
5  CREATE TABLE `sorteos` (
6    `SorId` int(11) NOT NULL COMMENT 'Identificador',
7    `SorNom` char(15) CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_spanish_ci NOT NULL COMMENT 'Nombre',
8    `SorFec` date NOT NULL COMMENT 'Fecha Sorteo',
9    `SorPre` int(11) NOT NULL COMMENT 'Presupuesto para los Deseos'
10 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;
11
12 --
13 -- Volcado de datos para la tabla `sorteos`
14 --
15 --
16 INSERT INTO `sorteos` (`SorId`, `SorNom`, `SorFec`, `SorPre`) VALUES
17 (0, 'Sorteo Nº- 0', '2018-12-31', 100),
18 (1, 'Sorteo Nº- 1', '2018-12-31', 30),
19 (2, 'Sorteo Nº- 2', '2018-12-31', 50),
20 (3, 'Sorteo Nº- 3', '2018-12-31', 0),
21 (4, 'Sorteo Nº- 4', '2018-07-31', 0),
22 (5, 'Halloween', '2018-10-31', 0),
23 (6, 'Halloween', '2018-10-31', 0),
24 (7, 'dsfad', '2018-10-31', 45),
25 (8, 'dsfad', '2018-10-31', 45);
26
27

```



## Tabla 'PADREUSUSOR'

Esta tabla contiene diferentes identificadores, de diferentes tablas, creando así una relación cruzada. De tal forma que se puede consultar los participantes de un sorteo, el amigo invisible de un participante para un sorteo, sus deseos, etc.

### Nomenclatura

En este caso se utilizan las letras 'id', para las dos primeras, siendo la primera en mayúsculas, seguido de tres letras del nombre del campo al que hace referencia, estando la primera en mayúscula. Exceptuando el primer campo, que es el propio identificador de la tabla, y el último que se compone de las letras 'id', para las dos primeras, siendo la primera en mayúsculas, seguido de cinco letras más, haciendo referencia al administrador del sorteo, o persona que ha realizado el sorteo, y como es conocido el nombre para programadores de la informática como 'Admin', la primera en mayúsculas.

La tabla de 'PADREUSUSOR' se compone de campos:

- ID → Identificador del sorteo
- IdSor → Nombre del sorteo
- IdUsu → Fecha para el acto de la entrega del deseo al amigo invisible
- IdAmi → Presupuesto estimulado para los deseos
- IdDes1 →
- IdDes2 →
- IdDes3 →
- IdDes4 →
- IdDes5 →
- IdAdmin →

### Estructura

#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado	Comentarios	Extra	Acción
1	ID	int(11)			No	Ninguna		AUTO_INCREMENT	Cambiar Eliminar Más
2	IdSor	int(11)			No	Ninguna			Cambiar Eliminar Más
3	IdUsu	int(11)			No	Ninguna			Cambiar Eliminar Más
4	IdAmi	int(11)			No	Ninguna			Cambiar Eliminar Más
5	IdDes1	int(11)			No	Ninguna			Cambiar Eliminar Más
6	IdDes2	int(11)			No	Ninguna			Cambiar Eliminar Más
7	IdDes3	int(11)			No	Ninguna			Cambiar Eliminar Más
8	IdDes4	int(11)			No	Ninguna			Cambiar Eliminar Más
9	IdDes5	int(11)			No	Ninguna			Cambiar Eliminar Más
10	IdAdmin	int(11)			No	Ninguna			Cambiar Eliminar Más

## Programación

```

1
2 --
3 -- Estructura de tabla para la tabla `padreusosor`
4 --
5
6 CREATE TABLE `padreusosor` (
7   `ID` int(11) NOT NULL,
8   `IdSor` int(11) NOT NULL,
9   `IdUsu` int(11) NOT NULL,
10  `IdAmi` int(11) NOT NULL,
11  `IdDes1` int(11) NOT NULL,
12  `IdDes2` int(11) NOT NULL,
13  `IdDes3` int(11) NOT NULL,
14  `IdDes4` int(11) NOT NULL,
15  `IdDes5` int(11) NOT NULL,
16  `IdAdmin` int(11) NOT NULL
17 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_spanish_ci;
18
19 --
20 -- Volcado de datos para la tabla `padreusosor`
21 --
22 -- Filtros para la tabla `padreusosor`
23 --
24 ALTER TABLE `padreusosor`
25   ADD CONSTRAINT `padreusosor_ibfk_1` FOREIGN KEY (`IdDes1`) REFERENCES `deseos` (`DesId`),
26   ADD CONSTRAINT `padreusosor_ibfk_2` FOREIGN KEY (`IdSor`) REFERENCES `sorteos` (`SorId`),
27   ADD CONSTRAINT `padreusosor_ibfk_3` FOREIGN KEY (`IdUsu`) REFERENCES `usuarios` (`UsuId`),
28   ADD CONSTRAINT `padreusosor_ibfk_4` FOREIGN KEY (`IdDes2`) REFERENCES `deseos` (`DesId`),
29   ADD CONSTRAINT `padreusosor_ibfk_5` FOREIGN KEY (`IdDes3`) REFERENCES `deseos` (`DesId`),
30   ADD CONSTRAINT `padreusosor_ibfk_6` FOREIGN KEY (`IdDes4`) REFERENCES `deseos` (`DesId`),
31   ADD CONSTRAINT `padreusosor_ibfk_7` FOREIGN KEY (`IdDes5`) REFERENCES `deseos` (`DesId`),
32   ADD CONSTRAINT `padreusosor_ibfk_8` FOREIGN KEY (`IdAmi`) REFERENCES `usuarios` (`UsuId`),
33   ADD CONSTRAINT `padreusosor_ibfk_9` FOREIGN KEY (`IdAdmin`) REFERENCES `usuarios` (`UsuId`);
34 COMMIT;
35

```

## 2.2.2 Manuales

### A) MANUAL DE USUARIO

#### INTRODUCCIÓN

Es una aplicación que realizara el famoso sorteo del amigo invisible.

Este sorteo trata:

Existiendo un grupo de personas, se realiza un sorteo entre ellas, y a cada miembro del grupo le debe de tocar el nombre de otra persona del mismo grupo.

Cada miembro debe de realizar un regalo a la persona que le ha tocado.

#### PANTALLA DE INICIO

Esta aplicación se encuentra instalada en un servidor al cual se llega introduciendo la siguiente dirección en nuestro navegador:

<http://www.bnkysukq.lucusvirtual.es/index.php/Home>

Y nos encontraremos en la pantalla de inicio, en esta pantalla podremos realizar un ingreso nuevo de usuario, logearnos si ya no habíamos registrado con anterioridad o navegar por las diferentes opciones que presenten los propietarios del sitio.

En la página de inicio podemos distinguir cuatro zonas diferenciadas:

- Cabecera
- Navegación superior
- Contenido
- Pie de página



#### Cabecera

A su vez esta se divide en tres partes, de izquierda a derecha podemos ver, el logo de la empresa, el título de la página y la zona de 'logeo' y 'deslogeio' para los usuarios registrados.



### Navegacion Superior

Este, puede ir cambiando, según el lugar donde nos encontremos, si por ejemplo nos encontramos en la pantalla de inicio, este no saldrá en las opciones, y si nos encontramos en la página de registro, la opción que no saldrá será la de nuevo usuario.

NUEVO USUARIO	CATEGORIAS	AMIGOS
HOME	CATEGORIAS	AMIGOS

### Contenido

Nos referiremos a la zona donde se presentarán las diversas pantallas o resultados de consultas, que se presentarán al usuario.

### NUEVO REGISTRO

Para realizar el registro de un nuevo usuario, solo nos hace falta, un nombre, contraseña y e-mail, debido a que es una empresa sin ánimo de lucro, no se ve obligado a realizar ningún contrato de protección de datos.

Esta pantalla, es accesible también una vez identificados, de tal forma que nosotros podremos dar de alta a nuestros amigos invisibles para poder hacer el sorteo sin ellos presentes. En tal caso, la pantalla solo nos solicitará, el nombre de usuario y el e-mail, pues la contraseña es auto-generada, y enviada al usuario recién registrado.

## LOGEARSE/DESLOGEARSE

Una vez nos hayamos registrado en la aplicación, nos toca el momento de identificarnos. Pulsado el botón “LogIn”, accederemos al formulario de validación de datos.

**Mi Amigo Invisible**

HOME NUEVO USUARIO QUIENES SOMOS FACEBOOK

**Página de Identificación**

Usuario

Contraseña

Login

Para cualquier consulta o error, no dude en contactar con el administrador.  
 Contacto: [Hidalgo1Ignacio@gmail.com](mailto:Hidalgo1Ignacio@gmail.com)  
 Creado por: Jose Ignacio Hidalgo

## PANTALLA DE INICIO DE USUARIO

Nos encontramos en una nueva pantalla de inicio, pero esta vez, con más opciones de usuario presentados a la izquierda en una barra de navegación lateral. Esta pantalla nos presenta el Manual de usuario.

**Mi Amigo Invisible**

HOME NUEVO USUARIO QUIENES SOMOS FACEBOOK

Bienvenido Usuario Jose Ignacio

**Manual de Usuario**

MANUAL DE USUARIO

**INTRODUCCIÓN**

Es una aplicación que realizara el famoso sorteo del amigo invisible.  
 Este sorteo trata:  
 Existiendo un grupo de personas, se realiza un sorteo entre ellas, y a cada miembro del grupo le debe de tocar el nombre de otra persona del mismo grupo.  
 Cada miembro debe de realizar un regalo a la persona que le ha tocado.

**PANTALLA DE INICIO**

Esta aplicación se encuentra instalada en un servidor al cual se llega introduciendo la siguiente dirección en nuestro navegador:  
<http://www.bnkyusukq.lucosvirtual.es/index.php/Home>

Y nos encontraremos en la pantalla de inicio, en esta pantalla podremos realizar un ingreso nuevo de usuario, logeamos si ya no habíamos registrado con anterioridad o navegar por las diferentes opciones que presenten los propietarios del sitio.

En la página de inicio podemos distinguir cuatro zonas diferenciadas:

- Cabecera
- Navegación superior
- Contenido
- Pie de página

**Mis Datos**

Mis Sorteos

Crear Sorteo



Crear Deseo

Manual Usuario

Listados

Esta barra, nos presenta diferentes opciones, por las cuales iremos explicando.

## MIS DATOS

En esta pantalla, podremos modificar nuestros datos, que aparecerán escritos sobre la pantalla. Solo hace falta dar sobre el icono de “edición” , para que se nos convierta en un campo, donde podremos modificar el dato contenido. Una vez realizado los cambios oportunos, oprimiremos el botón de “guardado”  para establecer los cambios.



**Mi Amigo Invisible**

Bienvenido Usuario Jose Ignacio

HOME NUEVO USUARIO QUIENES SOMOS FACEBOOK

Mis Datos

**Mis Datos**

Nombre: Jose Ignacio

Contraseña:

E-mail: nakocho@hotmail.com

Para cualquier consulta o error, no dude en contactar con el administrador.  
Contacto: fidalgoj.ignacio@gmail.com  
Creado por: Jose Ignacio Hidalgo

## MIS SORTEOS

Aquí, recibiremos toda la información de los sorteos en los que participamos. Cual es el nombre del sorteo y su presupuesto, la fecha de entrega, el usuario al que le tienes que realizar el regalo, sus deseos, tus deseos para el sorteo, y la lista de participantes del sorteo.

Los deseos se pueden modificar en esta pantalla, pero antes se ha debido realizar el alta de los deseos que queramos elegir, el método de “modificación” de los deseos es como en el de “modificación” de “Mis Datos”.



**Mi Amigo Invisible**

Bienvenido Usuario Jose Ignacio

HOME NUEVO USUARIO QUIENES SOMOS FACEBOOK

Mis Datos

Mis Sorteos

Crear Sorteo

Crear Deseo

Manual Usuario

Listados

**Mis Sorteos**

SORTEO	FECHA SORTEO	TU AMIGO INVISIBLE	SUS DESEOS	TUS DESEOS	PARTICIPANTES
navidades Presupuesto: 45€	2018-11-30	Usu2 nakocho@hotmail.com	Sin especificar Sin especificar Sin especificar Sin especificar Sin especificar	Deseo 3 Deseo 56 Deseo 6 Deseo 1 Deseo 2 Informar Deseos	Jose Ignacio nakocho@hotmail.com Admin hidalgoj.ignacio@gmail.com Usu2 nakocho@hotmail.com
Halloween	2018-11-08	Admin	Sin especificar Sin especificar Sin especificar	Deseo 1 Deseo 2 Deseo 3	Jose Ignacio nakocho@hotmail.com Admin hidalgoj.ignacio@gmail.com

## CREAR SORTEO

Para realizar el Sorteo, hacen falta como mínimo 3 participantes, de lo contrario, poco amigo invisible tendríamos. Primero, introduciremos las características propias del sorteo, Nombre, Fecha y Presupuesto. De seguido los participantes.

Para seleccionar los participantes, hay que pulsar dos veces sobre el participante, y automáticamente desaparecerá, para aparecer en la lista de la derecha.

Una vez que tengamos tres participantes, se nos aparecerá el botón de realización del sorteo **SuperSorteo**.

Pulsado este botón se realiza un algoritmo, cogiendo a los participantes y sorteando para que no toque a si misma ni a una misma persona ni a dos participantes a regalar a la misma.

Tras haber pulsado el botón de “SuperSorteo”, se enviarán los datos del mismo vía email, a cada uno de los participantes, con los datos del sorteo.






The screenshot shows the 'Mi Amigo Invisible' website interface. At the top, there's a navigation bar with links: HOME, NUEVO USUARIO, QUIENES SOMOS, and FACEBOOK. A user is logged in as 'Jose Ignacio' with a 'LogOut' button. The main content area is titled 'Creacion Sorteo'. It includes a message: 'Si ha habido alguna confusión a la hora de rellenar los datos, puede corregirlos, pulsando el botón CORREGIR DATOS lo que provocará la recarga de la página'. Below this is a 'CORREGIR DATOS' button. The form has three input fields: 'Sorteo' (with a dropdown menu showing options: 0 - Jose Ignacio, 1 - Admin, 2 - Usu2, 3 - Joselito), 'Nombre Sorteo', 'Fecha' (dd/mm/aaaa), and 'Presupuesto' (75€). A footer bar contains contact information: 'Para cualquier consulta o error, no dude en contactar con el administrador. Contacto: hidalgoj.ignacio@gmail.com Creado por: Jose Ignacio Hidalgo'.

Otra forma de ver a quien nos ha tocado es , volver a la página de mis sorteos.

También podremos cambiar nuestros deseos si lo vemos oportuno, de tal forma que cuando lo consulte, nuestro “Regalador”, sabrá que deseos he elegido.

ANTES				DESPUES			
presentación 4	2018-11-04	Admin Admin@admin.com	Deseo 0 Características Deseo 0 Deseo 0 Características Deseo 0 Deseo 0 Características Deseo 0 Deseo 0 Características Deseo 0 Deseo 0 Características Deseo 0	presentación 4	2018-11-04	Admin Admin@admin.com	Deseo 0 Características Deseo 0 Deseo 1 Características Deseo 0 Deseo 2 Características Deseo 0 Deseo 3 Características Deseo 0 Deseo 6 Características Deseo 0 Deseo 0 Características Deseo 0
Presupuesto:100€			Jose Ignacio hidalgoj.ignacio@gmail.com Admin Admin@admin.com Usu2 Usu2@Usu2.com Usu8 Usu8@Usu8.com Usu6 b	Presupuesto:100€			Jose Ignacio hidalgoj.ignacio@gmail.com Admin Admin@admin.com Usu2 Usu2@Usu2.com Usu8 Usu8@Usu8.com Usu6 b Drone

Tras modificar nuestros deseos para el sorteo podremos, enviar los cambios a nuestro “Regalador”, a través de un mail que se enviará pulsando el botón de “Informar Deseos”, que se encuentra, bajo los deseos de cada sorteo.

SORTEO	FECHA SORTEO	TU AMIGO INVISIBLE	SUS DESEOS	TUS DESEOS	PARTICIPANTES
navidades Presupuesto: 45€	2018-11-30	Usu2 nakocho@hotmail.com	Sin especificar Sin especificar Sin especificar Sin especificar Sin especificar	 Deseo 3  Deseo 56  Deseo 6  Deseo 1  Deseo 2 <a href="#">Informar Deseos</a>	Jose Ignacio nakocho@hotmail.com  Admin hidalgoj.ignacio@gmail.com  Usu2 nakocho@hotmail.com

## MANUAL DE USUARIO

Esta pantalla es la que nos encontramos cuando nos identificamos. En ella podremos encontrar el funcionamiento de la página.

## LISTADOS

La pestaña “Listados”, solo podrá acceder el usuario con privilegios establecidos por el creador del sitio para realizar operaciones de mantenimiento si así el lugar lo requiere.

Se está realizando pruebas, para el envío por emails de los resultados del sorteo, y cuando se realice una modificación de los deseos, que le llegue a la persona afectada de los nuevos cambios.

## Pie de página

En el pie de página encontramos el creador de la página y el contacto para sugerencias y consultas y errores.

Para cualquier consulta o error, no dude en contactar con el administrador.  
Contacto: HidalgoJ.Ignacio@gmail.com  
Creado por: Jose Ignacio Hidalgo



## B) MANUAL DEL PROGRAMADOR

Para poder trabajar desde cualquier lado y sin tener que llevar nuestro PC, se ha realizado una máquina virtual, en la que nos encontraremos todas las herramientas necesarias, y configuraciones realizadas para la subida de nuestro trabajo al repositorio. De tal forma que más de una persona podría trabajar en el mismo proyecto a la vez, esto se consigue, a través de el control de versiones.

### Características

La máquina esta creada, con VMWare, poseemos el instalador de la herramienta de control de máquinas virtuales en el archivo zip llamado: VM\_MiAmigoInvisible.zip, en el cual también se encuentra la propia máquina virtual.

### Instalación de la máquina virtual

Lo primero a realizar, será crearnos una carpeta donde se deberá copiar, la máquina virtual, por ejemplo en "c:/VM". Una vez hayamos descomprimido, y movido a la carpeta, instalamos VMWare.

Terminada la instalación le diremos a VMWare, donde esta y cual es nuestra máquina virtual, procediendo al arranque de la misma.

### Entorno y herramientas de trabajo

Nos encontramos con el sistema operativo 2010, y en el arranque de la máquina, nos habrá ya todas las herramientas de trabajo: (trabajo en local)

- XAMPP ,con Apache y MySQL arrancado.
- Visual Studio Code, editor configurado con sentencias gif.
- Navegador, La página de inicio del proyecto, la configuración de localhost/phpMyAdmin
- Disponible SQL Server y otros editores como SublimeText...

Nota: En el Repositorio también nos encontramos el archivo de creación de la base de datos, para su importación, así como un acceso directo a los hosting's, donde se encuentran el proyecto instalado.

## C) MANUAL DEL INSTALADOR

Dado la dirección del repositorio hosting, claves y contraseñas, seguir las instrucciones propias de los hosting's oportunos.

Nota: Si el archivo a subir es el de conexión a base de datos, realizar los cambios oportunos de cada hosting, (usuario, contraseña y dirección).

- Configuración en el archivo de Controlador.php se encuentra en estado de comentario una función que es la de conexión a la base de datos, y la misma sin comentar. Dependiendo de donde queramos que funcione, localhost (nosotros como servidor), o en un hosting privado, se comentará y descomentará el oportuno. Imagen 1,2.

```

9  /**
10 * Función get_Conexion()
11 * Funcion para funcionamiento en Local
12 */
13 function get_Conexion(){
14     $servidor= "localhost";
15     $usuario= "root"; //id3972968_joseignaciohidalgo";
16     $psw= ""; //AmigoInvisible";
17     $bd= "AmigoInvisible"; //id3972968_amigoinvisible";
18
19     $conexion= new mysqli($servidor,$usuario,$psw,$bd);
20     if ($conexion->connect_error ){
21         echo "error conexion";
22         die("Connection failed: " . $conexion->connect_error);
23     }else{
24         $conexion->set_charset ("utf8");
25         return $conexion;
26     }
27 }

```

Imagen 1

```

30 //funcionamiento en servidor
31 function get_Conexion(){
32     $servidor= "localhost";
33     $usuario= "hmpnxgvg_JoseIgnacio"; //root"; //id3972968_joseignaciohidalgo";
34     $psw= "AmigoInvisible"; //""; //AmigoInvisible";
35     $bd= "hmpnxgvg_amigoinvisible"; //AmigoInvisible"; //id3972968_amigoinvisible";
36
37     $conexion= new mysqli($servidor,$usuario,$psw,$bd);
38     if ($conexion->connect_error ){
39         echo "error conexion";
40         echo $conexion->connect_error;
41         die("Connection failed: " . $conexion->connect_error);
42     }else{
43         $conexion->set_charset ("utf8");
44         return $conexion;
45     }
46 }

```

Imagen 2

- Bajo las funciones de configuración del servidor, se encuentran una CONSTANTE, definida como URLSERVIDOR, la cual contiene la dirección de funcionamiento del servidor. Dependiendo de lugar de funcionamiento comentaremos y descomentaremos la apropiada. Esta

constante se encuentra también en la página 'ManualUsuario.php', pero en forma de variable. Imagen 3, 4.

```

50  /* Constantes para la ruta en localhost y para el servidor externo */
51  /*-----LOCALHOST-----*/
52  define('URLSERVIDOR', 'localhost/proyecto');
53
54  /*-----servidor externo-----*/
55  //define('URLSERVIDOR', 'bnkysukq.lucusvirtual.es');
56  /*-----*/
57  //Nota: a cambiar

```

Imagen 3.

```

2  /* variables para la ruta en localhost y para el servidor externo */
3  /*-----LOCALHOST-----*/
4  $URLSERVIDOR='localhost/proyecto';
5
6  /*-----SERVIDOR EXTERNO-----*/
7  //$URLSERVIDOR= 'bnkysukq.lucusvirtual.es';
8  /*-----*/
9  //Nota: a cambiar

```

Imagen 4.

- Cuando se ejecuta en servidor local la función de envío de email's no funciona, con lo que se comenta la línea y se realian visualizaciones por pantalla. Se deberán modificar tales líneas dependiendo del lugar de funcionamiento. Imagen 5, 6, 7.

```

175  //mail ($to , $subject , $message);
176  echo ("Hacemos envio email<br>");
177  echo ("Para: ".$to."<br>");
178  echo ("Asunto: ".$subject."<br>");
179  echo ("Mensaje: ".$message."<br>");
180  //Nota: a cambiar

```

Imagen 5.

```

240  //mail ($to , $subject , $message);
241  echo ("Hacemos envio email<br>");
242  echo ("Para: ".$to."<br>");
243  echo ("Asunto: ".$subject."<br>");
244  echo ("Mensaje: ".$message."<br>");
245  //Nota: a cambiar

```

Imagen 6.

```

262  //mail ($to , $subject , $message);
263  echo ("Hacemos envio email<br>");
264  echo ("Para: ".$to."<br>");
265  echo ("Asunto: ".$subject."<br>");
266  echo ("Mensaje: ".$message."<br>");
267  //Nota: a cambiar

```

Imagen 7.

En caso de alguna duda, consulte con el responsable del proyecto.

Responsable: Jose Ignacio Hidalgo [HidalgoJ.Ignacio@gmail.com](mailto:HidalgoJ.Ignacio@gmail.com)

## 2.3 Incidencias

### Protocolo de posibles incidencias

Se establecen posibles incidencias, y su procedimiento de actuación para su resolución.

<b>Incidencia</b>	<b>Solución</b>
Caida servidor	Ponerse en contacto con los proveedores del host, para solicitar el redireccionamiento de la página.
Perdida de datos	Instalación última copia realizada.
Usuario comunica de un error en el ingreso de Datos	Conexión directa a la base de datos para su modificación y arreglo y restablecimiento de datos.
Error en Aplicación	Consulta Log de errores en el servidor
Sobresaturación base de datos	Mantenimiento de la base de datos, borrados archivos historicos

Con motivo de mejora y estudio del comportamiento de la aplicación, se establece una tabla para el registro de errores tras su implantación. Los datos deberán ser rellenados, puede que algún dato no proceda, esa casilla será marcada con una raya o con las siglas N.P.

Los campos Fecha Solución y el Tiempo de Er. , serán rellenados al término de la incidencia, minutos, horas, días...

Podremos obtener de esta tabla un diagrama de funcionamiento.

For-001-01  
Hoja N°

## HOJA CONTROL DE ERRORES MI AMIGO INVISIBLE



Fecha	Descripción error	Código Err.	Solución	Técnico	Fecha resuelta	Tiempo de Err.	Contacto (Usuario, proveedor...)	Motivo Error.

## 2.4 Pruebas y soporte

### PRUEBAS UNITARIAS

En la realización del proyecto se han ido realizando TEST de funcionamiento, las cuales se han comentado tras la comprobación del resultado.

Lo podemos encontrar a lo largo de todo el proyecto bajo las palabras TEST

```
/** TEST
 * Comprobacion de datos obtenidos
 * por las diversas funciones
 * Se imprimen los datos ID
 */
//print_r ($datosParticipantes);
//echo $amigo;
//print_r ($losDeseos);
//print_r ($misDeseos);
/* ---- fin de Test ---- */
```

```
/** TEST
 * Comprobacion de datos obtenidos
 * por las diversas funciones
 * Se imprimen los datos en texto
 */
//echo ($sorNom);
//echo ($sorFec);
//echo ($sorPre);
//echo ($amiNom);
//echo ($amiEma);
//print_r($amiDesNom);
//print_r($amiDesCar);
//print_r($misDesNom);
//print_r($misDesCar);
//print_r($partiNom);
//print_r($partiEma);
/* --- fin Test --- */
```

```
//función para sacar toda la información del sorteo
function DatosSorteo($IdSorteo){
    $conexion=get_Conexion();
    if ($mysqli=get_Conexion()){
        /* ----- Inicio búsqueda sorteos ----- */
        $sqlSorteo="SELECT * FROM SORTEOS WHERE SorId='".$IdSorteo.'"";
        /** TEST
         * visualización de variable,
         * para comprobación syntaxs
         */
        //echo $sqlSorteo;
        /*--- Fin TEST ---*/
        if ($resultado=$mysqli->query($sqlSorteo)){
            $fila=$resultado->fetch_assoc();
            return($fila);
        }
        /* -----FIN----- */
    }
}
```

Los test's están implantados en las funciones, que a su vez se comprueba que la llamada a la función está funcionando correctamente y por otro lado que la función realiza las operaciones a las que están programadas.

### DE USABILIDAD

Se ha elido a un grupo de usuarios y se han encontrado ciertas otras necesidades, como la incorporación del manual de usuario en la página, la cual se implementara, en la página de inicio, tras ser logueados. (A implementar)

## DE ACCESO

En un principio tenemos tres tipos de usuarios, ROOT, ADMIN, y USUARIOS.

El ROOT, tiene funciones que no tienen los demás usuarios, el acceso a el listado de las tablas desde la propia aplicación.

La aplicación al ejecutar el registro de un usuario, le incorporará el 'ROL' de usuario, el cual no podrá acceder a esta opción.

En la aplicación se ha implementado un control de acceso para realizar ciertas funciones, en el que se comprueba el nombre de usuario y su contraseña, si uno de ambos datos no es el correcto, denegará el acceso y a la realización de funciones de la aplicación.



Este control es realizado para evitar que la gente acceda a la realización del sorteo.

También se ha implementado la seguridad a través de la URL, de tal forma que aunque copiemos la dirección de cualquiera de la pantallas, no podremos acceder a ella sin una previa identificación.

# Notas y Conclusiones

## Que hay en la última versión

### CONEXIONES Y CONFIGURACIONES

- Se establece una constante para la URL común, que cambiará dependiendo de la conexión con el servidor.

Enlace Explicación: página 34.

### COMUNICACIONES

- Envío de correo electrónico, cuando se realizan los sorteos.
- Envío de correo electrónico cuando se modifiquen los deseos. (A petición del usuario).
- Envío correo electrónico si un usuario, registra a otro.

Enlace Explicación: Manual de usuario página 26.

### SEGURIDAD

- Para evitar manipulación de información, en esta característica, el funcionamiento, es que la contraseña se auto-genera y se enviará la información de usuario a través de correo electrónico al usuario recién registrado.
- Conexión directa a través de URL, esta conexión ha sido controlado mediante la petición de identificación.

### DISEÑO

- Se ha realizado cambios en el diseño para la visualización en diferentes plataformas, a través de media queries: @media. Convirtiéndose en una página "Responsive", Acta para diferentes tamaños
- En apariencia, se han establecido diversos cambios, para una estancia más agradable.

### PANTALLAS

- Se agrega la visualización del Manual de Usuario, solo para personas identificadas.

### ACCESO

- La aplicación se encuentra subida a un servidor web, y se accede mediante la dirección:  
<http://www.jihp.es>