



Proyecto Eventos

Memoria **08/01/2014**

Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas

Autor: Saúl Cordero Casas

Consultor: Joan Codina Banti

Profesor: Ignasi Lorente Puchades

Crèdits/Copyright

Para realizar la interfaz gráfica de gestión de dicho sistema he utilizado una plantilla de pago de bootstrap, la cual me aporta muchas funcionalidades interesantes.

Esta plantilla está incluida junto al código.

Este proyecto no hubiese sido posible gracias a la ayuda de mis padres, quienes siempre me han apoyado a acabar la carrera y en algunas ocasiones económicamente.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1 JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO DEL PROYECTO.....	7
1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	7
1.3 ESCENARIO	7
1.4 OBJETIVOS.....	8
1.4.1 <i>Generales</i>	8
1.4.2 <i>Específicos</i>	8
1.5 PLANIFICACIÓN	8
1.5.1 <i>Ciclo de vida</i>	8
1.5.2 <i>Detalle de actividades</i>	9
1.5.3 <i>Temporalización proyecto</i> ,.....	10
1.5.3.1 <i>Diagrama de Gantt</i>	11
1.5.3.2 <i>Estimación de tiempo</i>	11
1.5.3.3 <i>Hitos a cumplir</i>	11
1.6 HERRAMIENTAS UTILIZADAS	11
1.7 PRODUCTOS OBTENIDOS.....	12
1.8 ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	12
2. REQUISITOS INICIALES.....	12
2.1 ESCENARIO DE PARTIDA.....	12
2.2 USUARIOS A CONSIDERAR.....	13
2.3 REQUISITOS FUNCIONALES	13
2.3.1 <i>Funciones de seguridad</i>	13
2.3.2 <i>Funciones de Eventos</i>	14
2.4 REQUISITOS NO FUNCIONALES.....	14
2.4.1 <i>Requisitos de interfaz</i>	14
2.4.2 <i>Requisitos de seguridad</i>	14
3 ANÁLISIS DEL SISTEMA.....	14
3.1 DIAGRAMAS DE CASOS DE USO	14
3.2 DESCRIPCIÓN TEXTUAL DE CASOS DE USO.....	16
3.2.1 <i>CU01 – Iniciar sesión</i>	16
3.2.2 <i>CU02 – Finalizar sesión</i>	17
3.2.3 <i>CU03 – Cambiar contraseña</i>	17
3.2.4 <i>GU01 – Gestionar usuarios</i>	18
3.2.5 <i>GU02 – Crear usuario</i>	18
3.2.6 <i>GU03 – Modificar usuario</i>	18
3.2.7 <i>GC01 – Gestionar contactos</i>	19
3.2.8 <i>GC02 – Crear contacto</i>	19
3.2.9 <i>GC03 – Modificar contacto</i>	20
3.2.10 <i>GC04 – Eliminar contacto</i>	20
3.2.11 <i>GPRO01 – Gestionar provincias</i>	20

3.2.12 GPR02 – Crear provincia.....	21
3.2.13 GPR03 – Modificar provincia	21
3.2.14 GPR04 – Eliminar provincia	22
3.2.15 GSE01 – Gestionar servicios.....	22
3.2.16 GSE02 – Crear servicios	22
3.2.17 GSE03 – Modificar servicios.....	23
3.2.18 GSE04 – Eliminar servicios.....	23
3.2.19 GUT01 – Gestionar usuario tipo.....	24
3.2.20 GUT02 – Crear usuario tipo.....	24
3.2.21 GUT03 – Modificar usuario tipo.....	24
3.2.22 GUT04 – Eliminar usuario tipo.....	25
3.2.23 GET02 – Gestionar evento tipo.....	25
3.2.24 GET02 – Crear evento tipo.....	26
3.2.25 GET03 – Modificar evento tipo	26
3.2.26 GET04 – Eliminar evento tipo.....	27
3.2.27 GEE01 – Gestionar evento estado	27
3.2.28 GEE02 – Crear evento estado.....	27
3.2.29 GEE03 – Modificar evento estado.....	28
3.2.30 GEE04 – Eliminar evento estado	28
3.2.31 GS01 – Gestionar sexo.....	29
3.2.32 GS02 – Crear sexo.....	29
3.2.33 GS03 – Modificar sexo.....	29
3.2.34 GS04 – Eliminar sexo.....	30
3.2.35 GSEC01 – Gestionar sector.....	30
3.2.36 GSEC02 – Crear sector.....	31
3.2.37 GSEC03 – Modificar sector.....	31
3.2.38 GSEC04 – Eliminar sector.....	31
3.2.31 GRE01 – Gestionar regalos	32
3.2.32 GRE02 – Crear regalos	32
3.2.33 GRE03 – Modificar regalos	33
3.2.34 GRE04 – Eliminar regalo.....	33
3.2.31 GE01 – Gestionar eventos.....	33
3.2.32 GE02 – Crear eventos	34
3.2.33 GE03 – Modificar eventos	34
4. DISEÑO.....	35
4.1 ARQUITECTURA GLOBAL.....	35
4.2 DECISIONES TECNOLÓGICAS.....	35
4.3 DIAGRAMAS CASOS DE USO	36
4.3.1 Usuario	36
4.4 DIAGRAMAS DE DISEÑO	38
4.4.1 Diagrama de base de datos	38
4.4.2 Descripción de las tablas.....	38
4.5 DISEÑO INTERFAZ DEL USUARIO	39
4.5.1 Página principal de la web (Login)	39
4.5.2 Haz olvidado tu contraseña.....	39
4.5.3 Regístrate.....	40
4.5.4. Home usuario	40
4.5.5 Gestiones.....	41

4.5.6 Creación de un evento.....	43
5. IMPLEMENTACIÓN	44
5.1 ESTRUCTURA DEL CÓDIGO	44
5.1.1 Archivo de configuración.....	45
6. FUTURO DE LA APLICACIÓN WEB.....	45
7. CONCLUSIONES	45
8. GLOSARIO.....	46
9. FUENTES DE INFORMACIÓN	46
10. ANEXOS.....	46

1. Introducción

1.1 Justificación y contexto del proyecto

El presente trabajo de Fin de Carrera se centra en el desarrollo de una aplicación web basándose en el contexto del área temática PHP comunicado con MYSQL. Cuyo objetivo es el de crear, gestionar y organizar eventos de una forma más fácil y rápida a través de internet.

De los distintos escenarios de desarrollo de aplicaciones que pueden existir, la elección del ámbito de desarrollo se debe a una carencia que tuve en su momento para organizar diferentes eventos.

Respecto a la elección de la tecnología se ha realizado simplemente por el interés de aprendizaje y utilización de dichas tecnologías.

Así, para dar mayor sentido a este proyecto, se ha planteado la finalidad de comercializar dicha aplicación web con el objetivo de atraer bastantes usuarios y abrir un hueco en internet entre las mejores páginas más visitadas del país.

1.2 Descripción del proyecto

El presente proyecto a desarrollar tiene por objeto realizar el análisis, diseño e implementación de un software de gestión, concretamente una aplicación web donde los usuarios puedan crear, gestionar y organizar diferente tipos de eventos como una boda, comunión, navidad, cumpleaños, etc.

Existirán tres tipos de acceso a la aplicación web dependiendo el tipo de servicio que realizara cada usuario en el sistema.

A lo largo del Trabajo de Fin de Carrera se ha desarrollado un sistema central que implementa todos los procesos de negocio relacionados con la gestión y creación de Eventos, cumpliendo las premisas básicas dictadas por este paradigma arquitectural:

- Reusabilidad. El código debe ser reutilizable de forma sencilla por otra aplicación y para posibles modificaciones y actualizaciones del sistema.
- Independencia entre servicios. La implementación de los servicios debe realizarse sin asumir orden de llamadas entre ellos y sin establecer dependencias de cualquier tipo.

1.3 Escenario

Después de realizar una búsqueda por la red sobre páginas web españolas que tienen el mismo objetivo que la web de Eventos, he encontrado las siguientes webs:

- Facebook, Ruenti,google+: estas redes sociales son muy populares y sirven para crear eventos entre otras funcionalidades, pero no se centra en la creación de eventos específicamente.
- Tusiyu: Esta página si se centra en la creación de eventos, pero se ve sencilla, le falta mucho por mejorar.

Existe poca competencia en este ámbito, así que realizando ampliaciones y muchas mejoras a la web de Eventos, considero que puede tener éxito.

1.4 Objetivos

Los objetivos que se pretenden conseguir mediante la realización de este trabajo se dividen en los siguientes casos:

1.4.1 Generales

- Desarrollar una página web para la creación y gestión de eventos para que los usuarios puedan organizar sus eventos una manera más óptima.
- Poner en práctica conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera sobre gestión y organización de proyecto informáticos y estructura del programario.
- Profundizar y conocer las tecnologías PHP, CSS Y HTML para el desarrollo de aplicaciones web de gestión, tomando como referencia dicho proyecto.
- Trabajar con las últimas tecnologías como AJAX, JQUERY, HTML5.
- Aprender a trabajar con las diversas herramientas de desarrollo, Netbeans, Microsoft Project y Workbench.

1.4.2 Específicos

- Diseñar la aplicación web.
- Diseñar el modelo de datos para la persistencia de estos.
- Implantar la aplicación en producción para su posterior uso por parte de los administradores y/o usuarios.

1.5 Planificación

1.5.1 Ciclo de vida

El proyecto ha sido desarrollado tomando como base el ciclo de vida clásico de creación de software (también denominado ciclo en cascada) ligeramente adaptado a las necesidades del Trabajo de Fin de Carrera, y se ha compuesto de las siguientes etapas:

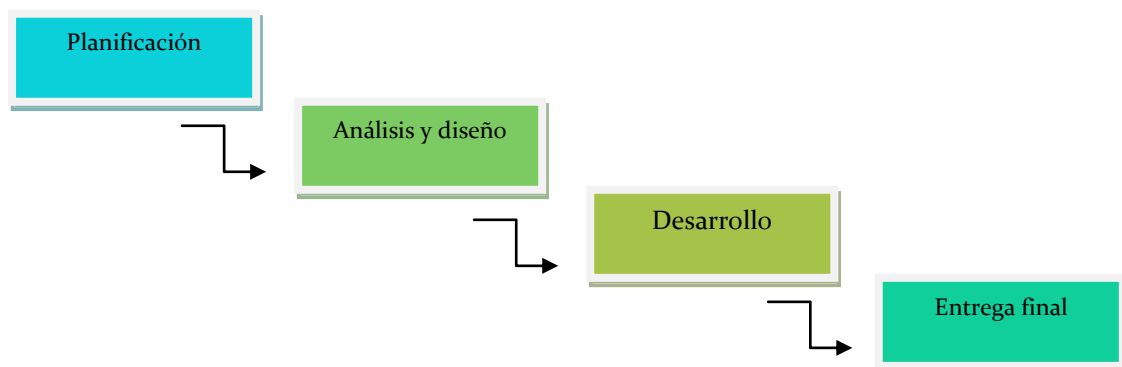


Imagen 1. Ciclo de vida en cascada

A lo largo de las distintas fases planteadas se ha ido generando documentación que ha sido entregada en primer lugar en los hitos establecidos inicialmente en el plan de trabajo, y cuyos contenidos han sido condensados en esta memoria final del proyecto.

1.5.2 Detalle de actividades

Planificación

En esta etapa se ha pretendido obtener una visión global del sistema a crear, así como establecer una guía temporalizada de las actividades a llevar a cabo.

Actividad	Descripción
Selección del proyecto	Selección del proyecto entre las dos opciones planteadas.
Definición del proyecto	Conceptualización del proyecto a realizar, a nivel de requisitos y tecnología a emplear.
Instalación de las herramientas de desarrollo	Descarga de software y configuraciones
Estimaciones iniciales	Analizar y generar el plan de trabajo.
Redacción PAC1	Redactar el documento correspondiente en esta etapa.
Envío de la PAC1	Envío del documento correspondiente a esta etapa

Análisis y diseño

Durante esta fase se han detallado las necesidades a cubrir por el software, tanto desde el punto de vista funcional como operacional, sin entrar en detalles de implementación o tecnología a utilizar en el desarrollo de la solución.

También se ha definido cómo debería ser implementado el sistema para cubrir las necesidades y objetivos planteados en las fases anteriores.

Actividad	Descripción
Especificación formal de requisitos	Creación y documentación de casos de uso
Definición del modelo de datos	Definición de la estructura de la base de datos
Instalación de las herramientas de desarrollo	Descarga de software y configuraciones
Diseño de la UI	Creación del diagrama estático de diseño, back-end y front-end.

Desarrollo

Durante esta fase se ha realizado la implementación del software teniendo en cuenta las especificaciones definidas hasta el momento.

Actividad	Descripción
Creación de las tablas BBDD	Creación de la base de datos con sus relaciones.
Creación de las clases	Implementación de las clases que se utilizarán.
Implementación del sitio web	Implementación de las funciones básicas a tu utilizar y del código en general.
Estimaciones iniciales	Analizar y generar el plan de trabajo.
Redacción PAC3	Confección del documento de instrucciones de

	instalación, creación del paquete software.
Envío de la PAC3	Envío del documento correspondiente a esta etapa

Entrega final

En un proyecto de software esta etapa no existe como tal, en su lugar se incluyen las fases de implantación, puesta en marcha, etc. Sin embargo, en este caso, la última etapa ha sido utilizada para generar la documentación final del trabajo de fin de carrera y las pruebas necesarias para asegurar la corrección de la solución.

Actividad	Descripción
Test y depuración	Realización de juego de pruebas y corrección de errores finales.
Memoria del proyecto	Recopilación de documentos y confección de la memoria final
Presentación del proyecto	Creación de la presentación virtual

1.5.3 Temporalización proyecto,

El siguiente calendario muestra la temporalización inicial de las tareas que componen el proyecto.

Planificación

- Selección del proyecto
- Definición de proyecto
- Instalación de las herramientas de desarrollo
- Estimaciones iniciales
- Redacción PAC1
- Entrega PAC1

Análisis y diseño

- Especificación formal de requisitos
- Definición del modelo de datos
- Diseño de la UI

Desarrollo

- Creación de las tablas de la BBDD
- Creación de las clases
- Implementación del sitio web
- Redacción PAC3
- Entrega PAC3

Entrega final

- Test y depuración
- Memoria del proyecto
- Presentación del proyecto

1.5.3.1 Diagrama de Gantt

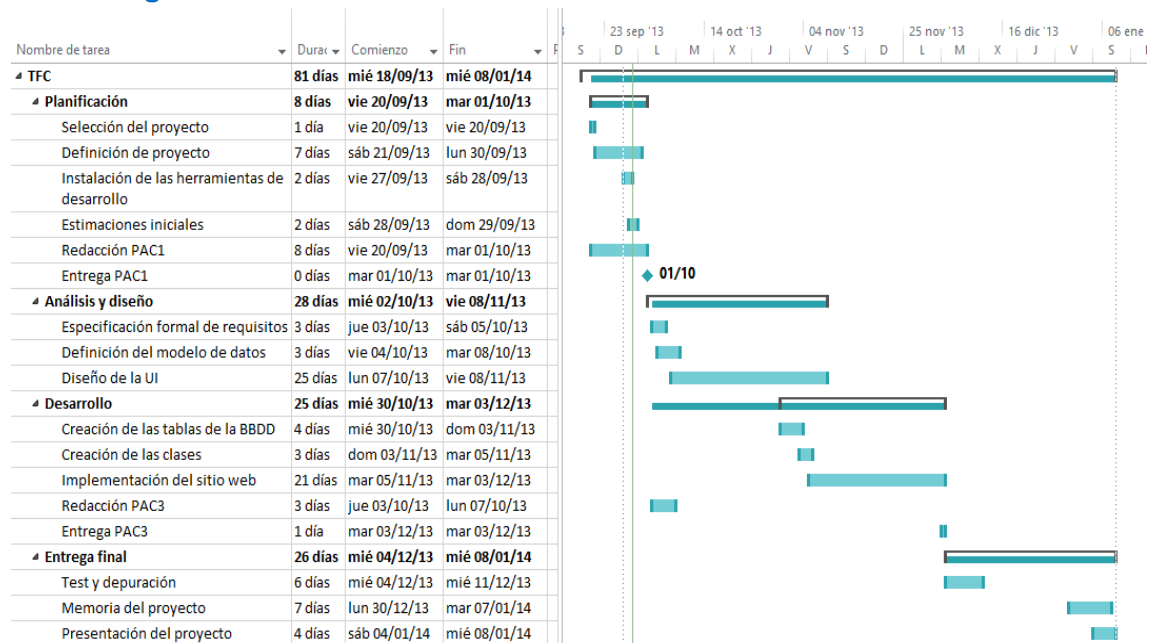


Imagen 2. Diagrama de Gantt

1.5.3.2 Estimación de tiempo

La estimación de tiempo es la siguiente:

- Planificación: 8 días
- Análisis y diseño: 28 días
- Desarrollo: 25 días
- Entrega final: 26 días

1.5.3.3 Hitos a cumplir

- Planificación: Del 20/09/2103 al 01/10/2013
- Análisis y diseño: Del 02/10/2103 al 08/11/2013
- Desarrollo: Del 30/10/2103 al 03/12/2013
- Entrega final: Del 04/12/2103 al 08/01/2014

1.6 Herramientas utilizadas

Para implementar este proyecto nos basaremos en un servidor independiente de plataforma, XAMPP, que consiste principalmente en la base de datos MYSQL, el servidor web Apache y el intérprete para lenguaje PHP.

- Para el desarrollo de la aplicación web se implementará en el IDE Netbeans.
- Para la persistencia de datos se usara MYSQL en Workbench.
- Para el portal web se utilizará: Ajax, Jquery, Bootstrap, hHTML5, CSS, Javascript.
- Como gestor FTP, se utilizará: Filezilla
- Microsoft Project, para la planificación del proyecto.
- Microsoft PowerPoint, para la creación de la presentación del proyecto.
- Microsoft Word, para la redacción de documentos.
- MagicDraw per realizar los modelos UMLS.

- Camtasia Studio para realizar el video de presentación.

1.7 Productos obtenidos

Durante la realización del presente trabajo se han generado los siguientes entregables:

- Documento del Plan de Trabajo.
- Documento de Análisis y Diseño del sistema.
- Aplicación web Eventos.
- Manual de instalación del sistema.
- Memoria final del proyecto, este documento.
- Documento arquitectura Eventos.
- Presentación virtual.

1.8 Estructura del documento

El resto de esta memoria recoge los aspectos más destacables de las tareas realizadas, comenzando por los requisitos iniciales, que describen el escenario sobre el que se ha trabajado.

Acto seguido se introducirá el resultado de la fase de análisis, con un detalle de los requisitos funcionales expresados en forma de casos de uso, y la descripción de aspectos y restricciones no funcionales, así como un modelo de entidades del dominio.

A continuación se detallará el diseño del sistema desde el punto de vista arquitectónico, las tecnologías elegidas, el diagrama estático de diseño, modelos dinámicos, y algunos prototipos de las distintas interfaces de usuario.

Después se entrará a describir la fase de implementación, donde se comentarán las principales particularidades y decisiones que han sido tomadas durante esta etapa del proyecto para cada uno de los componentes creados y se describirán los aspectos más destacados.

El último capítulo se centrará en las conclusiones finales a las que se han llegado a lo largo de la realización del proyecto, y a continuación se podrá encontrar información adicional como el glosario y las fuentes utilizadas.

2. Requisitos iniciales

Los siguientes epígrafes describen el escenario ficticio sobre el que se va a desarrollar el presente Trabajo de Fin de Carrera, así como las principales necesidades establecidas desde el inicio.

2.1 Escenario de partida

Eventos es una página que nace con el objetivo de facilitar la creación y gestión de un evento de forma digital mediante un sistema vía web, el cual permite otras posibilidades que no surgen realizando esta tarea manualmente.

La gestión de eventos en soporte papel presenta varios inconvenientes:

- El evento no queda registrado en ningún lugar.
- La distribución física de las invitaciones requiere un tiempo.
- El acceso a la información no es flexible, ya que la organización de un evento no depende de una persona sino de varias, esto dificulta controlar toda la organización, en cualquier caso, es poco eficiente.

- Existe un alto coste en tiempo en crear y enviar las invitaciones a sus destinatarios.

Por dichos motivos, se estima conveniente la creación de un sistema de información que facilite la gestión y así obteniendo los siguientes beneficios inmediatos:

- La información del evento siempre está actualizada y es más fácil de consultar.
- Mejora la manera de organizar un evento y no tener carencias en ningún aspecto de su organización gracias a los servicios que ofrece la aplicación web.

2.2 Usuarios a considerar

Los principales tipos de usuario que deberán ser tenidos en cuenta en el sistema son los siguientes:

Usuario

- Se le permitirá crear los eventos que quiera.
- Ofrece servicios como ayuda a la hora de crear cualquier evento.
- Modificar su perfil.
- Consultar los servicios que ofrecen terceras personas para organizar un evento.
- Existirán 3 tipos de usuarios sin contar el usuario Administrador.

Administrador

- Podrá llevar a cabo tareas relacionadas con la gestión de usuarios del sistema.

2.3 Requisitos funcionales

Como se ha comentado anteriormente, el principal objetivo del proyecto es permitir la gestión, organización y creación de eventos por parte del usuario, aportando a cada uno de ellos, en función de su tipología, las herramientas necesarias para llevar a cabo sus tareas.

Los requisitos se han agrupado en dos bloques principales:

- Funcionalidades de seguridad, donde se recogen las necesidades relativas al mantenimiento de usuarios y control de acceso al sistema.
- Funcionalidades del Evento, donde se reflejan los requisitos relativos al tratamiento de la información relativa a los productos.

A continuación se desarrollan cada uno de ellos.

2.3.1 Funciones de seguridad

Las siguientes funcionalidades se encuentran dirigidas a gestionar los aspectos relacionados con la seguridad que habrán de ser contemplados por el sistema.

Iniciar sesión

Permitirá a los usuarios anónimos identificarse ante el sistema y, si procede, acceder al resto de las funcionalidades ofrecidas por éste en función de su tipología. La identificación se realizará mediante la aportación de un nombre de usuario y una contraseña.

Finalizar sesión

Finaliza la sesión del usuario actual, posibilitando la entrada de un nuevo usuario.

Cambio de clave

Permite a un usuario, previamente identificado en el sistema, modificar su propia contraseña de acceso.

Alta de usuarios

Permitirá al administrador controlar los usuarios que hay registrados por si ocurre alguna incidencia

Modificación de usuarios

El usuario procederá a la modificación de su perfil en el sistema si lo requiere.

2.3.2 Funciones de Eventos

En este bloque encontraremos las funcionalidades a crear destinadas a dar cobertura a las necesidades de tratamiento de organización de eventos. Sin embargo, según sus objetivos concretos, distinguiremos dos gestiones principales:

- Evento, es la entidad principal porque contiene todas las relaciones con la creación y organización de un evento.
- Contactos, es la entidad necesaria para concluir la gestión de eventos.

2.4 Requisitos no funcionales

2.4.1 Requisitos de interfaz

El sistema deberá contar con los siguientes interfaces especializados:

- El sistema debe tener escalabilidad ya que no se descartan futuras ampliaciones.
- El sistema debe ser portable, es decir debe funcionar en diferentes SO y en diferentes navegadores siempre en sus versiones.
- El sistema debe presentar una interface gráfica que permita todas las funcionalidades descritas anteriormente.
- El sistema debe presentar una alta *User experience*.

2.4.2 Requisitos de seguridad

El sistema, previamente a su utilización, deberá identificar al usuario con objeto de, en primer lugar, comprobar si está autorizado a usar la aplicación, y en segundo, qué tipo de usuario se trata para poder ofrecerle las herramientas apropiadas para la realización de sus tareas.

La autenticación del usuario se realizará mediante la introducción y comprobación de un par usuario/clave que le habrán debido ser inicialmente suministradas, y que el usuario podrá modificar cuando estime oportuno.

3 Análisis del sistema

3.1 Diagramas de casos de uso

Los tres tipos de usuario podrán:

- Modificar su perfil.
- Efectuar su alta y baja del sistema.
- Consultar los servicios que ofrecen terceras personas para organizar un evento.

Usuario Básico

- Se le permitirá crear los eventos que quiera.
- Contratar servicios

Usuario Profesional

- Ofrece sus servicios como ayuda a la hora de crear cualquier evento.

Usuario Básico-Profesional

- Se le permitirá crear los eventos que quiera.
- Ofrece sus servicios como ayuda a la hora de crear cualquier evento.

Administrador

- Podrá llevar a cabo tareas relacionadas con la gestión de usuarios del sistema.

La siguiente tabla resume los casos de uso contemplados, que serán desarrollados en la sección posterior.

Código	Descripción	Actor(es)
CU01	Iniciar sesión en el sistema	Usuario
CU02	Finalizar sesión actual	Usuario
CU03	Cambiar contraseña	Usuario
GU01	Gestionar usuarios	Usuario
GU02	Crear usuarios	Usuario
GU03	Modificar usuarios	Usuario
GC01	Gestionar contactos	Usuario
GC02	Crear contactos	Usuario
GC03	Modificar contactos	Usuario
GC04	Eliminar contactos	Usuario
GPRO01	Gestionar provincia	Administrador
GPRO02	Crear provincia	Administrador
GPRO03	Modificar provincia	Administrador
GPRO04	Eliminar provincia	Administrador
GPSE01	Gestionar servicios	Usuario
GPSE02	Crear servicios	Usuario
GPSE03	Modificar servicios	Usuario
GPSE04	Eliminar servicios	Usuario
GUT01	Gestionar usuario tipo	Administrador
GUT02	Crear usuario tipo	Administrador
GUT03	Modificar usuario tipo	Administrador
GUT04	Eliminar usuario tipo	Administrador
GET01	Gestionar evento tipo	Administrador
GET02	Crear evento tipo	Administrador
GET03	Modificar evento tipo	Administrador
GET04	Eliminar evento tipo	Administrador

GEE01	Gestionar evento estado	Administrador
GEE02	Crear evento estado	Administrador
GEE03	Modificar evento estado	Administrador
GEE04	Eliminar evento estado	Administrador
GS01	Gestionar sexo	Administrador
GS02	Crear sexo	Administrador
GS03	Modificar sexo	Administrador
GS04	Eliminar sexo	Administrador
GSEC01	Gestionar sector	Administrador
GSEC02	Crear sector	Administrador
GSEC03	Modificar sector	Administrador
GSEC04	Eliminar sector	Administrador
GRE01	Gestionar regalo	Usuario
GRE02	Crear regalo	Usuario
GRE03	Modificar regalo	Usuario
GRE04	Eliminar regalo	Usuario
GE01	Gestionar evento	Usuario
GE02	Crear evento	Usuario
GE03	Modificar evento	Usuario
GE04	Eliminar evento	Usuario

3.2 Descripción textual de casos de uso

3.2.1 CU01 – Iniciar sesión

<i>Identificador</i>	CU01
<i>Nombre</i>	Iniciar sesión
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	Este caso de uso muestra cómo un usuario se identifica en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Usuario
<i>Precondiciones</i>	No hay ninguna sesión activa
<i>Postcondiciones</i>	El usuario ha iniciado la sesión o bien el actor ha finalizado la aplicación
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso se inicia cuando el actor accede por primera vez al sistema, o bien cuando finaliza una sesión anterior. 2. El sistema solicita al actor la introducción de su nombre de usuario y contraseña. 3. El usuario introduce esta información y valida el formulario 4. El sistema comprueba si los datos suministrados son correctos. 5. Si la información es correcta, la sesión queda iniciada y se muestra el menú principal de la aplicación, finalizando este caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	Si los datos de identificación suministrados en el paso 3 no son

	correctos, se muestra un error y el flujo vuelve al paso 2. El actor puede decidir finalizar la aplicación pulsando un botón.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	-

3.2.2 CU02 – Finalizar sesión

<i>Identificador</i>	CU02
<i>Nombre</i>	Finalizar sesión
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	Este caso de uso muestra cómo un usuario finaliza su sesión en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Usuario
<i>Precondiciones</i>	El actor ha iniciado previamente la sesión
<i>Postcondiciones</i>	No hay ninguna sesión activa
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso se inicia cuando el actor selecciona en el menú la opción correspondiente al cierre de sesión. 2. El sistema muestra un aviso y solicita confirmación del cierre de sesión al actor. 3. El actor confirma la finalización de la sesión. 4. El sistema da por finalizada la sesión actual y finaliza el caso de uso, pasando a ejecutarse CU01 (Iniciar sesión).
<i>Flujos alternativos</i>	Si el actor, en el paso 3, decide no confirmar el fin de sesión, se finaliza el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	-

3.2.3 CU03 – Cambiar contraseña

<i>Identificador</i>	CU03
<i>Nombre</i>	Cambiar contraseña
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario del sistema puede modificar su clave de acceso
<i>Actor(es)</i>	Usuario
<i>Precondiciones</i>	El actor ha iniciado previamente la sesión.
<i>Postcondiciones</i>	El actor ha modificado su clave de acceso, o el proceso ha sido cancelado.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso se inicia cuando el actor selecciona en el menú la opción correspondiente al cambio de clave. 2. El sistema muestra un formulario solicitando la clave anterior y la nueva clave por duplicado. 3. El actor introduce la información requerida y valida el formulario. 4. El sistema modifica la clave de acceso del actor.
<i>Flujos alternativos</i>	<p>Si la clave anterior introducida no coincide con la del usuario activo, se muestra un error y se vuelve al paso 2.</p> <p>Si al introducir por duplicado la nueva clave ambos valores no coinciden, están en blanco, o son iguales a la anterior, se muestra un error y se vuelve al paso 2.</p> <p>El actor puede decidir no validar el formulario en el paso 3. Esto finaliza el caso de uso.</p>
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	-

3.2.4 GU01 – Gestionar usuarios

<i>Identificador</i>	GU01
<i>Nombre</i>	Gestionar usuarios,
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un Administrador puede gestionar los usuarios del sistema solo en el caso que exista una incidencia compleja y necesite intervenir.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en el menú principal la opción que le permite acceder a la Gestión de Usuarios. 2. El sistema muestra la lista de usuarios almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información. 3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de los usuarios, pulsa un botón para salir, finalizando el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	- El actor puede iniciar el caso GU03 (Modificar usuario)
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GU02 (Crear usuario) GU03 (Modificar usuario)

3.2.5 GU02 – Crear usuario

<i>Identificador</i>	GU02
<i>Nombre</i>	Crear usuario
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo una persona se da de alta.
<i>Actor(es)</i>	Usuario
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el cliente pulsa en el botón de registrarse. 2. El sistema muestra la ficha vacía del usuario. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo usuario y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	Si el nombre de usuario ya existe en el sistema, se muestra un mensaje de error y se vuelve al paso 3.
<i>Excepciones</i>	Si ocurre algún error en la modificación el sistema muestra un mensaje y finaliza el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GU01 (Gestionar usuarios)

3.2.6 GU03 – Modificar usuario

<i>Identificador</i>	GU03
<i>Nombre</i>	Modificar usuario
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario modifica sus datos en el

	sistema.
<i>Actor(es)</i>	Usuario
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	Los datos del usuario han sido modificados, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario decide acceder a su perfil y la correspondiente modificación de su registro. 2. El sistema muestra un formulario con los datos del usuario seleccionado. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Excepciones</i>	Si ocurre algún error en la modificación el sistema muestra un mensaje y finaliza el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GU01 (Gestionar usuarios)

3.2.7 GC01 – Gestionar contactos

<i>Identificador</i>	GC01
<i>Nombre</i>	Gestionar contactos
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario puede gestionar su lista de contactos en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Usuario
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario pulsa en el menú principal la opción que le permite acceder a la Gestión de contactos. 2. El sistema muestra la lista de contactos almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información. 3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de los contactos, pulsa un botón para salir, finalizando el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	- El actor puede iniciar el caso GC03 (Modificar contacto)
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GC02 (Crear contacto) GC03 (Modificar contacto) GC04 (Eliminar contacto)

3.2.8 GC02 – Crear contacto

<i>Identificador</i>	GC02
<i>Nombre</i>	Crear contacto
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario crea su lista de contactos.
<i>Actor(es)</i>	Usuario
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	Se ha creado un nuevo contacto, o bien se ha cancelado el proceso
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario pulsa en el menú para la gestión de contactos y le da al botón crear contactos. 2. El sistema muestra la ficha vacía del contacto. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo contacto y finaliza el caso de

	USO.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GC01 (Gestionar contacto)

3.2.9 GC03 – Modificar contacto

<i>Identificador</i>	GC03
<i>Nombre</i>	Modificar contacto
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario modifica los datos de su lista de contactos.
<i>Actor(es)</i>	Usuario
<i>Precondiciones</i>	3
<i>Postcondiciones</i>	Los datos del usuario han sido modificados, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario decide modificar un contacto en concreto. 2. El sistema muestra un formulario con los datos del contacto seleccionado. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GC01 (Gestionar contacto)

3.2.10 GC04 – Eliminar contacto

<i>Identificador</i>	GC04
<i>Nombre</i>	Eliminar contacto
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario eliminar los datos de un contacto almacenado en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Usuario
<i>Precondiciones</i>	Hay un contacto seleccionado
<i>Postcondiciones</i>	El contacto ha sido eliminado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario, accede a la pantalla de contactos y selecciona un contacto para eliminar sus datos en el sistema. 2. El sistema solicita confirmación para la eliminación del contacto. 3. El sistema elimina el contacto y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 2, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GC01 (Gestionar contacto)

3.2.11 GPRO01 – Gestionar provincias

<i>Identificador</i>	GPRO01
<i>Nombre</i>	Gestionar provincias
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un Administrador puede gestionar las

	Provincias que se encuentran almacenadas en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en la opción que le permite acceder a la Gestión de Provincias. 2. El sistema muestra la lista con las Provincias almacenadas en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información. 3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de Provincias finaliza el caso de uso
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GPRO02 (Crear Provincia) GPRO03 (Modificar Provincia) GPRO04 (Eliminar Provincia)

3.2.12 GPR02 – Crear provincia

<i>Identificador</i>	GPRO02
<i>Nombre</i>	Crear provincia
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un administrador crea una nueva Provincia.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	La provincia ha sido almacenada en el sistema, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, ejecutando el caso de uso GPRO01 (Gestionar provincias) pulsa el botón correspondiente a crear una nueva provincia. 2. El sistema muestra el formulario de datos de la nueva provincia en blanco, consistente en un nombre. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos de la nueva provincia y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GPRO01 (Gestionar provincias)

3.2.13 GPR03 – Modificar provincia

<i>Identificador</i>	GPR03
<i>Nombre</i>	Modificar provincia
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un Administrador modifica los datos de una provincia almacenada en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay una provincia seleccionada
<i>Postcondiciones</i>	Los datos de la provincia se han sido modificados, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, ejecutando GPR01 (Gestionar provincias), selecciona una de ellas y pulsa el botón correspondiente a la modificación de provincias.

	<p>2. El sistema muestra un formulario con los datos de la provincia seleccionada.</p> <p>3. El actor modifica la información y acepta el formulario.</p> <p>4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.</p>
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GPRO01 (Gestionar provincias)

3.2.14 GPR04 – Eliminar provincia

<i>Identificador</i>	GPR04
<i>Nombre</i>	Eliminar provincia
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el Administrador elimina una provincia.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay una provincia seleccionada.
<i>Postcondiciones</i>	La provincia ha sido eliminada, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<p>1. El caso de uso comienza cuando el administrador, accede a la pantalla de provincias y selecciona una provincia para eliminar sus datos en el sistema.</p> <p>2. El sistema solicita confirmación para la eliminación de la provincia.</p> <p>3. El sistema elimina la provincia y finaliza el caso de uso.</p>
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 2, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GPRO01 (Gestionar provincias)

3.2.15 GSE01 – Gestionar servicios

<i>Identificador</i>	GSE01
<i>Nombre</i>	Gestionar servicios
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario puede gestionar los servicios que se encuentran almacenados en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Usuario profesional o usuario básico-profesional
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<p>1. El caso de uso comienza cuando el usuario pulsa en la opción que le permite acceder a la Gestión de servicios.</p> <p>2. El sistema muestra la lista con los servicios almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información.</p> <p>3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de servicios finaliza el caso de uso.</p>
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	<p>GSE02 (Crear servicios)</p> <p>GSE03 (Modificar servicios)</p> <p>GSE04 (Eliminar servicios)</p>

3.2.16 GSE02 – Crear servicios

<i>Identificador</i>	GSE02
----------------------	-------

<i>Nombre</i>	Crear servicios
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario crea un servicio el cual puede ofrecer.
<i>Actor(es)</i>	Usuario profesional o usuario básico-profesional
<i>Precondiciones</i>	Tiene que tener las credenciales necesarias para crear un servicio.
<i>Postcondiciones</i>	Se ha creado un nuevo usuario, o bien se ha cancelado el proceso
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en el menú la opción dispuesta para crear usuarios. 2. El sistema muestra la ficha vacía del usuario. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo usuario y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GSE01 (Gestionar servicios)

3.2.17 GSE03 – Modificar servicios

<i>Identificador</i>	GSE03
<i>Nombre</i>	Modificar provincia
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un Usuario modifica los datos de una provincia almacenada en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Usuario profesional o usuario básico-profesional
<i>Precondiciones</i>	Hay una provincia seleccionada
<i>Postcondiciones</i>	Los datos de la provincia se han sido modificados, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, ejecutando GPR01 (Gestionar provincias), selecciona una de ellas y pulsa el botón correspondiente a la modificación de provincias. 2. El sistema muestra un formulario con los datos de la provincia seleccionada. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GSE01 (Gestionar servicios)

3.2.18 GSE04 – Eliminar servicios

<i>Identificador</i>	GSE04
<i>Nombre</i>	Eliminar servicios
<i>Autor</i>	Usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario elimina los datos de un servicio almacenado en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Usuario profesional o usuario básico-profesional
<i>Precondiciones</i>	Hay un servicio seleccionado.
<i>Postcondiciones</i>	El servicio ha sido eliminado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario, accede a la pantalla de servicios y selecciona un servicio para eliminar sus datos en el sistema. 2. El sistema solicita confirmación para la eliminación del servicio. 3. El sistema elimina el servicio y finaliza el caso de uso.

<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 2, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GSE01 (Gestionar servicios)

3.2.19 GUT01 – Gestionar usuario tipo

<i>Identificador</i>	GUT01
<i>Nombre</i>	Gestionar usuario tipo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un Administrador puede gestionar los tipos de usuarios que se encuentran almacenadas en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en la opción que le permite acceder a la Gestión de usuario tipo. 2. El sistema muestra la lista con los tipos de usuario almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información. 3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de usuario tipo finaliza el caso de uso
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GUT02 (Crear usuario tipo) GUT03 (Modificar usuario tipo) GUT04 (Eliminar usuario tipo)

3.2.20 GUT02 – Crear usuario tipo

<i>Identificador</i>	GUT02
<i>Nombre</i>	Crear usuario tipo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un administrador crea un nuevo tipo de usuario.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	El tipo de usuario ha sido almacenado en el sistema, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, ejecutando el caso de uso GUT01 (Gestionar usuario tipo) pulsa el botón correspondiente a crear un nuevo tipo de usuario. 2. El sistema muestra el formulario de datos del nuevo tipo de usuario en blanco, consistente en un nombre. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo tipo de usuario y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GUT01 (Gestionar usuario tipo)

3.2.21 GUT03 – Modificar usuario tipo

<i>Identificador</i>	GUT03
----------------------	-------

<i>Identificador</i>	GUT03
<i>Nombre</i>	Modificar usuario tipo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el Administrador modifica el tipo de usuario que existe en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay un tipo de usuario seleccionado.
<i>Postcondiciones</i>	Los datos del usuario tipo se han sido modificados, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, ejecutando GUT01 (Gestionar usuario tipo), selecciona una fila y pulsa el botón correspondiente a la modificación de usuario tipo. 2. El sistema muestra un formulario con el nombre de usuario tipo seleccionado. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GUT01 (Gestionar usuario tipo)

3.2.22 GUT04 – Eliminar usuario tipo

<i>Identificador</i>	GUT04
<i>Nombre</i>	Eliminar usuario tipo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el Administrador elimina un tipo de usuario.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay un usuario tipo seleccionado.
<i>Postcondiciones</i>	El tipo de usuario ha sido eliminado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, accede a la pantalla de usuario tipo y selecciona una fila para eliminar sus datos en el sistema. 2. El sistema solicita confirmación para la eliminación de la fila. 3. El sistema elimina la fila y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 2, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GUT01 (Gestionar usuario tipo)

3.2.23 GET02 – Gestionar evento tipo

<i>Identificador</i>	GET01
<i>Nombre</i>	Gestionar evento tipo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un Administrador puede gestionar los tipos de eventos que se encuentran almacenadas en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en la opción que le permite acceder a la Gestión de evento tipo. 2. El sistema muestra la lista con los tipos de eventos almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información.

	3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de evento tipo finaliza el caso de uso
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GET02 (Crear evento tipo) GET03 (Modificar evento tipo) GET04 (Eliminar evento tipo)

3.2.24 GET02 – Crear evento tipo

<i>Identificador</i>	GPRO02
<i>Nombre</i>	Crear evento tipo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un administrador crea un nuevo tipo de evento.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	Se ha creado un nuevo usuario, o bien se ha cancelado el proceso
<i>Flujo normal</i>	1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en el menú la opción dispuesta para crear un tipo de evento. 2. El sistema muestra la ficha vacía del usuario. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo evento tipo y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GET01 (Gestionar evento tipo)

3.2.25 GET03 – Modificar evento tipo

<i>Identificador</i>	GET03
<i>Nombre</i>	Modificar evento tipo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el Administrador modifica el tipo de evento que existe en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay un tipo de evento seleccionado.
<i>Postcondiciones</i>	Los datos del evento tipo se han sido modificados, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	1. El caso de uso comienza cuando el administrador, ejecutando GET01 (Gestionar evento tipo), selecciona una fila y pulsa el botón correspondiente a la modificación de evento tipo. 2. El sistema muestra un formulario con el nombre de evento tipo seleccionado. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GUT01 (Gestionar evento tipo)

3.2.26 GET04 – Eliminar evento tipo

<i>Identificador</i>	GET04
<i>Nombre</i>	Eliminar evento tipo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el Administrador elimina un tipo de evento.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay un evento tipo seleccionado.
<i>Postcondiciones</i>	El tipo de evento ha sido eliminado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, accede a la pantalla de evento tipo y selecciona una fila para eliminar sus datos en el sistema. 2. El sistema solicita confirmación para la eliminación de la fila. 3. El sistema elimina la fila y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 2, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GET01 (Gestionar evento tipo)

3.2.27 GEE01 – Gestionar evento estado

<i>Identificador</i>	GEE01
<i>Nombre</i>	Gestionar evento estado
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un Administrador puede gestionar los estados de los eventos que se encuentran almacenados en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en la opción que le permite acceder a la Gestión de evento estado. 2. El sistema muestra la lista con los estados de eventos almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información. 3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de evento estado finaliza el caso de uso
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GEE02 (Crear evento tipo) GEE03 (Modificar evento tipo) GEE04 (Eliminar evento tipo)

3.2.28 GEE02 – Crear evento estado

<i>Identificador</i>	GPRO02
<i>Nombre</i>	Crear evento estado
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un administrador crea un nuevo evento de estado.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	Se ha creado un nuevo estado de evento, o bien se ha cancelado el proceso

<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en el menú la opción dispuesta para crear evento estado. 2. El sistema muestra la ficha vacía del estado. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo evento estado y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GEE01 (Gestionar evento estado)

3.2.29 GEE03 – Modificar evento estado

<i>Identificador</i>	GEE03
<i>Nombre</i>	Modificar evento estado
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el administrador modifica un evento estado almacenado en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay un evento estado seleccionado
<i>Postcondiciones</i>	El evento estado se ha sido modificado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, ejecutando GEE01 (Gestionar evento estado), selecciona una fila y pulsa el botón correspondiente a la modificación de la fila. 2. El sistema muestra un formulario con los datos del evento estado seleccionado. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GEE01 (Gestionar evento estado)

3.2.30 GEE04 – Eliminar evento estado

<i>Identificador</i>	GEE04
<i>Nombre</i>	Eliminar evento estado
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el Administrador elimina un estado de evento.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay un evento estado seleccionado.
<i>Postcondiciones</i>	El estado de evento ha sido eliminado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, accede a la pantalla de evento estado y selecciona una fila para eliminar sus datos en el sistema. 2. El sistema solicita confirmación para la eliminación de la fila. 3. El sistema elimina la fila y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 2, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GEE01 (Gestionar evento estado)

3.2.31 GS01 – Gestionar sexo

<i>Identificador</i>	GS01
<i>Nombre</i>	Gestionar sexo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un Administrador puede gestionar la tabla sexo que se encuentra almacenada en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en la opción que le permite acceder a la Gestión de sexo. 2. El sistema muestra la lista de los 2 tipos de datos almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información. 3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de sexo finaliza el caso de uso
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GS02 (Crear sexo) GS03 (Modificar sexo) GS04 (Eliminar sexo)

3.2.32 GS02 – Crear sexo

<i>Identificador</i>	GS02
<i>Nombre</i>	Crear sexo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un administrador crea un nuevo tipo de sexo.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	Se ha creado un nuevo tipo de sexo, o bien se ha cancelado el proceso
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en el menú la opción dispuesta para crear el tipo de sexo. 2. El sistema muestra la ficha vacía de sexo. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo dato y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GS01 (Gestionar sexo)

3.2.33 GS03 – Modificar sexo

<i>Identificador</i>	GS03
<i>Nombre</i>	Modificar sexo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el administrador modifica el sexo almacenado en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay una fila seleccionada

<i>Postcondiciones</i>	El sexo ha sido modificado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, ejecutando GS01 (Gestionar sexo) selecciona una fila y pulsa el botón correspondiente a la modificación de la fila. 2. El sistema muestra un formulario con los datos del evento estado seleccionado. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GS01 (Gestionar sexo)

3.2.34 GS04 – Eliminar sexo

<i>Identificador</i>	GS04
<i>Nombre</i>	Eliminar sexo
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el Administrador elimina un dato de la tabla sexo.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay una fila seleccionada
<i>Postcondiciones</i>	El sexo ha sido eliminado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, accede a la pantalla de sexo y selecciona una fila para eliminar sus datos en el sistema. 2. El sistema solicita confirmación para la eliminación de la fila. 3. El sistema elimina la fila y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 2, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GS01 (Gestionar sexo)

3.2.35 GSEC01 – Gestionar sector

<i>Identificador</i>	GSEC01
<i>Nombre</i>	Gestionar sector
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un Administrador puede gestionar la tabla sector que se encuentra almacenada en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en la opción que le permite acceder a la Gestión de sector. 2. El sistema muestra la lista de los sectores almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información. 3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de sector finaliza el caso de uso
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GSEC02 (Crear sector) GSEC03 (Modificar sector) GSEC04 (Eliminar sector)

3.2.36 GSEC02 – Crear sector

<i>Identificador</i>	GSEC02
<i>Nombre</i>	Crear sector
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un administrador crea un nuevo sector.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	Se ha creado un nuevo sector, o bien se ha cancelado el proceso
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador pulsa en el menú la opción dispuesto para crear un sector. 2. El sistema muestra la ficha vacía del sector. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo sector y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GSEC01 (Gestionar sector)

3.2.37 GSEC03 – Modificar sector

<i>Identificador</i>	GSEC03
<i>Nombre</i>	Modificar sector
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el administrador modifica un sector almacenado en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay un sector seleccionado
<i>Postcondiciones</i>	El sector se ha sido modificado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, ejecutando GSEC01 (Gestionar sector), selecciona una fila y pulsa el botón correspondiente a la modificación de la fila. 2. El sistema muestra un formulario con los datos del sector seleccionado. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GSEC01 (Gestionar evento estado)

3.2.38 GSEC04 – Eliminar sector

<i>Identificador</i>	GSEC04
<i>Nombre</i>	Eliminar sector
<i>Autor</i>	Administrador
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el Administrador elimina un sector
<i>Actor(es)</i>	Administrador
<i>Precondiciones</i>	Hay un sector seleccionado.
<i>Postcondiciones</i>	El sector ha sido eliminado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el administrador, accede a la pantalla de sector y selecciona una fila para eliminar sus datos en el sistema.

	2. El sistema solicita confirmación para la eliminación de la fila. 3. El sistema elimina la fila y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 2, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GSEC01 (Gestionar sector)

3.2.31 GRE01 – Gestionar regalos

<i>Identificador</i>	GRE01
<i>Nombre</i>	Gestionar regalos
<i>Autor</i>	usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario puede gestionar la tabla regalos que se encuentra almacenada en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	usuario
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	1. El caso de uso comienza cuando el usuario pulsa en la opción que le permite acceder a la Gestión de regalos. 2. El sistema muestra la lista de los regalos almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información. 3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de regalos finaliza el caso de uso
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GRE02 (Crear regalos) GRE03 (Modificar regalos) GRE04 (Eliminar regalos)

3.2.32 GRE02 – Crear regalos

<i>Identificador</i>	GRE02
<i>Nombre</i>	Crear regalo
<i>Autor</i>	usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario crea un nuevo regalo.
<i>Actor(es)</i>	usuario
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	Se ha creado un nuevo regalo, o bien se ha cancelado el proceso
<i>Flujo normal</i>	1. El caso de uso comienza cuando el usuario pulsa en el menú la opción dispuesto para crear un regalo. 2. El sistema muestra la ficha vacía del regalo. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo regalo y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GRE01 (Gestionar regalos)

3.2.33 GRE03 – Modificar regalos

<i>Identificador</i>	GRE03
<i>Nombre</i>	Modificar regalos
<i>Autor</i>	usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el usuario modifica un regalo almacenado en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	usuario
<i>Precondiciones</i>	Hay un regalo seleccionado
<i>Postcondiciones</i>	El sector se ha sido modificado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario, ejecutando GRE01 (Gestionar regalo), selecciona una fila y pulsa el botón correspondiente a la modificación de la fila. 2. El sistema muestra un formulario con los datos del regalo seleccionado. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GRE01 (Gestionar regalo)

3.2.34 GRE04 – Eliminar regalo

<i>Identificador</i>	GRE04
<i>Nombre</i>	Eliminar regalo
<i>Autor</i>	usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el usuario elimina un regalo
<i>Actor(es)</i>	usuario
<i>Precondiciones</i>	Hay un regalo seleccionado.
<i>Postcondiciones</i>	El regalo ha sido eliminado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario, accede a la pantalla de regalos y selecciona una fila para eliminar sus datos en el sistema. 2. El sistema solicita confirmación para la eliminación de la fila. 3. El sistema elimina la fila y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 2, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GRE01 (Gestionar regalo)

3.2.31 GE01 – Gestionar eventos

<i>Identificador</i>	GE01
<i>Nombre</i>	Gestionar eventos
<i>Autor</i>	usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario puede gestionar la tabla eventos que se encuentra almacenada en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	usuario
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	-
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario pulsa en la opción que le permite acceder a la Gestión de eventos. 2. El sistema muestra la lista de los eventos almacenados en el sistema, y una serie de botones que permiten manipular la información. 3. Cuando el actor acaba de realizar las tareas de gestión de eventos

	finaliza el caso de uso
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	GE02 (Crear eventos) GE03 (Modificar eventos)

3.2.32 GE02 – Crear eventos

<i>Identificador</i>	GE02
<i>Nombre</i>	Crear eventos
<i>Autor</i>	usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo un usuario crea un nuevo evento.
<i>Actor(es)</i>	usuario
<i>Precondiciones</i>	-
<i>Postcondiciones</i>	Se ha creado un nuevo eventos, o bien se ha cancelado el proceso
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario pulsa en el menú la opción dispuesto para crear un evento. 2. El sistema muestra la ficha vacía del evento. 3. El actor cumplimenta la información solicitada y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los datos del nuevo evento y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	-
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GE01 (Gestionar eventos)

3.2.33 GE03 – Modificar eventos

<i>Identificador</i>	GE03
<i>Nombre</i>	Modificar eventos
<i>Autor</i>	usuario
<i>Resumen</i>	El caso de uso muestra cómo el usuario modifica los datos de un evento almacenado en el sistema.
<i>Actor(es)</i>	usuario
<i>Precondiciones</i>	Hay un eventos seleccionado
<i>Postcondiciones</i>	El evento ha sido modificado, o bien se ha cancelado el proceso.
<i>Flujo normal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso comienza cuando el usuario, ejecutando GE01 (Gestionar eventos), selecciona una fila y pulsa el botón correspondiente a la modificación de la fila. 2. El sistema muestra un formulario con los datos del evento seleccionado. 3. El actor modifica la información y acepta el formulario. 4. El sistema almacena los cambios y finaliza el caso de uso.
<i>Flujos alternativos</i>	El actor puede pulsar Cancelar en el paso 3, finalizando el caso de uso.
<i>Inclusiones</i>	-
<i>Extensiones</i>	Extiende a GE01 (Gestionar eventos)

4. Diseño

4.1 Arquitectura global

El proyecto está programado por capas con una arquitectura cliente servidor en el que el objetivo primordial es la separación de la lógica de negocios de la lógica de diseño, es decir separando la capa de datos de la capa de presentación al usuario.

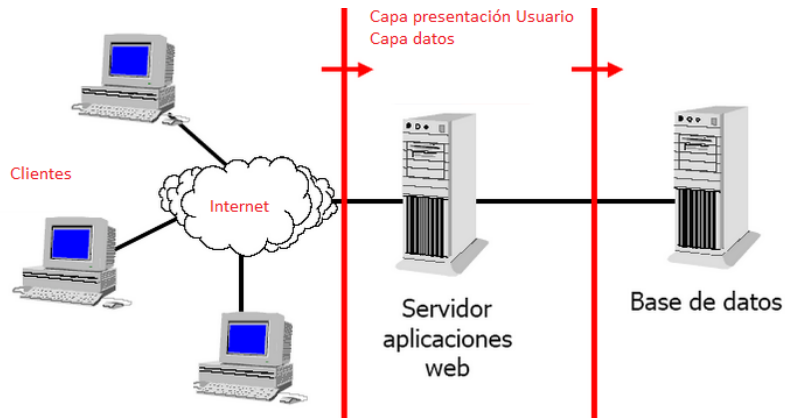


Imagen 3. Arquitectura global

La ventaja principal de este estilo es que el desarrollo se puede llevar a cabo en varios niveles y, en caso de que sobrevenga algún cambio, sólo se ataca al nivel requerido sin tener que revisar entre código mezclado.

4.2 Decisiones tecnológicas

A continuación se justifican las decisiones tomadas para el desarrollo del sistema respecto a la tecnología a aplicar en cada caso.

Lenguaje de desarrollo

Los distintos componentes del sistema están desarrollados utilizando PHP.

SGBD

El SGBD sobre el que se ha desarrollado la solución es Mysql Server utilizando la herramienta workbench.

Presentación

Los componentes pertenecientes a la capa de presentación y lógica de los clientes utilizarán distintas tecnologías, en función de la tipología del mismo:

En el acceso web, se ha optado por usar una plantilla de Bootstrap, la cual contiene los estándares HTML5 y CSS3 para la composición de interfaces de usuario, las librerías de JQuery para la programación de interacciones avanzadas en cliente y PHP para la lógica de servidor.

Con el fin de dotar al sistema de modelos de interacción más ricos, ha sido incluida también tecnología AJAX en determinadas funcionalidades.

4.3 Diagramas casos de uso

4.3.1 Usuario

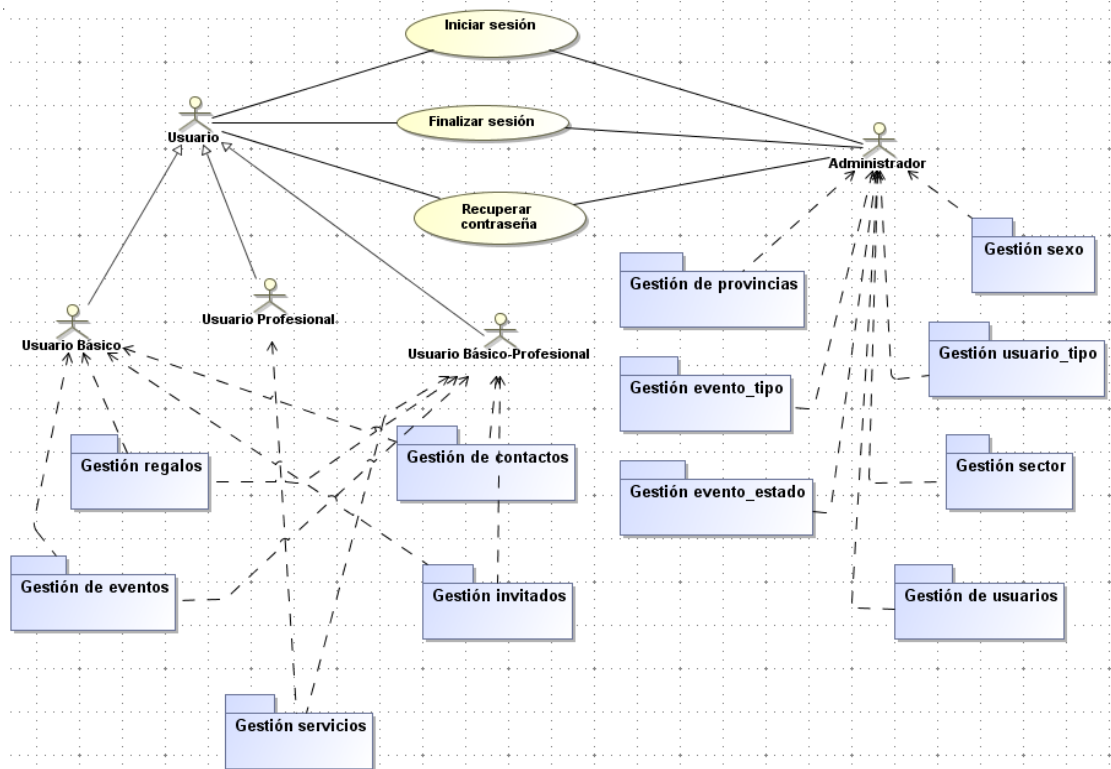


Imagen 4. Diagrama casos de uso

A continuación se muestra el diagrama de casos de usos para cada tipo de usuarios que existen en el sistema.

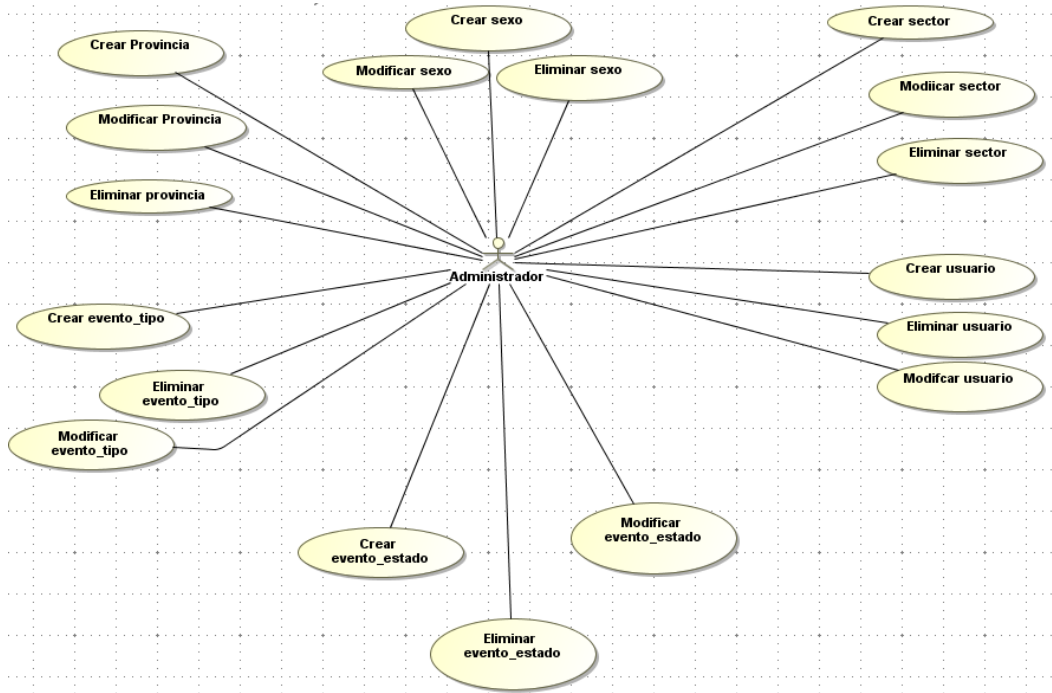


Imagen 5. Diagrama casos de uso Administrador

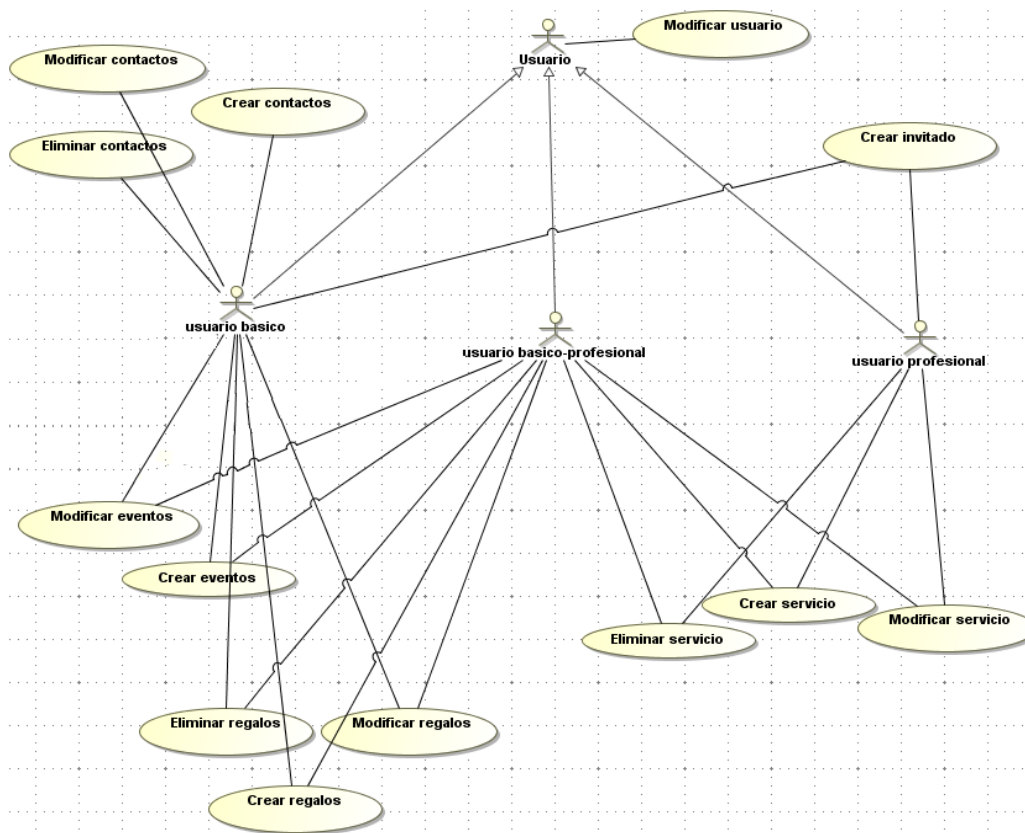


Imagen 6. Diagrama casos de uso usuarios

4.4 Diagramas de diseño

4.4.1 Diagrama de base de datos

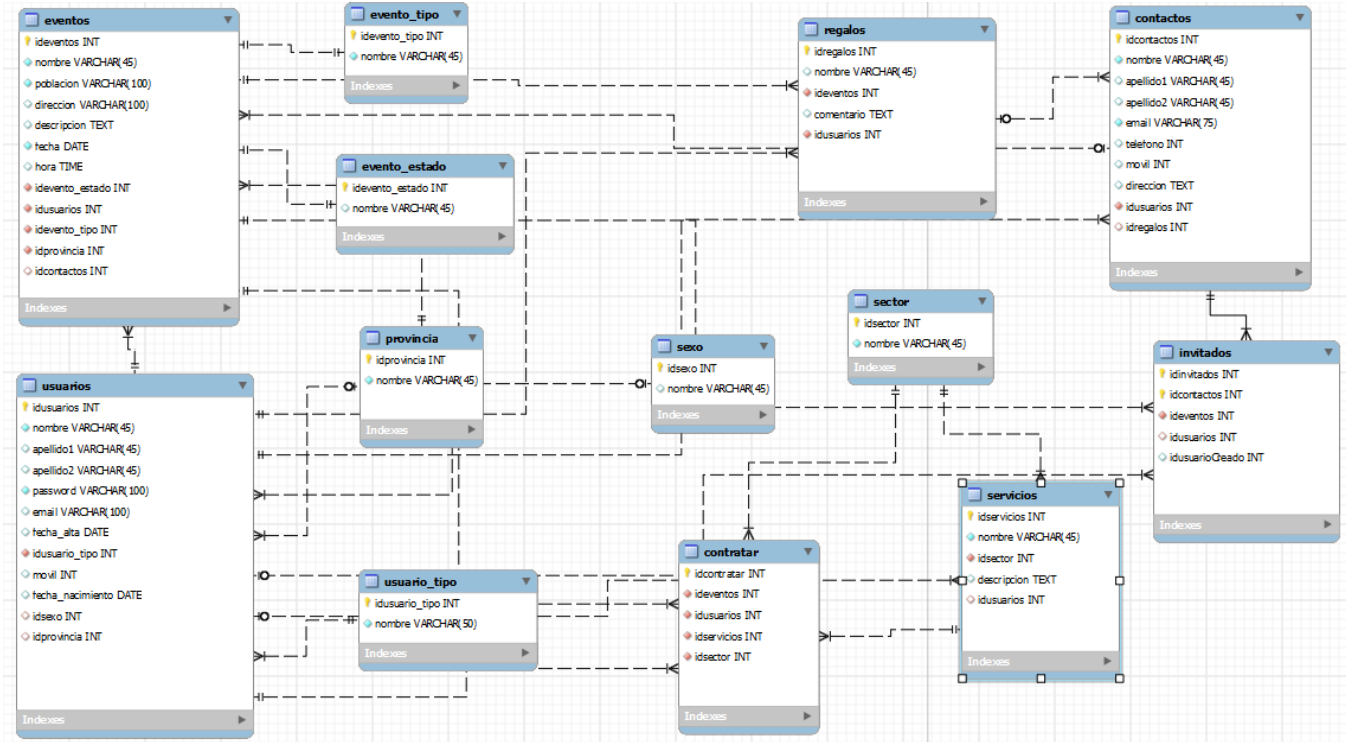


Imagen 7. Diagrama de base de datos

4.4.2 Descripción de las tablas

- Eventos**: Es la tabla principal donde se guardan todos los eventos creados por cada usuario.
- Usuarios**: Contiene todos los datos de los usuarios que pueden acceder al sistema.
- Evento_tipo**: Contiene el tipo de evento que puede ser un evento, como por ejemplo: boda, comunión, Cumpleaños...
- Evento_estado**: Contiene el estado del evento: Pendiente, acabado.
- Provincia**: Contiene todas las provincias del país, en este caso España.
- Usuario_tipo**: Contiene el rol que puede tener cada usuario en el sistema:
 - Administrador
 - Básico
 - Profesional
 - Básico profesional
- Sexo**: Contiene el género que tiene el usuario. En este caso hombre y mujer.
- Regalos**: Contiene información sobre los regalos que se especifican en cada evento.
- Contratar**: Es aquí donde se guarda la contratación de un servicio para organizar un evento.
- Sector**: Contiene
- Servicios**: Contiene los servicios que ofrece cada usuario que tiene dicho rol, para la organización de un evento.
- Contactos**: Contiene todos los contactos que tiene cada usuario.

13. **Invitados:** En esta tabla se guardan los usuarios que están invitados a los eventos creados por diferentes usuarios.

4.5 Diseño interfaz del usuario

4.5.1 Página principal de la web (Login)

The screenshot shows the main login page of the 'Eventos' website. At the top, there is a dark navigation bar with the logo 'Eventos' on the left and links for 'Inicio', 'Cómo funciona', 'Características', and 'Contacto' on the right. The main heading is 'Organiza tu evento' in a large, bold, black font. Below the heading is the text 'Tan solo tienes que iniciar sesión introduciendo tu correo y contraseña.' To the right of the heading is a small blue and white icon. In the center, there is a white login form with two input fields: 'Correo electrónico' and 'Contraseña'. Below the 'Contraseña' field is a link that says '¿Has olvidado tu contraseña?'. At the bottom of the form are two buttons: 'ENTRAR' (blue) and 'REGISTRATE' (green). Below the form, there is a link that says 'Cómo funciona' with a small downward arrow.

Aquí se muestra un poco de información sobre la funcionalidad de la web y la pantalla de acceso a ella.

4.5.2 Haz olvidado tu contraseña

The screenshot shows the '¿HAS OLVIDADO TU CONTRASEÑA?' page. At the top, there is a dark navigation bar with the logo 'Eventos' on the left and links for 'Inicio', 'Cómo funciona', 'Características', and 'Contacto' on the right. The main heading is '¿HAS OLVIDADO TU CONTRASEÑA?' in a bold, black font. Below the heading is the text 'Introduce tu dirección de correo para restablecer tu contraseña y le enviaremos un código provisional por correo electrónico.' Below this text is a form with the label 'Escribe tu dirección de correo electrónico' and an input field with a placeholder 'Correo electrónico' and an 'Enviar' button. At the bottom, there is a yellow warning box with a triangle icon and the text 'Puede que tengas que comprobar tu carpeta de spam o desbloquear no-reply@hashnet.com.'

Esta pantalla sirve para recuperar la contraseña de manera que rellenas el campo con el email, y el sistema reenvía una contraseña nueva por correo.

4.5.3 Regístrate



Regístrate y crea tu evento

Solo tardarás un par de minutos. Después, estarás listo para usar nuestro servicio, así de fácil.

Elige el tipo de usuario: Profesional Básico
 Acepto las condiciones de Eventos.

Es aquí donde el usuario se registra en el sistema para poder utilizar sus funcionalidades.

4.5.4. Home usuario

Esta imagen muestra la pantalla principal del usuario de tipo Básico profesional, el cual es que tiene más privilegios de todos.

La diferencia que existe entre los otros tipos de usuarios es el menú

Usuario Básico	Usuario Profesional	Usuario Básico-profesional	Administrador
<ul style="list-style-type: none"> Crear Evento Gestión <ul style="list-style-type: none"> Contactos Regalos Consultas <ul style="list-style-type: none"> Regalos Invitaciones Invitados 	<ul style="list-style-type: none"> Crear Evento Gestión <ul style="list-style-type: none"> Contactos Servicios Contratos 	<ul style="list-style-type: none"> Crear Evento Gestión <ul style="list-style-type: none"> Contactos Regalos Servicios Invitados Consultas <ul style="list-style-type: none"> Regalos Invitaciones Contratos 	<ul style="list-style-type: none"> Inicio Eventos <ul style="list-style-type: none"> Eventos Tipo Evento Estado Evento Usuario <ul style="list-style-type: none"> Tipo Usuarios Sexo Servicios <ul style="list-style-type: none"> Sector Provincia

4.5.5 Gestiones

Todas las pantallas de gestión tienen la misma estructura, en este caso se muestran las pantallas de gestión de usuarios.

La pantalla de consulta tiene las siguientes características:

- Buscador para hacer la búsqueda que se desee.
- Desplegable para mostrar la cantidad de datos deseados en la pantalla
- Botón de crear.
- Botón de editar que muestra un icono de lápiz.
- Botón de eliminar que muestra un icono en forma de x.

The screenshot shows the 'CONTACTOS' screen. At the top left is the 'Eventos' header. The sidebar on the left contains navigation items: 'Crear Evento', 'Gestión', 'Consultas', and 'Invitados'. The main content area is titled 'CONTACTOS' and features a '+ Crear Contactos' button. Below this is a 'records per page' dropdown set to '10' and a search bar labeled 'Buscar:'. A table displays contact information with columns for 'NOMBRE', 'APELLIDO 1', 'APELLIDO 2', 'EMAIL', 'TELÉFONO', and 'MÓVIL'. The table contains five rows of data. At the bottom, it indicates 'Mostrando 1 de 5 de 5' and includes 'Anterior' and 'Siguiete' navigation buttons.

NOMBRE	APELLIDO 1	APELLIDO 2	EMAIL	TELÉFONO	MÓVIL
Belen			belen@gmail.com		
Bruno			bruno@gmail.com		
Marcela	Pera		marcela@gmail.com		654789524
Orlando			orlando@gmail.com		
Teresa			teresa@gmail.com		

Pantalla de consulta

Eventos Saúl Cordero

Crear Evento

Gestión

Consultas

Invitados

CONTACTOS

Nombre

Apellido 1

Apellido 2

Email

Teléfono

Móvil

Dirección

Guardar Cancelar

Pantalla de creación

Eventos Saúl Cordero

Crear Evento

Gestión

Consultas

Invitados

CONTACTOS

Nombre

Apellido 1

Apellido 2

Email

Teléfono

Móvil

Dirección

Guardar Cancelar

Pantalla de modificación

Eventos

Crear Evento

Gestión

Consultas

Invitados

CONTACTOS

10 records per page

Buscar:

NOMBRE	APELLIDO 1	APELLIDO 2	EMAIL	TELÉFONO	MÓVIL
Belen			belen@gmail.com		
Bruno	Cordero	Casas	bruno@gmail.com	937952145	2147483647
Marcela	Pera		marcela@gmail.com		654789524
Quintanilla			quintanilla@gmail.com		

¿Desea eliminar el elemento seleccionado?

Cancelar **Confirmar**

Mensaje de confirmar el borrado

4.5.6 Creación de un evento

Para crear un evento se tiene que seguir 4 pasos:

Eventos Saúl Cordero

Crear Evento
Gestión
Consultas
Invitados

Crea el evento Crear lista de regalos Contratar servicios Elegir invitados

1 2 3 4

Nombre:

Población:

Dirección:

Descripción:

Fecha:

Hora:

Estado:

Tipo:

Provincia:

Pantalla creación datos del evento

Eventos Saúl Cordero

Crear Evento
Gestión
Consultas
Invitados

Crea el evento Crear lista de regalos Contratar servicios Elegir invitados

1 2 3 4

Nombre:

comentario:

Pantalla creación lista de regalos

Eventos Saúl Cordero

Crear Evento
Gestión
Consultas
Invitados

Crea el evento Crear lista de regalos **Contratar servicios** Elegir invitados

10 records per page Buscar:

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Magia	Realizo trucos de magia para niños menores de 16 años.
Profesora de baile	Mi especialidad es enseñar zumba
Respostería	Preparo todo tipo de postres, ideales para los cumpleaños.

Mostrando 1 de 3 de 3

← Anterior 1 Siguiete →

Finalizar Anterior

Pantalla contratación de servicios

Eventos Saúl Cordero

Crear Evento
Gestión
Consultas
Invitados

Crea el evento Crear lista de regalos Contratar servicios **Elegir invitados**

10 records per page Buscar:

NOMBRE	APELLIDO 1	APELLIDO 2	EMAIL	TELÉFONO	MÓVIL
Belen			belen@gmail.com		
Bruno	Cordero	Casas	bruno@gmail.com	937952145	2147483647
Marcela	Pera		marcela@gmail.com		654789524
Orlando			orlando@gmail.com		
Teresa			teresa@gmail.com		

Mostrando 1 de 5 de 5

← Anterior 1 Siguiete →

Finalizar Anterior

Pantalla invitación de contactos

5. Implementación

5.1 Estructura del código

El código fuente del sistema se encuentra organizada de la siguiente manera:

- Carpeta DAL: Contiene las clases para el acceso a datos.
- Carpeta Admin: Contiene las pantallas de administración del sistema.
- Carpeta includes: Contiene los archivos de configuración del sistema y un archivo de funciones.
- Carpeta langs: Contiene las traducciones en catalán y castellano de l parte externa de la web.
- Carpeta Js: Tal como indica el nombre contiene los archivos Js que se utilizan.

- Carpeta img: Contiene las imágenes que se utilizan en el sitio web.
- Carpeta display: Contiene el menú que se mostrará dependiendo el usuario y pantalla.
- Carpeta CSS: Tal como indica el nombre contiene los archivos CSS que se utilizan.
- Carpeta fonts: Contiene la fuente que se utiliza para el diseño web.
- Carpeta Ajax: Contiene funciones ajax.

5.1.1 Archivo de configuración

En el archivo de configuración que se encuentra en la ruta: includes/config.php, contiene:

- La conexión a la base de datos,
- Constantes de idioma por defecto y de emisor y receptor de emails.
- Funciones de lenguaje
- Autocargador, el cual genera una clase de forma más eficiente.

6. Futuro de la aplicación web

Existen varias oportunidades de mejoras tales como:

- La opción de tener la gestión interna en varios idiomas, según se requiera.
- Poder interactuar los eventos creados en facebook utilizando los plugins que proporciona facebook.
- Gestionar las fotos mediante cloudcomputing de manera que todas las personas asistentes a un evento puedan visualizar las fotos que existen sobre dicho evento, con una forma de acceso fácil y rápida. Quizás se podría utilizar plugins de dropbox.
- Crear una cuenta de pago con ciertos privilegios con el objetivo generar beneficios.
- Posibilidad de gestionar banners de publicidad para empresas por un moderado precio.
- Encriptación segura de los datos.

A medida que se va realizando la aplicación web siempre surgen nuevas ideas de ampliación como las nombradas anteriormente. Con la estructura creada no existe problema para la realización de ampliaciones o modificaciones del sitio web.

El futuro de este proyecto es el de hacerse conocido poco a poco por la red, con la intención de obtener muchos clientes que usen la aplicación con un perfil de pago. Así poder obtener ingresos por el servicio que se brinda y por el tiempo dedicado en la creación de dicha pagina.

7. Conclusiones

A lo largo del presente proyecto se ha implementado con éxito el sistema de gestión de eventos basada en la tecnología de PHP consiguiendo así los objetivos que fueron expuestos al comienzo de este documento.

La metodología y planificación también han jugado un papel importante en el desarrollo del proyecto, permitiendo distribuir temporalmente distintas tareas a realizar desde el comienzo, y guiando en el cumplimiento de los hitos previstos.

Desde el punto de vista personal, la experiencia ha sido enriquecedora, permitiendo la toma de contacto con un gran número de tecnologías de gran actualidad y amplia utilización en el mundo del desarrollo profesional de programación web.

En definitiva, la creación de Eventos pretende dar un significativo salto hacia la creación de eventos por internet y disponer de una herramienta para la gestión eficaz de cualquier evento.

8. Glosario

La siguiente tabla contiene términos, abreviaturas y acrónimos necesarios para la correcta comprensión del documento.

AJAX	Asynchronous Javascript And XML, conjunto de tecnologías utilizadas para mejorar la experiencia del usuario en la web basándose en el lenguaje javascript y el intercambio de mensaje XML con el servidor de forma asíncrona.
CSS	Cascading StyleSheets, hojas de estilo en cascada, lenguaje declarativo utilizado para la maquetación de contenidos (X)HTML de páginas web.
IDE	Integrated Development Environment, entorno integrado de desarrollo de aplicaciones.
MYSQL	Es un sistema de administración de bases de datos (Database Management System, DBMS) para bases de datos relacionales.
UML	<i>Unified Modeling Language</i> , es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad
PHP	Es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico
DAL	Data acces layer, Es la capa de acceso a datos.

9. Fuentes de información

Para la realización del presente proyecto se han utilizado las fuentes de información que se relacionan a continuación.

Jquery	Página oficial de JQuery http://jquery.com/
PHP	Página oficial de PHP http://php.net/
Bootstrap	Página oficial de bootstrap para usar una plantilla y ayuda de sus librerías. http://getbootstrap.com/2.3.2/
PHP	Página de ayuda para PHP http://www.w3schools.com/php/
CSS3	Página de ayuda para Css http://www.w3schools.com/css/
HTML5	Página de ayuda para Html y Html5 http://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp
Mysql	Página de ayuda para mysql http://www.mysql.com.ar/

10. Anexos

Junto a la entrega de esta memoria se adjuntan otros documentos, los cuales se indican a continuación:

- *LEEME* : Credenciales por defecto para entrar en el sistema.
- *PAC_FINAL_prs_CorderoCasasSaul*: Presentación para los asistentes a la exposición del proyecto.

- *Manual_usuario_CorderoCasaSaúl*: Tal como indica el nombre contiene el manual del usuario.
- *Manual_instalacion_CorderoCasaSaúl*: Tal como indica el nombre contiene el manual de instalación del sistema.
- *PAC_FINAL_prj_CorderoCasasSaúl*: Contiene el código fuente del proyecto.
- *Maqueta*: Contiene la plantilla que se ha utilizado para construir el sitio web.