

# Memoria Práctica 1

Autores:

César Ramírez Martínez

Pedro Urbina Rodríguez

# 1. Guía detallada de los ficheros.

Nuestra práctica consta de un directorio principal, "app".

Donde almacenamos todos los ficheros relacionados con la funcionalidad, la visualización y los datos de la aplicación. Así como toda la información relacionada con los usuarios registrados.

Dentro de este directorio observamos los siguientes archivos/directorios:

"catalogue", "routes.py", "start.wsgi", "static", "templates", "users" y "thesessions".

## - "catalogue":

Directorio que simplemente contiene el fichero "catalogue.json", que almacena la información de las películas que estarán disponibles en nuestra aplicación en formato JSON.

## - "static":

En este directorio tenemos los subdirectorios: "css", "images" y "scripts".

### - "css":

Subdirectorio que simplemente contiene el archivo "estilo.css". Archivo que contendrá toda la información en lo referido al estilo y aspecto de los documentos HTML de la aplicación.

### - "images":

Subdirectorio que almacena los posters de las películas disponibles en nuestro vídeo club y la imagen del logo de nuestra aplicación.

### - "scripts":

Subdirectorio que contiene todo el código de JavaScript, JQuery y AJAX del que hacemos uso en la aplicación.

## - "templates":

Directorio que almacena todos los documentos HTML de nuestra aplicación. Incluyendo "base.html", la plantilla base del resto de archivos.

## - "users":

Directorio que sirve principalmente para el almacenamiento de los usuarios registrados en la aplicación, creándose un nuevo subdirectorio por cada nuevo usuario registrado.

Cada uno de estos subdirectorios (nombrado como el "username" del usuario) contendrá dos archivos. El primero de ellos es el "data.dat" donde se almacena toda la información introducida por el usuario a la hora de registrarse, y en el segundo de ellos, "historial.json", es donde se almacenará el historial de los pedidos realizados por el usuario en formato JSON.

## - "routes.py":

Archivo escrito en Python que contiene las funciones que reaccionan a las interacciones del cliente con nuestra aplicación. Por ejemplo: en este archivo está definida la función que carga el detalle de la película que el cliente selecciona en la pantalla de inicio.

-**"start.wsgi"**:

Archivo destinado al lanzamiento de la aplicación en un servidor web Apache.

-**"thesessions"**

Directorio que contiene los archivos encargados de mantener la sesión y la información asociada a la misma.

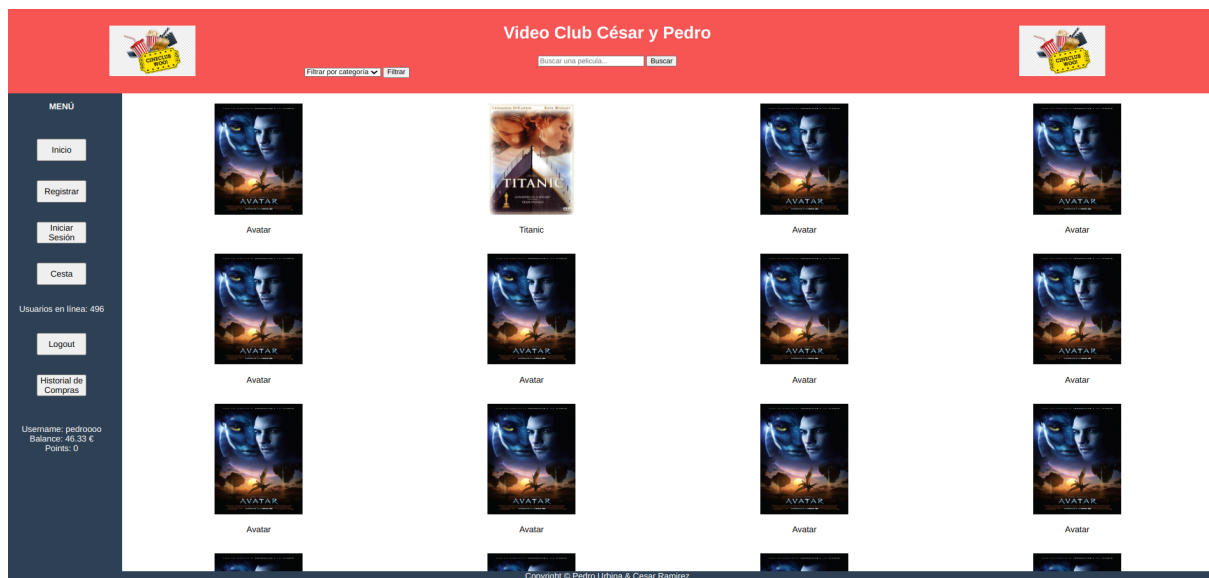
## **2. Guía de instalación y ejecución.**

Para ejecutar la aplicación deberemos extraer el zip adjunto en moodle. Abriendo una terminal en el directorio al mismo nivel que la carpeta app simplemente deberemos ejecutar el comando **"python3 -m app"**. Accediendo al enlace que nos indica la ejecución en la terminal podremos acceder a la página web.

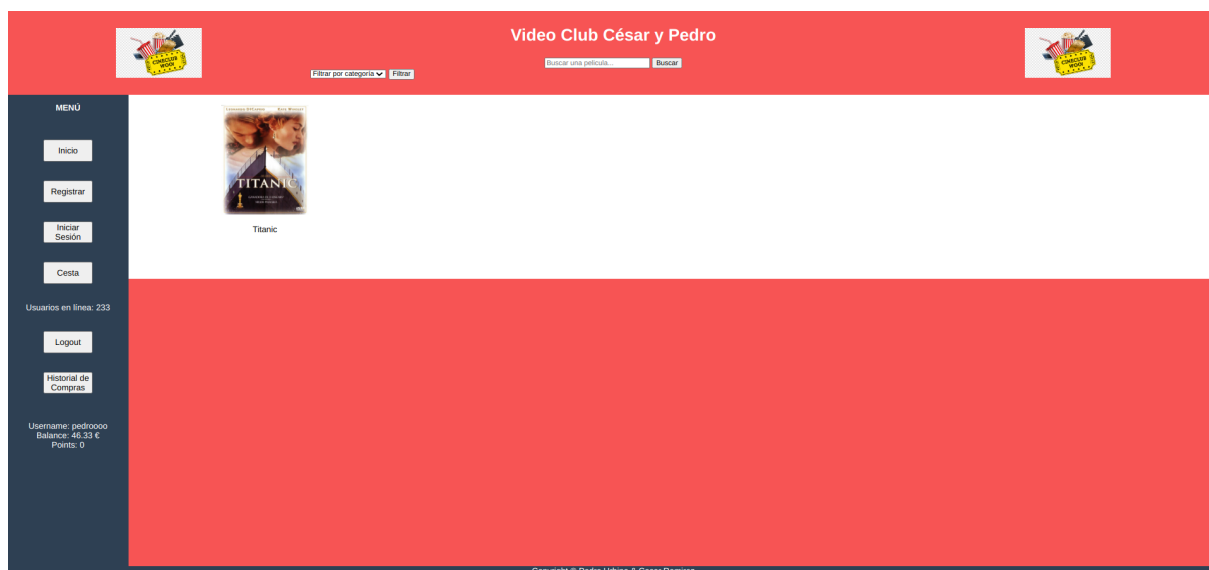
### 3. Resultados y evidencias.

La página web desarrollada ofrece un conjunto de funcionalidades que enumeramos a continuación.

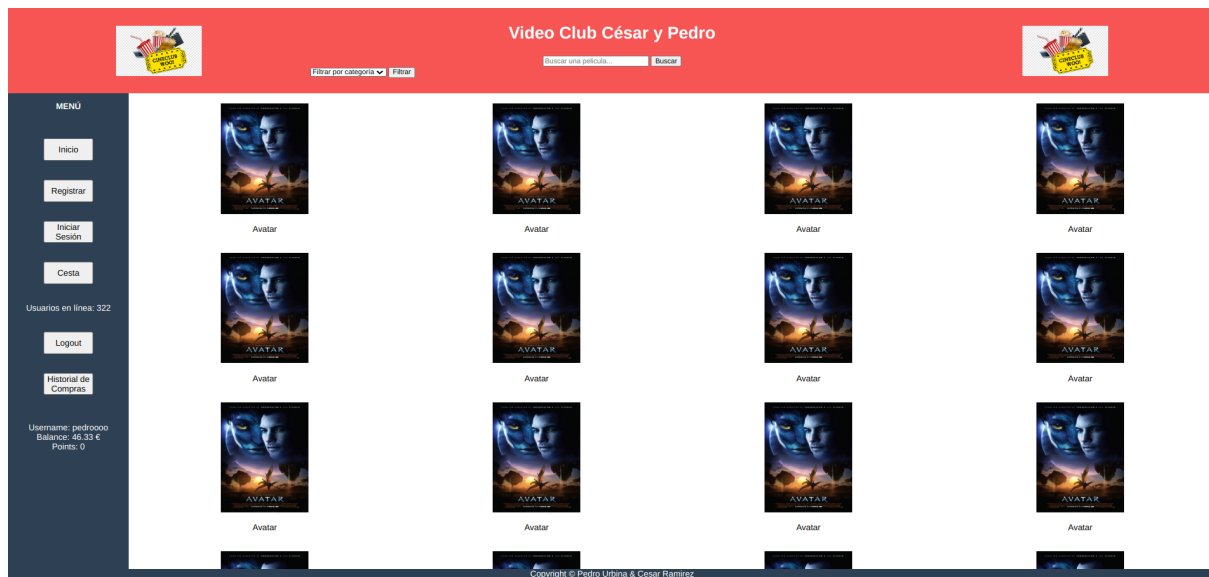
#### Entrada: Página Principal.



Aquí se muestra la página principal, donde podemos observar los elementos del resto de páginas. Encontramos en ella un header que incluye la barra de búsqueda y el filtro por categorías. En la parte izquierda vemos un menú que nos facilitará la navegación por la página web. Abajo del todo tenemos un footer con nuestros nombres. El contenido específico de la página es el catálogo de películas (el archivo catalogo.json extendido para tener un mayor catálogo).

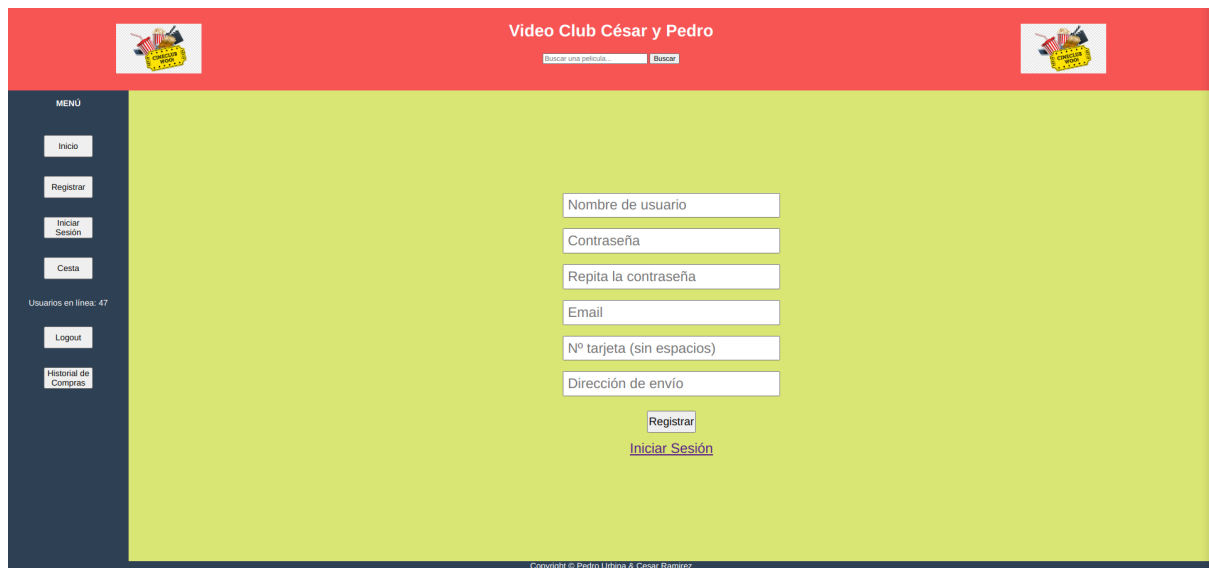


Al filtrar por categoría, en este caso eligiendo la categoría “Drama” obtenemos el resultado anterior.




Introduciendo avatar en la barra de búsqueda obtenemos el resultado anterior.

## Registro de un usuario y fortaleza contraseña:




Esta es la página de registro de usuarios inicial.



Vídeo Club César y Pedro

Buscar una película



MENÚ

Inicio

Registrar

Iniciar Sesión

Cesta

Usuarios en línea: 426

Logout


Historial de Compras

Fortaleza contraseña: fuerte

[Iniciar Sesión](#)


Copyright © Pedro Urbina & Cesar Ramirez

Al rellenar el formulario con datos válidos, tras pulsar en el botón registrar se creará un directorio asociado al nuevo usuario conteniendo sus datos, dentro de la carpeta /app/users, si este no existía ya. Si el proceso se lleva a cabo con éxito, nos llevará a la página de login. Se puede ver que aparece la fortaleza de la contraseña introducida en rojo.



0.0.0.0:5001 says

El usuario debe ser una cadena de numeros y letras.



MENÚ

Inicio

Registrar

Iniciar Sesión

Cesta

Usuarios en línea: 474

Logout

Historial de Compras

Contraseña demasiado corta.

[Iniciar Sesión](#)

Copyright © Pedro Urbina & Cesar Ramirez

Sin embargo si algún campo no ha sido rellenado correctamente, un mensaje de alerta nos explicará el campo incorrecto.

Video Club César y Pedro

Buscar una película... Buscar

MENÚ

- Inicio
- Registrar
- Iniciar Sesión
- Cesta

Usuarios en línea: 26

Logout

Historial de Compras

Nombre de usuario

Contraseña

Repita la contraseña

Email

Nº tarjeta (sin espacios)

Dirección de envío

Ya existe un usuario con ese nombre, prueba con otro.

Registrar

[Iniciar Sesión](#)

Copyright © Pedro Urbina & Cesar Ramirez

Por último, si el usuario ya existe en el servidor, la página mostrará un mensaje de “Ya existe un usuario con ese nombre, prueba con otro.”

## Página de acceso:

En la página de login tenemos un formulario como a continuación:

Video Club César y Pedro

Filtrar por categoría... Filtrar

Buscar una película... Buscar

MENÚ

- Inicio
- Registrar
- Iniciar Sesión
- Cesta

Usuarios en línea: 364

Not logged in

Usuario

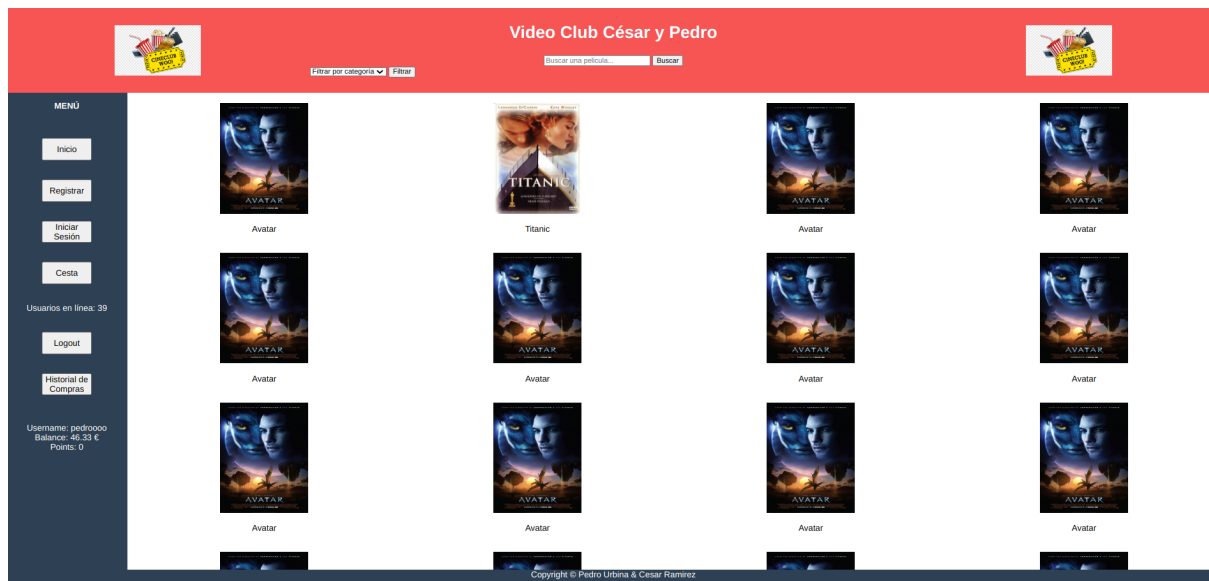
Contraseña

Log In

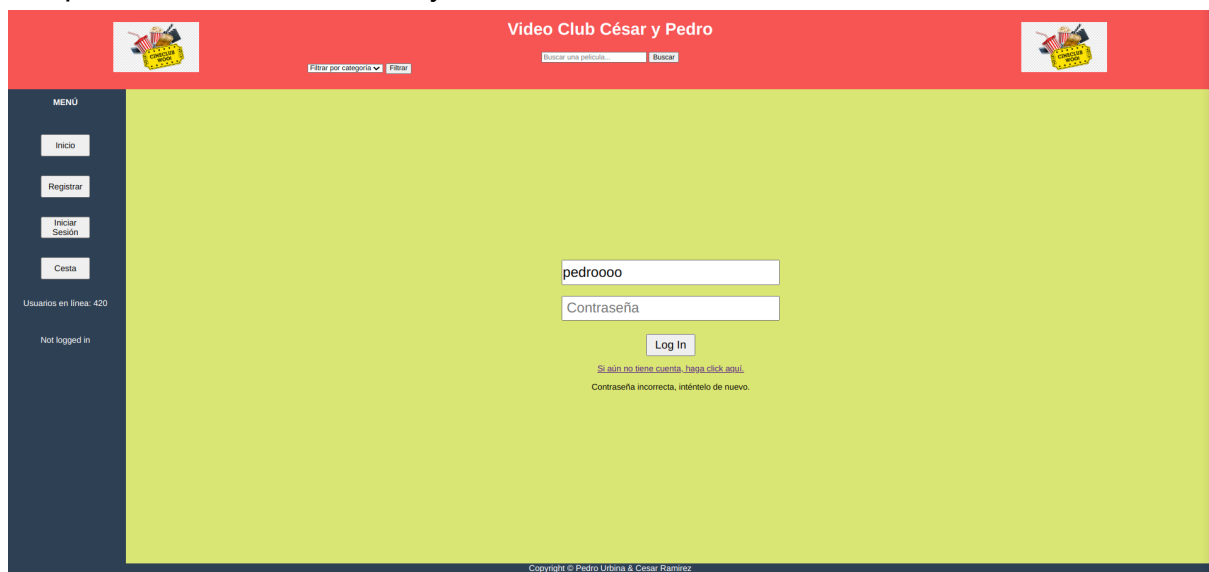
[Si aún no tiene cuenta, haga click aquí.](#)

Copyright © Pedro Urbina & Cesar Ramirez

Tras rellenarlo de con los datos correctos, el servidor comprueba los datos y si son correctos nos envía a la página principal donde podremos ver que ya estamos logueados en el menú de la izquierda:



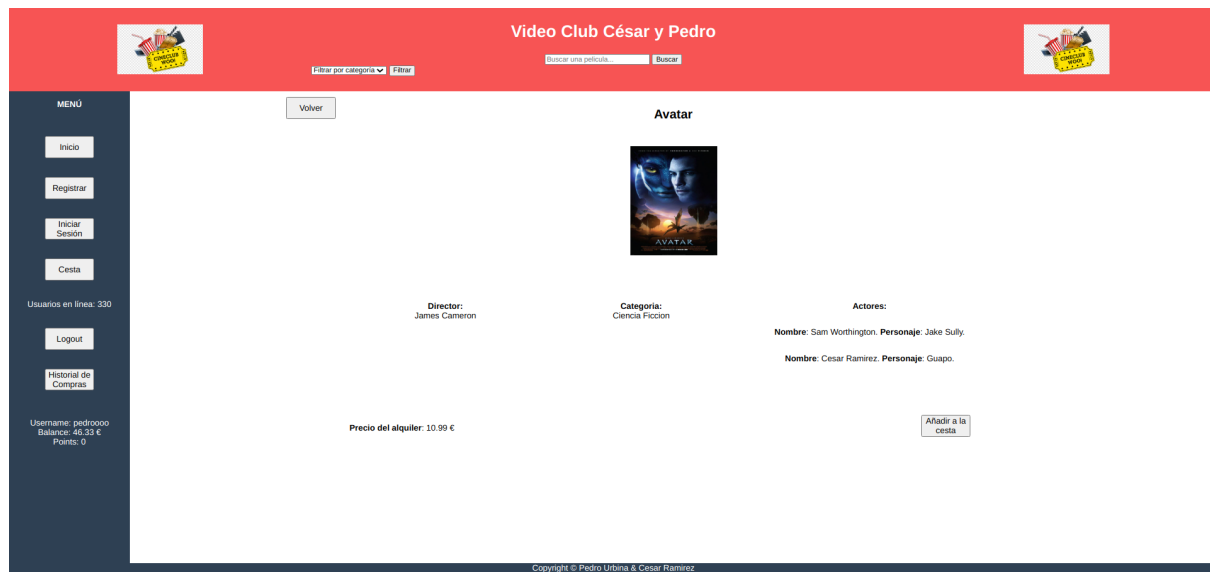
En caso de que la contraseña no sea la correcta o el nombre de usuario no sea correcto se mostrará el mensaje correspondiente. Además, mediante una cookie, el campo de nombre de usuario ya ha sido rellenado, como se ve a continuación:



## Detalle de película:

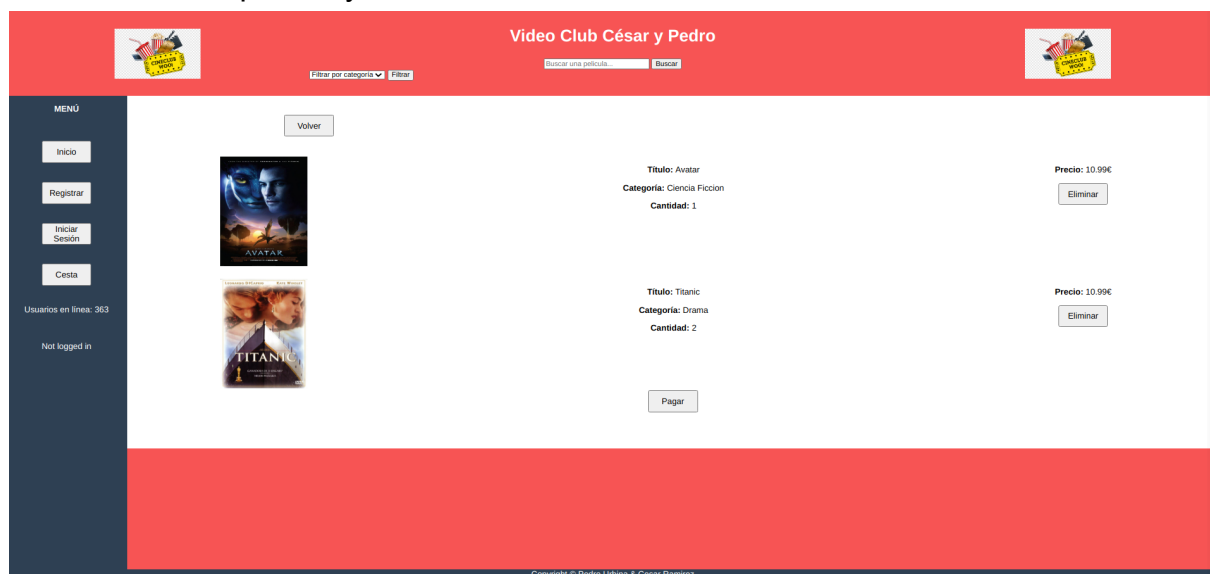
Eligiendo una película en la página principal, y pinchando sobre ella podemos ver el detalle de la película, como se muestra a continuación:





## Carrito de la compra:

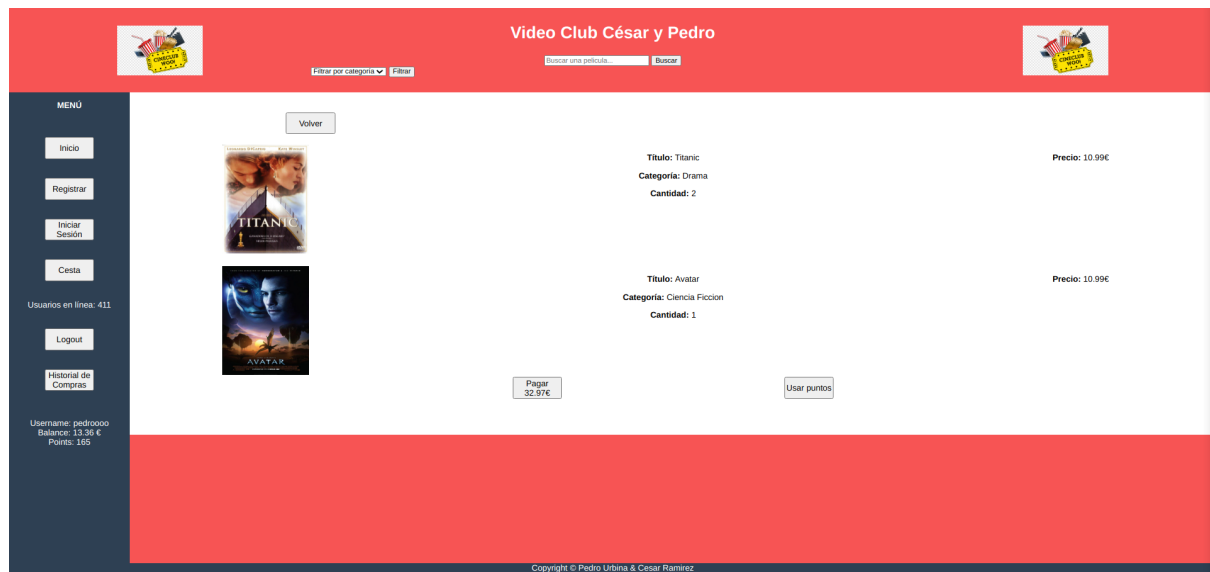
Tras añadir al carrito varias películas a través del botón de añadir a la cesta en el detalle de película, se añadirán las películas al carrito al cual podremos acceder con el menú de la izquierda y mostrará:



Como se ve, no hace falta estar registrado para tener un carrito de compra pero si tratamos de pagar sin estar logueados se nos reenviará a la página de login. Podemos de igual manera eliminar películas del carrito e incluso finalizar la compra.

## Finalizar compra de DVD:

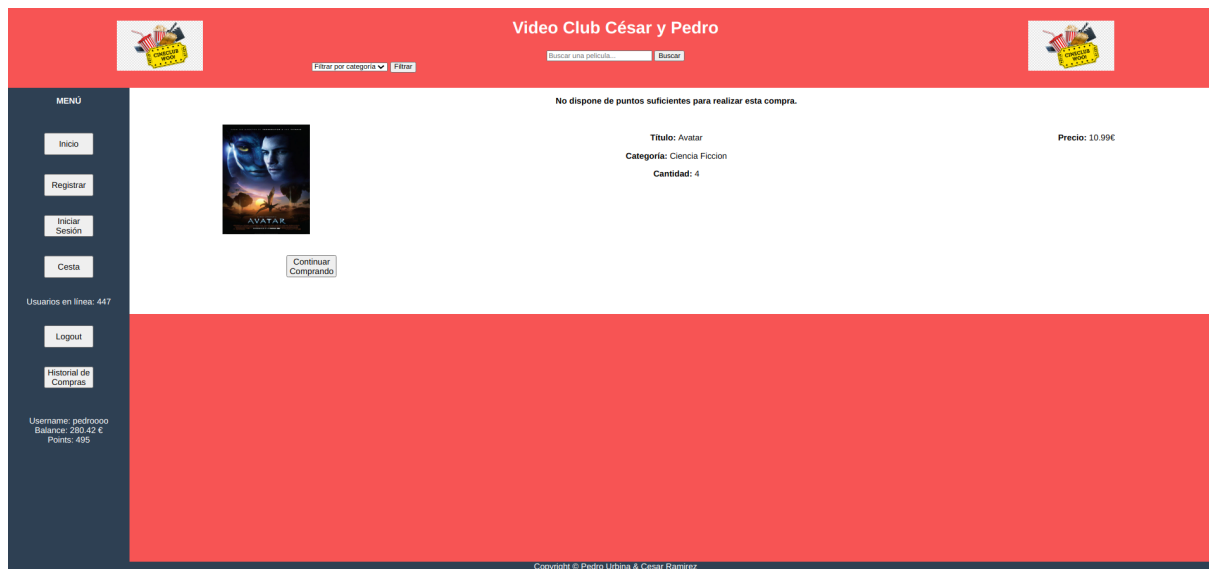
Tras pulsar en el botón pagar de la cesta, y tras ser logueado en caso de no estarlo ya deberemos seleccionar si queremos pagar con puntos acumulados o con nuestro dinero:



Si seleccionamos pagar con nuestro dinero, se finalizará la compra, mostrando la siguiente página, y añadiendo los correspondientes puntos a nuestro saldo:



En caso de seleccionar una forma de pago con la que no tengamos saldo suficiente se nos mostrará la siguiente página con un mensaje similar:



## Mostrar historial de un usuario:

Estando logueado, un usuario podrá acceder a su historial de compras. También podrá ver su saldo siempre en el menú izquierdo de la pantalla:



Si selecciona el botón de más información de cierto pedido se mostrará el detalle del pedido como a continuación:



También se podrá añadir saldo usando el cuadro de texto de la parte superior, por ejemplo, tras añadir 1000€ con respecto a la anterior captura:



## Ajax:

Como se puede ver en el resto de capturas, hay un banner siempre en el menú izquierdo que muestra el número de usuarios en línea, que va variando en todas las capturas ya que se actualiza con un número aleatorio cada 3 segundos.