



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



PROYECTO FINAL DE CARRERA

“ALTOLANDON. Página web con reconfiguración avanzada”

Autor:

MARCELO LÓPEZ SANTA

Dirigido por:

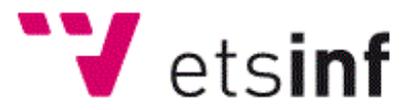
FLOREAL ACEBRÓN LINUESA

PROFESOR TITULAR

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA





Índice

INTRODUCCIÓN

OBJETIVO

METODOLOGÍA A SEGUIR

CAPITULO 1. ANÁLISIS DE HERRAMIENTAS

1.1 EDITOR HTML

1.1.1. KOMPOZER

1.1.2. FRONTPAGE

1.1.3. DREAMWEAVER

1.2 SERVIDOR WEB

CAPITULO 2. DISEÑO PROPUESTO

2.1 DISEÑO DEL FONDO

2.2 MENÚS

2.3 ANIMACIÓN PÁGINA BIENVENIDA

2.4 GALERIAS

2.5 SECCIÓN DEL ADMINISTRADOR

CAPITULO 3. DESARROLLO

3.1 DISEÑO DEL FONDO

3.1.1 FONDO

3.1.2 LOGO

3.2 MENÚS

3.3 ANIMACIÓN PÁGINA BIENVENIDA

3.4 GALERIAS

3.5 SECCIÓN DEL ADMINISTRADOR

3.6 BASE DE DATOS

CAPITULO 4. CONCLUSIONES

ANEXO MANUAL DE ADMINISTRACIÓN POR PARTE DEL CLIENTE



Introducción

Este proyecto nace a raíz de una necesidad de negocio por parte de la bodega de vinos AltoLandon. Estas bodegas se encuentran en Landete, en un punto intermedio entre Valencia, Cuenca y Teruel. Constan de unas 55 hectáreas en las cuales podemos encontrar las propias bodegas. Producen tres tipos distintos de vinos y principalmente los exportan. De ahí la importancia de tener una web que corresponda a la demanda actual.

Las nuevas tecnologías avanzan muy deprisa y los negocios que dependen de ellas, no se pueden quedar atrás. En el caso particular de este proyecto, se ofreció cambiar por completo la imagen que esta bodega daba al resto del mundo a través de su página web www.altolandon.com.

La página web se había quedado atrás tecnológicamente hablando, y se pretendía dotarla de mayor dinamismo y mejorar su aspecto visual para hacerla mucho más atractiva y funcional. Además, se pidió que fuese de fácil modificación para poder auto gestionar la página sin necesidad de recurrir a especialistas en esa materia.



Objetivo

El objetivo principal de este proyecto es:

"Diseñar una página web dinámica, dotándola con las tecnologías más actuales en sitios web y haciéndola fácil para el usuario y fácil para el administrador de la misma."

El administrador, aún sin conocimientos profundos en la materia debe poder modificar la página web, añadiendo, comentarios, fotos, notas de prensa, todo ello de una forma sencilla e intuitiva.

Se pretende cambiar por completo el aspecto visual que presenta la página web actualmente ya que está bastante anticuado tanto en diseño como en funcionalidad.

El diseño presenta un acabado bastante tosco. Se nota que su anterior diseñador no tuvo en cuenta dotarla del atractivo necesario para que una página invite a su navegación. Actualmente el diseño que presenta una página, dado la gran cantidad de oferta, es lo que marcará la diferencia entre recibir más o menos visitas, o lo que es lo mismo, llevar el producto a un mayor número de clientes y así obtener mayor beneficio.



El cliente demandó además que la nueva página web tuviera una gran cantidad de fotografías de la propia bodega y la capacidad de poder subir notas de prensa.

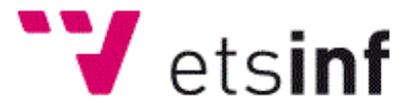
A todo esto se le añade el objetivo principal, que es dotar a la página de la mayor capacidad posible para editar los contenidos. De esto se encargará el propio cliente que a su vez será el administrador.

Metodología a seguir

1. Búsqueda de herramientas y tecnologías que puedan ayudar a conseguir el fin que se busca.
2. Elección de la mejor vía de acción, una vez vistas las necesidades y las opciones que existen para conseguir los objetivos del proyecto.
3. Análisis profundo de sitios web similares a lo que se pretende conseguir para salir un poco del estándar actual e intentar hacer algo más innovador.
4. Desarrollo del sitio web mediante las tecnologías elegidas en el punto 2 y el diseño creado a partir del punto 3.
5. Creación de un apartado para el administrador mediante el cual pueda modificar cualquier parte de la página web.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



6. Pruebas del correcto funcionamiento y configuración de la web en el servidor donde se alojaba la anterior web.



Capítulo 1. Análisis de herramientas

Antes de comenzar con el proyecto, se hizo un análisis profundo de todas las herramientas disponibles para conseguir el objetivo deseado.

1.1 Editores HTML

Para no hacer una página web mediante código únicamente, es decir, un editor de texto y todo el código HTML escrito a mano, se decidió que era mucho más eficiente buscar algún programa para este propósito.

Para llegar al objetivo deseado, era necesario encontrar una herramienta que proporcionara capacidad suficiente para realizar un trabajo eficaz. Tras consultar en diversas fuentes, se obtuvo una lista de programas que a priori podían ayudar en esta tarea.



Tras probar varios programas, se concluyó que las más idóneas eran:

-Kompozer

-FrontPage

-DreamWeaver

A continuación se detallarán los motivos por los cuales se eligió DreamWeaver descartando los otros dos.



1.1.1 Kompozer

Kompozer es un editor HTML muy básico, pero se incluyó entre las posibles soluciones porque era OpenSource y además muy sencillo de manejar.



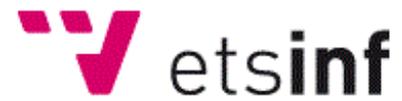
Es el sucesor no oficial de Nvu 1.0. Nvu es un editor de páginas web multiplataforma basado en Mozilla Composer, pero de ejecución independiente, y añade características nuevas como editor integrado de CSS y mejor gestión del protocolo FTP para actualización de los ficheros.

Kompozer consiste en Nvu 1.0 con una serie de correcciones y parches no oficiales desarrollados por moderadores y usuarios muy activos (es una de las grandes ventajas que tiene el OpenSource).

Aunque está enfocado a la creación de páginas web personales y diseñado para gente que nunca ha programado ni conoce HTML, cuenta con herramientas de depuración de código, validador de HTML, consola Java Script, gestión de estilos CSS y subida automática al servidor FTP con el cual se esté trabajando.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



Actualmente este programa está considerado como una de las alternativas más atractivas a DreamWeaver bajo entornos Linux.

Como conclusión, obtenemos un programa con una interfaz sencilla pero con herramientas potentes para sacarle el mayor rendimiento.



1.1.2 Microsoft FrontPage



Al igual que Kompozer, Microsoft FrontPage

es una herramienta de construcción y edición de páginas web que forma parte de la suite de Microsoft office.

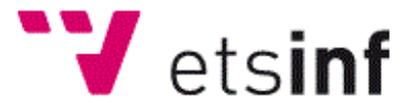
Es un editor HTML muy conocido y con el que ya habíamos trabajado anteriormente. Al estar familiarizados con él, se decidió incluirlo en la terna final, aunque el hecho de ser exclusivo para Windows no terminara de gustarnos.

Uno de los defectos que se detectaron en este editor, fue que dejó de actualizarse en 2006, ya que había dejado de ser competitivo porque su tecnología se quedó algo desfasada. Tenía numerosas críticas sobre la reiteración de su código y que seguía incluyendo elementos que quedaron obsoletos hace ya tiempo.

Microsoft ofreció otras alternativas pero no nos animamos a probarlas ya que las críticas no nos convencieron. A opinión personal pensamos que Microsoft quería seguir vendiéndonos FrontPage enmascarado con otro nombre y además, al estar tan enfocado a la programación de páginas web bajo el navegador Internet Explorer, limitaba su uso a otros navegadores y esto no va acorde con la finalidad que se quiere obtener.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



Por todas estas razones, a pesar de parecer algo más completo que Kompozer, teníamos otras preferencias que personalmente influyeron en la decisión final.



1.1.3 Adobe DreamWeaver

DreamWeaver es un programa usado por profesionales, y por lo tanto ofrece una gama de herramientas y opciones de edición mucho mayor que cualquiera de los anteriores.



Al principio, se pensó que al ser un programa tan complejo, sería complicado de utilizar, pero resultó ser muy intuitivo. Con un modo de edición similar a los anteriores pero con infinidad de posibilidades.

Soporta numerosos lenguajes de edición que van desde el propio HTML, pasando por PHP, ASP, ColdFusion y Java script entre otros.

Además una de las características más atractivas que presenta este programa, es que está incluido en una Suite enfocada por completo al desarrollo y diseño de páginas y aplicaciones web. En esta Suite podemos encontrar programas tan conocidos y populares como Adobe PhotoShop, Adobe Illustrator, Adobe Flash, Adobe ImageReader y Adobe Fireworks. Todos ellos, al estar bajo la misma Suite presentan una grandísima compatibilidad formando en conjunto una de las herramientas más potentes del mercado.



DreamWeaver era la opción más profesional que se podía escoger y al fin y al cabo, se trataba de diseñar una página web profesional y competitiva para la bodega ALTOLANDON.

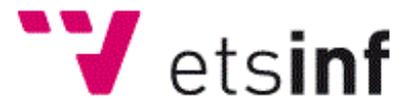
Se pensó que la mejor forma de relanzar la imagen que la bodega ofrecía al mundo mediante su página web, era hacerla lo más profesional, atractiva y dinámica posible, y DreamWeaver era la herramienta que más se ajustaba a estas características .

Otro aspecto que nos llevó a su final elección fue el conjunto que forma esta Suite ya que teníamos pensado incluir elementos en Flash y retocar digitalmente imágenes entre otras tareas.

Como gran ventaja sobre el resto de opciones, encontramos un programa en constante evolución y desarrollo, que proporciona importantes actualizaciones periódicamente.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



En este caso particular, justo cuando empezamos a realizar el proyecto, Adobe lanzó la versión CS4 de todos sus productos que significó un gran salto de calidad.

Finalmente, nos decantamos por la Suite Adobe CS4 Web Premium, desechando las dos opciones anteriores por sus limitaciones para conseguir el objetivo deseado.



1.2 Servidores web

Una vez iniciado el proyecto, surgió la necesidad de encontrar un servidor en el cual poder realizar las pruebas necesarias al trabajar con la página web. Era inviable utilizar el que actualmente aloja la web, ya que suponía dejar sin servicio a la bodega mientras se desarrollaba la nueva página, así que se decidió instalar uno en el propio ordenador desde el que se realiza el proyecto.

Se necesitaba un servidor que soportara PHP y fuese capaz de trabajar con bases de datos.

Dado que la mayoría de los servidores utilizados actualmente parten de la base de Apache, también era un aspecto muy importante a tener en cuenta.

Tras buscar por la web e informarnos de las distintas soluciones que servirían para llegar al fin deseado decidimos utilizar XAMPP.

XAMPP es una forma fácil de instalar la distribución Apache que contiene MySQL, PHP y Perl. Además es gratuito y muy sencillo de utilizar.



Capítulo 2. Diseño propuesto

A la hora de elegir el diseño de la página web, nos reunimos con el cliente para ver que ideas proponía y como le gustaría que se enfocará la parte visual. En este punto, hay que tener en cuenta que el cliente puede llegar a proponer ideas que son muy difíciles o directamente imposibles de llevar a cabo.

En este sentido, el cliente nos indicó varias páginas web en las cuales vio elementos que le resultaron atractivos y que quería incluir en el diseño de la nueva página. Su idea principal era incluir multitud de fotografías en cada una de las secciones que tuviera la web, y a su vez añadir una galería de imágenes. Además de esto, quería una sección donde pudiese subir notas de prensa.

Al ser una página orientada a la venta, necesitaba una sección especializada para que los usuarios pudieran contactar con la bodega para hacer sus pedidos.

Por lo demás, se nos dio total libertad para elegir el diseño de todas las secciones, desde la elección de menús, pasando por las distintas animaciones, hasta los detalles más básicos como el fondo de la página o el formato del texto.



Con este baño de ideas, nos dedicamos a estudiar las posibles alternativas para realizar lo que el cliente solicitaba. Pensamos que lo más apropiado para una página de este tipo, viendo el gran número de páginas similares a lo que se buscaba, era un diseño lo más minimalista y sencillo posible.

Como la exigencia de incluir muchas imágenes no era un problema, se buscaron soluciones para la sección de compras de la página. Lo más apropiado era incluir una sección de compra típica con un carrito, en la que el usuario selecciona los productos que desea adquirir, y contacta directamente con la entidad bancaria para su pago inmediato. Esta última idea no gustó al cliente y decidió como quería gestionar los pedidos, que sin ser la opción más eficiente, era la que más acorde iba con su forma de trabajar.

También se nos dio total libertad a la hora de desarrollar el sistema de autogestión de la página. Solo se exigía que la sección de notas de prensa fuera totalmente editable.



2.1 Diseño del fondo

Para el diseño del fondo, como ya se ha citado en el Capítulo 2, pensamos que como la página tendría un acabado minimalista, el fondo debería ser lo más sencillo posible.

Después de probar varios tipos de diseño, nos quedamos finalmente con un fondo blanco que en la parte superior se degrada al negro, siendo en este degradado donde se sitúa el logo de la bodega y el nombre de la misma.



En esta imagen se puede ver el resultado final.



2.2 Menús

Con los menús, siguiendo la misma idea de sencillez, se pensó que bastaría con simples vínculos en texto, sin necesidad de realizar ningún diseño específico de un menú tipo caja, menú desplegable o alguna otra variante.

Como con esta propuesta se consigue fácilmente el propósito que se busca, no hacía falta complicar más la solución.

Los vínculos del menú van directamente en forma de texto con color blanco oscuro sobre el fondo de la página, variando este color a morado en función de que sección se está viendo en ese momento. Las secciones visitadas dejarían los textos correspondientes en un tono morado claro.

La bodega La finca Los Vinos Sala de Prensa **Galería** Tienda Contacto

www.altolandon.com

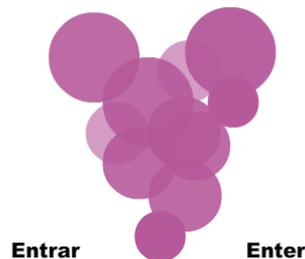
Captura del menú obtenido de la web.



2.3 Animación página bienvenida

La página principal contaba con un menú de bienvenida totalmente estático y, a opinión personal bastante desastroso. Por lo tanto, decididos de dotar a la página de un gran dinamismo, pensamos que sería buena idea incluir una animación como bienvenida que dejara seleccionar el idioma en el que se desea visitar la web.

Esta animación consta de un fondo blanco en el cual una serie de bolitas en tono morado aparecen en pantalla y se van desplazando hacia el centro hasta forma el logo de la bodega. Finalmente aparece el nombre de ALTOLANDON en blanco y los dos idiomas posibles, a los que se accederán pulsando en Entrar o Enter respectivamente.



ALTOLANDON

Resultado final de la animación.



2.4 Galerías

Para la galería, debido a que no se tenía el presupuesto necesario para adquirir ninguna, se tuvo que optar por las que se ofrecían de forma gratuita. Por lo tanto, de entre las diferentes alternativas que encontramos, decidimos nuevamente elegir la más sencilla de todas.

Ya que el cliente quería fotos en todas las secciones, nos pareció apropiado incluir una galería por sección, en la que únicamente apareciesen fotos referentes a la misma. Además, finalmente también se optó por incluir una sección propia para una galería en la cual encontrásemos más fotos presentándolas con un bonito efecto.

Para no sobrecargar demasiado la página web, se optó por una galería que aparentemente muestra una foto y que pulsando sobre ella va cambiando.



2.5 Sección del administrador

La página web debía contar con la capacidad de ser auto editable, por ello, se decidió crear una sección especializada para llevar a cabo estas tareas.

Como esta sección solo interesa al administrador de la misma, una buena opción fue la de protegerla del resto de usuarios, para que así solo se pudiese acceder a la misma sabiendo el nombre de usuario y la contraseña.



Capítulo3. Desarrollo

Como ya se ha explicado en el Capítulo 1, todo el desarrollo del proyecto se llevó a cabo mediante la suite CS4 de Adobe, concretamente utilizando los programas DreamWeaver, PhotoShop, Fireworks y Flash.

Cada uno de ellos está orientado a un tipo de trabajo y con esto ganaremos calidad y eficiencia en el trabajo realizado.

3.1 Diseño del fondo

En el diseño del fondo podemos diferenciar dos elementos que requieren una atención especial, por un lado el fondo propiamente dicho y por otro el diseño del logo de ALTOLANDON.



3.1.1 Fondo

Para el diseño del fondo primero se realizó la imagen con el fondo blanco y el degradado negro en PhotoShop. Con este programa se consigue fácilmente ya que simplemente tenemos que elegir el color del degradado y realizarlo sobre el color blanco.

Esta primera imagen, constaría únicamente de una franja o sección, que posteriormente en DreamWeaver nos encargáramos de hacer que se repita para lograr el acabado deseado.



Aspecto de la sección realizada en PhotoShop.



3.1.2 Logo

Para el logo, se optó por realizarlo completamente partiendo de 0. Mediante el programa Fireworks, se fueron realizando esferas de distinto tamaño y se colocaron de forma que el resultado final fuese el logo de la bodega. Posteriormente se añadió a la izquierda del mismo el texto ALTOLANDON.

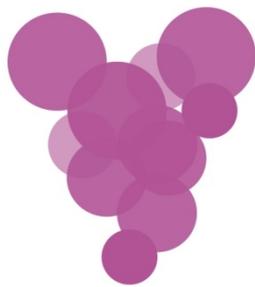
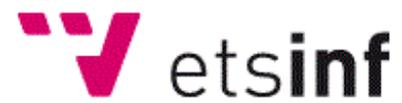
Todo ello, como ya se ha citado, se realizó bajo el programa Fireworks ya que permite conseguir el acabado deseado dotándolo de un fondo transparente, para así poder sobreponerlo al fondo creado anteriormente y lograr un bonito acabado.

Después de todo esto, en DreamWeaver se creó algo similar a una “plantilla” que consta de la sección creada en PhotoShop y del logo, que mediante una hoja de estilo CSS hace que se forme el fondo deseado.

Esta plantilla es la base de cada una de las secciones de la página web, sobre la cual se van añadiendo todos los elementos necesarios.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ALTOLANDON

Logo final realizado bajo Fireworks.



3.2 Menús

El desarrollo del menú fue algo muy sencillo de realizar. En DreamWeaver, sobre la plantilla de cada sección de la web, simplemente se tuvo que introducir en texto los diferentes nombres de las secciones y dotarlas de sus enlaces correspondientes.

Todo esto, bajo una hoja de estilo CSS configurada correctamente para que el color principal sea el blanco. Por otro lado, los enlaces visitados quedan en un tono de morado más claro y finalmente, en tono morado, el destino del enlace que hemos pulsado, o lo que es lo mismo, el nombre de la sección donde nos encontramos.

3.3 Animación página bienvenida

En este punto, se optó por realizar la animación con la tecnología más avanzada del mercado, para que la web tarde en quedarse obsoleta el mayor tiempo posible. Se utilizó para ello la versión más reciente de Flash que nos podemos encontrar actualmente, Adobe Flash Player 10.0.32.18.



En un principio, se pensó en escoger otra versión de Flash más estandarizada actualmente, ya que esta versión tan moderna está poco divulgada entre los usuarios.

La elección de Flash 10, aunque en un principio significa que muy posiblemente la mayoría de usuarios que accedan a la página deban actualizar su versión de flash, también supondrá que la página sea una de las más actuales del mercado, y a la larga beneficiará al cliente ya que tardará mucho más tiempo en tener que actualizar la animación.

Dicha animación se realizó con el programa Adobe Flash, y consistió en hacer que unas bolitas formasen el logo de ALTOLANDON. Para ello, al igual que en la creación del logo, se crearon unas bolitas de diferentes tamaños en tono morado que moviéndose forman el logo.

Para simular el movimiento de estas bolas, primero se crea la imagen que queremos obtener finalmente y después creamos varios fotogramas clave en los cuales cambiamos la posición de las bolas y le damos a los diferentes títulos diferentes efectos, para que finalmente mediante el uso de la interpolación clásica de movimiento, el mismo programa nos simulo de una forma muy eficiente y fluida el movimiento que tendrá cada uno de los elementos.



Después de realizar esta animación en Flash, se exporta la película resultante para utilizarla posteriormente en DreamWeaver. Esto es una tarea muy sencilla ya que basta con incluir esta película sobre un fondo negro.

3.4 Galerías

Como se ha comentado en el punto 2.4, la galería no ha sido desarrollada, si no que se descargó una versión libre que cumplía con nuestro propósito.

Después bastó simplemente con incluir en cada sección esta galería, seleccionando las imágenes que hacen referencia al tema de la sección.



3.5 Sección del administrador

Como se ha citado en el punto 2.5, esta sección debe de estar protegida siendo el administrador el único capaz de acceder a ella.

Se podría haber optado por una solución más sencilla que también cumpliría con los requisitos del cliente, pero esto podía ocasionar problemas de seguridad y por tanto se desechó la idea.

En caso de que más de un usuario se encargara de la administración de la página, hubiese sido necesaria la inclusión de una base de datos más amplia con un sistema de comprobación de cuentas, para limitar los permisos según las tareas que cada uno realizase.

La solución escogida para proteger la sección fue la de crear unos scripts en PHP que mediante la autenticación del usuario y la creación de una sesión, protege de una manera muy eficiente toda la sección dedicada a la administración de la página.

Una vez solucionado este problema, el trabajo se centró en conseguir el mayor grado de edición posible.



Primero se creó una sección con los distintos menús editables, los cuales hacen referencia a subsecciones que se encargan de realizar la tarea correspondiente.

Posteriormente se programó en PHP el código necesario para llevar a cabo estas opciones. Básicamente todo el código tiene un punto en común, se trata de consultas a la base de datos que se encuentra en el servidor y que actualizan estas subsecciones.

Finalmente, este código en PHP se incluyó en las subsecciones correspondientes para que así tanto servidor como base de datos y agente de usuario, sean capaces de interactuar entre sí.



3.6 Base de Datos

Para el correcto funcionamiento de la página web, es necesario contar con una base de datos. En este caso se eligió una base de datos de MySQL para poder realizar las actualizaciones correspondientes desde la sección del administrador.

La base de datos consta de una serie de tablas las cuales actualizan sus registros mediante scripts en php.



Capítulo 5. Conclusiones

Con esta propuesta se consiguió diseñar una web mucho más dinámica y atractiva, dotándola de elementos más acordes a las demandas actuales como puede ser la inclusión de la animación de bienvenida, las diferentes galerías o el catálogo de vinos.

Además, el manejo intuitivo y sencillo de la página de cara al usuario invita a su navegación. Será mucho más agradable visitar esta nueva página y realizar diferentes acciones sobre ella.

Finalmente, se consigue el objetivo más importante del proyecto, que no es otro que poder realizar tareas de administración de una forma sencilla y autónoma, pudiendo así mantener actualizada la página cada vez que se desee.



Anexo. Manual de administración por parte del cliente

Índice Anexo

- 1 Acceso a la página de administración
- 2 Cambiar imagen del título
- 3 Actualizar información de las secciones Bodega, Finca y Contacto
- 4 Agregar nuevas notas de prensa
- 5 Eliminar notas de prensa
- 6 Modificar datos de la tienda
- 7 Modificar las galerías

* La base de datos y la página web soporta cualquier tipo de imagen que se suba desde la Intranet.



1. Acceso a la página de administración

Para acceder a la página de administración, se debe pulsar sobre el candado que aparece en el menú superior derecho de la página web.



Pantalla Inicio



Aparecerá en pantalla una página que le solicita un nombre y contraseña, que por defecto será “AltoLandon” en ambos casos.

Nombre

Password

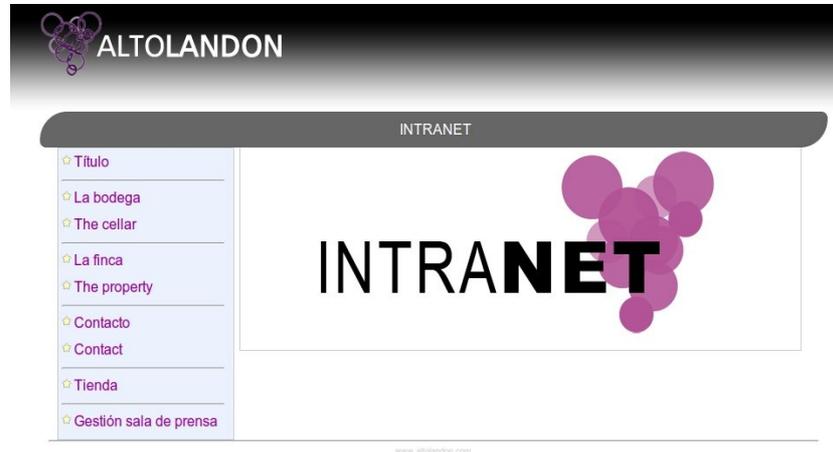
[Acceder](#)

[La bodega](#) [La finca](#) [Los Vinos](#) [Sala de Prensa](#) [Galería](#) [Tienda](#) [Contacto](#)

www.altolandon.com

Pantalla Acceso

Una vez se ha accedido, se encontrará con la página principal de la intranet con la opción de elegir las diferentes secciones que pueden ser actualizadas, ya sean en español o inglés.



Pantalla Intranet

2. [Cambiar imagen del título](#)

Para cambiar la imagen que se nos muestra al inicio de la página web se accederá a la sección Título de nuestra intranet. Una vez allí basta con seleccionar la imagen que queremos subir y pulsar sobre el botón para que esta sea enviada a nuestra base de datos.

Se recomienda que las dimensiones sean de 640x150 para su correcta visualización, de lo contrario la imagen podría aparecer deformada.

3. [Actualizar información de las secciones Bodega, Finca y Contacto](#)

Una vez se ha accedido a la sección correspondiente, aparecerá una página con un formulario con el cual se puede introducir el texto deseado. Para actualizar basta con pulsar el botón actualizar. Esta acción modificará el texto tal y como esté al pulsar dicho botón.



- ☆ Título
- ☆ La bodega
- ☆ The cellar
- ☆ La finca
- ☆ The property
- ☆ Contacto
- ☆ Contact
- ☆ Tienda
- ☆ Gestión sala de prensa

Número de notas de prensa en español: 0

Número de notas de prensa en ingles: 0

Notas de prensa mostradas por página: 2

Cambiar número:

Cambiar

Insertar nota de prensa inglés

Insertar nota de prensa

Lista de notas de prensa inglés

Lista de notas de prensa

Pantalla Actualización de Bodega



4. Agregar nuevas notas de prensa

Al acceder a esta sección se mostrará por un lado la información referente al número de notas de prensa que se han creado anteriormente en cada idioma y con un campo mediante el cual se puede cambiar el número de notas de prensa que nos podremos encontrar en cada página.

Además, como también se puede apreciar, se nos presentan una serie de botones mediante los cuales se puede consultar la lista de notas de prensa que tenemos en cada idioma y crear nuevas notas de prensa.

ALTOLANDON

INTRANET

- ☆ Título
- ☆ La bodega
- ☆ The cellar
- ☆ La finca
- ☆ The property
- ☆ Contacto
- ☆ Contact
- ☆ Tienda
- ☆ Gestión sala de prensa

Número de notas de prensa en español: 0
Número de notas de prensa en ingles: 0

Notas de prensa mostradas por página: 2
Cambiar número: **Cambiar**

Insertar nota de prensa inglés **Insertar nota de prensa**
Lista de notas de prensa inglés **Lista de notas de prensa**

www.altolandon.com

Pantalla Gestión sala de prensa



Una vez se ha seleccionado que queremos insertar una nota de prensa se nos muestra una página como la siguiente, mediante la cual introduciremos toda la información referente a una nueva nota de prensa.



The screenshot shows a web interface for managing press notes. At the top, there is a header for 'ALTOLANDON' and 'INTRANET'. A left sidebar contains a menu with items like 'Título', 'La bodega', 'The cellar', 'La finca', 'The property', 'Contacto', 'Contact', 'Tienda', and 'Gestión sala de prensa'. The main content area has a 'Título' field, a 'Contenido de la nota de prensa' text area, and an 'Imagen' section with a 'Seleccionar archivo' button and a file name 'No se h...archivo'. An 'Enviar' button is at the bottom. The URL 'www.altolandon.com' is visible at the very bottom.

Pantalla insertar nueva nota de prensa

Después pulsamos sobre enviar y la nueva nota de prensa será almacenada en la base de dato.



5. Eliminar notas de prensa

Para eliminar una nota de prensa tenemos que acceder a la página de Gestión de notas de prensa y acceder a la pantalla de Lista de notas de prensa. Una vez aquí, como podemos apreciar en la imagen nos encontraremos con una lista de las notas de prensa almacenadas en nuestra base de datos y un botón mediante el cual podemos eliminar la nota de prensa en cuestión.

The screenshot shows the ALTOLANDON INTRANET interface. On the left is a navigation menu with items like 'La bodega', 'The cellar', 'La finca', 'The property', 'Contacto', 'Contact', 'Tienda', and 'Gestión sala de prensa'. The main content area is titled 'INTRANET' and displays 'Número de notas de prensa en español: 2'. Below this is a table with columns for 'Titulo', 'Fecha', 'Ver', and 'Eliminar'. Two rows are shown: 'Prueba' and 'Otra prueba', both dated '2010-09-09'. Each row has a 'Ver' button with a magnifying glass icon and an 'Eliminar' button with a red 'X' icon.

Título	Fecha	Ver	Eliminar
Prueba	2010-09-09	Ver	
Otra prueba	2010-09-09	Ver	

Pantalla de Lista de notas de prensa



6. Modificar datos de la tienda

Desde la sección Tienda, se puede modificar tanto el precio de los productos, como el nombre y cambiar las fotos. Para todo esto basta con acceder a esta sección y seleccionar el producto adecuado aplicándole la modificación deseada.

En caso de cambiar el precio o el nombre del producto pulsaremos en el botón Actualizar.

En caso de cambiar la imagen del producto, pulsaremos en el botón Enviar, lo cual eliminará la anterior imagen y la sustituirá por una nueva.

Se recomienda que las dimensiones sean de 150x200 para su correcta visualización, de lo contrario la imagen podría aparecer deformada.

The screenshot shows the ALTOLANDON INTRANET interface. On the left is a navigation menu with items: La bodega, The cellar, La finca, The property, Contacto, Contact, Tienda, and Gestión sala de prensa. The main area is titled 'INTRANET' and displays a list of products. Each product entry includes a name field, a price field, an 'Actualizar' button, a 'Seleccionar archivo' button, and an 'Enviar' button. The products listed are: AltoLandon 2004-2005 (14.00), L'ame de AltoLandon 2006 (16.00), AltoLandon Chardonnay 2007 (10.00), and Rayuelo 2006 (10.00). The 'Enviar' buttons are currently disabled with the text 'No se ha...archivo'. The URL 'www.altolandon.com' is visible at the bottom of the page.

Pantalla de Tienda



7. Modificar las galerías

Esta funcionalidad de la página se realizará desde el servidor.* El servidor cuenta con una carpeta llamada “Fotos” en la cual podemos encontrar una subcarpeta para cada sección que contenga una galería.

Nombre	Fecha modificación	Tipo	Tamaño
FotosBodega	28/10/2009 18:24	Carpeta de archivos	
FotosDeInicio	28/10/2009 18:44	Carpeta de archivos	
FotosFinca	28/10/2009 18:36	Carpeta de archivos	
FotosPrensa	28/10/2009 17:28	Carpeta de archivos	
imgStack.swf	20/07/2008 22:35	Película SWF	11 KB
imgStack-getData.php	19/05/2007 12:21	PHP Script	2 KB

La página cuenta con una galería que carga automáticamente las fotos que encuentre en cada una de estas carpetas.

Dependiendo de la sección, la galería se alimentará de una carpeta u otra. Las carpetas tienen un nombre identificativo en función de que sección suministran.



Para eliminar una foto basta con eliminarla de la carpeta correspondiente.

En el caso de añadir nuevas fotos, tenemos que tener en cuenta que cada galería cuenta con unas proporciones diferentes y es por esto que si se desea una correcta visualización de las imágenes, las fotos se deben ajustar a estas proporciones.

Galería Inicio	-	600x400
Galería Bodegas	-	400x435
Galería Finca	-	520x380
Galería Sala de Prensa	-	880x490

Para realizar esta tarea de una forma rápida y sencilla, contamos con el programa

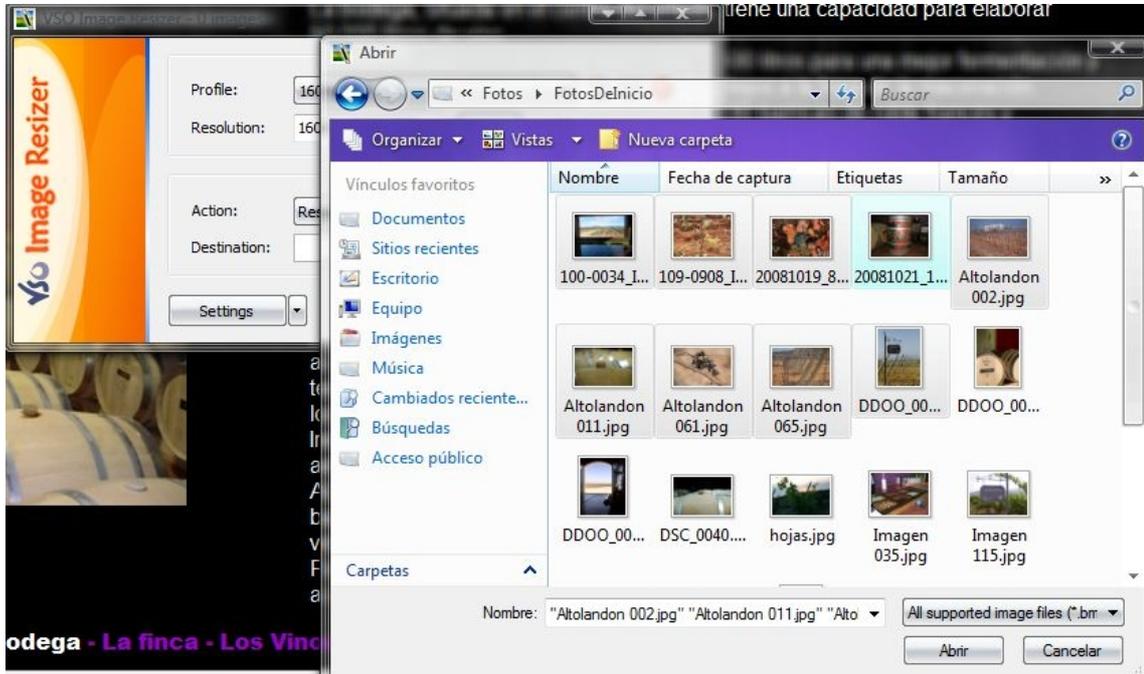
Image Resizer.

Ya que se trata de una versión gratuita del mismo, nos preguntará cada vez si queremos comprar la versión completa. Aparecerá esta pantalla:



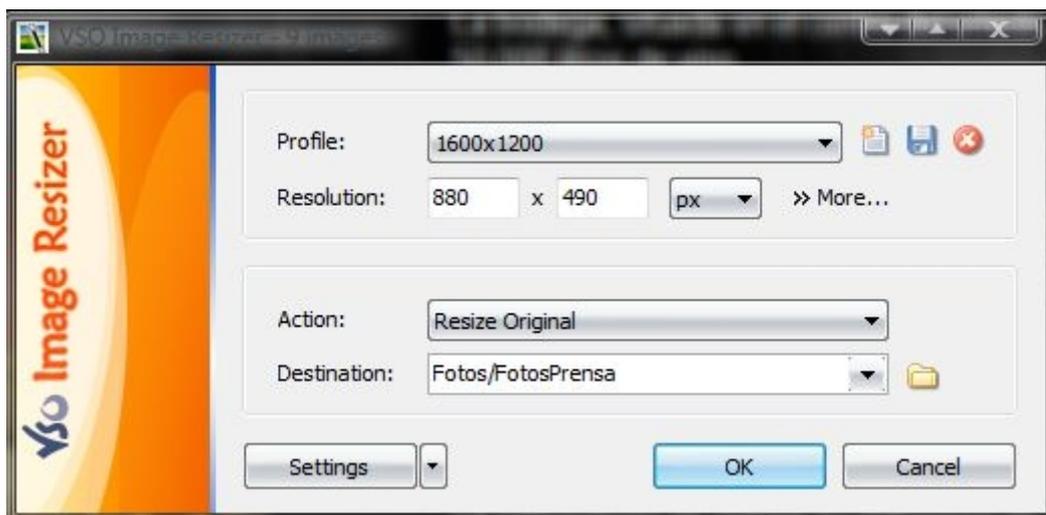
Pantalla de Registro del producto

Una vez pulsemos el botón continúe, lanzará una ventana para seleccionar que fotos queremos reajustar. En este punto, buscaremos la ubicación de la carpeta que queremos modificar, y seleccionaremos todas las fotos. Hay que tener en cuenta que el reajuste será distinto para fotos horizontales y verticales, ya que el espacio que ocupe cada una no será el mismo.



Pantalla de carga de fotos

Después de esto, simplemente se introducen las proporciones indicadas anteriormente y se selecciona en que carpeta se guardaran estas fotos. Pulsamos OK y las fotos seleccionadas serán redimensionadas. Se aconseja que se escoja la opción resize original para no tener dos copias de una misma foto. Además, es bueno que la carpeta destino sea la misma que la carpeta en la cual vamos a tener que poner las fotos para que se carguen en la galería. Es recomendable también no modificar la opción profile, ya que esta se usa para utilizar perfiles anteriormente creados.



Pantalla de ajustes de redimensión

Si por alguna razón el destino no era el de la carpeta correspondiente en el servidor, habrá que arrastrar las fotos a dicha carpeta, asegurándose de que no quedan duplicados.



8. Instalación y manejo de FileZilla

Para realizar cualquier intercambio de archivos con el servidor es necesario tener instalado un cliente FTP. En este caso se explicará cómo instalar el cliente FileZilla ya que por su facilidad de uso es el más recomendable, aunque cualquier otro serviría.

Se puede descargar el programa desde la siguiente dirección:

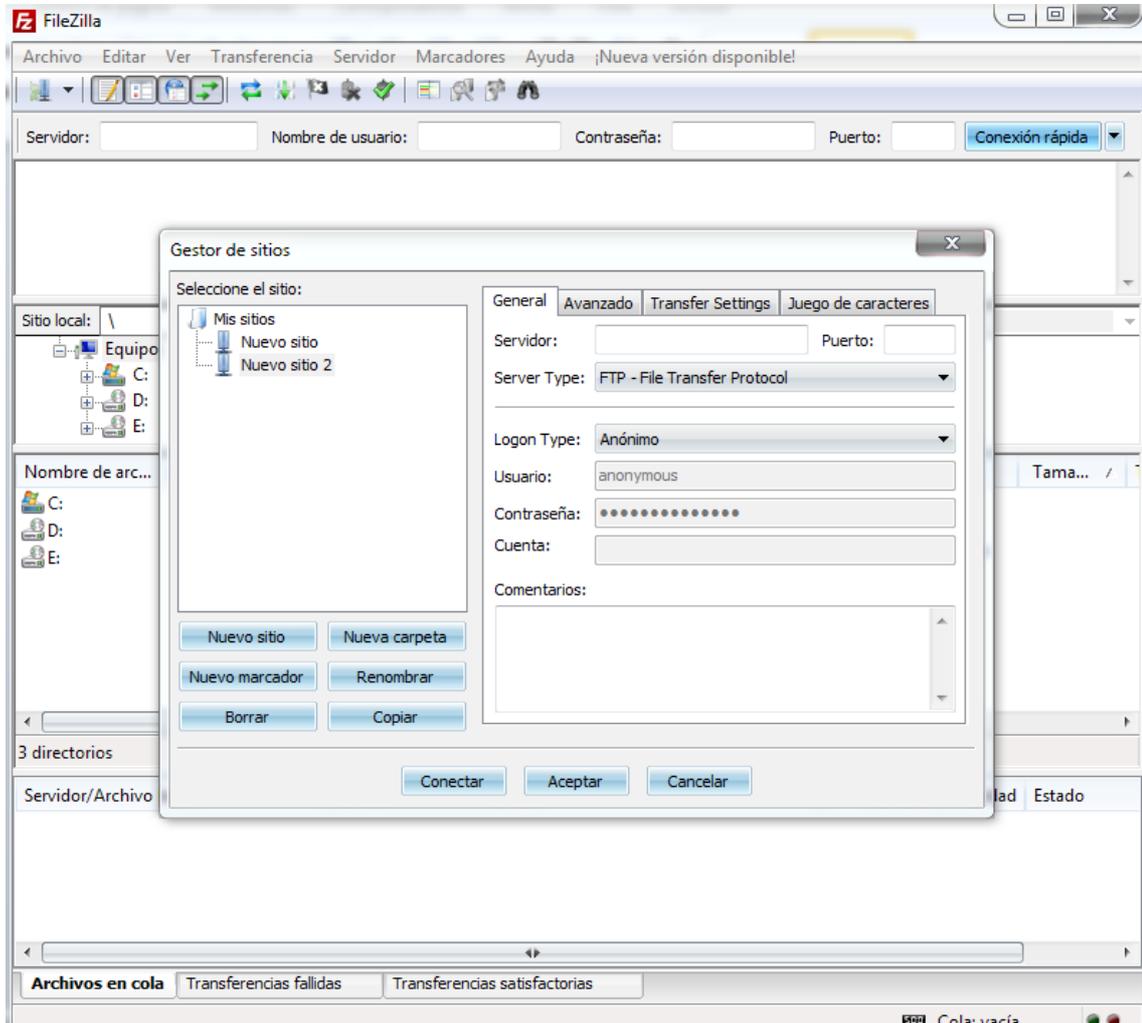
<http://filezilla-project.org/download.php?type=client>

Aquí se elegirá sobre que plataforma queremos realizar la instalación, que habitualmente será Windows, por lo que pulsamos sobre el enlace marcado con (recommended).

Una vez se tiene el programa descargado, se procederá a instalarlo de la forma habitual.

Después de que se complete la instalación, se procederá a crear la conexión con nuestro servidor.

Para ello, tenemos que pulsar sobre: Archivo -> Gestor de Sitios lo cual nos llevará a la siguiente pantalla.



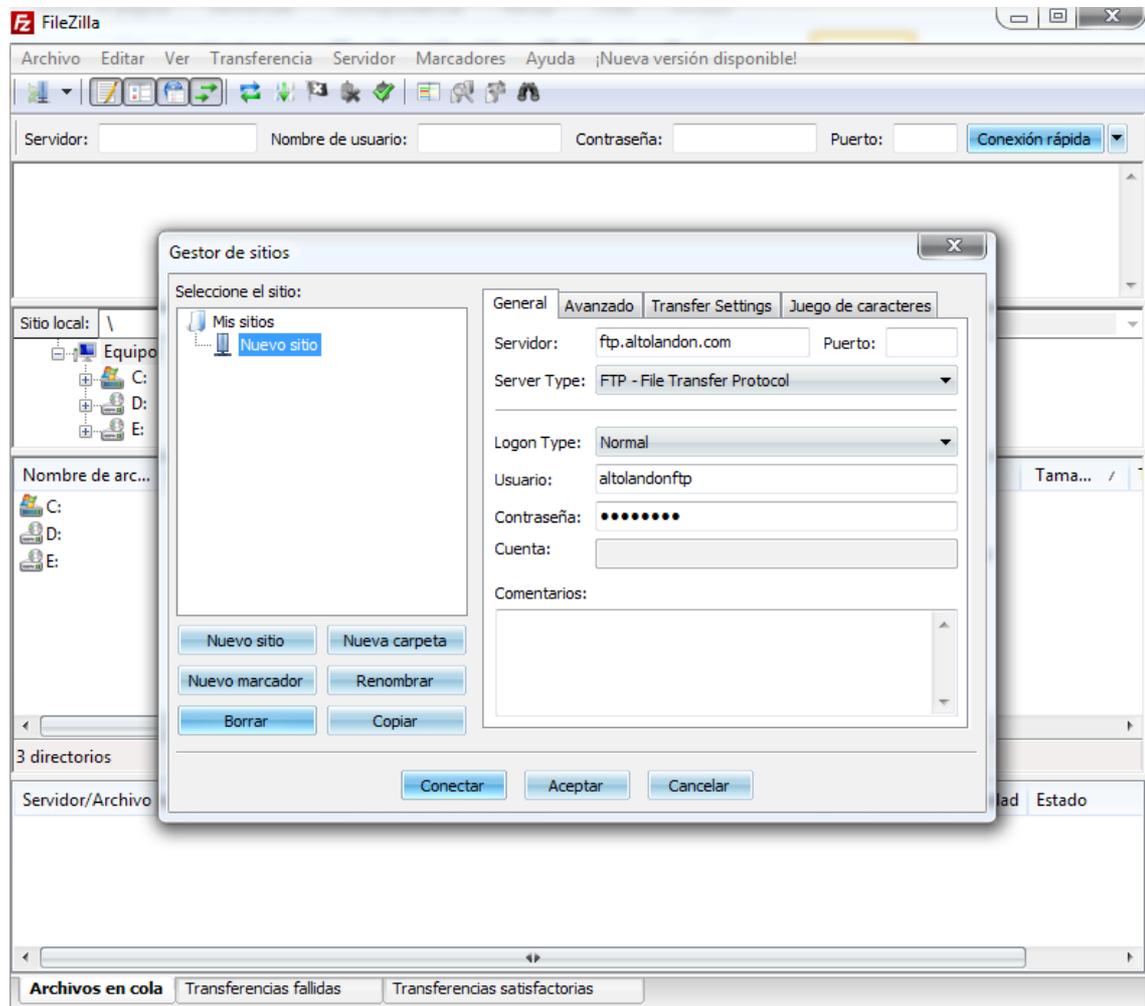
Pantalla Gestor de sitios de FileZilla

Una vez aquí, pulsaremos sobre el botón Nuevo sitio y procederemos a introducir los datos proporcionados por la empresa que aloja nuestro servidor.

Servidor: <ftp.altolandon.com>

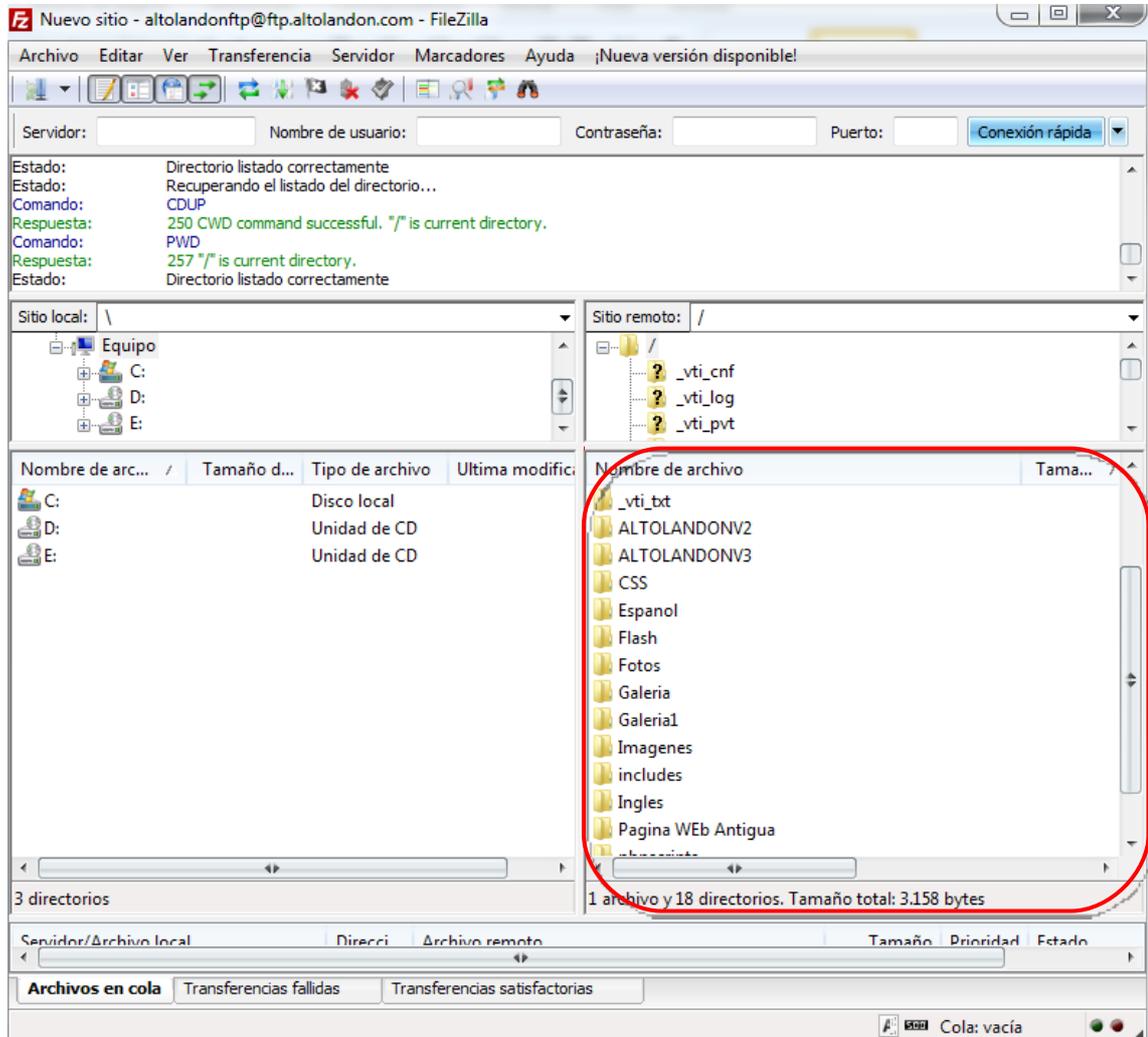
Usuario: **altolandonftp**

Contraseña: **UifxSE23**



Pantalla después de introducir los datos

Después de introducir los datos, pulsamos sobre el botón conectar y comprobaremos que se nos muestra una lista con todas las carpetas que tenemos alojadas en nuestro servidor.



Pantalla con la lista de las carpetas de nuestro servidor

Para ubicar cualquier archivo en el servidor basta arrastrarlo a la carpeta correspondiente.

Para extraer cualquier archivo del servidor a nuestro ordenador personal, basta con acceder a la carpeta deseada y arrastrar el archivo desde el servidor a nuestro ordenador.