

**UNIVERSIDAD LUTERANA SALVADOREÑA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DEL HOMBRE Y LA**  
**NATURALEZA**  
**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACION**  
**CICLO II - 2022**



**CÁTEDRA:**

Proyectos de aplicaciones web.

**PROYECTO:**

Video Club.

**DOCENTE:**

Lic. Rafael Antonio Diaz Palacios.

**ESTUDIANTES:**

Marilyn Stephanie Salinas Torres

Francisco Alejandro Nuila Ferman

Carlos Aurelio Alvarado Mendoza

Francisco Antonio Ayala Sibrian

**SAN SALVADOR, 30 DE NOVIEMBRE DE 2022**

## Tabla de contenido

<b>MARCO REFENRENCIAL</b> .....	3
<b>ANTECEDENTES</b> .....	3
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	4
<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	4
<b>OBJETIVOS</b> .....	5
<b>OBJETIVO GENERAL</b> .....	5
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	5
<b>ALCANCES</b> .....	5
<b>LIMITACIONES</b> .....	6
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	6
<b>HERRAMIENTAS PARA EL APOYO DEL DESARROLLO DE LA PLATAFORMA DEL SISTEMA</b> .....	9
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	10
<b>REFERENCIA HISTÓRICA</b> .....	10
<b>MARCO CONCEPTUAL</b> .....	11
<b>FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA ACTUAL</b> .....	12
<b>FACTIBILIDAD</b> .....	12
<b>FACTIBILIDAD TÉCNICA</b> .....	13
<b>RECURSOS HUMANOS.</b> .....	14
<b>FACTIBILIDAD OPERATIVA</b> .....	14
<b>FACTIBILIDAD LEGAL</b> .....	15
<b>RECURSOS TÉCNICOS.</b> .....	15
<b>PRESUPUESTO DE DESARROLLO</b> .....	16
<b>PLAN DE TRABAJO</b> .....	17
<b>BASE DE DATOS</b> .....	18
<b>DICCIONARIO DE DATOS</b> .....	18
<b>DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS</b> .....	20
<b>Manual de usuario-Administrador</b> .....	21
<b>GLOSARIO</b> .....	24
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b> .....	26

## MARCO REFERENCIAL

### ANTECEDENTES

Cuando sale el tema de la piratería, las descargas de contenidos audiovisuales por internet y los derechos de autor, mucha gente argumenta que se los descarga, pero que si existiese un sistema para consumirlos pagando un precio módico lo harían sin problema. Pero lo que mucha gente no sabe es que actualmente ya existen empresas que ofrecen estos servicios.

El proyecto “VIDEOCLUB” es un servicio de vídeo que ofrece la posibilidad de alquilar películas y series. Para explicarlo de manera fácil, es como el videoclub de toda la vida.

El precio del alquiler de las películas va de los 0,99 hasta los 3,99 dólares. Además, nuestro catálogo incluye también una sección de películas gratuitas para que los usuarios puedan probar el servicio.

Nuestro videoclub ofrece los últimos estrenos internacionales, los mejores films de producciones grandes y los grandes clásicos del cine. Contamos con una oferta amplia y dirigida a todos los públicos: acción, drama, romance, terror, animación, aventuras, ciencia ficción, cine bélico, fantasía, western, cine de autor, familiar, clásicos, comedia, cortometrajes, documentales, etc. Es cierto que nuestra oferta de series es reducida, pero estamos trabajando con las productoras para ampliarlo en breve.

¿Pensáis que el videoclub online son el futuro de la distribución audiovisual?

Son el mejor punto de partida y plataformas en las que hay que seguir trabajando, sobre todo para facilitar el acceso de los usuarios al contenido donde quiera y cuando quiera, de una manera fácil y cómoda. Un videoclub nos permite acceder de manera legal a las películas desde el mismo mando a distancia, en casa, sin necesidad de esperar a que se descargue un contenido, sin sorpresas en esas descargas, sin tener que reiniciar el router para acabar de ver una película y a precios muy asequibles.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La tecnología se ha vuelto indispensable en el día a día, y cada vez es más común que esté involucrada en todos los aspectos de la vida. Es por ello que avanza a pasos agigantados, con el objetivo de hacer la vida más llevadera y sencilla. Hoy en día muchos emprendedores han recurrido al uso de sistemas para controlar su emprendimiento, haciendo más fácil la gestión de estos mismos y manteniendo un mayor orden y seguridad.

La investigación se ha centrado en desarrollar un control de alquiler de películas y series para un emprendedor, en el cual se controlará el flujo de películas que se alquilan al día a sus respectivos socios, con el fin de mantener un control seguro, limpio y ordenado. Permitiendo guardar los datos y el estado de las películas mucho más fácil por medio de un sistema web.

## JUSTIFICACIÓN

La realización de este proyecto es para ayudar a un emprendedor a mantener su negocio, para que este sea más factible y seguro de llevar; Esto facilitara en gran medida a la persona para mantener estable su negocio haciendo que desde cualquier lugar de donde este, esté puede llevar el control del contenido multimedia por medio de un sistema de control de alquiler de películas.

Entre otros beneficios encontramos:

- **Facilitar la actualización de los contenidos.**

En la actualidad, por ejemplo, la ficha de los datos de las películas está en papel, por lo que, para cualquier modificación de los datos, por ejemplo, la dirección, se tiene que volver a copiar todo el documento, esto consume recursos y tiempo por parte del empleado que en ese momento no puede atender a un cliente que desea alquilar una película, por lo que se pierden clientes.

- **Eliminación de procesos manuales que consumen recursos y tiempo.**

Muchos de los procesos básicos, como el estado de las películas, se realiza actualmente en papel, con este sistema se intentará reducir el número de documentos en papel. Al automatizar este tipo de procesos se reduce en gran medida el tiempo utilizado para llevar a cabo una tarea.

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

- Diseñar un sistema capaz de controlar un informe detallado sobre los distintos contenidos disponibles en el videoclub.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear un sistema seguro que sea capaz de satisfacer las necesidades de la empresa.
- Mejorar el grado de satisfacción de los socios del video club.
- Permitir un acceso más rápido a la hora de realizar consultas, alquileres y detalles de las películas.

### ALCANCES

El alcance del sistema cubre las funciones de negocio que actualmente se hacen de manera manual y que pretenden automatizarse mediante la aplicación.

El sistema cubrirá las siguientes funcionalidades:

**Gestión de seguridad:** Acceso seguro a la aplicación, realizando una autenticación previa con nombre de usuario y contraseña correctos que serán comprobados accediendo a la base de datos.

**Gestión de películas:** Control del stock del videoclub, accediendo y manteniendo actualizadas las tablas.

**Gestión de informes:** Creación de consultas para crear informes según unos criterios y así obtener información útil para el gerente y encargados.

## LIMITACIONES

- Tiempo reducido en el desarrollo del proyecto.
- Mala calidad del internet para las reuniones del trabajo en equipo.

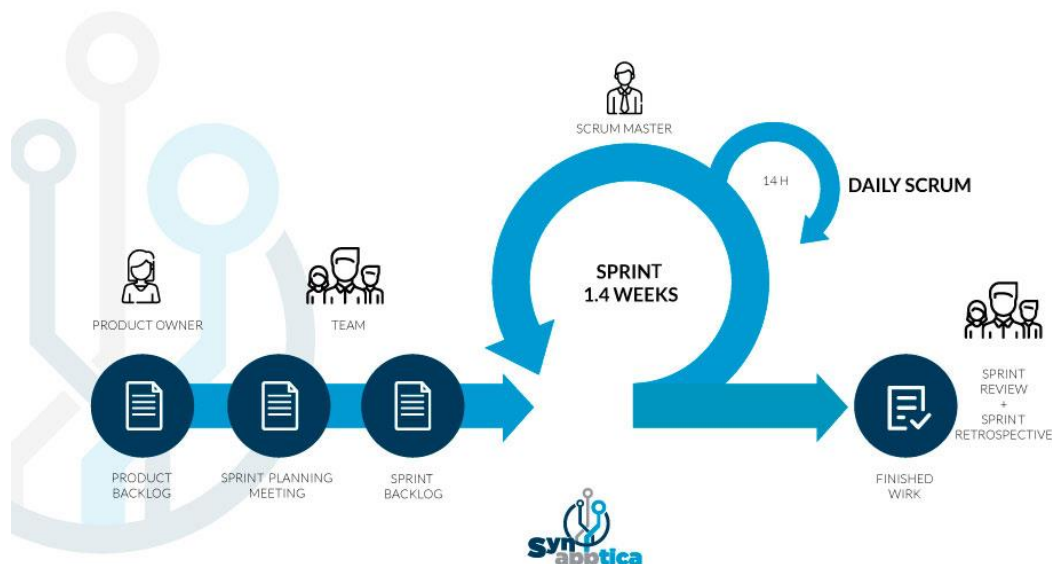
## METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología de investigación que se ha utilizado es la metodología cualitativa, esta consiste en la obtención de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos y respuestas abiertas para la posterior interpretación de los resultados.

Metodología de Desarrollo.

En la metodología de este proyecto se llevará a cabo la metodología ágil nombrada como Scrum, nos permitirá llevar un proceso de manera regular y así poder hacer prácticas para trabajar colaborativa mente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible del proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y así se logra trabajar en un equipo altamente productivo.

También se ha hecho uso de Sprint que es un período breve de tiempo fijo en el que el equipo de scrum trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida. Las tareas son asignadas a personas concretas, que serán las responsables de que el trabajo se lleve a cabo de la forma acordada. Una vez terminado el Sprint, se entrega el trabajo y se hace la valoración de los avances.



# TÉCNICAS DE ANÁLISIS, MODELADO Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

El Sistema Informático se han llevado a cabo las cuatro etapas de la metodología Scrum

## 1. Planificación: Product Backlog

El Product Backlog es la fase donde se establecieron las tareas prioritarias donde se obtuvo información breve y detallada sobre el proyecto que se iba a desarrollar.

Con el método Scrum no es necesario definir todos los objetivos al comienzo del proyecto. El Product Owner, de forma conjunta con el equipo de trabajo comienzan a listar lo más importante para el Product Backlog.

El Product Backlog fue necesario para poder arrancar con el primer sprint, ya que tiene permitido cambiar y crecer tantas veces como sea necesario en función del aprendizaje adquirido en el desarrollo del proyecto.

## 2.Sprint Planning

El Sprint Planning es una reunión que se realiza al comienzo de cada Sprint donde participa el equipo Scrum al completo; sirve para inspeccionar el Backlog del Producto (Product Backlog ) y que el equipo de desarrollo seleccione los Product Backlog Items en los que va a trabajar durante el siguiente Sprint.

## 3. Ejecución: Sprint

Dentro del método Scrum, cada Sprint tenía un tiempo que como máximo una duración de una semana y en donde se produce el desarrollo de cierta parte del proyecto final.

También se puede definir el Sprint como un mini proyecto en donde el equipo de trabajo se focalizo en el desarrollo de tareas para alcanzar el objetivo que se ha definido previamente en el Sprint planning.

## 4. Control: Burn Down

El Burn Down es la fase donde se midió el progreso de las determinadas tareas para el logro del proyecto. En ella, el Scrum Master se encargó de finalizar el proceso de cada uno de los Sprint.

- **Modelado físico de la Base de Datos:** Representa la estructura que poseerá la base de datos del sistema; se definen los atributos de cada tabla, tipos de

datos, (en caso que sean necesarias) llaves primarias, foráneas y sus respectivas relaciones.

- **Mysql**

El gestor de base de datos relacional, sin duda uno de los más utilizados en la actualidad, debido a su característica de software libre, rapidez y facilidad de uso. Esta gran aceptación se debe, a que existe una infinidad de librerías y otras herramientas que permiten su uso a través de una gran cantidad de lenguajes de programación. Además de su fácil instalación y configuración.



- **PhpMyAdmin**

PhpMyAdmin, destinada a manejar la administración de MySQL a través de la Web. Soporta una amplia gama de operaciones en MySQL y MariaDB. Las operaciones más frecuentes (gestión de bases de datos como borrar, editar y añadir registros, tablas, columnas, relaciones, índices, usuarios, permisos, etc.) Se pueden realizar a través de la interfaz del usuario, también tiene la capacidad de ejecutar directamente cualquier sentencia SQL para crear, eliminar y alterar tus bases de datos.





## **HERRAMIENTAS PARA EL APOYO DEL DESARROLLO DE LA PLATAFORMA DEL SISTEMA**

### **El lenguaje de programación a utilizar es PHP**

Debido a que es un lenguaje de programación de código abierto muy popular; algo que distingue a PHP de otros lenguajes de programación es que el código es ejecutado en el servidor, generando HTML y enviándolo al cliente.



### **El Framework utilizado para la programación es LARAVEL**

Laravel es un framework PHP gratis y de código abierto que brinda un conjunto de herramientas y recursos para crear aplicaciones modernas. Posee un ecosistema integral que combina funciones integradas y una variedad de paquetes y extensiones compatibles.



### **Entorno de Desarrollo Integrado IDE**

Es un editor de código fuente súper rápido y liviano que se puede usar para ver, editar, ejecutar y depurar código fuente para aplicaciones. Es utilizado principalmente por desarrolladores front-end. Permite trabajar con diversos lenguajes de programación, admite gestionar tus propios atajos de teclado y refactorizar el código. Es gratuito, de código abierto y nos proporciona una utilidad para descargar y gestionar extensiones con las que podemos personalizar y potenciar esta herramienta.



## MARCO TEÓRICO

## REFERENCIA HISTÓRICA

### Historia de los videoclubs

Si durante toda tu vida has estado disfrutando de la telefonía móvil y de las plataformas digitales en *streaming*, es posible que no sepas que en el siglo pasado existían negocios en los que se alquilaban películas.

Cada barrio tenía su propio videoclub y era la única forma de elegir libremente un estreno sin ir al cine. Simplemente con hacerte socio conseguías un carnet con el que podías alquilar, por unas pocas pesetas (sí, pesetas), uno o varios títulos y llevártelos a casa durante unos días.

Los videoclubs estaban llenos de películas clasificadas por géneros o temáticas y ordenadas cuidadosamente en estanterías divididas por pasillos. También existía un apartado con los estrenos más novedosos, donde se encontraban los títulos más solicitados (a veces para alquilar algún estreno, te encontrabas con largas colas o incluso lista de espera).

Ir al videoclub para alquilar una película suponía todo un ritual. En estos fascinantes locales, decorados con los carteles de los mejores títulos cinematográficos, podías pasar el rato mirando las carátulas de las cintas VHS o discos dvd leyendo el argumento de las películas hasta que finalmente te decidías por algún título. Vamos lo que hacemos ahora en Netflix o HBO, pero físicamente.

También podías pedir consejo al dependiente, que habitualmente era un misterioso y reservado personaje versado en el séptimo arte. Después, solo quedaba comprar unas palomitas o una pizza y volver a casa para disfrutar de tu película en formato físico. Finalmente, y siempre después de rebobinar la cinta, hacías su devolución.

La época dorada del alquiler de películas llegó a mediados de los años 90 cuando aún sobrevivían con dignidad los videoclubs de barrio. Después llegaron las grandes franquicias, que arrebataron el control del séptimo arte a los pequeños comerciantes, ofreciendo mejores precios, más oferta, más estrenos y más palomitas.

Con la aparición del formato DVD y las lectoras y grabadoras de DVD, comenzó también la piratería masiva. A pesar de que las primeras unidades eran realmente caras, llegando a tener precios en torno a los 2500 y 4000 dólares, a comienzos de

2005, se podía adquirir una grabadora de DVD entre 69 y 250 euros. Además, cualquiera podía comprar a un mantero o a un vendedor ambulante ilegal películas que en ocasiones aún no se había estrenado en el cine.

## **MARCO CONCEPTUAL**

### **Metas a alcanzar**

- crear un programa que permita visualizar las películas en existencia, con las opciones de poder alquilar devolver y eliminar las películas desde una base de datos elaborada en laravel.
- detallar los requerimientos de los usuarios para con el software, con el fin de dotarlo con las funcionalidades necesarias para generar un buen programa.
- Elaborar un plan de pruebas funcionales con el fin de garantizar la calidad del software.
- Elaborar los manuales de usuario. Con el fin de instruir a quienes harán uso del software en el uso de este y en la solución de posibles inconvenientes en el caso del manual de usuario.

### **Enfoque**

- El presente proyecto se encuentra delimitado por el desarrollo de funcionalidades que faciliten el uso correcto por medio de software de catálogo de películas.

### **Necesidades a satisfacer**

- El desarrollo de este software pretende mostrar una variedad de películas las cuales podrán ser adquiridas al gusto del usuario, así como de las opciones para el uso correcto y satisfacción del usuario.

### **Servicios**

- Inicio de Sesión, actualizar la información
- obtención de las películas en existencia.
- Devolución de la película.
- Eliminar película.
- Guardar el registro.

### **Controles**

- Para poder acceder al sistema, el software solicitará un usuario y una clave, al cual tiene todos los derechos sobre toda la funcionalidad de la aplicación.
- Las claves serán almacenadas y enviadas siguiendo los protocolos de cifrados que provee el Framework Laravel.
- Toda la información se guardará en una base de datos donde almacenará pedidos y devoluciones según el usuario.
- Tendrá la opción de eliminar los registros y las películas.

## FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA ACTUAL

El software de catálogo de películas está diseñado para la adquisición y vista de películas a gusto del usuario facilitando el acceso mediante la página diseñada por el framework de laravel.

Este software muestra películas de todo género y permite que los usuarios puedan obtener un alquiler por un tiempo requerido ya que también tiene la funcionalidad de devolver la película y eliminar de los registros del usuario.

Este sistema guarda toda la información en una base de datos la cual se migra directamente de laravel dándole la función de agregar y eliminar de los registros de la base de datos

## FACTIBILIDAD

Los estudios de factibilidad tienen como objetivo el conocer la viabilidad de implementar un proyecto, definiendo al mismo tiempo los principales elementos.

### a) Factibilidad Económica.

Todo proyecto trae consigo un costo para llevarlo a cabo, ya sea para recursos, herramientas, software, hardware, o mano de obra utilizada a lo largo de su desarrollo.

A continuación, se realizará un análisis donde se detallan los costos involucrados en el desarrollo del proyecto, los costos generados por este proyecto son los siguientes:

Nº	CONCEPTO	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
1	Paquete de Internet	4	\$40	\$40
2	Equipo Informático	4	\$350	\$1,400
3	Adquisición de hosting y dominio	1	\$40	\$40
4	Horas de energía Eléctrica	240 horas	\$0.25	\$60
Sub Total				\$1,540
Costos por Recursos Humanos				
5	Analista	1	\$675	\$675

6	Programador	1	\$675	\$675
7	Diseñador Web	1	\$675	\$675
8	Administrador base de Datos	1	\$675	\$675
<b>Sub Total</b>				<b>\$2,700</b>
<b>Total general del proyecto</b>				<b>\$4,240</b>

## FACTIBILIDAD TÉCNICA

La investigación realizada sobre los usuarios que pueden acceso a una computadora o teléfono celular determino que 9 de cada 10 personas tienen este medio y que el uso del internet es bastante alto debido a los paquetes de datos que obtienen por lo cual es bastante probable un manejo elevado del catálogo para la vista de películas.

Se necesita pocas cosas para que el software funcione alojado en un hosting.

### Hardware:

- Procesador Intel® Core TM i5-7500U CPU @ 2.70 GHz x 2.
- Disco Duro 500 GB.
- Memoria 8 GB.
- 1 Tarjeta de RED.
- Sistema de 64 bits.
- 4 computadoras.

### Software:

De acuerdo a la investigación realizada para determinar el gestor de base de datos, el framework de diseño y el lenguaje de programación más apropiado y amigable para desarrollar el catálogo de películas, se utilizaron las siguientes herramientas:

- Como gestor de base de datos se utilizó MySQL, ya que como observamos en los cuadros comparativos es el gestor de base que hace menos uso de los recursos de memoria y almacenamiento, es multiplataforma, rápido, está orientado a varios lenguajes de programación y su uso es popular.

- Como lenguaje de programación utilizamos PHP, debido que además de todas las excelentes características que posee, tiene un par en específico que necesitamos para realizar este sistema, y es que su sintaxis es similar a otros lenguajes, existe amplia documentación, es libre y gratuito y se puede combinar junto a HTML.
- Por último, se decidió trabajar la parte del diseño de las interfaces gráficas con ayuda del framework de laravel 8, ya que como podemos observar en el cuadro comparativo, a pesar de que Laravel es el framework predeterminado para trabajar con el lenguaje de programación PHP tiene muchas deficiencias en cuanto a diseño y estética se refiere, por tanto, los Frameworks más fuertes son Bootstrap y tailwind, ambos son muy similares de acuerdo a las funcionalidades.

## RECURSOS HUMANOS.

Las actividades se desarrollaron por el equipo 2, el cual está conformado por 4 estudiantes de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Computación, de la Universidad Luterana Salvadoreña, a continuación, se detallan los roles de participación:

Roles	
Group master	Carlos Aurelio Alvarado Mendoza
Teams Group	Francisco Alejandro Nuila Ferman
	Marilyn Stephanie Salinas Torres
	Francisco Antonio Ayala Sibrian

## FACTIBILIDAD OPERATIVA

La persona que administrara el software de catálogo está lo suficientemente capacitado para resolver cualquier inconveniente y poder dar un servicio eficiente y de calidad.

Los usuarios de este software encontraran muy interesante el proyecto ya que tiene las películas nuevas y se estará actualizando periódicamente, así como las funcionalidades asignadas para hacer la vida más divertida.

El impacto se refiere a una nueva forma de poder disfrutar de una película en compañía de los familiares o amigos por lo que la implementación de este software está diseñada para revolucionar el mundo de los amantes del cine, tendrá novedades y una navegación segura.

## FACTIBILIDAD LEGAL

La factibilidad legal se basa en respaldar las ideas, patentes y derechos de autor en la realización de proyectos, además que se encarga de verificar el cumplimiento con las leyes locales, hace alusión a que el proyecto. Plantea tanto el estudio de las normas y regulaciones para que el Sistema de alquiler de películas que se va a desarrollar. De acuerdo a los resultados descritos anteriormente se concluye que el proyecto es factible económica, técnica, operativa y legalmente, para las personas que lo utilicen.

## RECURSOS TÉCNICOS.

### Sistema Web de Alquiler de Películas.

El recurso necesario para que el Sistema Web de Alquiler de Películas “Video Club”, opere satisfactoriamente se define a continuación:

CRITERIO	PARAMETRO	REQUISITOS OPTIMOS
Hardware	Procesador	Intel® Core TM i3-7200U @ 2.50 GHz
	Disco Duro	500 GB
	RAM	4 GB
	Tarjeta de Red	1
Software	Sistema Operativo	Windows/Linux/Ubuntu/Debian
	Navegadores web	Firefox, Google Chrome, Brave

## PRESUPUESTO DE DESARROLLO

Para realizar el cálculo y proyección de costos para el análisis del proyecto se ha utilizado la herramienta denominada Matriz de Adquisición, la cual nos sirve de guía para realizar la definición y servicios necesarios para el desarrollo del proyecto. Así mismo se detalla el tipo de contratación o licitación sobre la que adquiriremos dicho Sistema de Alquiler de Películas.

CÓDIGO EDT	PRODUCTO ENTREGABLE	ADQUISICION		FECHAS ESTIMADAS		PRESUPUESTO ESTIMADO
		TIPO	MODALIDAD	INICIO	FIN	
1.1.1	Internet	Servicio	Contratación indirecta	01/11/2022	30/11/2022	\$ 55.00
1.1.2	Energía Eléctrica	Servicio	Contratación indirecta	01/11/2022	30/11/2022	\$ 30.00
1.1.3	Equipo informático o para el desarrollo del sistema	Bien	Administración indirecta	01/11/2022	30/11/2022	\$ 845.00
1.1.4	Honorario Analista de Sistemas	Servicio	Administración indirecta	01/11/2022	30/11/2022	\$ 600.00
1.1.5	Honorario Administrador Base de Datos	Servicio	Administración indirecta	01/11/2022	30/11/2022	\$ 800.00
1.1.6	Honorario Diseñador web	Servicio	Administración indirecta	01/11/2022	30/11/2022	\$ 1,000.00
1.1.7	Honorario Programador web	Servicio	Administración directa	01/11/2022	30/11/2022	\$ 1,200.00
<b>Total</b>						<b>\$4,530.00</b>



## PLAN DE TRABAJO.

Para desarrollar el Sistema Web de Alquiler de Películas “Video Club”, se planificado las siguientes actividades en un periodo de un mes (noviembre de 2022)

No	Actividades	Noviembre			
		1	2	3	4
	<b>Primero Período</b>				
1	Visita inicial				
2	Identificación del problema				
3	Levantamiento de requerimientos				
4	Validación de requerimientos				
	<b>Segundo Período</b>				
5	Etapas de análisis del sistema				
6	Creación de base de datos				
7	Programación del sistema				
8	Captura de datos para el sistema				
	<b>Tercer Período</b>				
9	Pruebas del sistema				
0	Creación de manuales				
1	Entrega de documentos oficiales				
2	implementación del sistema				

## BASE DE DATOS

**proyecto failed\_jobs**

- id : bigint(20) unsigned
- uuid : varchar(255)
- connection : text
- queue : text
- payload : longtext
- exception : longtext
- failed\_at : timestamp

**proyecto migrations**

- id : int(10) unsigned
- migration : varchar(255)
- batch : int(11)

**proyecto password\_resets**

- email : varchar(255)
- token : varchar(255)
- created\_at : timestamp

**proyecto movies**

- id : int(10) unsigned
- title : varchar(255)
- year : varchar(8)
- director : varchar(64)
- poster : varchar(255)
- rented : tinyint(1)
- synopsis : text
- created\_at : timestamp
- updated\_at : timestamp

**proyecto users**

- id : bigint(20) unsigned
- name : varchar(255)
- email : varchar(255)
- email\_verified\_at : timestamp
- password : varchar(255)
- remember\_token : varchar(100)
- created\_at : timestamp
- updated\_at : timestamp

**proyecto personal\_access\_tokens**

- id : bigint(20) unsigned
- tokenable\_type : varchar(255)
- tokenable\_id : bigint(20) unsigned
- name : varchar(255)
- token : varchar(64)
- abilities : text
- last\_used\_at : timestamp
- created\_at : timestamp
- updated\_at : timestamp

## DICCIONARIO DE DATOS

### failed\_jobs

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado
id ( <i>Primaria</i> )	bigint(20)	No	
uuid	varchar(255)	No	
connection	text	No	
queue	text	No	
payload	longtext	No	
exception	longtext	No	
failed_at	timestamp	No	current_timestamp()

## movies

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado
id ( <i>Primaria</i> )	int(10)	No	
title	varchar(255)	No	
year	varchar(8)	No	
director	varchar(64)	No	
poster	varchar(255)	No	
rented	tinyint(1)	No	
synopsis	text	No	
created_at	timestamp	Sí	<i>NULL</i>
updated_at	timestamp	Sí	<i>NULL</i>

## password\_resets

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado
email	varchar(255)	No	
token	varchar(255)	No	
created_at	timestamp	Sí	<i>NULL</i>

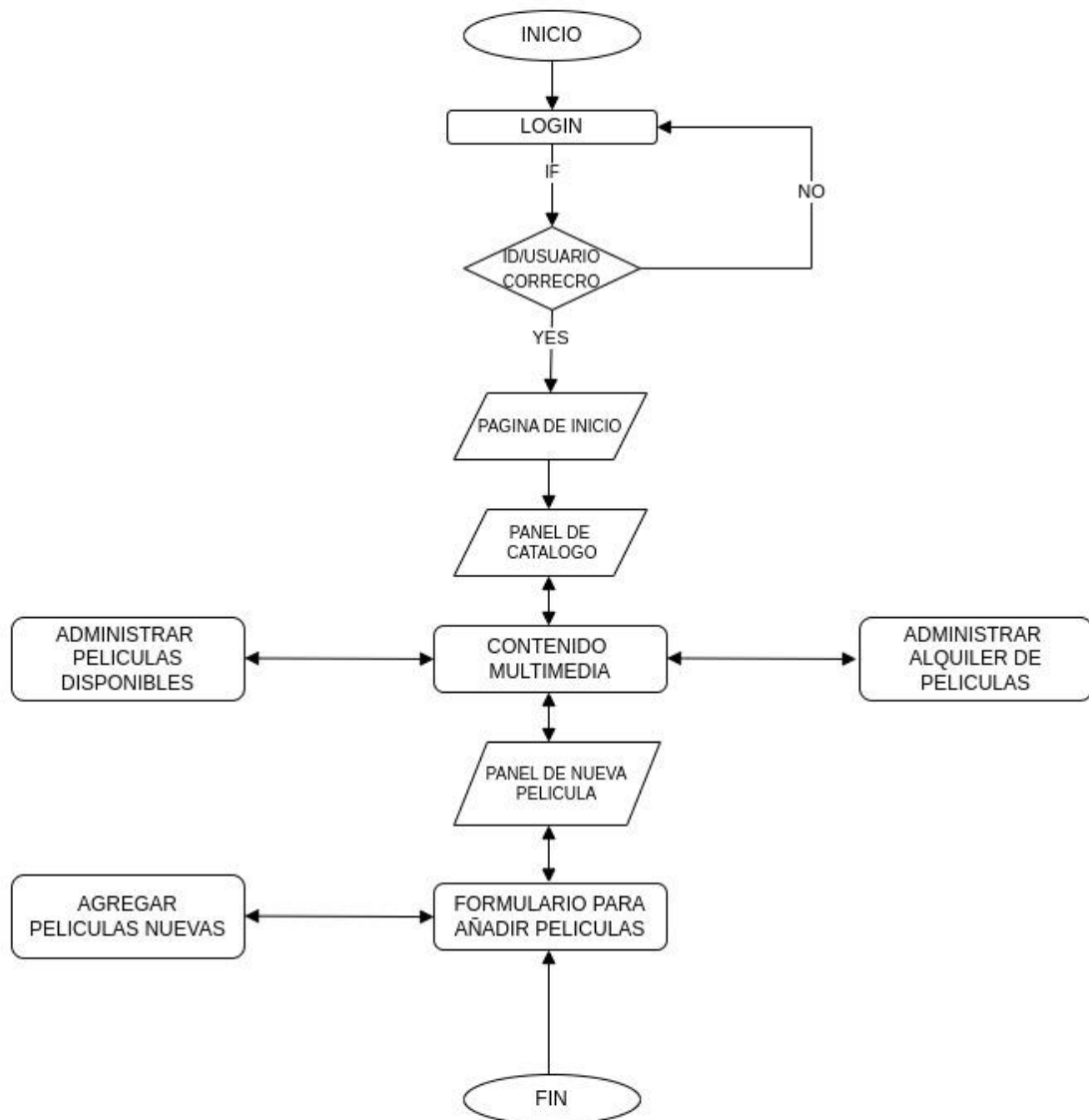
## personal\_access\_tokens

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado
id ( <i>Primaria</i> )	bigint(20)	No	
tokenable_type	varchar(255)	No	
tokenable_id	bigint(20)	No	
name	varchar(255)	No	
token	varchar(64)	No	
abilities	text	Sí	<i>NULL</i>
last_used_at	timestamp	Sí	<i>NULL</i>
created_at	timestamp	Sí	<i>NULL</i>
updated_at	timestamp	Sí	<i>NULL</i>

## users

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado
id (Primaria)	bigint(20)	No	
name	varchar(255)	No	
email	varchar(255)	No	
email_verified_at	timestamp	Sí	<i>NULL</i>
password	varchar(255)	No	
remember_token	varchar(100)	Sí	<i>NULL</i>
created_at	timestamp	Sí	<i>NULL</i>
updated_at	timestamp	Sí	<i>NULL</i>

## DIAGRAMA DE FLUJO DE DATOS



## Manual de usuario-Administrador

- En la pagina de bienvenida tenemos los siguientes botones:

**LOG IN:** Es el botón que redirige hacia el log in para poder ingresar al sistema.

**REGISTRAR:** Es el botón que dirige hacia el formulario para agregar un nuevo usuario.



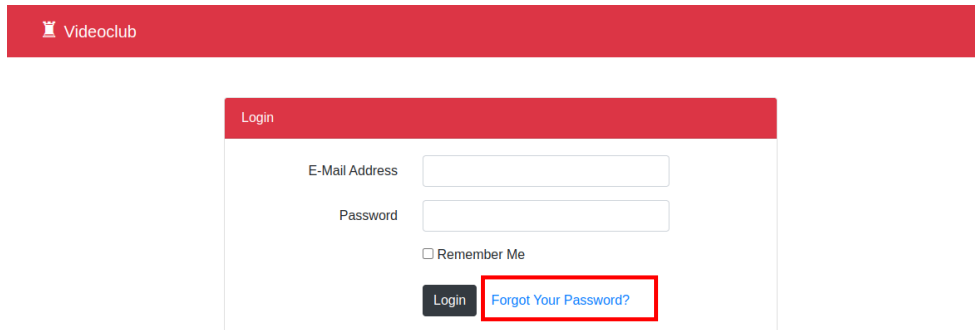
- Al ingresar al botón de **REGISTRAR** muestra el formulario para ingresar nuevo usuario donde se ingresa el **nombre, email, contraseña** del nuevo usuario.

Luego se da clic en el botón de **register** para finalizar el proceso.

A screenshot of a registration form. At the top, there is a red header bar with the 'Videoclub' logo on the left. Below the header, the form is titled 'Register' in a red box. The form contains four input fields: 'Name', 'E-Mail Address', 'Password', and 'Confirm Password'. Each field is a white rectangle with a thin grey border. Below the 'Confirm Password' field is a dark grey button with the word 'Register' in white text.

Al ingresar al botón **log in** se despliega este formulario en donde los usuarios que ya han sido registrados en la base de datos anteriormente podrán ingresar sus credenciales e ingresar al sistema.

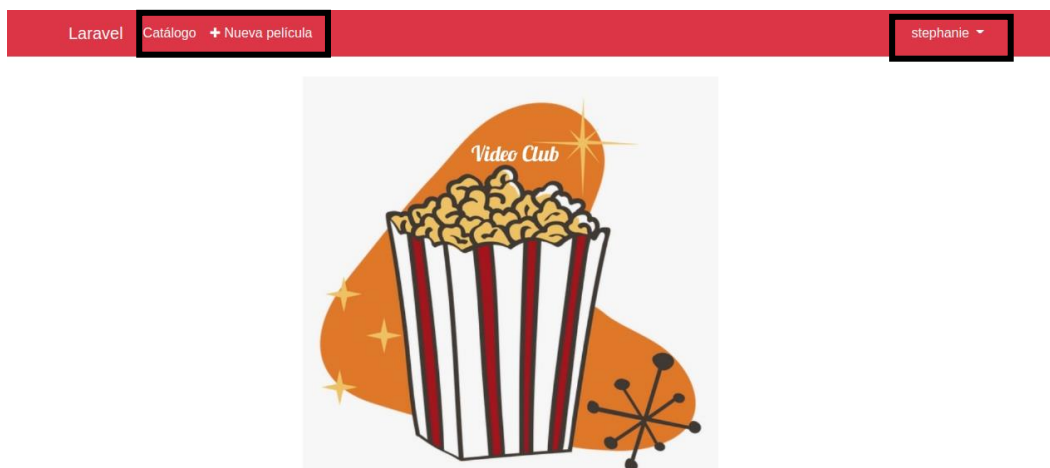
¿También cuenta con el botón **Forgot Your Password?** En caso que el usuario haya olvidado su contraseña podrá restaurarla.



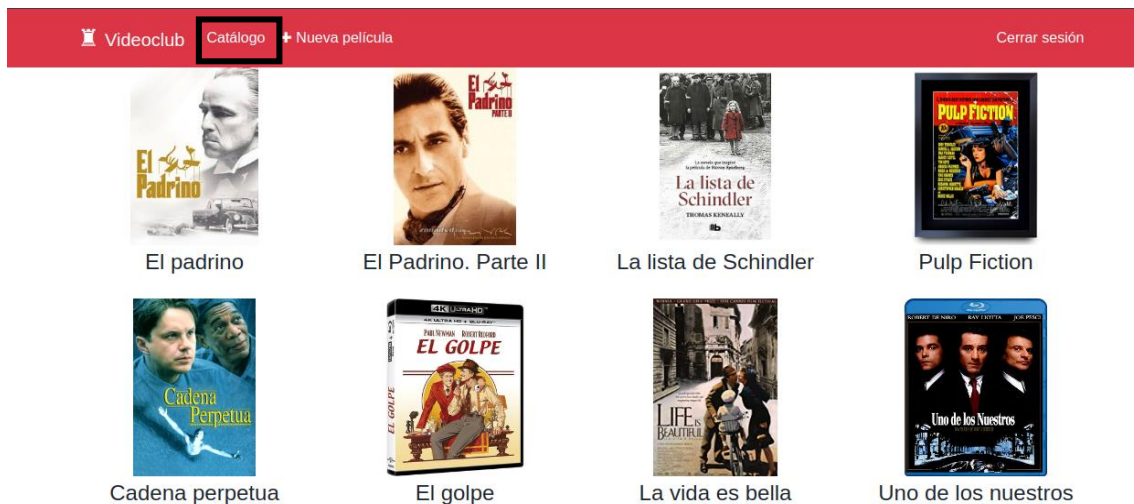
The image shows a login form for 'Videoclub'. At the top is a red header with the 'Videoclub' logo. Below it is a white box with a red 'Login' header. Inside the box, there are two input fields: 'E-Mail Address' and 'Password'. Below the 'Password' field is a checkbox labeled 'Remember Me'. At the bottom of the box are two buttons: a dark 'Login' button and a blue 'Forgot Your Password?' button, which is highlighted with a red rectangle.

- Luego de haber ingresado con las credenciales correctas nos dirige hacia la pagina principal donde se encuentra el menú con el panel **Catálogo** y **nueva película**.

Al costado donde aparece el nombre del usuario que ha ingresa también nos permite cerrar sesión.



- En el panel **Catálogo** se pueden observar todas las películas y series que el negocio video club ofrece a sus clientes.



- Al dar clic en la película que se tenga interés se mostrara su información, **nombre, año de estreno, director de la película y un resumen de lo que trata.**

También cuenta con 4 botones:

**Alquilar película:** Cuando la película esté disponible este botón será de color azul, pero si la película no está disponible será de color ojo y dirá “devolver película”.

**Editar película:** Este botón permite hacer modificaciones a la información de la película.

**Volver al listado:** Nos devolverá al catálogo donde están todas las películas.

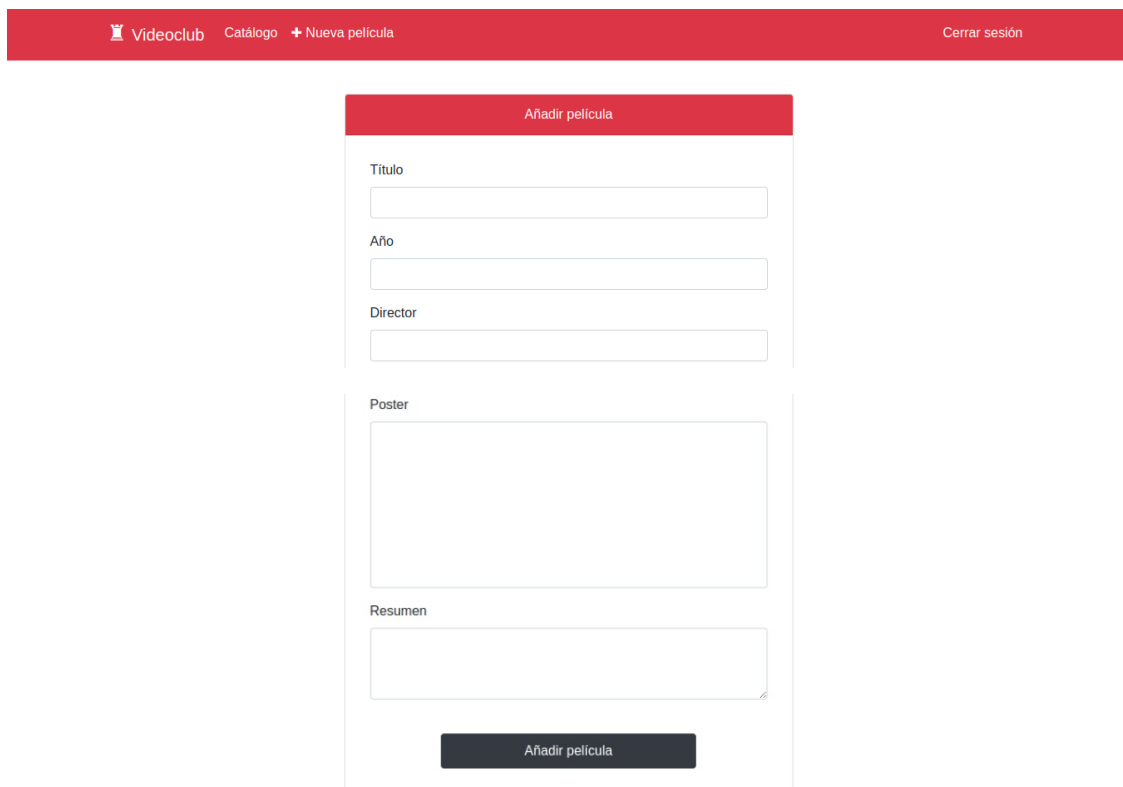
**Eliminar película:** Este botón eliminara la película del registro del catálogo.



- En el panel Nueva Película se despliega un formulario donde se registran las películas.

Se debe ingresar el **título, año de estreno, director, la url** de la imagen de la película y la **descripción** de lo que trata.

Para finalizar el proceso se da clic en el botón **Añadir película**.



The screenshot shows the 'Añadir película' form within the Videoclub application. The form is titled 'Añadir película' and is located within a red header bar. The form contains the following fields:

- Título:** A text input field.
- Año:** A text input field.
- Director:** A text input field.
- Poster:** A large text input field for the poster URL.
- Resumen:** A text input field for the movie description.

At the bottom of the form is a dark button labeled 'Añadir película'. The header bar also includes the Videoclub logo, 'Catálogo', '+ Nueva película', and 'Cerrar sesión'.

## GLOSARIO

**TECNOLOGIA:** Conjunto de instrumentos, recursos técnicos o procedimientos empleados en un determinado campo o sector.

**SISTEMA:** Conjunto ordenado de normas y procedimientos que regulan el funcionamiento de un grupo o colectividad.



**SEGURIDAD:** Se refiere a la protección de la información y, especialmente, al procesamiento que se hace de la misma, con el objetivo de evitar la manipulación de datos y procesos por personas no autorizadas.

**SISTEMA WEB:** Herramienta que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de internet o de una intranet mediante un navegador.

**PROYECTO:** Idea de una cosa que se piensa hacer y para la cual se establece un modo determinado y un conjunto de medios necesarios.

**EMPRENDEDOR:** Que establece y desarrolla una empresa o negocio.

**RECURSOS:** Conjunto de bienes, riquezas o medios de subsistencia.

**SOFTWARE:** Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

**CALIDAD:** Conjunto de propiedades inherentes a una cosa que permite caracterizarla y valorarla con respecto a las restantes de su especie.

**CATALOGO:** Lista o relación ordenada con algún criterio de libros, documentos, monedas, objetos en venta, etc., de una persona, empresa o institución, que generalmente contiene una breve descripción del objeto relacionado y ciertos datos de interés.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Videoclub: su origen, desarrollo y... ¿extinción? (2020, agosto 8). Treintaycinco mm; 35mm. <https://35mm.es/videoclub-origen-extincion/>

Metodología SCRUM para desarrollo de software a medida. (s/f). www.softeng.es. Recuperado el 30 de noviembre de 2022, de <https://www.softeng.es/es-es/empresa/metodologias-de-trabajo/metodologia-scrum.html>

Qué es MySQL: Características y ventajas. (2019, septiembre 24).

Openwebinars.net. <https://openwebinars.net/blog/que-es-mysql/>

Laravel. (s/f). Desarrolloweb.com. Recuperado el 30 de noviembre de 2022, de <https://desarrolloweb.com/home/laravel>

de Souza, I. (2020, marzo 9). Descubre qué es el lenguaje de programación PHP y en qué situaciones se hace útil. Rock Content - ES; Rock Content. <https://rockcontent.com/es/blog/php/>