

CONTENIDO

1.	¿Qué es el sistema de incidencias?	2
2.	¿Qué mejora respecto al sistema actual?	2
3.	Introducción técnica	2
4.	Estructura de archivos	2
5.	Aspecto de la web	4
6.	Herramientas utilizadas	5
7.	Mailing	5
8.	Diagrama de flujo	5
9.	Base de datos	6
10.	Test de accesibilidad y HTML	6
11.	Test Responsive	6
12.	Test de CSS	7
13.	Test de usabilidad	7
14.	Tratamiento de imágenes	8
15.	Copyright y Copyleft	8
16	Agradocimientos y hibliografía	

1. ¿QUÉ ES EL SISTEMA DE INCIDENCIAS?

El sistema de incidencias TIC recoge todos los problemas técnicos y errores que alteren el normal funcionamiento del instituto. Asimismo, informatiza la función y recoge los posibles estados de dicha indicencia, pudiendo ser visualizada por el emisor de la misma en cualquier momento.

2. ¿QUÉ MEJORA RESPECTO AL SISTEMA ACTUAL?

El sistema actual de incidencias es por contacto personal. Esto requiere un desplazamiento por parte del profesorado, además de una buena sincronización entre ambos.

Todo esto, sabiendo que dicha tarea queda pendiente pero puede olvidarse.

Con el nuevo sistema, se prevendrá todo esto, otorgando sofisticación y solucionando problemas anteriores

3. INTRODUCCIÓN TÉCNICA

El programa está creado con PHP 7. Usa las bases de diseño comunes para el proyecto, pero en el controlador de incidencias TIC. El driver de base de datos utilizado será Mysql 5.7, en su versión PDO.

En cuanto al front-end, se han utilizado tablas dinámicas con jQuery de datatable.net, y códigos CSS de W3. Para renderizar la vista y mantener el patrón de diseño MVC se ha utilizado el sistema de plantillas Twig.

4. ESTRUCTURA DE ARCHIVOS

Los ficheros correspondientes a la sección Incidencias TIC estarán contenidos bajo la carpeta maintenance. Asimismo, los archivos correspondientes son:

css/maintenance/alerts.css

Fichero de diseño de los mensajes cuando el usuario realiza una acción (por ejemplo, añadir incidencia).

css/maintenance/crud.css

Fichero de diseño base de la página de incidencias. Éste recoge el diseño base general de la página, el de la tabla, y algunos caracteres especiales.

css/maintenance/modales.css

Fichero de diseño de las ventanas emergentes, por ejemplo, la de agregar incidencia.

img/maintenance/alarm.png

Imagen que se utiliza en la tabla como icono para cuando la incidencia está pendiente de resolución.

img/maintenance/complete.png

Imagen que se utiliza en la tabla como icono cuando la incidencia está resuelta.

• img/maintenance/process.png

Imagen que se utiliza como icono en la tabla cuando la incidencia está en proceso.

• img/maintenance/unknown.png

Imagen que se utiliza como icono en la tabla cuando la incidencia está en un estado no catalogado.

js/maintenance/alerts.js

Fichero de scripts que permite cerrar los mensajes de acción al clickar la x.

js/maintenance/crud.js

Fichero de scripts que permite la creación de la tabla, así como su ordenamiento y buscador. Integra el plugin datatables.

• js/maintenance/modales.js

Fichero de scripts que se encarga de manejar las modales, para que puedan ser abiertas y cerradas.

src/controllers/MaintenanceController.php

Controlador basado en PHP. Se encarga de renderizar la vista. Es la capa C del patrón MVC.

src/dao/maintenance/MaintenanceDAO.php

DAO basado en PHP. Se encarga de obtener los datos desde la fuente. Es la capa M del patrón MVC. A su vez, la fuente de datos es una base de datos MySql.

• src/servicios/maintenance/MaintenanceServicios.php

Capa de servicios basada en PHP. En este contexto, no se le ha dado mucho uso, pero su idea principal habría sido tratar aquí los objetos, pero como PHP tiene un tipado muy débil, no ha sido necesario.

src/utils/maincenance/Utils.php

Funciones útiles y sencillas que se han separado del controlador para mejorar su claridad.

src/utils/maincenance/ConstantesMaintenance.php

Fichero de constantes, para así promover el mantenimiento de la aplicación de manera sencilla, cómoda y rápida.

5. ASPECTO DE LA WEB

Tabla principal.



Marcar tareas



Agregar incidencia



6. HERRAMIENTAS UTILIZADAS

Se menciona este apartado debido a que se han generado ficheros internos del IDE que permiten un entorno de pruenas muy afianzado.

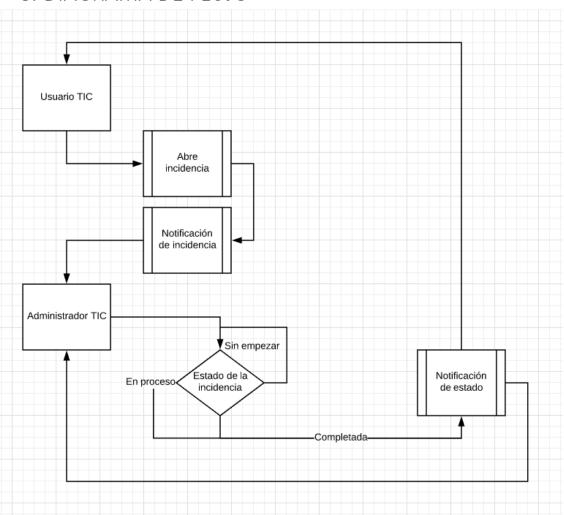
En este caso, se ha utilizado el IDE PhpStorm, de Intellij. Los archivos generados por el mismo se encuentran en la carpeta .idea.

El entorno de desarrollo (para iniciar la web en modo local) se llama incidencias. Funciona con la versión 7.2 de PHP.

7. MAILING

Se envían correos al abrir, cerrar y modificar una incidencia. Pueden verse más detalles en el diagrama de flujo.

8. DIAGRAMA DE FLUJO



BASE DE DATOS

Se usa una tabla específica. El resto son comunes a la base de datos. Es un esquema simple.

incidencias(id,completado_por,nombre,solicitado_por,departamento,estado,fecha)

10. TEST DE ACCESIBILIDAD Y HTML

No se revela ningún error, y los warning que se ceden en la otra pestaña son ignorables y no afectan a la puntuación en absoluto.



11. TEST RESPONSIVE

Como se puede apreciar, se ve correctamente en todas las pantallas: Desde móviles de 4 pulgadas, hasta MAC's de 30.



12. TEST DE CSS

No otorga ningún warning ni error. Se podría decir que es un CSS impoluto.



13. TEST DE USABILIDAD

Éste puede ser comprobado íntegramente en la la siguiente URL:

http://www.evaluera.co.uk/atester



14. TRATAMIENTO DE IMÁGENES

Las imágenes han sido tratadas con photoshop siguiendo el tratamiento y gama de colores web. Sus reconocimientos son tratados en el posterior apartado.

15. TRATAMIENTO DE CSS

Las unidades de medida utilizadas en el proyecto serán única y exclusivamente:

 VH (ViewPort Height): Unidad de medida relativa, la cual basa su medida máxima en el tamaño de

la ventana del navegador. Se utiliza para definir la medida del alto.

• VW (ViewPort Width): Unidad de medida relativa, la cual basa su medida máxima en el tamaño de

la ventana del navegador. Se utiliza para definir la medida del ancho.

• **% (Porcentaje)**: Unidad de medida relativa, la cual basa su medida máxima en el tamaño del bloque

padre. Se utiliza tanto para ancho como para alto.

• **EM (Tamaño de textos)**: Unidad de medida relativa, la cual basa el tamaño del texto en el solicitado

por el navegador mediante una tabla de transcripción de tamaños interna.

 PX (Píxeles): Se utilizará puntual, excepcional y exclusivamente para bloques que sean del mismo

tamaño en todos los navegadores.

16. COPYRIGHT Y COPYLEFT

Las imágenes y códigos utilizados están libres de reconocimiento y acreditación, ya que se ha asegurado su autoría a creative commons, con licencia de no reconocimiento.

17. AGRADECIMIENTOS Y BIBLIOGRAFÍA

Apartado creado por Andrei García Cuadra.

Cualquier contacto puede realizarse mediante el email andreigarciacuadra@gmail.com.

Créditos para:

W3

Youtube

Google

Font awesome

Hostinger

000WebHost

Apache Commons