

# PROYECTO FINAL DE CARRERA

## CREACIÓN DE UN SITIO WEB PARA LA SEMANA SANTA DE ALBORAYA

DISCA – 90 – 134/B

*ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA*

*AUTOR: JUAN BAUTISTA PIQUER PONS*

*DIRECTOR: SERGIO SÁEZ BARONA*



# ÍNDICE

---

1.	Introducción.....	7
1.1.	Motivación .....	7
1.2.	Objetivos .....	7
1.3.	Contexto.....	8
1.4.	Estructura.....	10
2.	Especificación de requisitos.....	11
2.1.	Introducción.....	11
2.1.1.	Propósito .....	11
2.1.2.	Ámbito.....	11
2.1.3.	Definiciones, siglas y abreviaturas .....	12
2.2.	Descripción general .....	12
2.2.1.	Perspectiva .....	12
2.2.2.	Funciones del producto.....	13
2.2.3.	Características del usuario .....	13
2.2.4.	Restricciones .....	13
2.2.5.	Supuestos y dependencias .....	13
2.3.	Requisitos específicos .....	13
2.3.1.	Requisitos de interfaz.....	14
2.3.2.	Requisitos de contenidos .....	18
2.4.	Requisitos funcionales .....	21
2.4.1.	Gestión de contenidos .....	21
2.4.2.	Otras funcionalidades .....	23
3.	Análisis y diseño.....	25
3.1.	Análisis .....	25
3.1.1.	Diagramas de casos de uso .....	25
3.1.2.	Diagrama de clases.....	29
3.1.3.	Diagramas de secuencia.....	30
3.2.	Diseño .....	33
3.2.1.	Capa de presentación.....	34
3.2.2.	Capa de negocio .....	35
3.2.3.	Capa de datos.....	35
4.	Implementación.....	37
4.1.	Tecnologías .....	37
4.1.1.	HTML .....	37

4.1.2.	CSS .....	38
4.1.3.	Javascript.....	39
4.1.4.	jQuery .....	39
4.1.5.	PHP .....	39
4.1.6.	MySQL .....	40
4.2.	Herramientas utilizadas .....	40
4.2.1.	Apache.....	40
4.2.2.	PHPMyAdmin .....	40
4.2.3.	Notepad ++ .....	41
4.3.	Componentes de la aplicación.....	42
4.3.1.	Capa de presentación.....	42
4.3.2.	Capa de negocio .....	46
4.3.3.	Capa de datos.....	57
5.	Pruebas.....	59
5.1.	Resolución de pantalla.....	59
5.2.	Navegadores .....	61
5.2.1.	Mozilla Firefox.....	61
5.2.2.	Internet Explorer .....	61
5.2.3.	Google Chrome.....	61
6.	Conclusiones.....	63
7.	Bibliografía.....	65

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

---

Ilustración 1. Página de inicio de <a href="http://www.semanasantamedina.com">www.semanasantamedina.com</a> .....	8
Ilustración 2. Página de inicio de <a href="http://www.semanasantamarinera.org">www.semanasantamarinera.org</a> .....	9
Ilustración 3. Página de inicio de <a href="http://www.semana-santa.org">www.semana-santa.org</a> .....	9
Ilustración 4. Estructura básica de la parte pública de la web .....	14
Ilustración 5. Estructura básica de la parte privada de la web.....	16
Ilustración 6. Actores del sistema web .....	26
Ilustración 7. Diagrama de casos de uso del usuario.....	27
Ilustración 8. Diagrama de casos de uso del usuario registrado .....	28
Ilustración 9. Diagrama de clases del sistema .....	29
Ilustración 10. Diagrama de secuencia: Ver Actos del día.....	31
Ilustración 11. Diagrama de secuencia: Inicio de sesión .....	31
Ilustración 12. Diagrama de secuencia: Creación de un álbum .....	32
Ilustración 13. Diagrama de secuencia: Visualización de las imágenes de un álbum.....	33
Ilustración 14. Arquitectura de 3 capas.....	33
Ilustración 15. Página de Inicio Pública de la Web .....	34
Ilustración 16. Página de inicio de la intranet .....	34
Ilustración 17. Diagrama Entidad-Relación .....	35
Ilustración 18. Interfaz de PHPMyAdmin.....	41
Ilustración 19. Interfaz de Notepad++ .....	41
Ilustración 20. Estructura de directorios .....	42
Ilustración 21. Interfaz de listado de contenidos .....	45
Ilustración 22. Interfaz de detalle de contenidos.....	45
Ilustración 23. Interfaz de edición de contenidos .....	45
Ilustración 24. Estructura de directorios del módulo Cofradías.....	49
Ilustración 25. Mensaje de eliminación fallida .....	50
Ilustración 26. Mensaje de eliminación correcta .....	50
Ilustración 27. Representación completa del fichero <code>cofradia.php</code> .....	51
Ilustración 28. Representación de la vista general de cofradías .....	51
Ilustración 29. Representación de la vista del formulario de edición de una cofradía.....	52
Ilustración 30. Representación del listado de cofradías.....	53
Ilustración 31. Representación de la vista de detalle de una cofradía.....	54
Ilustración 32. Vista de la subida de imágenes con el plug-in Uploadify .....	56
Ilustración 33. Vista del calendario y los actos.....	57
Ilustración 34. Vista de la web con resolución 1280 x 1024.....	59
Ilustración 35. Vista de la web con resolución 1024 x 768.....	60
Ilustración 36. Vista de la web con resolución 800 x 600.....	60



# 1. INTRODUCCIÓN

---

El objetivo del presente documento es describir el trabajo llevado a cabo para desarrollar el proyecto final de carrera. Se empezará a explicar desde el planteamiento inicial hasta su conclusión pasando por el diseño y programación.

## 1.1. MOTIVACIÓN

Una de las principales motivaciones para llevar a cabo este proyecto fue la de utilizar y poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera.

El planteamiento de desarrollar el sitio web para la Junta Local de Hermandades de Semana Santa de Alboraya surge de la necesidad de construir un sitio web con posibilidad de que los miembros de la misma pudiesen añadir y modificar sus contenidos pues la anterior no era nada usable además de poco consistente, pues según a la página que se accedía la estructura de la misma era completamente diferente produciendo confusión a los usuarios que la visitaban. Era también necesario fomentar el uso de esta página web pues no se utilizaba con asiduidad a causa de la falta total de actualización de los contenidos de la misma.

## 1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es desarrollar un sitio web en el que poder compartir información y contenidos de la Semana Santa alborayense con el público interesado en ella, como pueden ser fotos, actos y noticias entre otras cosas.

Era necesario un rediseño urgente a causa de la poca usabilidad del sitio web previo y de la falta de conocimientos para la actualización por parte de los responsables de la misma.

Otro de los objetivos derivados del primero es evitar tener a una misma persona que tenía los conocimientos necesarios para actualizar los contenidos y poder delegar en más de una para poder introducir y modificarlos mediante una interfaz simple y fácil de utilizar para los menos expertos en informática.

El objetivo desde el punto de vista académico es llevar a cabo paso a paso, la creación completa desde el mismo boceto inicial hasta el resultado final listo para su completa y correcta utilización.

### 1.3. CONTEXTO

Para el planteamiento inicial de esta web fue necesario analizar diferentes webs que tratan del mismo tema para conseguir ideas y poder distinguirse de las mismas de algún modo. Para hacer esto, a continuación se muestran algunas:

- ▶ Semana Santa de Medina del Campo: [www.semanasantamedina.com](http://www.semanasantamedina.com)

Esta página web tiene diferentes secciones que el sitio web de Junta no tendrá. Por ejemplo, así como en la web de Junta tenemos un solo apartado con toda la información de las cofradías esta web tiene diferentes apartados con esta información.

La estructura de esta web consta de un menú horizontal en la parte superior, un menú lateral con más secciones, así como un menú con las últimas noticias y la parte principal con los contenidos del apartado seleccionado.



ILUSTRACIÓN 1. PÁGINA DE INICIO DE [WWW.SEMANASANTAMEDINA.COM](http://WWW.SEMANASANTAMEDINA.COM)

- ▶ Junta Mayor de la Semana Santa Marinera: [www.semanasantamarinera.org](http://www.semanasantamarinera.org)

En la web de la junta de Semana Santa Marinera tenemos diferentes secciones en los laterales, como pueden ser comunicados, exposiciones y un buscador.



En cuanto a lo que se refiere a los apartados de esta web, podemos observar en la siguiente ilustración que consta de un apartado para mostrar el programa de actos de Semana Santa del año siguiente que en nuestro caso estará separado en dos secciones “Actos” y “Noticias”. Esta web tiene un buscador que en la nueva web no se implementará ya que no van a existir gran cantidad de contenidos.



ILUSTRACIÓN 2. PÁGINA DE INICIO DE WWW.SEMANASANTAMARINERA.ORG

▶ Semana Santa de Sevilla: [www.semana-santa.org](http://www.semana-santa.org)

La web de Semana Santa de Sevilla contiene además de los habituales apartados de cofradías y noticias, algunos apartados dedicados al turismo y ocio a causa de la importancia que tiene Sevilla en la historia de la Semana Santa española.

La nueva web tendrá un estilo más limpio y ordenado que en la web de Sevilla, pues hay gran cantidad de contenido que no permite ver realmente la información importante, además los menús son excesivamente extensos.



ILUSTRACIÓN 3. PÁGINA DE INICIO DE WWW.SEMANA-SANTA.ORG

## 1.4. ESTRUCTURA

La presente memoria está dividida en diferentes secciones que corresponden con las diferentes fases realización de un proyecto.

Primero, se realizó la especificación de requisitos para recoger los requerimientos y funcionalidades que iba a tener el sitio, mediante el contraste de los contenidos con el cliente, en este caso la Junta Local.

Luego, tras recibir la aprobación de los mismos por parte del cliente, se llega a la fase de análisis de los requisitos para pasar a un nivel más técnico desde el punto de vista del desarrollador sin pensar en las tecnologías que van a utilizarse para el desarrollo. Los documentos característicos de esta fase son los diagramas de casos de uso, diagramas de clase y diagramas de secuencia.

Tras esto pasa a crearse la interfaz del nuevo sitio sin entrar en detalles técnicos, simplemente diseñando sobre el papel, para posteriormente pasarlo a soporte informático mediante programas del tipo Photoshop, sin entrar en el mismo código en sí, asemejándose cada vez más al código final que implementará la misma.

Una vez terminado el diseño, se pasa a crear mediante los lenguajes HTML y CSS la interfaz del sitio sin añadir ninguna funcionalidad interna, es decir sólo la estructura. En cualquier caso, es posible utilizar adicionalmente el lenguaje Javascript para crear efectos en la interfaz si es necesario.

Tras tener terminada la implementación de la interfaz y los requisitos de funcionalidad, se construye la estructura de la base de datos. Por último, se lleva a cabo la implementación de los ficheros con todas y cada una las diferentes funcionalidades internas del sitio web mediante código PHP.

Una vez terminado el producto funcional pasa a hacerse pruebas de funcionamiento para detectar y corregir errores tanto de representación como de funcionalidad. Una de las mejores formas de comprobar estos fallos es recurrir a un usuario ajeno al proyecto para observar directamente cuáles son los errores que le van surgiendo mediante su uso.

Finalmente, se mostrará la conclusión de la realización del proyecto y los puntos de vista que se han mejorado tras la consecución del producto final.

## 2. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

---

### 2.1. INTRODUCCIÓN

A continuación se describirán la información relativa al propósito del proyecto, así como el ámbito de aplicación del mismo y algunas de las convenciones escritas que se utilizarán en este documento.

#### 2.1.1. PROPÓSITO

El objetivo de este documento es el de presentar los requisitos y funcionalidades que implementará la aplicación web para la Junta Local de Hermandades de Semana Santa de Alboraya.

Ésta web proporcionará información relativa a la Semana Santa de Alboraya, que habrá sido introducida con anterioridad por parte de los usuarios registrados desde la propia intranet privada para los miembros de la Junta Local.

En los siguientes apartados describiremos las características y funciones de la misma que se han acordado con el cliente.

#### 2.1.2. ÁMBITO

El ámbito de aplicación de este producto es el de los usuarios interesados en el tema principal. Será un medio de comunicación entre los miembros de la junta directiva y los miembros de la Semana Santa en general o toda aquella persona interesada en el tema.

Las características más importantes que se observarán en este sistema serán las siguientes:

- ▶ **Gestión de la información que se visualizará en la parte externa de la web:** Los miembros que tienen acceso a la intranet podrán crear, modificar y eliminar cada uno de los diferentes contenidos.
- ▶ **Gestión de actos y noticias:** El sistema permitirá que los usuarios registrados añadan los eventos importantes que deban mostrarse en la web.
- ▶ **Gestión de documentos:** Se permitirá a los usuarios miembros el publicar documentos y ficheros necesarios para otros miembros registrados que puedan ser de utilidad para la gestión de la Junta y su funcionamiento.
- ▶ **Gestión de usuarios:** los propios usuarios registrados podrán gestionar la información relativa a los usuarios que se han suscrito así como añadir nuevos usuarios que tengan acceso a la intranet del sitio.

### 2.1.3. DEFINICIONES, SIGLAS Y ABREVIATURAS

**Junta Directiva:** Conjunto de personas que conforman el grupo que gestiona y organiza los eventos relacionados de la Semana Santa durante todo el año. Está formada por varios miembros de cada una de las cofradías que componen la Junta local de Hermandades.

**Hermandad:** Grupo de personas que se reúnen en torno a una Imagen Titular que representa a la cofradía. Habitualmente la hermandad recibe el nombre de la imagen titular.

**Cofrade:** Persona que forma parte de una cofradía o hermandad y que en mayor o menor grado, asisten con asiduidad a los eventos organizados por su hermandad.

**Web de Junta:** En este documento se referirá a la parte pública el producto final de este proyecto con este nombre.

**Intranet de Junta:** La parte interna de la Web del producto final de este documento. Corresponde a la parte a la que podrán acceder los miembros registrados de la web.

## 2.2. DESCRIPCIÓN GENERAL

A continuación se van a describir brevemente las funcionalidades que se implementarán tanto en la Web de Junta como en su intranet.

### 2.2.1. PERSPECTIVA

El sitio web no va a depender ni estará desarrollado sobre ningún otro anterior, va a ser completamente nuevo tanto en funcionalidad como en diseño.

Se va a intentar fomentar su uso y la comunicación de la Junta Local con sus miembros y todos los demás usuarios.

### 2.2.2. FUNCIONES DEL PRODUCTO

El portal web de Junta Local constará de las siguientes funcionalidades:

#### 1. Gestión de contenidos.

Cada uno de los diferentes tipos de contenidos dispondrá de las siguientes funcionalidades:

- Creación
- Visualización
- Edición
- Eliminación

#### 2. Otras funcionalidades

- Suscripción
- Conexión de usuario
- Desconexión de usuario
- Cambio de idioma de interfaz

### 2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL USUARIO

Esta web va a poder ser utilizada por cualquier tipo de usuario, aunque mayoritariamente corresponderá a gente de mediana edad, un nivel cultural medio y un manejo básico de navegación por la web.

### 2.2.4. RESTRICCIONES

**Restricciones del servidor.** El volumen de los contenidos dependerá de la capacidad del servidor y de otras variables.

**Resolución de pantalla.** Se deberá ver la web correctamente tanto en resoluciones pequeñas (800x600) como en más grandes (1280x768).

**Seguridad.** Los datos deberán estar seguros para que no pueda, por ejemplo, accederse a la intranet o a los documentos que se subirán.

### 2.2.5. SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS

El servidor donde se alojará el sitio web deberá tener como mínimo soporte para el lenguaje PHP y una base de datos MySQL.

Será necesario que el sitio web funcione correctamente en los navegadores mayoritarios como pueden ser Internet Explorer, Mozilla Firefox, Chrome y Safari. Además, estos deberán tener activada la posibilidad de ejecutar código Javascript para el correcto funcionamiento de la web.

## 2.3. REQUISITOS ESPECÍFICOS

Ahora se van a describir por separado los diferentes elementos de la interfaz y de los contenidos de la web en cada una de sus divisiones.

### 2.3.1. REQUISITOS DE INTERFAZ

En esta sección se describirán cada uno de los elementos que compondrán la interfaz de la web por separado.

El aspecto estructural de la parte pública de la nueva web de Junta será aproximadamente el que aparece en la siguiente imagen.

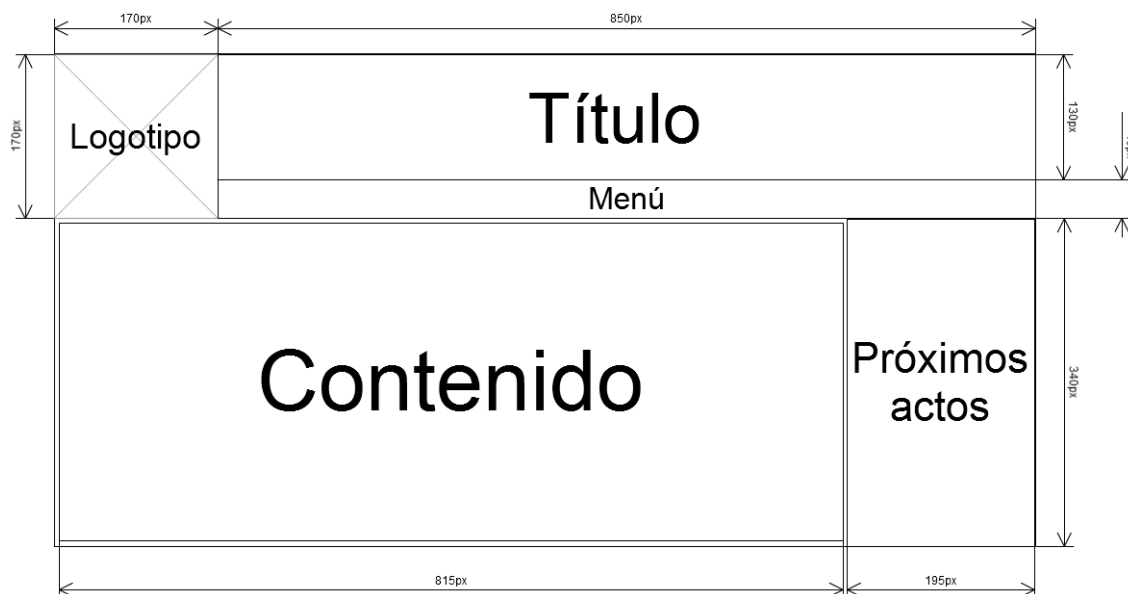


ILUSTRACIÓN 4. ESTRUCTURA BÁSICA DE LA PARTE PÚBLICA DE LA WEB

#### 2.3.1.1. ÁREA DE LOGOTIPO

**Propósito:** Muestra el logotipo de la Junta Local de Hermandades

**Posición:** Parte superior izquierda

**Formato:** Imagen

**Texto:** No

**Interacción:** Enlace a la página inicial

**Tamaño:** Fijo

**Medidas:** 170 x 170

#### 2.3.1.2. ÁREA DE TÍTULO

**Propósito:** Muestra el título de la Web, en este caso, el nombre de la Junta

**Posición:** Parte superior restante

**Formato:** Texto

**Texto:** Junta Local de Hermandades de Semana Santa de Alboraya

**Interacción:** Enlace a la página inicial

**Tamaño:** Fijo

**Medidas:** 850 x 130

### 2.3.1.3. **ÁREA DE MENÚ**

---

**Propósito:** Muestra las diferentes secciones a las que puede accederse

**Posición:** Parte superior restante bajo el título

**Formato:** Texto con enlace a la sección en concreto o submenú desplegable, según sección

**Texto:** Nombre de cada una de las secciones

**Interacción:** Al hacer clic sobre una de las secciones se cambiará a la sección seleccionada. En el caso de la sección “Semana Santa”, al pasar sobre el nombre aparecerá un submenú que mostrará las secciones que engloba

**Tamaño:** Fijo

**Medidas:** 850 x 40

### 2.3.1.4. **ÁREA DE CONTENIDO (PANTALLA INICIAL)**

---

**Propósito:** Muestra un carrusel con las últimas noticias destacadas o un mensaje de bienvenida, en el caso de no haber ningún destacado

**Posición:** Parte izquierda de la zona central de la web

**Formato:** Carrusel con texto e imágenes

**Texto:** El contenido del destacado que se muestra.

**Interacción:** Al pulsar las flechas cambiará de destacado

**Tamaño:** Fijo

**Medidas:** 815 x 330

### 2.3.1.5. **ÁREA DE CONTENIDO**

---

**Propósito:** Mostrar el contenido de la sección actual

**Posición:** Parte izquierda de la zona central

**Formato:** Texto básicamente (con o sin formato), enlaces, tablas, imágenes

**Texto:** El que proceda para la sección

**Interacción:** Depende del contenido

**Tamaño:** Variable según el contenido

**Medidas:** 825 x 340 (Mínimo)

### 2.3.1.6. **ÁREA DE “PRÓXIMOS ACTOS”**

---

**Propósito:** Muestra los actos que van a llevarse a cabo en los próximos días

**Posición:** Parte derecha de la zona central

**Formato:** Texto con enlaces al detalle del acto en concreto

**Texto:** Fecha y título del acto

**Interacción:** Al hacer clic sobre el nombre se mostrará el acto con su descripción

**Tamaño:** Fijo

**Medidas:** 195 x 340

Se ha decidido diferenciar la parte pública de la privada para no llevar a confusión por parte de los miembros. El aspecto estructural de la parte privada de la nueva web de Junta será aproximadamente el que aparece en la siguiente imagen.



ILUSTRACIÓN 5. ESTRUCTURA BÁSICA DE LA PARTE PRIVADA DE LA WEB

### 2.3.1.7. **ÁREA DE LOGOTIPO**

**Propósito:** Muestra el logotipo de la Junta Local

**Posición:** Esquina superior izquierda

**Formato:** Imagen

**Texto:** Sin texto

**Interacción:** Ninguna

**Tamaño:** Fijo

**Medidas:** 75 x 75



#### 2.3.1.8. **ÁREA DE TITULO**

---

**Propósito:** Muestra el nombre de la Junta Local

**Posición:** Parte superior central

**Formato:** Texto

**Texto:** Junta Local de Hermandades de Semana Santa de Alboraya

**Interacción:** Ninguna

**Tamaño:** Fijo

**Medidas:** 220 x 75

#### 2.3.1.9. **ÁREA DE DATOS DE USUARIO**

---

**Propósito:** Mostrar el nombre de usuario conectado

**Posición:** Parte superior derecha

**Formato:** Texto

**Texto:** Nombre del usuario

**Interacción:** Ninguna

**Tamaño:** Variable

**Medidas:** 220 x 75

#### 2.3.1.10. **ÁREA DE MENÚ**

---

**Propósito:** muestra las diferentes secciones a las que puede acceder un usuario miembro con acceso a la intranet

**Posición:** Lateral izquierdo

**Formato:** Texto con imágenes y enlaces

**Texto:** Nombre de las secciones

**Interacción:** Al pulsar sobre el nombre de cada sección accederemos a ella

**Tamaño:** Fijo

**Medidas:** 150 x 500

#### 2.3.1.11. **ÁREA DE CONTENIDO (PANTALLA INICIAL)**

---

**Propósito:** Muestra un pequeño resumen de los diferentes contenidos actualizados recientemente

**Posición:** Zona central

**Formato:** Texto con enlaces

**Texto:** Títulos de los contenidos

**Interacción:** Al pulsar sobre cada elemento se accederá a su vista en detalle

**Tamaño:** Fijo

**Medidas:** 850 x 500

#### 2.3.1.12. **ÁREA DE CONTENIDO**

---

**Propósito:** Muestra el contenido de la sección actual en modo listado, detalle o edición

**Posición:** Zona central

**Formato:** Tablas, texto con o sin formato, imágenes, enlaces...

**Texto:** Contenido de la sección en concreto

**Interacción:** Dependiente del contenido

**Tamaño:** Variable

**Medidas:** 850 x 500 (Mínimo)

#### 2.3.2. **REQUISITOS DE CONTENIDOS**

A continuación se van a detallar las estructuras de los contenidos que aparecerán en la web pública.

##### 2.3.2.1. **DESCRIPCIÓN DE LA SECCIÓN “HISTORIA”**

---

**Estructura:** Título y contenido de la historia

**Tipo:** Contenido editable por los miembros

**Longitud:** Media/Larga

**Formato:** Texto con formato

**Estilo:** Formal

##### 2.3.2.2. **DESCRIPCIÓN DE UN PREGONERO**

---

**Estructura:** Año que fue pregonero, nombre y breve descripción.

**Tipo:** Contenido editable por los miembros

**Longitud:** Corta

**Formato:** Texto

**Estilo:** Formal

##### 2.3.2.3. **DESCRIPCIÓN DE UNA DEFINICIÓN**

---

**Estructura:** Término y definición

**Tipo:** Contenido editable por los miembros

**Longitud:** Corta/Media

**Formato:** Texto

**Estilo:** Estándar

#### 2.3.2.4. DESCRIPCIÓN DE UNA COFRADÍA

---

**Estructura:** Nombre, presidente, año de fundación, sede...

**Tipo:** Contenido editable por los miembros

**Longitud:** Media/Larga

**Formato:** Texto e imagen

**Estilo:** Estándar

#### 2.3.2.5. DESCRIPCIÓN DE LA SECCIÓN “JUNTA DIRECTIVA”

---

**Estructura:** Nombre y cargo

**Tipo:** Contenido editable por los miembros

**Longitud:** Corta

**Formato:** Texto

**Estilo:** Estándar

#### 2.3.2.6. DESCRIPCIÓN DE UNA NOTICIA

---

**Estructura:** Título, descripción y fecha de publicación

**Tipo:** Contenido editable por los miembros

**Longitud:** Media/Larga

**Formato:** Texto

**Estilo:** Según el autor

#### 2.3.2.7. DESCRIPCIÓN DE UN ACTO

---

**Estructura:** Título, descripción y contenido del acto

**Tipo:** Contenido editable por los miembros

**Longitud:** Media/Larga

**Formato:** texto con formato

**Estilo:** Según el autor

#### 2.3.2.8. DESCRIPCIÓN DEL ÁLBUM

---

**Estructura:** Título, descripción, imágenes

**Tipo:** Contenido editable por los miembros

**Longitud:** Media/Larga

**Formato:** Texto e imágenes

**Estilo:** Estándar

#### 2.3.2.9. DESCRIPCIÓN DE UN ENLACE

---

**Estructura:** Título y enlace

**Tipo:** Contenido editable por los miembros

**Longitud:** Corta

**Formato:** Enlace de texto

**Estilo:** Estándar

#### 2.3.2.10. DESCRIPCIÓN DE LA SECCIÓN “SUSCRIPCIÓN”

---

**Estructura:** Campos de Nombre, apellidos, cofradía y dirección de correo electrónico

**Tipo:** Formulario

**Longitud:** Corta

**Formato:** Sin formato

**Estilo:** Sin estilo

#### 2.3.2.11. DESCRIPCIÓN DEL ACCESO A LA INTRANET

---

**Estructura:** Campos de usuario y contraseña

**Tipo:** Formulario

**Longitud:** Corta

**Formato:** Sin formato

**Estilo:** Sin estilo

A continuación se van a detallar las estructuras de los contenidos que aparecerán en la web privada.

#### 2.3.2.12. DESCRIPCIÓN DEL INICIO DE LA INTRANET

---

**Estructura:** Cuadros de contenidos recientemente actualizados

**Tipo:** Contenido estable

**Longitud:** Media

**Formato:** Texto

**Estilo:** Estándar

#### 2.3.2.13. DESCRIPCIÓN DE LISTADOS DE CONTENIDOS

---

**Estructura:** Tabla con un listado de algunos datos importantes del contenido

**Tipo:** Contenido estable

**Longitud:** Media

**Formato:** Texto

**Estilo:** Estándar

#### 2.3.2.14. DESCRIPCIÓN DE DETALLE DE CONTENIDO

---

**Estructura:** Tabla con todos los datos del contenido

**Tipo:** Contenido estable

**Longitud:** Media/Larga

**Formato:** Texto e imágenes

**Estilo:** Estándar

#### 2.3.2.15. DESCRIPCIÓN DE EDICIÓN DE CONTENIDO

---

**Estructura:** Tabla con todos los datos del contenido editables

**Tipo:** Contenido editable

**Longitud:** Media/Larga

**Formato:** Texto e imágenes

**Estilo:** Estándar

## 2.4. REQUISITOS FUNCIONALES

A continuación se explicarán las diferentes funcionalidades que serán implementadas en el sitio web. Se van a detallar las funcionalidades diferentes, pues varias de las secciones tienen la misma funcionalidad.

### 2.4.1. GESTIÓN DE CONTENIDOS

#### 2.4.1.1. LISTADO

---

**Explicación:** Permite visualizar en forma de listado y mediante páginas los contenidos del tipo actual.

**Entradas:** Sólo necesita el tipo de contenido y el número de página. En algunos casos se especifica algún tipo de filtro.

**Secuencia de operaciones:** Se obtienen de la base de datos el número de elementos que van a mostrarse en la página teniendo en cuenta el tipo y los filtros.

**Salida:** Visualiza el listado de elementos.

#### 2.4.1.2. CREACIÓN

---

**Explicación:** Permite crear un nuevo elemento del tipo actual.

**Entradas:** Cada uno de los campos que necesitan ser rellenados para completar el contenido, ya sean campos obligatorios u opcionales.

**Secuencia de operaciones:** Tras comprobar que los datos son correctos, se iniciará la creación del elemento y su posterior almacenamiento en la base de datos.

**Salida de error:** En caso de no llevarse a cabo correctamente la creación del elemento, se mostrará por la pantalla indicando el fallo correspondiente. Si existen campos obligatorios por rellenar o campos rellenados incorrectamente se avisará al usuario para que los corrija.

**Salida:** Visualiza el detalle del elemento recién creado.

#### 2.4.1.3. EDICIÓN

---

**Explicación:** Permite editar un elemento ya existente.

**Entradas:** Cada uno de los campos que necesitan ser rellenados para completar el contenido, ya sean campos obligatorios u opcionales por defecto llevarán el valor actual del elemento.

**Secuencia de operaciones:** Tras comprobar que los datos son correctos, se iniciará la modificación del elemento y su posterior almacenamiento en la base de datos.

**Salida de error:** En caso de no llevarse a cabo correctamente la edición del elemento, se mostrará por la pantalla indicando el fallo correspondiente. Si existen campos obligatorios por rellenar o campos rellenados incorrectamente se avisará al usuario para que los corrija.

**Salida:** Visualiza el detalle del elemento editado.

#### 2.4.1.4. ELIMINACIÓN

---

**Explicación:** Permite eliminar un elemento ya existente.

**Entradas:** Identificador del elemento que debe borrarse, así como su tipo.

**Secuencia de operaciones:** Se accede a la base de datos y se elimina de ella el elemento correspondiente y además se hacen en algunos casos modificaciones en otros datos relacionados.

**Salida de error:** En caso de no llevarse a cabo correctamente la eliminación total del elemento, se mostrará por la pantalla indicando el fallo correspondiente.

**Salida:** Visualiza el listado de elementos del tipo del elemento eliminado.

#### 2.4.1.5. VISUALIZACIÓN

---

**Explicación:** Permite mostrar un elemento del tipo actual.

**Entradas:** Identificador del elemento o tipo de elementos a mostrar.

**Secuencia de operaciones:** Consulta a la base de datos para recuperar los datos que van a mostrarse.

**Salida:** Visualiza el contenido seleccionado.

## 2.4.2. OTRAS FUNCIONALIDADES

### 2.4.2.1. SUSCRIPCIÓN

---

**Explicación:** Permite a un usuario cualquiera dar sus datos para que los miembros de la Junta le envíen periódicamente nuevas noticias o notificaciones.

**Entradas:** Nombre completo, correo electrónico y cofradía del usuario.

**Secuencia de operaciones:** Tras comprobar que los datos son correctos y que no existe ya esa dirección de correo electrónico, se iniciará la creación del elemento y su posterior almacenamiento en la base de datos.

**Salida de error:** En caso de no llevarse a cabo correctamente la creación del elemento, se mostrará por la pantalla indicando el fallo correspondiente. Si existen campos obligatorios por rellenar o campos rellenados incorrectamente se avisará al usuario para que los corrija.

**Salida:** Visualiza un mensaje de confirmación de la suscripción.

### 2.4.2.2. CONEXIÓN/DESCONEXIÓN DEL SISTEMA

---

**Explicación:** Permite acceder a la intranet privada.

**Entradas:** Usuario y contraseña.

**Secuencia de operaciones:** Tras comprobar que los datos son válidos, se iniciará la sesión del usuario.

**Salida de error:** En caso de no llevarse a cabo correctamente el acceso se mostrará un mensaje indicándolo.

**Salida:** Redirección a la página de inicio de la intranet.

### 2.4.2.3. DESCONEJÓN DEL SISTEMA

---

**Explicación:** Permite salir de la intranet privada.

**Entradas:** Ninguna.

**Secuencia de operaciones:** Se desconecta la sesión del usuario.

**Salida:** Redirección a la página de inicio de la parte pública de la web.

### 2.4.2.4. CAMBIO DE IDIOMA

---

**Explicación:** Permite cambiar el idioma de la interfaz pública de usuario.

**Entradas:** Idioma a cambiar.

**Secuencia de operaciones:** Cambia en sesión el idioma de visualización de la interfaz.

**Salida:** Visualiza la página inicial en el idioma indicado.





## 3. ANÁLISIS Y DISEÑO

---

En este apartado de la memoria, se presentarán los primeros aspectos de implementación propiamente dichos aunque no se llegue a ver código fuente hasta el momento del desarrollo.

### 3.1. ANÁLISIS

Para llevar a cabo el proceso de análisis de funcionamiento de este proyecto, se ha seguido el patrón marcado por la metodología RUP. Esta técnica sugiere el empleo de tres fases de trabajo: elaboración, desarrollo y conclusión del trabajo.

Para el desarrollo se ha utilizado el lenguaje UML, el cual es un lenguaje gráfico de especificación de procesos y estructuras de sistemas en programación.

A continuación, van a mostrarse algunos diagramas de los que se han utilizado para plantear las estructuras de datos y el funcionamiento del sistema Web.

#### 3.1.1. DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

Un diagrama de uso, ayuda a plantear las funcionalidades a las que podrán acceder cada uno de los usuarios del sistema.

En este caso, los actores del sistema son los que aparecen en el siguiente diagrama.

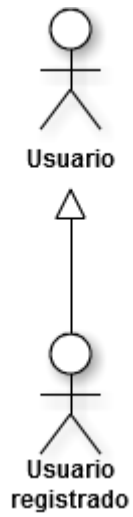


ILUSTRACIÓN 6. ACTORES DEL SISTEMA WEB

Cada uno de los usuarios va a tener acceso a diferentes funcionalidades de nuestro sistema.

En el caso del usuario normal, éste podrá simplemente acceder a ver los contenidos además de suscribirse. A continuación puede verse el diagrama de casos de uso del usuario normal.

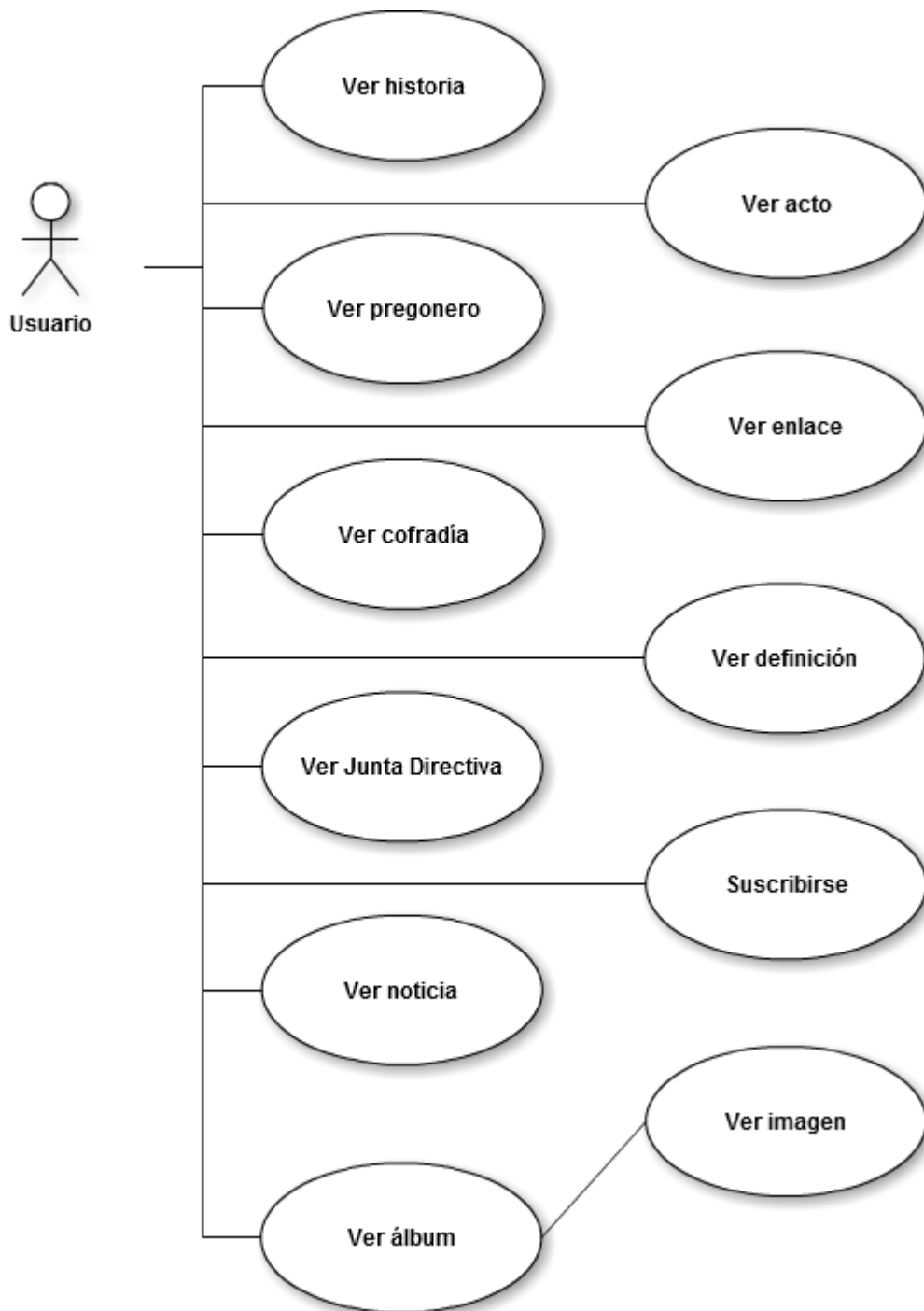


ILUSTRACIÓN 7. DIAGRAMA DE CASOS DE USO DEL USUARIO

Los usuarios registrados tienen una mayor cantidad de funcionalidades en comparación con las del usuario normal. Estos pueden acceder a editar, modificar, eliminar y crear los nuevos contenidos, así como a gestionar los usuarios y documentos. El diagrama que figura a continuación pertenece a los casos de uso de este tipo de usuario.

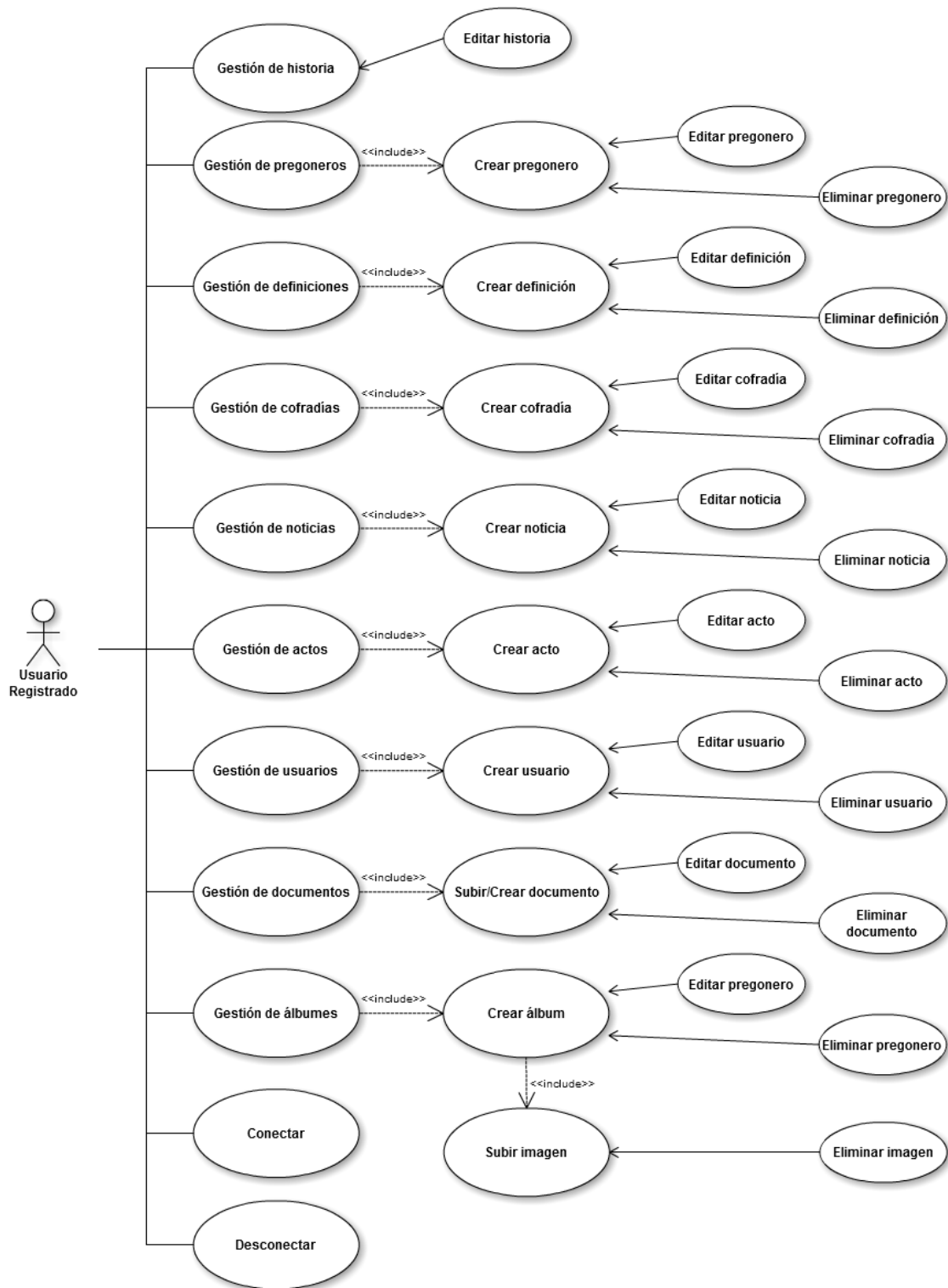


ILUSTRACIÓN 8. DIAGRAMA DE CASOS DE USO DEL USUARIO REGISTRADO

### 3.1.2. DIAGRAMA DE CLASES

Para especificar la estructura de datos de un sistema se utiliza el diagrama de clases. Cada una de las clases, posteriormente se transforma en un objeto de la aplicación que constará de unos atributos y funciones que serán encapsuladas en ellas.

A continuación figura el diagrama de clases del sistema Web que va a implementarse y posteriormente se explicará brevemente cada una de las clases.

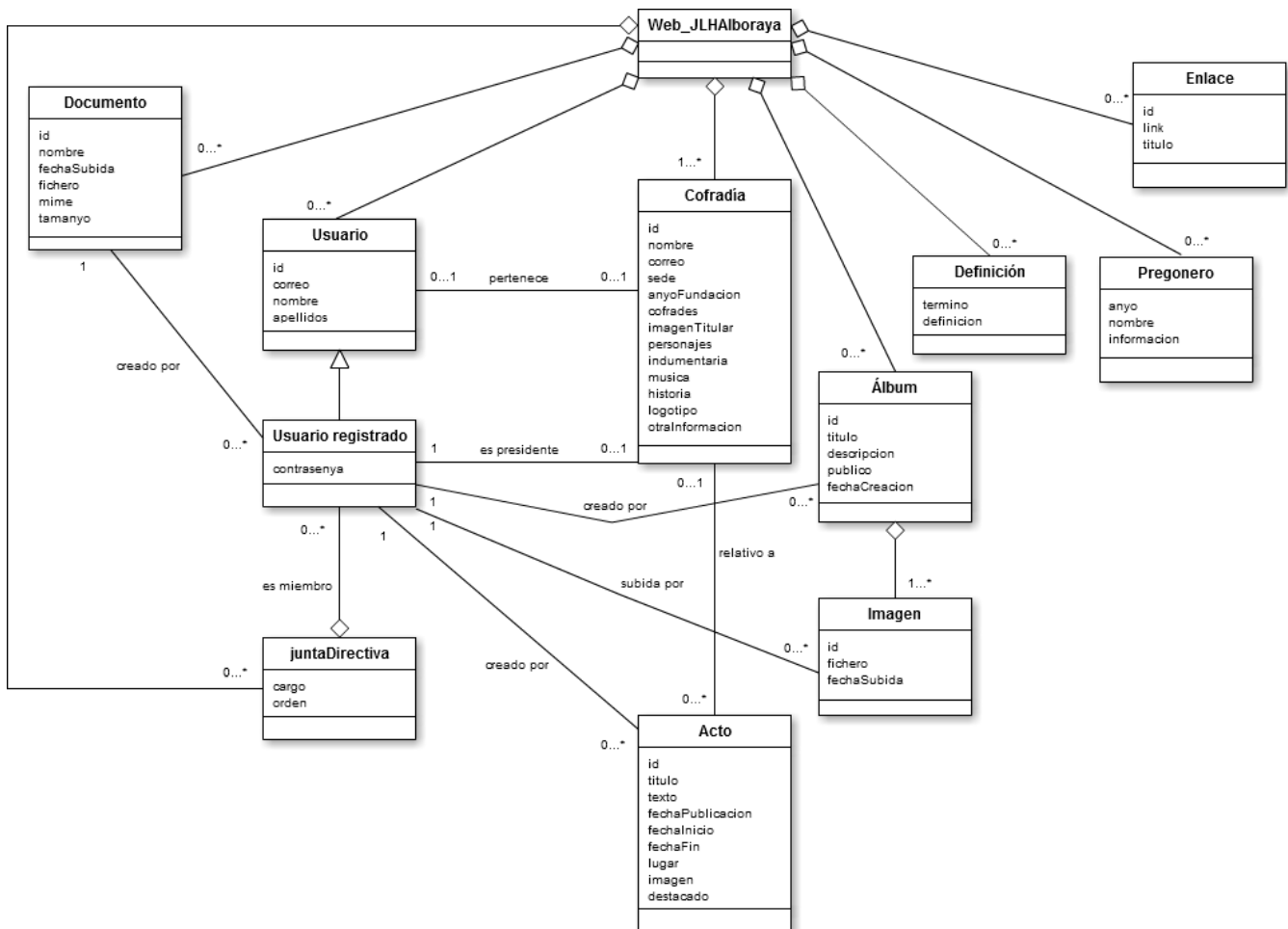


ILUSTRACIÓN 9. DIAGRAMA DE CLASES DEL SISTEMA

- **Documento:** Cada uno de los documentos que los usuarios registrados comparten entre sí. Consta de la información básica del fichero así como de información de su subida al sistema.
- **Usuario:** Es el usuario suscrito ya que no es necesario registrarse para ver los contenidos de la web, sólo para modificarlos. Los datos básicos necesarios son la dirección de correo electrónico, el nombre completo y, en el caso de pertenecer a alguna cofradía, el nombre de esta.
- **Usuario registrado:** Usuario con acceso completo al sistema, en este caso, todos y cada uno de los miembros de la Junta de Semana Santa. La única diferencia con el usuario sin registrar es la contraseña.

- **Junta Directiva:** Para mostrar la información de la Junta directiva, es necesario tener la asignación de cargos con sus correspondientes nombres. En nuestro caso la información necesaria es el cargo y el usuario que ocupa el cargo.
- **Cofradía:** Contiene toda la información relativa a cada una de las cofradías, desde su nombre y datos principales, hasta los datos informativos como pueden ser la historia o número de cofrades, entre otros.
- **Acto:** Información acerca de un acto o noticia que va a ser publicado en la web. Contiene las fechas, nombre, y otras configuraciones del sistema para su representación en la web.
- **Álbum:** Se compone de imágenes que han sido subidas al sistema por un usuario registrado, así como de una breve descripción y un nombre.
- **Definición:** Consta únicamente del término y de su definición relacionada.
- **Pregonero:** Sus atributos son el nombre completo, el año del que fue pregonero y una pequeña descripción del mismo.
- **Enlace:** Contiene la información de los enlaces que han creado los usuarios a otras webs o sitios de interés y un nombre descriptivo del mismo.

### 3.1.3. DIAGRAMAS DE SECUENCIA

En este tipo de diagramas se especifican las relaciones y el orden de las funcionalidades en su ejecución, además de los mensajes que se muestran. En resumen, representa el sistema en un momento determinado de ejecución.

En el nuevo sistema hay varios diagramas similares, por esto, sólo se mostrarán algunos de los importantes.

#### 3.1.3.1. VER ACTOS DEL DÍA

---

Cuando un usuario quiera ver los actos que van a acontecer en un día determinado, deberá acceder a la sección correspondiente, en la que se le mostrará un calendario. Cambiará el calendario hasta el mes que desee y seleccionará el día deseado. Tras esto, se le mostrarán los actos del día o un mensaje avisando de que no hay actos en ese día.

A continuación puede verse el orden de las llamadas sobre el diagrama.

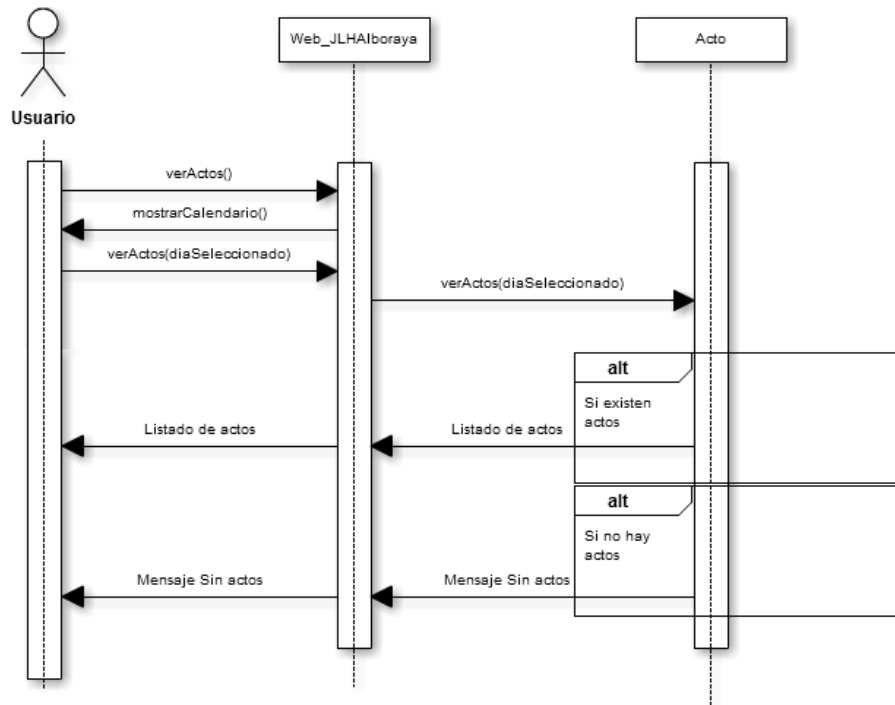


ILUSTRACIÓN 10. DIAGRAMA DE SECUENCIA: VER ACTOS DEL DÍA

### 3.1.3.2. INICIO DE SESIÓN

Este escenario se producirá en el momento en que un usuario registrado quiera acceder a la parte privada del sistema. Primero, el usuario deberá proporcionar las credenciales de usuario y posteriormente, tras comprobar el sistema la autenticidad de estos le permitirá acceder a la intranet.

En la siguiente ilustración puede verse el escenario de acceso a la intranet de la Web de la Junta.

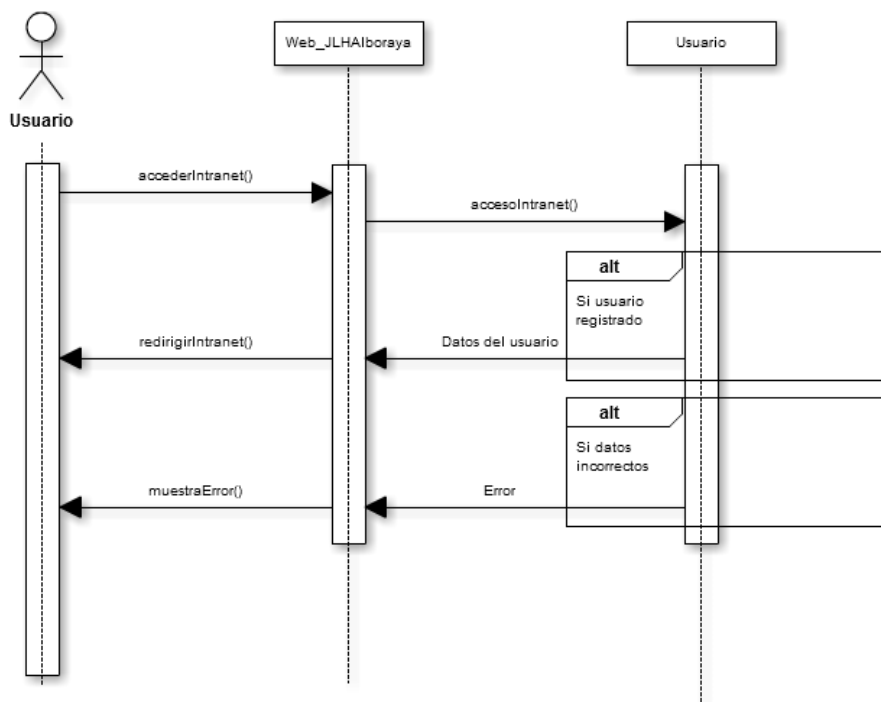


ILUSTRACIÓN 11. DIAGRAMA DE SECUENCIA: INICIO DE SESIÓN

### 3.1.3.3. CREACIÓN DE UN ÁLBUM

Sólo un usuario registrado podrá crear un nuevo álbum y subir imágenes al mismo. En este caso, el usuario deberá acceder al formulario de creación de un nuevo álbum y desde allí introducirá los datos de nombre y descripción del mismo además de subir cada una de las imágenes que este contendrá.

El escenario de creación de un álbum y su asignación de imágenes es el que figura a continuación.

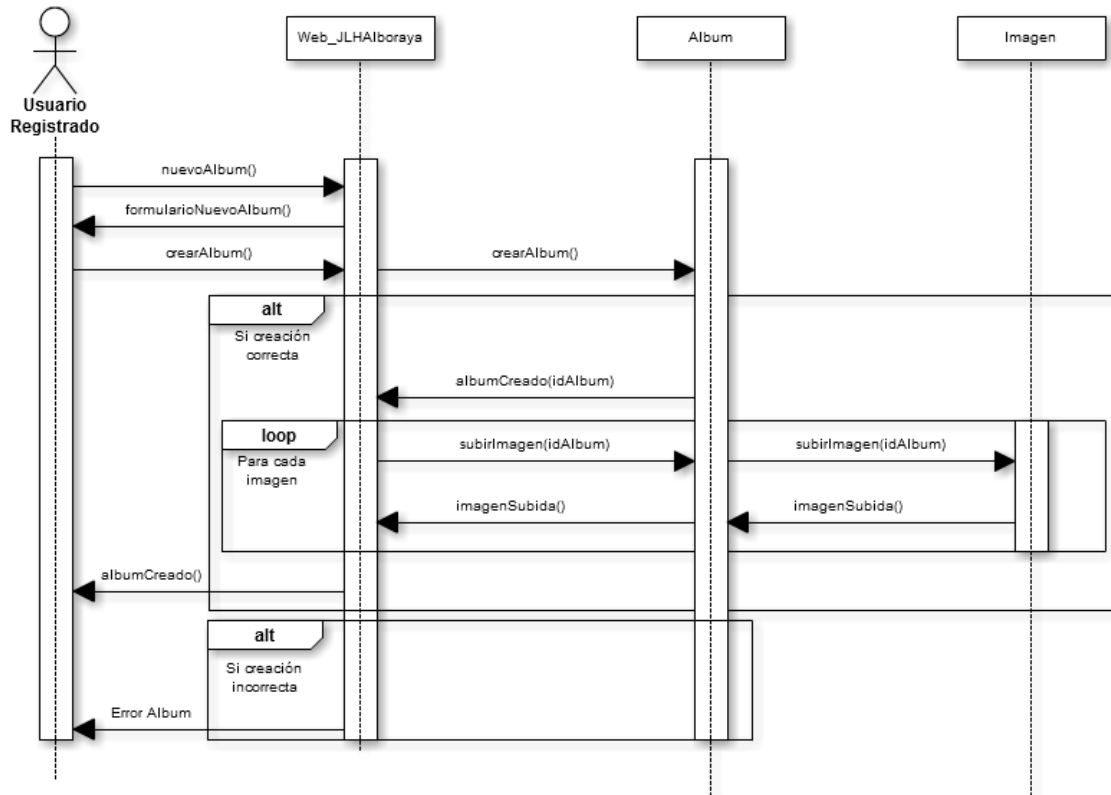


ILUSTRACIÓN 12. DIAGRAMA DE SECUENCIA: CREACIÓN DE UN ÁLBUM

### 3.1.3.4. VISUALIZACIÓN DE UN ÁLBUM

En la parte pública de la web, será posible ver las imágenes correspondientes a los álbumes que sean públicos, por ello, el siguiente escenario representa este estado; en el que un usuario seleccionará de entre el listado de álbumes disponible, el que desee y tras esto se le mostrarán las imágenes que el mismo contiene.

Este escenario aparece representado más abajo.



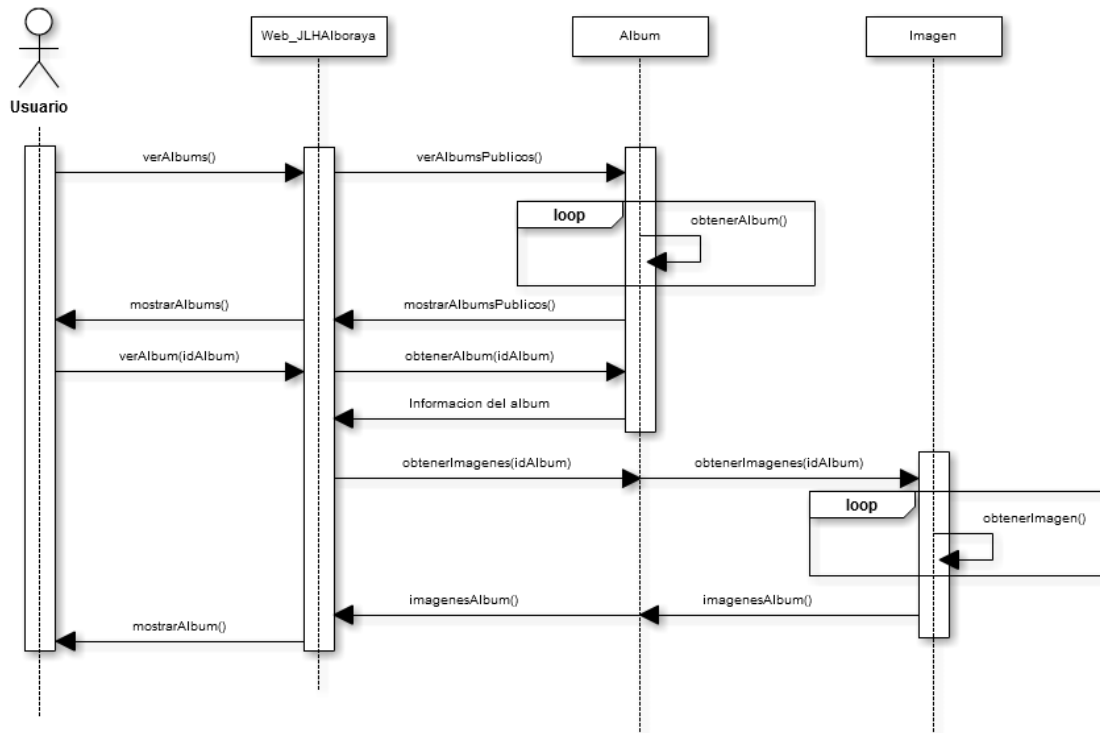


ILUSTRACIÓN 13. DIAGRAMA DE SECUENCIA: VISUALIZACIÓN DE LAS IMÁGENES DE UN ÁLBUM

### 3.2. DISEÑO

Para el diseño de esta web se ha usado la arquitectura de tres capas para permitir modificaciones a lo largo del tiempo sin tener la necesidad de modificar todas y cada una de las capas y así ser posible la reutilización del código mismo. A continuación se muestra un pequeño diagrama que representa las tres capas.

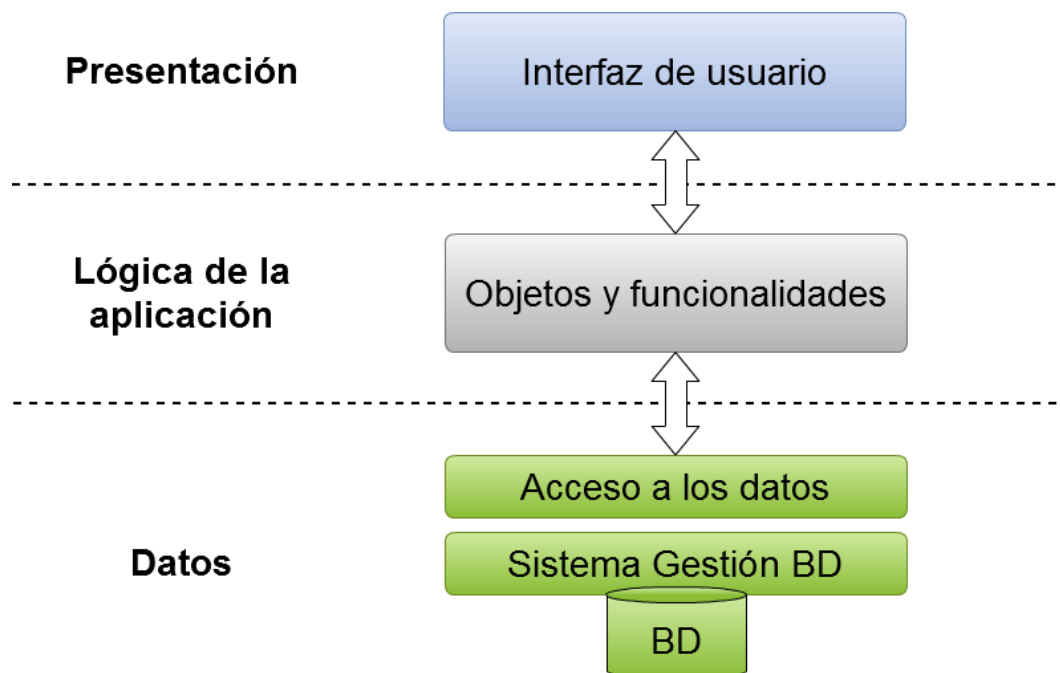


ILUSTRACIÓN 14. ARQUITECTURA DE 3 CAPAS

### 3.2.1. CAPA DE PRESENTACIÓN

La capa de presentación es aquella con la que el usuario interactuará, es decir, la parte visible.



ILUSTRACIÓN 15. PÁGINA DE INICIO PÚBLICA DE LA WEB

En el caso que nos ocupa, la interfaz pública de la Web está formada por tres zonas diferenciadas:

- **Cabecera y menú:** Contiene, además del título de la web y el logotipo de la Junta Local, una pequeña barra lateral para cambiar de idioma y el menú para acceder a los diferentes contenidos de la web.
- **Contenido principal:** En esta parte, se muestra el contenido de cada una de las secciones que conforman la web. En la imagen anterior, puede verse el contenido de la página de inicio de la Web.
- **Barra lateral de actos:** En ella aparecen los actos que van a comenzar próximamente respecto a la fecha actual.

Por otra parte, en la parte privada de la Web o intranet, podemos ver cuatro secciones.

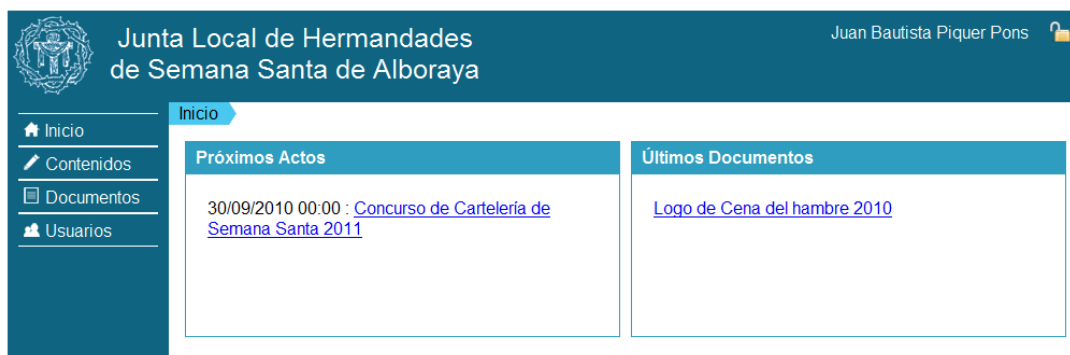


ILUSTRACIÓN 16. PÁGINA DE INICIO DE LA INTRANET

- **Cabecera:** Título y logotipo de la Junta.
- **Zona de sesión:** Nombre del usuario y botón de cierre de sesión.
- **Menú lateral de contenidos:** Apartados que componen la intranet.
- **Contenido principal:** Muestra el contenido del apartado.

### 3.2.2. CAPA DE NEGOCIO

Esta capa es la encargada de ejecutar todas las instrucciones necesarias para llevar a cabo una función determinada.

El código de la aplicación es generado en algún lenguaje de programación que recoge los datos de la capa de datos y los pasa a la capa de presentación para representarlos.

El listado, edición, creación y eliminación de contenidos de cada uno de las secciones de la intranet posee el mismo funcionamiento y cada uno de estos apartados tiene algunas diferenciaciones propias.

### 3.2.3. CAPA DE DATOS

Esta capa es la encargada de tratar los datos de la aplicación. La capa de datos analizará las consultas que le pida la capa de negocio y le proporcionará los datos correspondientes a su petición para que lo trate del modo que sea necesario.

El siguiente diagrama, llamado “Diagrama Entidad-Relación”, representa la estructura de los datos, sus atributos y relaciones en esta capa de la aplicación.

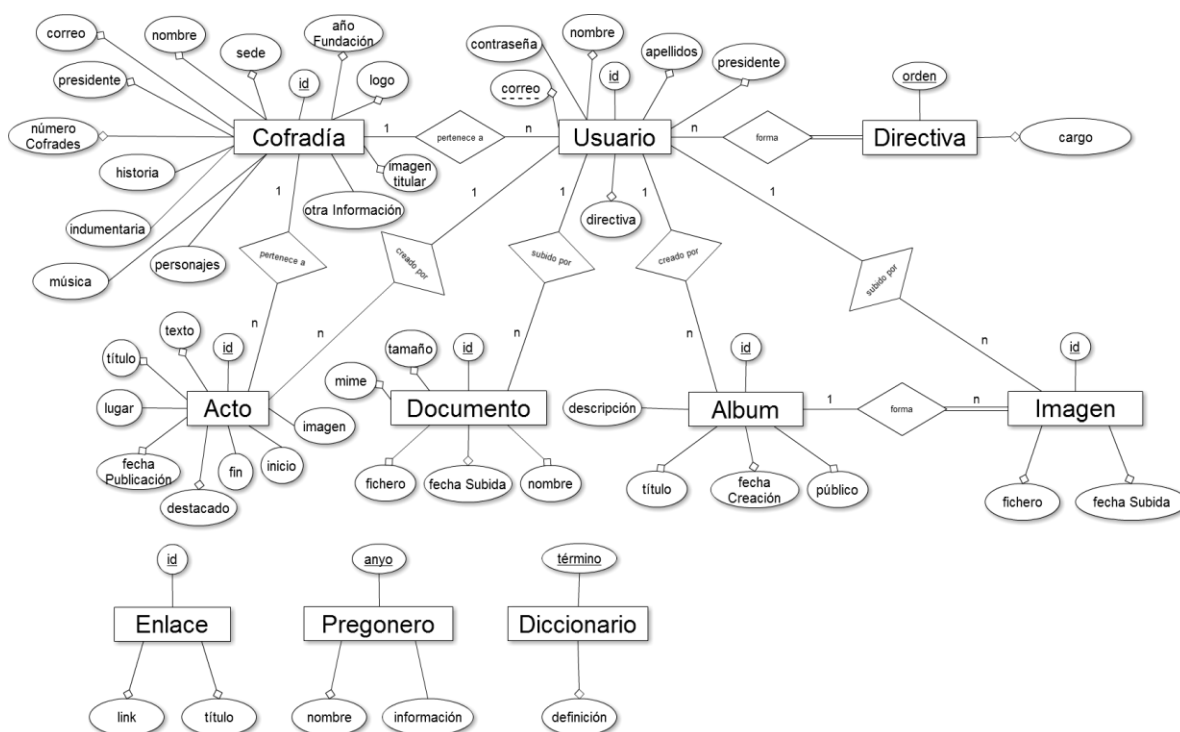


ILUSTRACIÓN 17. DIAGRAMA ENTIDAD-RELACIÓN



## 4. IMPLEMENTACIÓN

---

### 4.1. TECNOLOGÍAS

Para este proyecto, se han utilizado diferentes tecnologías. Para la interfaz se ha utilizado HTML junto con CSS, la cual ha sido mejorada con efectos y otras funciones usando jQuery y Javascript. Para la implementación de las funcionalidades se ha utilizado Ajax y PHP y para realizar consultas de datos a la capa de persistencia MySQL. Todas y cada una de estas tecnologías son gratuitas y por ello gozan de una gran popularidad.

#### 4.1.1. HTML

Es el lenguaje de marcas más utilizado para la creación de páginas web. Sus siglas son “HyperText Markup Language” (Lenguaje de marcas de hipertexto). La estructura del código HTML viene dada por etiquetas que empiezan por el carácter ‘<’ y terminan en ‘>’. Es necesario que todas y cada una de las etiquetas sigan esta norma pues de lo contrario el resultado no será correcto.

Para representar cada tipo de elemento, existe una etiqueta diferente. Por ejemplo, para escribir una lista normal de elementos se utiliza la etiqueta ‘ul’, mientras que los elementos que contendrá la lista deberán ser marcados con la etiqueta ‘li’.

Para la gran mayoría de elementos es necesario poner la etiqueta de apertura como la de cierre, aunque ciertos elementos no es necesario englobar su contenido entre etiquetas. Este caso es el de la etiqueta ‘img’, que inserta una imagen y no precisa de una etiqueta de cerrado. La etiqueta de cerrado está formada del mismo modo que la de apertura pero anteponiendo al nombre de la etiqueta el carácter ‘/’.

La gran mayoría de elementos HTML tienen atributos que los definen y modifican. Estos atributos se especifican dentro de la propia etiqueta de apertura siempre, como por ejemplo el atributo 'src' de la etiqueta 'img' que indica la ruta de la imagen que se mostrará.

Para editar o crear código HTML es suficiente con tener cualquier editor de texto básico como puede ser el Bloc de notas de Windows o programas avanzados como es el Dreamweaver.

En este caso, se ha utilizado en mayor medida XHTML, que es un lenguaje de marcado que hace más estricto el uso que HTML, pues mediante él se intenta llegar a un consenso a la hora de representar el código correctamente. El impulsor de este lenguaje es el W3C y la mayoría de navegadores lo soportan.

#### 4.1.2. CSS

Las hojas de estilo en cascada se utilizan para definir la organización y atributos de los elementos estructurados en HTML. Mediante sus diferentes especificaciones, se van asignando atributos a los diferentes elementos que contenga el HTML y con ello se consigue separar la estructura propia de la página web, de la visualización misma. Con ello, podemos en cualquier momento cambiar los estilos de la web sin editar nada de la estructura.

La especificación del formato de las CSS es, al igual que el XHTML, parte del estándar que está llevando a cabo el W3C.

La estructura de un CSS está formada por diferentes reglas y unos atributos que se aplicarán a esas determinadas reglas, pudiendo aplicarse a la vez más de una regla. Por esto último, son llamados estilos en cascada. Por ejemplo, para hacer que una imagen con identificador 'imagenEjemplo' tenga un ancho fijo de 250px escribiremos lo siguiente: `#imagenEjemplo {width:250px;}`

Existen diferentes formas de incluir estilos en un documento:

- **Incluir una hoja externa.**

Para la inclusión de estilos desde un archivo externo al documento, debe escribirse en la cabecera del documento:

```
<link rel = "stylesheet" type = "text/css" href = "rutaDeEstilos.css" />
```

- **Escribir los estilos en la cabecera.**

Si se incluyen estilos en el propio documento, ha de escribirse en la cabecera del mismo lo siguiente:

```
<style type = "text/css">Reglas de Los estilos</style>
```

- **Escribir los estilos en la propia etiqueta.**

Podemos especificar los estilos en la propia etiqueta escribiéndolos en el atributo "style" que contienen todos los elementos.

```
<h1 style='margin: 5px; color: #0f0'>Titulo</h1>
```

Según el navegador y su versión, existen pequeñas diferencias en cuanto a la visualización de los estilos aplicados a un documento pero habitualmente no son grandes cambios.

#### 4.1.3. JAVASCRIPT

Javascript es un lenguaje de scripts usado para acceder a la estructura de un documento HTML completo y modificar los elementos del mismo dinámicamente en la parte del usuario sin necesidad de conectarse con el servidor. Permite el desarrollo de interfaces más intuitivas así como agilizar la visualización de datos.

Todos los navegadores implementan la funcionalidad de código Javascript tanto incrustado en el mismo documento como incluido desde un documento por separado. El lenguaje Javascript hace uso del DOM (Document Object Model) cuyo responsable es el W3C.

Puede especificarse el código en el mismo documento incluyéndolo entre etiquetas 'script'.

```
<script type = 'text/javascript'>Código Javascript</script>
```

También puede insertarse desde un documento externo mediante su llamada como atributo 'src' del elemento 'script'.

```
<script src="ruta/archive/javascript.js" type="text/javascript"></script>
```

#### 4.1.4. JQUERY

jQuery es una biblioteca basada en Javascript que proporciona mayor rango de funciones de Javascript y que simplifica el uso del mismo. Esta biblioteca es software libre y código abierto. Es posible gracias a esta librería ejecutar de modo simple instrucciones que con simple Javascript requerirían de mayor tiempo de implementación.

Provee al desarrollador tanto de animaciones como eventos y AJAX, además de todas las funcionalidades de Javascript pues está basado en el mismo.

#### 4.1.5. PHP

Acrónimo de *PHP Hypertext Pre-processor*. Fue desarrollado específicamente para la creación de páginas web dinámicas y es utilizado en la parte del servidor para la generación, por ejemplo, del código HTML que se usará como documento que se le enviará al usuario. De todas formas, es posible generar cualquier estructura con este lenguaje de programación, no sólo HTML. El lenguaje PHP es multiplataforma, de libre distribución y orientado a objetos.

Mediante PHP, podemos conectarnos a bases de datos, utilizar objetos y manejar excepciones entre otras funciones. La versión actual es la 5, aunque próximamente se publicará la nueva versión.

Cuando se realiza una petición a un documento PHP, el servidor interpreta las instrucciones que el mismo contiene y tras llevarlas a cabo, se la devuelve al usuario. También es posible incrustar el código PHP dentro de otros tipos de documentos pero será necesario que el servidor procese estos documentos como tal.

#### 4.1.6. MYSQL

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional desarrollado como software libre. Este sistema no es de código abierto, ya que una empresa privada patrocina el mismo y lo hace gratuitamente. MySQL cumple ampliamente el estándar SQL pero sin dejar de lado la velocidad o usabilidad del mismo. MySQL funciona en gran cantidad de plataformas como pueden ser Linux, Windows o Mac entre otros.

### 4.2. HERRAMIENTAS UTILIZADAS

A la hora de desarrollar este proyecto se ha estado utilizando diversas herramientas, la gran mayoría software libre, como es en este caso XAMPP que a la vez lleva a cabo la instalación y configuración básica tanto de un servidor Apache, además de la instalación una base de datos MySQL y su gestión desde PHPMyAdmin.

#### 4.2.1. APACHE

Apache es un servidor HTTP de código abierto multiplataforma. Este servidor es desarrollado dentro del proyecto HTTP Server de la Apache Software Foundation. Es completamente configurable y el más usado desde 1996, un año después de su inicio de desarrollo. En el año 2005, un 70 % de los sitios web mundiales utilizaba este servidor.

El servidor Apache está formado por módulos y por ello es configurable para aumentar su funcionamiento. Tiene módulos para realizar caché de datos y conexión a bases de datos, además de poder entender y procesar los elementos PHP para su posterior envío al usuario. También permite tener control sobre los errores que van produciéndose tanto en el funcionamiento del mismo como en el procesamiento del código PHP pudiendo así tener un registro de fallos.

#### 4.2.2. PHPMYADMIN

PHPMyAdmin es una herramienta de gestión de bases de datos MySQL a través de una página web utilizando código PHP. Con ella podemos crear bases de datos, crear tablas o eliminarlas, así como también gestionar los usuarios que podrán acceder a las mismas. Está disponible en varios idiomas, entre ellos el español y se distribuye bajo licencia GPL.



La interfaz de esta herramienta es muy intuitiva y simple. A continuación puede verse la interfaz de la misma.

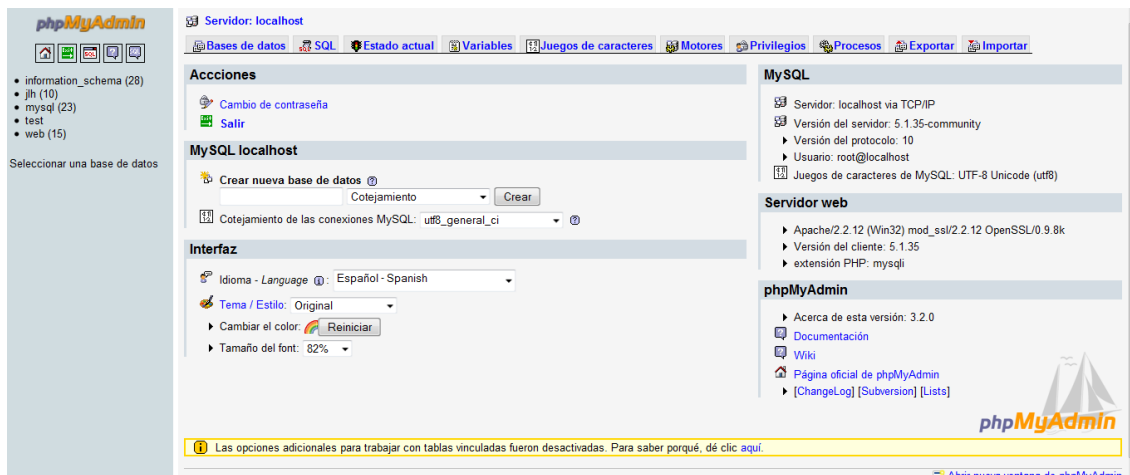


ILUSTRACIÓN 18. INTERFAZ DE PHPMYADMIN

#### 4.2.3. NOTEPAD ++

A la hora de llevar a cabo la implementación del propio sitio web, se ha utilizado este editor de texto para Windows que soporta diferentes lenguajes de programación entre los que figuran PHP, HTML, Java o C++ entre otros.

Esta aplicación, dependiendo del lenguaje que estemos escribiendo, nos resaltarà la sintaxis haciéndonos más fácil el reconocimiento de las estructuras y los elementos que conforman una página y su sintaxis.

Notepad++ tiene la funcionalidad de autocompletar palabras a la vez que vamos escribiendo el código mismo y permite tener múltiples documentos y ficheros abiertos al mismo tiempo.

La interfaz de este programa es básica y sencilla pero aún así posee un entorno bastante completo como puede verse en la imagen siguiente.

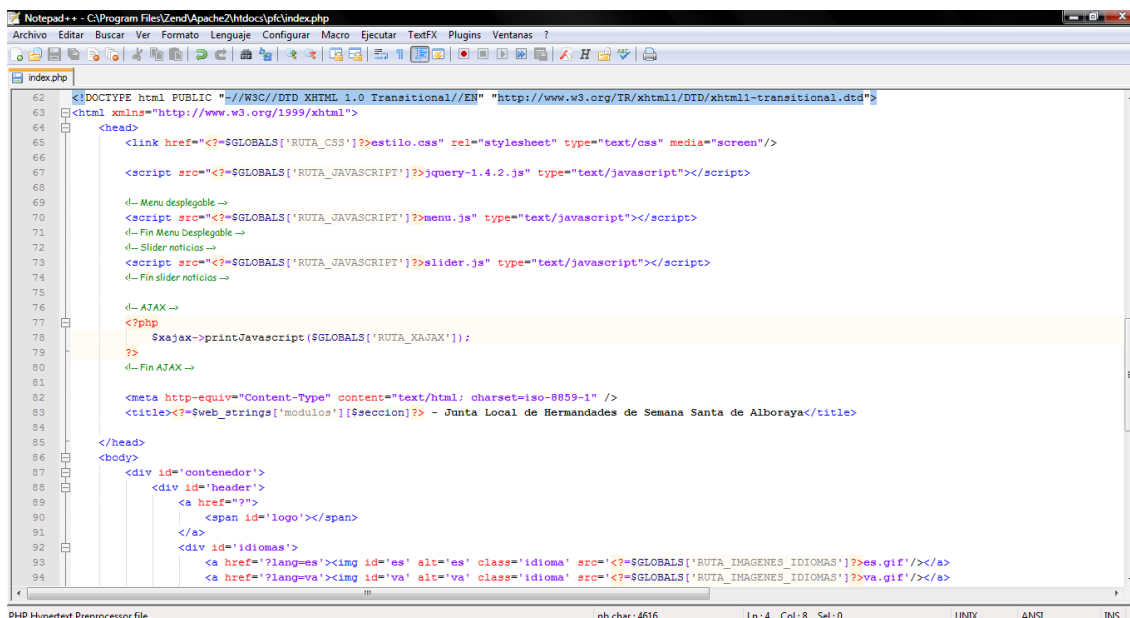


ILUSTRACIÓN 19. INTERFAZ DE NOTEPAD++

### 4.3. COMPONENTES DE LA APLICACIÓN

En este apartado van a desarrollarse los aspectos relacionados con la propia implementación del sistema además de la organización tanto de las interfaces como de las funciones mismas.

Se decidió desde un principio que habría una estructura de directorios que organizaría de forma individual cada uno de los diferentes contenidos de la web. A continuación puede verse la estructura inicial de las carpetas que conforman la web.

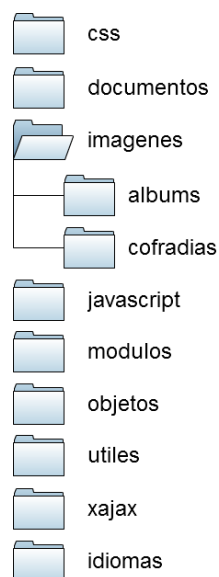


ILUSTRACIÓN 20. ESTRUCTURA DE DIRECTORIOS

Con objetivo de no cargar elementos que no fuesen necesarios, en cada uno de los diferentes módulos se han incluido únicamente los objetos y funciones necesarios. Sin embargo, existen algunas utilidades comunes que han sido incluidas siempre y de las cuáles se hablará posteriormente.

#### 4.3.1. CAPA DE PRESENTACIÓN

La interfaz de la parte pública de la web está formada por diferentes módulos que se van insertando en los diferentes espacios. En el mismo fichero *index.php* tenemos ya incrustada la cabecera y el menú con los idiomas y las secciones. En la parte central de la web se insertan desde módulos los contenidos en la parte izquierda y un recuadro con los próximos actos, ambos desde sus ficheros correspondientes. También en el *index.php* podemos encontrar el pie de página, que va repitiéndose en todas y cada una de las páginas.

En la siguiente imagen puede verse cada uno de los contenidos que se incluyen, resaltados en diferentes colores.



Los recuadros de color naranja, muestran la información visual contenida en el fichero *index.php*. El recuadro azul se carga de un módulo u otro dependiendo de la sección en la que se encuentre el usuario. En el recuadro verde lateral siempre cargaremos un fichero ubicado en la carpeta *actos* dentro de *módulos* llamado *proximosActos.php*.

Para mostrar estos contenidos externos a *index.php*, se ha seguido una estructura que permite que puedan realizarse cambios en el HTML sin tener que modificar el código PHP, por ello, si se accede a cualquier módulo, podremos ver parejas de archivos llamadas *representadorX.php* y *X.php*.

En el primero de ellos se realizarán todas las consultas de obtención de datos y de organización de variables que, posteriormente, el segundo fichero incrustará en el lugar adecuado. Por ejemplo, el contenido de "Próximos actos" tiene como fichero de obtención y preparación de datos *representadorProximosActos.php* y como fichero de estructura *proximosActos.php*.

El contenido de *representadorProximosActos.php* es el siguiente:

```
<?php
//Incluimos el fichero de idiomas
include_once($GLOBALS['RUTA_MODULOS'],'actos/idiomas/'.$_SESSION['idioma'].'.Lang.php');

//Incluimos el Objeto y Las funciones que vamos a utilizar
require_once($GLOBALS['RUTA_OBJETOS'],'Acto/Acto.inc.php');

//Obtenemos Los datos necesarios
$DomActo=new DomActo();
$ListaActos=$DomActo->getProximosActos(5);

//Incluimos el fichero PHP que contiene el HTML de La estructura de La vista
include_once($GLOBALS['RUTA_MODULOS'],'actos/proximosActos.php');
?>
```

El contenido del fichero *proximosActos.php* figura a continuación:

```
<div id='proximosActos'>
  <div id='tituloProximosActos'><?=$web_strings['proximosActos']?></div>
  <div id='actos'>
    <ul id='listaActos'>
      <?php foreach($ListaActos as $acto){?>
        <li class='acto'>
          <span class='fechaActo'><?=formatoFechaDDMMYYYY($acto-
>fechaInicio)?></span>
          <span class='tituloActo'><a href='?seccion=actos&a=<?=$acto-
>id?'><?=$acto->titulo?></a></span>
          <hr class='separadorActos' />
        </li>
      <?php }?>
    </ul>
  </div>
</div>
```

El código PHP se ha resaltado en color marrón y letra cursiva para que sea más fácil identificar la mezcla de ambos. Como puede verse, en el código HTML se ha minimizado el uso de PHP para permitir la edición del mismo con las menores distracciones de código posibles. Gracias a esta separación, se facilita la tarea a los diseñadores de páginas web además de hacerse posible la utilización del mismo fichero representador cambiando únicamente la interfaz y ubicando los datos dónde los necesitamos.

Esta misma estructura se repite en la parte privada de la web, la estructura visible de la intranet está formada por un único fichero llamado *intranet.php* que va llamando a los contenidos correspondientes, los cuales están contenidos dentro del módulo al que pertenecen.

Los ficheros de contenidos siguen la siguiente nomenclatura:

- Listado de contenido: los datos *representadorListarX.php* y el contenido se llama *listarX.php*.



ILUSTRACIÓN 21. INTERFAZ DE LISTADO DE CONTENIDOS

- Detalle de contenido: los datos *representadorMostrarX.php* y el contenido se llama *mostrarX.php*.

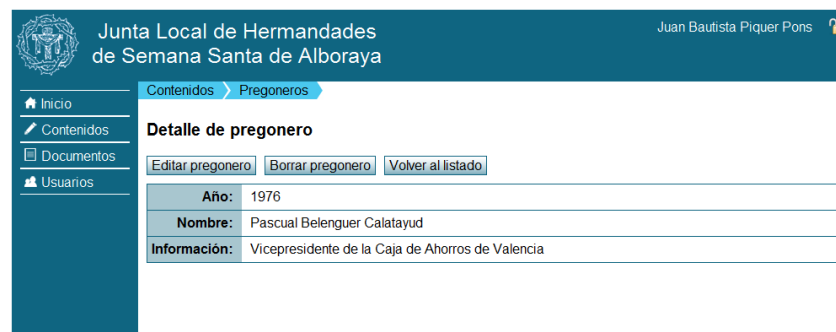


ILUSTRACIÓN 22. INTERFAZ DE DETALLE DE CONTENIDOS

- Edición de contenido: los datos *representadorEditarX.php* y el contenido se llama *editarX.php*.

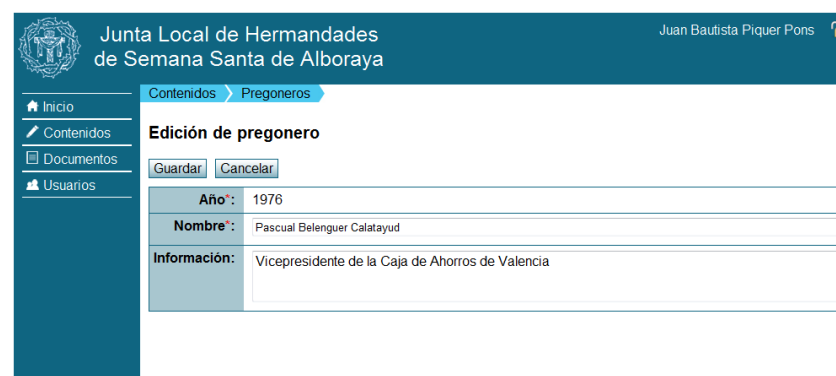


ILUSTRACIÓN 23. INTERFAZ DE EDICIÓN DE CONTENIDOS

Todos ellos siguen el mismo formato que hemos descrito anteriormente para el contenido de la parte pública.

### 4.3.2. CAPA DE NEGOCIO

En la capa de negocio de la web, se han implementado diferentes objetos y toda la funcionalidad de la Web en diferentes ficheros, organizados por directorios.

#### 4.3.2.1. CONFIGURACIÓN

Se ha creado un fichero *config.php* que contiene la asignación de las diferentes rutas del sistema, además de la conexión a la base de datos.

Este fichero se incluye al iniciar el procesamiento del fichero *index.php* para asegurarse el correcto funcionamiento del mismo. Se ha decidido organizar las rutas de esta forma para que si en algún momento se decidiese modificar alguna ruta, sólo fuera necesario cambiar el valor en este fichero y no ir buscando archivo por archivo cada una de las referencias. Cada una de las rutas se almacena como variable global.

#### 4.3.2.2. SESIÓN

Existe un fichero que se incluye siempre que permite mantener si un usuario ha accedido introduciendo su usuario y contraseña. Además en él se almacena el idioma con el que el usuario está viendo la web.

#### 4.3.2.3. IDIOMAS

Para poder tener disponibles más de un idioma para la interfaz de la web, se han utilizado ficheros que contienen vectores asociativos con una relación clave-valor de identificador y traducción como se ve en el ejemplo a continuación.

```
$web_strings = array
(
    'modulos' => array(
        'semanaSanta' => 'Semana Santa',
        'historia' => 'Historia',
        'pregoneros' => 'Pregoneros',
        'diccionario' => 'Diccionario',
        'cofradias' => 'Cofradías',
        'juntaDirectiva' => 'Junta Directiva',
        'noticias' => 'Noticias',
        'actos' => 'Actos',
        'noticias' => 'Noticias',
        'imagenes' => 'Imágenes',
        'noticias' => 'Noticias',
        'enlaces' => 'Enlaces',
        'suscripcion' => 'Suscripción',
        'intranet' => 'Intranet',
        'inicio' => 'Inicio',
        'contenidos' => 'Contenidos',
        'mensajes' => 'Mensajes',
        'documentos' => 'Documentos',
        'usuarios' => 'Usuarios'),

    //PAGINACION
    'paginacionPrimera' => 'Primera página',
    'paginacionAnterior' => 'Página anterior',
    'paginacionSiguiete' => 'Página siguiente',
    'paginacionUltima' => 'Última página',
    ...
)
```

Los idiomas están ubicados dentro de la carpeta de cada módulo y, también existe una carpeta en la raíz que contiene traducciones comunes a todas las secciones. Con esto se consigue poder añadir en cualquier momento un nuevo idioma con simplemente añadir un nuevo fichero en cada uno de los módulos.

#### 4.3.2.4. OBJETOS

Los objetos puede decirse que se usan en la aplicación para obtener sus datos y representarlos posteriormente dentro del HTML. Asociados a estos, existen también unos ficheros que contienen funciones que se necesitarán para gestionarlos. Todos están ubicados en la carpeta *objetos*, dentro de la cual cada uno tiene su propio directorio con la clase y su fichero de funciones.

Para la inclusión de estas clases se utiliza un fichero con extensión *.inc.php* que a su vez incluye ambos ficheros (objeto y funciones). Por ejemplo, el contenido del fichero de inclusión del objeto *Album* contiene lo siguiente:

```
require_once($GLOBALS['RUTA_OBJETOS']. 'Album/DomAlbum.php');
require_once($GLOBALS['RUTA_OBJETOS']. 'Album/Album.class.php');
```

Cada uno de estos objetos está formado por diferentes atributos, como puede verse a continuación, con el ejemplo del *Album*:

```
class Album
{
    var $id;
    var $titulo;
    var $descripcion=null;
    var $usuario;
    var $publico=false;
    var $fechaCreacion;

    function completar($titulo,$descripcion=null)
    {
        $this->titulo      = $titulo;
        $this->descripcion  = $descripcion;
        $this->usuario      = $_SESSION['idUserario'];
    }

    function cambiarTitulo($titulo) { $this->titulo = $titulo;}

    function cambiarDescripcion($descripcion) {$this->descripcion = $descripcion;}

    function hacerPublico() {$this->publico = true;}

    function quitarPublico() {$this->publico= false;}
}
```

En el código anterior pueden verse al principio los atributos que definen la clase y a continuación, las diferentes funciones de modificación de sus atributos.

#### 4.3.2.5. CARGA DE CONTENIDOS

A la hora de decidir cuáles son los contenidos que van a mostrarse, en el fichero principal de cada una de las partes de la web (pública y privada) existe una función que dependiendo de los parámetros que se le pasen cargará el fichero correspondiente. El fragmento de código siguiente corresponde a la carga de los módulos de la parte pública de la web.

```
//Obtenemos la sección y subsección según los parámetros
switch($_REQUEST['seccion'])
{
    case 'inicio':
    case 'historia':
    case 'pregoneros':
    case 'diccionario':
    case 'juntaDirectiva':
    case 'noticias':
    case 'actos':
    case 'enlaces':
    case 'suscripcion':
    case 'intranet':
    {
        $seccion=$_REQUEST['seccion'];
        $subseccion=$_REQUEST['seccion'];
    }break;
    case 'imagenes':
    {
        $seccion='imagenes';
        if(isset($_REQUEST['a'])) $subseccion="album";
        else $subseccion='imagenes';
    }break;
    case 'cofradias':
    {
        $seccion='cofradias';
        if(isset($_REQUEST['c'])) $subseccion="cofradia";
        else $subseccion='cofradias';
    }break;
    default:
    {
        $seccion="inicio";
        $subseccion="inicio";
    }
}
$subseccion=strtoupper(substr($subseccion,0,1)).substr($subseccion,1);
//Cargamos el fichero que genera el contenido
include_once($GLOBALS['RUTA_MODULOS'].$seccion."/representador".$subseccion.".php");
```



#### 4.3.2.6. MÓDULOS

Cada uno de los módulos que conforman el sitio web, están formados por dos archivos por cada una de las vistas que existen además de unos ficheros de idioma propios del mismo y algunos ficheros adicionales para otras funcionalidades. Todos los archivos siguen la misma base, así que se explicará la base principal de cada uno de ellos y se especificarán los cambios en su módulo específico. Los archivos con el prefijo “representador” contienen las instrucciones necesarias para recuperar y formatear datos que luego se representarán en los ficheros sin el prefijo.

A continuación se muestra la estructura del módulo de cofradías de la que luego iremos explicando los ficheros uno por uno.

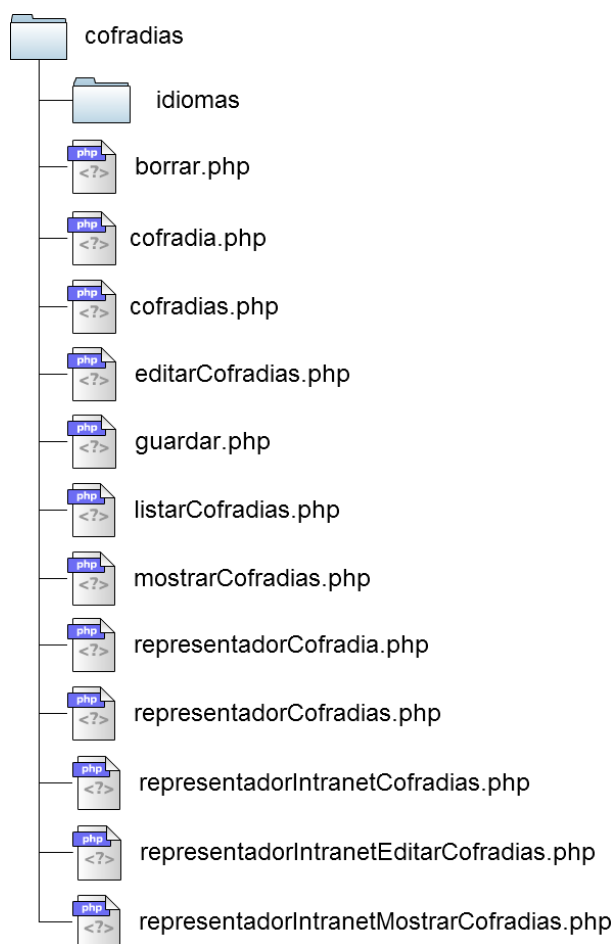


ILUSTRACIÓN 24. ESTRUCTURA DE DIRECTORIOS DEL MÓDULO COFRADÍAS

#### BORRAR.PHP

Este fichero contiene las instrucciones que se ejecutan al borrar determinado tipo de elemento de contenido. Dependiendo del resultado del borrado, se muestra un mensaje con el resultado del mismo como puede verse en las siguientes imágenes. La primera representa el caso en que el contenido no haya sido eliminado correctamente y la segunda el caso contrario.

## Creación de un sitio web para la Semana Santa de Alboraya

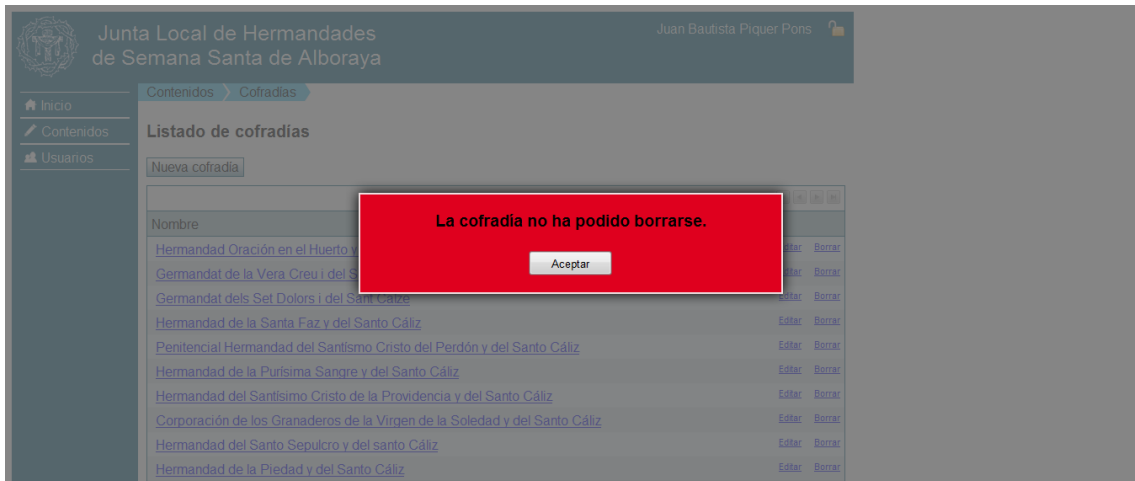


ILUSTRACIÓN 25. MENSAJE DE ELIMINACIÓN FALLIDA

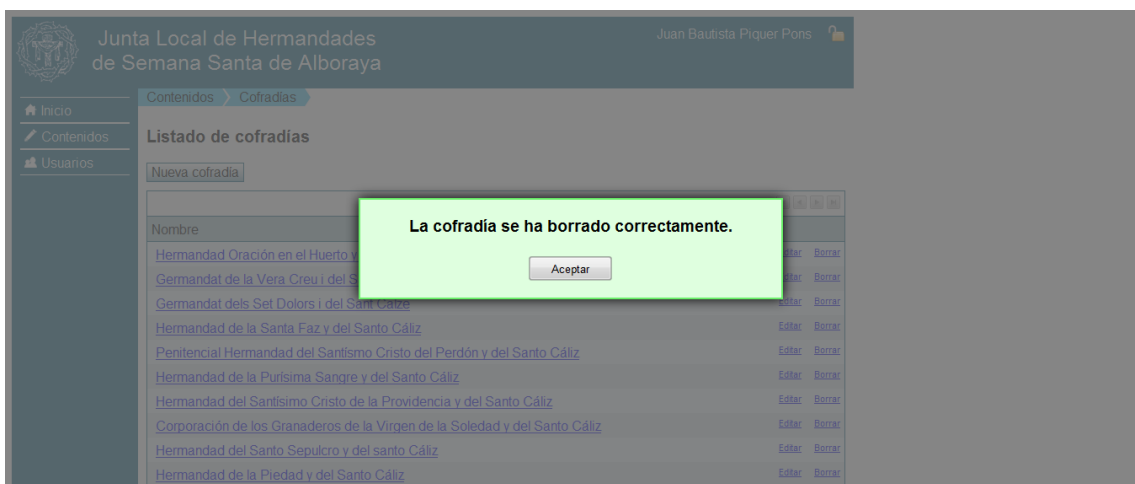


ILUSTRACIÓN 26. MENSAJE DE ELIMINACIÓN CORRECTA

En este módulo, siempre se utiliza la función *delete* del tipo de contenido correspondiente ubicada dentro del archivo Dom del objeto utilizado.

```
$DomCofradia=new DomCofradia();  
$resultado=$DomCofradia->deleteCofradia($_REQUEST['elemento']);
```

## COFRADIA.PHP

Este fichero contiene la representación HTML de la sección en la que nos encontramos. En este caso, representa la información relativa a una única cofradía, su logotipo, su presidente y otra información que se haya introducido sobre la misma. Como ya se ha dicho en el apartado anterior, este fichero incluye tanto código HTML y jQuery, como pequeños bloques de código PHP incrustado que rellena con datos la información necesaria. La representación completa del mismo es la que figura a continuación.

The screenshot shows a web page for the 'Junta Local de Hermandades de Semana Santa de Alboraya'. The main heading is 'Hermandad de la Purísima Sangre y del Santo Cáliz'. To the left is an illustration of a white tunic with a red sash. To the right is a list of details:
 

- Año de fundación:** 1955
- Presidente:** Vicente Peris Viciado
- Sede:** C/ Miracle, 47
- Cofrades:** 60
- Imagen Titular:** CRISTO DE LAS ALMAS (con dos ángeles)
- Personajes:** Virtudes teologales ( FE, ESPERANZA y CARIDAD) y un ángel que recoge con un cáliz, la sangre de la herida del costado.
- Historia:** Fundada en 1955, originariamente la Hermandad procesionaba con el Cristo de las Almas (datado en 1680), titular de la Ermita de Vilanova. Destruído este paso por un incendio en 1983; en 1984 la Hermandad ya sale a procesionar con la nueva imagen del Cristo de las Almas por las calles de Alboraya. En 2005 conmemora sus Bodas de Oro y termina de completar el Paso con los ángeles. Desde 1984 esta Hermandad organiza el Via Crucis por la Huerta de Alboraya, en acción de gracias.
- Música:** Banda de tambores y cornetas de la hermandad
- Otra información:** La indumentaria de nuestra Hermandad es: túnica, vesta y sandalias de color rojo escarlata. Capa y cingulo de color blanco. Simbolizando el cuerpo y la sangre de Cristo durante la Comunión. El Paso es portado a hombros por 20 hombres. Recomendamos el Via Crucis de Vilanova el Lunes santo a las 23 horas, que partiendo de la Ermita de Vilanova, recorre la huerta de Alboraya, acompañando al Cristo de las Almas al Templo Parroquial, dónde esperará el momento de su salida el Miércoles Santo desde el local social de la Hermandad.

 A 'Próximos Actos' sidebar on the right lists:
 

- 08/10/2010 20:00 Junta Local de Hermandades
- 08/10/2010 22:30 Reunión Junta Local de Hermandades
- 15/10/2010 22:30 Reunión junta Local de Hermandades
- 01/11/2010 17:00 MISA DE TODOS

 The footer of the page reads '© 2010. Junta Local de Hermandades de Semana Santa de Alboraya'.

ILUSTRACIÓN 27. REPRESENTACIÓN COMPLETA DEL FICHERO COFRADIA.PHP

## COFRADIAS.PHP

Este documento contiene la vista de todas las cofradías que componen la Junta Local de Hermandades. Es la página desde la que se redirige a la información propia de cada cofradía.

The screenshot shows the 'Cofradías' page of the website. At the top, it features the same header as the previous page. Below the header, there is a row of ten different colored tunics and capes, representing the various cofradías. The first one, a white tunic with a red sash, is highlighted with a brown bar underneath it, and the text 'Hermandad de la Purísima Sangre y del Santo Cáliz' is written below it. To the right, the 'Próximos Actos' sidebar is visible, showing the same schedule of events as in the previous screenshot. The footer reads '© 2010. Junta Local de Hermandades de Semana Santa de Alboraya'.

ILUSTRACIÓN 28. REPRESENTACIÓN DE LA VISTA GENERAL DE COFRADÍAS

EDITARCOFRADIAS.PHP

A la hora de editar o crear un contenido, se utiliza la misma vista HTML la cual está contenida en este fichero. En ella aparecen los campos necesarios para completar el contenido de los tipos pertinentes y, marcados con un asterisco rojo, los campos obligatorios a rellenar y sin los cuáles no será posible completar la acción de crear o editar el mismo. En gran parte, los datos no son todos requeridos salvo en algunos casos excepcionales, ya que sólo se va a obligar a rellenar los datos que compartan todas las cofradías.

El formulario de edición de cofradías es el que figura seguidamente.

The screenshot shows a web interface for editing a brotherhood. At the top, it says 'Junta Local de Hermandades de Semana Santa de Alboraya' and 'Juan Bautista Piquer Pons'. The main heading is 'Edición de cofradía'. There are 'Guardar' and 'Cancelar' buttons. The form fields are as follows:

- Nombre\*:** Hermandad de la Purísima Sangre y del Santo Cáliz
- Año de fundación\*:** 1955
- Logotipo:** Borrار imagen (with a 'Seleccionar' button and a logo image of a chalice)
- Presidente:** Vicente Peris Viciado
- Correo electrónico:** (empty field)
- Sede:** C/ Miracle, 47
- Cofrades:** 60
- Imagen Titular:** CRISTO DE LAS ALMAS (con dos ángeles)
- Personajes:** Virtudes teologales ( FE, ESPERANZA y CARIDAD) y un ángel que recoge con un cáliz, la sangre de la herida del costado.
- Música:** Banda de tambores y cornetas de la hermandad
- Historia:** Fundada en 1955, originariamente la Hermandad procesionaba con el Cristo de las Almas (datado en 1680), titular de la Ermita de Vilanova. Destruído este paso por un incendio en 1983; en 1984 la Hermandad ya sale a procesionar con la nueva imagen del Cristo de las Almas por las calles de Alboraya. En 2005 conmemora sus Bodas de Oro y termina de completar el Paso con los ángeles. Desde 1984 esta Hermandad organiza el Vía Crucis por la Huerta de Alboraya, en acción de gracias.
- Otra información:** La indumentaria de nuestra Hermandad es: túnica, vesta y sandalias de color rojo escarlata. Capa y cingulo de color blanco. Simbolizando el cuerpo y la sangre de Cristo durante la Comunión. El Paso es portado a hombros por 20 hombres. Recomendamos el Vía Crucis de Vilanova el Lunes santo a las 23 horas, que partiendo

ILUSTRACIÓN 29. REPRESENTACIÓN DE LA VISTA DEL FORMULARIO DE EDICIÓN DE UNA COFRADÍA

GUARDAR.PHP

Tras editar o crear un contenido, se procede a almacenar los datos correspondientes al mismo. De esto se encarga el fichero con el mismo nombre en cada uno de los módulos. En la mayoría de ellos la información se almacena en la base de datos, a excepción del módulo historia que lo hace en un fichero de texto utilizado para ese mismo fin. Para guardar los datos en un fichero de texto, es necesario escribir la siguiente instrucción.

```
$resultado=file_put_contents($ruta .'textoHistoria.php',$_REQUEST['texto']);
```

Dependiendo del tipo de formulario del que se venga, se recogerán los datos, se almacenarán en los objetos creados para esto y se pasará a las funciones internas de cada objeto para pasar a la capa de datos que se explicará en el apartado siguiente.

Si un contenido va a ser creado, se llamará a la función *new* contenida entre las funciones del objeto.

```
//Creamos un objeto vacío y lo rellenas con los nuevos datos
$cofradia = new Cofradia();
...
//Almacenamos el nuevo elemento
$resultado=$DomCofradia->newCofradia($cofradia);
```

En caso de edición, se hará uso de la función *update* de cada objeto.

```
//Obtenemos los datos de la cofradía y los modificamos sobre el objeto
$cofradia = $DomCofradia->getCofradia($_REQUEST['id']);
...
//Llamamos a la función update para almacenar el nuevo contenido
$DomCofradia->updateCofradia($cofradia);
```

Tras llevar a cabo la operación, se mostrará un mensaje con el resultado del mismo modo que para la eliminación.

## LISTARCOFRADIAS.PHP

Se encarga de mostrar el listado de algunos de los contenidos de un tipo, así como de paginarlos para no mostrar gran cantidad de elementos en una misma vista. Desde aquí pueden verse los datos más identificativos del contenido mismo y los botones de acción: el botón de creación de un elemento nuevo y, los enlaces a las vistas y borrado de los ya creados.

The screenshot shows a web application interface for the 'Junta Local de Hermandades de Semana Santa de Alboraya'. The user is logged in as 'Juan Bautista Piquer Pons'. The navigation menu includes 'Inicio', 'Contenidos', and 'Usuarios'. The current page is 'Listado de cofradías', which features a 'Nueva cofradía' button and a table of existing cofradías. Each row in the table includes the name of the cofradía and links for 'Editar' and 'Borrar'.

Nombre	Editar	Borrar
<a href="#">Hermandad Oración en el Huerto y de Nuestra Señora de la Esperanza y del Santo Cáliz</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>
<a href="#">Germandat de la Vera Creu i del Sant Calze</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>
<a href="#">Germandat dels Set Dolors i del Sant Calze</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>
<a href="#">Hermandad de la Santa Faz y del Santo Cáliz</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>
<a href="#">Penitencial Hermandad del Santísimo Cristo del Perdón y del Santo Cáliz</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>
<a href="#">Hermandad de la Purísima Sangre y del Santo Cáliz</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>
<a href="#">Hermandad del Santísimo Cristo de la Providencia y del Santo Cáliz</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>
<a href="#">Corporación de los Granaderos de la Virgen de la Soledad y del Santo Cáliz</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>
<a href="#">Hermandad del Santo Sepulcro y del santo Cáliz</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>
<a href="#">Hermandad de la Piedad y del Santo Cáliz</a>	<a href="#">Editar</a>	<a href="#">Borrar</a>

ILUSTRACIÓN 30. REPRESENTACIÓN DEL LISTADO DE COFRADÍAS

## MOSTRARCOFRADIAS.PHP

Para ver con detalle la información introducida de un elemento desde la intranet se hace uso de esta vista. Sigue la misma estructura que el formulario de edición con la única diferencia de que los campos en este caso no son editables.

Se ha seguido la misma estructura en ambos casos para permitir al usuario creador de contenidos la ubicación rápida de la información de los contenidos. En esta vista también pueden verse los botones de edición y borrado además de un botón de vuelta al listado de elementos de ese tipo.

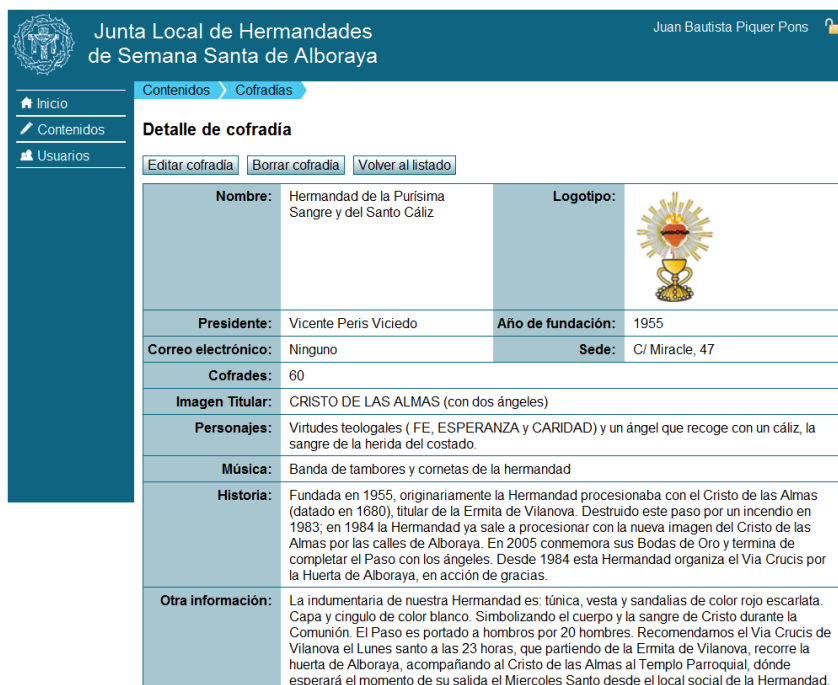


ILUSTRACIÓN 31. REPRESENTACIÓN DE LA VISTA DE DETALLE DE UNA COFRADÍA

## REPRESENTADORCOFRADIA.PHP

Para obtener los datos correspondientes a la representación de un contenido en la parte pública de la web, se utiliza este tipo de archivo. En el caso actual, obtenemos los datos de la cofradía e incluimos el archivo de representación.

```

$elDomCofradia= new DomCofradia();

//Obtenemos Los datos
$LaCofradia=$elDomCofradia->getCofradia($_REQUEST['c']);

//Incluimos La representación
include_once($GLOBALS['RUTA_MODULOS']. 'cofradias/cofradia.php');
    
```

## REPRESENTADORCOFRADIAS.PHP

Este fichero se utiliza para recuperar los datos de todas las cofradías para obtener el selector de cofradía representado en el fichero *cofradias.php* que ha sido descrito con anterioridad.

#### REPRESENTADORINTRANETCOFRADIAS.PHP

---

Este fichero sirve para obtener los datos para la generación del listado de un determinado tipo de contenido, disponible en la intranet del sitio web. A continuación se detalla el orden y objetivo de las instrucciones que se ejecutan en este archivo.

Primero, obtenemos el número total de elementos de este tipo para formar la paginación. Luego, obtenemos los elementos que van a mostrarse en la página actual. Al terminar ambas operaciones, se incluye la representación de la interfaz del módulo correspondiente: el listado de contenidos.

#### REPRESENTADORINTRANETEDITARCOFRADIAS.PHP

---

A la hora de mostrar el formulario de edición de un elemento, debemos antes que nada obtener los datos del contenido correspondiente. Para ello obtenemos los datos de la misma forma que se hace para representarlos en la parte pública y luego los introducimos en los campos que correspondan en el formulario de edición desde el que el usuario podrá modificarlos.

#### REPRESENTADORINTRANETMOSTRARCOFRADIAS.PHP

---

Con este archivo recogemos los datos del contenido a mostrar y lo representamos en modo vista, sin permitir la edición del contenido. La funcionalidad y la distribución es la misma que el archivo *representadorIntranetEditarCofradias.php* que se ha explicado anteriormente.

#### 4.3.2.7. OTROS FICHEROS

---

A continuación, van a explicarse las características de algunos ficheros especiales que se utilizan en el sistema y que difieren de lo anteriormente explicado.

El sitio web va a permitir la subida de imágenes y ficheros al servidor, y por ello la carga de archivos era necesaria. Para este cometido se ha utilizado un plug-in llamado Uploadify ([www.uploadify.com](http://www.uploadify.com)) implementado con jQuery y Ajax que permite crear colas de carga de archivos, subida y almacenamiento en el servidor de una forma sencilla. Para ello, es necesario únicamente realizar la llamada a la función sobre el elemento en el que se aplicará y pasarle algunos parámetros de configuración del mismo como son la carpeta de destino, la posibilidad de subir varios archivos, automáticamente o no, entre otros.

```
$(document).ready(function()
{
    $('#subirArchivo').uploadify({
        'uploader': '<?=$GLOBALS['RUTA_JAVASCRIPT_UPLOADIFY']?>uploadify.swf',
        'script': '<?=$GLOBALS['RUTA_JAVASCRIPT_UPLOADIFY']?>uploadify.php',
        'folder': '<?=$GLOBALS['RUTA_IMAGENES_ALBUMS'].$album->id?>',
        'cancelImg': '<?=$GLOBALS['RUTA_IMAGENES']?>cancel.png',
        'uploadImg': '<?=$GLOBALS['RUTA_IMAGENES']?>upload.png',
        'multi': true,
        'auto': false,
        'displayData': 'percentage'
    });
});
```



ILUSTRACIÓN 32. VISTA DE LA SUBIDA DE IMÁGENES CON EL PLUG-IN UPLOADIFY

Para aumentar el dinamismo en la presentación de los datos en la parte pública de la intranet se ha utilizado Xajax ([www.xajax-project.org](http://www.xajax-project.org)), una librería de PHP que se encarga de gestionar la comunicación mediante Ajax entre el cliente y el servidor de forma muy simple. Para ello existe un fichero llamado *xajax.php* para la parte pública de la web y uno llamado *xajax\_intranet.php* para la intranet, estos contienen las funciones que se llamarán desde Javascript para obtener datos.

El uso de Xajax es tan simple como llamar desde Javascript a la función de la siguiente forma:

```
xajax_getCalendario(mes, anyo);
```

En este caso, la función llamada obtiene el calendario del mes y año que se piden para mostrarlo en la web junto con los actos. La función en el archivo *xajax.php* es la siguiente:

```
function getCalendario($mes,$anyo)
{
    require_once($GLOBALS['RUTA_UTILES'].'calendario.class.php');
    require_once($GLOBALS['RUTA_UTILES'].'fechas.php');
    require_once($GLOBALS['RUTA_OBJETOS'].'Acto/Acto.inc.php');

    $calendario = new calendario($mes,$anyo);

    $DomActo = new DomActo();
    $actos=$DomActo->getActosFecha($anyo,$mes);
    $dias = array();

    foreach($actos as $acto)
    {
        array_push($dias,getDia($acto->fechaInicio));
    }
}
```



```

    $calendario->anyadirActos($dias);

    //Creamos la respuesta para el cliente
    $respuesta = new xajaxResponse();
    $respuesta->call("cambiaCalendario",$calendario->obtenerCalendario());
    $respuesta->assign("mesSeleccionado",'innerHTML', $calendario-
    >obtenerMes()."&nbsp;".$anyo);
    $respuesta->script("$('#mes').val('".$calendario->mes."');");
    $respuesta->script("$('#anyo').val('".$calendario->anyo."');");
    return $respuesta;
}

```



ILUSTRACIÓN 33. VISTA DEL CALENDARIO Y LOS ACTOS

#### 4.3.3. CAPA DE DATOS

La capa de datos permite obtener los datos que se tratarán en la capa de negocio para representarlos en la web, por ello es imprescindible que lo primero sea llevar a cabo la conexión a la misma.

Para realizar la conexión a la base de datos MySQL existe un fichero llamado *config.php*, en el cual están contenidas las instrucciones para realizar la conexión, además de otras configuraciones:

```

//Conectamos a la base de datos
$link=mysql_connect("localhost","usuario","contrasena");

//Seleccionamos la base de datos que vamos a utilizar
mysql_select_db("jLh",$link);

```

Dentro de los ficheros de funciones de cada objeto tenemos las consultas que nos permiten llevar a cabo la obtención y modificación de contenidos en la base de datos.



## 5. PRUEBAS

---

### 5.1. RESOLUCIÓN DE PANTALLA

A la hora de crear la web se tuvo en cuenta que la mayoría de usuarios sigue utilizando la resolución de 1024 x 768, por ello la web es visible dentro de este margen correctamente y en superiores se mantiene, ya que el ancho de la página es siempre 1020 píxeles.



ILUSTRACIÓN 34. VISTA DE LA WEB CON RESOLUCIÓN 1280 x 1024



ILUSTRACIÓN 35. VISTA DE LA WEB CON RESOLUCIÓN 1024 x 768

Como puede verse en ambos ejemplos, podemos ver la web sin necesidad de desplazarse horizontalmente aunque en algunos casos donde el contenido es largo, es necesario desplazarse verticalmente.

En resoluciones menores a 1024 x 768, será necesario el uso de las barras de desplazamiento para poder ver el contenido. Aunque el contenido no se verá muy afectado, simplemente no se podrá ver la barra lateral de actos y alguna sección del menú principal.



ILUSTRACIÓN 36. VISTA DE LA WEB CON RESOLUCIÓN 800 x 600

Para los ejemplos de visualización se ha utilizado una única vista en todas para que fuese más fácil observar los cambios que representaba cada resolución, sin embargo, las demás vistas de contenido tienen el mismo resultado.

## 5.2. NAVEGADORES

Los navegadores deberían representar de la misma forma todos los elementos que conforman una web aunque en realidad cada uno de los navegadores produce resultados diferentes al visualizar un mismo elemento. A continuación se citarán los distintos navegadores actuales donde se ha comprobado que la web se visualiza correctamente. En todos ellos la visualización es igual con minúsculas diferencias.

### 5.2.1. MOZILLA FIREFOX

Ha sido el navegador que se ha utilizado como base para desarrollar la web ya que es el que mejor cumple los requisitos y estándares. La última versión es la 3 y además permite tener complementos que nos ayuden a mejorar nuestra experiencia web o, en el caso de un desarrollador, a mejorar los diseños y desarrollos a los que se enfrenta mediante el uso de complementos como Web Developer.

### 5.2.2. INTERNET EXPLORER

Uno de los navegadores más extendido pero el que menos sigue los estándares. Actualmente, los nuevos navegadores están superando en número de usuarios a este explorador ya que desde que se publicó la versión 6 del mismo la popularidad y credibilidad del mismo ha ido descendiendo debido a la competencia. La versión actual es la 8 aunque la versión 9 ya está disponible en versión beta.

Este navegador siempre ha dado problemas con los estilos css aunque en el caso del sitio de la Junta se han solventado todos ellos permitiendo la visualización del sitio con el mismo formato y vista que en cualquier otro navegador. La versión utilizada para realizar las pruebas ha sido la versión 8.

### 5.2.3. GOOGLE CHROME

Este navegador es el de creación más reciente y ha sido desarrollado por la compañía Google. Su lanzamiento inicial fue en septiembre de 2008 y desde entonces, ya se han sacado 6 versiones de este explorador. La versión utilizada durante el desarrollo del proyecto ha sido esta última. No ha dado problemas de representación del sitio web.



## 6. CONCLUSIONES

---

La realización de este proyecto final de carrera me ha permitido la puesta en práctica de los contenidos que he ido aprendiendo durante los estudios, gracias a las prácticas en empresa y el auto aprendizaje de lenguajes como PHP, Javascript o jQuery.

La experiencia del planteamiento de un proyecto y su total desarrollo era la meta a conseguir por mi parte ya que pretendía que el resultado de mi proyecto final de carrera fuese un producto completo y con grandes posibilidades de uso para, como suele decirse, no dejarlo en un cajón.

En la primera fase del planteamiento he tenido que revisar los contenidos teóricos de algunas asignaturas de la carrera para hacer memoria sobre la forma de presentar los contenidos y crear los diagramas que aparecen en esta etapa. Posteriormente, a la hora de realizar el desarrollo, tuve que aprender el lenguaje PHP al principio y más tarde aprender un lenguaje que se ejecutase en el cliente: el lenguaje Javascript. A la hora de mejorar la presentación, surgió la idea de utilizar jQuery y Ajax.

Puede que el proyecto en sí fuese demasiado ambicioso contando que tanto el diseño como el desarrollo ha sido íntegramente mío, pero ha merecido la pena pues ha hecho que me organizase a la hora de seguir los pasos correctos para llegar al final del mismo. Además ha reforzado mi idea de que esto era lo que yo quería conseguir.

También he de decir que este proyecto es la segunda versión del sitio web, pues en principio empecé a hacer el proyecto sin organizarme y llegó un momento que el resultado que tenía no me convenció nada en absoluto y la programación del sitio era demasiado complicada para entenderla por la forma de estructuración del mismo. Así que llegado ese momento y dado que ya tenía experiencia gracias a las prácticas de empresa que estaba realizando, decidí volver a empezar completamente desde cero sin reutilizar nada en absoluto del anterior código o diseño. Por ello la creación del proyecto se ha extendido durante tanto tiempo, aunque el resultado final que figura en este documento empezase a crearse hacia finales de marzo de 2010.

Durante el desarrollo del proyecto han ido surgiendo dudas y problemas que han sido solventadas gracias a la ayuda de la documentación en línea, los foros y las publicaciones escritas que he consultado durante la preparación, planteamiento y desarrollo del proyecto.

Por todo esto puede decirse que este proyecto me ha hecho crecer y evolucionar, he ido mejorando los conocimientos que ya poseía y aprendido los nuevos adquiridos en el proceso.



## 7. BIBLIOGRAFÍA

---

- **PHP: Guía de aprendizaje.** *Larry Ullman.* Pearson educación.
- **Creación de sitios web con PHP 5.** McGraw-Hill.
- **Manual imprescindible de PHP 5.** *Luis Miguel Cabezas Granado.* Anaya Multimedia.
- **Beggining PHP 5 and MySQL: from novice to professional.** *W. Jason Gilmore.* Apress.
- **Creación de un portal con PHP y MySQL.** *Jacobo Pavón Huertas.* Ra-ma.
- **Usabilidad: diseño de sitios web.** *Jakob Nielsen.* Prentice Hall.
- **PHP: Guía de aprendizaje.** *Larry Ullman.* Pearson educación.
- **Documentación oficial de PHP** ([www.php.net](http://www.php.net))
- **Documentación oficial de jQuery** ([www.jquery.com](http://www.jquery.com))
- **Desarrollo Web** ([www.desarrolloweb.com](http://www.desarrolloweb.com))
- **Sitio oficial de Xajax** ([www.xajax-project.org](http://www.xajax-project.org))
- **Sitio oficial plug-in Uploadify** ([www.uploadify.com](http://www.uploadify.com))
- **Sitio oficial del plug-in Tooltip** ([www.bassistance.de/jquery-plugins/jquery-plugin-tooltip](http://www.bassistance.de/jquery-plugins/jquery-plugin-tooltip))
- **Sitio oficial del plug-in jWYSIWYG** ([code.google.com/p/jwysiwyg](http://code.google.com/p/jwysiwyg))
- **Sitio oficial del plug-in YoxView** ([www.yoxigen.com/yoxview](http://www.yoxigen.com/yoxview))

Creación de un sitio web para la Semana Santa de Alboraya

- **Sitio oficial del plug-in bxSlider** ([www.bxslider.com](http://www.bxslider.com))
- **Sitio oficial de Cacao** ([www.cacoo.com](http://www.cacoo.com))