



Manual Usuario

MICASAESLATUYA

Óscar Arroyo León | 2ºDAW | 20/06/2017

Contenido

Introducción	4
Registro	4
Login	5
Panel de control	7
Navegación	8
Buscador	9
Crear vivienda	9
Imágenes	9
Características de la vivienda	10
Localidad	10
Comentarios	11
Preferencias.....	11
Listado de viviendas	12
Página de la vivienda	14
Contacto	15
Panel de administrador	16
Páginas de error	16
Datos de los usuarios	17

Introducción

Este es el manual del usuario de la aplicación micasaeslatuya. En Él voy a tratar de explicar las funcionalidades de esta aplicación según el usuario no este registrado, registrado o administrador.

Registro

Los usuarios anónimos podrán buscar su vivienda en la localidad que quieran, ver el listado de esa búsqueda y ver la página de una vivienda en concreto. También tendrán acceso en el pie de página a enviar un correo al administrador de la web y un enlace a las redes sociales.

Pero para poder ponerse en contacto con un usuario arrendador deben estar registrados y tener sus datos personales introducidos en la aplicación.

El registro consta de dos partes:

1. Registro simple: El usuario solo introduce un email válido y una contraseña esta se encuentra encriptada en nuestra base de datos. Para acceder al formulario registro hay que pulsar un botón que se encuentra en la parte derecha de la cabecera.

A blue rectangular button with rounded corners and a subtle gradient, containing the text "Registro" in a dark font.

Después de pulsar este botón se redigirá una vista con el formulario de registro.

A registration form titled "Registro" in a blue header bar. It contains two input fields: "Email" and "Password", both with light blue borders and gradients. Below the fields is a blue "Enviar" button. The entire form is enclosed in a light blue border.

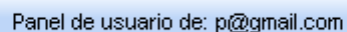
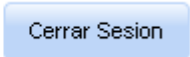
Registro

Email

Password

Enviar

A continuación después de rellenar el formulario con datos válidos se registrará al usuario a la página inicial de la aplicación y el usuario ya estará logueado en el sistema y le aparecerán los siguientes botones en lugar de los anteriores de registro y login.

A blue rectangular button with rounded corners and a subtle gradient, containing the text "Crear vivienda" in a dark font.A blue rectangular button with rounded corners and a subtle gradient, containing the text "Panel de usuario de: p@gmail.com" in a dark font.A blue rectangular button with rounded corners and a subtle gradient, containing the text "Cerrar Sesion" in a dark font.

Además de encontrarse logueado en el sistema el usuario tiene acceso a su panel de usuario y a cerrar la sesión cuando él quiera.

Pero si el usuario quiere crear una vivienda y convertirse en un usuario arrendador debe cumplimentar un formulario con sus datos personales que se encuentra en el panel del usuario. Si un usuario pulsa el botón de crear vivienda sin tener los datos personales registrados le aparece un mensaje en la vista.

Debes rellenar tus datos personales para poder crear una vivienda

Haz click en el botón panel del usuario y allí podras rellenar los datos

2. Registro completo: El registro completo consta de los siguientes datos:

- Nif: cadena de 9 dígitos obligatoria.
- Nombre: cadena obligatoria.
- Primer Apellido: cadena obligatoria
- Segundo Apellido : cadena opcional
- Teléfono : cadena Opcional

Datos personales

NIF:

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Teléfono:

Login

Para acceder al formulario de logueo hay que pulsar el botón que se encuentra en la parte superior derecha de la cabecera llamado login.

Registro

Al pulsar ese botón se desplegará una ventana flotante con un formulario que tiene los siguientes datos:

- Email: Correo previamente introducido por el usuario en el registro.
- Password: Contraseña previamente introducida por el usuario en el registro.

Login x

Email

Password

Confirmar

Una vez introducido los datos se realizan en el servidor una validación de estos. Si son incorrectos se muestra un mensaje en este formulario.

Login x

Login desconocido, intentelo otra vez

Email

f@gmail.com

Password

Confirmar

En cambio sí son correctos se procede al login y aparece una nueva botonera en lugar de los botones de login y registro

Crear vivienda

Panel de usuario de: p@gmail.com

Cerrar Sesión

Panel de control

Para acceder a esta opción hay que estar logueado previamente en la aplicación y hacer click en el botón Panel de usuario de :xxxxx@xxxx.xx previamente indicado en este manual.

En este menú el usuario puede realizar distintas opciones:

1. Formulario de cumplimentación de datos personales del usuario. Esta opción ya ha sido previamente mostrada en el manual.
2. Cambiar contraseña: El usuario tiene la opción de modificar su antigua contraseña por una nueva. Para ello debe rellenar el siguiente formulario

Cambiar contraseña

Introduce tu contraseña anterior

Introduce tu contraseña nueva

enviar

Los datos que introduce el usuario son validados en el servidor. Si el usuario no introduce los datos correctamente se le informará mediante mensajes del tipo de error:

- Si el usuario no introduce ningún dato se le mostrara el siguiente mensaje:

Cambiar contraseña

Por favor, introduzca su vieja contraseña
Por favor, introduzca su nueva contraseña

Introduce tu contraseña anterior

Introduce tu contraseña nueva

Enviar

- Si el usuario no introduce bien su contraseña antigua:

Cambiar contraseña

• La contraseña antigua no se corresponde con la indicada

Introduce tu contraseña anterior

Introduce tu contraseña nueva

Enviar

3. Preferencias: El usuario podrá marcar una preferencia o desmarcarla según sus gustos. Estos afectan a la búsqueda de la vivienda por parte del usuario, en el listado de la búsqueda le aparecerán más arriba las viviendas con las que comparta más preferencias.

Preferencias		
Mascotas <input type="checkbox"/>	Garage <input type="checkbox"/>	Trastero <input type="checkbox"/>
Ascensor <input type="checkbox"/>	Parking comunitario <input type="checkbox"/>	Servicios portería <input type="checkbox"/>
Videoportero <input type="checkbox"/>	Aire acondicionado <input type="checkbox"/>	Calefacción <input type="checkbox"/>
Amueblado <input type="checkbox"/>	Electrodomésticos <input type="checkbox"/>	Horno <input type="checkbox"/>
Lavadora <input type="checkbox"/>	Secadora <input type="checkbox"/>	Internet <input type="checkbox"/>
Puerta blindada <input type="checkbox"/>	Lavadero <input type="checkbox"/>	Jardin privado <input type="checkbox"/>
Terraza <input type="checkbox"/>	Zona comunitaria <input type="checkbox"/>	Patio <input type="checkbox"/>
Piscina <input type="checkbox"/>	Balcón <input type="checkbox"/>	Planta baja <input type="checkbox"/>
Plantas intermedias <input type="checkbox"/>	Última planta <input type="checkbox"/>	Acceso minusválidos <input type="checkbox"/>

Navegación

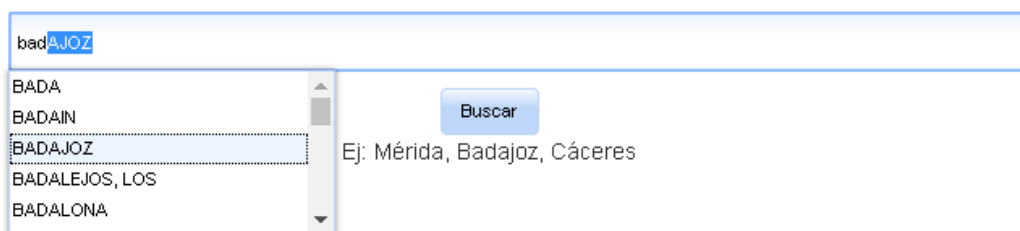
Esta aplicación se compone de tres secciones bien definidas:

1. Cabecera: Aquí se encuentra el logotipo de la empresa y los botones de acceso al login, registro, cierre de sesión, panel del usuario y creación de la vivienda.

2. Contenedor principal: En este contenedor se encuentra la gran parte de información que se le transmite al usuario.
3. Pie: En este apartado se puede encontrar una breve descripción de la ocupación de la empresa, los enlaces a las redes sociales y también un enlace para enviar un correo al administrador de la aplicación

Buscador

En este tipo de aplicaciones es muy importante implementar un buscador. En este caso es un buscador autocompletable por localidad. Cuando el usuario introduzca tres caracteres el sistema le devolverá una serie de localidades que empiecen por esos tres caracteres que el usuario ha introducido en el buscador. Por ejemplo el usuario quiere buscar las viviendas de Badajoz el usuario introduce el prefijo bad y le aparecen los siguientes registros:



badAJÓZ

BADA
BADAIN
BADAJOZ
BADALEJOS, LOS
BADALONA

Buscar

Ej: Mérida, Badajoz, Cáceres

Crear vivienda

En este apartado el usuario deberá rellenar un formulario donde se le pedirán diversos datos sobre su vivienda pero para tener acceso a este formulario el usuario debe haber cumplimentado sus datos personales en su panel de usuario previamente mencionado en este manual.

Imágenes

Para que a otro usuario le llame la atención una vivienda es indispensable que tenga imágenes de esta.

<div>+ Añadir ▶ Subir ✖ Limpiar todo</div>	
1_Primary_logo_on_transparent_341x63.png	Borrar
2_Flat_logo_on_transparent_341x63.png	Borrar
3_White_logo_on_color1_341x63.png	Borrar

Para añadir una imagen hay que pulsar el botón de añadir y nos saldrá una ventana para seleccionar el archivo. Después de esto hay que pulsar el botón de subir para subirla al servidor. Para que se pueda crear la vivienda el usuario debe añadir tres imágenes como mínimo.

Características de la vivienda

En este apartado el usuario introducirá las características de su vivienda tales como número de habitaciones, numero de baños, superficie, tipo de vivienda, dirección y numero.

Tipo de vivienda	<input type="text"/>
Superficie	<input type="text" value="m2"/>
Habitaciones	<input type="text"/>
Baños	<input type="text"/>
Direccion	<input type="text" value="Calle"/>
Número	<input type="text" value="Portal/Escalera"/>

Localidad

En este apartado el usuario introducirá el código postal de su localidad. Este campo está validado en el servidor. Este campo se buscara en la base de datos si se encuentra se le mostrara en la caja de texto de población el nombre de la localidad a la que pertenece ese código postal. El código debe estar formado por cinco cifras si no es así se le mostrará un mensaje al usuario

Código Postal	<input type="text" value="Código Postal"/>
Poblacion	<input type="text"/>

Comentarios

En este apartado el usuario introducirá una breve descripción de su vivienda

Comentarios (255 caracteres máximo)	<div>Comentarios referentes a la vivienda</div> <div></div>
---	---

Preferencias

Esta parte se compone de los extras que contiene la vivienda. Que son los mismos que tiene el usuario.

Preferencias		
Mascotas <input type="checkbox"/>	Garage <input type="checkbox"/>	Trastero <input type="checkbox"/>
Ascensor <input type="checkbox"/>	Parking comunitario <input type="checkbox"/>	Servicios portería <input type="checkbox"/>
Videoportero <input type="checkbox"/>	Aire acondicionado <input type="checkbox"/>	Calefacción <input type="checkbox"/>
Amueblado <input type="checkbox"/>	Electrodomésticos <input type="checkbox"/>	Horno <input type="checkbox"/>
Lavadora <input type="checkbox"/>	Secadora <input type="checkbox"/>	Internet <input type="checkbox"/>
Puerta blindada <input type="checkbox"/>	Lavadero <input type="checkbox"/>	Jardin privado <input type="checkbox"/>
Terraza <input type="checkbox"/>	Zona comunitaria <input type="checkbox"/>	Patio <input type="checkbox"/>
Piscina <input type="checkbox"/>	Balcón <input type="checkbox"/>	Planta baja <input type="checkbox"/>
Plantas intermedias <input type="checkbox"/>	Última planta <input type="checkbox"/>	Acceso minusválidos <input type="checkbox"/>

Listado de viviendas

En este apartado se le mostrará al usuario el listado de viviendas por la localidad que el usuario ha buscado. Para nuestra aplicación dispondremos de viviendas en tres localidades: Mérida, Badajoz y Cáceres. Se le mostraran los registros al usuario en forma de tabla indicándole:

- Tipo de vivienda
- Localidad de la vivienda
- Imagen genérica del tipo de vivienda en cuestión
- Descripción de la vivienda
- Número de baños
- Número de habitaciones

Listado de viviendas en MERIDA

Piso en MERIDA



Descripción:
Piso amueblado en el centro (calle Concordia), reformado y moderno, 2 habitaciones, 1 cuarto de baño, cocina equipada, pequeña terraza, calefacción eléctrica, aire acondicionado, termo eléctrico, tarima flotante, muebles modernos

Baños: 1

Habitaciones: 2

[Ver detalles](#)

Si el usuario pulsa el botón de ver detalles se cargará en una nueva vista la vivienda la cual ha seleccionado el usuario.

Además esta tabla esta paginada y admite hasta diez registros por página.

Si un usuario decide buscar una ciudad la cual no está en las nombradas anteriormente se le mostrará al usuario un mensaje indicando que no hay viviendas en esa localidad.

No existen viviendas en esa localidad

Si introduce una localidad ficticia se le mostrará al usuario otro mensaje informando de lo que ocurre.

No se encuentra ninguna localidad con ese nombre Por favor proceda a realizar otra búsqueda

Página de la vivienda

A esta vista se puede acceder de dos maneras distintas:

1. Después de crear una nueva vivienda se le da la opción al usuario de ver cómo queda esa nueva publicación pulsando el botón de navegar.

La vivienda se ha creado correctamente

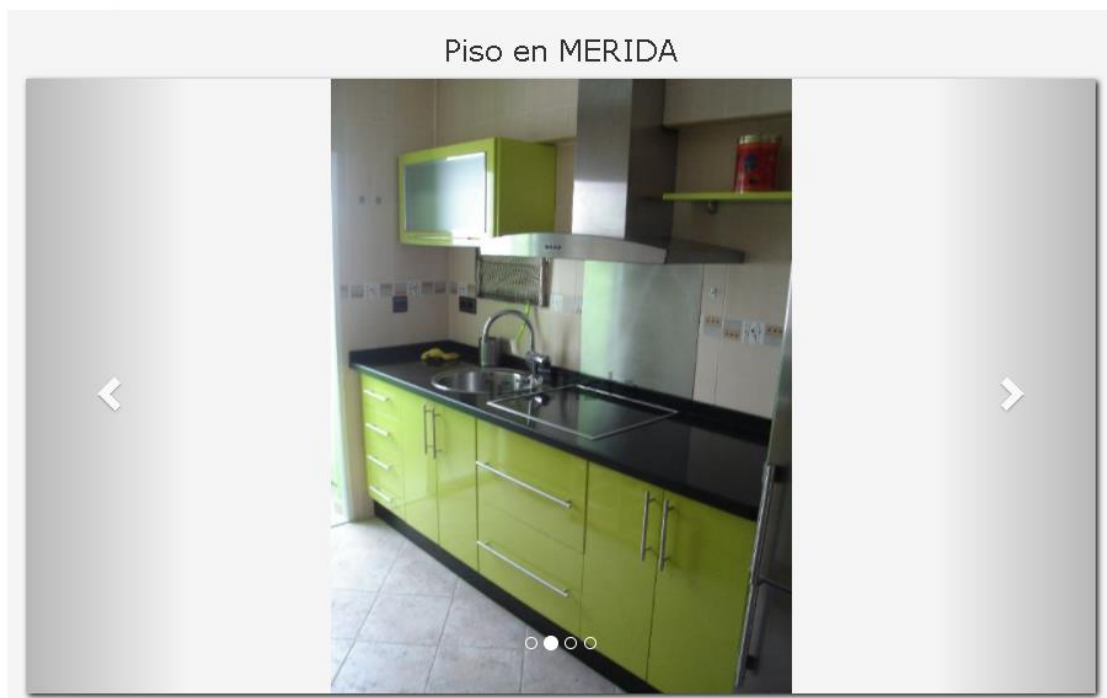
Haz click en el botón para ver su página

Navegar

2. En el listado de viviendas le aparecerá al usuario un botón que indica que si se pulsa le llevara al detalle de la vivienda en cuestión.

Ver detalles

Una vez accedida por cualquiera de los dos caminos se le mostrará una vista detallada de la vivienda al usuario incluyendo en la parte superior de la página el tipo de vivienda, su localidad y un carrusel con las fotos propias de la vivienda.



En la parte inferior se le mostrara de forma detallada las características de la vivienda.

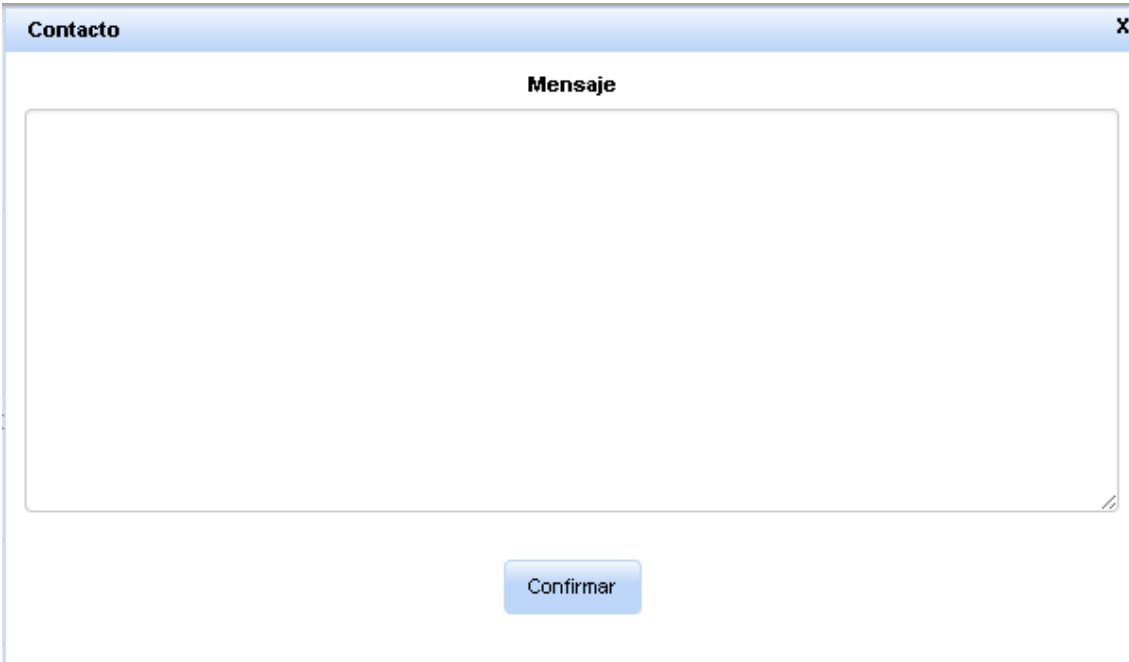
Características	Tipo: Piso Dimensión : 90 m2 Habitaciones : 2 Baños : 1
Extras:	Aire acondicionado Calefacción Terraza Última planta
Descripción :	Piso amueblado en el centro (calle Concordia), reformado y moderno, 2 habitaciones, 1 cuarto de baño, cocina equipada, pequeña terraza, calefacción eléctrica, aire acondicionado, termo eléctrico, tarima flotante, muebles modernos
Ubicación :	Dirección: Calle de la Concordia Número: 34

Contacto

El fin primordial de esta aplicación es la de poner en contacto a los usuarios que necesitan una casa con los usuarios arrendadores para esto se le proporciona un contacto mediante mensajería interna en la web. Para acceder a este contenido el usuario debe estar logueado en el sistema y deberá acceder a la vivienda en la cual él quiere vivir y en la parte inferior le aparecerá un botón llamado contactar

Un botón rectangular con un fondo azul claro y el texto "Contactar" en negro.

Después de pulsar el botón se le desplegará al usuario una ventana modal, en la cual el usuario podrá introducir el mensaje que le quiere mandar al usuario arrendador.

Una ventana modal con un título "Contacto" y un botón de cerrar "X". El contenido principal es un campo de texto grande con el título "Mensaje" y un botón "Confirmar" en la parte inferior.

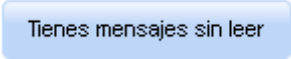
Contacto X

Mensaje

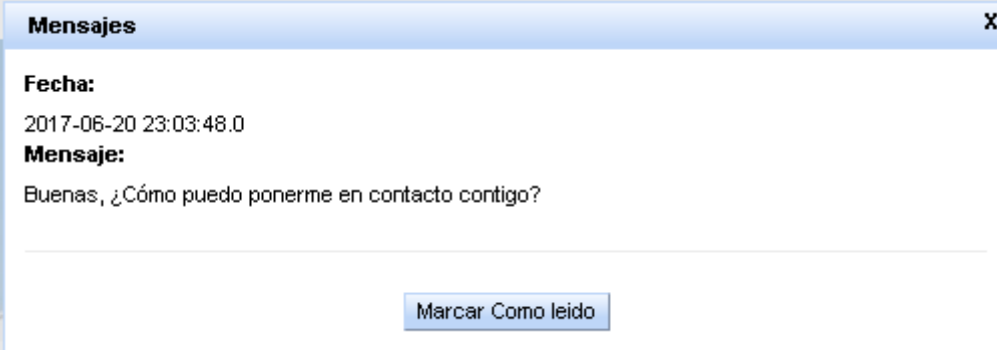
Confirmar

Una vez escrito el mensaje el usuario deberá pulsar el botón de confirmar si quiere que se le envíe ese mensaje al usuario arrendador.

Cuando el usuario arrendador haga login le aparecerá un botón en la página inicial indicando que tiene mensajes sin leer.

Un botón rectangular con un fondo azul claro y el texto "Tienes mensajes sin leer" en negro.

Cuando el usuario pulse este botón se le desplegará un modal con el contenido del mensaje, su fecha y un botón para marcar como leído los mensajes pendientes.

Un modal con un encabezado azul que dice "Mensajes" y un botón de cerrar "X". El contenido muestra la fecha "2017-06-20 23:03:48.0" y el mensaje "Buenas, ¿Cómo puedo ponerte en contacto contigo?". En la parte inferior hay un botón "Marcar Como leído".

Mensajes X

Fecha:
2017-06-20 23:03:48.0

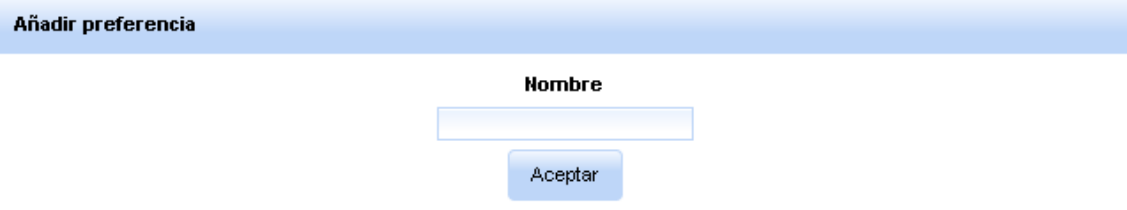
Mensaje:
Buenas, ¿Cómo puedo ponerte en contacto contigo?

Marcar Como leído

Panel de administrador

En esta aplicación el rol de administrador no juega un gran papel puesto que muchos requisitos que cumplir. El requisito más funcional para este usuario es el poder añadir preferencias nuevas.

Para acceder a esta operación el usuario administrador debe acceder a su panel del usuario y allí encontrará la opción de añadir una nueva preferencia.

Un formulario con un encabezado azul que dice "Añadir preferencia". Debajo hay un campo de texto etiquetado "Nombre" y un botón "Aceptar" debajo de él.

Añadir preferencia

Nombre

Aceptar

El administrador solo tiene que introducir el nombre de la nueva preferencia y pulsar el botón de aceptar.

Páginas de error

Para esta aplicación se han creado dos páginas de errores correspondientes a los errores más comunes que se le pueden dar al usuario:

- Error 404: El usuario introduce una url que no está contemplada por la aplicación y esta muestra un mensaje de error.
- Error 500: El usuario estaba realizando alguna operación en la web y por circunstancias se ha producido un error en el servidor.

Datos de los usuarios

En esta aplicación existen cuatro usuarios:

1. Email: merida@gmail.com; Password: 12345; Este usuario contiene todas las viviendas que están creadas en las localidad de Mérida para facilitar así la exposición de la aplicación.
2. Email: caceres@gmail.com; Password: 12345; Este usuario contiene todas las viviendas que están creadas en las localidad de Cáceres para facilitar así la exposición de la aplicación.
3. Email: badajoz@gmail.com; Password: 12345; Este usuario contiene todas las viviendas que están creadas en las localidad de Badajoz para facilitar así la exposición de la aplicación.
4. Email: p@gmail.com; Password: 12345; Este usuario es el administrador de la aplicación y no tiene viviendas asociadas