

TALLER DE PROGRAMACIÓN

TAREA II - PARTE 2

Anexo - Diseño del Sitio Web

GRUPO 31

Integrantes

Nombre	CI
Alexis Baladón	5574612
Guillermo Toyos	5139879
Jorge Machado	4876616
Juan José Mangado	5535227
Mathias Ramilo	5665788

Docente

Laura Gonzalez

Índice

1. Diseño del sitio entrenamos.uy	3
1.1. Introducción	3
1.2. Layout general	3
1.3. Mapa del sitio	4
1.3.1. Home	5
1.3.2. Cuponeras, Usuarios, Actividades y Clases	5
1.3.3. Usuarios?nombre=Nombre	5
1.3.4. Actividades?actividad=Nombre	6
1.3.5. Clases/?clase=Nombre	6
1.3.6. Cuponeras/?cuponera=Nombre	7

1. Diseño del sitio entrenamos.uy

1.1. Introducción

En este documento se presenta información sobre el diseño, layout y mapa del sitio propuesto para entrenamos.uy. La primera sección muestra el layout general del sitio y algunos elementos que son invariantes en todas las paginas del mismo. La segunda sección presenta el mapa del sitio con las distintas paginas web y sus relaciones. Finalmente la tercera sección explica el contenido que estará presente en cada página web.

1.2. Layout general

Las páginas de entrenamos.uy va a seguir el siguiente layout:

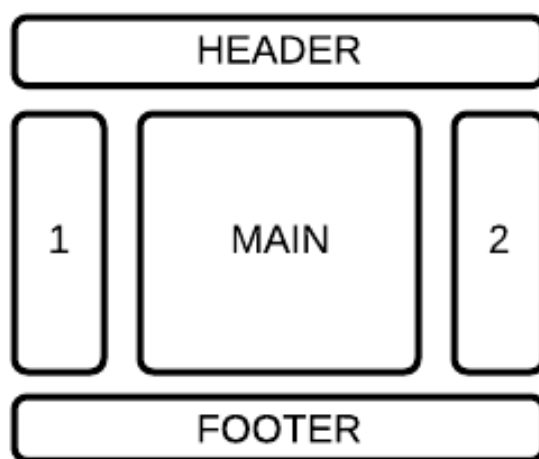


Figura 1.1: Layout del sitio

La zona Header se encontrará presente en todos los sitios. Esta contendrá El logo del sitio y su nombre, donde el usuario al clickearlo siempre podrá ir a la pagina HOME. Luego contendrá una barra de búsqueda que al ingresar la búsqueda se irá al sitio BUSQUEDA con la query ingresada en la barra de búsqueda. A su vez habrá un botón para iniciar sesión y registrarse, el cual abrirá un pop-up permitiéndole al usuario realizar la operación. Si el usuario ya inicio sesión aparecerá aquí la foto de perfil del usuario que al clickearla con el mouse desplegará la opción para cerrar sesión.

La zona 1 contendrá información y operaciones que puede realizar el usuario. Tendrá un cuadro con las instituciones, que al seleccionar una institución actuará de filtro para las queries que se encuentran en la sección MAIN. Análogamente el mismo comportamiento para las categorías. Si un usuario inició sesión también habrá un cuadro (el primero en visualizarse de arriba a abajo) con acciones referentes al usuario, como ir a consultar información de su perfil, dar de alta una actividad deportiva si es un profesor. Esta ultima al seleccionarla se desplegará un pop-up para regístrala.

La sección MAIN tendrá el contenido principal de cada pagina. Por ejemplo en el menú principal tendrá un mensaje de bienvenida y cuadros de información de actividades deportivas. La sección 2 contendrá contenido adicional a la pagina de donde se esté. Por ejemplo en Home contendrá un cuadro con enlaces para ver los listados de entidades del sistema.

Finalmente, el footer se mantendrá invariante en todas las paginas y contendrá información legal sobre el sitio web e información extra.

1.3. Mapa del sitio

A continuación se presenta el mapa del sitio entrenamos.uy:

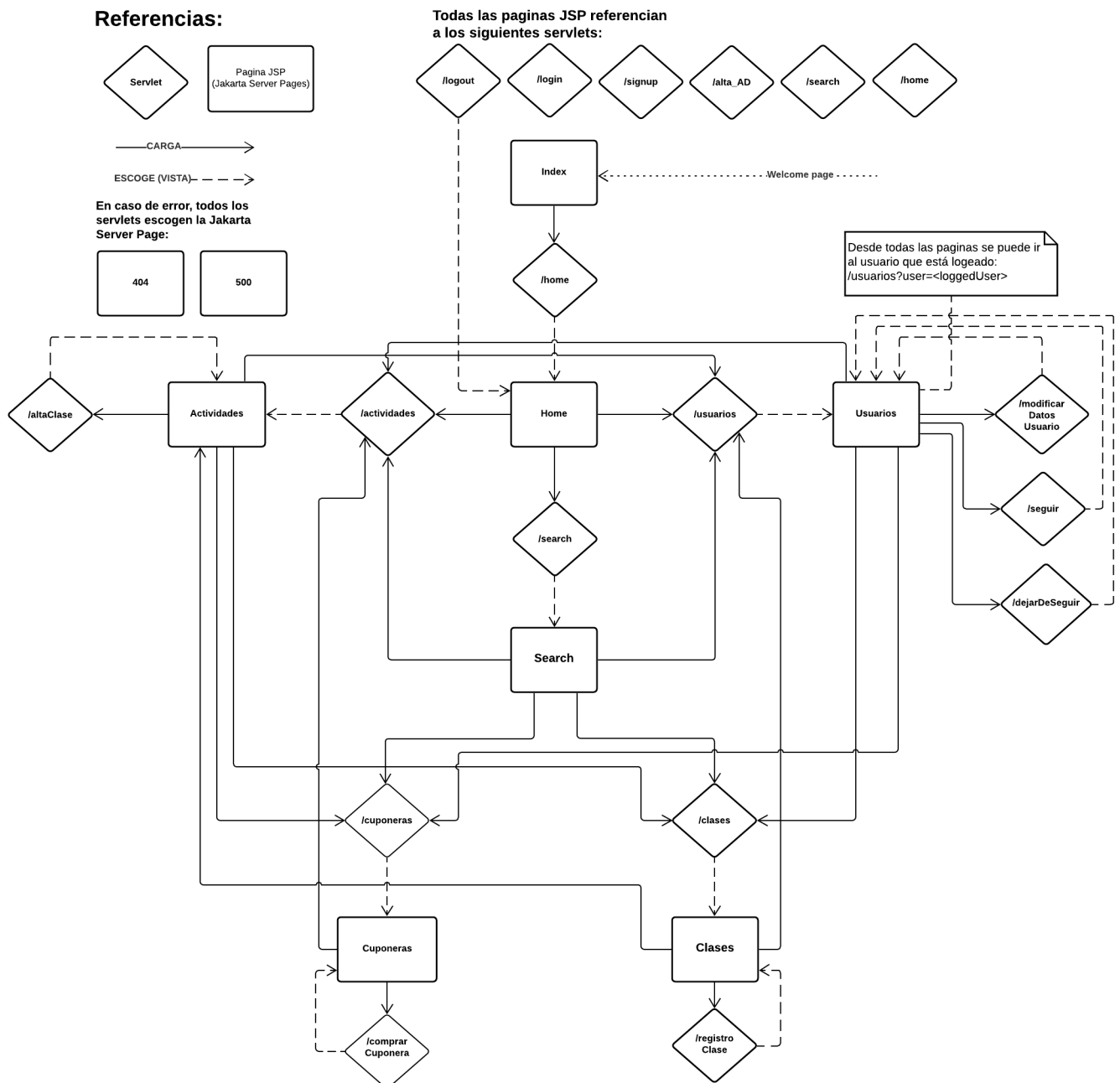


Figura 1.2: Mapa del sitio

Todo el diseño del sitio se diseño siguiendo el patrón de diseño Model-View-Controller (MVC).

1.3.1. Home

Landing page de entrenamos.uy. En la zona MAIN se encontrará contenido informativo del sitio y enlaces que permiten redirigir a los servlets que atienden las distintas funcionalidades de la aplicación.

1.3.2. Cuponerías, Usuarios, Actividades y Clases

Estas secciones contendrán los listados de las respectivas entidades del sistema. Estos se despliegan en la sección MAIN y contienen la imagen, nombre y descripción de cada actividad deportiva. El usuario puede clickear estos elementos para acceder a la página con información de la entidad en específico (Por ejemplo, al clickear una clase se va a la página /Clases?clase=<Nombre de la clase seleccionada>). En la sección 3 habrá un elemento que contendrá enlaces para los distintos listados al igual que en la página home.

1.3.3. Usuarios?nombre=Nombre

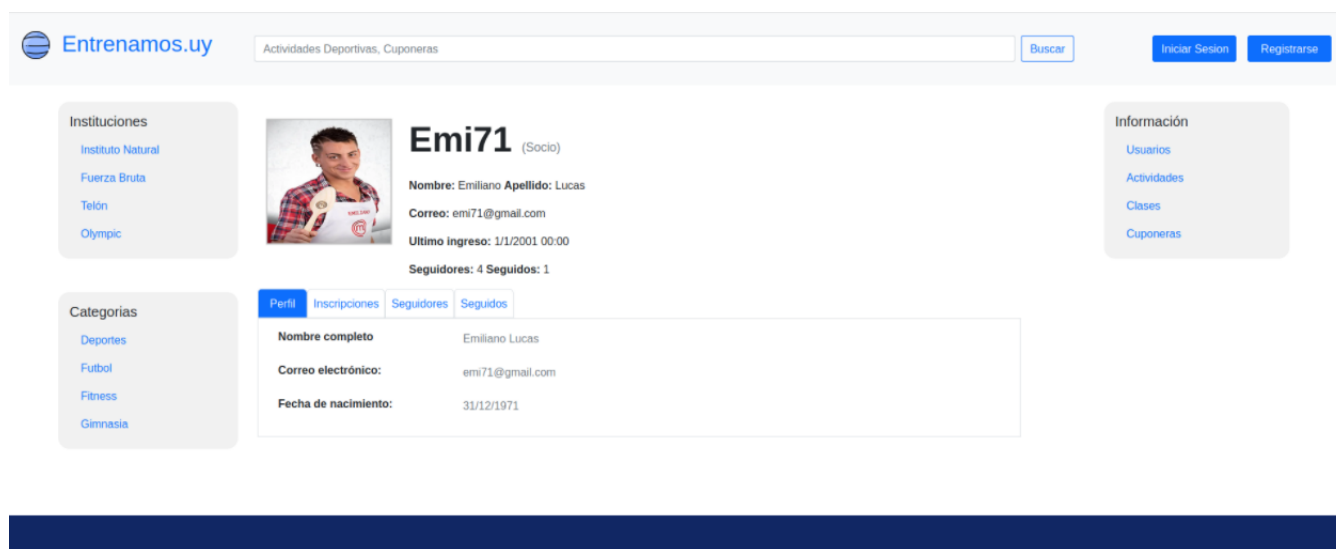


Figura 1.3: Consulta de usuario (Vista MAIN y HEADER)

Como se ve en la imagen, la información se encuentra en MAIN y se controla a través de pestañas. Esta página contiene funcionalidades adicionales dependiendo del actor que la accede. Si se está mirando la página de otro usuario habiendo iniciado sesión estará presente un botón para seguir a un usuario, este cambiará a dejar de seguir cuando se presione, permitiendo alternar entre seguir y dejar de seguir un usuario. Cuando se está mirando a uno mismo este botón habilitará la modificación de los datos, permitiendo la modificación de los datos permitidos. Este botón se debe volver a presionar para confirmar los cambios.

Los seguidores de un usuario y la gente que sigue se pueden visualizar clickeando en el texto que indica los seguidores/seguídos de un usuario, desplegando un popup con todos los usuarios que este sigue/es seguido.

La pestaña de perfil aparece información dependiendo de si este es un profesor o un socio. En la pestaña clases se ven las clases que el socio se ha inscripto y si es un profesor la que este dicta.

En la pestaña actividades deportivas aparecen solamente si el usuario es profesor. A su vez, si se está consultando a uno mismo aparecen las actividades deportivas ingresadas y rechazadas. Por defecto aparecen solo las aceptadas. Si un socio mira su propio perfil aparece el tab cuponerías con las cuponerías que este adquirió.

1.3.4. Actividades?actividad=Nombre

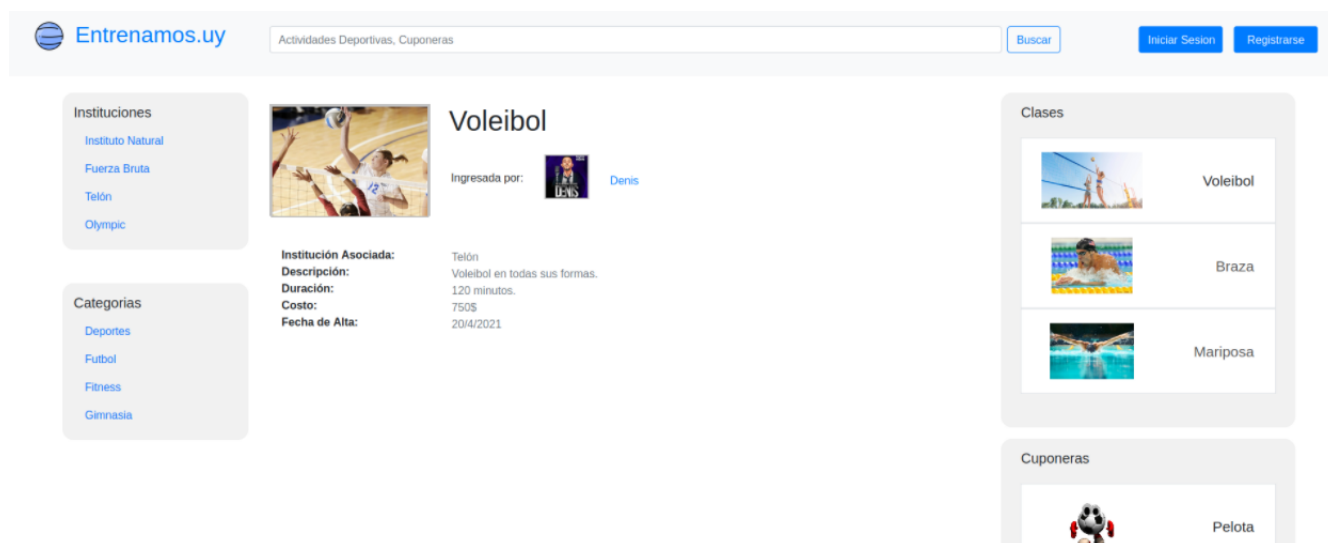


Figura 1.4: Consulta de actividades (Vista MAIN y HEADER)

En esta sección se muestra información de una actividad deportiva dada. En la zona 2 van a aparecer las clases, cuponeras y categorías que están asociadas a esta. Adicionalmente si esta pagina la accedió un profesor de la institución a la que pertenece esta actividad aparecerá un botón para dar de alta una clase para esta el cual mostrará un pop-up para llenar los datos.

1.3.5. Clases/?clase=Nombre

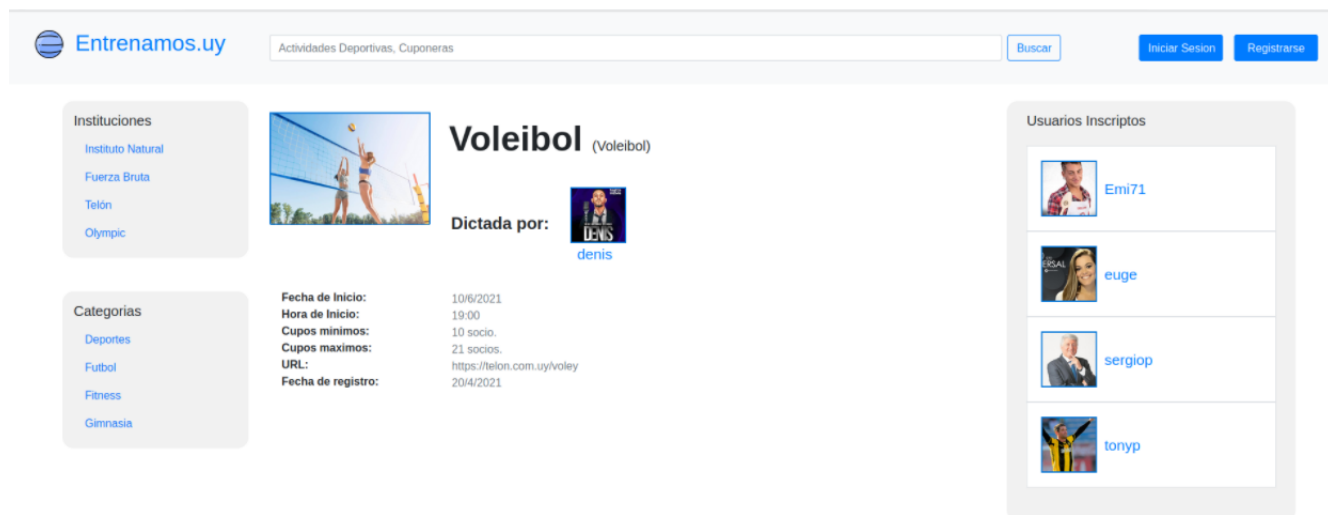


Figura 1.5: Consulta de clases (Vista MAIN y HEADER)

En esta sección se muestra información de una clase dada. Si esta clase admite nuevos inscriptos y el que ve esta pagina es un socio aparecerá un botón para registrarse al dictado de la clase. El cual abrirá un pop-up para confirmar la operación y seleccionar el método de pago (cuponera). En la zona 2 se mostrará la actividad

deportiva asociada a la que pertenece el susodicho.

1.3.6. Cuponeras/?cuponera=Nombre

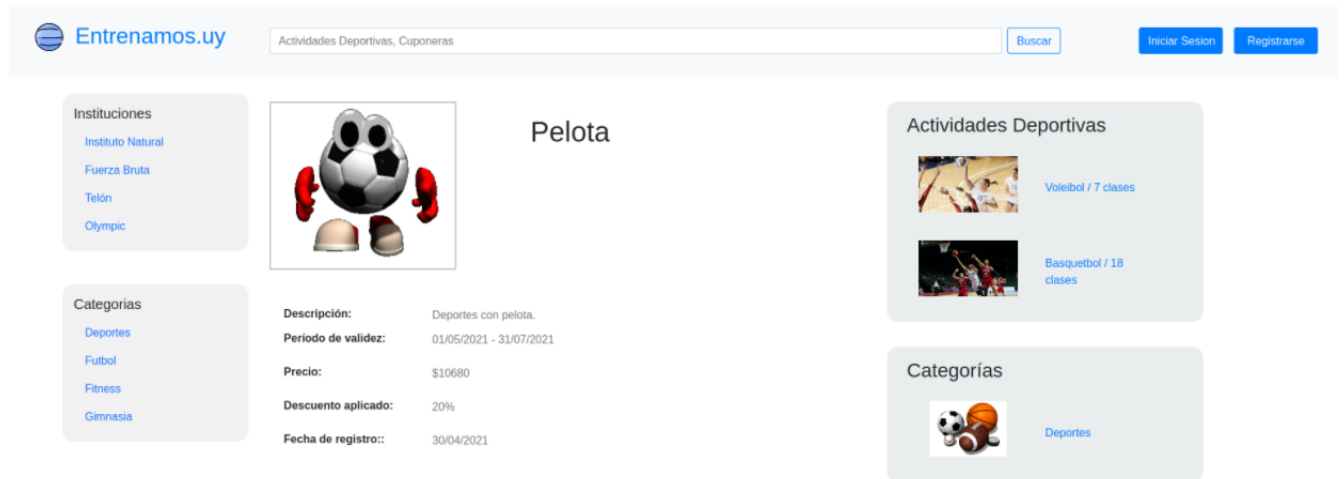


Figura 1.6: Consulta de cuponeras (Vista MAIN y HEADER)

En esta sección se muestra información de una cuponera dada. Adicionalmente si inició sesión un socio y esta está habilitado para comprarla aparecerá un botón permitiendo la compra de esta. Una vez hecha la compra el botón aparecerá deshabilitado y se mostrará un mensaje agradeciendo al socio por gastar su "dinero". En la zona 2 se muestran las actividades deportivas y categorías asociadas a dicha cuponera.