



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIEROS  
INDUSTRIALES Y DE TELECOMUNICACIÓN

Titulación :

**INGENIERO TÉCNICO EN INFORMÁTICA DE GESTIÓN**

Título del proyecto:

**“PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS”**

Mikel Jauregui Miranda

Jesús Villadangos Alonso

Pamplona, 27/01/2014

## INDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	5
1.1. ANÁLISIS DE LA ZONA .....	5
1.2. LENGUAJES .....	6
1.2.1. HTML.....	6
1.2.2. PHP.....	7
1.2.3. CSS .....	8
1.2.4. MySQL.....	8
1.2.5. JavaScript.....	9
<b>2. ANÁLISIS</b> .....	11
2.1. ANÁLISIS DE REQUISITOS.....	11
2.2. ANÁLISIS DE CASOS DE USO .....	12
2.2.1. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “INICIO” .....	14
2.2.2. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “QUIENES SOMOS” .....	14
2.2.3. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “FRUTERÍA” .....	14
2.2.4. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “ALIMENTACIÓN” .....	14
2.2.5. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “CHARCUTERIA” .....	14
2.2.6. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “DROGUERÍA Y PERFUMERÍA” .....	15
2.2.7. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “BEBIDAS” .....	15
2.2.8. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “LÁCTEOS Y CONGELADOS” .....	15
2.2.9. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “PRODUCTOS DE NAVARRA” .....	15
2.2.10. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “PANADERÍA Y BOLLERÍA” .....	15
2.2.11. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “DONDE ESTAMOS” .....	16
2.2.12. CASO DE USO: ENVIAR FORMULARIO .....	16
2.2.13. CASO DE USO: DESCARGAR CATÁLOGO “OFERTAS” .....	16
2.2.14. CASO DE USO: LOGUEARSE .....	16
<b>3. DISEÑO</b> .....	19
3.1. ESTRUCTURA DEL SITIO WEB.....	19
3.2. PROCESO DE CARGA .....	20
3.3. DISEÑO DE LOS CASOS DE USO .....	21
3.3.1. DISEÑO CASO DE USO “ENVIAR FORMULARIO” .....	22
3.3.2. DISEÑO CASO DE USO “LOGUEARSE” .....	22
3.4. MODELO RELACIONAL: BASE DE DATOS .....	23
3.5. HERRAMIENTAS .....	25
3.5.1. SISTEMA OPERATIVO: “UBUNTU 13.04” .....	25

3.5.2. EDITOR DE TEXTOS: “KATE” .....	26
3.5.3. ADOBE PHOTOSHOP .....	27
3.5.4. MÉTODOS EXTERNOS “APIs” .....	28
<b>4. IMPLEMENTACIÓN</b> .....	<b>31</b>
4.1. TEMPLATE .....	31
4.2. FUNCIONAMIENTO .....	32
4.3. GALERÍA DE IMÁGENES (iframe.html) .....	32
4.4. Imágenes en movimiento .....	34
4.4.1. Ofertas productos .....	34
4.4.2. Publicidad informativa .....	35
4.5. LOGIN .....	36
4.6. Subir ficheros .....	36
4.7. Calendario (Eliminar sugerencias) .....	37
4.8. Resultado final .....	38
<b>5. PRUEBAS</b> .....	<b>44</b>
5.1. DESPLIEGUE DEL SITIO WEB .....	44
<b>6. METODOLOGÍA</b> .....	<b>48</b>
6.1. MODELO DE PROTOTIPOS .....	48
6.2. FASES DEL PROYECTO .....	50
6.2.1. FASE 1: FIJAR REQUISITOS .....	50
6.2.2. FASE 2: LOGOTIPO .....	50
6.2.3. FASE 3: DISEÑO RÁPIDO .....	50
6.2.4. FASE 4: CONSTRUCCIÓN APARTADOS “QUIENES SOMOS”, “DONDE ESTAMOS” Y “CONTACTO” .....	50
6.2.5. FASE 5: CONSTRUCCIÓN APARTADO “PRODUCTOS” .....	50
6.2.6. FASE 6: CONSTRUCCIÓN DEL LOGIN .....	51
6.2.7. FASE 7: PRUEBAS, REVISIÓN y APROBACIÓN DEL CLIENTE .....	51
<b>7. CONCLUSIONES</b> .....	<b>53</b>
<b>8. LINEAS FUTURAS</b> .....	<b>55</b>
<b>9. BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>57</b>
9.1. APUNTES CONSULTADOS .....	57
9.2. LIBROS CONSULTADOS .....	57
9.3. PÁGINAS WEB VISITADAS .....	57

# INTRODUCCIÓN

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

## 1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, Internet se ha convertido en una herramienta muy poderosa que utilizan muchas empresas para darse a conocer.

Muchas de ellas emplean las redes sociales, blogs o incluso la creación de su propia página web para publicitarse. Además, en estos tiempos de crisis económica es prácticamente imprescindible que una empresa tenga su propia página web, ya que existe una gran competencia entre los comercios y es una buena forma de captar nuevos clientes. Por ello, Ultramarinos Oscar ha optado por este medio para darse a conocer.

### 1.1. ANÁLISIS DE LA ZONA

Antes de nada, es necesario realizar un estudio de la zona en la que se encuentra el establecimiento, para ver qué uso hacen de Internet los demás comercios del mismo sector.

Ultramarinos Oscar, se encuentra en la calle Burundabide 9 del pueblo de Etxarri-Aranatz, pueblo que entre otros atractivos tiene un hermoso camping de alta calidad al cual vienen muchos visitantes en la temporada de verano.

En dicho pueblo podemos encontrar varias tiendas de semejantes características a las de nuestro pequeño comercio: Casa Lete, Lore, Aliprox (Eroski), Ultramarinos Auzmendi, y por último Ultramarinos Cris. Ninguna de ellas dispone de página web en la red ni tampoco de otros medios como pueden ser redes sociales o blogs para publicitarse. Por ello, Ultramarinos Oscar ve una gran oportunidad de negocio el tener su propia página dentro del mundo del World Wide Web, ya que mucha de la gente que viene al camping y otros muchos que pasan por la zona, podrían obtener información rápida de los productos que se ofrecen y de la ubicación en la que se encuentra y de este modo se captarían nuevos clientes de forma rápida.

	Casa Lete	Lore	Aliprox Etxarri	Ultramarinos Auzmendi	Ultramarinos Cris
Página Web (Sí, No)	No	No	No	No	No

Al no tener la oportunidad de poder analizar una página web de un establecimiento dentro del mismo pueblo, se ha tenido que analizar de supermercados situados en la localidad cercana de Alsasua como son Eroski City, BM o DIA. De este

modo se pueden sacar conclusiones y ver qué parecidos hay entre las diferentes páginas de estos establecimientos:

	Compra Online	Catálogo Ofertas	Información de productos	Mapa	Formularios	idiomas	Acceso a redes sociales
<b>Eroski</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	ES (EUS, CAT, GAL en proceso)	Sí
<b>BM</b>	No	Sí	Sí	Sí	Sí	ES/EUS	No
<b>DIA</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	ES	Sí

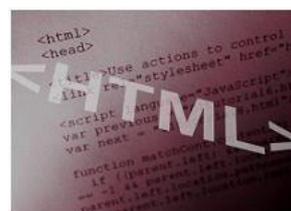
Es de esperar que grandes supermercados como son los anteriormente citados tengan su propia página web e incluso den la opción de hacer la compra online. En el caso de Ultramarinos Oscar, que es una tienda de barrio, no es necesario dicho apartado. Ultramarinos Oscar únicamente va a ser una página de carácter informativo y publicitario.

Para la realización del mismo, se han empleado las herramientas PHP, HTML, CSS, MySQL y JavaScript.

## 1.2. LENGUAJES

### 1.2.1. HTML

HTML es un lenguaje de programación que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.



El HTML se encarga de desarrollar una descripción sobre los contenidos que aparecen como textos y sobre su estructura, complementando dicho texto con diversos objetos (como fotografías, animaciones,...).

Es un lenguaje muy simple y general que sirve para definir otros lenguajes que tienen que ver con el formato de los documentos. El texto en él se crea a partir de etiquetas, también llamadas tags, que permiten interconectar diversos conceptos y formatos.

Para la escritura de este lenguaje, se crean etiquetas que aparecen especificadas a través de corchetes o paréntesis angulares: < y >. Entre sus componentes, los elementos dan forma a la estructura esencial del lenguaje, ya que tienen dos propiedades (el contenido en sí mismo y sus atributos).

Por otra parte, cabe destacar que el HTML permite ciertos códigos que se conocen como scripts, los cuales brindan instrucciones específicas a los navegadores que se encargan de procesar el lenguaje. Entre los scripts que pueden agregarse, los más conocidos y utilizados son JavaScript y PHP.

El *marcado estructural* es el que estipula la finalidad del texto, aunque no define cómo se verá el elemento. El *marcado presentacional*, por su parte, es el que se encarga de señalar cómo se verá el texto más allá de su función.

### 1.2.2. PHP

PHP (acrónimo recursivo de PHP: Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML.



El código de PHP está encerrado entre las etiquetas especiales de comienzo y final `<?php` y `?>` que permiten entrar y salir del "modo PHP". PHP está enfocado principalmente a la programación de scripts del lado del servidor, por lo que se puede hacer cualquier cosa que pueda hacer otro programa CGI, como recopilar datos de formularios, generar páginas con contenidos dinámicos, o enviar y recibir cookies.

Existen principalmente tres campos principales donde se usan scripts de PHP:

- **Scripts del lado del servidor.** Este es el campo más tradicional y el foco principal. Se necesitan tres cosas para que esto funcione. El analizador de PHP (módulo CGI o servidor), un servidor web y un navegador web. Es necesario ejecutar el servidor, con una instalación de PHP conectada. Se puede acceder al resultado del programa PHP con un navegador, viendo la página de PHP a través del servidor. Todo esto se puede ejecutar en su máquina si está experimentado con la programación de PHP.
- **Scripts desde la línea de comandos.** Se puede crear un script de PHP y ejecutarlo sin necesidad de un servidor o navegador. Solamente es necesario el analizador de PHP para utilizarlo de esta manera. Este tipo de uso es ideal para scripts ejecutados regularmente usando cron (en \*nix o Linux) o el Planificador de tareas (en Windows). Estos scripts también pueden usarse para tareas simples de procesamiento de texto.

- **Escribir aplicaciones de escritorio.** Probablemente PHP no sea el lenguaje más apropiado para crear aplicaciones de escritorio con una interfaz gráfica de usuario, pero si se conoce bien PHP, y se quisiera utilizar algunas características avanzadas de PHP en aplicaciones del lado del cliente, se puede utilizar PHP-GTK para escribir dichos programas. También es posible de esta manera escribir aplicaciones independientes de una plataforma. PHP-GTK es una extensión de PHP, no disponible en la distribución principal.

### 1.2.3. CSS

Hojas de Estilo en Cascada (Cascading Style Sheets), es un mecanismo simple que describe cómo se va a mostrar un documento en la pantalla, o cómo se va a imprimir, o incluso cómo va a ser pronunciada la información presente en ese documento a través de un dispositivo de lectura. Esta forma de descripción de estilos ofrece a los desarrolladores el control total sobre estilo y formato de sus documentos.

CSS se utiliza para dar estilo a documentos HTML y XML, separando el contenido de la presentación. Los Estilos definen la forma de mostrar los elementos HTML y XML. CSS permite a los desarrolladores Web controlar el estilo y el formato de múltiples páginas Web al mismo tiempo. Cualquier cambio en el estilo marcado para un elemento en la CSS afectará a todas las páginas vinculadas a esa CSS en las que aparezca ese elemento.

### 1.2.4. MySQL

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones.

MySQL es muy utilizado en aplicaciones web, como Drupal o phpBB, en plataformas (Linux/Windows-Apache-MySQL-PHP/Perl/Python), y por herramientas de seguimiento de errores como Bugzilla. Su popularidad como aplicación web está muy ligada a PHP, que a menudo aparece en combinación con MySQL.



MySQL es una base de datos muy rápida en la lectura cuando utiliza el motor no transaccional MyISAM, pero puede provocar problemas de integridad en entornos de alta concurrencia en la modificación. En aplicaciones web hay baja concurrencia en

la modificación de datos y en cambio el entorno es intensivo en lectura de datos, lo que hace a MySQL ideal para este tipo de aplicaciones. Sea cual sea el entorno en el que va a utilizar MySQL, es importante monitorizar de antemano el rendimiento para detectar y corregir errores tanto de SQL como de programación.

### 1.2.5. JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza principalmente para crear páginas web dinámicas.

Una página web dinámica es aquella que incorpora efectos como texto que aparece y desaparece, animaciones, acciones que se activan al pulsar botones y ventanas con mensajes de aviso al usuario.

Técnicamente, JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, por lo que no es necesario compilar los programas para ejecutarlos. En otras palabras, los programas escritos con JavaScript se pueden probar directamente en cualquier navegador sin necesidad de procesos intermedios.

# ANÁLISIS

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

## 2. ANÁLISIS

En estas primeras partes de este Proyecto Fin de Carrera, se llevará a cabo el análisis, el diseño, y la implementación de la página web “Ultramarinos Oscar”.

En la parte del análisis, en primer lugar se tendrán en cuenta los requisitos y en segundo lugar se hará un análisis empleando diagramas de uso.

### 2.1. ANÁLISIS DE REQUISITOS

En este apartado se hará un análisis minucioso de la página web. Ante todo, lo que se perseguía era que la navegación por la página fuese intuitiva, de fácil manejo para el usuario y que fuese rápida; en definitiva una página eficaz.

Ultramarinos Oscar, va a ser una página informativa por lo que precisa de los siguientes requisitos funcionales:

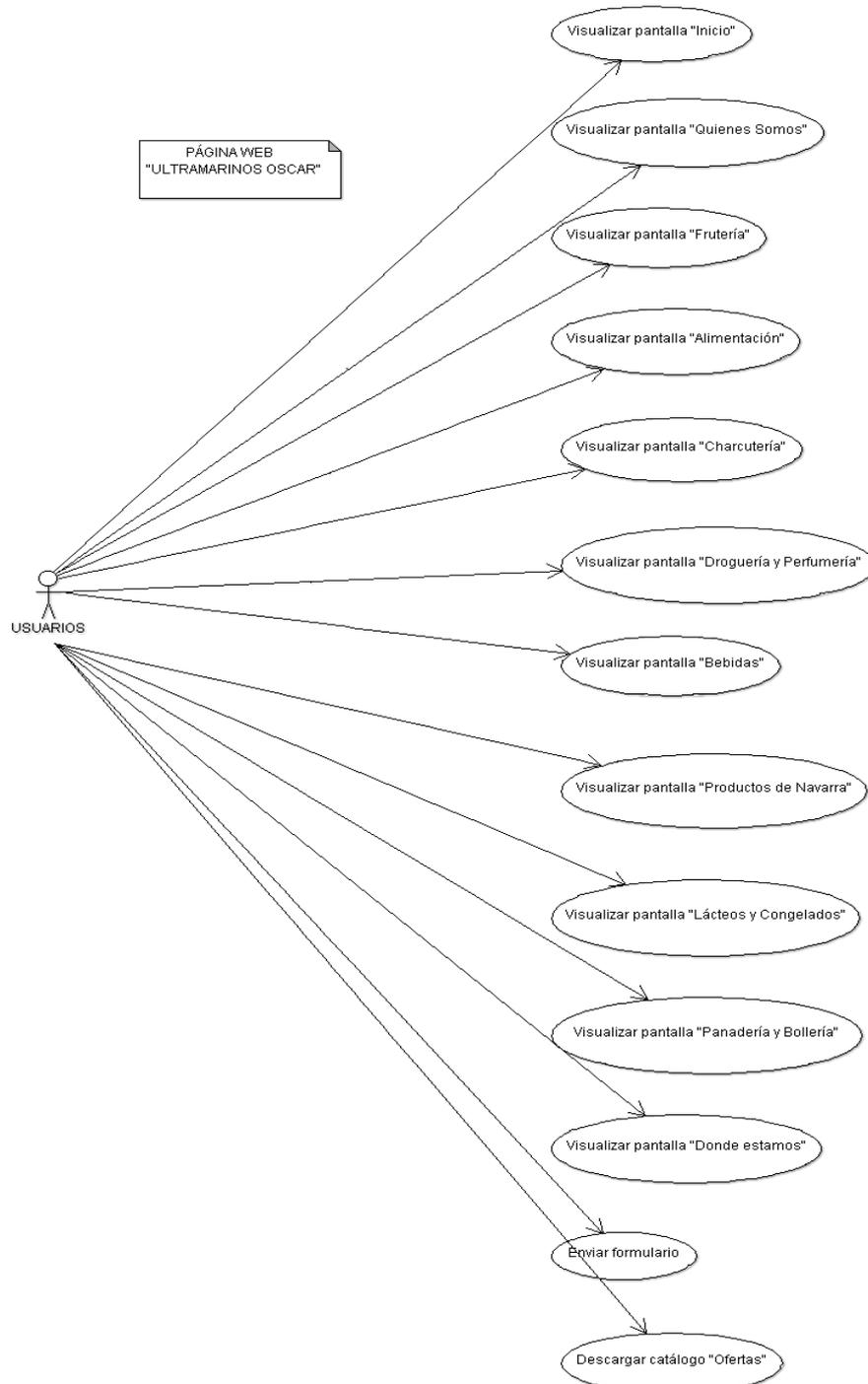
- La página debe ser *intuitiva*, de fácil interacción.
- *Interfaz sencilla* que resulte familiar: logo del establecimiento, publicidad fija de marcas con las que trabaja (COVIRAN, Reyno Gourmet), fondo que transmita frescura (frutas y verduras).
- *Menú horizontal* con las distintas partes que va a tener la página: Inicio, Quienes Somos, Productos, Dónde Estamos y Contacto.
- *Galería de imágenes* en la página de inicio en la que las imágenes se vayan pasando de forma automática.
- Acceso a las dos páginas web de las marcas con las que trabaja la tienda: Coviran, Reyno Gourmet.
- Opción de visualización y descarga de las ofertas en formato PDF.
- La web debe proporcionar los *datos del comercio* en cualquiera de las páginas en la que nos encontremos: *dirección y teléfono*.
- Publicidad que se va cambiando al actualizar la página.
- *Login* para el administrador.
- Funciones que pueda realizar el administrador una vez logueado: ver sus datos, cambiar contraseña, ver y eliminar sugerencias de los clientes y subir archivos.
- La página debe estar implementada en dos idiomas, tanto en *Castellano* como en *Euskera*.
- La página debe mostrar un *menú de productos* dividido en distintas secciones: frutería, alimentación, charcutería, lácteos y congelados, productos de Navarra, droguería y perfumería, bebidas, panadería y bollería.
- Cada sección de productos mostrará información de los productos que se ofrecen y mostrará ofertas de dicha sección que cambian cada cierto tiempo automáticamente.
- La web debe permitir que los usuarios puedan *contactar* con el responsable de la tienda mediante el uso de un formulario.

- La web debe contener un apartado donde aparezca la *ubicación* del local acompañado de cierta información como es la dirección, teléfono, dominio de la página y los horarios de apertura al cliente.

## 2.2. ANÁLISIS DE CASOS DE USO

En este segundo apartado se mostrarán los casos de uso correspondientes a la página.

Para representar los casos de uso se mostrará un usuario y los distintos apartados de la página y se hará exactamente lo mismo en el caso del administrador.





### **2.2.1. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “INICIO”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página inicial de la página, donde se encuentra una galería de imágenes del establecimiento junto con una breve descripción que pasan automáticamente cada cierto tiempo, pero al mismo tiempo se puede seleccionar la imagen que desees visualizar.

### **2.2.2. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “QUIENES SOMOS”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “quienes somos”. En este apartado se hace una breve descripción de los inicios de la tienda y de los productos que oferta, además de otros datos relevantes que tienen que ver con el establecimiento.

### **2.2.3. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “FRUTERÍA”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “frutería”. Esta página está constituida por una breve descripción en la que se informa de los productos que se ofrecen y de varias imágenes de ofertas que tienen que ver con esta sección de productos que cambian automáticamente cada 5 segundos. Debajo de dichas imágenes hay un hipervínculo para poder ver el resto de ofertas dentro del catálogo.

### **2.2.4. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “ALIMENTACIÓN”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “alimentación”. Esta página está constituida por una breve descripción en la que se informa de los productos que se ofrecen y de varias imágenes de ofertas que tienen que ver con esta sección de productos que cambian automáticamente cada 5 segundos. Debajo de dichas imágenes hay un hipervínculo para poder ver el resto de ofertas dentro del catálogo.

### **2.2.5. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “CHARCUTERÍA”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “charcutería”. Esta página está constituida por una breve descripción en la que se informa de los productos que se ofrecen y de varias imágenes de ofertas que tienen que ver con esta sección de productos que cambian automáticamente cada 5 segundos. Debajo de dichas imágenes hay un hipervínculo para poder ver el resto de ofertas dentro del catálogo.

### **2.2.6. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “DROGUERÍA Y PERFUMERÍA”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “droguería y perfumería”. Esta página está constituida por una breve descripción en la que se informa de los productos que se ofrecen y de varias imágenes de ofertas que tienen que ver con esta sección de productos que cambian automáticamente cada 5 segundos. Debajo de dichas imágenes hay un hipervínculo para poder ver el resto de ofertas dentro del catálogo.

### **2.2.7. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “BEBIDAS”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “bebidas”. Esta página está constituida por una breve descripción en la que se informa de los productos que se ofrecen y de varias imágenes de ofertas que tienen que ver con esta sección de productos que cambian automáticamente cada 5 segundos. Debajo de dichas imágenes hay un hipervínculo para poder ver el resto de ofertas dentro del catálogo.

### **2.2.8. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “LÁCTEOS Y CONGELADOS”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “lácteos y congelados”. Esta página está constituida por una breve descripción en la que se informa de los productos que se ofrecen y de varias imágenes de ofertas que tienen que ver con esta sección de productos que cambian automáticamente cada 5 segundos. Debajo de dichas imágenes hay un hipervínculo para poder ver el resto de ofertas dentro del catálogo.

### **2.2.9. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “PRODUCTOS DE NAVARRA”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “productos de navarra”. Esta página está constituida por una breve descripción en la que se informa de los productos que se ofrecen y de varias imágenes de ofertas que tienen que ver con esta sección de productos que cambian automáticamente cada 5 segundos. Debajo de dichas imágenes hay un hipervínculo para poder ver el resto de ofertas dentro del catálogo.

### **2.2.10. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “PANADERÍA Y BOLLERÍA”**

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “panadería y bollería”. Esta página está constituida por una breve descripción en la que se informa de los productos que se ofrecen y de varias imágenes de ofertas que tienen que ver con esta sección de productos que cambian automáticamente cada 5 segundos. Debajo de dichas imágenes hay un hipervínculo para poder ver el resto de ofertas dentro del catálogo.

### 2.2.11. CASO DE USO: VISUALIZAR PANTALLA “DONDE ESTAMOS”

Tanto el usuario como el administrador pueden ver la página de “dónde estamos”. En esta pantalla se muestran los datos del establecimiento como son dirección y teléfono, junto a un mapa donde se encuentra la ubicación exacta de la tienda y los horarios de apertura a los clientes. En la parte inferior del mapa hay un enlace para poder visualizar el mapa en tamaño mayor.

### 2.2.12. CASO DE USO: ENVIAR FORMULARIO

Aunque el usuario y el administrador pueden hacer uso de esta acción que se encuentra dentro de la página de “Contacto”, es una acción destinada a los usuarios de la página para que puedan poner cualquier tipo de comentario, sugerencia o duda que les pueda surgir.

Para poder realizar la acción, la página dispone de distintos campos que deben ser rellenados para que el envío del mismo tenga éxito. Los campos a rellenar son: Nombre, Apellido, Teléfono, Correo electrónico, ¿¿Cómo te enteraste de nosotros?? (Google, Yahoo, Directorio, Anuncio, Recomendación) y un área de texto donde poner el comentario, sugerencia o la duda. Si alguno de los campos anteriormente citados no se ha rellenado o se ha rellenado de forma incorrecta (caso del correo debe ser de la forma [upna@upna.com](mailto:upna@upna.com)) se devolverá un mensaje de error y dará la opción de intentarlo de nuevo.

### 2.2.13. CASO DE USO: DESCARGAR CATÁLOGO “OFERTAS”

Aunque el usuario y el administrador pueden hacer uso de esta acción, va dirigida a los usuarios de la página para que puedan visualizar o descargar en formato PDF todas las ofertas de las que dispone la tienda.

### 2.2.14. CASO DE USO: LOGUEARSE

Esta acción va destinada exclusivamente al administrador del establecimiento. Para llevarla a cabo, debe rellenar los campos usuario y contraseña. En el caso de introducirlas de forma incorrecta se le devolverá un mensaje de error y le dará la opción de volver a intentarlo. Una vez logueado correctamente el administrador podrá hacer uso de las siguientes funciones: visualizar datos personales del mismo, cambiar contraseña, subir archivos, visualizar sugerencias de los clientes y eliminar dichas sugerencias. El administrador podrá cerrar sesión cuando lo desee.

Opciones disponibles:

#### **2.2.14.1. CASO DE USO: VISUALIZAR DATOS PERSONALES ADMIN**

El administrador puede visualizar en una tabla sus datos personales que se encuentran guardadas en la base de datos de Ultramarinos Oscar: dni, nombre, apellido1, apellido2, usuario, contraseña. Desde esta nueva pantalla, tendrá la opción de volver a la página de inicio.

#### **2.2.14.2. CASO DE USO: CAMBIAR CONTRASEÑA**

El administrador puede utilizar esta acción para cambiar de contraseña. Para ello, deberá rellenar los campos “*contraseña nueva*” y “*repita su contraseña*”. En caso de que las dos respuestas coincidan, el cambio se habrá efectuado correctamente. En caso contrario, devolverá un mensaje de error.

#### **2.2.14.3. CASO DE USO: SUBIR FICHEROS**

El administrador puede subir ficheros para actualizar la información que se muestra al cliente dentro de cada una de las secciones de productos (Alimentación, Charcutería, Frutería, Bebidas, Droguería y Perfumería, Panadería y Bollería, Productos de Navarra y finalmente a la sección de Lácteos y Congelados) y la publicidad de la cabecera que se cambia al actualizar la página. La subida de ficheros está dividida en diferentes directorios para llevar cierto orden a la hora de manejar los archivos y ésta se realizará indicando en el nuevo archivo (imagen) la extensión necesaria. Por ejemplo, si deseamos actualizar las ofertas de la sección de frutería, las imágenes actualizadas deben ir con la extensión: *fruta1.jpg*, *fruta2.jpg* y *fruta3.jpg*.

#### **2.2.14.4. CASO DE USO: VISUALIZAR SUGERENCIAS DE CLIENTES**

El administrador puede visualizar en una tabla las sugerencias que van realizando los clientes (sugerencias que han sido enviadas desde la página de “Contacto”) ordenadas por fecha de la más reciente a la más antigua. Esta página tendrá la opción de volver a la página de Inicio.

#### **2.2.14.5. CASO DE USO: ELIMINAR SUGERENCIAS**

El administrador puede eliminar aquellas sugerencias que ya haya visualizado o atendido. Para ello, el administrador lo único que tiene que hacer es seleccionar una fecha y de ese modo todas las sugerencias anteriores a esa fecha, esta misma incluida serán eliminadas.

# DISEÑO

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

## 3. DISEÑO

### 3.1. ESTRUCTURA DEL SITIO WEB

El sitio web está distribuido en 5 partes fundamentales: cabecera, “botonera”, un lateral izquierdo, el contenido central, y el pie de página. Éstas son comunes en las distintas páginas de nuestro sitio web.

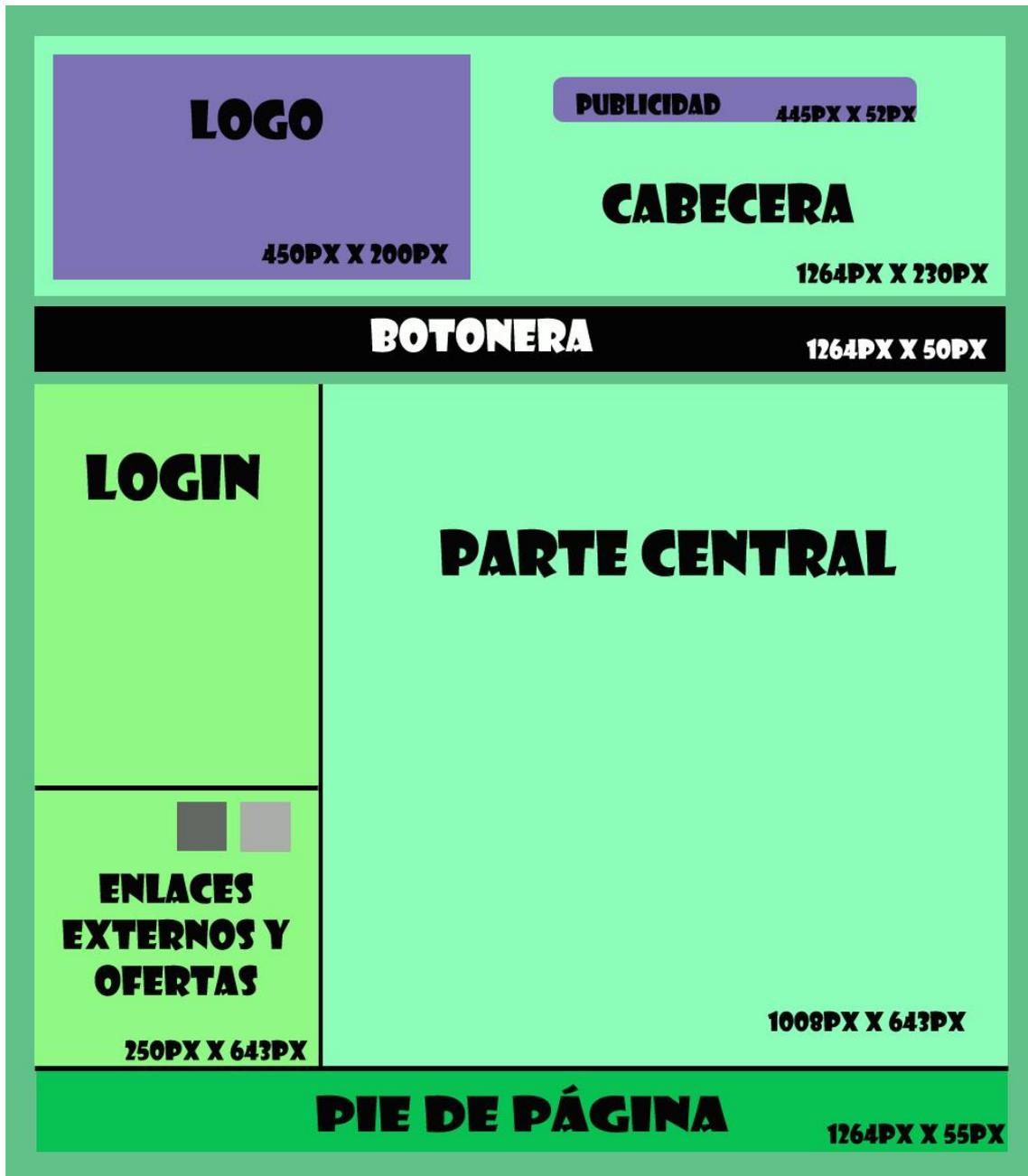
- ❖ **Cabecera:** Está constituida por el logo de la empresa (Ultramarinos Oscar), unas imágenes rectangulares de publicidad informativa del establecimiento que cambian al actualizar la página y dos iconos fijos de las marcas con las que trabaja la tienda (Supermercados COVIRAN y Reyno Gourmet).
- ❖ **Botonera:** Es un menú horizontal que está situado justo debajo de la cabecera en el que aparecen los enlaces a las diferentes páginas de nuestro sitio web: Inicio, Quienes Somos, Dónde Estamos, Contacto y Productos. Esta última pestaña, tiene un submenú en el que aparecen las distintas secciones de la tienda: Frutería, Alimentación, Charcutería, Droguería y Perfumería, Productos de Navarra, Lácteos y Congelados, Bebidas y por último, Panadería y Bollería.
- ❖ **Lateral izquierdo:** Esta parte de la página está distribuida en tres partes y dependiendo de si el administrador se ha logueado o no se visualizará de una forma o de otra.

En el caso de no haberse logueado, sólo se hace uso de dos de las partes. En la parte superior aparecerá el login con los dos campos a rellenar por el administrador (Usuario y contraseña) y justo debajo aparecerán los dos iconos de las marcas con las que trabaja la tienda (Coviran y Reyno Gourmet) los cuales están re direccionados a las páginas de dichas marcas y otro enlace al catálogo de las ofertas en formato PDF.

Si el administrador se ha logueado correctamente, en lugar de los dos campos para rellenar se visualizará un mensaje de bienvenida junto a la función de Cerrar Sesión. Justo debajo, separado por una línea aparecerán las tareas o funciones que le han sido otorgados al administrador como son visualizar sus datos personales, cambiar contraseña, ver sugerencias clientes, eliminar sugerencias y subir archivos. En la parte inferior de la parte izquierda, se visualizaran los enlaces externos mencionados anteriormente.

- ❖ **Parte central:** Es la parte que va a ir cambiando a lo largo de la navegación, dependiendo de la pestaña que seleccione el administrador o el usuario. Para evitar problemas en el caso de que el contenido sobrepase las dimensiones de la tabla (1008px x 643px), se ha añadido una barra de desplazamiento (scroll) tanto horizontal como vertical.

- ❖ **Pie de página:** Se sitúa en la parte inferior de la página, donde se da la información referente a la tienda como es la dirección y el teléfono, junto al enlace a la página de inicio.



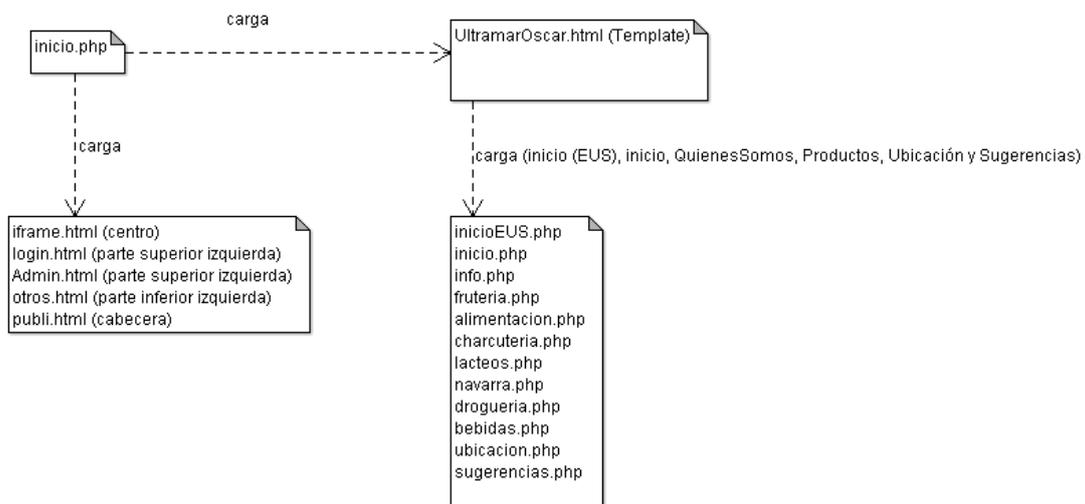
### 3.2. PROCESO DE CARGA

Al introducir el dominio de la página ([www.ultramarinososcar.com](http://www.ultramarinososcar.com)), se carga el fichero "inicio.php" (Español), el cual carga al mismo tiempo otros tantos ficheros que componen el conjunto de la página. Estos ficheros son los siguientes:

- UltramarOscar.html* -> Template (plantilla).
- iframe.html* -> Galería de imágenes de la parte central.
- login.html* -> Login de la parte superior izquierda.
- Admin.html* -> Funciones del administrador de la parte superior izquierda una vez logueado.
- Otros.html* -> Enlaces externos en la parte inferior izquierda.
- Publi.html* -> Publicidad informativa que cambia al actualizarse la página que se sitúa en el cabecero.

El template de la página (*UltramarOscar.html*), carga los siguientes ficheros a los cuales el cliente podrá acceder cuando lo desee:

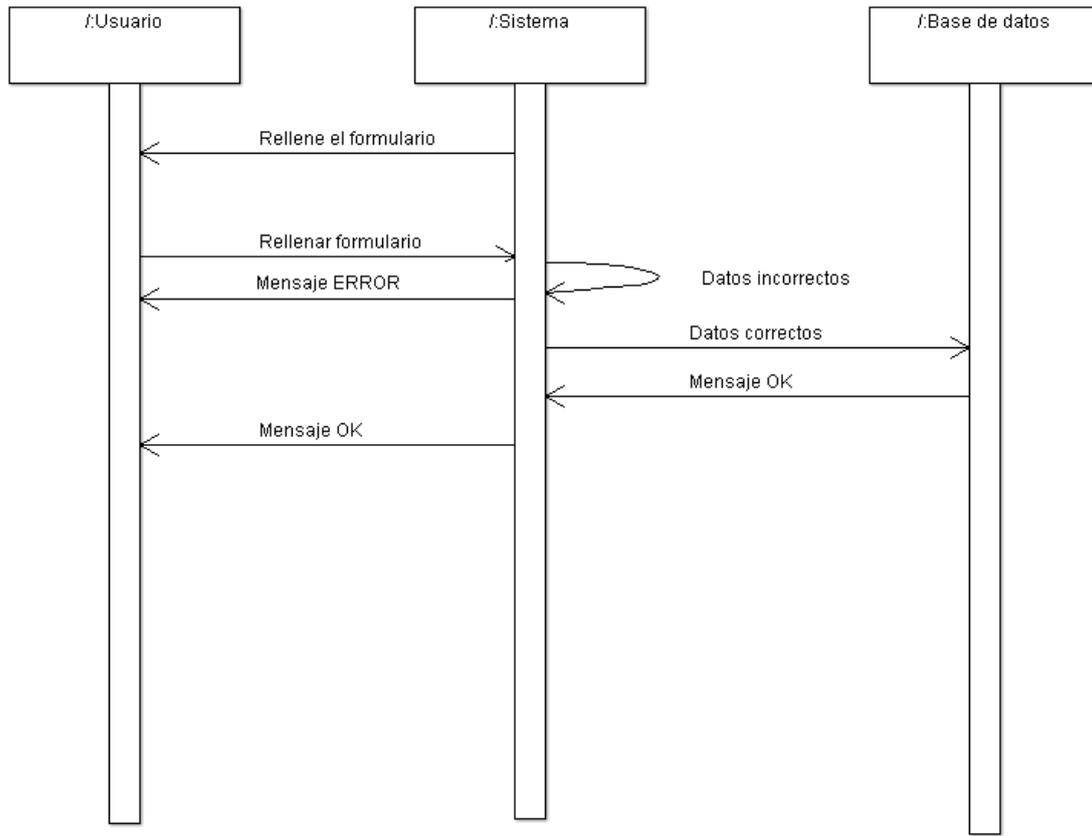
- inicioEUS.php* -> página "Inicio" en Euskera.
- Inicio.php* -> página "Inicio".
- Info.php* -> página "QuienesSomos".
- Fruteria.php* -> página de productos sección frutería.
- Alimentación.php* -> página de productos sección alimentación.
- Charcutería.php* -> página de productos sección charcutería.
- Lácteos.php* -> página de productos sección lácteos y congelados.
- Navarra.php* -> página de productos sección productos de Navarra.
- Droguería.php* -> página de productos sección droguería y perfumería.
- Bebidas.php* -> página de productos sección bebidas.
- Panadería.php* -> página de productos sección panadería y bollería.
- Ubicación.php* -> página "DondeEstamos".
- Sugerencias.php* -> página "Contacto".



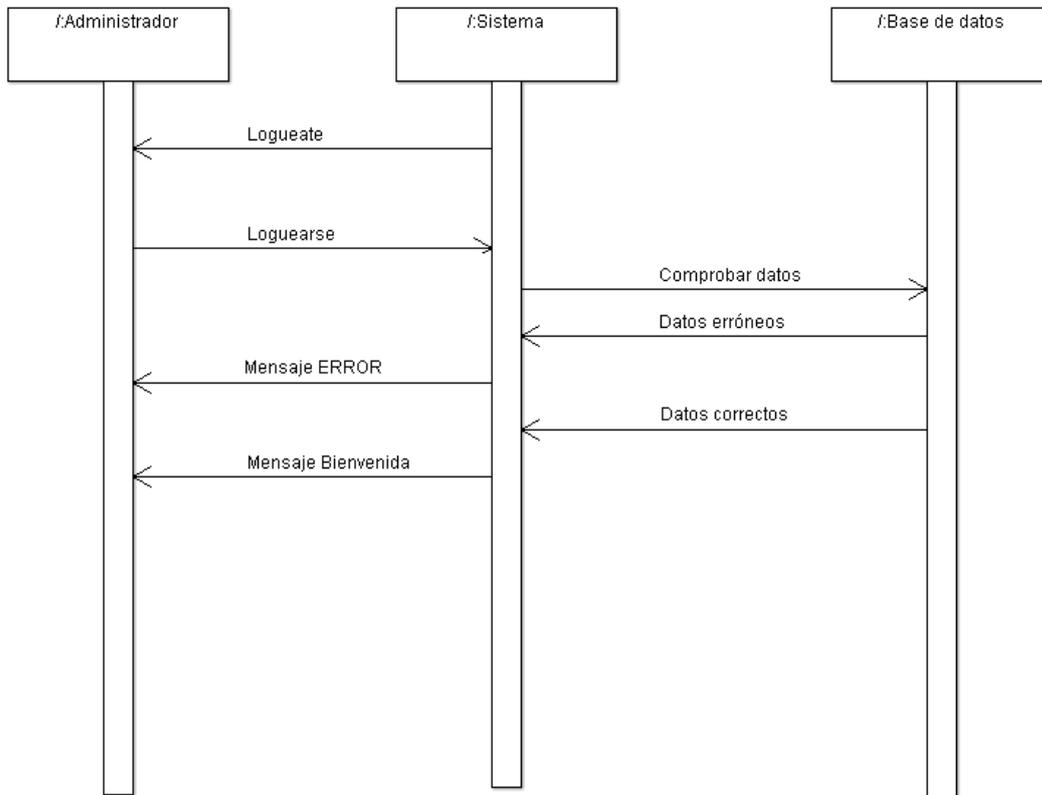
### 3.3. DISEÑO DE LOS CASOS DE USO

Se analizaran aquellos casos de uso más significativos, preparando el diseño de los mismos mediante un diagrama de secuencia para su posterior implementación.

### 3.3.1. DISEÑO CASO DE USO “ENVIAR FORMULARIO”



### 3.3.2. DISEÑO CASO DE USO “LOGUEARSE”

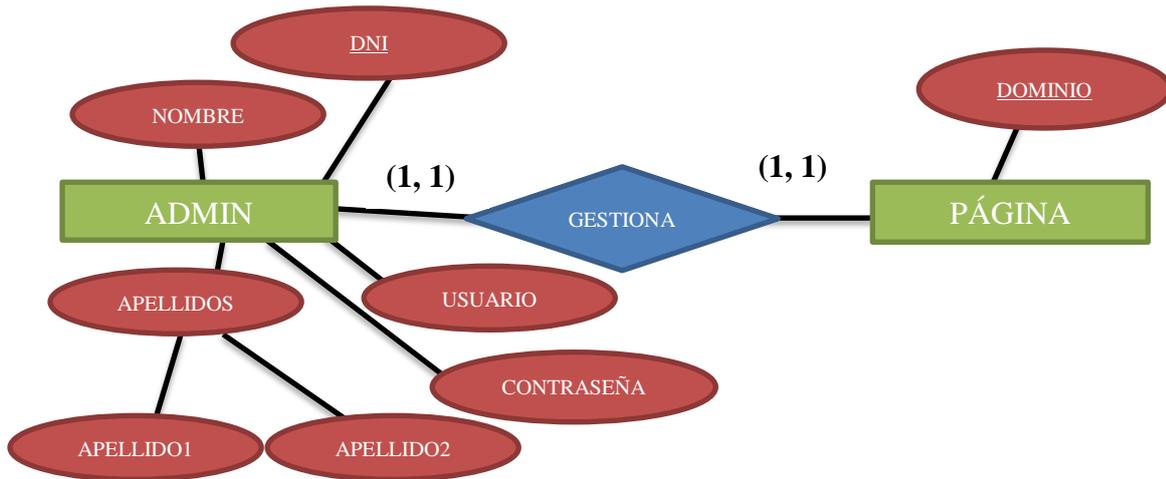


### 3.4. MODELO RELACIONAL: BASE DE DATOS

A continuación, detallaremos el paso a tablas de las tablas que necesitaremos para la creación de nuestra base de datos, necesaria para varios apartados de la página.

- Datos correspondientes al administrador:

#### MODELO E-R



#### MODELO RELACIONAL

Tendremos las siguientes dos tablas ya que la relación es **1:1**.

ADMIN (dni, dominio, nombre, apellido1, apellido2, usuario, contraseña)  
PAGINA (dominio)

#### PASO A TABLAS

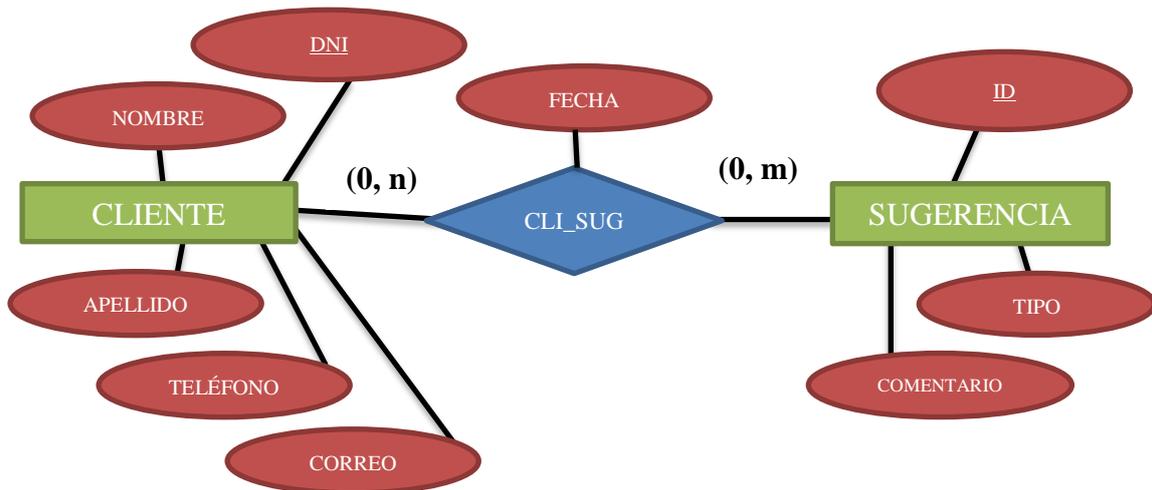
```
CREATE TABLE admin(  
  dni          VARCHAR(9) NOT NULL,  
  dominio      VARCHAR(20) NOT NULL,  
  nombre       VARCHAR(15) NOT NULL,  
  apellido1    VARCHAR(15) NOT NULL,  
  apellido2    VARCHAR(15) NOT NULL,  
  usuario      VARCHAR(20) NOT NULL,  
  contrasena   VARCHAR(20) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (dni),  
  FOREIGN KEY (dominio) REFERENCES página(dominio));
```

```
CREATE TABLE admin(  
  dominio      VARCHAR(20) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (dominio));
```

Estas tablas son necesarias para que el administrador pueda loguearse, y una vez logueado pueda visualizar sus datos personales, además de poder cambiar su contraseña.

- Sugerencias que envían los clientes:

### MODELO E-R



### MODELO RELACIONAL

Tendremos las siguientes tres tablas ya que la relación es **N:M**.

CLIENTE (dni, nombre, apellido, teléfono, correo)

SUGERENCIA (id, tipo, comentario)

CLI\_SUG (dni, id, fecha)

### PASO A TABLAS

```

CREATE TABLE cliente(
    dni          VARCHAR(9) NOT NULL,
    nombre      VARCHAR(15) NOT NULL,
    apellido    VARCHAR(20) NOT NULL,
    telefono    VARCHAR(9) NOT NULL,
    correo      VARCHAR(30) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (dni));
    
```

```

CREATE TABLE sugerencia(
    id          VARCHAR(3) NOT NULL,
    tipo       VARCHAR(15) NOT NULL,
    comentario  VARCHAR(300) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (id));
    
```

```
CREATE TABLE cli_sug(
  dni          VARCHAR(9) NOT NULL,
  id           VARCHAR(3) NOT NULL,
  fecha       DATE,
  PRIMARY KEY(dni, id),
  FOREIGN KEY (dni) REFERENCES cliente(dni),
  FOREIGN KEY (id) REFERENCES sugerencia(id));
```

Estas tablas son necesarias para que el administrador pueda visualizar las sugerencias que escriben sus clientes.

## 3.5. HERRAMIENTAS

### 3.5.1. SISTEMA OPERATIVO: “UBUNTU 13.04”

El sistema operativo utilizado para la realización del sitio web ha sido Ubuntu 13.04. Ubuntu es un sistema operativo basado en Linux y que se distribuye como software libre, el cual incluye su propio entorno de escritorio denominado Unity.

Está orientado al usuario novel y promedio, con un fuerte enfoque en la facilidad de uso y en mejorar la experiencia de usuario. Está compuesto de múltiple software normalmente distribuido bajo una licencia libre o de código abierto.

Su patrocinador, Canonical (compañía británica propiedad del empresario sudafricano Mark Shuttleworth), ofrece el sistema de manera gratuita, y se financia por medio de servicios vinculados al sistema operativo y vendiendo soporte técnico. Además, al mantenerlo libre y gratuito, la empresa es capaz de aprovechar los desarrolladores de la comunidad para mejorar los componentes de su sistema operativo. Extraoficialmente, la comunidad de desarrolladores proporciona soporte para otras derivaciones de Ubuntu, con otros entornos gráficos, como Kubuntu, Xubuntu, Edubuntu, Ubuntu Studio, Mythbuntu, Ubuntu Gnome y Lubuntu.

Cada seis meses se publica una nueva versión de Ubuntu. Esta recibe soporte por parte de Canonical durante nueve meses por medio de actualizaciones de seguridad, parches para bugs críticos y actualizaciones menores de programas.

La versión utilizada ha sido la Ubuntu 13.04 (nombre clave Raring Ringtail - Lemur Ansioso), que fue lanzado el 25 de abril de 2013.

Nuevos iconos de aplicaciones llegaron para Nautilus, Centro de software de Ubuntu, Actualización de software, el icono de Ubuntu y los iconos blancos de acceso del tablero de aplicaciones. El tablero de aplicaciones ahora tiene las mismas barras de desplazamiento que se utilizan en las demás aplicaciones. Se rediseñaron las ventanas de apagado de sistema para tener consistencia visual con el tablero de aplicaciones.

Nautilus cambió de nombre a Archivos, tiene una nueva barra de herramientas con opciones de listado de iconos y de configuraciones, con nuevos iconos

monocromáticos en el panel lateral. Firefox recibió nueva interfaz de descargas y navegación privada independiente sin la necesidad de cerrar ventanas activas.

Ahora los menús de iconos del lanzador izquierdo pueden listar todas las ventanas abiertas de una aplicación, y también pueden cambiar de ventanas con el scroll del mouse sobre el icono de una aplicación. Se agregó un aviso legal de la búsqueda del tablero en Detalles de Configuración del sistema.



Esta es la primera versión en incluir el nuevo soporte técnico limitado de 9 meses para las versiones no-LTS. A partir de esta versión se eliminaron los lanzamientos Alphas, y solo hubo un Beta. Hubo mejoras significativas en desempeño de juegos y gráficos, especialmente en Compiz, Unity y controladores. A partir de esta versión se perdió la compatibilidad con el instalador Wubi para instalar el sistema dentro de Windows. Se eliminó el gestor de ventanas Metacity del instalador Ubiquity, y fue reemplazado por Compiz. Se incluyó el núcleo Linux 3.8.

### 3.5.2. EDITOR DE TEXTOS: “KATE”

Kate es un editor de textos para el entorno de escritorio KDE. Kate significa KDE Advanced Text Editor, es decir Editor de textos avanzado para KDE.

Kate ha sido parte del paquete kdebase desde la versión 2.2 de Kde del 15 de agosto del 2002. A causa de la tecnología KParts que es parte de KDE es posible colocar Kate como un componente de edición en cualquier otra aplicación de KDE. El entorno de desarrollo integrado, KDevelop, y la herramienta de desarrollo de páginas web, Quanta Plus, son dos de las más importantes aplicaciones para KDE que usan Kate como componente de edición.

Entre otras **características** Kate incluye:

- Resaltado de sintaxis, extensible mediante archivos XML.
- Búsqueda y reemplazo de texto usando expresiones regulares.
- Seguimiento de código para C++, C, PHP, HTML y otros.
- Mantener múltiples documentos abiertos en una ventana.
- Soporte de sesiones
- Manejador de archivos
- Emulador de terminal basado en Konsole.
- Numeración de líneas

Se ha optado por utilizar este editor de textos, ya que es de fácil manejo y por sus tantas funcionalidades que tiene. En nuestro caso muy útil a la hora de programar en PHP, HTML, CSS y Javascript.

### 3.5.3. ADOBE PHOTOSHOP

Al tener que trabajar con gran cantidad de imágenes he empleado la herramienta Photoshop para hacer todos los retoques necesarios, así como para la creación del logotipo de la empresa. Logotipo que la empresa anteriormente no disponía.

**LOGOTIPO REALIZADO CON  
PHOTOSHOP CS3 PORTABLE:**



En la palabra OSCAR (nombre del dueño del establecimiento), se han utilizado las letras "O" y "C" que corresponden al logotipo de supermercados Coviran, ya que, Ultramarinos Oscar trabaja con dicha marca.

Adobe Photoshop (popularmente conocido sólo por su segundo nombre, Photoshop) es un editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems principalmente usado para el retoque de fotografías y gráficos. Su nombre en español significa literalmente "taller de fotos". Es líder mundial del mercado de las aplicaciones de edición de imágenes y domina este sector de tal manera que su nombre es ampliamente empleado como sinónimo para la edición de imágenes en general.



Actualmente forma parte de la familia Adobe Creative Suite y es desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows.

Su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual hasta como parte de un paquete siendo éstos: Adobe Creative Suite Design Premium y Versión Standard, Adobe Creative Suite Web Premium, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection.

Photoshop fue creado en el año 1990, soporta muchos tipos de archivos de imágenes, como BMP, JPG, PNG, GIF, entre otros, además tiene formatos de imagen propios.

#### 3.5.4. MÉTODOS EXTERNOS “APIs”

Se conoce como API (Interfaz de programación de aplicaciones) al conjunto de funciones y procedimientos (o métodos, en la programación orientada a objetos) que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción. Son usadas generalmente en las bibliotecas.

En un primer momento se iban a utilizar dos APIs en nuestro sitio web: “**API de Google Maps**” y “**API de Google Translator**”. La primera de ellas para utilizarla en el apartado de “Dónde Estamos” para ubicar el establecimiento en un mapa, y la segunda para traducir al Euskera toda la página. Sin embargo, únicamente se ha utilizado la primera, ya que, el traductor de Google era bastante impreciso y la traducción no era la deseada. Por tanto, se optó por la implementación completa de la página en Euskera realizada por mí mismo.

##### **3.5.4.1. API DE GOOGLE MAPS**

Google Maps es un servicio de Google que ofrece imágenes vía satélite de todo el planeta, combinadas, en el caso de algunos países, con mapas de sus ciudades, lo que unido a sus posibilidades de programación abierta ha dado lugar a diversas utilidades ofrecidas desde numerosas páginas web.

GoogleMaps provee a los desarrolladores un API capaz de aprovechar los datos disponibles a través del servicio, en el seno de las propias aplicaciones. Y más interesante para el funcionamiento mismo del servicio, Google da acceso a AjaXSLT, un proyecto Open Source que propone una biblioteca JavaScript..

Con las API de Google Maps publicadas, numerosos sitios han aparecido proponiendo sus propias maneras de extraer los datos de los mapas de Google y presentarlos en la página a través de scripts específicos, proponiendo un servicio particular.

Como ya he mencionado anteriormente, he hecho uso de esta herramienta en el apartado de “DondeEstamos” siguiendo unos pasos muy sencillos desde la página de <https://maps.google.es/>, obteniendo el siguiente resultado:



Código:

```
<iframe width="425" height="350" frameborder="0" scrolling="no" marginheight="0"
marginwidth="0"
src="https://maps.google.com/maps?f=q&source=s_q&hl=es&geocode=&q=Burundabide,+9,+Etxarri-Aranatz,+Espana%3%B1a&aq=0&oq=Burundabide+9,+Etxarri-A&sl=37.0625,-95.677068&sspn=42.631141,78.837891&ie=UTF8&hq=&hnear=Burundabide,+9,+31820+Etxarri-Aranatz,+Nafarroa,+Espana%3%B1a&t=m&ll=42.907311,-2.066674&spn=0.011002,0.018239&z=15&iwloc=A&output=embed"></iframe>
```

# IMPLEMENTACIÓN

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

## 4. IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación de nuestro sitio web se han empleado diferentes archivos php y html, los cuales están destinados para una función en concreto, dependiendo al apartado que nos refiramos. En la página *inicio.php* por ejemplo, interactúan todas estas páginas como bien se muestra en la imagen:



### 4.1. TEMPLATE

La base de la página se encuentra en el fichero *UltramarOscar.html*, que se trata de la plantilla (template) o parte fija de nuestro sitio web. Sobre ella se ha implementado el resto de la página.



Template (UltramarOscar.html)

Como se aprecia en la imagen las distintas partes de la página están etiquetadas con ciertos nombres entre “#”, las cuales serán sustituidas por la página que nosotros deseemos, dependiendo del ítem que hayamos seleccionado.

## 4.2. FUNCIONAMIENTO

Al principio de este apartado del PFC, se ha visto que en muchos apartados en lugar de utilizar únicamente html, se ha utilizado la extensión .php. Esto es así, ya que, programándolo en php es como cargamos los distintos apartados de la página.

Por ejemplo, para obtener la página de inicio que veíamos anteriormente se ha seguido el siguiente patrón, el mismo que se ha utilizado en el resto de páginas.

Para reemplazar la parte central de la página por la secuencia de imágenes del establecimiento lo que hacemos es abrir el fichero que nos interesa (*iframe.html*), leerlo (para no perder el formato de la web, he ido buffereando con intros) y guardarlo en una variable que en este caso le he llamado *\$portada*. Una vez hecho esto cerramos el fichero.

```
$fd=fopen("iframe.html","r");
while($linea=fscanf($fd,"%s[^\n]\n"){
    $portada=$portada.$linea[0]."\n";
}
fclose($fd);
```

Una vez realizado lo anterior, repetimos la misma estructura para utilizar el template donde luego haremos el reemplazamiento.

```
$fd=fopen("UltramarOscar.html","r");
while($linea=fscanf($fd,"%s[^\n]\n"){
    $pagina=$pagina.$linea[0]."\n";
}
```

Finalmente haríamos los cambios pertinentes de los tags por sus valores y pasaríamos el resultado por pantalla.

```
$pagina = str_replace("##PARTECENTRAL##",$portada,$pagina);
printf("%s", $pagina);
fclose($fd);
```

Para el resto de etiquetas a sustituir se haría exactamente lo mismo. Seguiríamos el mismo procedimiento.

## 4.3. GALERÍA DE IMÁGENES (iframe.html)

La galería está formada por 6 imágenes del establecimiento que se van cambiando automáticamente cada 10 segundos. Este apartado se caracteriza por dos partes. La primera, la propia imagen que abarca toda la parte central y la segunda, una

cabecera situada en la parte superior de la imagen donde aparece un breve comentario relacionado con la imagen y que a su vez dispone de 6 botones en los cuales el cliente puede seleccionar la imagen que desea ver.

**Código:**

```

<body>
  <!-->
  <div id="header1"><div class="wrap">
    <div id="slide-holder">
      <div id="slide-runner">
        <a href=""></a>
        <a href=""></a>
        <a href=""></a>
        <a href=""></a>
        <a href=""></a>
        <a href=""></a>
      <div id="slide-controls">
        <p id="slide-client" class="text"><strong>ultramarinos oscar: </strong><span></span></p>
        <p id="slide-desc" class="text"></p>
        <p id="slide-nav"></p>
      </div>
    </div>
  </div>

  <!--descripcion galeria -->
  </div>
  <script type="text/javascript">
    if(!window.slider) var slider={};slider.data=[{"id":"img-1","client":"<I>localizacion</I>","desc":""},
    {"id":"img-2","client":"<I>entrada al establecimiento</I>","desc":""},
    {"id":"img-3","client":"<I>refrescos, vinos, licores, etc.</I>","desc":""},
    {"id":"img-4","client":"<I>bolleria, charcuteria, etc.</I>","desc":""},
    {"id":"img-5","client":"<I>seccion de frutas y verduras</I>","desc":""},
    {"id":"img-6","client":"<I>lacteos, embutidos, congelados, etc.</I>","desc":""}];
  </script>
</div></div><!--/header-->
</body>

```

Imágenes

Comentarios

Para el buen funcionamiento de la galería se ha empleado la biblioteca de JavaScript JQuery, y para darle el formato deseado he profundizado en el uso de CSS. Gracias al uso de JQuery, se ha conseguido el efecto de movimiento entre las imágenes y el efecto de escritura en los comentarios.

**Resultado:**



## 4.4. Imágenes en movimiento

Además de la galería de imágenes a la que acabo de referirme, la página web dispone de otros dos apartados dinámicos en los que se juega con las imágenes y su comportamiento. La primera de ellas, la encontramos en el apartado de productos en la que las imágenes se refieren a las ofertas de la sección en cuestión y éstas cambian cada cierto tiempo automáticamente. La segunda de las partes, la encontramos en la cabecera de la página. Son imágenes de publicidad informativa que estas cambian cada vez que se refresca la página. La idea inicial era utilizar el mismo código en ambas partes, pero se creaba conflicto y sólo se ejecutaba una de ellas. Por ello, tuve que cambiar esa idea y hacer que las imágenes publicitarias sólo cambiaran al actualizar la página.

### 4.4.1. Ofertas productos

En cada sección de productos en la parte izquierda hay varias imágenes que cambian automáticamente cada 5 segundos. Para la implementación, lo primero de todo hemos creado el siguiente script:

```
<script language="JavaScript1.1">
var imagen=new Array();
imagen[0]="imagenes/alimentacion/alimenta1.jpg"
imagen[1]="imagenes/alimentacion/alimenta2.jpg"
imagen[2]="imagenes/alimentacion/alimenta3.jpg"
var tiempo=5000;
var count =1;
var diapositiva=new Array();
for (i=0;i<imagen.length;i++){
diapositiva[i]=new Image()
diapositiva[i].src=imagen[i]
}
function ejecutar(){
if (window.createPopup)
cubel.filters[0].apply();
document.images.cubel.src=diapositiva[count].src;
if (window.createPopup)
cubel.filters[0].play();
count++;
if (count==diapositiva.length)
count=0;
setTimeout("ejecutar()",tiempo)
}
window.onload=new Function("setTimeout('ejecutar()',tiempo)");
</script>
```

Almacenamos las imágenes deseadas

Declaramos cada cuanto queremos que cambien las imágenes

Creo el array diapositiva con las imágenes

Función ejecutar

Cargamos la función

Una vez realizado el script y de cargar la función la función ejecutar(), añadimos dentro del <body> la siguiente instrucción, indicando la primera imagen que se va a mostrar, poniendo el filtro que deseamos dar a la transición de las imágenes y añadiendo la anchura y altura de las imágenes.

```

```

#### 4.4.2. Publicidad informativa

Para efectuar el cambio de imagen cada vez que se actualice la página, la implementación se ha realizado con un simple script:

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
.....
actualiza = new Date();
numero_de_imagenes = 4;
segundos = actualiza.getSeconds();
numero = segundos % numero_de_imagenes;

if (numero == 0){
imagen = "imagenes/publi/publi1.png";
}

if (numero == 1){
.....
imagen = "imagenes/publi/publi2.png";
}

if (numero == 2){
imagen = "imagenes/publi/publi3.png";
}

if (numero == 3){
.....
imagen = "imagenes/publi/publi4.png";
}

document.write('<a href="#"></a>');

</script>
```

Lo primero de todo utilizamos la función Date() para obtener la fecha completa en la que nos encontramos (día, mes, año, hora, minutos y segundos). Esta la guardamos en una variable que hemos llamado “actualiza”. De todos los datos que nos proporciona la función Date, sólo nos interesan los segundos del mismo. Por ello, llamamos a la función getSeconds(), y de este modo en la variable segundos guardaremos los segundos exactos cuando actualicemos la página.

Por otro lado, vamos a trabajar con 4 imágenes. Por tanto, al calcular el módulo entre los segundos y el número de imágenes obtenemos como resultado un resto que será o bien el 0, o bien el 1, o bien el 2, o bien el 3. Dependiendo del resultado obtenido aparecerá una imagen u otra.

Finalmente utilizamos uno de los comandos básicos de JavaScript (*document.write*) para imprimir por pantalla el resultado.

## 4.5. LOGIN

Este apartado de la página está dirigido únicamente al administrador. Para loguearse éste debe rellenar los dos campos vacíos que son “Nombre” y “Contraseña”. Los valores introducidos en el formulario se obtienen mediante el método **\$\_POST** y para que estos datos sean totalmente seguros antes de realizar cualquier consulta he utilizado la función **mysql\_real\_escape\_string**.

```
$usuario=mysql_real_escape_string($_POST["usuario"]);  
$pass=mysql_real_escape_string($_POST["contrasena"]);
```

En el caso de que se pulse el botón “Iniciar Sesión” y ambos campos estén vacíos aparecerá un mensaje de error, lo mismo que ocurrirá si el nombre o contraseña introducidos son incorrectos.

Para comprobar que los datos introducidos son los deseados, se ha hecho uso del método **\$\_SESSION**.

Estos son los 3 casos que se pueden dar:

- Ambos campos o alguno de ellos vacío:



The screenshot shows a green login form titled "ÁREA RESTRINGIDA". It contains two input fields: "Nombre:" and "Contraseña:". Below the fields is a button labeled "Iniciar sesión". At the bottom, a red error message reads "Nombre o contraseña incorrectos".

- Datos mal introducidos:



The screenshot shows the same green login form. Below the "Iniciar sesión" button, a red warning message reads "Introduce los datos de forma correcta".

- Datos correctos:



The screenshot shows the administrator dashboard, also titled "ÁREA RESTRINGIDA". It displays a welcome message: "Bienvenido administrador Oskar" with a link "Cerrar sesión". Below this are several menu items: "Mis datos", "Cambiar contraseña", "Subir ficheros", "Sugerencias de clientes", and "Eliminar sugerencias".

## 4.6. Subir ficheros

Para poder actualizar las imágenes de las ofertas en las diferentes secciones de productos y para actualizar las imágenes de publicidad informativa, el administrador dispone de una función para ello, concretamente la de subir ficheros. Para conseguir dicho objetivo se ha creado el siguiente código en php:

```

<?php
$status = "";
if ($_POST["action"] == "upload") {
    $tamano = $_FILES["archivo"]["size"];
    $tipo = $_FILES["archivo"]["type"];
    $archivo = $_FILES["archivo"]["name"];

    if ($archivo != "") {
        $destino = "/home/mikel/www/PFC/imagenes/fruteria/". $archivo;
        if (copy($_FILES['archivo']['tmp_name'], $destino)) {
            $status = "Archivo subido: <b>". $archivo. "</b>";
        } else {
            $status = "Error al subir el archivo";
        }
    } else {
        $status = "Error al subir archivo";
    }
}
printf("%s", $status);

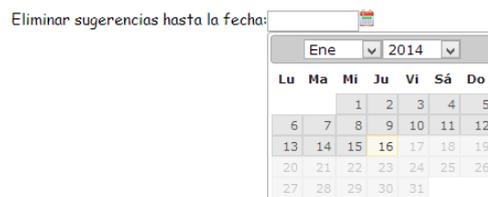
echo "<br><br><a href='inicio.php'>Volver</a><br><br>";
?>

```

Obtenemos los datos del archivo

#### 4.7. Calendario (Eliminar sugerencias)

Otra de las funciones que se le han otorgado al administrador es la de eliminar las sugerencias de los clientes una vez hayan sido revisadas. Para ello, se ha creado un calendario para que el administrador pueda seleccionar en él la fecha hasta la cual quiere eliminar o borrar las sugerencias.



Para la implementación de dicho calendario, he vuelto a emplear la biblioteca de JavaScript JQuery. En el siguiente script he añadido todas aquellas características que quiero que tenga el calendario, desde la abreviatura de los meses y días de la semana, hasta el formato en el que quiero que se me guarde la fecha. Al utilizar MySQL y guardar el resultado en la base de datos el formato utilizado ha tenido que ser en formato inglés, es decir, AA-MM-DD (AÑO/MES/DÍA).

## Código:

```
<script type="text/javascript">

jQuery(function($) {
$.datepicker.regional['es'] = {
  closeText: 'Cerrar',
  prevText: '<#x3c;Ant',
  nextText: 'Sig>#x3e;',
  currentText: 'Hoy',
  monthNames: ['Enero', 'Febrero', 'Marzo', 'Abril', 'Mayo', 'Junio',
  'Julio', 'Agosto', 'Septiembre', 'Octubre', 'Noviembre', 'Diciembre'],
  monthNamesShort: ['Ene', 'Feb', 'Mar', 'Abr', 'May', 'Jun',
  'Jul', 'Ago', 'Sep', 'Oct', 'Nov', 'Dic'],
  dayNames: ['Domingo', 'Lunes', 'Martes', 'Miércoles', 'Jueves', 'Viernes', 'Sábado'],
  dayNamesShort: ['Dom', 'Lun', 'Mar', 'Mié', 'Juv', 'Vie', 'Sáb'],
  dayNamesMin: ['Do', 'Lu', 'Ma', 'Mi', 'Ju', 'Vi', 'Sá'],
  weekHeader: 'Sm',
  dateFormat: 'yy-mm-dd',
  firstDay: 1,
  isRTL: false,
  showMonthAfterYear: false,
  yearSuffix: ''};
$.datepicker.setDefaults($.datepicker.regional['es']);

$(document).ready(function() {
$("#datepicker").datepicker({
  showOn: 'button',
  buttonImageOnly: true,
  buttonImage: 'calendario/calendario.png',
  changeYear: true,
  changeMonth: true,
  maxDate: '0'
});
});
});
</script>
```

## 4.8. Resultado final

A continuación, mostraré pantallazos de como ha quedado la página web de Ultramarinos Oscar.



**NOTA:** Al pinchar aquí aparecerán los mismos pantallazos pero en euskera.

Pantalla "Inicio"

**Quienes somos**

Ultramarinos Oscar es una tienda familiar de autoservicio, dirigida sobre todo a una clientela fija y de vecindad con la que mantenemos una relación tanto comercial como de trato cordial.

La tienda fué abierta en el década de los 60 al constatar que en el barrio había un hueco por la demanda de un servicio como el que desde entonces se viene ofreciendo.

Como indicamos en la cabecera "ULTRAMARINOS", ofrecemos mayormente productos de consumo habitual por los clientes, y avalados en cuanto a calidad-precio por la prestigiosa Firma Cooperativa Nuestra Señora Virgen de los Angustias, "COVIRAN", con lo que nos une un contrato.

No obstante, también ofrecemos productos generados en la zona, en función de las distintas épocas del año y siempre bajo un control riguroso en cuanto a la calidad de los mismos.

Podemos también a disposición preferentemente de personas mayores e incapacitadas, nuestro teléfono 948 46 17 46 y correo electrónico "contacto@ultramariososcar.com" para que se pongan en contacto con nosotros y puedan solucionar la compra que nos indiquen y se la haremos llegar a su domicilio o la mayor brevedad y sin coste alguno por el servicio.

Por favor, vea nuestra sección de productos y ofertas para que complete la información que le estamos ofreciendo.

También ponemos a su disposición nuestro teléfono y correo anteriormente citados, para que pueda ponerse en contacto con nosotros ante cualquier duda o sugerencia que pueda tener u ofertas.

Via postal: Calle Burundabide 9 - 31820 Etxarri-Aranatz.  
Via teléfono: 948 46 17 46  
Via Email: contacto@UltramarinosOscar.com

Ultramarinos OSCAR - Calle Burundabide 9 - 31820 ETXAR

Pantalla "Quienes Somos"

**FRUTERÍA**

De la huerta a tu casa. Amplia gama de frutas recolectadas en sus lugares de origen que hacemos llegar hasta ti frescos, en su justo punto de madurez y sabor y con cualidades naturales intactas.

0,99€ /hilo  
MANZANA Golden Primera hg.

Muchas más ofertas en nuestro

Ultramarinos OSCAR - Calle Burundabide 9 - 31820 ETXAR

Pantalla "Frutería"

**ALIMENTACIÓN**

Los productos de la marca COVIRAN son la elección más acertada. Coviran te ofrece una gran variedad de productos de primerísima calidad a unos precios inmejorables para satisfacer por completo tus necesidades y gustos.

Azúcares de alivio y gimnasia, salsas, salsas, vinagras, infusiones, nutritivos cereales para el desayuno, galletas, amplia gama de cafés... Además, deliciosos bombones y chocolates, operativos, frutos secos, patatas fritas y nuestros reconocidos platos precocinados: cecidillo, lentejas de chorizo, Fabada asturiana...

Y por supuesto, no podemos olvidar los conservas, otra de nuestros fuertes: espárragos, champiñones, pimientos, alcachofas, maíz, arroz...

Todo tipo de legumbres, junto a un completo surtido de pastas, omelette, guisantes, guindillas, mermeladas y frutas en conserva. Hasta del mar conservamos lo mejor: anchos del Cantábrico, atún claro, sardinillas, mejillones, pulpo y el bonito del norte más selecto.

1,15€

Muchas más ofertas en nuestro

Ultramarinos OSCAR - Calle Burundabide 9 - 31820 ETXAR

Pantalla "Alimentación"

**CHARCUTERÍA**

En nuestra charcutería encontrarás las mejores embutidos, foies, patés y quesos de la zona y por supuesto la charcutería más variada. Al peso, por piezas, o previamente loncheados y envasados al vacío.

1,89€

Muchas más ofertas en nuestro

Ultramarinos OSCAR - Calle Burundabide 9 - 31820 ETXAR

Pantalla "Charcutería"

**REGALO SORPRESA** por compras superiores a 15€

**Supermercados COVIRAN**

**Ultramarinos OSCAR**

Inicio Quiénes somos Productos Dónde estamos Contacto

**ÁREA RESTRINGIDA**

Nombre: \_\_\_\_\_  
 Contraseña: \_\_\_\_\_  
 Iniciar sesión

**LÁCTEOS Y CONGELADOS**

La leche y sus derivados son básicos en nuestra dieta. Ultramarinos Oscar te ofrece una gran variedad de productos de la marca coviran y otras marcas muy conocidas de la zona. Una leche rica y sabrosa en todas sus variedades: entera, semi o desnatada. Además podremos encontrar batidos, margaritas, y una gran variedad de yogures y postres preparados (flanes, natillas, cremas, yogures naturales, azucarados o de sabores, bifidus o desnatados). Y no sólo eso, sino que tenemos todo tipo de quesos en porciones, lonchas, para untar o rallados.

En cuanto a la sección de congelados, te ofrecemos distintas sugerencias: verduras y hortalizas, pescado y marisco preparado y sin preparar, platos preparados y elaborados (fritas, carnes, san jacobs, patitas...) y como no gran variedad de helados para los más golosos.

**1,89€**  
DANET de DANONE  
YOGURTE natural 1,5L  
1,89€ x litro

Muchas **OFERTAS**

Ultramarinos OSCAR - Calle Burundabai

Pantalla "Lácteos y Congelados"

**REGALO SORPRESA** por compras superiores a 15€

**Supermercados COVIRAN**

**Ultramarinos OSCAR**

Inicio Quiénes somos Productos Dónde estamos Contacto

**ÁREA RESTRINGIDA**

Nombre: \_\_\_\_\_  
 Contraseña: \_\_\_\_\_  
 Iniciar sesión

**PRODUCTOS TÍPICOS DE NAVARRA**

Ultramarinos Oscar se distingue de otros supermercados ya que además de trabajar con una marca prestigiosa como es COVIRAN, ofrece productos de gran calidad y de gran prestigio como son los productos de aquí de Navarra. Podrá encontrar productos como por ejemplo: alcazarías de Tudela, espiárragos, pochardón, moscatel, pimientos del piquillo de Lodosa, queso de Roncal, queso de Idiazabal, maná, chistorra de Arbizu, setos (perreticos, gorringo, bolitos...) y mucho más.

**0,50 e/ud**  
YOGUR CASERO  
Jeluzendakoa

Muchas **OFERTAS**

Ultramarinos OSCAR - Calle Burundabai

Pantalla "Productos de Navarra"

**REGALO SORPRESA** por compras superiores a 15€

**Supermercados COVIRAN**

**Ultramarinos OSCAR**

Inicio Quiénes somos Productos Dónde estamos Contacto

**ÁREA RESTRINGIDA**

Nombre: \_\_\_\_\_  
 Contraseña: \_\_\_\_\_  
 Iniciar sesión

**DROGUERÍA Y PERFUMERÍA**

Todo lo que necesitas para tu higiene, cuidado personal y bienestar lo tienes en Ultramarinos Oscar. Y también todo lo que tu hogar necesita para que esté limpio y saludable. En las secciones de droguería y perfumería encontrarás todos los productos que quieres y además tendrás continuas ofertas, para que tú y tu casa estéis siempre perfectos.

**2,75€**  
Timoel  
100 ml  
100 ml x 2,75€

Muchas **OFERTAS**

Ultramarinos OSCAR - Calle Burundabai

Pantalla "Droguería y Perfumería"

**REGALO SORPRESA** por compras superiores a 15€

**Supermercados COVIRAN**

**Ultramarinos OSCAR**

Inicio Quiénes somos Productos Dónde estamos Contacto

**ÁREA RESTRINGIDA**

Nombre: \_\_\_\_\_  
 Contraseña: \_\_\_\_\_  
 Iniciar sesión

**BEBIDAS**

**AGUA, BEBIDAS REFRESCANTES Y ZUMOS**

Para apagar la sed nada mejor que el agua. Te ofrecemos diferentes empaques desde 33 € 90 cl.

Además disponemos de una gran variedad de bebidas refrescantes de naranja, limón, tónicas, gaseosas, refrescos de frutas con leche y bebidas isotónicas y energéticas.

**CEBIVERA, VINO, LICORES, CAVA Y WHISKY**

Ultramarinos Oscar tampoco le defraudará con esta sección. Tendrá la ocasión de poder brindar con cerveza, cava, rosados, tintos y blancos, jóvenes, crianzas o reservas de las mejores Denominaciones de Origen del país: Rioja, Navarra... También podrá disfrutar de todo tipo de licores: anís y licores de hierbas, ginebra, vodka, brandy, whisky, ron, pochardón...

**2,80€**  
Vino ROSA VÍÑA CUMBERO  
Crianza 18 meses  
Una unidad a 2,80€

Muchas más ofertas en nuestro catálogo.

Ultramarinos OSCAR - Calle Burundabide 9 - 3120 ETXARRI-ARANATZ (Navarra)

Pantalla "Bebidas"

**Pantalla "Panadería y Bollería"**

**Pantalla "Dónde Estamos"**

**Pantalla "Contacto"**

**Pantalla "Subir ficheros"**

**Pantalla “Cambiar Contraseña”**

**Pantalla “Eliminar Sugerencia”**

FECHA SUGERENCIA	NOMBRE	APELLIDO	TELÉFONO	CORREO	TIPO	COMENTARIOS
2014-01-16	Mikel	Jauregui	611111111	mikel@mikel.com	Recomendación	Probandoo....

**Pantalla “Ver Sugerencias”**

# PRUEBAS

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

## 5. PRUEBAS

Para la comprobación del buen comportamiento de la página web, se ha utilizado un hosting gratuito (Dinahosting), dónde el cliente podía acceder al siguiente dominio <http://ultramarinososcar.hl206.dinahosting.com/> y hacerme saber posibles inconvenientes o fallos que podía apreciar en la página para que yo las pudiera solventar.

Además, de este modo se ha podido hacer un control exhaustivo de cómo se comporta la página en los distintos navegadores como Internet Explorer, Mozilla Firefox o Chrome, ya que, todos los navegadores no interpretan de la misma manera el código HTML y JavaScript.

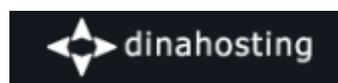
Al probarlo por primera vez, en Mozilla Firefox y Chrome, todo se visualizaba correctamente sin ningún tipo de sobresalto. Sin embargo, al probarlo con Internet Explorer, las distintas partes de la página como por ejemplo la parte central o la parte izquierda dónde se encuentra el login, salía totalmente descuadrada. Por ello, tuve que ajustar las medidas de la página solucionando así el problema en cuestión.

### 5.1. DESPLIEGUE DEL SITIO WEB

El alojamiento web (en inglés web hosting) es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web. El que yo he utilizado para poder alojar la página durante el periodo de prueba ha sido el que me sugirió el tutor del PFC que es Dinahosting.

#### Características:

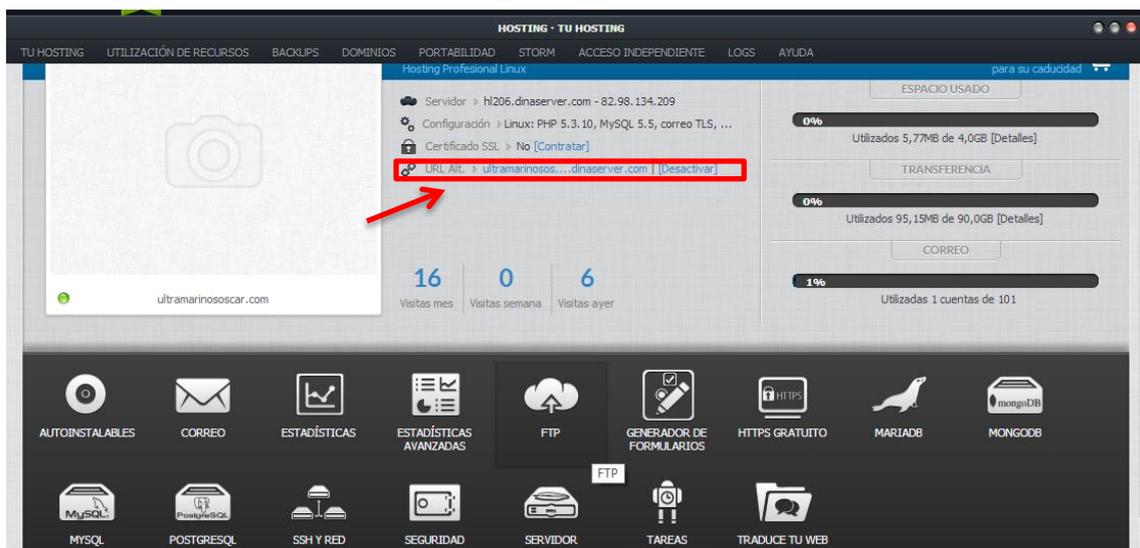
- ✓ 4GB de espacio en disco.
- ✓ 90GB de transferencia.
- ✓ 100 cuentas de correo.
- ✓ Cuentas FTP ilimitadas.
- ✓ PHP + MySQL.
- ✓ ASP.NET + SQL Server.
- ✓ 15 días de prueba.
- ✓ Atención personalizada.



Para hacer uso de este servidor y subir todos los ficheros necesarios, lo primero que hay que hacer es registrarse en <https://dinahosting.com/> y seleccionar el paquete que queramos utilizar, en nuestro caso el paquete de prueba. Una vez hecho esto, accederíamos a nuestra cuenta y de ahí visualizaríamos el siguiente panel de control:



En este panel de control entre todas las funciones que podemos encontrar, la que nos interesa es la que pone "Hosting". Si clicamos en ella visualizaremos lo siguiente:

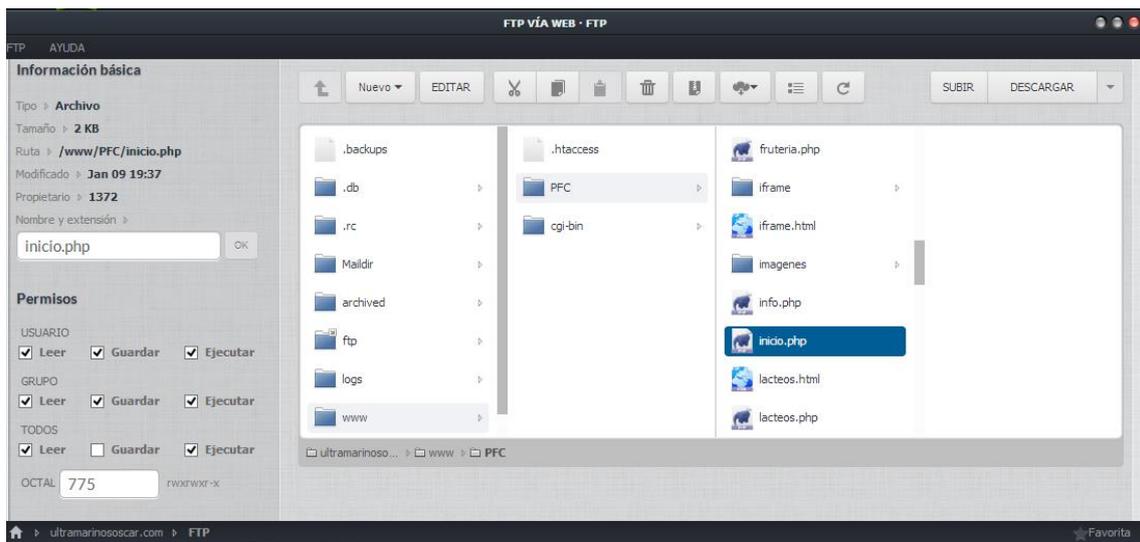


En esta ventana es de donde obtenemos la URL alternativa, la cual nos permite visualizar la página de forma gratuita durante los 15 días de prueba, sin necesidad de pagar por el dominio.

En cuanto a la subida de archivos y creación de la base de datos, estás se realizan pulsando en los siguientes apartados que los podemos ver en el submenú del pantallazo anterior:



Para ver, modificar o eliminar los archivos subidos se haría desde la misma pestaña de “FTP”, llegando así a la siguiente ventana:



Dinahosting ofrece además de las opciones anteriormente citadas y entre otras muchas, la posibilidad de hacer estadísticas a cerca de la actividad de los usuarios en nuestro sitio web, utilizando gráficos ilustrativos para ello.

De este modo, una vez que el cliente se decida a subir la página a la nube, se empleará este Hosting, debido a su sencillez pero a su vez la gran cantidad de servicios que dispone.

# METODOLOGÍA

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

## 6. METODOLOGÍA

Una metodología es un conjunto integrado de técnicas y métodos que permite abordar de forma homogénea y abierta cada una de las actividades del ciclo de vida de un proyecto de desarrollo. Es un proceso de software detallado y completo.

Las metodologías se basan en una combinación de los modelos de proceso genéricos (cascada, incremental, prototipo,...). Definen artefactos, roles y actividades, junto con prácticas y técnicas recomendadas.

La metodología para el desarrollo de software es un modo sistemático de realizar, gestionar y administrar un proyecto para llevarlo a cabo con altas posibilidades de éxito. Una metodología para el desarrollo de software comprende los procesos a seguir sistemáticamente para idear, implementar y mantener un producto software desde que surge la necesidad del producto hasta que cumplimos el objetivo por el cual fue creado.

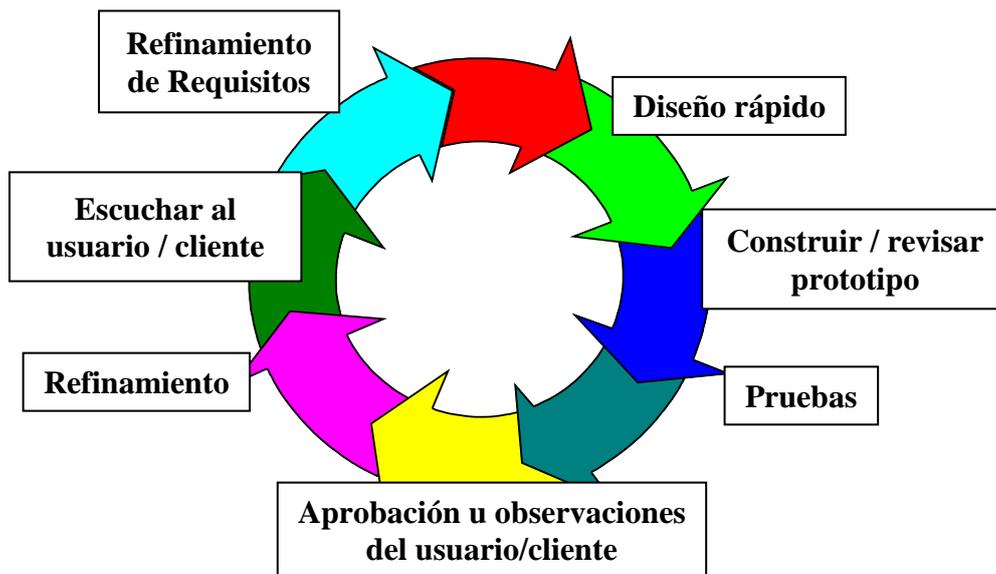
Una metodología define una estrategia global para enfrentarse con el proyecto. Entre los elementos que forman parte de una metodología se pueden destacar:

- Fases: tareas a realizar en cada fase.
- Productos: E/S de cada fase, documentos.
- Procedimientos y herramientas: apoyo a la realización de cada tarea.
- Criterios de evaluación: del proceso y del producto. Saber si se han logrado los objetivos.

La metodología o modelo que he utilizado a lo largo del proyecto ha sido la de prototipos, ya que en muchas ocasiones ofrece el mejor enfoque entre el resto de modelos.

### 6.1. MODELO DE PROTOTIPOS

- Un cliente a menudo define un conjunto de objetivos generales para el software, pero no identifica los requisitos detallados de entrada, procesamiento, o salida.
- En otros casos, el responsable del desarrollo de software puede o no estar seguro de la eficacia de un algoritmo, de la capacidad de adaptación de un sistema operativo, o de la forma en que debería tomarse la interacción hombre-máquina.



Modelo de construcción de prototipos

La figura ilustra como es el proceso de este paradigma. Comienza con la recolección de requisitos con un encuentro del desarrollador con el cliente, definiendo los objetivos globales para el software, identificando los requisitos conocidos y las áreas del esquema en donde es obligatoria más definición. Posteriormente se genera un diseño rápido que se centra en una representación de esos aspectos del software que serán visibles para el usuario/cliente. El diseño rápido lleva a la construcción de un prototipo que es evaluado por el usuario/cliente y lo utiliza para refinar los requisitos del software a desarrollar.

Esta metodología permite la interacción para satisfacer las necesidades del cliente y al mismo tiempo, permite que el desarrollador comprenda mejor lo que se necesita hacer.

Aunque el prototipo puede servir como una visión idealizada del sistema, es un modelo que gusta mucho a los clientes y desarrolladores, sin embargo, la construcción de prototipos también puede ser problemática por las razones siguientes:

- Con la prisa de hacer que funcione no se tiene en cuenta la calidad del software global o la facilidad de mantenimiento a largo plazo.
- El cliente y el desarrollador se deben de poner de acuerdo en que el prototipo se construya para servir como un mecanismo de definición de requisitos. Entonces se descarta el prototipo (al menos en parte) y se realiza la ingeniería del software con una visión hacia la calidad y la facilidad de mantenimiento.
- El desarrollador a menudo hace compromisos de implementación para hacer que el prototipo funcione rápidamente, utilizando un sistema operativo o

lenguaje de programación inadecuado simplemente porque está disponible o porque es conocido. Aunque pueden surgir problemas, la construcción de prototipos puede ser un paradigma efectivo para la ingeniería de software. La clave está en definir las reglas del juego al comienzo, es decir, establecer que el prototipo se construirá sólo como un mecanismo de definición de requisitos.

## **6.2. FASES DEL PROYECTO**

Teniendo en cuenta el modelo de prototipos, se ha seguido el siguiente orden en la realización del proyecto:

### **6.2.1. FASE 1: FIJAR REQUISITOS**

En los primeros encuentros con el cliente, se fijaron los requisitos que él creía convenientes para su futura página web. Requisitos que ya los comenté en el apartado de análisis.

### **6.2.2. FASE 2: LOGOTIPO**

El establecimiento al no disponer de logotipo propio, me encargué yo mismo de hacerlo utilizando la herramienta de Photoshop, quedando el cliente satisfecho con el resultado.

### **6.2.3. FASE 3: DISEÑO RÁPIDO**

Antes de profundizar de lleno en la implementación completa de la página, se realizó la página de inicio, con la galería de imágenes que pasan automáticamente, para que el cliente tuviera una visión general de lo que sería la página.

En esta sección tuve que mejorar el diseño del mismo, empleando colores más vivos tanto para la cabecera como para el fondo de la página.

### **6.2.4. FASE 4: CONSTRUCCIÓN APARTADOS “QUIENES SOMOS”, “DONDE ESTAMOS” Y “CONTACTO”**

En esta etapa, se implementaron 3 partes de la página, el apartado de “Quienes Somos”, el apartado de “Donde Estamos” y el apartado de “Contacto”.

### **6.2.5. FASE 5: CONSTRUCCIÓN APARTADO “PRODUCTOS”**

En esta quinta fase, se implementó la parte de productos con las diferentes secciones que dispone el establecimiento.

### **6.2.6. FASE 6: CONSTRUCCIÓN DEL LOGIN**

Aquí, se implementaron las distintas funciones que iba a tener el administrador de la página, es decir, el cliente, para cubrir todas sus necesidades.

### **6.2.7. FASE 7: PRUEBAS, REVISIÓN y APROBACIÓN DEL CLIENTE**

Una vez “terminada” la implementación de la página se utilizó el hosting para comprobar su buen comportamiento en los distintos navegadores. Al subirlo, y al ver que en el navegador de Internet Explorer se descuadraba la página tuve que reajustar las medidas de las distintas partes de la página.

Al corregir dichos errores, el cliente hizo una revisión general de la página quedando satisfecho con el resultado y dando la aprobación del mismo sin necesidad de retocar ningún apartado.

# CONCLUSIONES

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

## 7. CONCLUSIONES

Al finalizar este proyecto, estoy muy satisfecho por distintas razones.

Por un lado, por haber desarrollado desde cero un sitio web para un cliente, algo que quería realizar desde que empecé en esta carrera y más después de haber conseguido cumplir con los requisitos iniciales que se me propusieron.

El comienzo del proyecto no fue fácil, ya que, al principio te tienes que familiarizar con el código que vas a utilizar leyendo apuntes, tutoriales y demás contenidos, y son días y semanas un poco monótonas y de no ver resultados.

Más tarde, conforme iba dominando los distintos lenguajes y tenía claro de qué era lo que quería conseguir todo fue mucho mejor, todo era más fácil, y la motivación fue creciendo, lo cual hizo que avanzara más rápidamente en la implementación del sitio web.

Por otro lado, estoy contento por el trabajo realizado porque el conocimiento que tenía al comienzo del proyecto en los lenguajes y herramientas utilizados no tiene nada que ver con los que tengo ahora. He avanzado mucho en este sentido como programador.

La utilización de CSS y Photoshop por ejemplo, ha sido imprescindible para lograr el resultado obtenido. Aunque todavía reconozco que el dominio completo sobre estas herramientas no lo tengo, mis conocimientos han aumentado mucho.

El primer contacto con un lenguaje tan útil como JavaScript, fue un reto para mí, y no fue fácil, pero al final el resultado ha merecido la pena y estoy muy satisfecho.

Además de los conocimientos adquiridos en el uso de estas herramientas, también he aprendido a planificar adecuadamente un desarrollo de software: establecer correctamente los requisitos, llevar cierto orden empleando una metodología adecuada,...

En definitiva, ha sido muy gratificante el haber realizado este sitio web para un cliente, el haber cumplido con unos requisitos fijados al principio y por supuesto todos los conocimientos que he adquirido en todo este tiempo.

# LINEAS FUTURAS

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

## 8. LINEAS FUTURAS

Una vez que la página sea expuesta a los clientes de forma permanente, se analizarán con detenimiento las estadísticas que nos ofrece Dinahosting, para saber el número de gente que visita la página, el número de visitas al mes,...

Si vemos que todavía hay mucha gente que no sabe de la existencia de la web, se emplearán mecanismos publicitarios efectivos como son las redes sociales como Facebook o Twitter. Además, para que la página sea más visible en la red se utilizarán las técnicas de posicionamiento web. De este modo, la posición en la que aparezca en los buscadores será mejor y más usuarios podrán dar con la página.

En el caso de que la página tenga gran aceptación entre los clientes, se ha pensado en traducir la página a un tercer idioma que sería el inglés, ya que, como he comentado anteriormente, el pueblo tiene un camping de alto prestigio, al cual llegan muchos visitantes extranjeros en temporada alta.

Además de eso, el establecimiento ofrece en este momento un servicio que va destinada exclusivamente a personas mayores o con discapacidad para que puedan pedir su compra vía telefónica o vía email. En relación con este tema, se ha pensado, en introducir la opción de registro para estas personas, y así puedan ver y comprar los productos de los que disponemos de forma online, consiguiendo mayor comodidad para ambas partes, ya sea para el cliente como para el propio administrador.

# BIBLIOGRAFIA

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

## 9. BIBLIOGRAFIA

### 9.1. APUNTES CONSULTADOS

Se han consultado los apuntes de una de las asignaturas optativas de la carrera, *Laboratorio de Interfaces de Redes*.

### 9.2. LIBROS CONSULTADOS

- **Introducción a la Ingeniería del Software.** *Alonso Amo, Fernando; Martínez Normand, Loïc; Segovia Pérez, Francisco Javier.*
- **CSS, hojas de estilo en cascada para el diseño Web.** *Christopher Schmitt. Editorial Anaya Multimedia.*

### 9.3. PÁGINAS WEB VISITADAS

- PHP:  
<http://www.manualdephp.com/>  
<http://www.php.net/>
- HTML:  
<http://www.desarrolloweb.com/html>  
<http://www.webestilo.com/html/>
- CSS:  
<http://www.desarrolloweb.com/css>
- JavaScript:  
<http://www.elcodigo.net/tutoriales/javascript/javascript5.html>
- Otros:  
<http://support.google.com/maps/bin/answer.py?hl=es&answer=72644>  
<http://es.wikipedia.org>

**NOTA:** El uso que he hecho de estas referencias bibliográficas ha sido de carácter general por lo que no las he numerado como es lo habitual.



# PROYECTO FIN DE CARRERA

PÁGINA WEB TIENDA DE ULTRAMARINOS

MIKEL JAUREGUI MIRANDA

# INDICE

- Objetivo del PFC
- Introducción
- Análisis
- Diseño
- Implementación
- Metodología
- Fases del proyecto
- Conclusiones
- Líneas futuras

# OBJETIVO DEL PFC

- ❖ Desarrollar un sitio web para dar a conocer a los clientes los distintos productos, ofertas, etc. que dispone el establecimiento de ultramarinos.
- ❖ Ampliar el conocimiento en los lenguajes y herramientas que se emplearan.

# INTRODUCCIÓN

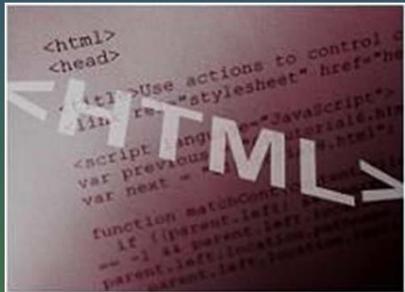
- ❖ Internet se ha convertido en una herramienta muy poderosa que utilizan muchas empresas para darse a conocer.
- ❖ Tener página web -> IMPRESCINDIBLE.
- ❖ Ultramarinos Oscar ha optado por este medio para publicitarse.
- ❖ ANÁLISIS DE LA ZONA:
- ❖ - Otros establecimientos:

	Casa Lete	Lore	Aliprox Etxarri	Ultramarinos Auzmendi	Ultramarinos Cris
Página Web (Sí, No)	No	No	No	No	No

- ❖ - Atractivos pueblo: Camping.
- ❖ **CONCLUSIÓN:** Gran oportunidad para captar nuevos clientes.

# INTRODUCCIÓN

- ❖ Lenguajes utilizados para el desarrollo del sitio web:



Css

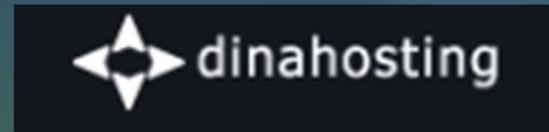


JavaScript



# INTRODUCCIÓN

- ❖ Herramientas empleadas para el desarrollo del sitio web:



**KATE**

API Google maps

# ANÁLISIS

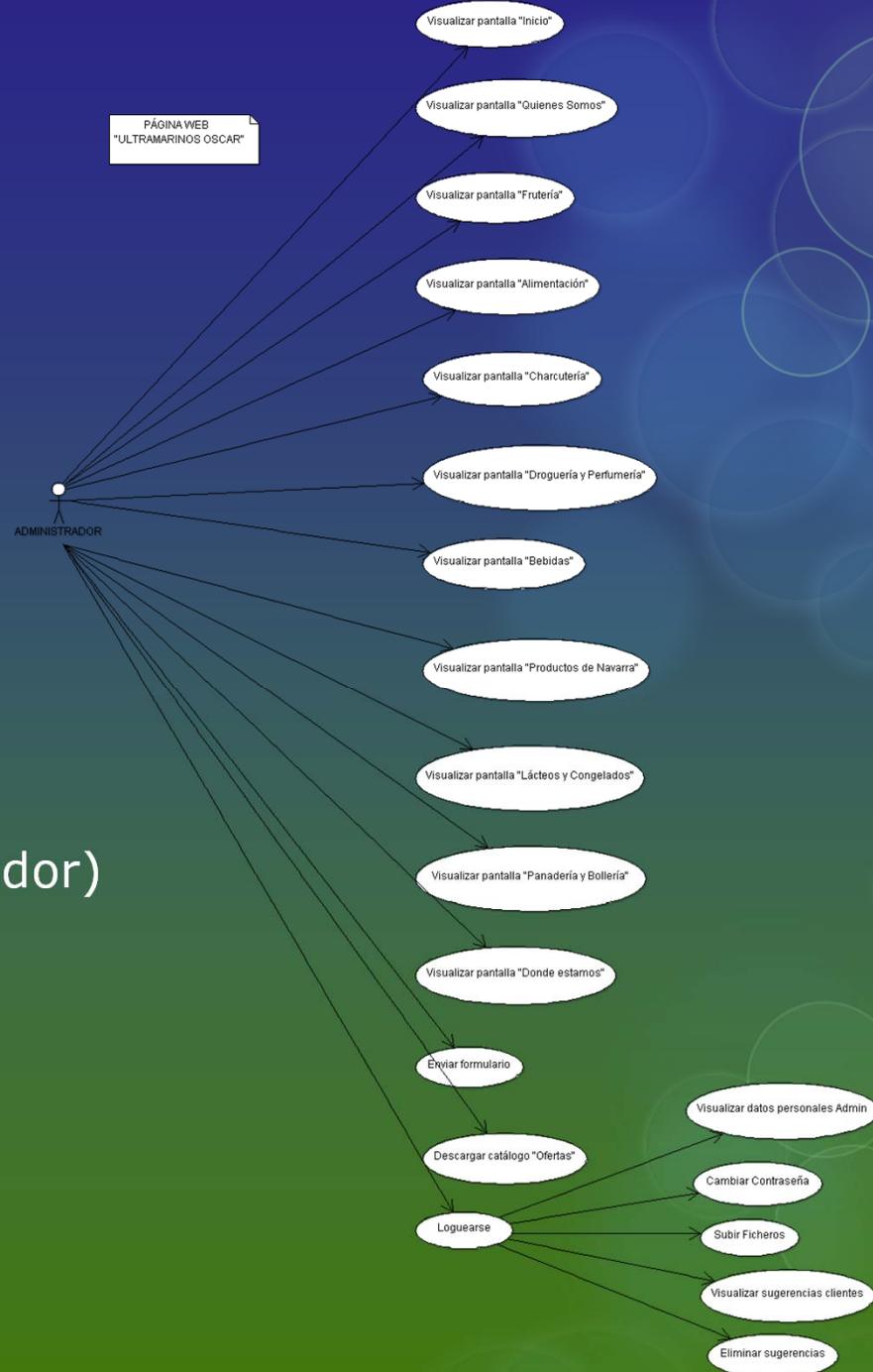
## ANÁLISIS DE REQUISITOS:

- Página intuitiva.*
- Interfaz sencilla, familiar.*
- Menú horizontal.*
- Galería de imágenes en la página de inicio.*
- Enlaces externos: Coviran, Reyno Gourmet.
- Opción de visualización y descarga de las ofertas en formato PDF.
- Publicidad que se va cambiando al actualizar la página.
- Login para el administrador.*
- Funciones que pueda realizar el administrador una vez logueado.
- La página debe estar implementada en dos idiomas: *Castellano y Euskera.*
- Contactar mediante formulario.
- Indicar ubicación.

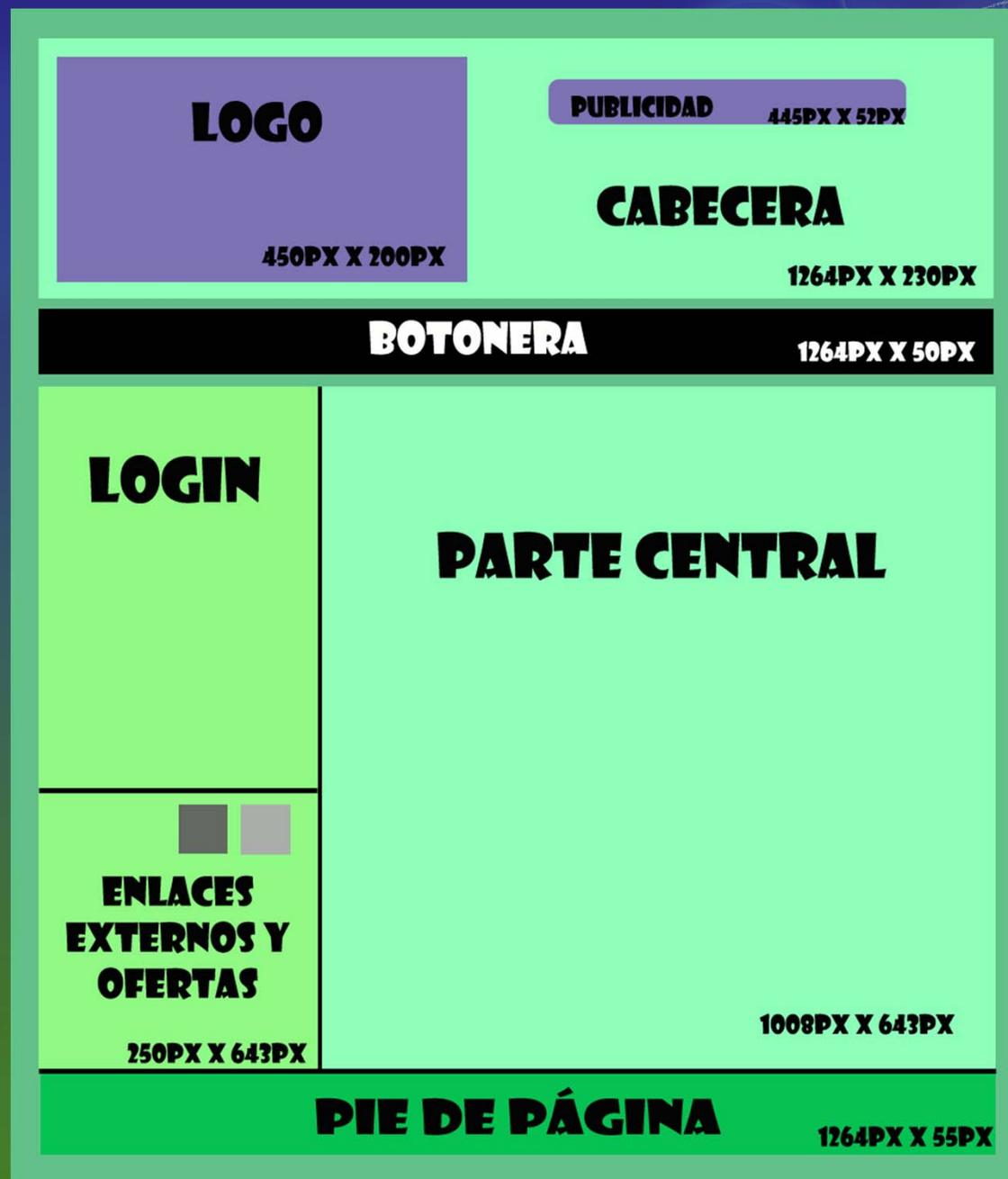
# ANÁLISIS

## ANÁLISIS DE CASOS DE USO

(Actores: Usuarios y administrador)



# DISEÑO



# IMPLEMENTACIÓN

The screenshot displays the website for Ultramarinos Oscar, a supermarket. The header features the company logo, a promotional banner for a surprise gift, and navigation links for 'Inicio', 'Quienes somos', 'Productos', 'Dónde estamos', and 'Contacto'. A central menu lists various product categories with corresponding PHP files. On the left, there is a restricted access section with a login form and an 'Admin.html' link. Below this is an 'OFERTAS' (Offers) section. The main content area shows a photograph of the store's interior, with a navigation bar above it. The footer contains contact information and the website URL.

UltramarOscar.htm

**ULTRAMARINOS OSCAR**

REGALO SORPRESA por compras superiores a 15 €

publi.html

EUSKARA inicioEUS.php

Supermercados **COVIRAN**

Reyno Gourmet

inicio.php info.php ubicacion.php sugerencias.php

Inicio Quienes somos Productos Dónde estamos Contacto

**ÁREA RESTRINGIDA**

login.html

Nombre:

Contraseña:

Iniciar sesión

Admin.html

**OFERTAS**

Otros.html

Frutería fruteria.php

Alimentación alimentacion.php

Charcutería charcuteria.php

Lácteos y Congelados lacteos.php

Productos de Navarra navarra.php

Droguería y Perfumería drogueria.php

Bebidas bebidas.php

Panadería y Bollería panaderia.php

ULTRAMARINOS OSCAR: REFRES

1 2 3 4 5 6

iframe.html

Ultramarinos OSCAR - Calle Burundabide 9 - 31820 ETXARRI-ARANATZ (Navarra) - Teléfono: 948 461746 [www.ultramarininososcar.com](http://www.ultramarininososcar.com)

om/PFC/navarra.php

# IMPLEMENTACIÓN

Funcionamiento: Siempre se repite la misma estructura.

- ❖ Ejemplo para la colocar la galería de imágenes en la parte central:

```
$fd=fopen("iframe.html","r");  
while($linea=fscanf($fd,"%^[^\n]\n")){  
    $portada=$portada.$linea[0]."\n";  
}  
fclose($fd);
```

```
$fd=fopen("UltramarOscar.html","r");  
while($linea=fscanf($fd,"%^[^\n]\n")){  
    $pagina=$pagina.$linea[0]."\n";  
}
```

```
$pagina = str_replace("##PARTECENTRAL##", $portada, $pagina);  
printf("%s", $pagina);  
fclose($fd);
```



# IMPLEMENTACIÓN

- Imágenes en movimiento
- Ofertas de productos

```
<script language="JavaScript1.1">
var imagen=new Array();

imagen[0]="imagenes/alimentacion/alimenta1.jpg"
imagen[1]="imagenes/alimentacion/alimenta2.jpg"
imagen[2]="imagenes/alimentacion/alimenta3.jpg"

var tiempo=5000;

var count =1;
var diapositiva=new Array();

for (i=0;i<imagen.length;i++){
diapositiva[i]=new Image()
diapositiva[i].src=imagen[i]
}

function ejecutar(){
if (window.createPopup)
cubel.filters[0].apply();
document.images.cubel.src=diapositiva[count].src;

if (window.createPopup)
cubel.filters[0].play();
count++;

if (count==diapositiva.length)
count=0;
setTimeout("ejecutar()",tiempo)
}

window.onload=new Function("setTimeout('ejecutar()', tiempo)");
```

Almacenamos las imágenes deseadas

Declaramos cada cuanto queremos que cambien las imágenes

Creo el array diapositiva con las imágenes

Función ejecutar

Cargamos la función



## FRUTERÍA

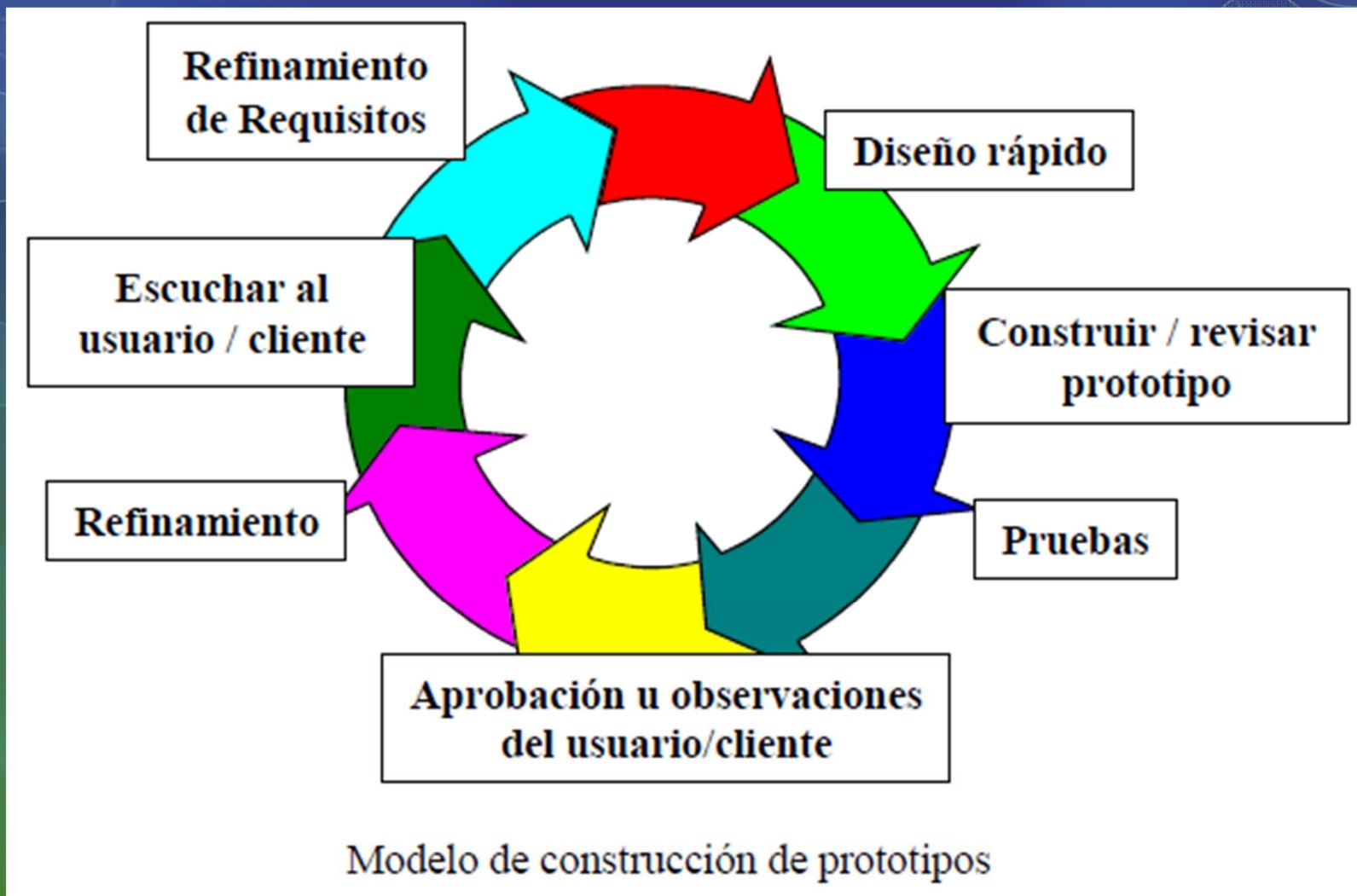


1,29€ /hilo  
PLÁTANO súper extra hg

De la huerta a tu casa. Amplia gama de frutas recolectadas en sus lugares de origen que hacemos llegar hasta ti frescos, en su justo punto de madurez y sabor y con cualidades naturales intactas.



# METODOLOGÍA



# FASES DEL PROYECTO

- FASE 1: FIJAR REQUISITOS
- FASE 2: LOGOTIPO
- FASE 3: DISEÑO RÁPIDO
- FASE 4: CONSTRUCCIÓN APARTADOS “QUIENES SOMOS”, “DONDE ESTAMOS” Y “CONTACTO”
- FASE 5: CONSTRUCCIÓN APARTADO “PRODUCTOS”
- FASE 6: CONSTRUCCIÓN DEL LOGIN
- FASE 7: IMPLEMENTACIÓN DE TODA LA PÁGINA EN EUSKERA.
- FASE 8: PRUEBAS, REVISIÓN y APROBACIÓN DEL CLIENTE

# CONCLUSIONES

- Desarrollar desde 0 un sitio web.
- Adquirir nuevos conocimientos.
- Planificar adecuadamente un desarrollo de software.

# LÍNEAS FUTURAS

- Añadir enlaces externos a redes sociales.
- Técnicas de posicionamiento web.
- Implementarlo en Inglés.
- Compra online para personas mayores o con discapacidad.

# GRACIAS POR SU ATENCIÓN

