

MÀSTER UNIVERSITARI EN PROGRAMARI LLIURE



TFM – ADMINISTRACIÓ WEB I COMERÇ ELECTRÒNIC

MANUAL DE L'ADMINISTRADOR

Autor: Maria Gallego Borràs

Consultor: Francisco Javier Noguera

Tutor extern: Daniel Riera Terrén

Juny 2014

LLICÈNCIA DE LA MEMÒRIA***Copyright (c) 2014 MARIA GALLEGO***

El present document es troba sota la llicència GFDL [1] (GNU Free Documentation License), amb la que es garanteix permís per copiar, distribuir i modificar el document segons els termes de l'esmentada llicència, Versió 1.2 o posterior publicada per la Free Software Foundation, sense seccions invariants ni texts de cobertura anterior o posterior.

Al final del document a l'apèndix titulat: "Llicència.pdf" es disposa d'una còpia de la llicència.

Índex de continguts

| | |
|---|----|
| Annexe 2 – Manual de l'Administrador..... | 4 |
| (A) Accés a la part d'administració..... | 4 |
| (B) Gestionar usuaris..... | 5 |
| (C) Modificar partides..... | 6 |
| (D) Crear un mapa..... | 7 |
| (E) Afegir territoris..... | 8 |
| (F) Afegir preguntes i respostes..... | 10 |

Annexe 2 – Manual de l'Administrador

(A) Accés a la part d'administració

Per accedir a la part d'administració, s'ha de disposar d'un usuari i una contrasenya vàlids en el sistema i amb perfil d'administrador. Per al joc GeoConquesta tenim que l'usuari administrador és maria i la contrasenya 12345.

Un cop disposam d'aquest usuari, hem d'accedir al joc com ho feim amb qualsevol usuari.

Un cop ens hem autenticat, hem d'anar al menú que apareix a la part superior de la finestra on posa Benvingut/da @Usuari, i desplegar el menú.

Aleshores veim que apareix una opció que posa Administració, tal i com es pot observar a la imatge següent:



També es pot accedir a la part d'administració escrivint l'adreça principal del joc i a continuació /admin.

Aleshores, ens trobarem amb una pantalla com la que segueix:



On podem observar que tenim tres seccions:

- Una secció per gestionar l'autenticació, on apareixen els *Grups* i els *Usuaris*.
- Una segona secció on apareixen les classes definides del joc.
- Una tercera secció on hi ha una llista amb les accions recents que ha realitzat l'usuari actiu.

Als apartats següents veurem com gestionar els diferents elements que formen el joc.

(B) Gestionar usuaris

Passem ara a veure el que es pot fer amb els usuaris des de la part d'administració. Per això pitjarem sobre la paraula *Usuaris* i ens trobarem en una pantalla com la que segueix:

Seleccioneu usuari per modificar Afegir usuari +

Q Cerca

Acció: Anar 0 de 4 seleccionats

| <input type="checkbox"/> | Nom d'usuari | Adreça de correu electrònic | Nom propi | Cognoms | Membre del personal |
|--------------------------|--------------|-----------------------------|-----------|-----------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | cati | col@ui.de | Cati | Vives | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> | marc | m@iosd.es | Marc | Vives | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> | maria | maria@maria.mar | Maria | Gallego | <input checked="" type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> | miquel | m@iosd.es | Miquel | Contreres | <input type="radio"/> |

4 usuaris

Filtre

Per membre del personal

Tots

Sí

No

Per estat de superusuari

Tots

Sí

No

Per actiu

Tots

Sí

Com es pot observar, ens trobam amb una llista amb tots els usuaris existents en el sistema. També es llista l'adreça de correu electrònic, el nom propi i el cognom del usuari així com si és membre del personal o no. Ser membre del personal vol dir si un usuari té el perfil d'administrador o no. En aquest cas veim que només l'usuari Maria té el rol d'administrador.

A la dreta de la finestra apareix una secció que s'anomena filtre, on podem filtrar la llista d'usuaris per veure només els usuaris que tenen un rol o un altre.

A la part superior del filtre, veiem que existeix un enllaç que posa: *Afegir usuari*. Podem pitjar allà per crear un nou usuari i ens carregarà una finestra com la que segueix:

Afegir usuari

Primer, entreu un nom d'usuari i una contrasenya. Després podreu editar més opcions de l'usuari.

| | | |
|------------------------------------|----------------------|--|
| Nom d'usuari: | <input type="text"/> | <small>Obligatori. 30 o menys caràcters. Només lletres, dígitos i @/./+/_</small> |
| Contrasenya: | <input type="text"/> | |
| Confirmació de contrasenya: | <input type="text"/> | <small>Introdueix la mateixa contrasenya de dalt, per fer-ne la verificació.</small> |

Aleshores, podem crear el nou usuari al igual que es pot crear des del joc fent ús del formulari de registra. Com es pot llegir a la imatge, un cop s'hagi creat se podran editar més opcions de l'usuari com són afegir l'adreça de correu electrònic, el nom propi i el cognom.

Per esborrar un usuari, tan sols l'hem de seleccionar de la llista d'usuaris i prémer sobre el menú desplegable que posa *Acció* i seleccionar l'opció de: *Eliminar els usuaris seleccionats*. Aleshores, se'ns demanarà si estam segur que volem esborrar aquell usuari, i si té partides també se'ns informarà de quines seran esborrades.

A sobre de la llista d'usuaris, existeix una barra de cerca per a fer una cerca d'un usuari d'una forma més ràpida.

Al igual que existeix una secció d'usuaris, existeix una secció de Grups on es pot definir un grup format per diferents usuaris.

Com que per ara es disposen de pocs usuaris en el sistema no se'n ha creat cap però a la llarga potser seria interessant anar-los creant.

(C) Modificar partides

Passem ara a explicar el que podem fer com a administradors amb les partides.

Per això, des de la pàgina principal d'administració hem de pitjar sobre l'enllaç *Partides*.

Veiem que a la dreta ens permet modificar o crear partides.

Però entrem primer a la vista general de Partides que té una vista com la que podem observar a la imatge següent:

Seleccioneu Partida per modificar Afegir Partida +

| Mapa | Creador | Jugador 1 | Jugador 2 | Guanyador | Estat | Creacio | Modificacio |
|--------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------------|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Europa | maria | maria | cañ | (Cap) Iniciada | 4 de juny de 2014 a les 22:31 | 4 de juny de 2014 a les 22:35 |
| <input type="checkbox"/> | Europa | cañ | cañ | maria | (Cap) Iniciada | 4 de juny de 2014 a les 22:31 | 4 de juny de 2014 a les 22:31 |
| <input type="checkbox"/> | Europa | miquel | miquel | maria | (Cap) Iniciada | 4 de juny de 2014 a les 12:14 | 4 de juny de 2014 a les 22:19 |
| <input type="checkbox"/> | Espanya | cañ | cañ | miquel | (Cap) Iniciada | 4 de juny de 2014 a les 12:02 | 4 de juny de 2014 a les 12:14 |
| <input type="checkbox"/> | Europa | miquel | miquel | maria | miquel Acabada | 4 de juny de 2014 a les 11:41 | 4 de juny de 2014 a les 11:48 |
| <input type="checkbox"/> | Espanya | miquel | miquel | maria | (Cap) Pendent | 4 de juny de 2014 a les 11:41 | 4 de juny de 2014 a les 11:41 |
| <input type="checkbox"/> | Espanya | miquel | miquel | maria | (Cap) Iniciada | 2 de juny de 2014 a les 22:46 | 4 de juny de 2014 a les 12:43 |
| <input type="checkbox"/> | Espanya | cañ | cañ | maria | (Cap) Iniciada | 2 de juny de 2014 a les 22:32 | 4 de juny de 2014 a les 22:30 |
| <input type="checkbox"/> | Espanya | cañ | cañ | maria | maria Acabada | 2 de juny de 2014 a les 12:18 | 2 de juny de 2014 a les 22:28 |
| <input type="checkbox"/> | Europa | maria | maria | marc | (Cap) Pendent | 2 de juny de 2014 a les 12:08 | 2 de juny de 2014 a les 12:08 |
| <input type="checkbox"/> | Espanya | maria | maria | miquel | (Cap) Pendent | 1 de juny de 2014 a les 13:41 | 1 de juny de 2014 a les 13:41 |
| <input type="checkbox"/> | Espanya | miquel | maria | miquel | (Cap) Acabada | 24 de maig de 2014 a les 8:22 | 2 de juny de 2014 a les 22:46 |
| <input type="checkbox"/> | Europa | maria | maria | miquel | (Cap) Rebutjada | 22 de maig de 2014 a les 17:28 | 1 de juny de 2014 a les 13:32 |
| <input type="checkbox"/> | Espanya | maria | maria | miquel | marc Acabada | 15 de maig de 2014 a les 14:26 | 25 de maig de 2014 a les 16:07 |

14 Partides

Filtre
Per mapa
 Tots
 Espanya
 Europa
Per estat
 Tots
 Pendent
 Iniciada
 Acabada
 Rebutjada

Totes les pantalles segueixen el mateix estil, tenim la llista amb diferents camps, a la dreta una zona amb filtres per veure les partides que tenen unes característiques determinades.























Damunt el filtre el botó de crear una nova partida i per esborrar se faria igual que per els usuaris.

No és recomanable crear partides des de l'administració, sinó que és millor fer-ho des del joc. No obstant si es volgués fer seria possible però s'haurien de omplir tots els camps que té partida.

A la pàgina següent, tenim una imatge on es pot observar el contingut d'una partida.

Tampoc és molt habitual que l'administrador modifiqui una partida, però podria passar que volgués fer proves, i des d'aquí pot canviar els territoris que pertanyen a cada jugador, canviar l'estat de la partida, el número de rondes que se juga la partida...

Modificar Partida

| | |
|--|---|
| Mapa: | Espanya   |
| Jugador 1: | cati   |
| Jugador 2: | miquel   |
| Torn: | Jugador 1  |
| Ronda: | 17 |
| Num rondes: | 20  |
| Guanyador: | -----   |
| Territoris jugador 1: | <p>Premeu la tecla "Control", o "Command" en un Mac, per seleccionar més d'un valor.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p>territoris jugador 1 Disponibles </p> <input type="text" value="Filtre"/> <ul style="list-style-type: none"> Aragó Principat d'Astúries Illes Balears País Basc Cantàbria Castella - la Manxa Castella i Lleó Extremadura Comunitat de Madrid Regió de Múrcia Navarra Comunitat Valenciana Albània Alemanya <p style="text-align: right;"> Escollir-los tots</p> </div> <div style="width: 48%;"> <p>Escollit territoris jugador 1 </p> <ul style="list-style-type: none"> Galícia Andalusia Catalunya La Rioja <p style="text-align: right;"> Esborrar-los tots</p> </div> </div> |
| Territoris jugador 2: | <p>Premeu la tecla "Control", o "Command" en un Mac, per seleccionar més d'un valor.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p>territoris jugador 2 Disponibles </p> <input type="text" value="Filtre"/> <ul style="list-style-type: none"> Galícia Andalusia Aragó Illes Balears País Basc Cantàbria Castella - la Manxa Castella i Lleó Catalunya Extremadura Comunitat de Madrid Navarra La Rioja Comunitat Valenciana <p style="text-align: right;"> Escollir-los tots</p> </div> <div style="width: 48%;"> <p>Escollit territoris jugador 2 </p> <ul style="list-style-type: none"> Principat d'Astúries Regió de Múrcia <p style="text-align: right;"> Esborrar-los tots</p> </div> </div> |
| Estat: | Iniciada  |
| Creador: | cati   |
|  Eliminar | |

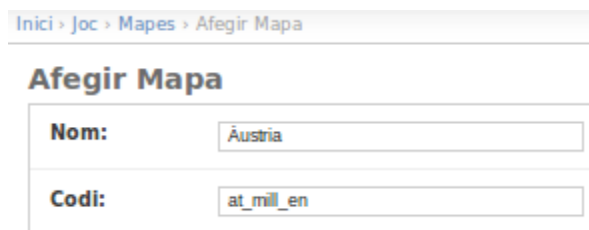
(D) Crear un mapa

Passem ara a explicar potser la part més interessant d'aquest manual d'administrador que és com afegir un nou mapa al joc.

Com s'ha comentat amb anterioritat, hem de descarregar el mapa que vulguem de la pàgina web: <http://jvectormap.com> i anar a la secció *Maps*. Allà ens trobarem amb tots els mapes disponibles, per aquest exemple, decidim descarregar-nos el mapa del món. Per això pitjam sobre "Austria" i

llavors damunt “download” i al mateix navegador se'ns obrirà una finestra amb el codi del mapa. Feim botó dret enmig de la finestra, “Desar com” i guardam el fitxer dintre del nostre projecte, a `/projecte/joc/static/js/maps`. El nom del mapa serà del tipus `jquery-vectormap-nom-del-mapa.js`. És fonamental substituir els guions alts (-) del que seria el nom-del-mapa per guions baixos (_). La resta han de ser alts. Aleshores, el nom del mapa d'Àustria, per defecte se'ns guardaria com `jquery-vectormap-at-mill-en.js`, llavors l'he de guardar com `jquery-vectormap-at_mill_en.js`.

Un cop disposam del mapa és el moment de crear el mapa a la part d'administració. Per això, anam a la secció Mapes del backoffice i seleccionam afegir un nou mapa. Ara se'ns demana un nom per el mapa i un codi. El nom del mapa podem posar el que vulguem, per exemple Àustria i el codi és molt important posar el correcte, que vendria a ser el que abans hem anomenat `nom_del_mapa`, que en aquest cas concret seria: `at_mill_en` com es pot observar a la imatge següent:



Inici > Joc > Mapes > Afegir Mapa

Afegir Mapa

| | |
|-------|---|
| Nom: | <input type="text" value="Àustria"/> |
| Codi: | <input type="text" value="at_mill_en"/> |

Ara que ja tenim el mapa creat, seria normal pensar que ja podríem crear una partida i veure'l, però fins que no s'afegeixen els territoris, el mapa apareix en blanc, per lo que anem al següent punt del manual per crear un territori.

(E) Afegir territoris

Per crear els territoris, necessitam saber el nom del mapa al que pertanyen, el seu codi i quin nom volem posar-lis.

El primer de tot que hem de fer és obrir el fitxer que conté el mapa amb per exemple, gedit o notepad. Aleshores veim el codi que s'utilitza per crear el mapa.

Ara hem de detectar els territoris que formen el mapa. Per això, el més senzill és fer una cerca dintre del fitxer de la paraula “path”. Llavors tenim que el text que apareix entre cometes abans de la paraula “path” (no paths) és el codi d'un territori.

Aleshores, per el mapa d'Àustria tenim que el primer codi que trobam és: 'AT-8'. Llavors feim una nova cerca de la paraula “name” i és el nom per el codi que acabam de trobar.

Després feim una segona cerca de “path” i de “name” per extreure el nom i codi del segon territori i així fins arribar al final del document.

Ara que ja coneixem tots els territoris i codis del mapa d'Àustria que són:

AT-8 – Vorarlberg

AT-9 – Wien

AT-4 – Oberösterreich

AT-5 – Salzburg

AT-6 – Steiermark

AT-7 – Tirol

AT-1 – Burgenland

AT-2 – Kärnten

AT-3 - Niederösterreich

El primer que podem fer és traduir al català (si volem) el nom dels territoris. I modificar-ho al fitxer. Cal tenir en compte que per accents i símbols s'ha d'emprar codificació unicode¹.

Llavors hem d'anar a la part de Territoris del backoffice i crear els 9 territoris que formen el mapa, de la forma següent:


Inici > Joc > Territoris > Afegir territori

Afegir territori

| | |
|--------------|--------------------------------------|
| Nom: | <input type="text" value="Tirol"/> |
| Codi: | <input type="text" value="AT-7"/> |
| Mapa: | <input type="text" value="Àustria"/> |

Un cop hem creat els 9 territoris, ja podem veure el mapa amb ells si cream una partida amb el mapa, encara que no podrem jugar perquè no disposam de preguntes per aquest mapa.

| | | |
|---|---|--|
| Dades jugador 1 | Estat de la partida | Dades jugador 2 |
| Nom Miquel Nº territoris 0 | Torn Miquel Nº territoris 9 Ronda 1 de 20 Mapa Àustria | Nom Maria Nº territoris 0 |



Abandonar partida

¹ Per poder fer la codificació se pot consultar la imatge següent:
<http://deckerix.com/wp-content/uploads/2011/01/tabla-codigos-unicode.png>

(F) Afegir preguntes i respostes

Passam ara a afegir preguntes i respostes al joc. La forma més senzilla és anar al backoffice, seleccionar Preguntes del menú principal i aleshores afegir una nova pregunta i les seves 3 respostes. És important marcar la pregunta correcta.

Per a que la feina sigui més senzilla s'ha creat un script per afegir preguntes al backoffice. Passem ara a comentar com fer-ho. El primer que hem de fer es crear un fitxer de Libre Office Calc. A la primera fila posarem el nom de columna següents: Codi, Pregunta, Resposta1 Resposta2 i Resposta3. Dins la columna codi hem de posar el codi del territori al que pertany la pregunta. És important que aquest codi sigui correcta i coincideixi amb el que hi ha al backoffice i al fitxer del mapa. Llavors hem de posar la pregunta i les respostes. La Resposta1 sempre serà la correcte ja el codi s'encarrega d'anar ordenant les respostes en diferent ordre.

Un cop tenim el fitxer creat, l'hem de convertir a fitxer .csv. El mateix LibreOffice ho permet, per això hem de fer Anomena i Desa i posar-li un nom i com a tipus de fitxer seleccionar Text CSV (.csv). Abans de prémer el botó Desar hem de seleccionar l'opció d'Edita els paràmetres del filtre. Llavors ens apareixerà una finestra com la que segueix i hem de seleccionar les opcions que podem veure a la imatge següent:

Un cop disposam del fitxer .csv l'hem d'emmagatzemar a la carpeta que toca del joc, i aquesta és: /home/maria//projecte_04.06_11.39/data.Aleshores hem d'anar a la consola i posar el comandament següent:

```

maria@maria-VirtualBox ~/projecte_04.06_11.39 $ python manage.py importar_preguntes -h
Usage: manage.py importar_preguntes [options] <ruta_arxiu_csv>

Importa preguntes y respuestas per a un territorio.

Options:
  -v VERBOSITY, --verbosity=VERBOSITY
                                Verbosity level; 0=minimal output, 1=normal output,
                                2=verbose output, 3=very verbose output
  --settings=SETTINGS           The Python path to a settings module, e.g.
                                "myproject.settings.main". If this isn't provided, the
                                DJANGO_SETTINGS_MODULE environment variable will be
                                used.
  --pythonpath=PYTHONPATH       A directory to add to the Python path, e.g.
                                "/home/djangoprojects/myproject".
  --traceback                   Raise on exception
  --esborra                     Esborra totes les preguntes i respostes abans
                                d'importar les noves.
  --version                     show program's version number and exit
  -h, --help                   show this help message and exit

```

Aleshores veiem que posant -h apareixen les opcions permet el nostre script. Nosaltres volem afegir noves preguntes, sense esborrar les que ja hi ha a la base de dades per lo que no li passarem cap paràmetre addicional.

```
# python manage.py importar_preguntes data/nom_fitxer_preguntes.csv
```

Aleshores ja tenim les preguntes dintre del backoffice. Anem a veure una imatge amb la part de backoffice de Preguntes.

Inici > Joc > Preguntes

Seleccioneu Pregunta per modificar

Afegir Pregunta +

| Acció: | ----- | Anar | 0 de 100 seleccionats | Filtre |
|--------------------------|---|------|-----------------------|----------------------|
| <input type="checkbox"/> | Pregunta | | Territori | Per mapa |
| <input type="checkbox"/> | Quins animals apareixen a l'escut de Xipre? | | Xipre | Tots |
| <input type="checkbox"/> | Quin és la muntanya més alta de Xipre? | | Xipre | Espanya |
| <input type="checkbox"/> | Quin mar dels següents banya Xipre? | | Xipre | Europa |
| <input type="checkbox"/> | Quin país es troba al sud de Xipre? | | Xipre | Àustria |
| <input type="checkbox"/> | Quina és la capital de Xipre? | | Xipre | Per territori |
| | | | | Tots |
| | | | | Galícia |
| | | | | Andalusia |

Com es pot observar a la imatge anterior es mostren les preguntes, el territori al que pertanyen i a la dreta tenim un filtre que podem veure les preguntes per mapa o per territori. Per afegir i eliminar preguntes se faria de la mateixa forma que per els altres casos.

Si entrem dins una pregunta qualsevol veiem:

Modificar Pregunta

Històric

Pregunta: Quins animals apareixen a l'escut de Xipre?

Territori: Xipre

Imatge: Examinar... No se ha seleccionado ningún archivo.

Respostes

Resposta: Colom Eliminar

Resposta: Colom

Es correcte

Resposta: Àguila Eliminar

Resposta: Àguila

Es correcte

Resposta: Drac Eliminar

Resposta: Drac

Es correcte

Eliminar

Podem observar que només la primera resposta té marcat "És correcte". Està controlat per a que com a màxim hi hagi 3 respostes per pregunta i que com a mínim una estigui marcada com a correcte, per lo que si es modifica o afegeix una pregunta nova, és important revisar quina és la resposta que està marcada com a correcte. En alguns casos s'han afegit imatges a la pregunta, això se pot fer seleccionant una imatge pitjant el botó "Examinar" de devora l'imatge.