

**DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA LOS LUGARES TURÍSTICOS DEL
DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO**

**BLEIK CASTELLAR RODRÍGUEZ
RICK CHAMORRO PÁEZ
JORGE SOTO SANJUAN
LEONARDO VARGAS PEÑA**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
BARRANQUILLA**

2006



TABLA DE CONTENIDO

	PAG
INTRODUCCIÓN	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	2
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	3
2. OBJETIVOS	4
2.1. OBJETIVO GENERAL	4
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
3. JUSTIFICACIÓN	5
4. MARCO REFERENCIAL	6
4.1. MARCO TEÓRICO	6
• SITIOS WEB (URL)	7
• TÉCNICAS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO WEB	8
• HERRAMIENTAS	10
• COMO SE CONSTRUYEN LAS PÁGINAS WEB	12
4.2. MARCO CONCEPTUAL	13
4.3. MARCO ESPACIAL	13
4.4. MARCO LEGAL	14
5. METODOLOGÍA	16
5.1. TIPO DE ESTUDIO	16
5.2. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	16
5.3. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	16
5.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	16
5.4.1. POBLACIÓN	16
5.4.2. MUESTRA	17
6. RECURSOS	17
6.1. RECURSOS HUMANOS	17
6.2. RECURSOS FINANCIEROS	17
6.3. RECURSOS DE HARDWARE Y SOFTWARE	18
7. CRONOGRAMA	19
8. INGENIERÍA DE REQUISITOS	20
8.1. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA ACTUAL	20
8.2. DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA ACTUAL	21
8.3. IDENTIFICACIÓN DE REQUISITOS	21
8.4. ANÁLISIS DE REQUISITOS	22
8.5. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS	22
9. INGENIERÍA DE INFORMACIÓN	24
9.1. MISIÓN	24



9.2. VISIÓN	24
9.3. HISTORIA	24
9.4. POLÍTICAS	26
10. ANÁLISIS DEL SISTEMA	27
10.1. ESPECIFICACIÓN DE ENTIDADES	27
10.2. DIAGRAMAS DE FLUJOS DE DATOS	33
10.3. MODELO ENTIDAD-RELACIÓN	40
10.4. MODELO RELACIONAL	41
10.5. DICCIONARIO DE DATOS	42
10.6. ANÁLISIS DE CONTENIDO	55
10.7. ANÁLISIS DE ITERACIÓN	56
10.8. ANÁLISIS FUNCIONAL	57
10.9. ANÁLISIS DE LA CONFIGURACIÓN	60
11. DISEÑO DEL SISTEMA	61
11.1 DISEÑO ARQUITECTÓNICO	61
11.2. DISEÑO NAVEGACIONAL	62
11.3. DISEÑO DE CONTENIDO	64
11.4. DISEÑO DE INTERFAZ (PROTOTIPO)	69
BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	73

INTRODUCCIÓN

El Internet como medio de información y distracción para los usuarios, permite la publicación y promoción de toda clase de servicios. De dichos servicios, uno de los más importantes es la Web, esta permite encontrar toda clase de información (texto, videos, imágenes, música, etc), por lo cual se ha convertido en un instrumento de divulgación de productos y servicios, mas utilizado por las personas.

El departamento del Atlántico cuenta hoy en día con una variedad de bellezas naturales y lugares que se utilizan para divertirse y vacacionar. La difusión y promoción de estos a nivel nacional e internacional se ha convertido en un propósito del gobierno local y de las agencias promotoras de viajes, debido a la baja afluencia de turistas. Con el incremento en las ventas de productos y servicios gracias a Internet, y la publicación de estos a través de los sitios Web, ha llevado a todo tipo de empresas, como las del sector turístico a utilizar este medio. Estas han establecido estrategias para promover planes de ventas en diferentes medios de comunicación (prensa, televisión, radio, etc), siendo los sitios Web los mas utilizados para incrementar el número de visitantes en sus regiones.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA

El departamento del Atlántico es una de las regiones mas conocidas a nivel nacional por sus festividades y eventos culturales, a pesar de ello, actualmente no cuenta con un sitio Web que proporcione información suficiente de los lugares turísticos que posee.

Los sitios turísticos que posee el departamento del Atlántico usualmente no tienen la afluencia de visitantes que se espera tener de acuerdo a su economía y comercio, quizás causa de ello es el desconocimiento en la variedad de lugares y atractivos disponibles para los visitantes.

Según datos del DANE en temporadas de vacaciones, se ve el esfuerzo de las entidades de turismo y centros recreacionales para atraer visitantes al departamento, a pesar de esta gestión no se observan cambios ni incrementos en la afluencia turística al departamento, sin contar que a nivel regional, el departamento se destaca por su economía y desarrollo; sin embargo se desconocen los diversos lugares turísticos que posee el Atlántico.

Por lo anterior debería existir unas estrategias que permitan la promoción y divulgación de estos lugares turísticos, a fin de enriquecer el conocimiento de la personas alrededor de la región.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿De que manera se pueden dar a conocer los diferentes sitios turísticos que tiene el departamento del Atlántico con el fin de tener un mayor flujo de visitantes?

1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿Cuáles son las diferentes rutas y atractivos turísticos que posee el departamento del Atlántico?
- ¿Cuál es la mejor estrategia de divulgación y promoción para atraer turistas al departamento?
- ¿Cómo mantener informados a los turistas acerca de los diferentes lugares y atractivos turísticos que tiene el Atlántico?
- ¿Qué instrumento o medio de información es el más adecuado para atraer turistas al departamento?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- ✓ Diseñar, desarrollar e implementar un sitio Web para publicar y promocionar los diferentes sitios y atractivos turísticos que posee el departamento del Atlántico.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Identificar y seleccionar las diferentes rutas y atractivos turísticos del departamento del Atlántico.
- ✓ Seleccionar la mejor estrategia de divulgación y promoción, y el instrumento mas adecuado para atraer turistas al departamento.
- ✓ Brindar un medio de información a la comunidad que muestre los diferentes lugares y atractivos turísticos que tiene el Atlántico.

3. JUSTIFICACION

El sector turístico ha encontrado en Internet el instrumento necesario para vender y resaltar la diversidad de lugares y atractivos turísticos de cualquier localidad, siendo los sitios Web, los catálogos virtuales de promoción, los medios más adecuados para la publicación de los atractivos turísticos del departamento del Atlántico, en el que con páginas interactivas llenas de imágenes, texto, videos, música despierta el interés de los cibernautas, quizás por conocer.

Desarrollar un sitio Web, es la estrategia de promoción más conveniente para atraer turistas al Atlántico, ya que siendo un medio de ventas, también lo es de información con acceso ilimitado, que permite, mostrar de manera atractiva y llamativa los servicios de una empresa, siendo los lugares y atractivos del Atlántico, los productos a vender publicitariamente.

Unas de las razones fundamentales por lo que se pretende desarrollar este proyecto, es que a través de un sitio Web, la información que se va a dirigir a los turistas es de forma actualizada. Esto motivará el interés del navegante por visitar la región y con ello, aumentar el flujo de visitantes y turistas al departamento.

El proyecto pretende también que los usuarios que visiten el sitio Web, tengan la posibilidad de observar virtualmente todos aquellos servicios que ofrece el departamento, convirtiendo el turismo en un punto que, por medio, del Internet el turismo se convierta en un punto clave para consolidar aún más la economía del departamento.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO TEÓRICO

En Bogotá, el 20 de abril del 2005 en el hotel Bogotá plaza se realizó un seminario donde se ofreció un completo panorama acerca de las oportunidades y riesgos realizados a la internacionalización y el manejo de turistas y empresas extranjeras y la utilización de Internet, como medio esencial para captar nuevos clientes. Esta organizado por proyectos inteligentes en asocio con RGX (argentina) y la escuela de negocios de la florida (USA). Este seminario fue presentado en diferentes países con gran éxito, siendo los mas recientes Ecuador, Perú, Argentina, este proyecto se encuentra publicado en Internet en la pagina www.bogotaturismo.com, este seminario fue llamado "Internet: herramienta para captar turismo efectivo".

Recordemos que, la Internet es una asociación de miles de redes conectadas entre si, en el que una computadora de una red puede intercambiar información con otra, situada en una red remota.

Uno de los servicios que tiene la Internet son: el FTP que permite la transferencia de ficheros, el correo electrónico que por medio de este nos permite enviar y recibir mensajes y el más importante, la Web que actualmente es el más popular y de mayor acceso. Su difusión ha sido incontrolable y a la vez impactante en el mercado por la publicidad y ventas de servicios que ofrecen estas a través de los sitios Web.

Al publicar productos y servicios en los sitios Web el sector turístico utiliza este instrumento para divulgar y promocionar todo tipo de información que permite a visitantes y turistas obtener una información detallada de lugares y atractivos turísticos de cualquier región.

Como unidad mínima de un sitio Web tenemos a las páginas Web, que contienen texto, videos e imágenes, como las de una revista pero con la diferencia de que el lector puede interactuar con la información visible (en ellas en la página). La principal ventaja de utilizar la Web consiste en la facilidad para adaptarse en ella y en el hecho de que presenta información de manera mucho más atractiva que el resto de los servicios de Internet.

➤ SITIOS WEB (URL)

Un sitio Web es un conjunto de páginas interconectadas entre sí, estas páginas podrán contener documentos, imágenes y videos descriptos de producto y servicios. Cada sitio Web tiene una dirección propia y única denominada **url** (localizador universal de recursos) donde la url, siempre van precedidos por la letra **http** (protocolo específico de Internet para la transferencia de documentos de hipertexto).

Para diferenciar los sitios Web hay que destacar a los sitios Web públicos que se consideran aquellos en el cual tiene acceso abierto para todo usuario a través del Internet, a los sitios Web intranet tienen acceso una cantidad limitada de usuarios y está diseñada para una red particular y el sitio Web extranet, al cual se puede acceder una clase ilimitada de usuarios pero a la que se accede a través del Internet.

Para construir un sitio Web se tienen en cuenta una serie de técnicas, procedimientos y metodologías que son propios de la Ingeniería Web que se caracterizan por definir una serie de etapas las cuales son:

- **Análisis:** Consiste básicamente en la evaluación de que es lo que se necesita, se elabora un ámbito definido durante la actividad de formulación existen tres tipos de análisis.
- **Análisis del contenido:** Se trata de identificar que es lo que va a contener el sitio Web.
- **Análisis Funcional:** Se deben definir cuales son los usuarios.
- **Análisis de la Configuración:** Es una descripción detallada del entorno donde va a funcionar la aplicación Web.
- **Diseño:** Hay tres tipos de diseño.

- **Diseño Arquitectónico:** Permite definir cual es la estructura que va a trabajar la aplicación Web.
 - **Diseño Navegacional:** Aquí se definen cuales son las posibles rutas de navegación que va a tener el usuario.
 - **Diseño de la Interfaz:** Tiene que ver con la interacción de los usuarios que van utilizar el sitio. Aquí se empiezan a diseñar las plantillas y los prototipos.
- **Codificación:** Es la construcción, lo que hace es transformar, traducir el proceso en un lenguaje de programación.
 - **Pruebas:** Se hacen pruebas para verificar que lo que se codifico esta funcionando bien.
 - **Puesta en Marcha:** Se lleva al ambiente real es decir a la producción aquí es donde aparecen los usuarios.
 - **Actualización:** Se lleva a cabo algunas modificaciones.
 - **Administración del Sitio:** Se necesita una persona que se encargue de hacer esta función esta persona es el Web master y es el responsable del funcionamiento de la Web.

➤ TÉCNICAS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO WEB

- **Tecnología orientada a objetos:**

La programación orientada a objetos es una de las formas más populares de programar y viene teniendo gran acogida en el desarrollo de proyectos de software desde los últimos años.

Con los objetos es realmente más fácil de construir modelos (para sistemas complejos) que a dedicarse a la programación secuencial.

Un objeto es un elemento del sistema. En un sistema puede haber infinitudes de objetos generalmente se reconocen porque son sustantivos en el diseño.

Los beneficios de la tecnología orientada a objetos se fortalecen si se va antes y durante el proceso de ingeniería de software. Esta tecnología orientada a objetos considerada debe hacer sentir su impacto en todo el proceso de la ingeniería de software. Un simple uso de programación orientada a objetos (**POO**) no brindara los mejores resultados. La ingeniería de software y sus directores deben considerar tales elementos, el análisis de requisitos orientado a objetos (**AROO**), el diseño orientado a objetos (**DOO**), sistemas de gestión de base de datos orientada a objetos (**SGBDOO**) y la ingeniería de software orientada a objetos asistida por una computadora (**ISOOAC**).

Ventajas:

- Fundamenta la reutilización y extensión del código.
- Permite crear sistemas más complejos.
- Relaciona al sistema con el mundo real.
- Facilita la creación de programas visuales.
- Construcción de prototipos.
- Agiliza el desarrollo de software.
- Facilita el trabajo en equipo.
- Facilita el mantenimiento del software.

- **Desarrollo basado en componentes**

El proceso comienza cuando un equipo de software establece los requisitos del sistema que se va a construir utilizando técnicas convencionales de obtención de requisitos, el equipo examina los requisitos para determinar

cual es el subsistema que esta dispuesto a la composición y no para la construcción. El equipo intenta modificar o eliminar aquellos requisitos del sistema que no se puede implementar.

Si los requisitos no se pueden cambiar ni borrar, se aplican métodos de ingeniería de software convencional o componentes orientados a objetos para desarrollar los componentes nuevos que se deben diseñar para cumplir los requisitos.

Actividades de la ingeniería de software:

- **Cualificación de Componentes:** Los requisitos del sistema y la arquitectura definen los componentes que se van a necesitar.
- **Adaptación de Componentes:** Los componentes deben adaptarse para cumplir las necesidades de la arquitectura o descartarse y reemplazarse por otros componentes mas adecuados.
- **Composición de Componentes:** Los componentes de software se integran para formar un sistema de trabajo.
- **Actualización de Componentes:** La actualización se complica por la imposición de una tercera parte, es decir posible que la empresa que desarrolla el componente reutilizable no tenga el control de la empresa de ingeniería de software.

➤ **HERRAMIENTAS**

Para la construcción de un sitio Web se necesita una gran variedad de herramientas, entre estas se destacan:

- **Lenguaje html:** Este lenguaje estructura documentos, la mayoría de los documentos tienen estructuras comunes (títulos, párrafos, listas, etc.), que van a ser definidas por el lenguaje mediante Tags.



Este lenguaje no describe la apariencia del diseño de un documento, sino que ofrece una plataforma que le de formato según su capacidad y la de su navegador (tamaño de la pantalla, fuentes que tienen instalados.), por ello, y para no frustrarse se deben diseñar los documentos con un contenido claro y bien estructurado que resulta fácil de leer y extender.

Html tiene dos ventajas que lo hacen prácticamente imprescindibles a la hora de diseñar una presentación Web; su compatibilidad y su facilidad de aprendizaje.

My-sql: es un gestor de base de datos sencillo de usar e increíblemente rápido. También es uno de los motores de la base de datos más usada en Internet, la principal razón de esto es que es gratis para las aplicaciones no comerciales.

Php: es un lenguaje para programar scripts del lado del servidor que se incrustan dentro del código html.

Php es el acrónimo de hipertexto preproceso, php es un lenguaje de programación con variables, condicionales, bucles, funciones.

Php se ejecuta en el servidor y esto permite acceder a los recursos, que tenga el servidor. El programa php es ejecutado en el servidor y el resultado es enviado al navegador.

Asp: es una tecnología desarrollada para crear páginas Web de contenido dinámico apoyándose en scripts ejecutados en el servidor.

Asp es una tecnología que permanece en la parte del servidor, por eso no es necesario que el cliente o navegador lo soporte ya que se ejecuta en el servidor, se debería buscar un servidor que soporte este tipo de tecnología para que las paginas corran correctamente.

➤ **COMO SE CONSTRUYEN LAS PÁGINAS WEB**

Para la construcción de una pagina Web se utilizan una cantidad de lenguajes entre estos se destacan **html, php, asp, icp, cgi** entre otros.

Por medio de estos lenguajes es que se diseñan y construyen catálogos virtuales de ventas de servicios para las empresas existiendo paginas Web que no cambian, su contenido las cuales deben ser cambiadas y actualizadas manualmente, estas paginas se predominan paginas estáticas porque se caracterizan por la ausencia de movimiento y funcionalidades, para cambiar los contenidos de las paginas es impredecible acceder al servidor donde está alojada la página, quedando el usuario sin ninguna posibilidad de seleccionar, ordenar o modificar los contenidos o el diseño de la pagina a su gusto. Otra desventaja es que no se, no se pueden utilizar funcionalidades tales como base de datos, foros, entre otros.

De otro lado, las páginas dinámicas son aquellas cuyo contenido se genera a partir de lo que un usuario introduce en un formulario las características más conocidas de las páginas dinámicas son:

- Mostrar el contenido de una base de datos, con base en la información que solicita un usuario a través de un formulario de Web.
- Actualizar el contenido de una base de datos.
- Generar páginas Web de contenido estático, pero con funcionalidad dinámica.
- Mejorar la interacción entre el usuario y el sitio Web.

4.2. MARCO CONCEPTUAL

En esta investigación se emplean muchos términos, los cuales es necesario conocer su significado para que así pueda ver una mayor comprensión de este proyecto, entre esto destacamos:

- **Hipertexto:** son datos que contienen enlaces (links) a otros datos. En el lenguaje Web, un documento de hipertexto no es solo algo que contiene datos, sino que además contiene enlaces a otros documentos. Un ejemplo simple de hipertexto es una enciclopedia que al final de un tema tiene referencias de algún tema en especial o referencias bibliográficas a otros textos.

- **HTML:** Lenguaje de marcación de hipertexto que permite a los usuarios producir páginas Web.

- **Internet:** Es una asociación de miles de redes conectadas entre si, dando lugar a la "Red De Redes" en la que una computadora de una red puede intercambiar información con otra situada en una red remota.

- **Página Web:** Es un conjunto de archivos organizados en forma coherente para mostrar una información en particular, información que contiene fotos, dibujos, texto, sonidos, etc.

- **Sitio Web:** Es un conjunto organizado y coherente de páginas, la temática puede ser muy variada. A través de un sitio Web podemos ofrecer, informar, publicitar ó vender contenidos, productos y servicios al resto el mundo.

- **Web:** La Web consiste en un conjunto a nivel mundial de documentos generalmente llamadas páginas; la creación de páginas Web básicas puede realizarse en cualquier plataforma empleando un editor de texto.

4.3. MARCO ESPACIAL

Este proyecto se realiza para el departamento del Atlántico - Colombia, localizado en la costa del mar Caribe, en el océano Atlántico; con una extensión de 3.388

Km, es uno de los más pequeños del país. Limita al norte con el Caribe, al este con el departamento del Magdalena, al sur los departamentos de Magdalena y Bolívar, y al este con Bolívar. Fue creado por la Ley 21 de 1910.

4.4. MARCO LEGAL

4.4.1. Como reconocer la piratería de software.

La piratería de software tiene muchas formas y puede entrar a su empresa de diversos modos para ayudarlos a mantenerse dentro de la ley a continuación se enumeran las formas mas comunes de piratería.

- **Piratería en la red**

Ocurre en redes de computadoras cuando un número mayor de usuario que el permitido por la licencia accede al programa de computadora. Varios administradores de red fallan en reconocer que esto es una violación de las leyes de derecho de autor, y no controlan ni limitan adecuadamente el uso.

- **Piratería en Internet**

La piratería de software ha crecido dramáticamente con la expansión de Internet. Los programas cargados en los sistemas de boletines electrónicos (BBS) o de servicios comerciales de comunicación electrónico pueden ser descargados o enviados por correo electrónico a individuos que no tienen una licencia.

4.4.2. Ley sobre los derechos de autor.

En Colombia, en 1993 el congreso aprobó la ley número 44 de derecho de autor, que modificó la ley 23 del año 1982 y la comisión del acuerdo de Cartagena sanciono la decisión 351 sobre derecho de autor. Esta legislación incluye expresamente a los programas de computación entre las obras protegidas como literarias y establece sanciones civiles y penales para el caso e violación del derecho e autor.

La ley colombiana prohíbe hacer copia de software sin autorización previa del titular de los derechos de autor. La única excepción es el derecho del usuario de hacer una sola copia con fines de resguardo o de seguridad exclusivamente. De acuerdo con la ley es también ilegal distribuir, poner en circulación o importar copias o reproducciones ilegales

- ¿Cuales son las sanciones?

Si usted o su empresa poseen copias ilegales de software, podrán ser demandados civil o penalmente. Las sanciones civiles incluyen la obligación de resarcir los daños morales y materiales, multas considerables, y destrucción de las copias ilegales y demás maquinaria utilizada para la reproducción ilegal. La ley castiga con prisión de 2 a 5 años a toda persona que con intención o sin derecho reproduzca, distribuya o importe copias ilícitas. También se podrá cancelar o suspender la licencia de funcionamiento de los esta establecimientos abiertos al público donde ocurran esos hechos ilícitos.

- ¿Cuáles son las obligaciones del usuario?

La principal obligación como usuario de software es adquirir programas originales solo para uso. Si adquiere software para usarlo en un negocio, cada computadora debe tener su propio juego de programas originales con los manuales que correspondan. Es ilegal adquirir un juego de software original y usarlo en más de una computadora, prestarlo, copiarlo o distribuirlo, por cualquier razón, sin la autorización previa del fabricante del programa.

5. METODOLOGÍA

5.1. TIPO DE ESTUDIO

El tipo de investigación de este proyecto es Descriptiva, por lo tanto se enmarca en el paradigma Cuantitativo. El conocimiento empírico se fundamenta en la observación directa describiendo características de los principales sitios turísticos del departamento del Atlántico.

5.2. LINEA DE INVESTIGACIÓN

El proyecto se encuentra en la línea de investigación desarrollo, evaluación, implementación de estándares y paradigmas de ingeniería de software y ASQ, el campo de investigación es el de paginas Web, porque objetivo del proyecto es el diseño y desarrollo de un sitio Web.

5.3. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

La técnica que se utilizó para la recolección de información fue una encuesta realizada a los estudiantes de ingeniería de la Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simón Bolívar con el fin de recolectar información, para así saber con precisión el conocimiento que tienen las personas acerca del tema del proyecto.

Ver Encuesta y Resultados en Anexo 1.

5.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

5.4.1. POBLACIÓN

Este proyecto se realiza para todas las personas que deseen viajar a cualquier sitio turístico del departamento del Atlántico.

5.4.2. MUESTRA

Siguiendo el orden en el procedimiento de tipo cuantitativo; situaciones, eventos, actores, el muestreo es progresivo y está sujeto a la dinámica que se deriva de los hallazgos de la investigación. Se tomará un porcentaje del 10% de los alumnos de ingeniería de la Corporación Universitaria Mayor del Desarrollo Simón Bolívar.

6. RECURSOS

6.1. RECURSOS HUMANOS

Nº	Nombres	Profesión Básica	Post-grado	Función Básica
1	Enrique Martelo	Ingeniería de Sistemas	Ingeniería de Software	Asesor
2	Ivón Romero	Ingeniería de Sistemas	Pedagogía	Asesor
3	Juan Carlos Calabria	Ingeniería de Sistemas	Pedagogía	Asesor
4	José Vargas	Licenciatura en Supervisión Educativa		Colaborador
5	Jorge Soto	Estudiante		Integrante
6	Leonardo Vargas	Estudiante		Integrante
7	Bleik Castellar	Estudiante		Integrante
8	Rick Chamorro	Estudiante		Integrante

6.2. RECURSOS FINANCIEROS

Los costos de la investigación están fijados en los presupuestos, son muchos los gastos para la realización del proyecto, entre estos se destacan los auxilios de transporte para viajar a cada uno de los municipios del departamento, estos serán subsidiados por las mismas personas que integran el proyecto.

Otros gastos que se destacan son: La impresión del anteproyecto, las fotocopias, Internet, hojas.

Ver Tabla de Gastos en Anexo 2.

6.3. RECURSOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

HARDWARE	SOFTWARE
<input type="checkbox"/> Computador	<input type="checkbox"/> HTML
<input type="checkbox"/> Impresora	<input type="checkbox"/> PHP
<input type="checkbox"/> Cámara digital	<input type="checkbox"/> My SQL
<input type="checkbox"/> CDs	<input type="checkbox"/> Dreamweaver MX
<input type="checkbox"/> Disquetes	<input type="checkbox"/> Apache

7. CRONOGRAMA

Actividad / Mes	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Escogencia del tema																							
Entrega de Propuesta																							
Análisis del anteproyecto																							
Entrega del anteproyecto																							
Recolección de información																							
Ingeniería de Requisitos																							
Ingeniería de información																							
Análisis del sistema propuesto																							
Diseño del sistema																							
Entrega del proyecto																							
Desarrollo e implementación																							
Prueba																							
Puesto en marcha																							

8. INGENIERÍA DE REQUISITOS

8.1. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA ACTUAL

El departamento del Atlántico actualmente da a conocer los diferentes lugares y atractivos turísticos mediante campañas promocionales, en folletos, revistas, televisión, prensa, entre otros.

Caso de uso: Buscar información
Actores: Usuarios
Descripción: El usuario busca diferentes medios de información relacionadas con guías turísticas, tales como folletos, prensa, radio, televisión, Internet.

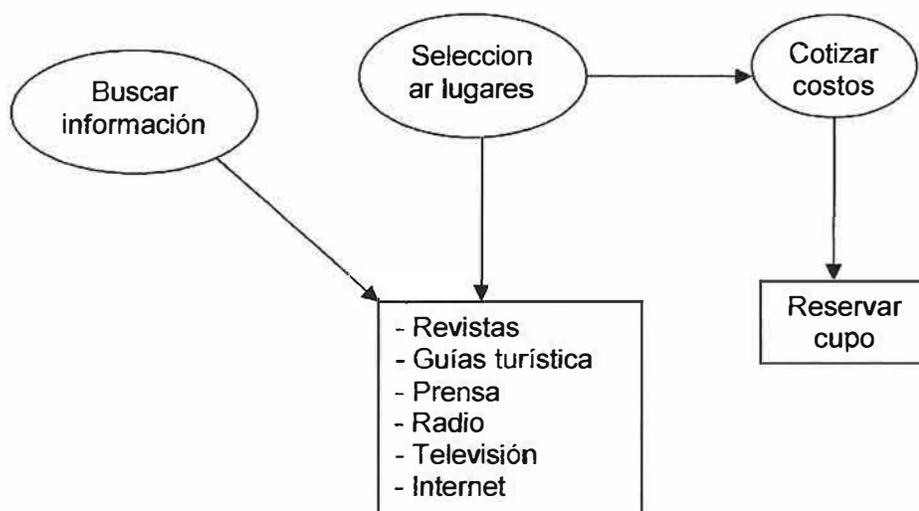
Caso de uso: Seleccionar lugares
Actores: Usuarios
Descripción: El usuario selecciona de los medios de información, lugares y atractivos turísticos.

Caso de uso: Gestionar costos
Actores: Usuarios, recepcionista (agencia de viajes)
Descripción: El usuario evalúa los costos requeridos para realizar el viaje.

Caso de uso: Reservar cupos
Actores: Usuarios, recepcionista (agencia de viajes)
Descripción: Una vez evaluado los costos, el usuario reserva un cupo.



8.2. DIAGRAMA DE FLUJO DEL SISTEMA ACTUAL



8.3. IDENTIFICACIÓN DE REQUISITOS

R.1 Disponer de un medio de información que permita la divulgación y promoción de los atractivos y recreativos del departamento del Atlántico.

R.2 Diseñar y construir un sitio Web interactivo, dinámico y llamativo que resalte los lugares y atractivos turísticos, a fin de atraer visitantes nacionales y extranjeros al departamento del Atlántico.

R.3 Mostrar un catálogo virtual en el sitio, que a través de imágenes e información clara y precisa estimule el interés de las personas por visitar el departamento.

R.4 Mostrar una descripción e ilustración del departamento y sus municipios.

8.4. ANÁLISIS DE REQUISITOS

R.1 Se requiere un sitio Web donde se pueda buscar información relacionada con los lugares turísticos del departamento del Atlántico.

R.2 Se necesita una página inicial que muestre una descripción general del departamento y sus municipios, ilustrándolos a través de imágenes y videos.

R.3 Se necesita información de los eventos que se realizan alrededor o dentro de los lugares y atractivos del departamento el Atlántico.

R.4 Se requiere un listado de los hoteles más cercanos a los atractivos y lugares turísticos, así como una información de su ubicación y contacto.

R.5 Es de gran importancia pretender de una galería de imágenes de los lugares y atractivos turísticos mas conocidos.

R.6 Se necesita información de los centros y agencias de viajes que prestan servicios relacionados con el acceso a los lugares del departamento del Atlántico.

8.5. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

R.1 El sitio Web debe contener imágenes animadas en alta resolución tipo gif o jpg, y videos en formato avi o mpg que no superen los 2M de almacenamiento que permiten al usuario obtener información de los lugares y atractivos turísticos del departamento del Atlántico.

R.2 Se necesita una base de datos de libre distribución donde se pueda almacenar información relacionada con la descripción de los sitios y atractivos turísticos, eventos y hoteles.

R.3 El sitio Web debe permitir la actualización y eliminación de la información de los lugares turísticos, eventos y hoteles, a través de un administrador que estará interactuando con la base de datos.

R.4 Se necesita un mecanismo de búsqueda de información relacionada con los lugares y atractivos turísticos del departamento.

R.5 Emplear un registro y administración de usuarios, de tal forma que se puedan registrar visitantes y administradores del sistema, a fin de que aquellos con autorización, verán información exclusiva para usuarios con privilegios, o que tengan acceso a los datos generales del sistema de información del sitio.

R.6 El sitio Web debe permitir actualizar y eliminar información de los usuarios registrados en el sitio, por medio de un administrador.

R.7 El sitio debe ser atractivo y llamativo para los visitantes, es decir que tenga una interfaz agradable.

9. INGENIERÍA DE INFORMACIÓN

9.1 MISIÓN

La Administración Central Departamental tiene por misión, planificar y promover el desarrollo económico, físico, social y cultural del Departamento a través de la práctica cabal de las funciones administrativas de coordinación y complementariedad de la acción municipal de intermediación entre la Nación y los Municipios y de prestación de servicios fortaleciendo la unidad de los atlanticenses.

9.2. VISIÓN

El Atlántico será un departamento **COMPETITIVO** en el ámbito regional nacional e internacional, integrado en sus subregiones al Caribe y al país orientado sobre los principios de Convivencia y desarrollo sostenible que aseguren la Equidad Social, el fortalecimiento de la diversidad cultural cohesionado institucionalmente con sólidos vínculos entre el Estado y la sociedad civil y aprehendido con una nueva cultura ciudadana.

9.3. HISTORIA

La evolución histórica del departamento del Atlántico como unidad político-administrativa está enmarcada dentro del proceso de integración del territorio colombiano.

El departamento está localizado sobre la costa del mar Caribe por el norte y en la margen izquierda del río Magdalena en su trayecto final; y por el sur sobre el cordón de ciénagas, pantanos y caños, que en 1650 los españoles encauzaron con la construcción del Canal del Dique. Tal era el territorio que empezaba a perfilarse como el actual Departamento, el cual para su creación definitiva sólo hubo de definir el límite occidental terrestre.

La zona estaba habitada por numerosos pueblos indígenas y a la llegada de los españoles en 1533, éstos establecieron su gobierno colonialista hasta finalizar el virreinato en 1810. El territorio estuvo directamente bajo la jurisdicción de Cartagena, que era puerto y centro administrativo importante; primero fue en la

gobernación de Cartagena y después en la provincia de Cartagena. En este período colonial los actuales municipios del Atlántico empezaron la transformación de pueblos de indios a sitios de libres y «Barranquilla», en sus etapas de poblamiento sin ningún papel protagonista en el desarrollo económico de Colombia, como una colonia española.

En la época republicana, en 1845 el Congreso expidió una ley por la cual podía hacer toda clase de variaciones en los límites de las veinte provincias existentes; una de ellas, la provincia de Cartagena comprendía nueve cantones, entre los cuales figuraba Barranquilla. Posteriormente, en 1852 se segregó de la provincia de Cartagena la provincia de Sabanilla. Esta población era el puerto más importante a corta distancia del pequeño puerto de Barranquilla, muy cercano a la desembocadura del Magdalena. Posteriormente, en las décadas de 1860 y 1870 la comunicación férrea con Sabanilla permitió consolidar la importancia comercial de Barranquilla.

La Convención de Río negro de 1863 aprobó la confederación de los Estados Unidos de Colombia. Bajo el nuevo gobierno los estados se fortalecieron, ampliaron sus límites, retomaron territorios que se habían separado, entre los que se incorporó la provincia de Sabanilla y así Bolívar contó con diez provincias. Esta forma de gobierno federal no fue beneficiosa porque cada población quería ser un estado independiente, lo que fomentó las luchas políticas internas que siempre han sido el freno para el desarrollo e integración nacional. Es importante anotar que el Presidente General Tomás Cipriano de Mosquera por primera vez fijó espacialmente el mar territorial de la nación.

Al promulgarse la Constitución de 1886 el país entró en una nueva era administrativa. A principios de siglo, en 1905, tenía 34 departamentos, uno de los cuales era Barranquilla, con la capital del mismo nombre. Comprendía las provincias de Barranquilla y Sabanalarga. Una nueva división nacional estableció los departamentos, intendencias y comisarías; y en lo relativo al Atlántico, esta división condujo a su creación mediante la ley 25 de 1910. Parece que el objetivo principal fue consolidar la importancia de Barranquilla, que por su ubicación estratégica sobre el río creció sólo en función del puerto fluvial y marítimo y ocupó el primer lugar en el país a finales del siglo XIX y primeras décadas del XX. Desplazó a Cartagena y a Santa Marta, que no tenían una comunicación eficaz con el interior del país a través del río Magdalena. Además, el establecimiento de la aviación comercial la convirtió en el centro de mayor volumen de transacciones económicas y la segunda ciudad por su desarrollo y participación económica a nivel nacional. Estos factores generaron un desequilibrio en el departamento, entre su capital y la provincia; de tal forma que sus objetivos estaban enfocados al puerto y el resto de municipios no alcanzaron a ser más que poblaciones

dormitorios de Barranquilla.

9.4. POLÍTICAS

ESCRUTINIO POLITICO ADMINISTRATIVO DEL DPTO. DEL ATLANTICO (1905)

La Asamblea Nacional Constituyente y Legislativa, por medio de la Ley No. 17 de 1905 de abril 11, creó el Departamento del Atlántico formado por las Provincias de Sabanalarga y Barranquilla, ratificando su creación el entonces Presidente de Colombia General Rafael Reyes. Por Decreto Ejecutivo se fijó la inauguración del nuevo Departamento para el día 15 de Junio de 1905. El General Reyes nombró para Gobernador del Atlántico al General Diego A. Castro. El Art. 8º. De la ley 17 de 1905, de abril 11 dijo: "...Art. 8º. Crease el Departamento del Atlántico formado por las Provincias de Sabanalarga y Barranquilla del Departamento de Bolívar, con los límites que actualmente tienen. Parágrafo: "La Capital de este Departamento será la Ciudad de Barranquilla"

DEPARTAMENTO DE BARRANQUILLA (1908)

Supresión del Departamento del Atlántico Creación del Departamento de Barranquilla. "La Ley 1ª. De 1908, numeral 27, Art. 1º. Y el Art. 22 del Decreto Ejecutivo No. 047 de Agosto 31 de 1908, creó el Departamento de Barranquilla (registro del Atlántico No. 118, páginas 426).

SUPRESION DEL DEPARTAMENTO DE BARRANQUILLA (1910)

La ley 65 de 1909, suprimió el Departamento de Barranquilla..... Quedaron, pues, Barranquilla y demás municipios que integraban el Dpto. respectivo a partir de 1909 como provincias del Dpto. de Bolívar del cual eran cuando fuera creado el Atlántico por vez primera y señalado en sus correspondientes límites, en 1905. ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE DE 1910 La Asamblea Nacional Constituyente de 1910 dictó la Ley 21 del 14 de Julio por medio de la cual crea el Departamento del Atlántico a partir de cuya fecha de posesión del nuevo Gobernador Dr. Daniel Carbonell el Departamento tiene vida jurídica continua establecido luego así por la Ley 27 de 1949 al celebrarse las Bodas de Oro del Departamento del Atlántico.

10. ANÁLISIS DEL SISTEMA

El análisis del sistema es el primer paso dado clásicamente hacia la construcción de una aplicación de sistemas de información. El dominio de aplicación del análisis del sistema es una aplicación. El análisis del sistema es el estado de un sistema actual de la empresa y de información, y la definición de las necesidades y las prioridades manifestadas por los usuarios para la construcción de un nuevo sistema de información.

10.1. ESPECIFICACIÓN DE ENTIDADES

Nombre de la Tabla: WDA_ANUNCIOS.						
Nombre largo: Anuncios.						
Descripción: Almacena la información de cada uno de los anuncios que la gente almacena del departamento del Atlántico.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	anu_codigo	Pk	Int	20	No	Código del anuncio
2	anu_titulo		Varchar	100	No	Título del anuncio
3	anu_fecha		Varchar	100	No	Fecha del anuncio
4	anu_descripcion		Longtext			Descripción del anuncio
5	anu_estado		Char	1	No	Estado (Activo/Inactivo)
6	mun_nombrem		Varchar	50	No	Nombre del municipio

Nombre de la Tabla: WDA_AUDITORIA.						
Nombre largo: Auditoria.						
Descripción: Almacena la información de cada uno de los usuarios registrados del sitio que entran a él.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	usu_login	Fk	Varchar	30	No	Login del usuario
2	aud_fecha		Varchar	30	No	Fecha de la auditoria
3	aud_hora		Varchar	30	No	Hora de la auditoria
4	aud_tabla		Varchar	30	No	Tabla de la consulta
5	aud_funcion		Varchar	30	No	Función de la consulta
6	aud_tipo		Varchar	30	No	Tipo de usuario
7	aud_registro		Varchar	50	No	Registro consultado

Nombre de la Tabla: WDA_CONTADOR.						
Nombre largo: Contador.						
Descripción: Almacena la cantidad de veces que las personas acceden al sitio.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	con_fecha		Varchar	20	No	Fecha del ingreso
2	con_hora		Varchar	20	No	Hora del ingreso
3	con_num		Varchar	255	No	Número de visitante

Nombre de la Tabla: WDA_CONTENIDOB						
Nombre largo: Categoría de los sitios turísticos.						
Descripción: Almacena los tipos de sitios que tienen los municipios.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	CON_codigo	Pk	int	20	No	Código del contenido
2	CON_titulo		Varchar	60	No	Título del contenido
3	CON_descripcion		Longtext		No	Descripción del contenido
4	CON_ruta		Varchar	100	No	Ruta del contenido

Nombre de la Tabla: WDA_EVENTOS.						
Nombre largo: Eventos.						
Descripción: Almacena las actividades que se realizan en cada uno de los municipios.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	eve_code	Pk	int	20	No	Código del evento
2	eve_titulo		Varchar	100	No	Título del evento
3	eve_descripcion		Longtext			Descripción del evento
4	mun_nombrem		Varchar	50	No	Municipio del evento
5	eve_fecha		Varchar	50	No	Fecha del evento
6	eve_estado		Varchar	50	No	Estado(Activo/Inactivo)

Nombre de la Tabla: WDA_GALERIA.						
Nombre largo: Galería de Fotos.						
Descripción: Almacena los datos de los hoteles.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	gal_codigo	Pk	Int	20	No	Código de la imagen
2	gal_titulo		Varchar	50	No	Nombre de la imagen
3	gal_imagen		Varchar	100	No	Ruta de la imagen

Nombre de la Tabla: WDA_GENERAL.						
Nombre largo: General.						
Descripción: Almacena los datos de la misión visión e historia.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	GEN_codigo	Pk	int	20	No	Código del elemento
2	GEN_nombre		Varchar	50	No	Nombre del elemento
3	GEN_descripcion		Longtext			Descripción del elemento
4	GEN_image		Varchar	100	No	Ruta de la imagen

Nombre de la Tabla: WDA_HOTELES.						
Nombre largo: Hoteles.						
Descripción: Almacena los datos de los hoteles.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	hot_codh	Pk	int	20	No	Código del hotel
2	hot_nombre		Varchar	100	No	Nombre del hotel
3	hot_descripcion		Longtext			Descripción del hotel
4	hot_texto		Longtext			Texto del hotel
5	hot_imagen		Varchar	100	No	Imagen del hotel
6	hot_estado		Char	1	No	Estado(Activo/Inactivo)
7	mun_nombrem		Varchar	50	No	Nombre del municipio

Nombre de la Tabla: WDA_LOGS.						
Nombre largo: Logs de eventos.						
Descripción: Almacena la información de cada uno de los usuarios que entran en la página con datos como hora y fecha.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	usu_login	Fk	Varchar	30	No	Login del usuario
2	usu_nombre		Varchar	50	No	Nombre del usuario
3	usu_tipo		Varchar	20	No	Tipo de usuario
4	usu_fecha		Varchar	10	No	Fecha del log
5	usu_hora_e		Varchar	10	No	Hora del log

Nombre de la Tabla: WDA_MUNICIPIOS.						
Nombre largo: Municipios.						
Descripción: Almacena información e imágenes de los municipios del departamento de Atlántico.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	mun_codm	Pk	int	20	No	Código del municipio
2	mun_nombrem		Varchar	50	No	Nombre del municipio
3	mun_texto		Longtext			Texto de los municipios
4	mun_image		Varchar	100	No	Descripción de la imagen

Nombre de la Tabla: WDA_PRINCIPAL.						
Nombre largo: Principal.						
Descripción: Almacena información e imágenes de la página principal.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	PRI_codigo	Pk	int	20	No	Código
2	PRI_image		Varchar	100	No	Ruta de la imagen
3	PRI_nombre		Varchar	200	No	Nombre de la imagen
4	PRI_descripcion		Longtext			Descripción de la imagen



Nombre de la Tabla: WDA_SITIOS.						
Nombre largo: Sitios Turísticos.						
Descripción: Almacena la información de los sitios turísticos.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	sit_codigo	Pk	int	20	No	Código del sitio turístico
2	sit_nombre		Varchar	30	No	Nombre del sitio turístico
3	sit_descripcion		Longtext			Descripción del sitio turístico
4	sit_nombres		Varchar	30	No	Nombre del municipio
5	sit_ubicacion		Varchar	200	No	Ubicación del sitio
6	sit_rutas		Longtext			Rutas del sitio
7	sit_consejos		Longtext			Consejos del sitio
8	sit_codm	FK	Varchar	30	No	Código del sitio turístico
9	sit_estado		Char	1	No	Estado (Activo/Inactivo)
10	mun_nombrem		Varchar	50	No	Nombre del municipio

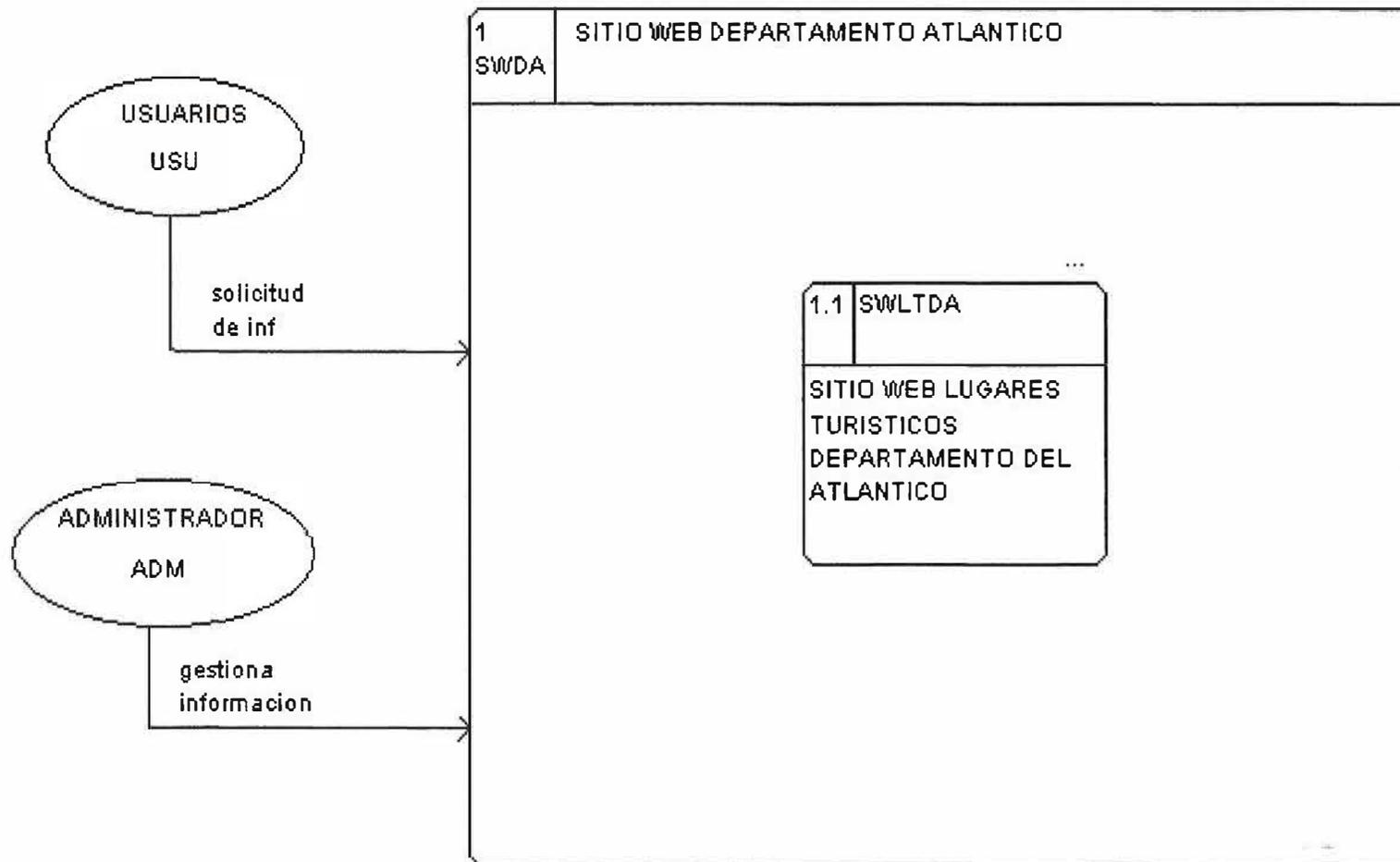
Nombre de la Tabla: WDA_SUGERENCIA.						
Nombre largo: Sugerencia.						
Descripción: Almacena las sugerencias insertadas por los usuarios.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	sug_id	Pk	int	20	No	Código de la sugerencia
2	sug_nombre		Varchar	50	No	Nombre de la sugerencia
3	sug_cadena		Varchar	50	No	E – mail de la sugerencia
4	sug_descripcion		Longtext			Descripción de la sugerencia
5	sug_asunto		Varchar	50	No	Asunto de la sugerencia
6	sug_estado		Varchar	30	No	Estado (Activo/Inactivo)
7	sug_fecha		Varchar	10	No	Fecha de la sugerencia
8	sug_hora		Varchar	10	No	Hora de la sugerencia

Nombre de la Tabla: WDA_USUARIOS.						
Nombre largo: Usuarios.						
Módulo: Datos del usuario.						
Descripción: Almacena los datos del usuario.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	usu_login	Pk	Varchar	30	No	Login del usuario
2	usu_password		Text			Contraseña del usuario
3	usu_nombre		Varchar	50	No	Nombre del usuario
4	usu_direccion		Varchar	50	No	Dirección del usuario
5	usu_telefono		Varchar	15	No	Teléfono del usuario
6	usu_edad		Varchar	3	No	Edad del usuario
7	usu_cadena		Varchar	30	No	E – mail del usuario
8	usu_tipo		Varchar	20	No	Tipo de usuario (Admin/Usu)
9	usu_estado		Char	1	No	Estado del usuario (A/I)
10	usu_fecha		Varchar	10	No	Fecha del registro
11	usu_hora		Varchar	10	No	Hora del registro

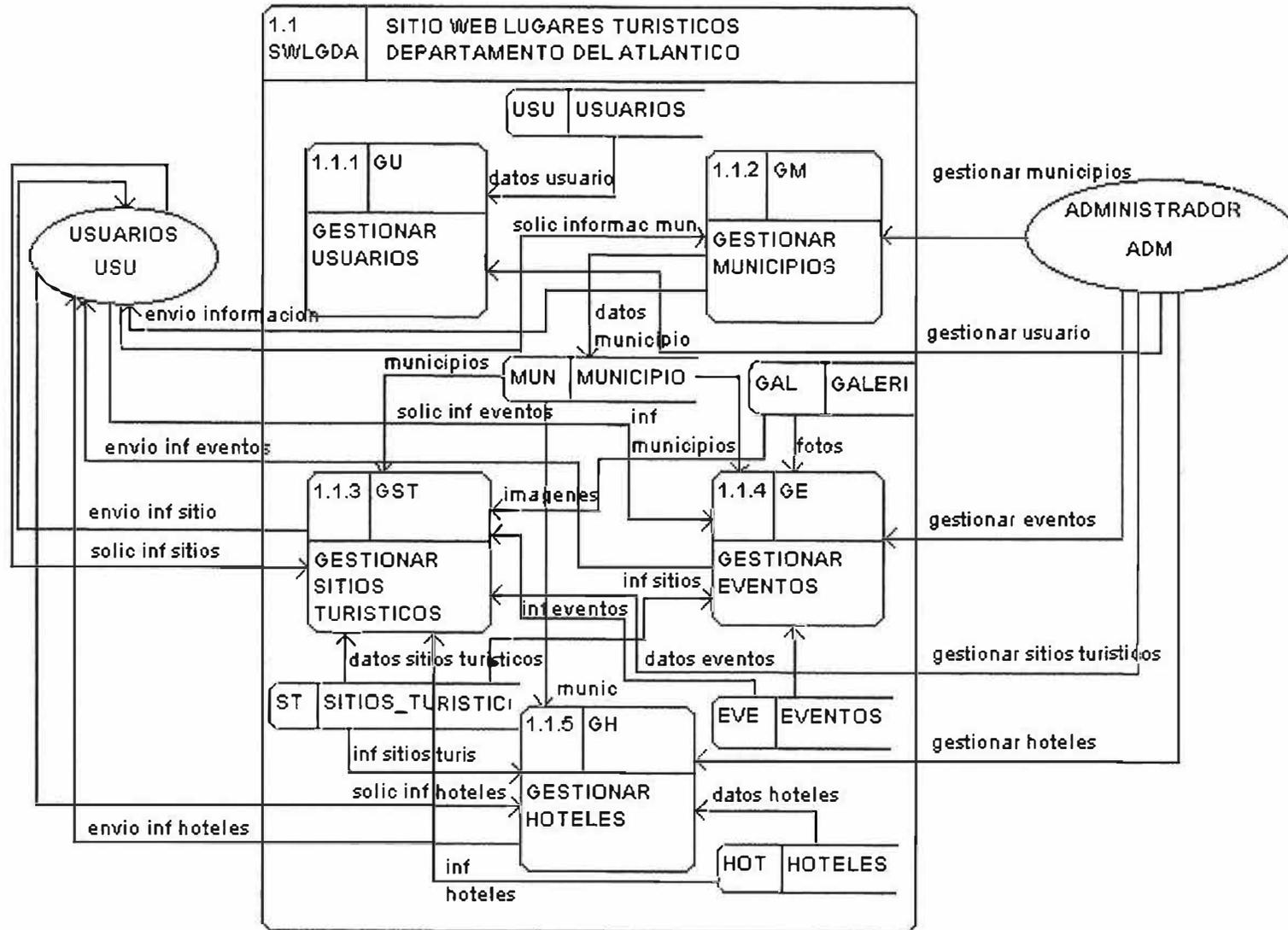
Nombre de la Tabla: WDA_VIAS.						
Nombre largo: Vías.						
Descripción: Almacena información concerniente a las vías.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	VIA_codigo	Pk	int	11	No	Código de la vía
2	VIA_nombre		Varchar	50	No	Nombre de la via
3	VIA_descripcion		Longtext			Descripción de la via

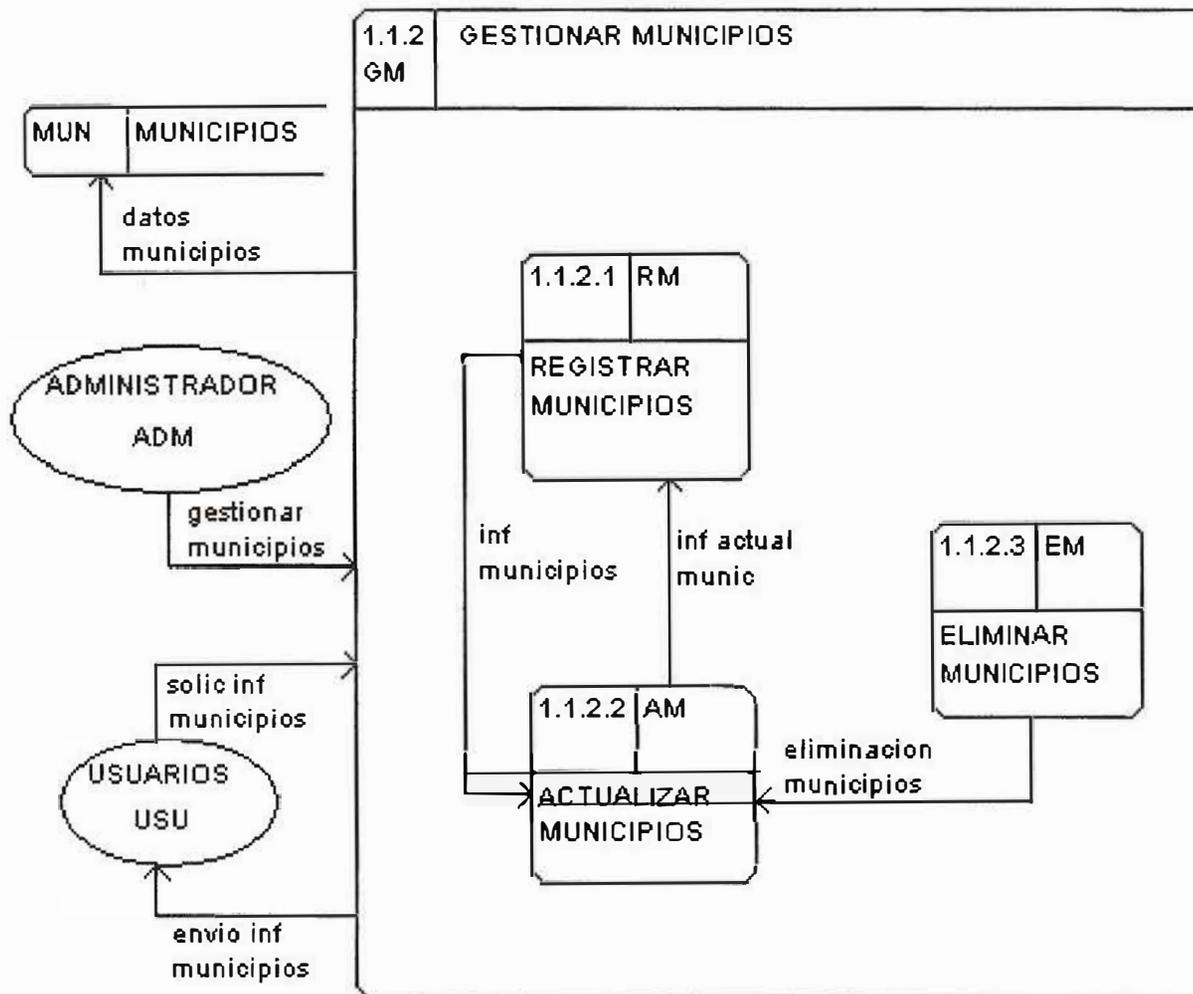
10.2. DIAGRAMAS DE FLUJOS DE DATOS

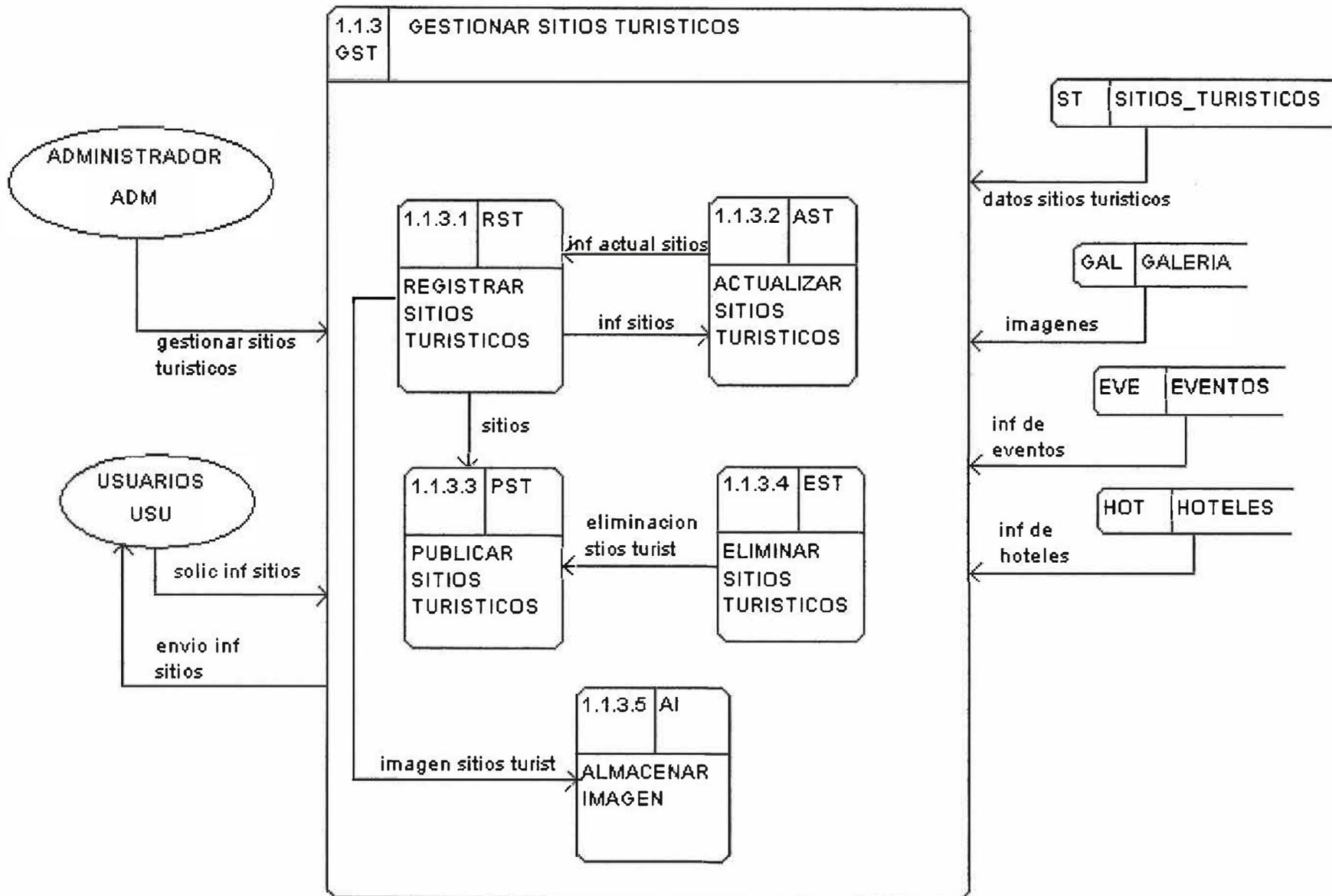
- Diagrama de Contexto

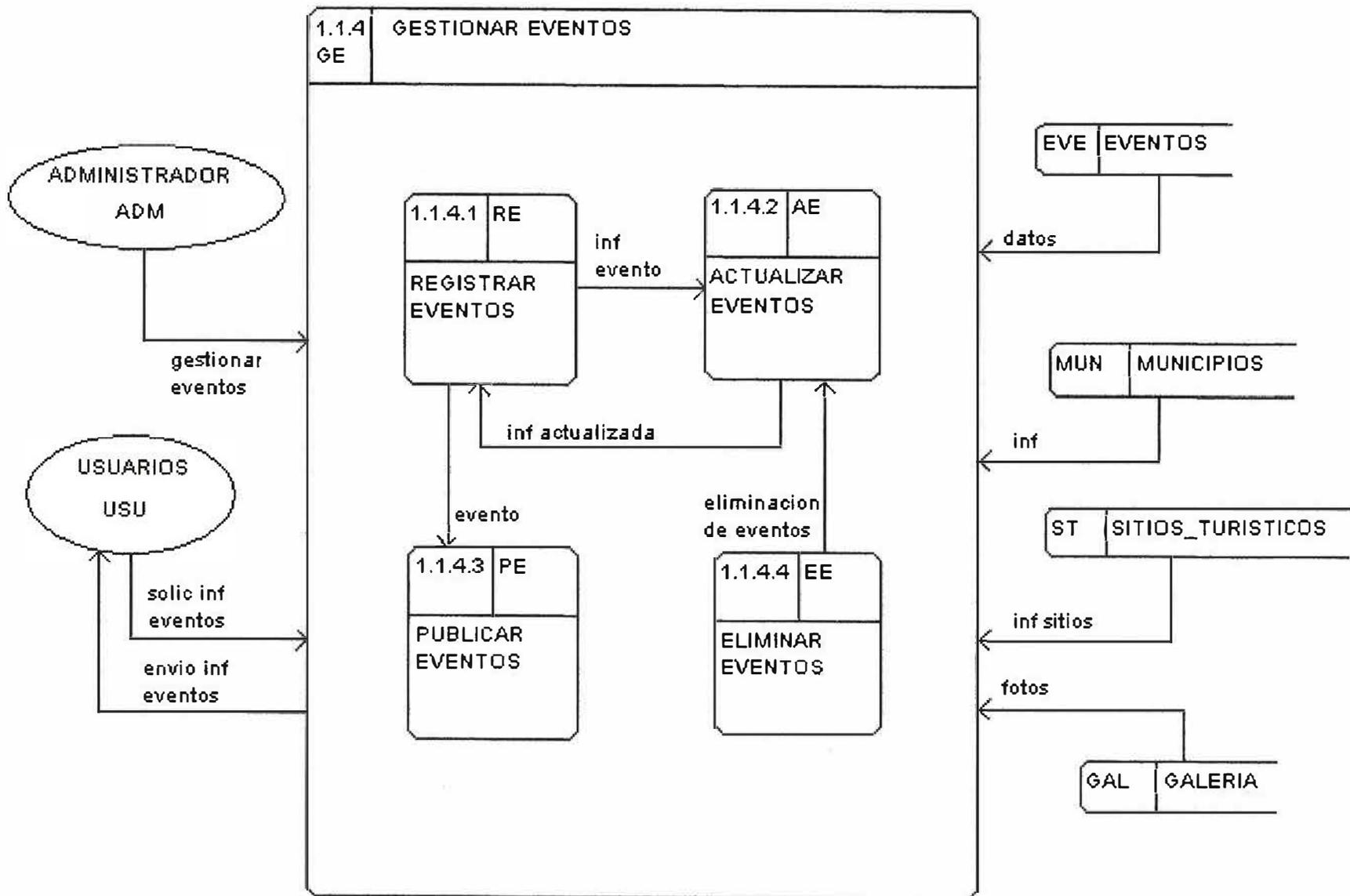


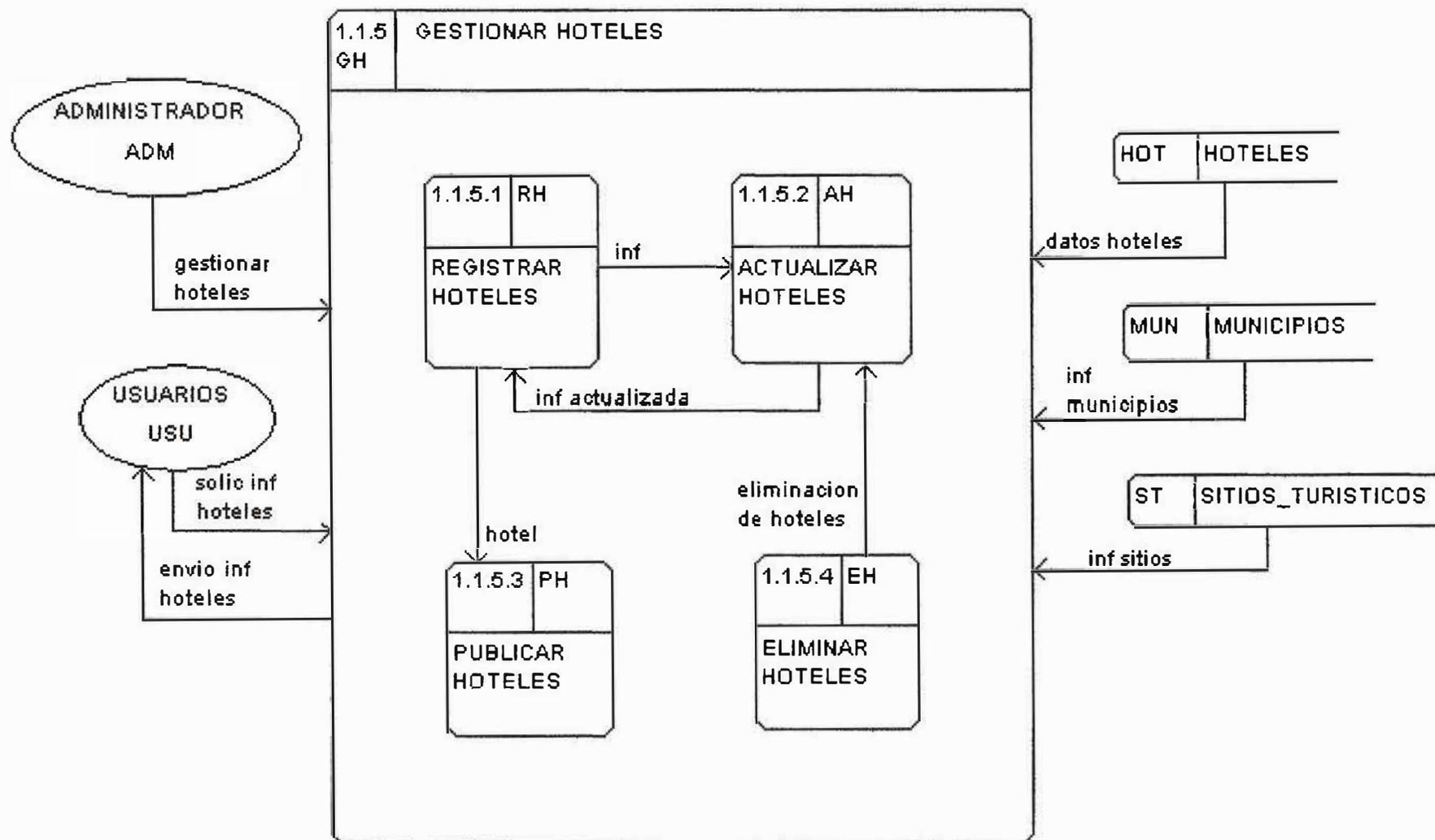
- Diagrama de Nivel 1



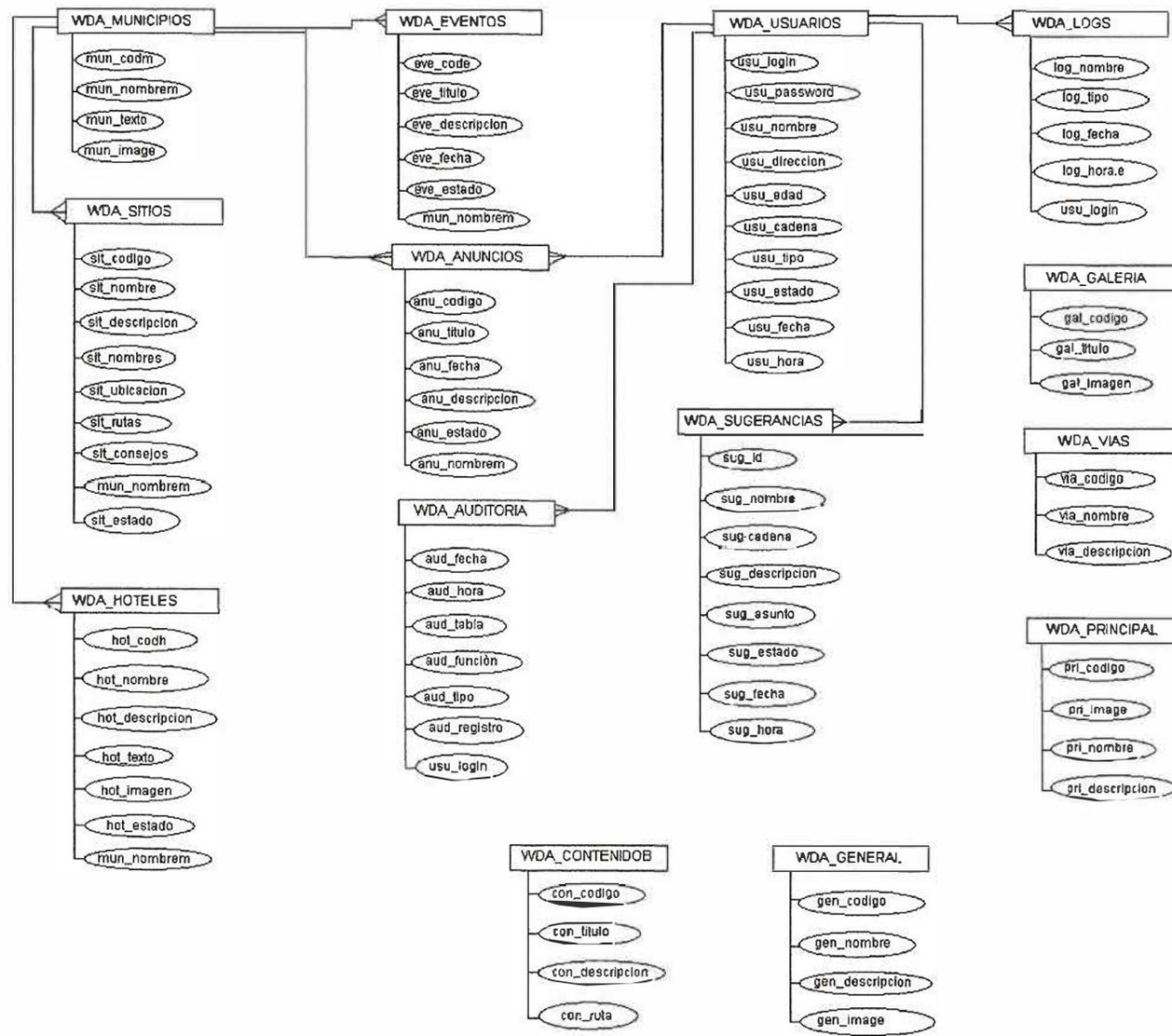




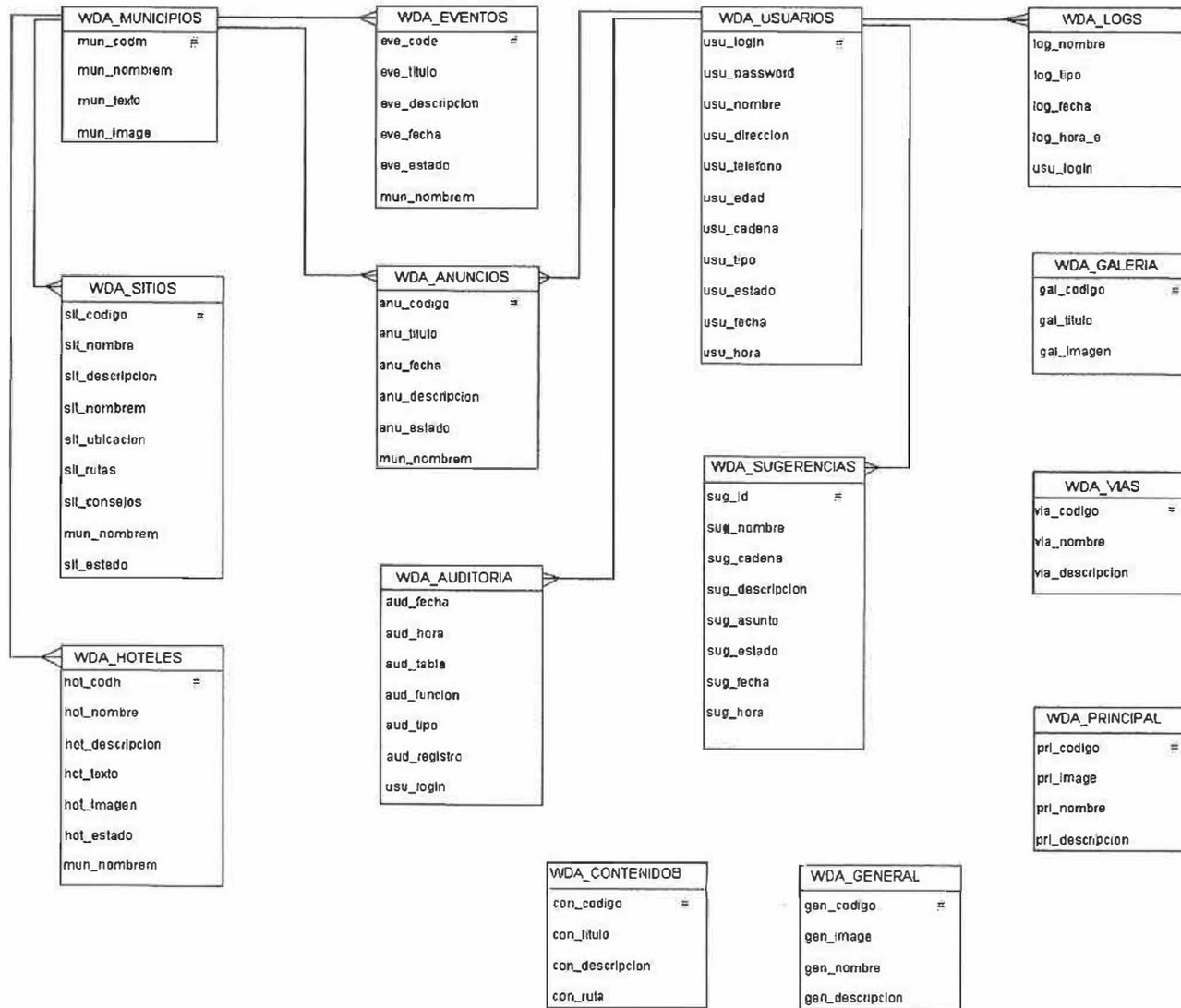




10.3. MODELO ENTIDAD-RELACIÓN



10.4. MODELO RELACIONAL



10.5. DICCIONARIO DE DATOS

10.5.1. DICCIONARIO DE DATOS DE LOS PROCESOS

NIVEL DE CONTEXTO

NOMBRE DEL PROCESO: SITIO WEB DEPARTAMENTO ATLANTICO
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de administrar todo lo referente con la información de la página de los sitios y atractivos turísticos del departamento del Atlántico.
FLUJOS QUE ENTRAN: Solicitud de información, gestionar información.
FLUJOS QUE SALEN:

NIVEL 1

NOMBRE DEL PROCESO: GESTIONAR USUARIOS
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de administrar todo lo referente con los datos del usuario (Registrar, Actualizar, Eliminar).
FLUJOS QUE ENTRAN: Gestionar usuarios.
FLUJOS QUE SALEN: Datos de usuarios.

NOMBRE DEL PROCESO: GESTIONAR MUNICIPIOS
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de diligenciar todos los datos que pueden poseer los municipios (Registrar, Actualizar, Eliminar, Consultar).
FLUJOS QUE ENTRAN: Solicitud de información del municipio, gestionar municipio.
FLUJOS QUE SALEN: Envío de información del municipio, Datos del municipio.

NOMBRE DEL PROCESO: GESTIONAR SITIOS TURISTICOS
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de gerenciar todos los datos referente a los sitios turísticos (Registrar, Actualizar, Publicar, Eliminar).
FLUJOS QUE ENTRAN: Gestionar sitios turísticos, solicitud de información de los sitios turísticos, datos de sitios turísticos, imágenes, información de eventos, información de hoteles.
FLUJOS QUE SALEN: Envío de información de los sitios turísticos.

NOMBRE DEL PROCESO: GESTIONAR EVENTOS

RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de administrar todos los datos de los diferentes eventos realizados (Registrar, Actualizar, Publicar, Eliminar).

FLUJOS QUE ENTRAN: Gestionar eventos, solicitud de información de eventos, datos de eventos, información de los municipios, información de sitios turísticos, fotos.

FLUJOS QUE SALEN: Envío de información de eventos.

NOMBRE DEL PROCESO: GESTIONAR HOTELES

RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de diligenciar todos los datos referentes a los hoteles (Registrar, Actualizar, Publicar, Eliminar).

FLUJOS QUE ENTRAN: Gestionar hoteles, Solicitud de información de hoteles, Datos de hoteles, Información de los municipios, Información de sitios turísticos.

FLUJOS QUE SALEN: Envió de información de hoteles.

NIVEL 2

NOMBRE DEL PROCESO: REGISTRAR USUARIOS

RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de insertar en la base de datos, los datos del usuario.

FLUJOS QUE ENTRAN: Información actualizada.

FLUJOS QUE SALEN: Información de usuarios.

NOMBRE DEL PROCESO: ACTUALIZAR USUARIOS

RESUMEN LÓGICO: En este proceso se consultan los datos de los usuarios que están en la base de datos para hacerle una modificación a los datos del usuario.

FLUJOS QUE ENTRAN: Información actualizada, eliminación de usuarios.

FLUJOS QUE SALEN: Información de usuarios.

NOMBRE DEL PROCESO: ELIMINAR USUARIOS

RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de borrar en la base de datos a un usuario.

FLUJOS QUE ENTRAN:

FLUJOS QUE SALEN: Eliminación de usuarios.

NOMBRE DEL PROCESO: REGISTRAR MUNICIPIO
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de incluir en la base de datos, los datos de los municipios.
FLUJOS QUE ENTRAN: Información actualizada del municipio.
FLUJOS QUE SALEN: Información del municipio.

NOMBRE DEL PROCESO: ACTUALIZAR MUNICIPIO
RESUMEN LÓGICO: Es el encargado de modificar los datos registrado en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Información de municipio, Eliminación del municipio.
FLUJOS QUE SALEN: Información actualizada del municipio.

NOMBRE DEL PROCESO: ELIMINAR MUNICIPIO
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de excluir los datos de la base de datos a un municipio.
FLUJOS QUE ENTRAN:
FLUJOS QUE SALEN: Eliminación del municipio.

NOMBRE DEL PROCESO: REGISTRAR SITIOS TURISTICOS
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de anotar en la base de datos, los datos de los sitios turísticos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Información actualizada.
FLUJOS QUE SALEN: Información de sitios, Sitios, Imagen de sitios turísticos.

NOMBRE DEL PROCESO: ACTUALIZAR SITIOS TURISTICOS
RESUMEN LÓGICO: En este proceso se consultan los datos que están en la base de datos para hacerle una modificación.
FLUJOS QUE ENTRAN: Información del sitio.
FLUJOS QUE SALEN: Información actualizada del sitio.

NOMBRE DEL PROCESO: PUBLICAR SITIOS TURISTICOS
RESUMEN LÓGICO: Muestra los diferentes sitios turísticos registrados en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Sitios, eliminación de sitios turísticos.
FLUJOS QUE SALEN:

NOMBRE DEL PROCESO: ELIMINAR SITIOS TURISTICOS
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de borrar los datos registrados en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN:
FLUJOS QUE SALEN: Eliminación de sitios turísticos.

NOMBRE DEL PROCESO: ALMACENAR IMAGEN
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de almacenar todas las imágenes de los sitios turísticos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Imagen de sitios turísticos.
FLUJOS QUE SALEN:

NOMBRE DEL PROCESO: REGISTRAR EVENTOS
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de insertar en la base de datos, todos los datos referentes a los eventos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Información actualizada.
FLUJOS QUE SALEN: Información de eventos, eventos.

NOMBRE DEL PROCESO: ACTUALIZAR EVENTOS
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de cambiar todos los eventos que se encuentran en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Información del evento, eliminación del evento.
FLUJOS QUE SALEN: Información actualizada del evento.

NOMBRE DEL PROCESO: PUBLICAR EVENTOS
RESUMEN LÓGICO: Es el encargado de dar a conocer los eventos registrados en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Evento.
FLUJOS QUE SALEN:

NOMBRE DEL PROCESO: ELIMINAR EVENTOS
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de expulsar los eventos que se encuentran registrados en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN:
FLUJOS QUE SALEN: Eliminación de eventos.

NOMBRE DEL PROCESO: REGISTRAR HOTELES
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de incluir los hoteles en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Información actualizada de hoteles.
FLUJOS QUE SALEN: Información de hoteles, Hoteles.

NOMBRE DEL PROCESO: ACTUALIZAR HOTELES
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de modificar los datos referentes a los hoteles que se encuentran en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Información del hotel, Eliminación de hoteles.
FLUJOS QUE SALEN: Información actualizada del hotel.

NOMBRE DEL PROCESO: PUBLICAR HOTELES
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de mostrar todos los hoteles que se encuentran en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN: Hoteles.
FLUJOS QUE SALEN:

NOMBRE DEL PROCESO: ELIMINAR HOTELES
RESUMEN LÓGICO: Este proceso es el encargado de borrar todos los datos que se encuentran registrados en la base de datos.
FLUJOS QUE ENTRAN:
FLUJOS QUE SALEN: Eliminación de hoteles.

10.5.2. DICCIONARIO DE DATOS DE LOS ALMACENES

NOMBRE DEL ALMACEN: USUARIOS
DESCRIPCIÓN: Este almacén va a contener todos los usuarios registrados en la base de datos
FLUJOS QUE ENTRAN:
FLUJOS QUE SALEN: Datos de usuarios.
VOLUMEN: Alto.
ACCESO: Lectura, escritura, modificación.

NOMBRE DEL ALMACEN: MUNICIPIO
DESCRIPCIÓN: Este almacén es el encargado de contener todos los municipios del departamento del Atlántico.
FLUJOS QUE ENTRAN: Datos de municipios.
FLUJOS QUE SALEN: Información de municipios, municipios.
VOLUMEN: Alto.
ACCESO: Lectura, escritura, modificación.

NOMBRE DEL ALMACEN: EVENTOS
DESCRIPCIÓN: Este almacén es el encargado de contener todos los eventos que se encuentran en los municipios del departamento del Atlántico.
FLUJOS QUE ENTRAN:
FLUJOS QUE SALEN: Información de eventos, datos de eventos.
VOLUMEN: Alto.
ACCESO: Lectura, escritura, modificación.

NOMBRE DEL ALMACEN: HOTELES
DESCRIPCIÓN: Este almacén es el encargado de contener todos los hoteles que se encuentran en los municipios del Atlántico.
FLUJOS QUE ENTRAN:
FLUJOS QUE SALEN: Información de hoteles, datos de hoteles.
VOLUMEN: Alto.
ACCESO: Lectura, escritura, modificación.

NOMBRE DEL ALMACEN: GALERIA
DESCRIPCIÓN: Este almacén es el encargado de contener todas las fotos imágenes turísticas que se encuentran en los municipios del departamento.
FLUJOS QUE ENTRAN:
FLUJOS QUE SALEN: Fotos, imágenes.
VOLUMEN: Alto.
ACCESO: Lectura, escritura, modificación.

NOMBRE DEL ALMACEN: SITIOS TURISTICOS
DESCRIPCIÓN: Este almacén es el encargado de contener todos los sitios turísticos que se encuentran en los municipios del departamento del Atlántico.
FLUJOS QUE ENTRAN:
FLUJOS QUE SALEN: Información de sitios turístico, datos de sitios turísticos.
VOLUMEN: Alto.
ACCESO: Lectura, escritura, modificación.

10.5.3. DICCIONARIO DE LOS FLUJOS DE DATOS

NOMBRE DEL FLUJO: Solicitud de información
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de realizar una solicitud de información por parte del proceso principal, contenida en la entidad Usuarios.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Sitio web departamento atlántico
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Usuarios
ESTRUCTURA: Usuarios (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Gestionar información
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de gestionar información por parte del proceso principal, contenida en la entidad Administrador.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Sitio web departamento atlántico
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Administrador
ESTRUCTURA: Administrador (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Datos usuarios
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información contenida en el almacén Usuarios hacia el proceso de Gestionar usuarios.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar usuarios
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Usuarios
ESTRUCTURA: Usuarios (Almacén de datos)

NOMBRE DEL FLUJO: Solic informac mun
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la solicitud de información de los municipios contenida en la entidad usuarios al proceso gestionar municipios.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar municipios
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Usuarios
ESTRUCTURA: Usuarios (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Envió información
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los municipios contenida en el proceso gestionar municipios hacia la entidad usuarios.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Usuarios
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Gestionar municipios

ESTRUCTURA: Usuarios (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Datos municipio

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar los datos de los municipios contenida en el proceso gestionar municipios hacia el almacén municipio.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Municipio

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Gestionar municipios

ESTRUCTURA: Municipio (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Solic inf eventos

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la solicitud de los eventos de la entidad usuarios hacia el proceso gestionar eventos.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar eventos

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Usuarios

ESTRUCTURA: Usuarios (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Envió inf eventos

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los eventos, del proceso gestionar eventos hacia la entidad usuarios.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Usuarios

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Gestionar eventos

ESTRUCTURA: Usuarios (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Envió inf hoteles

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los hoteles, del proceso gestionar hoteles hacia la entidad usuarios.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Usuarios

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Gestionar hoteles

ESTRUCTURA: Usuarios (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Solic inf hoteles

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la solicitud de los hoteles, de la entidad usuarios hacia el proceso gestionar hoteles.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar hoteles

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Usuarios



ESTRUCTURA: Usuarios (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Envió inf sitio

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los sitios del proceso gestionar sitios turísticos hacia la entidad usuarios.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Usuarios

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Gestionar sitios turísticos

ESTRUCTURA: Usuarios (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Solic inf sitios

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la solicitud de los sitios de la entidad usuarios hacia el proceso gestionar sitios turísticos.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar eventos

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Usuarios

ESTRUCTURA: Usuarios (Entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Gestionar municipio

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información diligenciada del municipio, de la entidad administrador hacia el proceso gestionar municipio.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar municipios

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Administrador

ESTRUCTURA: Administrador (entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Gestionar usuarios

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información gerenciada del usuario, de la entidad administrador hacia el proceso gestionar usuarios.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar usuarios

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Administrador

ESTRUCTURA: Administrador (entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Gestionar eventos

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información administrada del evento, de la entidad administrador hacia el proceso gestionar eventos.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar eventos

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Administrador

ESTRUCTURA: Administrador (entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Gestionar sitios turísticos

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información diligenciada de los sitios turísticos, de la entidad administrador hacia el proceso gestionar sitios turísticos.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar sitios turísticos

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Administrador

ESTRUCTURA: Administrador (entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Gestionar hoteles

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información gerenciada del hotel, de la entidad administrador hacia el proceso gestionar hoteles.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar hoteles

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Administrador

ESTRUCTURA: Administrador (entidad externa)

NOMBRE DEL FLUJO: Munic

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los municipios, del almacén municipio hacia el proceso gestionar hoteles.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar hoteles

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Municipio

ESTRUCTURA: Municipio (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Municipios

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los municipios, del almacén municipio hacia el proceso gestionar sitios turísticos.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar sitios turísticos

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Municipio

ESTRUCTURA: Municipio (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Inf municipios

DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los municipios, del almacén municipio hacia el proceso gestionar eventos.

PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar eventos

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Municipio
ESTRUCTURA: Municipio (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Fotos
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar las fotos del almacén galería hacia el proceso gestionar eventos.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar eventos
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Galería
ESTRUCTURA: Galería (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Imágenes
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar las imágenes del almacén galería hacia el proceso gestionar sitios turísticos.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar sitios turísticos
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Galería
ESTRUCTURA: Galería (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Datos eventos
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los eventos, del almacén eventos hacia el proceso gestionar eventos.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar eventos
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Eventos
ESTRUCTURA: Eventos (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Inf eventos
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los eventos, del almacén eventos hacia el proceso gestionar sitios turísticos.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar sitios turísticos
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Eventos
ESTRUCTURA: Eventos (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Inf sitios
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los sitios, del almacén sitios _ turísticos hacia el proceso gestionar eventos.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar eventos

PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Sitios _ turísticos
ESTRUCTURA: Sitios _ turísticos (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Datos sitios turísticos
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los sitios turísticos, del almacén sitios_turísticos hacia el proceso gestionar sitios turísticos.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar sitios turísticos
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Sitios _ turísticos
ESTRUCTURA: Sitios _ turísticos (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Inf sitios turis
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los sitios turísticos, del almacén sitios _ turísticos hacia el proceso gestionar hoteles.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar hoteles
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: sitios_turísticos
ESTRUCTURA: Sitios_turísticos (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Datos hoteles
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los hoteles, del almacén hoteles hacia el proceso gestionar hoteles.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar hoteles
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Hoteles
ESTRUCTURA: Hoteles (Almacén)

NOMBRE DEL FLUJO: Inf hoteles
DESCRIPCION: Este flujo es el encargado de llevar la información de los hoteles, del almacén hoteles hacia el proceso gestionar sitios turísticos.
PROCESOS A LOS QUE ENTRA: Gestionar sitios turísticos
PROCESOS DE LOS QUE SALEN: Hoteles
ESTRUCTURA: Hoteles (Almacén)

10.6. ANÁLISIS DE CONTENIDO

Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo	Logotipo oficial del sitio Web.	Imagen	jpg
Información detallada del departamento	Contendrá la reseña histórica, visión, misión del departamento del Atlántico.	Texto/ Imagen	PHP o HTML/jpg
Información de los sitios turísticos	Va a contener información de los sitios turísticos del departamento.	Texto/ Imagen	PHP o HTML/jpg
Información de los hoteles	Contendrá un listado de los hoteles más cercanos a los lugares y atractivos del Atlántico.	Texto/ Imagen	PHP o HTML/jpg
Información de los eventos	Contendrá un resumen sobre las actividades y eventos que se realizan alrededor o dentro de los lugares y atractivos del departamento del Atlántico.	Texto/ Imagen	PHP o HTML/jpg
Galería de imágenes	Se va a mostrar imágenes relacionadas con los eventos, hoteles y sitios turísticos del departamento del Atlántico de forma dinámica.	Imagen	jpg
Menú	El diseño del menú contiene los links que dirigen hacia las diferentes áreas que comprende el sitio.	Link	jpg
Formulario de registro	Estos recopilan y registran información requerida referente a los usuarios.	Form, Input	PHP o HTML
Botones	Imágenes específicas que se utilizan como enlaces a otras páginas o aplicaciones.	Imagen	jpg, gif

10.7. ANÁLISIS DE ITERACIÓN

El sitio tendrá la opción para que los usuarios puedan registrarse y adquirir información sobre los temas de interés, se definirán dos tipos de usuarios, los registrados y los no registrados, los cuales podrán establecer un vínculo o sistema de información con un modelo de contenido en el cual, obtendrán un servicio reflejado en la información proporcionada.

- **Visitantes:** Son los usuarios que desean dar un vistazo a la información referente al departamento y a los municipios, son personas naturales o jurídicas que ingresan al sitio, pero que todavía no están vinculadas al portal, hacen un recorrido por este sin hacer interacciones dinámicas, tienen permiso de lectura sobre el contenido del portal.
- **Usuarios Registrados:** Son personas que registran sus datos en el portal, su acceso es mediante un login y una contraseña. Estos usuarios tendrán la oportunidad de obtener más información referente al turismo y una serie de novedades y recomendaciones de lugares a donde ir.
- **Administrador:** Es la persona encargada de manejar toda la información y cuidarla para el beneficio del sitio, estas personas hacen parte de los usuarios registrados, por lo tanto tienen los mismos privilegios con la excepción de que su permiso es de lectura y escritura.

Los usuarios en general tendrán la posibilidad de revisar la información sobre los eventos, de observar las actividades más recientes realizados en los diferentes municipios ya sea de carácter cultural, deportivo, religioso, etc.

Por otra parte, se mostrará la información mediante páginas dinámicas, cuyo contenido se genera a partir de lo que el usuario necesite, como por ejemplo un sistema de noticias y eventos y últimas novedades. Estas páginas poseen las características de mostrar el contenido de una base de datos e ir actualizando, generar páginas de contenido estático y mejorar la interacción del usuario y el sitio Web.

10.8. ANÁLISIS FUNCIONAL

Caso de uso: Registrar usuarios

Actores: Usuarios.

Descripción: Esta función es utilizada para que el usuario a través de un formulario, digite sus datos a fin de ser almacenado en la base de datos (Usuarios).

Caso de uso: Modificar usuarios

Actores: Usuarios.

Descripción: Este caso de uso permite que el usuario pueda realizar una actualización de sus datos.

Caso de uso: Eliminar usuarios

Actores: Administrador.

Descripción: Esta operación se realiza cuando se requiere eliminar un usuario de la base de datos (Usuarios), esta es realizada por el administrador del sitio.

Caso de uso: Registrar municipios

Actores: Administrador.

Descripción: Este caso de uso permite que el administrador pueda almacenar en la base de datos los diferentes municipios del departamento el Atlántico (Municipios).

Caso de uso: Actualizar municipios

Actores: Administrador.

Descripción: Esta función es utilizada para que el administrador pueda modificar los datos de los municipios que se encuentran almacenados en la base de datos (Municipios).

Caso de uso: Eliminar municipios

Actores: Administrador.

Descripción: Este caso de uso permite que el administrador pueda eliminar municipios que están almacenados en la base de datos (Municipios).

Caso de uso: Registrar sitios turísticos
Actores: Administrador.
Descripción: Este caso de uso permite que el administrador almacene la ubicación, evento, nombre etc, en la base de datos (Sitios Turísticos).

Caso de uso: Modificar sitios turísticos
Actores: Administrador.
Descripción: Permite al administrador actualizar información de los sitios turísticos de la base de datos (Sitios Turísticos).

Caso de uso: Eliminar sitios turísticos
Actores: Administrador.
Descripción: Esta función le permitirá al administrador borrar sitios turísticos que están almacenados en la base de datos (Sitios Turísticos).

Caso de uso: Registrar eventos
Actores: Administrador.
Descripción: A través de este caso de uso el administrador podrá almacenar las actividades y eventos que se realizan alrededor o dentro de los lugares y atractivos turísticos de acuerdo a cada municipio del departamento del Atlántico (Eventos).

Caso de uso: Actualizar eventos
Actores: Administrador.
Descripción: Permite al administrador actualizar información de los eventos que se realizan en el departamento (Eventos).

Caso de uso: Eliminar eventos
Actores: Administrador.
Descripción: Esta función permite eliminar información de las actividades que se realizan en el Atlántico (Eventos).

Caso de uso: Registrar hoteles
Actores: Administrador.

Descripción: El administrador puede almacenar en la base de datos los hoteles más cercanos a los atractivos y lugares turísticos del departamento. Así como sus servicios y vínculos con los Municipios (Hoteles).

Caso de uso: Actualizar hoteles

Actores: Administrador.

Descripción: Permite que el administrador pueda modificar información relacionada con los hoteles que se encuentran registrados en la base de datos (Hoteles).

Caso de uso: Eliminar hoteles

Actores: Administrador

Descripción: El administrador puede eliminar los hoteles que están almacenados en la base de datos (Hoteles).

Caso de uso: Buscar información

Actores: Usuarios.

Descripción: El usuario a través de un buscador, podrá encontrar información relacionada con los eventos, hoteles y lugares turísticos del departamento del Atlántico.

Caso de uso: Publicar información

Actores: Administrador.

Descripción: El administrador publica información de los sitios turísticos, eventos, hoteles.

Caso de uso: Publicar fotografías

Actores: Administrador.

Descripción: Permite al administrador publicar imágenes referentes a sitios turísticos y hoteles.

10.9. ANÁLISIS DE CONFIGURACIÓN

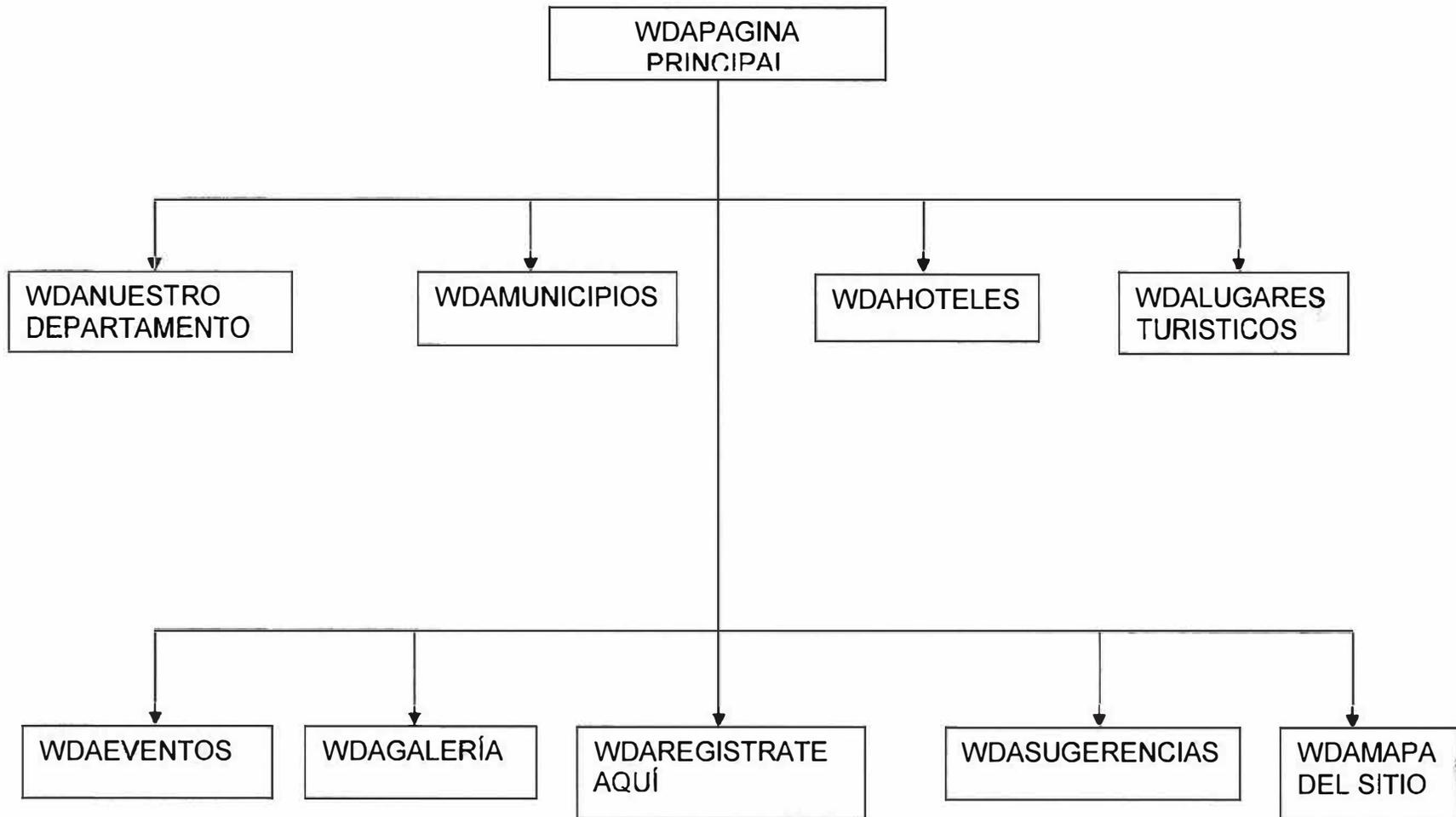
Para llevar a cabo la implementación de este sitio Web, se debe tener en cuenta las características del hardware y software. En cuanto a la parte del hardware se requiere un computador con una velocidad de 2.66 MHz, Memoria RAM DDR de 256 MB, Disco Duro de 40 GB, un sistema operativo Windows XP, que actúa como servidor Web, y a la vez se utilizará para desarrollar el sitio. Por otro lado, para el alquiler de dominio y hosting, se utilizarán los servicios que ofrece un servidor de hosting gratuito de la empresa TRIPOD LYCOS la cual proporciona un nombre de dominio, es utilizado para acceder a través de una dirección de Internet. La empresa proporcionará los servicios de: dirección IP estática, buzones de correo electrónico, acceso a la información vía telnet o FTP para actualizarla y corregirla, una base de datos para almacenar catálogos y además control para actualizar el sitio a través de controles independientes.

Para el desarrollo y mantenimiento del sitio Web se hará uso de programas como HTML, PHP, Dreamweaver, que sirven para desarrollar páginas dinámicas, las cuales son Script del lado del servidor que se incrustan dentro del código html. Se requiere una base de dato como MYSQL, el cual es el motor de base de datos mas usada en Internet. Principalmente por ser código abierto y de libre distribución para el desarrollo de aplicaciones comerciales, se hará uso de programas como PAINT y GIMP los cuales servirán como herramientas para el manejo de fotografías e imágenes a ser publicadas en el sitio Web.

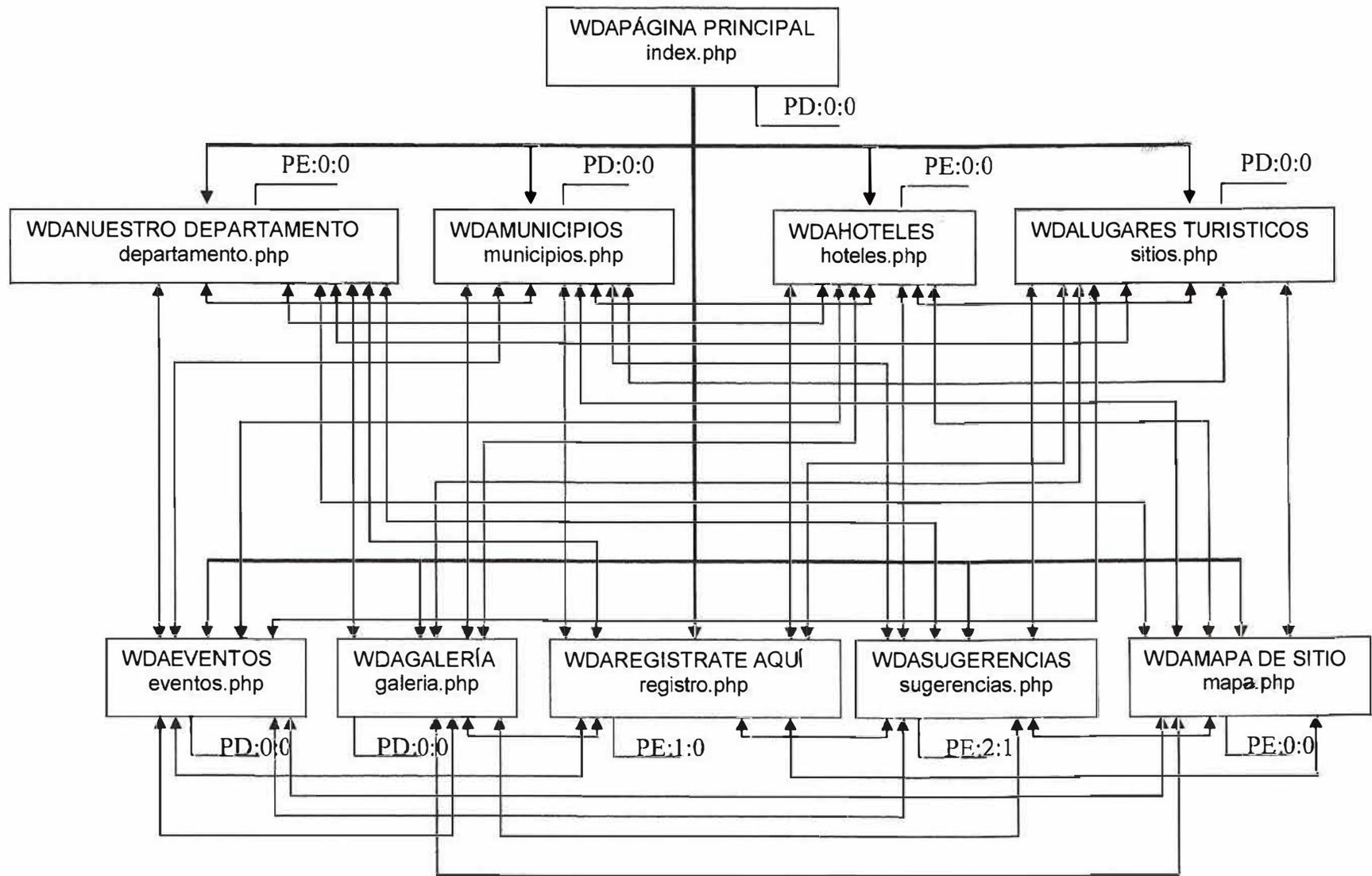


11. DISEÑO DEL SISTEMA

11.1. DISEÑO ARQUITECTÓNICO



11.2. DISEÑO DE NAVEGACIÓN



11.3 DISEÑO DE CONTENIDO

Nombre de la Página: Index.			
Tipo: PHP.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo	Logotipo oficial del sitio Web.	Imagen	jpg
Menú	Contiene enlaces que dirigen hacia las diferentes áreas que comprende el sitio.	Links	jpg /txt
Formulario de acceso	Contiene campos para el ingreso de los usuarios registrados.	Forms	html /txt
Información breve del departamento	Contiene una breve descripción del departamento.	Texto/ Imagen	jpg /txt
Eventos recomendados	Contiene una breve información de eventos recomendados.	Texto/ Imagen	jpg /txt
Sitios turísticos recomendados	Contiene una breve información de todos los sitios turísticos más recomendados.	Imagen	jpg /txt
Derechos de autor	Hace referencia a que la página es de propiedad de los diseñadores.	Texto	txt

Nombre de la Página: Departamentos.			
Tipo: HTML.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo, Menú, Formulario de acceso, Derechos de autor	Referenciar página Index.php.
Información detallada del departamento	Va a contener la reseña histórica, misión, visión del departamento del Atlántico.	Texto	txt

Imágenes	Se van a mostrar imágenes representativas al departamento del Atlántico.	Imagen	jpg
----------	--	--------	-----

Nombre de la Página: Municipios.			
Tipo: PHP.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo, Menú, Formulario de acceso, Derechos de autor	Referenciar página Index.php.
Submenú	Va a contener una lista con todos los municipios del departamento del Atlántico.	Links	jpg /txt
Información detallada del municipio	Contiene información relacionada con los municipios, como, historia, misión y visión.	Texto	txt
Imágenes	Se van a mostrar imágenes destacadas de cada uno de los municipios del departamento.	Imagen	jpg

Nombre de la Página: Hoteles.			
Tipo: HTML.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo, Menú, Formulario de acceso, Derechos de autor	Referenciar página Index.php.
Submenú	Va a contener una lista con todos los municipios del departamento del Atlántico.	Links	jpg /txt
Información de los hoteles	Información referente a los hoteles ubicados en los municipios del departamento, detallando sus servicios, ubicaciones, etc.	Texto	txt
Imágenes	Se van a mostrar imágenes (fachada) de cada uno de los hoteles del departamento.	Imagen	jpg

Nombre de la Página: Sitios turísticos.			
Tipo: PHP.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo, Menú, Formulario de acceso, Derechos de autor	Referenciar página Index.php.
Submenú	Va a contener una lista con todos los municipios del departamento del Atlántico.	Links	jpg /txt
Información de los sitios turísticos	Va a contener información de los diferentes sitios turísticos que posee el departamento.	Texto	txt
Imágenes	Se van a mostrar imágenes de cada uno de los sitios turísticos del departamento.	Imagen	jpg

Nombre de la Página: Eventos.			
Tipo: PHP.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo, Menú, Formulario de acceso, Derechos de autor	Referenciar página Index.php.
Submenú	Va a contener una lista con todos los municipios del departamento del Atlántico.	Links	jpg /txt
Información detallada de los eventos	Va a contener información de los eventos que se presentan en los municipios del departamento.	Texto	txt
Imágenes	Se van a mostrar imágenes de cada uno de los eventos, tales como, fiestas, actividades lúdicas, etc.	Imagen	jpg

Nombre de la Página: Galería de imágenes			
Tipo: PHP.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato

Logotipo, Menú, Formulario de acceso, Derechos de autor	Referenciar página Index.php.
Imágenes	Se van a mostrar todas las imágenes relacionadas con el sitio Web con una breve descripción.	Texto/ Imagen	jpg /txt

Nombre de la Página: Regístrate aquí.			
Tipo: HTML.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo, Menú, Formulario de acceso, Derechos de autor	Referenciar página Index.php.
Formulario de ingreso	Contiene campos para el ingreso de datos de los usuarios que desean registrarse.	Forms	html /txt

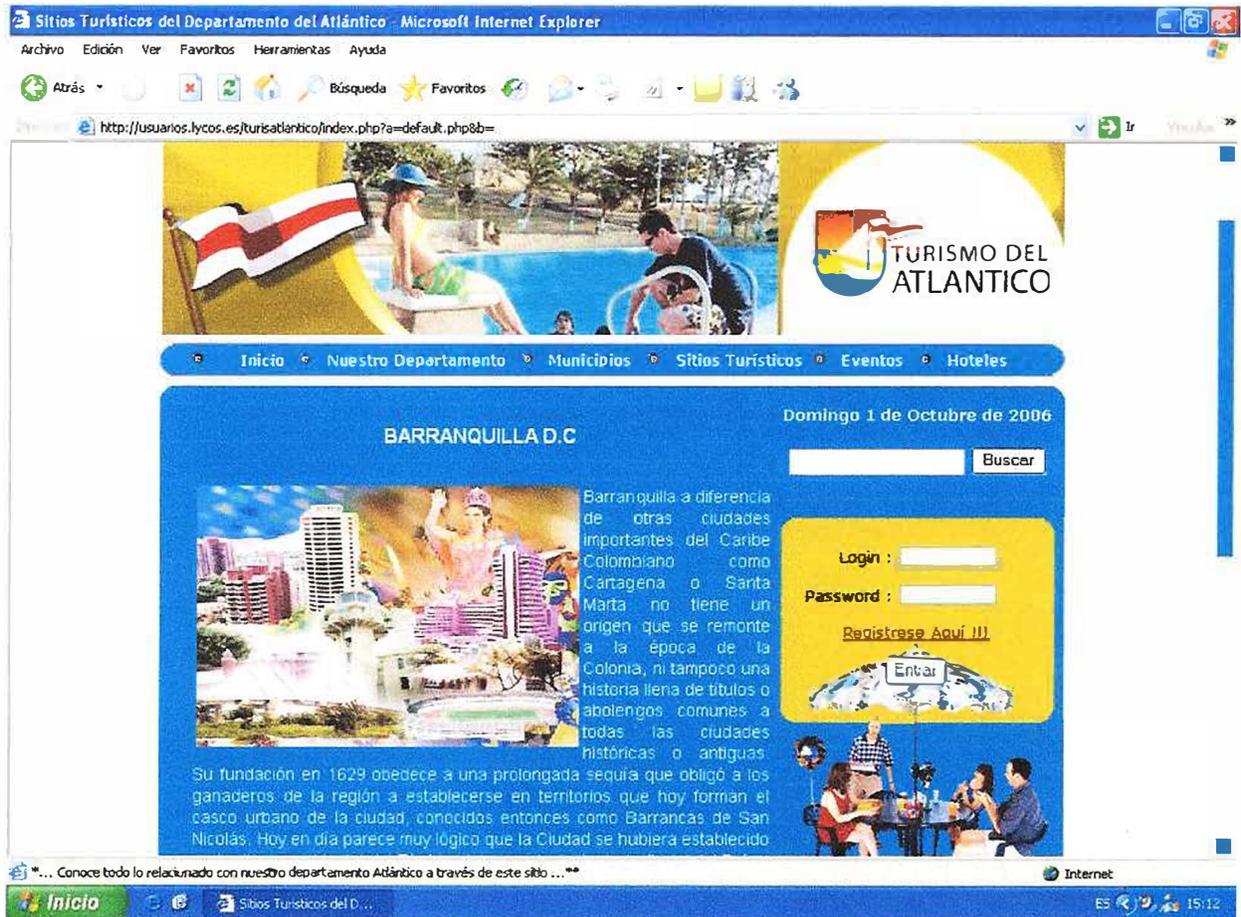
Nombre de la Página: Sugerencias.			
Tipo: HTML.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo, Menú, Formulario de acceso, Derechos de autor	Referenciar página Index.php.
Formulario de sugerencias	Contiene campos de texto para el ingreso de datos de los usuarios que deseen expresar sus opiniones acerca del sitio y enviarlo al administrador del sitio.	Forms	html /txt

Nombre de la Página: Mapa del sitio.			
Tipo: HTML.			
Nombre de Contenido	Descripción	Tipo	Formato
Logotipo, Menú, Formulario de acceso, Derechos de autor	Referenciar página Index.php.

Links	Va a contener una lista con todos los links del sitio que dirigen hacia las diferentes áreas.	Links	jpg /txt
-------	---	-------	----------

11.4. DISEÑO DE INTERFAZ (PROTOTIPO)

Página principal



Página del registro de usuarios

Turisatlantico.com - Registro - Microsoft Internet Explo...



INGRESE SUS DATOS

Domingo 1 de Octubre de 2006

Nombres: *

Dirección:

Teléfono:

Edad:

E-mail: *

Login: *

Password: *



Página de las sugerencias

Turisatlantico.com - Sugerencias - Microsoft Internet E...



INGRESE SU SUGERENCIA

Domingo 1 de Octubre de 2006

Nombre:

E-Mail:

Asunto:

Escriba la Sugerencia:

BIBLIOGRAFÍA

- POWELL, Tomás. Manual de Referencia HTML. Mc Graw Hill.
- POWELL, Tomás. Diseños de Sitios Web, Manual de Referencia. Mc Graw Hill.
- NIEDERST, Jennifer. Iníciate en un Nuevo Medio: Diseño Web.
- RATSCHILLER, Tobías. Creaciones de Aplicaciones Web con PHP 4.
- UNIVERSIDAD DE LOS ANDES. Internet, Comercio Electrónico y Telecomunicaciones.
- PASCUAL GONZÁLEZ, Francisco. Navegar en Internet Macromedia Dreamweaver 4.
- PÉREZ LÓPEZ, César. Administración de Sitios y Páginas Web con Macromedia Dreamweaver MX.

ANEXOS

**CORPORACIÓN EDUCATIVA MAYOR DEL DESARROLLO
SIMÓN BOLÍVAR**

Fecha: _____ **Facultad:** _____

Nombres: _____ **Jornada:** _____

Curso: _____

1. ¿Ha visitado usted algún sitio Web turístico?

Si: _____ No: _____

2. ¿Conoce usted algunos sitios turísticos del departamento del Atlántico?

Si: _____ No: _____

3. ¿Le gustaría saber información de estos sitios turísticos?

Si: _____ No: _____

4. ¿Le gustaría que se den a conocer los lugares turísticos del departamento del Atlántico a través de un sitio Web?

Si: _____ No: _____

5. ¿Qué ventajas brinda una página Web que muestre información de los sitios turísticos del departamento del Atlántico a los turistas?

Anexo 1

Porcentaje

N° Pregunta	SI	NO
1	24%	76%
2	90%	10%
3	86%	14%
4	100%	0%

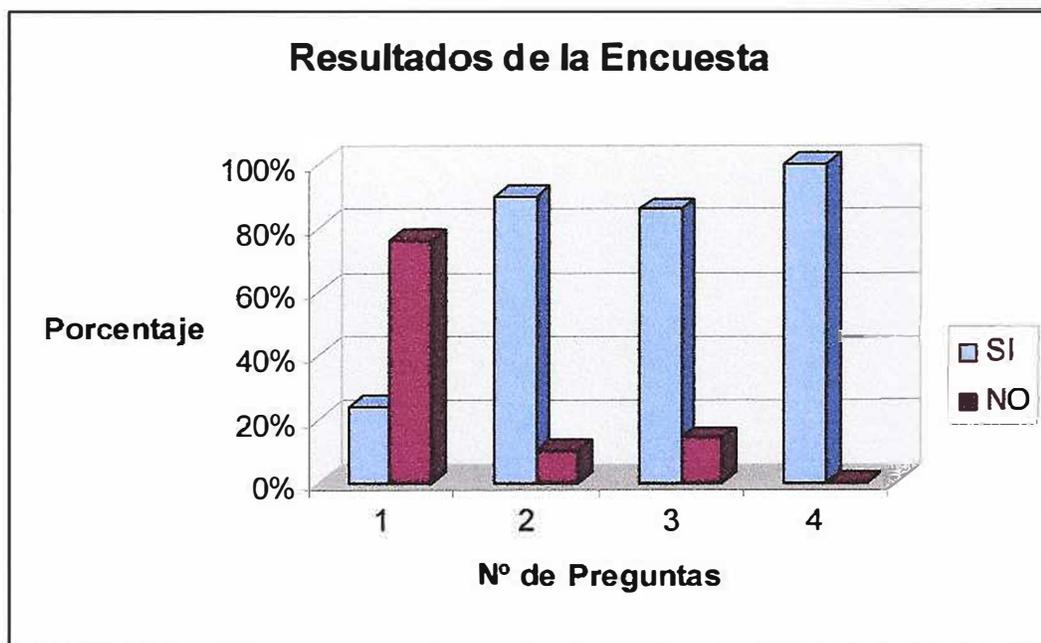


TABLA DE GASTOS

Descripción	Valor
Impresión	\$ 50.000
Fotocopias	\$ 8.000
Internet	\$ 30.000
Hojas	\$ 15.000

Valor Total → \$ 103.000

Anexo 2

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
CARRERA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS DE COMPUTACIÓN
CATEDRA DE SISTEMAS DE COMPUTACIÓN
SEMESTRE 2010-2011
GRUPO 101

Manual del Sistema

**DISEÑO DE UN WEB PARA LOS LUGARES TURÍSTICOS DEL
DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO**



**BLEIK CASTELLAR RODRÍGUEZ
RICK CHAMORRO PÁEZ
JORGE SOTO SANJUAN
LEONARDO VARGAS PEÑA**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
BARRANQUILLA**

2006

TABLA DE CONTENIDO



	PAG
INTRODUCCIÓN	
1. Contenido General	5
2. Descripción Técnica	6
2.1. Estructura de las Tablas	6
3. Diccionario de Datos	11
4. Mapa del Sitio	17
5. Mapa de Navegación	18
6. Archivo de Conexión a la Base de Datos	19
7. Validación de páginas del sitio	20
8. Páginas en ventanas emergentes	21
9. Paginador	23
10. Uso de sesiones	25
11. Encriptación del password	27
12. Pantallas que tienen conexión a la Base de Datos	28

INTRODUCCIÓN

El siguiente manual presenta los conceptos básicos en lo referente a:

- ✓ Descripción General
- ✓ Descripción Técnica
- ✓ Estructura de las Tablas (Scripts)
- ✓ Diccionario de Datos
- ✓ Mapa del Sitio

Explicando como se encuentra diseñada cada una de las pantallas que componen la página de los Sitios Turísticos del Departamento del Atlántico; Para facilitarle al usuario su interacción con ella.

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

El sitio Web de los atractivos turísticos del departamento del Atlántico fue elaborado con el fin de brindar una mayor información a los usuarios acerca de estos lugares ya que para muchas personas se les muestra difícil conseguir este tipo de información.

Este sitio Web se encuentra diseñado para funcionar con:



En cuanto a la instalación, la aplicación será ejecutada desde Internet, montada en un servidor gratuito, ya que en la actualidad no contamos con el presupuesto para costear el valor del hosting.

El sitio será publicado en www.lycos.es, el cual maneja un espacio de 50 MB y el manejador de Bases de Datos MySQL. Las actualizaciones se harán a su vez a través de Internet y el dominio será <http://usuarios.lycos.es/turisatlantico>.

2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA

El Sistema trabaja con PHP y el manejador de Bases de Datos MySQL, y las tablas de la Base de Datos del sitio Web son:

2.1 Estructura de las Tablas:

SCRIPTS:

```
CREATE TABLE `wda_anuncios` (  
  `anu_codigo` int(20) NOT NULL auto_increment,  
  `anu_titulo` varchar(100) NOT NULL default "",  
  `anu_fecha` varchar(100) NOT NULL default "",  
  `anu_descripcion` longtext,  
  `mun_nombre` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `anu_estado` char(1) NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY (`anu_codigo`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_auditoria` (  
  `usu_login` varchar(30) NOT NULL default "",  
  `aud_fecha` varchar(20) NOT NULL default "",  
  `aud_hora` varchar(20) NOT NULL default "",  
  `aud_tabla` varchar(20) NOT NULL default "",  
  `aud_funcion` varchar(20) NOT NULL default "",  
  `aud_tipo` varchar(20) NOT NULL default "",  
  `aud_registro` varchar(50) NOT NULL default ""  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_contador` (  
  `con_fecha` varchar(20) NOT NULL default '0',  
  `con_hora` varchar(20) NOT NULL default '0',  
  `con_num` varchar(255) NOT NULL default '0'  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_contenidob` (  
  `con_codigo` int(20) unsigned NOT NULL default '0',  
  `con_titulo` varchar(60) NOT NULL default "",  
  `con_descripcion` longtext,  
  `con_ruta` varchar(100) NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY (`con_codigo`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_eventos` (  
  `eve_code` int(20) NOT NULL auto_increment,  
  `eve_titulo` varchar(100) NOT NULL default "",  
  `eve_descripcion` longtext,  
  `mun_nombrem` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `eve_fecha` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `eve_estado` varchar(50) NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY (`eve_code`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_galeria` (  
  `gal_codigo` int(20) NOT NULL default '0',  
  `gal_titulo` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `gal_imagen` varchar(100) NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY (`gal_codigo`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_general` (  
  `gen_codigo` int(20) NOT NULL default '0',  
  `gen_nombre` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `gen_descripcion` longtext,  
  `gen_image` varchar(100) NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY (`gen_codigo`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_hoteles` (  
  `hot_codh` int(20) NOT NULL auto_increment,  
  `hot_nombre` varchar(100) NOT NULL default "",  
  `hot_descripcion` longtext,  
  `hot_texto` longtext,  
  `hot_imagen` varchar(100) NOT NULL default "",  
  `hot_estado` char(1) NOT NULL default "",  
  `mun_nombrem` varchar(30) NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY (`hot_codh`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_logs` (  
  `usu_login` varchar(30) NOT NULL default "",  
  `log_nombre` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `log_tipo` varchar(20) NOT NULL default "",  
  `log_fecha` varchar(10) NOT NULL default "",  
  `log_hora_e` varchar(10) NOT NULL default ""  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_municipios` (  
  `mun_codm` int(20) NOT NULL default '0',  
  `mun_nombrem` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `mun_texto` longtext,
```

```
`mun_image` varchar(100) NOT NULL default "",  
PRIMARY KEY (`mun_codm`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_principal` (  
  `pri_codigo` int(20) NOT NULL default '0',  
  `pri_image` varchar(100) NOT NULL default "",  
  `pri_nombre` varchar(200) NOT NULL default "",  
  `pri_descripcion` longtext,  
  PRIMARY KEY (`pri_codigo`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_sitios` (  
  `sit_nombre` varchar(30) NOT NULL default "",  
  `sit_descripcion` longtext,  
  `sit_nombres` varchar(30) NOT NULL default "",  
  `sit_ubicacion` varchar(200) NOT NULL default "",  
  `sit_rutas` longtext,  
  `sit_consejos` longtext,  
  `sit_codm` varchar(30) NOT NULL default "",  
  `sit_estado` char(1) NOT NULL default "",  
  `sit_codigo` int(20) NOT NULL auto_increment,  
  `mun_nombrem` varchar(50) NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY (`sit_codigo`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_sugerencias` (  
  `sug_id` int(20) NOT NULL auto_increment,  
  `sug_nombre` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `sug_cadena` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `sug_descripcion` longtext,
```

```
`sug_asunto` varchar(50) NOT NULL default "",  
`sug_estado` varchar(30) NOT NULL default "",  
`sug_fecha` varchar(10) NOT NULL default "",  
`sug_hora` varchar(10) NOT NULL default "",  
PRIMARY KEY (`sug_id`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_usuarios` (  
  `usu_login` varchar(30) NOT NULL default "",  
  `usu_password` text NOT NULL,  
  `usu_nombre` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `usu_direccion` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `usu_telefono` varchar(15) NOT NULL default "",  
  `usu_edad` char(3) NOT NULL default "",  
  `usu_cadena` varchar(30) NOT NULL default "",  
  `usu_tipo` varchar(20) NOT NULL default "",  
  `usu_estado` char(1) NOT NULL default "",  
  `usu_fecha` varchar(10) NOT NULL default "",  
  `usu_hora` varchar(10) NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY (`usu_login`)  
)
```

```
CREATE TABLE `wda_vias` (  
  `via_codigo` int(11) NOT NULL default '0',  
  `via_nombre` varchar(50) NOT NULL default "",  
  `via_descripcion` longtext,  
  PRIMARY KEY (`via_codigo`)  
)
```



3. DICCIONARIO DE DATOS

Nombre de la Tabla: WDA_ANUNCIOS.						
Nombre largo: Anuncios.						
Descripción: Almacena la información de cada uno de los anuncios que la gente almacena del departamento del Atlántico.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	anu_codigo	Pk	Int	20	No	Código del anuncio
2	anu_titulo		Varchar	100	No	Título del anuncio
3	anu_fecha		Varchar	100	No	Fecha del anuncio
4	anu_descripcion		Longtext			Descripción del anuncio
5	anu_estado		Char	1	No	Estado (Activo/Inactivo)
6	mun_nombrem		Varchar	50	No	Nombre del municipio

Nombre de la Tabla: WDA_AUDITORIA.						
Nombre largo: Auditoria.						
Descripción: Almacena la información de cada uno de los usuarios registrados del sitio que entran a él.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	usu_login	Fk	Varchar	30	No	Login del usuario
2	aud_fecha		Varchar	30	No	Fecha de la auditoria
3	aud_hora		Varchar	30	No	Hora de la auditoria
4	aud_tabla		Varchar	30	No	Tabla de la consulta
5	aud_funcion		Varchar	30	No	Función de la consulta
6	aud_tipo		Varchar	30	No	Tipo de usuario
7	aud_registro		Varchar	50	No	Registro consultado

Nombre de la Tabla: WDA_CONTADOR.						
Nombre largo: Contador.						
Descripción: Almacena la cantidad de veces que las personas acceden al sitio.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	con_fecha		Varchar	20	No	Fecha del ingreso
2	con_hora		Varchar	20	No	Hora del ingreso
3	con_num		Varchar	255	No	Número de visitante

Nombre de la Tabla: WDA_CONTENIDOB						
Nombre largo: Categoría de los sitios turísticos.						
Descripción: Almacena los tipos de sitios que tienen los municipios.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	CON_codigo	Pk	int	20	No	Código del contenido
2	CON_titulo		Varchar	60	No	Título del contenido
3	CON_descripcion		Longtext		No	Descripción del contenido
4	CON_ruta		Varchar	100	No	Ruta del contenido

Nombre de la Tabla: WDA_EVENTOS.						
Nombre largo: Eventos.						
Descripción: Almacena las actividades que se realizan en cada uno de los municipios.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	eve_code	Pk	int	20	No	Código del evento
2	eve_titulo		Varchar	100	No	Título del evento
3	eve_descripcion		Longtext			Descripción del evento
4	mun_nombrem		Varchar	50	No	Municipio del evento
5	eve_fecha		Varchar	50	No	Fecha del evento
6	eve_estado		Varchar	50	No	Estado(Activo/Inactivo)

Nombre de la Tabla: WDA_GALERIA.						
Nombre largo: Galería de Fotos.						
Descripción: Almacena los datos de los hoteles.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	gal_codigo	Pk	Int	20	No	Código de la imagen
2	gal_titulo		Varchar	50	No	Nombre de la imagen
3	gal_imagen		Varchar	100	No	Ruta de la imagen

Nombre de la Tabla: WDA_GENERAL.						
Nombre largo: General.						
Descripción: Almacena los datos de la misión visión e historia.						

No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	GEN_codigo	Pk	int	20	No	Código del elemento
2	GEN_nombre		Varchar	50	No	Nombre del elemento
3	GEN_descripcion		Longtext			Descripción del elemento
4	GEN_image		Varchar	100	No	Ruta de la imagen

Nombre de la Tabla: WDA_HOTELES.						
Nombre largo: Hoteles.						
Descripción: Almacena los datos de los hoteles.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	hot_codh	Pk	int	20	No	Código del hotel
2	hot_nombre		Varchar	100	No	Nombre del hotel
3	hot_descripcion		Longtext			Descripción del hotel
4	hot_texto		Longtext			Texto del hotel
5	hot_imagen		Varchar	100	No	Imagen del hotel
6	hot_estado		Char	1	No	Estado(Activo/Inactivo)
7	mun_nombrem		Varchar	50	No	Nombre del municipio

Nombre de la Tabla: WDA_LOGS.						
Nombre largo: Logs de eventos.						
Descripción: Almacena la información de cada uno de los usuarios que entran en la página con datos como hora y fecha.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	usu_login	Fk	Varchar	30	No	Login del usuario
2	usu_nombre		Varchar	50	No	Nombre del usuario
3	usu_tipo		Varchar	20	No	Tipo de usuario
4	usu_fecha		Varchar	10	No	Fecha del log
5	usu_hora_e		Varchar	10	No	Hora del log

Nombre de la Tabla: WDA_MUNICIPIOS.						
Nombre largo: Municipios.						
Descripción: Almacena información e imágenes de los municipios del departamento de Atlántico.						

No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	mun_codm	Pk	int	20	No	Código del municipio
2	mun_nobrem		Varchar	50	No	Nombre del municipio
3	mun_texto		Longtext			Texto de los municipios
4	mun_image		Varchar	100	No	Descripción de la imagen

Nombre de la Tabla: WDA_PRINCIPAL.						
Nombre largo: Principal.						
Descripción: Almacena información e imágenes de la página principal.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	PRI_codigo	Pk	int	20	No	Código
2	PRI_image		Varchar	100	No	Ruta de la imagen
3	PRI_nombre		Varchar	200	No	Nombre de la imagen
4	PRI_descripcion		Longtext			Descripción de la imagen

Nombre de la Tabla: WDA_SITIOS.						
Nombre largo: Sitios Turísticos.						
Descripción: Almacena la información de los sitios turísticos.						
No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	sit_codigo	Pk	int	20	No	Código del sitio turístico
2	sit_nombre		Varchar	30	No	Nombre del sitio turístico
3	sit_descripcion		Longtext			Descripción del sitio turístico
4	sit_nombres		Varchar	30	No	Nombre del municipio
5	sit_ubicacion		Varchar	200	No	Ubicación del sitio
6	sit_rutas		Longtext			Rutas del sitio
7	sit_consejos		Longtext			Consejos del sitio
8	sit_codm	FK	Varchar	30	No	Código del sitio turístico
9	sit_estado		Char	1	No	Estado (Activo/Inactivo)
10	mun_nobrem		Varchar	50	No	Nombre del municipio

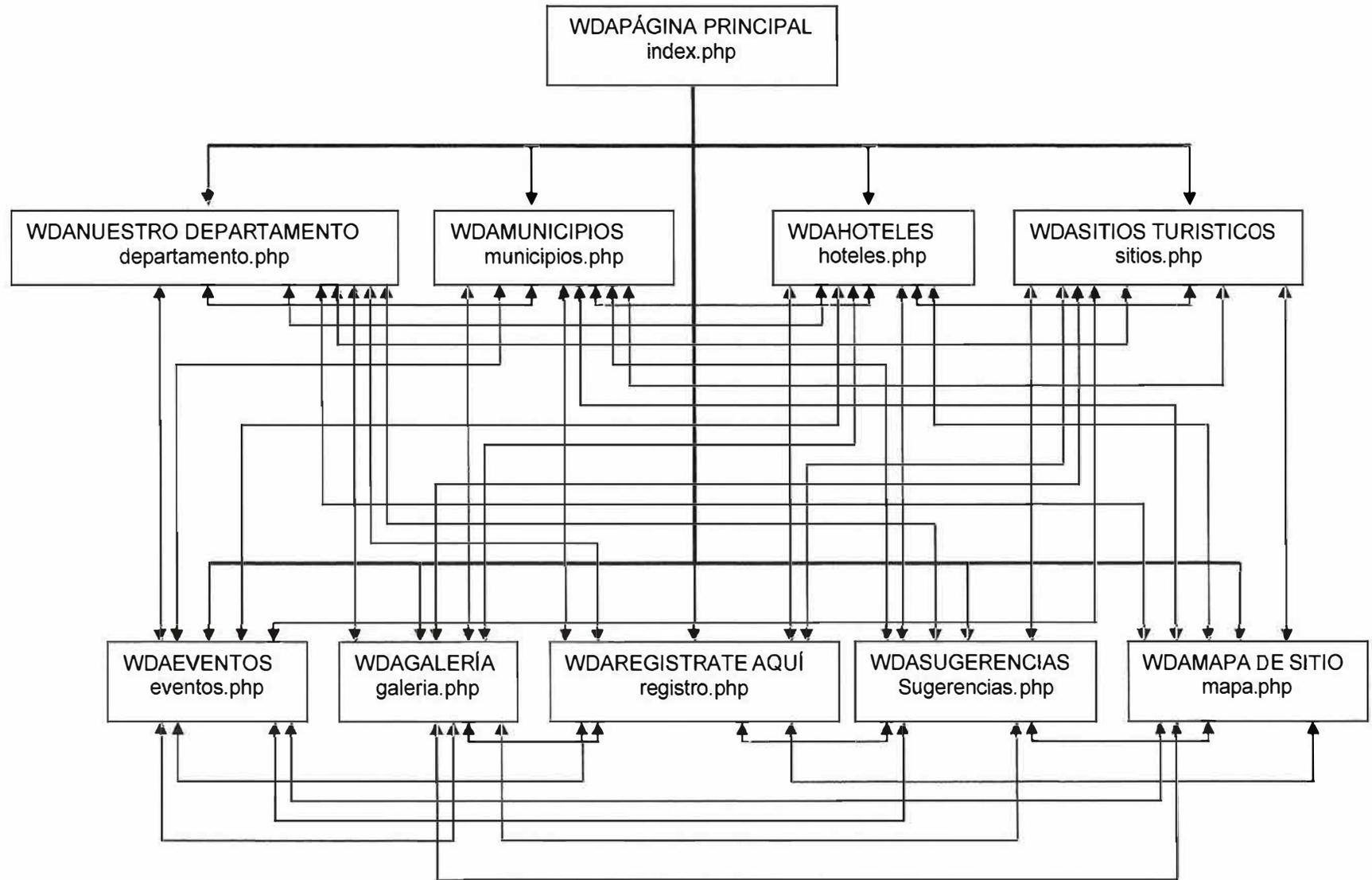
Nombre de la Tabla: WDA_SUGERENCIA.						
--	--	--	--	--	--	--

No	Nombre del Atributo	Llaves	Tipo de Dato	Long	Nulo	Descripción
1	VIA_codigo	Pk	int	11	No	Código de la vía
2	VIA_nombre		Varchar	50	No	Nombre de la vía
3	VIA_descripcion		Longtext			Descripción de la vía

4. MAPA DEL SITIO

- [Pagina Principal](#)
- [Nuestro Departamento](#)
 - [Nuestra Visión](#)
 - [Nuestra Misión](#)
 - [Nuestra Historia](#)
- [Municipios](#)
 - [Baranoa](#)
 - [Barranquilla](#)
 - [Campo de la Cruz](#)
 - [Candelaria](#)
 - [Galapa](#)
 - [Jua de Acosta](#)
 - [Luruaco](#)
 - [Malambo](#)
 - [Manatí](#)
 - [Palmar de Varela](#)
 - [Piojó](#)
 - [Polonuevo](#)
 - [Ponedera](#)
 - [Puerto Colombia](#)
 - [Repelón](#)
 - [Sabanalarga](#)
 - [Sabanagrande](#)
 - [Santa Lucía](#)
 - [Santo Tomás](#)
 - [Soledad](#)
 - [Suán](#)
 - [Tubara](#)
 - [Usiacurí](#)
- [Sitios Turísticos](#)
- [Eventos](#)
- [Hoteles](#)
- [Regístrese Aquí](#)
- [Vías Principales](#)
- [Sugerencias](#)
- [Mapa del Sitio](#)

5. MAPA DE NAVEGACIÓN



6. ARCHIVO DE CONEXIÓN A LA BASE DE DATOS

```
<?php
function conectarse() {
    if (!$link=mysql_connect("localhost","root","")) {
        echo "Error conectando a la base de datos.";
        exit();
    }
    if (!mysql_select_db("Sitios_turisticos",$link)) {
        echo "Error seleccionando la base de datos.";
        exit();
    }
    return $link;
}

function ejecutar($consulta,$link){
    $registros=mysql_query($consulta,$link);
    return $registros;
}
?>
```

Este fue el archivo que se utilizó para conectar el sitio Web con la base de datos, en el cual se crea una función `conectarse()` que permite verificar el servidor, login, password y el nombre de la base de datos que están utilizando.

La función `ejecutar()` se utiliza para realizar la consulta y guardar lo encontrado en una variable llamada `$registros`.

7. VALIDACIÓN DE PÁGINAS

Este es el archivo que incluye cada una de las páginas dependiendo del enlace escogido:

```
<?php
    if (isset($_GET['a'])) {
        include("default.php");
    }
    else {
        include($_GET['a']);
    }
?>
```

Para realizar el sitio Web, se diseñó una plantilla donde se van a visualizar cada una de las páginas.

Existe una variable \$a el cual su valor va cambiando a medida de la navegación del usuario.

Por ejemplo:

Este es el enlace **NUESTRO DEPARTAMENTO**

```
<?php
echo"<a href='".$_SERVER["PHP_SELF"]."?a=departamento.php" >Nuestro
Departamento </a>";
?>
```

Cuando es link es presionado la variable \$a toma un valor en este caso es:

\$a = departamento.php

Cuando dicha variable tome ese valor se va a incluir en la plantilla, el archivo con el nombre que contiene \$a, para así hacer de una forma más dinámica el sitio.



8. PÁGINAS EN VENTANAS EMERGENTES

En este sitio Web se utilizan ventanas emergentes:

Por Ejemplo:



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "http://usuarios.lycos.es - Turisatlantico.com - Sugerenc...". The page content includes a header with a flag and the logo "TURISMO DEL ATLANTICO". Below the header is a blue button labeled "INGRESE SU SUGERENCIA". The main content area shows the date "Martes 10 de Octubre de 2006" and a form with the following fields:

Nombre:

E-Mail:

Asunto:

Escriba la Sugerencia:

Este sitio es muy agradable, ya que nos permite ver mucha informacion y tiene una interfaz muy agradable....

FELICITACIONES !!!

Below the text area is a button labeled "Enviar Sugerencia". At the bottom of the page, there is a message: "(Gracias jorge por tu opinión!!!)". The browser's status bar at the bottom shows "Listo" and "Internet".

Para elaborar estas ventanas emergentes se utiliza el siguiente Script:

```
<script language="JavaScript">
function ventana() {

    open("sugerencias/aplicaciones/sugerencias.php","nueva","menubar=0,width=6
    76, height=531");
}
</script>
```

Se abre el archivo especificándole la ruta donde se encuentra, se le asigna un width y height para el tamaño de la ventana.

```
<?php
echo"<a onclick='ventana();' href='#' class'navlink'> Sugerencias</a>";
?>
```

Para llamar la ventana desde un enlace se coloca la propiedad onclick seguida del nombre de la función que fué creada en el script, luego un href para que nos lleve a la página, en este caso se le asigna # para que no pase a otra.

Se utilizaron ventanas emergentes para las siguientes páginas:

- ✓ Galería
- ✓ Registro de usuarios
- ✓ Sugerencias

9. PAGINADOR

Para observar de una manera más organizada el sitio Web, en algunas aplicaciones se utilizó paginación.

El paginador desarrollado fué el siguiente:

```
$consulta="SELECT * FROM tabla";
$tabla=ejecutar($consulta,$link);
$TAMANO_PAGINA = 20;

if (!isset($HTTP_GET_VARS['pagina'])) {
    $inicio = 0;
    $pagina=1;
}else {
    $pagina = $HTTP_GET_VARS["pagina"];
    $inicio = ($pagina - 1) * $TAMANO_PAGINA;
}
$num_total_registros = mysql_num_rows($tabla);
$total_paginas = ceil($num_total_registros / $TAMANO_PAGINA);

$ssql="SELECT * FROM tabla LIMIT ".$inicio.", ".$TAMANO_PAGINA;

$tabla = mysql_query($ssql);
echo "<input type='hidden' name='accion'>";

while($registro=mysql_fetch_array($tabla)){
    echo ".$registro['fecha']."</a>";
}

if ($total_paginas > 1){
    for ($i=1;$i<=$total_paginas;$i++){
        if ($pagina == $i)
            echo $pagina . " ";
        else
            echo "<a href='?nombredelapagina &pagina=" . $i . "> " . $i . "
</a> ";
    }
}
```

Lo primero a realizar fué hacer una consulta a la tabla deseada, luego a una variable llamada \$TAMANO_PAGINA se le asignó un valor, el cual se refiere al número de registros que desea que mostrar en la página, luego se tomó la cantidad de registros de la tabla.

El \$total_paginas va a ser el \$TAMANO_PAGINA / el número de registros de la tabla.

10. USO DE SESIONES

Este sitio Web esta implementando el uso de las sesiones, para tener mayor seguridad con la validación de los usuarios, tanto normales como los administradores.

La siguiente instrucción se utilizó para iniciar la sesión del usuario:

```
session_start();
```

Para declarar las variables de sesión se utilizó el siguiente código:

```
$_SESSION['$usuario'] = $_POST['login'];  
$_SESSION['$contraseña'] = md5($_POST['password']);
```

Luego se validó en cada una de las páginas principales tanto de administrador como en las de los usuarios normales que las variables estén inicializadas para verificar el uso de la sesión.

Por ejemplo:

Esta instrucción se utilizó para validar si inicializaron o no las variables del administrador.

```
<?php  
if (isset($_SESSION['$usuario']) && isset($_SESSION['$contraseña']) &&  
    isset($_SESSION['$tipo']) && ($_SESSION['$tipo']=='admin')){  
    include("adminindex.php");  
}  
else{  
    include("default.php");  
}  
?>
```

Para los usuarios normales se utilizó la siguiente:

```
<?php
if (isset($_SESSION['$usuario']) && isset($_SESSION['$contraseña']) &&
    isset($_SESSION['$tipo']) && ($_SESSION['$tipo']=='usu')){
    include("mostraranuncios.php");
}
else{
    include("default.php");
}
?>
```

11. ENCRIPCIÓN DE PASSWORD

Para mayor seguridad, en el sitio se ha utilizado la encriptación de los password de los usuarios, tanto normales como administradores.

El siguiente código fué utilizado para insertar en la base de datos los datos del usuario, en el cual se encriptó el password.

```
$var =("Insert into usuarios  
(login,password,nombre,direccion,telefono,edad,cadena,tipo,estado)  
values('$_POST[login]',".md5($_POST['password'])."',$_POST[nombre]',  
$_POST[direccion],$_POST[telefono],$_POST[edad],$cadena,'usu','A')");
```

La función utilizada para la encriptación fué **md5()**.

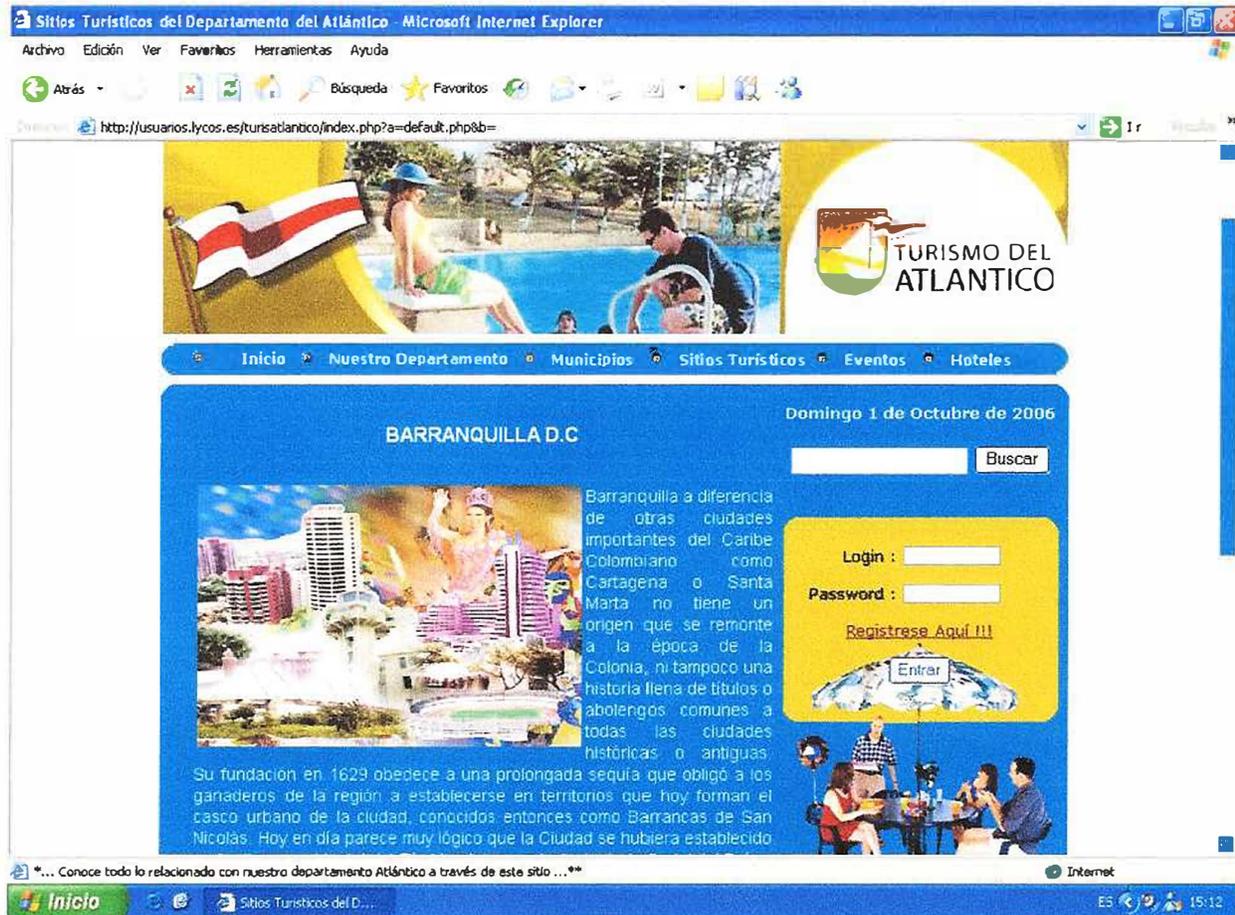
En el momento de la validación de los usuarios, nuevamente se encriptó el password ingresado en el formulario, para de esta manera comparar ambos datos encriptados.

```
$_SESSION['$usuario'] = $_POST['login'];  
$_SESSION['$contraseña'] = md5($_POST['password']);
```

```
$result=mysql_query("select * from usuarios where  
login="."$_SESSION['$usuario]'" AND password="."$_SESSION['$contraseña]'"  
and tipo='admin' AND estado='A'",$link);
```

12. PANTALLAS QUE TIENEN CONEXIÓN A LA BASE DE DATOS

- **Página Principal:**



En la página principal se carga el archivo default.php el cual contiene la información que se desea mostrar en la página de inicio, los datos se encuentran almacenados en la tabla WDA_PRINCIPAL que se encuentra en la base de datos y el contenido se va a llamar de forma aleatoria.

- **Página de Registro de Usuarios:**

Turisatlantico.com - Registro - Microsoft Internet Explo...

INGRESE SUS DATOS

Domingo 1 de Octubre de 2006

Nombres: *

Dirección:

Teléfono:

Edad:

E-mail: *

Login: *

Password: *

Aceptar Limpiar

Este formulario permite el registro de usuarios, los datos del usuario son insertados en la tabla WDA_USUARIOS de la base de datos.

Al momento de realizar la inserción se tiene en cuenta la validación del Email.

- **Página de Sugerencias:**

Turisatlantico.com - Sugerencias - Microsoft Internet E...

INGRESE SU SUGERENCIA

Domingo 1 de Octubre de 2006

Nombre:

E-Mail:

Asunto:

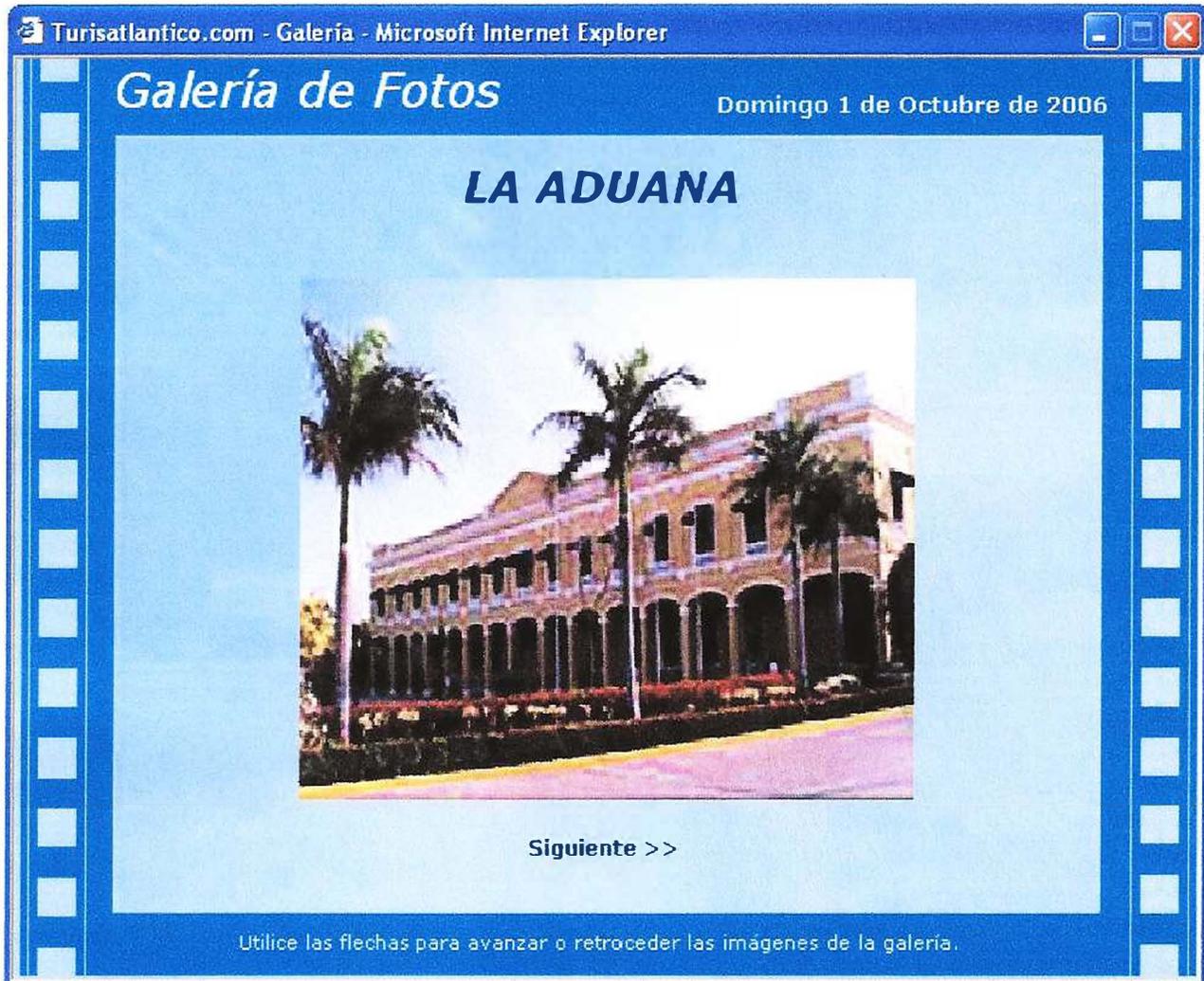
Escriba la Sugerencia:

Enviar Sugerencia

Este es el formulario de sugerencias, el cual permite almacenar en la base de datos información que envían los usuarios para la mejora del sitio. Estas sugerencias son guardadas en la tabla WDA_SUGERENCIAS de la base de datos.



- **Página de Galería de Fotos:**

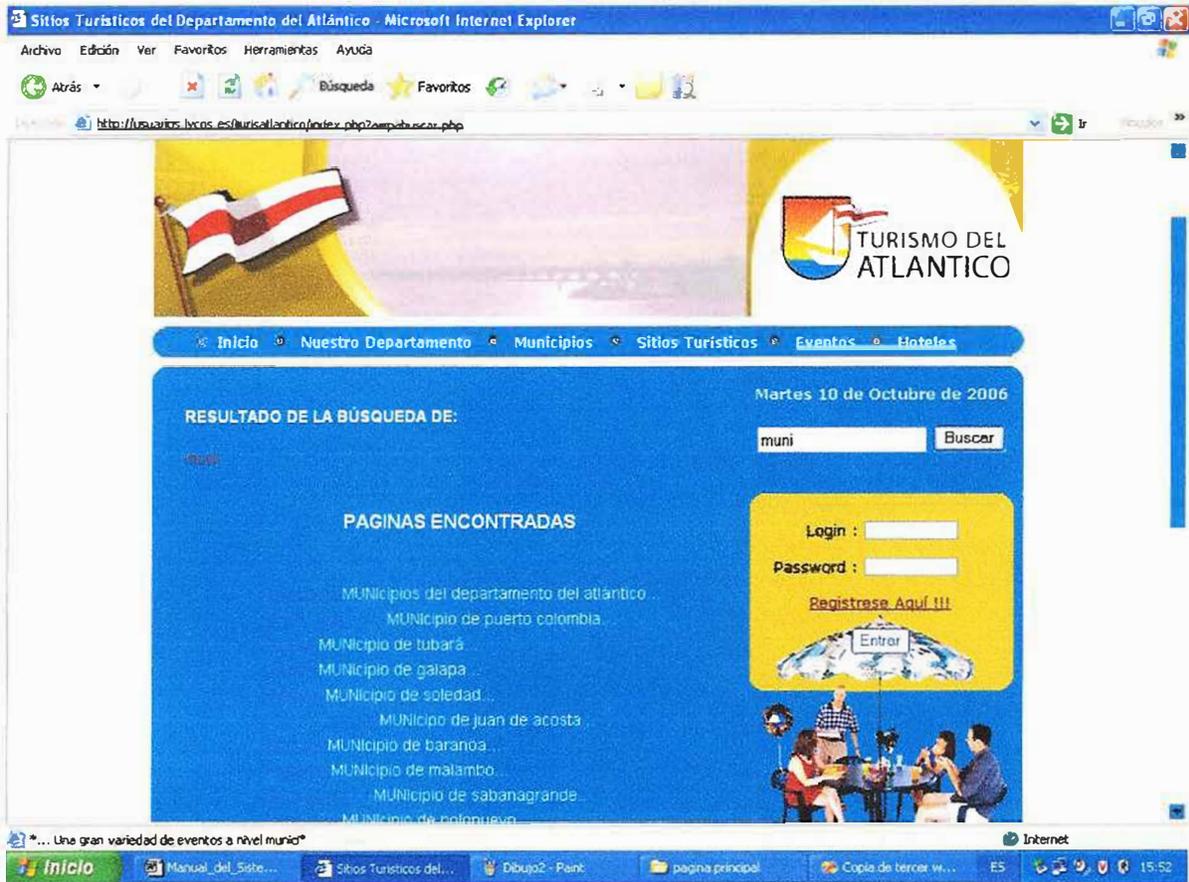


Esta es la ventana de la galería de fotos, cuya función es mostrar imágenes de los atractivos del departamento del Atlántico.

Estas imágenes están direccionadas de una carpeta y el nombre está almacenado en la tabla WDA_GALERIA de la base de datos.

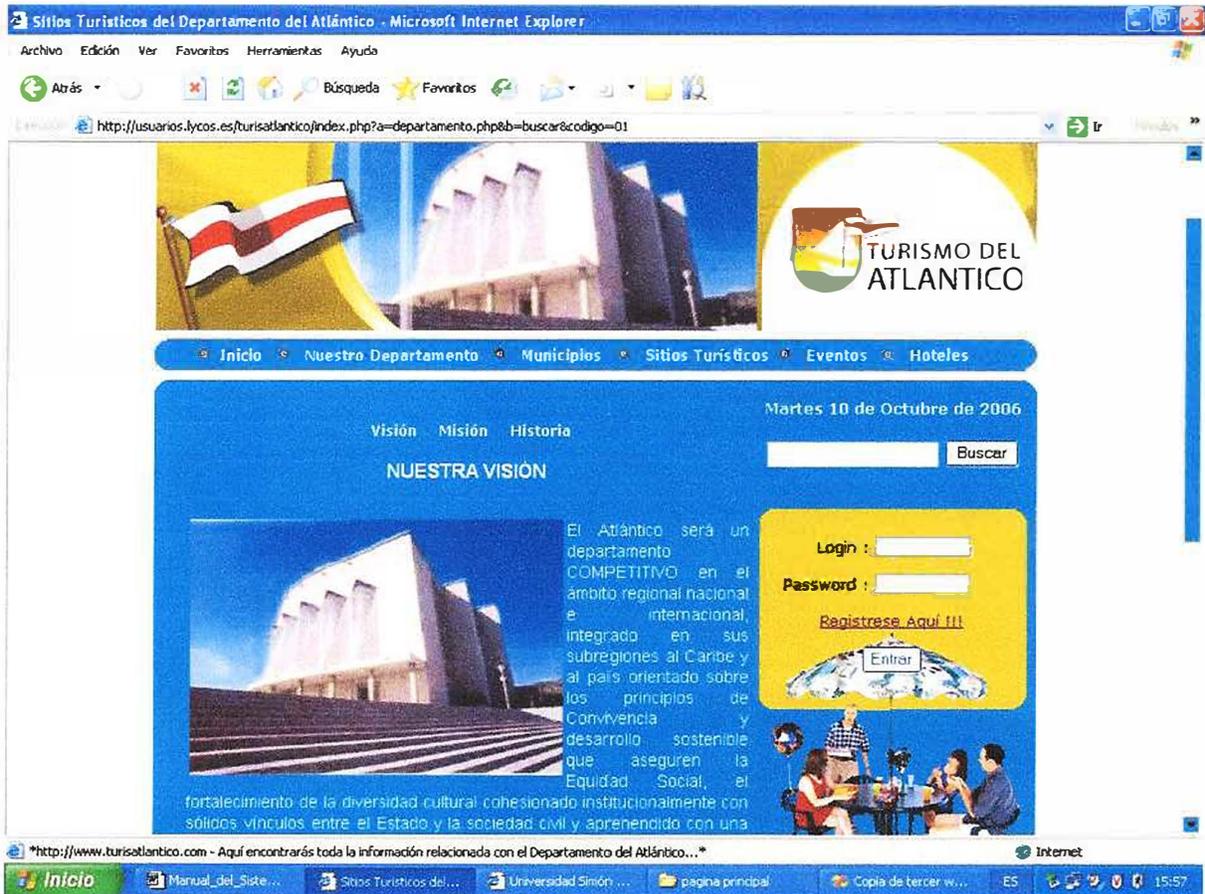
Se usa paginación.

- **Página de resultado de búsqueda:**



Esta interfaz es el resultado de la búsqueda, el cual recorre todos los registros almacenados en la tabla WDA_CONTENIDOB de la base de datos hasta encontrar el deseado.

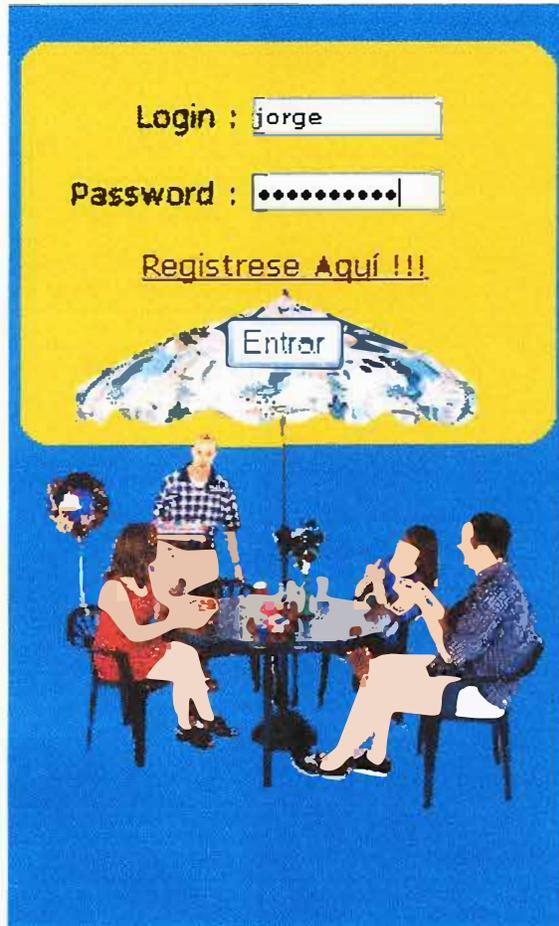
- **Página de nuestro departamento:**



En esta ventana se visualiza la información principal del departamento del Atlántico, el cual se encuentra almacenado en la tabla WDA_GENERAL de la base de datos.

Se hace una consulta a la base de datos y se muestran los resultados.

- **Validación de Usuarios:**



Por medio de esta interfaz los usuarios registrados podrán acceder a la zona de privilegiados.

Se deben de tener en cuenta los tipos de usuarios...

Los datos ingresados en el formulario son consultados en la tabla WDA_USUARIOS para verificar si son correctos y permitir el acceso.

Manual del Usuario

**DISEÑO DE UN WEB PARA LOS LUGARES TURÍSTICOS DEL
DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO**

**BLEIK CASTELLAR RODRÍGUEZ
RICK CHAMORRO PÁEZ
JORGE SOTO SANJUAN
LEONARDO VARGAS PEÑA**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
BARRANQUILLA
2006**



TABLA DE CONTENIDO

	PAG
INTRODUCCIÓN	
1. Observaciones	6
2. Informe general del sitio	8
2.1. Buscador	8
2.2. Registro de usuario	9
2.3. Barra de menú superior	10
2.4. Barra de menú inferior	16
3. Administrador de bases de datos	20
3.1. Validación de usuario	20
3.2. Sesión de administrador	21



INTRODUCCIÓN

Para una mayor comprensión de este manual de usuario del sitio Web describirá detalladamente los elementos, funciones y aplicaciones que hacen parte de cada una de las ventanas que conforman este sitio Web, de esta manera el interesado mejorara el desempeño en el manejo de esta herramienta de consulta.

Utilizando como base principal el Internet, este manual ofrece una serie de sesiones que le ayudan a entender al usuario el procedimiento que establece la obtención de información, paso a paso determina las diferentes rutas en que se compone todo el sistema disponible al usuario.

A demás se encontrara una descripción detallada de lo que contiene la ventana de un navegador y el funcionamiento de cómo debe inicializarse como administrador de la base de datos y que opciones encontrara dentro de este administrador.

Este Sitio Web, esta diseñado para todo tipo de usuario desde los más inexpertos, que tienen poco conocimiento de Internet; hasta los expertos, que poseen un amplio conocimiento de esta herramienta.

1. OBSERVACIONES

Para recorrer el sitio Web se debe conocer claramente como esta conformado una ventana de un navegador.

1.1. En la barra de menú que tienen todos los navegadores, cada uno de los iconos presenta varias opciones que te sirven para configurar o hacer muchas tareas en el sitio Web sin modificar el código fuente.

1.2. Botones



Fig. 1

Botón Atrás: Este botón nos permite dirigirnos a una página anterior a la que estamos. Ver fig.1.



Fig. 2

Botón Adelante: Este botón nos permite dirigirnos a una página siguiente en donde se estuvo en un momento dado. Ver fig.2.



Fig. 3

Botón Detener: Este botón nos permite detener lo que estamos haciendo. Ver fig. 4.



Fig. 4

Botón Actualizar: Este botón nos permite actualizar la página en la que estamos actualmente. Ver fig. 5.



Fig. 5

Botón Inicio: Este botón nos permite ir a la página principal del Internet. Ver fig. 6.



Fig. 6

Barra de Direcciones: En esta barra es donde se escribirá la dirección del sitio Web el cual desea visitar. Ver fig. 7.



Fig.7

2. INFORME GENERAL DEL SITIO

Desde la página principal nos podemos dirigir a cualquier parte del sitio por medio de los links o enlaces. Ver fig. 8.



Fig. 8

2.1 El buscador: Es una forma más rápida de buscar información o palabras claves dentro del sitio Web Turismo en el Atlántico. Ver fig. 9.



Fig. 9

Dentro de esta caja de texto del botón puedes escribir lo que quieras referente al sitio para poder buscarlo, ya que después de la búsqueda este los llevara a cada una de las páginas del sitio que se encuentran relacionadas con las palabras seleccionadas.

2.2. Registro de usuarios: Para ingresar como usuario registrado deben ingresar el login y el password y presionar el botón entrar, si no eres usuario de la página deben de registrarse en el link [regístrese aquí](#) y luego diligenciar el formulario para así recibir sus datos. Ver fig. 10.



Fig. 10.

Para ingresar como administrador solo debe de escribir su login y su password en las cajas de texto y luego entrar.

2.3. Barra de Menú Superior: En esta barra se muestran cada uno de los links o enlaces, los cuales nos llevan a otras páginas, de esta manera podemos recorrer el sitio Web. Ver fig. 11.



Fig. 11

2.3.1. Link Inicio:



Fig. 12

Este link nos lleva desde cualquier parte del sitio a la página principal.

2.3.2. Link Nuestro Departamento:



Fig. 13

En este link se encontrará información general de nuestro departamento, el cual también encontraremos los links visión, misión y la historia que describe de una manera más detallada todo lo relacionado con el departamento del Atlántico. Ver fig. 14.



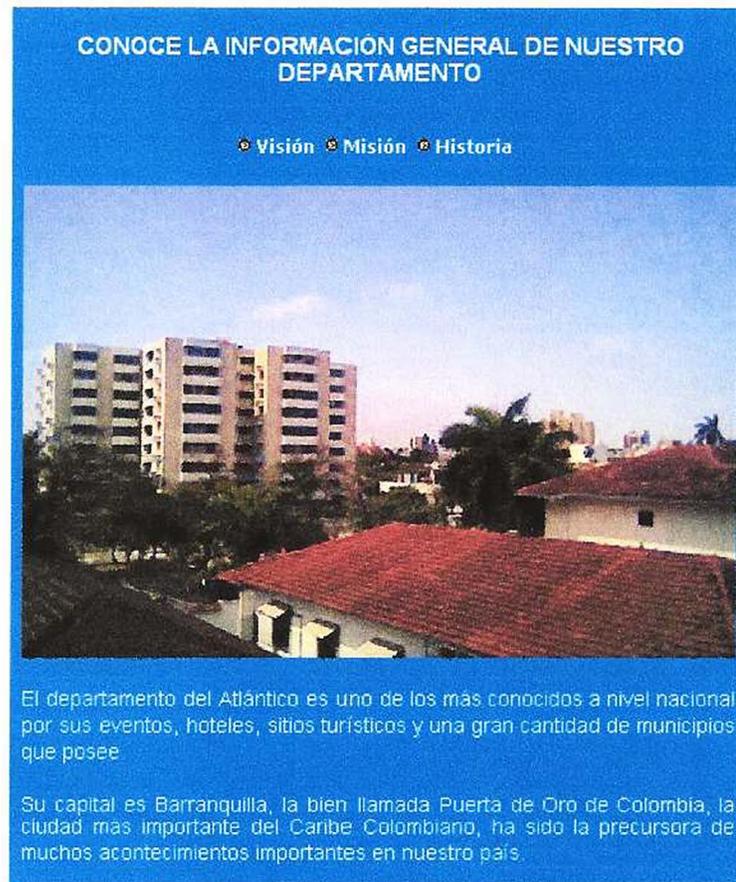


Fig. 14

2.3.3. Link Municipios:



En este link encontraremos un mapa, el cual contiene en cada uno de sus municipios un link que los llevara al municipio seleccionado. Ver fig. 15.



Fig. 15

Además, para ver la información del municipio deseado tienes que hacer click en el enlace, y luego te aparecerá una breve descripción de dicho municipio.

2.3.4. Link Sitios Turísticos:



En este link encontraremos un mapa, del cual contiene en cada uno de sus municipios un link que los llevara a los sitios turísticos del municipio seleccionado dando una breve descripción de estos sitios. Ver fig. 16.

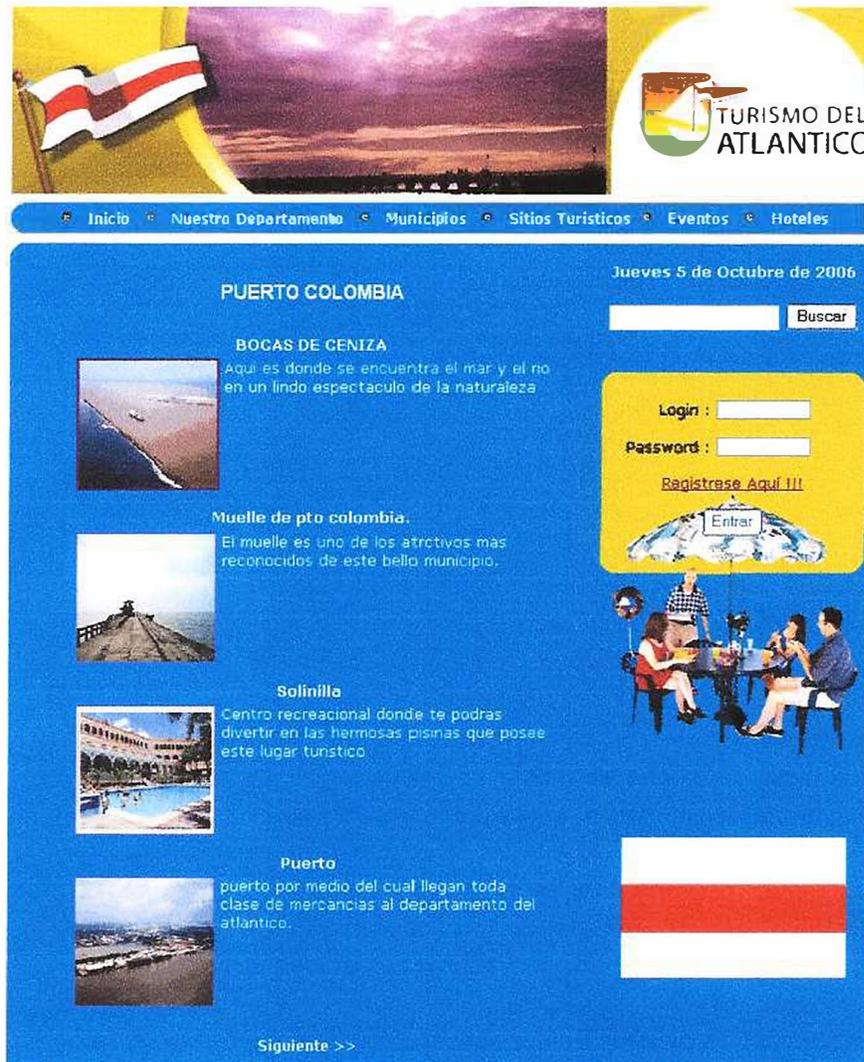


Fig. 16

Dentro de este sitio encontramos un paginador que esta hecho en forma de link la cual nos llevara a otra ventana con más información

2.3.5. Link Eventos:

Este link nos llevara a escoger los eventos que poseen los municipios del departamento, escogiendo el municipio en el ComboBox y presionando el botón consultar como lo muestra la fig. 17.

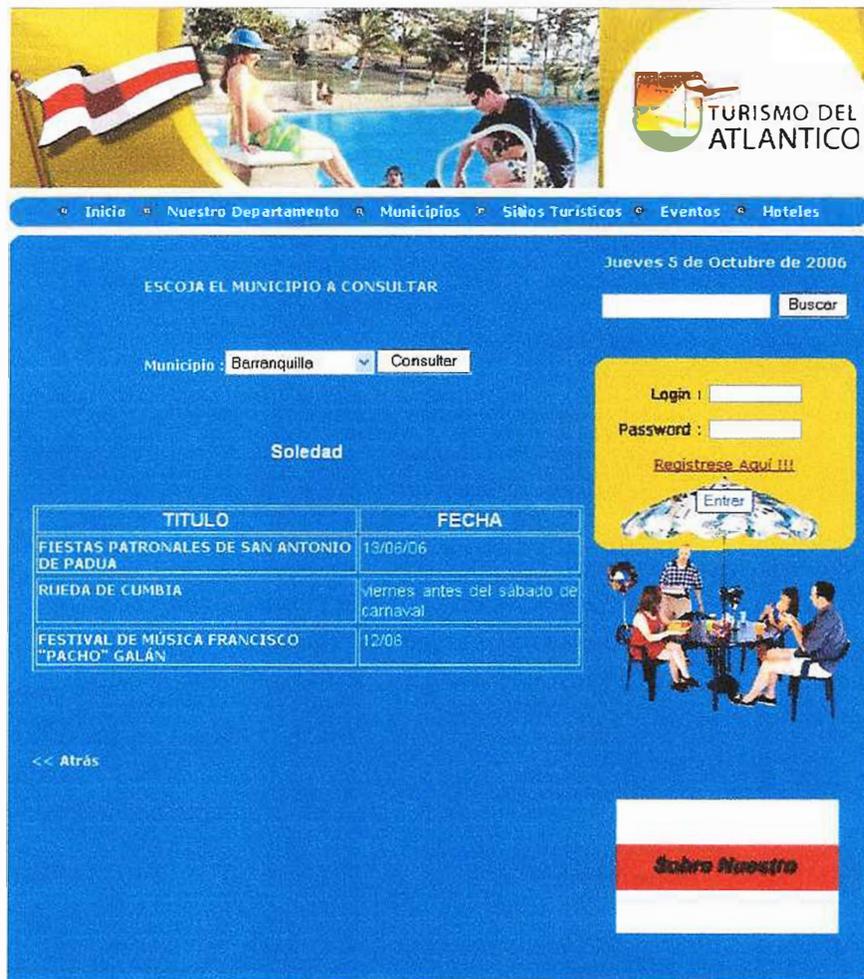


fig. 17

Estos títulos sirven como link, el cual al ser presionado nos muestra una descripción detallada de evento.

También se encuentra el paginador que muestra de una forma organizada los eventos seleccionados.

2.3.6. Link Hoteles:



Este link nos llevara a los diferentes hoteles que posee el departamento del atlántico, en donde cada imagen posee un link que nos llevara a una descripción más detallada, en donde algunos hoteles posee un link que los llevara a la página del hotel seleccionado. Ver fig. 18.

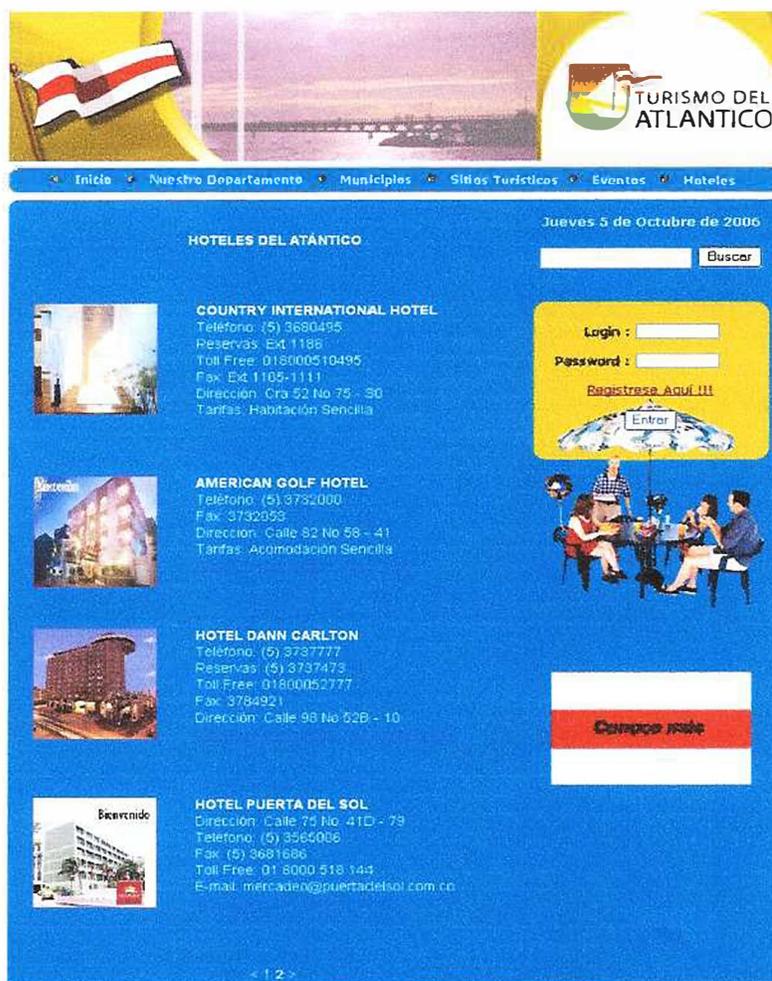


Fig. 18

2.4. Barra de Menú Inferior: En esta barra se muestran cada uno de los links o enlaces, los cuales nos llevan a otras páginas, de esta manera podemos recorrer el sitio Web.

Esta es la parte inferior de la página en la cual vamos a describir las sugerencias, galería de fotos y el mapa del sitio. Ver fig. 19.



Fig. 19

2.4.1. Link Vías Principales: A través de este link podemos visualizar por medio de un mapa las principales vías del Departamento del Atlántico y al hacer click sobre una de las vías se mostrará una breve descripción de los municipios a los que se puede llegar por medio de dicha vía. Ver fig. 20



Fig. 20

2.4.2. Link Sugerencias: Este link lleva a una ventana emergente, el cual cualquier usuario puede enviar cualquier tipo de sugerencia. Solamente hay que llenar los campos y presionar el botón enviar, para así recibir la sugerencia. Ver fig. 21.

Turisatlantico.com - Sugerencias - Microsoft Internet E...

INGRESE SU SUGERENCIA

Jueves 5 de Octubre de 2006

Nombre:

E-Mail:

Asunto:

Escriba la Sugerencia:

Enviar Sugerencia

Fig. 21

2.4.3. Link Galería: Este link muestra una ventana emergente incluyendo todas las imágenes que posee el Departamento del Atlántico.

Las imágenes se visualizan una a una por medio de un paginador.
Ver fig. 22.

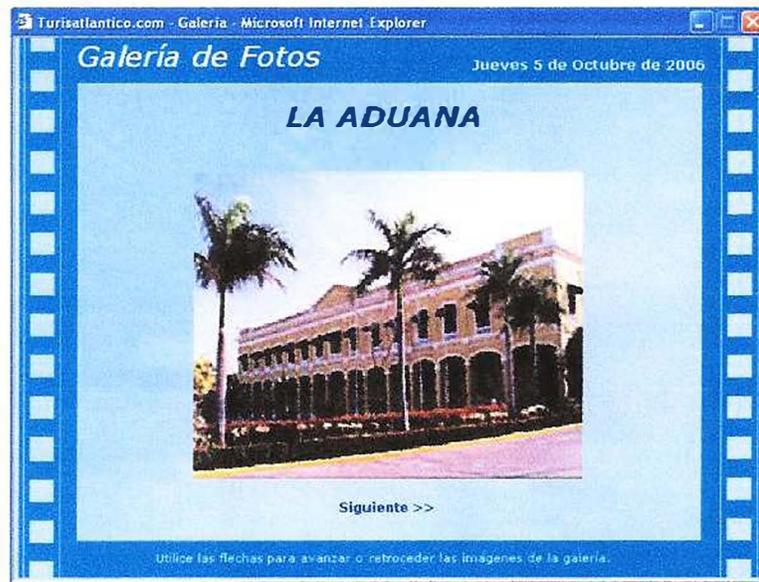


Fig. 22

2.4.4. Link Mapa del Sitio: Al hacer click en este link, se visualizarán todos los enlaces que contiene el sitio Web. Ver fig. 23.

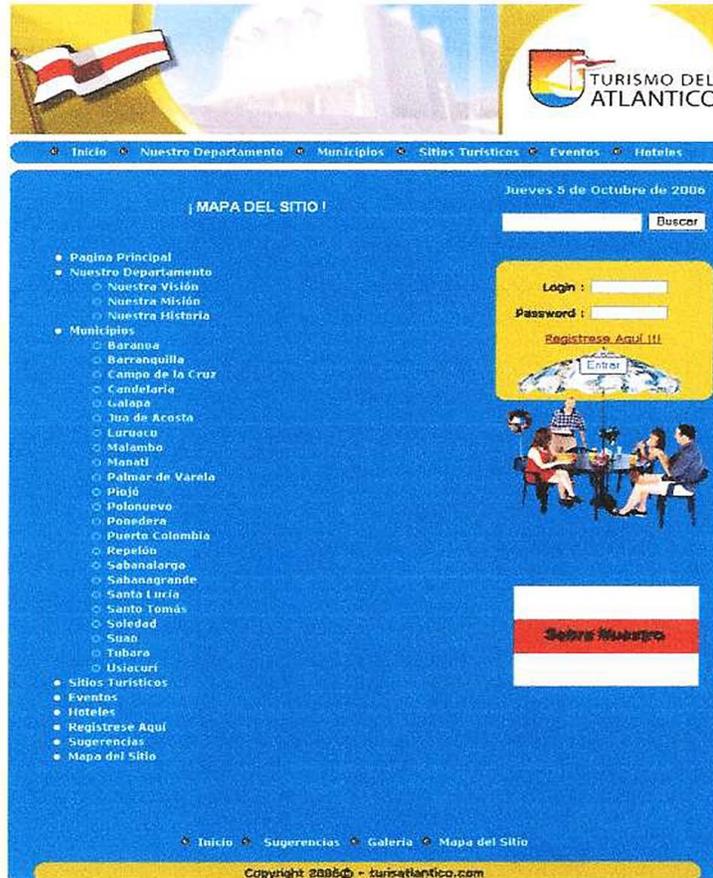


Fig. 23

3. ADMINISTRADOR DE BASE DE DATOS

A través de la sesión administrador, se pueden realizar todas las actualizaciones del sitio Web de los lugares turísticos del departamento del Atlántico, por medio de este se puede eliminar, guardar, actualizar, activar, desactivar, la información contenida.

Los usuarios que únicamente pueden acceder a esta sesión son los de tipo administrador.

3.1. Validación de Usuarios:





Fig. 24

3.1.1. Login: En esta caja de texto se colocara el identificador o nombre de usuario del administrador.

3.1.2. Password: En esta caja de texto se colocara la contraseña del administrador.

3.1.3. Entrar: Envía la información digitada, login y password, y verifica que sean correctas.

Si los datos ingresados pertenecen un usuario de tipo administrador se desplegará la siguiente ventana. Ver fig. 25.

3.2. Sesión del Administrador: Ver fig. 25.



3.2.1. Administrador de Hoteles: A través del Link del administrador de hoteles podrás guardar, actualizar, eliminar, activar, actualizar, desactivar y ver todos los hoteles del sitio. Ver fig. 26.

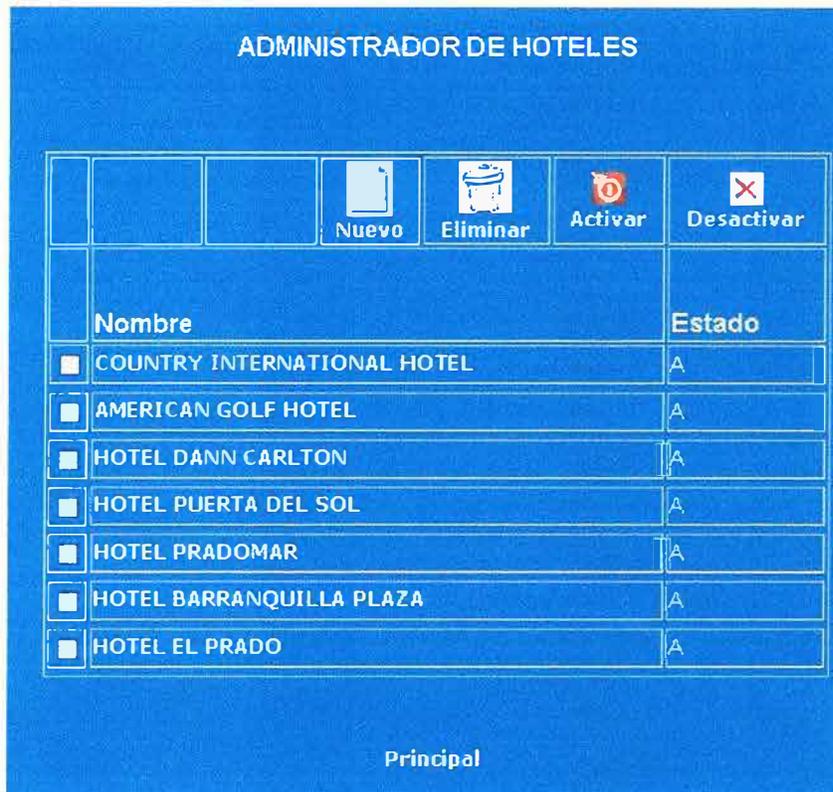


Fig. 26

Este administrador está conformado por:

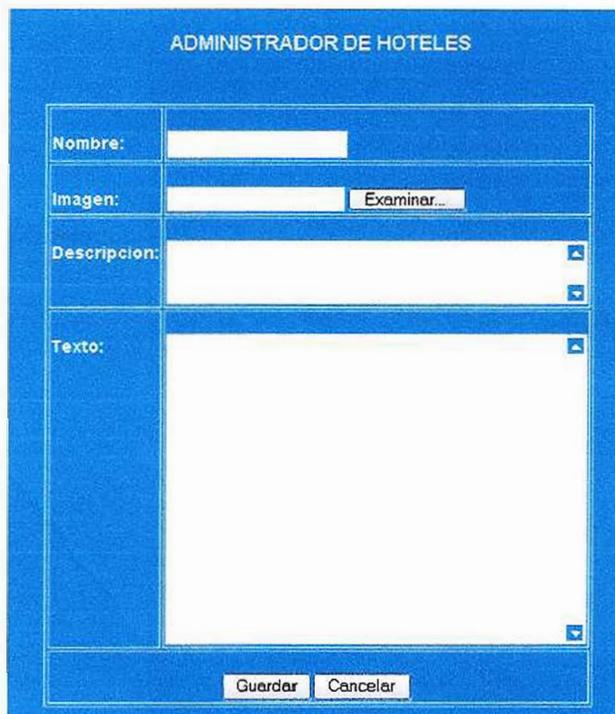
3.2.1.1. CheckBox: Es una caja de selección para especificar a cual(es) de los hoteles se va a modificar, eliminar, activar, desactivar. Ver fig. 27.



Fig.27

Para eliminar, activar o desactivar los hoteles de la base de datos, solamente hay que seleccionarlos y luego escoger la opción deseada.

3.2.1.2. Nuevo: Esta opción permite ingresar un nuevo hotel en la base de datos del sitio Web, se desplegará la siguiente ventana. Ver fig. 28.



The image shows a web form titled "ADMINISTRADOR DE HOTELES". The form is set against a blue background. It contains the following elements:

- Nombre:** A single-line text input field.
- Imagen:** A single-line text input field followed by a button labeled "Examinar...".
- Descripcion:** A multi-line text area with a small blue icon in the top right corner.
- Texto:** A larger multi-line text area with a small blue icon in the top right corner.
- Buttons:** At the bottom of the form, there are two buttons: "Guardar" and "Cancelar".

Fig. 28

3.2.1.2.1. Nombre: Contiene una caja de texto donde se coloca el nombre del nuevo hotel que se desea guardar.

3.2.1.2.2. Imagen: Está compuesta por una caja de texto y un botón examinar el cual permite buscar la ruta donde se encuentra la imagen del nuevo hotel.

3.2.1.2.3. Descripción: Contiene un Textarea en el cual se coloca una breve descripción del hotel.

3.2.1.2.4. Texto: Textarea en el cual se coloca las características del hotel, de una forma más detallada.

3.2.1.2.5. Botón Guardar: Su función es almacenar en la base de datos la información digitada del hotel que se desea crear.

3.2.1.2.6. Botón cancelar: Su función es deshacer la opción de insertar un nuevo hotel y regresar a la página principal del administrador de hoteles.

3.2.1.3. Eliminar: Esta opción es utilizada para eliminar los hoteles de la base de datos, solamente hay que seleccionar los hoteles que deseen eliminar y luego hacer click en esta opción y se desplegara la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 29.

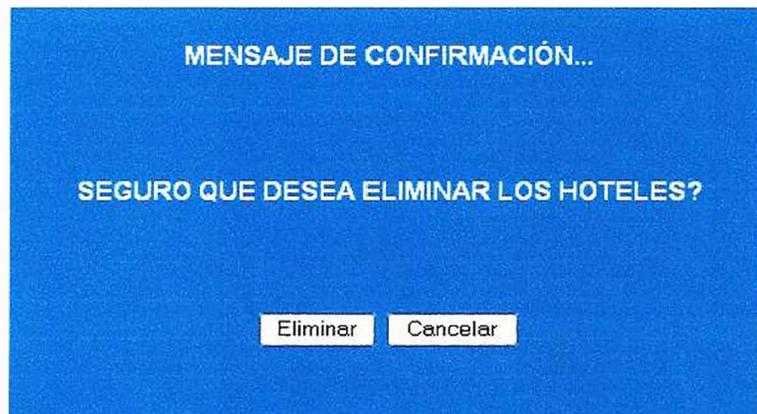


Fig. 29

3.2.1.3.1. Botón Eliminar: Tiene la función de eliminar los hoteles de la base de datos, Al presionarlo se confirma que se desea eliminar. Ver fig. 30.

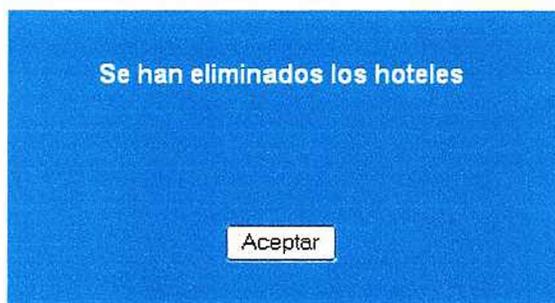


Fig. 30.

3.2.1.3.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de eliminar los hoteles y regresar a la página principal del administrador de hoteles.

3.2.1.4. Activar: Esta opción se utiliza para activar los hoteles de la base de datos y al hacer click sobre esta se desplegara la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 31.

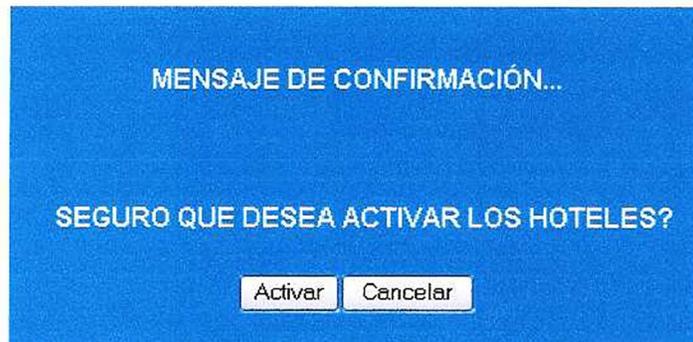


Fig. 31

3.2.1.4.1. Botón Activar: La función de este botón es activar hoteles en la base de datos, para que puedan ser publicados en la página Web. Una vez que halla sido presionado el botón serán activados los hoteles. Ver fig. 32.



Fig. 32

3.2.1.4.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de activar los hoteles y regresar a la página principal del administrador de hoteles.

3.2.1.5. Desactivar: Esta opción tiene la función de desactivar los hoteles de la base de datos, al hacer click sobre él se desplegara la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 33.

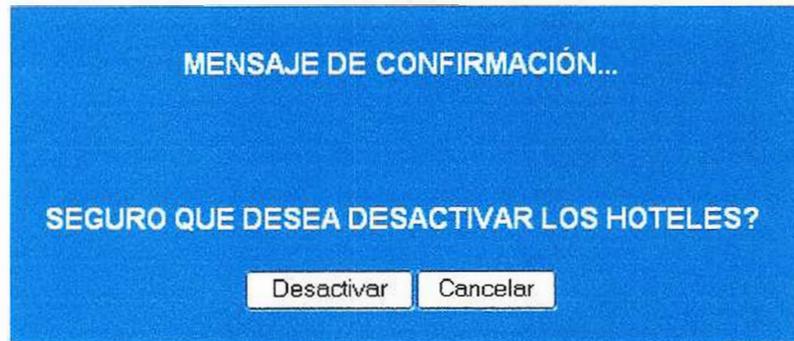


Fig. 33

3.2.1.5.1. Botón Desactivar: Cuya función es desactivar los hoteles en la base de datos del sitio Web para que no puedan ser publicados en la pagina Web. Al presionar esta opción se desactivarán los hoteles. Ver fig. 34.

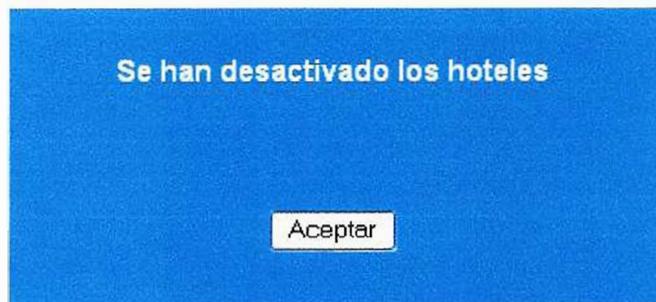


Fig. 34

3.2.1.5.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de desactivar los hoteles y regresar a la pagina principal del administrador de hoteles.

3.2.1.6. Modificar: Esta opción permite actualizar los datos del hotel y al presionarla se desplegará la siguiente interfaz en la cual podrás realizar cambios en los datos del hotel. Ver fig. 35.

MODIFICAR HOTELES	
Nombre:	COUNTRY INTERNATI
Imagen:	<input type="text"/> Examinar...
Descripcion:	COUNTRY INTERNATIONAL HOTEL Teléfono: (5) 3680495 Reservas: Ext 1186
Texto:	Barranquilla cuenta desde ya con una nueva opción de alojamiento de gran confort. Se trata del Country International Hotel, recientemente inaugurado. Cuenta con 73 habitaciones dotadas con Internet, el cual puede ser utilizado sin obstruir el servicio telefónico. Ofrece, además, televisión por cable, minibar, cerraduras electrónicas,
Guardar Cancelar	

Fig. 35

Para actualizar el hotel debes de escoger el hotel el cual deseas actualizar, hacer los cambios y luego guardar, a la vez se despliega una ventana de confirmación para completar la actualización. Ver fig. 36.



Fig. 36

3.2.1.6.1. Botón Guardar: Este botón permite guardar en la base de datos los cambios realizados.

3.2.1.6.2. Botón Cancelar: Este botón permite deshacer la opción de actualizar y regresar a la página principal del administrador de hoteles.

3.2.2. Administrador de Sitios Turísticos: Por medio de este administrador podrás guardar, actualizar, eliminar, actualizar, activar, desactivar y ver todos los sitios turísticos del sitio. Ver fig. 37.

	Nombre	Estado
<input type="checkbox"/>	Entrada al Muelle	A
<input type="checkbox"/>	Castillo de salgar	A
<input type="checkbox"/>	Muelle de pto colombia.	A
<input type="checkbox"/>	Solinilla	A
<input type="checkbox"/>	Puerto	A
<input type="checkbox"/>	Aduana	A
<input type="checkbox"/>	Aeropuerto	A
<input type="checkbox"/>	Catedral	A
<input type="checkbox"/>	Iglesia de Puerto Colombia	A
<input type="checkbox"/>	Bocas de Ceniza.	A
<input type="checkbox"/>	Pradomar	A
<input type="checkbox"/>	Salgar	A
<input type="checkbox"/>	Iglesia San Pedro.	A
<input type="checkbox"/>	Alcaldía de Puerto Colombia	A

Fig. 37

3.2.2.1. CheckBox: Es una caja de selección para especificar a cual(es) de los sitios turísticos se va a modificar, eliminar, activar, desactivar. Ver fig. 38.



Fig. 38

Para eliminar, activar o desactivar los sitios turísticos de la base de datos, solamente hay que seleccionarlos y luego escoger la opción deseada.

3.2.2.2. Nuevo: Esta opción permite guardar un nuevo sitio turístico en la base de datos, al presionar esta opción se desplegará la siguiente ventana. Ver fig. 39.

The image shows a web form titled "INGRESE UN NUEVO SITIO TURISTICO". The form is set against a blue background and contains several input fields and buttons. The fields are: "Nombre:" with a text input box; "Ubicacion:" with a text input box; "Municipio:" with a dropdown menu showing "BARRANQUILLA"; "Imagen:" with a text input box and an "Examinar..." button; "Rutas:" with a text input box and two small arrow buttons; and "Descripcion:" with a large text area and a small arrow button. At the bottom of the form are two buttons: "Guardar" and "Cancelar".

Fig. 39

3.2.2.2.1. Nombre: Contiene una caja de texto donde se coloca el nombre del nuevo sitio turístico.

3.2.2.2.2. Ubicación: Caja de texto donde se coloca la ubicación del nuevo sitio turístico.

3.2.2.2.3. Municipio: Está compuesto de un ComboBox el cual permite escoger el municipio del nuevo sitio turístico.

3.2.2.2.4. Imagen: Contiene un botón examinar el cual permite buscar la ruta donde se encuentra la imagen del nuevo sitio turístico.



3.2.2.2.5. Rutas: Textarea en el cual se coloca las rutas en las por las cuales se puede llegar al nuevo sitio turístico.

3.2.2.2.6. Descripción: Textarea en el cual se coloca una breve descripción del nuevo sitio turístico.

3.2.2.2.7. Botón Guardar: Cuya función es almacenar en base de datos la información digitada anteriormente.

3.2.2.2.8. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de insertar un nuevo sitio turístico y regresar a la página principal del administrador de sitios turísticos.

3.2.2.3. Eliminar: Esta opción permite eliminar un sitio turístico de la base de datos y al presionarlo se desplegará la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 40.

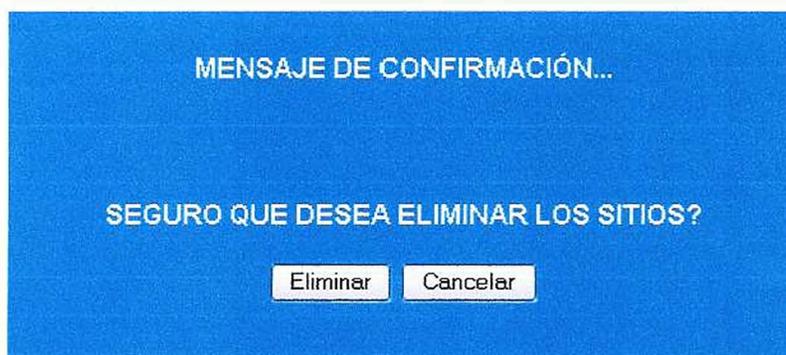


Fig. 40

3.2.2.3.1. Botón Eliminar: Cuya función es eliminar sitios turístico de la base de datos del sitio Web. Una vez presionado este botón se confirmará la eliminación de los sitios. Ver fig. 41.

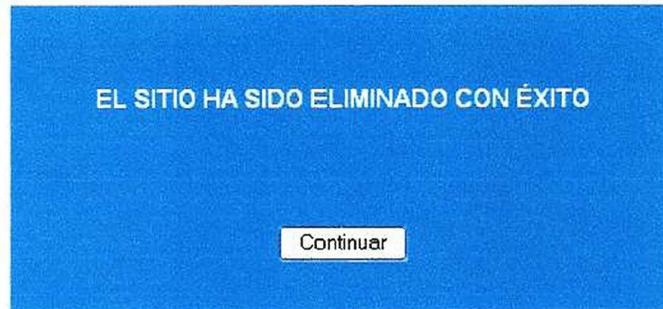


Fig. 41

3.2.2.3.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de eliminar los sitios turísticos y volver a la página principal del administrador de los sitios.

3.2.2.4. Activar: Esta opción permite activar los sitios turísticos de la base de datos y al hacer click se desplegará la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 42.

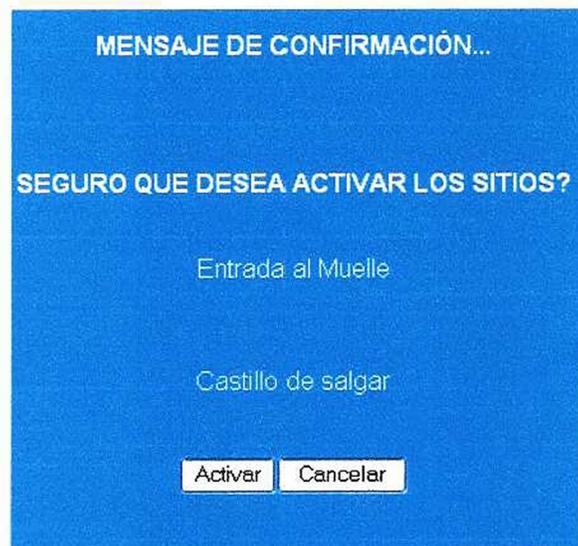


Fig. 42

3.2.2.4.1. Botón Activar: Su función es activar los sitios turísticos en la base de datos, con el fin de ser publicados en la página Web. Una vez halla sido presionado se activarán los sitios. Ver fig. 43.

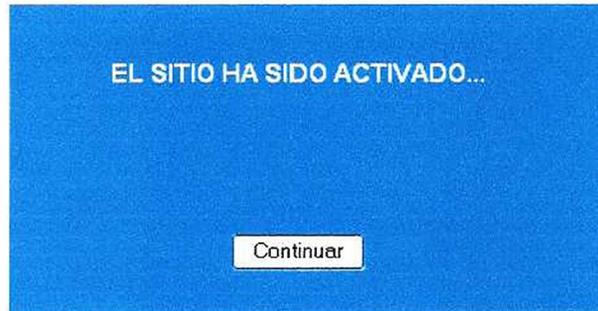


Fig. 43

3.2.2.4.2. Botón Cancelar: Su función es deshacer la opción de activar los sitios turísticos y regresar a la página principal del administrador de este.

3.2.2.5. Desactivar: A través de esta opción se pueden desactivar los sitios turísticos de la base de datos y al ser presionado se desplegará la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 44.



Fig. 44

3.2.2.5.1. Botón Desactivar: Cuya función es desactivar los sitios turísticos en la base de datos, con el fin de que no puedan ser publicados en la página Web. Ver fig. 45.



Fig. 45

3.2.2.5.2. Botón Cancelar: Su función es deshacer la opción de desactivar los sitios turísticos y volver a la página principal del administrador de los sitios.

3.2.2.6. Modificar: Esta opción permite actualizar los datos de los sitios turísticos y se desplegará la siguiente interfaz en la cual podrás realizar cambios en los datos de los sitios turísticos. Ver fig. 46.

SITIO TURISTICO QUE VA A MODIFICAR...

Nombre:	Entrada al Muelle
Ubicacion:	Calle 25 con Carrera 78
Imagen:	<input type="text"/> Examinar...
Descripcion:	En esta parte del muelle podras encontrar sitios donde pasarla bien como lo son estaderos, restaurantes y demas
Rutas:	se puede llegar por la via que conduce hacia el mar

Fig. 46.

3.2.2.6.1. Botón Guardar: Permite guardar los cambios realizados en la base de datos. Al ser presionado envía un mensaje para informar que los sitios han sido actualizados. Ver fig. 47.



Fig. 47

3.2.2.6.2. Botón Cancelar: Permite deshacer la opción de actualizar y permite regresar a la página principal del administrador de los sitios.

3.2.3. Administrador de Anuncios: A través del administrador de los anuncios podrás actualizar, eliminar, activar, desactivar y ver todos los anuncios publicados en el sitio. Ver fig. 48.

	Nombre	Estado
<input type="checkbox"/>	eyy	A
<input type="checkbox"/>	fhfhfhf	
<input type="checkbox"/>	dhgd	
<input type="checkbox"/>	hghjgg	A
<input type="checkbox"/>	lll	
<input type="checkbox"/>	dsfdfdf	
<input type="checkbox"/>	yfdy	
<input type="checkbox"/>	Caravana	A
<input type="checkbox"/>	qjqj	A
<input type="checkbox"/>	rrghrg	A
<input type="checkbox"/>	rdgdf	A
<input type="checkbox"/>	Cumpleaños	A
<input type="checkbox"/>	tertrrr	A

Fig. 48

3.2.3.1. CheckBox: Es una caja de selección para especificar a cual(es) de los anuncios se va a modificar, eliminar, activar, desactivar. Ver fig. 49.



Fig. 49

Para eliminar, activar o desactivar los anuncios de la base de datos, solamente hay que seleccionarlos y luego escoger la opción deseada.

3.2.3.2. Eliminar: Esta opción permite eliminar un anuncio de la base de datos y al presionarlo se desplegara la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 50.

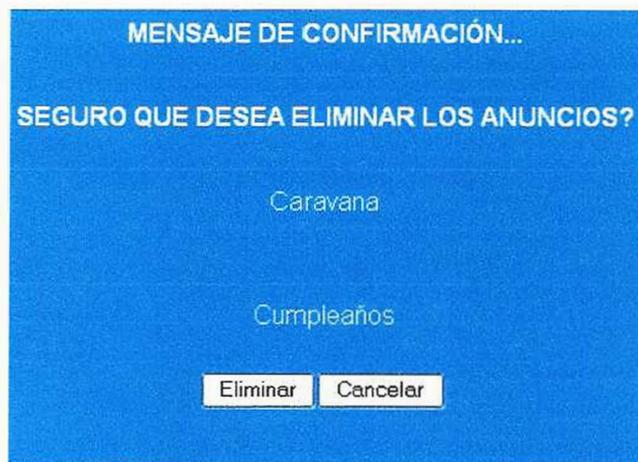


Fig. 50

4.3.2.1 Botón Eliminar: Cuya función es eliminar los anuncios de la base de datos, una vez presionado se enviara un mensaje confirmando su eliminación. Ver fig. 51.

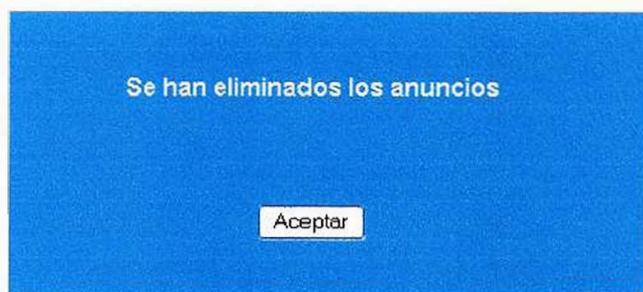


Fig. 51

4.3.2.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de eliminar los anuncios y regresar a la pagina principal del administrador de anuncios.

3.2.3.2. Activar: Esta opción permite activar los anuncios de la base de datos y al presionarlo se desplegara la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 52.



Fig. 52

3.2.3.2.1. Botón Activar: Cuya función es activar los anuncios en la base de datos, con el fin de ser publicados en la pagina Web. Ver fig. 53.

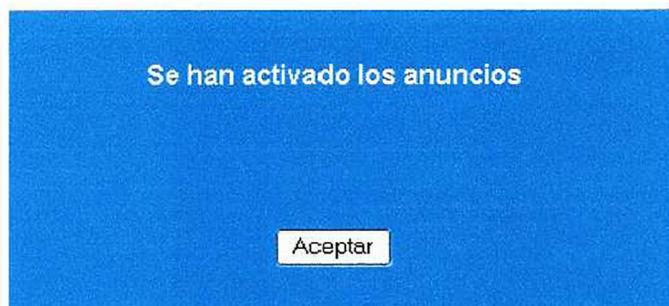


Fig. 53

3.2.3.2.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de activar los anuncios y regresar a la página principal del administrador de anuncios.

3.2.3.3. Desactivar: Esta opción se utilizará para que el administrador pueda desactivar un anuncio de la base de datos se desplegara la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 54.

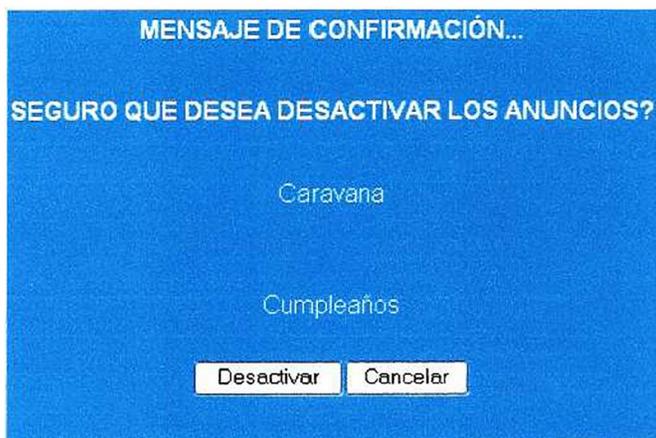


Fig. 54

3.2.3.3.1. Botón Desactivar: Este botón permite desactivar los anuncios en la base de datos con el fin de que no puedan ser publicados en la página Web. Ver fig. 55.

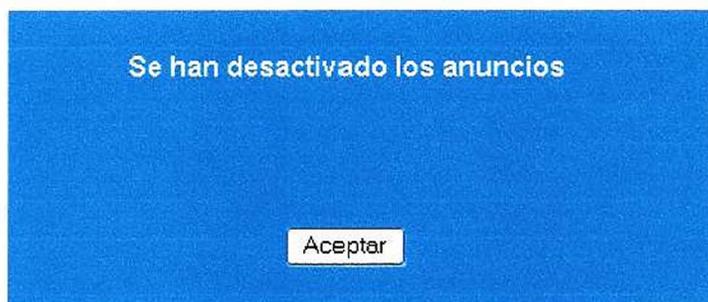


Fig. 55

3.2.3.3.2. Botón Cancelar: Permite deshacer la opción de desactivar y permite regresar a la página principal del administrador de los anuncios.

3.2.4. Administrador de Eventos: Por medio del administrador de eventos aquí podrás guardar, actualizar, eliminar, actualizar, activar, desactivar y ver todos los eventos contenidos del sitio. Ver fig. 56.

	Nombre	Estado
<input type="checkbox"/>	VIACRUSIS EN VIVO	A
<input type="checkbox"/>	FIESTAS PATRONALES DE SAN ANTONIO DE PADUA	A
<input type="checkbox"/>	FESTIVAL DE MÚSICA FRANCISCO "PACHO" GALÁN	A
<input type="checkbox"/>	FESTIVAL DE LA BUTIFARRA	A
<input type="checkbox"/>	RUEDA DE CUMBIA	A
<input type="checkbox"/>	CARNAVAL DE BARRANQUILLA	A
<input type="checkbox"/>	FESTIVAL DE LA CUMBIA	A
<input type="checkbox"/>	REINADO INTERMUNICIPAL DEL CARNAVAL	A

Fig. 57

3.2.4.1. CheckBox: Es una caja de selección para especificar a cual(es) de los eventos se van a modificar, eliminar, activar, desactivar. Ver fig. 58.



Fig. 58

Para eliminar, activar o desactivar los eventos de la base de datos, solamente hay que seleccionarlos y luego escoger la opción deseada.



3.2.4.2. Nuevo: Por medio de esta opción se pueden ingresar un nuevo Evento en la base de datos y al presionarlo se desplegara la siguiente ventana. Ver fig. 59.

The image shows a web form titled "INGRESE UN NUEVO EVENTO" (Enter a new event) on a blue background. The form is structured as follows:

Título:	<input type="text"/>
Municipio:	<input type="text" value="Barranquilla"/>
Fecha:	<input type="text"/> <input type="button" value="Seleccionar fecha"/>
Descripcion:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

Fig. 59

3.2.4.2.1. Título: Contiene una caja de texto donde se coloca el titulo del nuevo evento.

3.2.4.2.2. Municipio: Por medio de un ComboBox se puede escoger el municipio donde se va a realizar el nuevo evento.

3.2.4.2.3. Fecha: Está compuesta de una caja de texto y un botón para seleccionar la fecha en que se va a llevar a cabo el nuevo evento, solamente haces click en el botón y te despliega un calendario para elegir el día. Ver fig. 60.



Fig. 60

Para seleccionar la fecha simplemente hay que posicionar el Mouse sobre el día en que se va a realizar el evento, y luego hacer doble click y automáticamente la fecha se colocara en la caja de texto. Ver fig. 61.



Fig. 61

3.2.4.2.4. Descripción: Textarea en el cual se coloca una breve descripción del nuevo evento.

3.2.4.2.5. Botón Guardar: Su función es almacenar en la base de datos la información digitada anteriormente.

3.2.4.2.6. Botón Cancelar: Su función es deshacer la opción de insertar un nuevo evento y volver a la página principal del administrador de eventos.

3.2.4.3. Eliminar: Esta opción permite eliminar un evento de la base de datos, y al ser presionado se desplegará la siguiente ventana de confirmación. Ver fig. 62.

Fig. 62.

3.2.4.3.1 Botón Eliminar: su función es eliminar eventos de la base de datos del sitio Web, a su vez envía un mensaje dando a conocer que se han eliminado los eventos. Ver fig. 63.

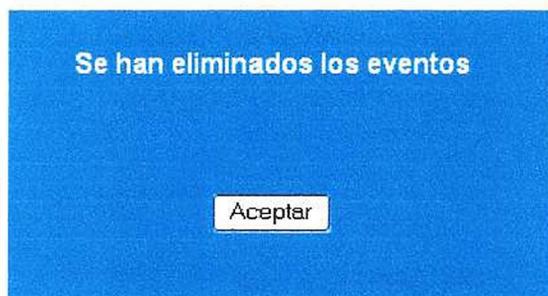


Fig. 63

3.2.4.3.2. Botón Cancelar: Su función es deshacer la opción de eliminar los eventos y regresar a la página del administrador de eventos.

3.2.4.4. Activar: Esta opción se utiliza para activar un evento de la Base de Datos y al presionarlo se desplegará la siguiente ventana de confirmación. Ver Fig. 64.



Fig. 64.

3.2.4.4.1. Botón Activar: Cuya función es activar los eventos en la Base de Datos del sitio Web para que puedan ser publicados en la pagina Web. Ver Fig.65.

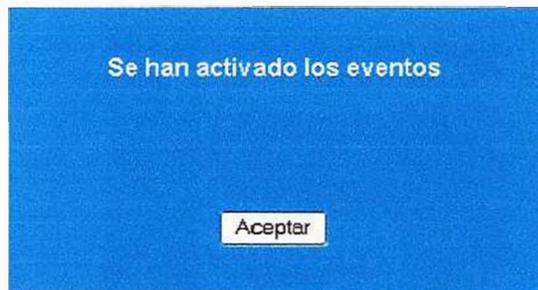


Fig. 65

3.2.4.4.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de eliminar un evento, y regresar a la página de administrador de eventos.

3.2.4.5. Desactivar: Esta opción de utiliza para desactivar un evento de la Base de Datos y al ser presionado se desplegara la siguiente ventana de confirmación. Ver Fig. 66.

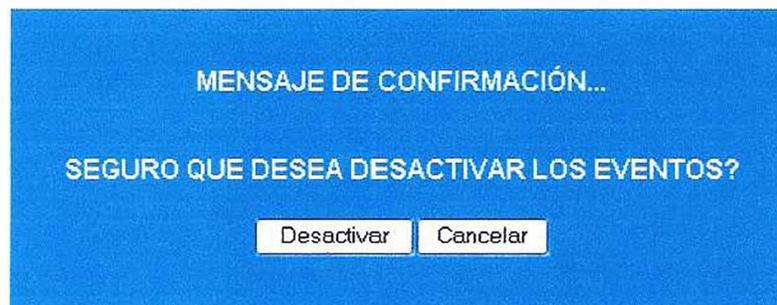


Fig. 66

3.2.4.5.1. Botón Desactivar: Cuya función es desactivar los eventos en la Base de Datos del sitio Web para que no puedan ser publicados en la página Web, al ser presionado se despliega la siguiente ventana de confirmación. Ver Fig. 67.

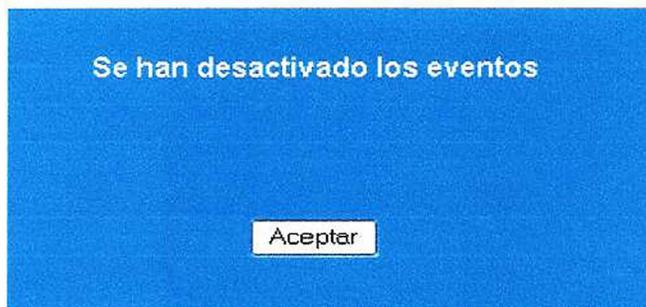


Fig. 67

3.2.4.5.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de desactivar un eventos, y regresar al administrador de eventos.

3.2.4.6. Actualizar: Esta opción se utiliza para actualizar los datos de los eventos se desplegara la siguiente interfaz en la cual podrás realizar cambios en los datos de los eventos. Ver Fig. 68.



The image shows a software interface titled "MODIFICAR EVENTO" (Modify Event). It consists of a form with four main sections: "Titulo:" (Title) with the value "REINADO INTERMUNI"; "Fecha:" (Date) with the value "sábado antes de carnaval"; "Municipio:" (Municipality) with the value "Santo tomas"; and "Descripcion:" (Description) with a text area containing a paragraph about a cultural event. At the bottom of the form are two buttons: "Guardar" (Save) and "Cancelar" (Cancel).

MODIFICAR EVENTO	
Titulo:	REINADO INTERMUNI
Fecha:	sábado antes de carnaval
Municipio:	Santo tomas
Descripcion:	Evento artistico cultural que se lleva a cabo el sábado antes al sábado de carnaval e el Municipio de Santo Tomás, localizado a 22 Km de Barranquilla por la carretera La Oriental. El evento se desarrolla paralelo a la batalla de flores y en él participan candidatas de los municipios del Atlántico.
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

Fig. 68

Para actualizar un evento de la base de datos solamente hay que hacer click sobre el evento el cual quiere actualizar y luego modificar los campos deseados como se muestra en la figura 68, y presionar el botón **Guardar**.

3.2.5. Administrador de Sugerencias: A través del administrador de las sugerencias aquí podrás eliminar, activar, desactivar y leer todas las sugerencias que han sido enviadas al sitio. Ver Fig. 69.

			 Eliminar	 Activar	 Desactivar
	Nombre				Estado
<input type="checkbox"/>	Jorge S				A
<input type="checkbox"/>	Cumpleaños				A
<input type="checkbox"/>	tertrrr				A
<input type="checkbox"/>	hghigg				
<input type="checkbox"/>	rrghrg				
<input type="checkbox"/>	rdgdf				A
<input type="checkbox"/>	jhbjhbbb				

Fig. 69

3.2.5.1. CheckBox: Es una caja de selección para especificar a cual(es) de las sugerencias se van a eliminar, activar, desactivar. Ver Fig. 70.



Fig. 70

Para eliminar, activar o desactivar los eventos de la base de datos, solamente hay que seleccionarlos y luego escoger la opción deseada.

3.2.5.2. Eliminar: Esta opción es utilizada para eliminar una sugerencia de la Base de Datos y al presionarlo se desplegará una ventana de confirmación.

3.2.5.2.1. Botón Eliminar: Cuya función es eliminar sugerencias de la Base de Datos del sitio Web, una vez presionado se muestra la siguiente ventana. Ver Fig. 72.

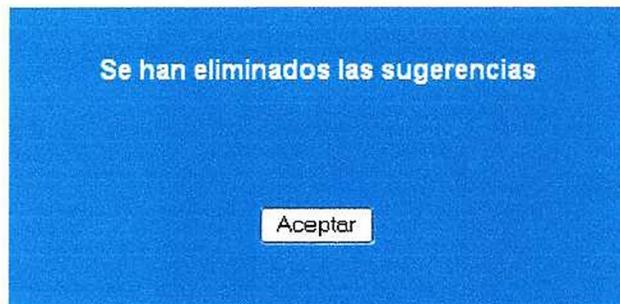


Fig. 72

3.2.5.2.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de eliminar una sugerencia y regresar a la página principal del administrador de sugerencias.

3.2.5.3. Activar: Esta opción se utiliza para activar una sugerencia de la Base de Datos se desplegará la siguiente ventana de confirmación. Ver Fig. 73.



Fig. 73

3.2.5.3.1. Botón Activar: Cuya función es activar los anuncios de la Base de datos del sitio Web para que puedan ser publicados en la pagina Web. Ver Fig. 74.

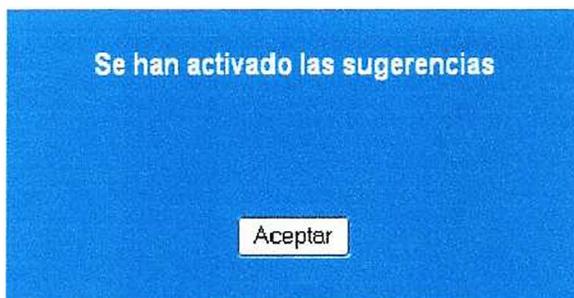


Fig. 74

3.2.5.3.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de activar una sugerencia y regresar a la página principal del administrador de sugerencias.

3.2.5.4. Desactivar: Esta opción se utiliza para desactivar una sugerencia de la Base de Datos y al presionarlo se desplegará la siguiente ventana de confirmación. Ver Fig. 75.

3.2.5.4.1. Botón Desactivar: Cuya función es desactivar las sugerencias en la Base de Datos del sitio Web para que no puedan ser publicados en la pagina Web. Ver Fig. 76.



Fig. 76

3.2.5.4.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de desactivar las sugerencias y regresar a la página principal del administrador de sugerencias.



3.2.6. Administrador de Usuarios: Por medio del administrador de usuarios podrás guardar, actualizar, eliminar, activar, desactivar y ver todos los usuarios del sitio. Ver Fig. 77.

			 Nuevo Admin	 Eliminar	 Activar	 Desactivar
<input type="checkbox"/>	Login	Nombre		Tipo	Estado	
<input type="checkbox"/>	jorge	Jorge Soto		admin	A	
<input type="checkbox"/>	rick	rick chamorro		admin	A	
<input type="checkbox"/>	diana	Diana Ortega M		usu	A	
<input type="checkbox"/>	jblanco	Juan Blanco		usu	A	
<input type="checkbox"/>	jvaldes	Juan Valdes		usu	A	
<input type="checkbox"/>	bleik	Bleik Castellar		admin	A	
<input type="checkbox"/>	yusi	yusy		usu	I	
<input type="checkbox"/>	leo	Leonardo Vargas		admin	A	
<input type="checkbox"/>	burick	rick federth		usu	A	

Fig. 77

3.2.6.1. CheckBox: Es una caja de selección para especificar a cual(es) de los usuarios se van a crear, actualizar, eliminar, activar, desactivar. Ver Fig. 78.



Fig. 78

Para eliminar, activar o desactivar los eventos de la base de datos, solamente hay que seleccionarlos y luego escoger la opción deseada.

3.2.6.2. Eliminar: Esta opción se utiliza para eliminar un usuario de la Base de Datos y al presionarla se desplegará la siguiente ventana de confirmación. Ver Fig. 79.

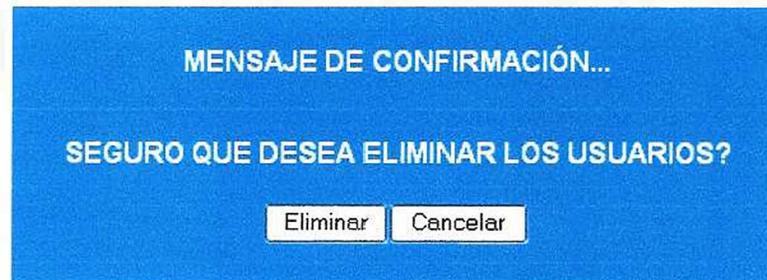


Fig. 79

3.2.6.2.1. Botón Eliminar: Cuya función es confirmar la eliminación de los usuarios de la Base de Datos del sitio Web. Ver Fig. 80.

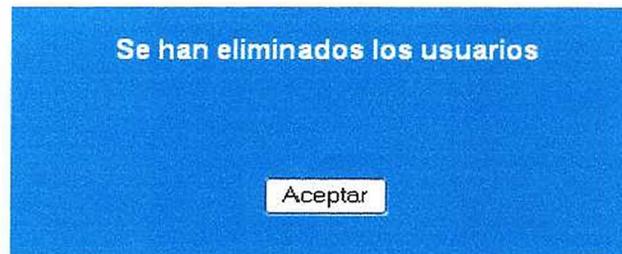


Fig. 80

3.2.6.2.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de eliminar un usuario y regresar a la página principal del administrador de usuarios.

3.2.6.3. Activar: Esta opción se utiliza para activar un usuario de la Base de Datos y al presionarla se desplegará la siguiente ventana de confirmación. Ver Fig. 81.



Fig. 81

3.2.6.3.1. Botón Activar: Cuya función es confirmar la opción de activar los usuarios de la Base de Datos del sitio Web para que puedan ser publicados en la página Web. Ver Fig. 82.

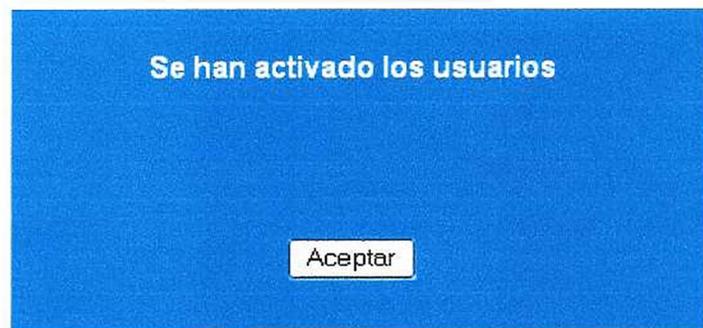


Fig. 82

3.2.6.3.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de activar los usuarios y regresar a la página principal del administrador de usuarios.

3.2.6.4. Desactivar: Esta opción se utiliza para desactivar los usuarios de la Base de Datos y al presionarlo se desplegara la siguiente ventana de confirmación. Ver Fig. 83.

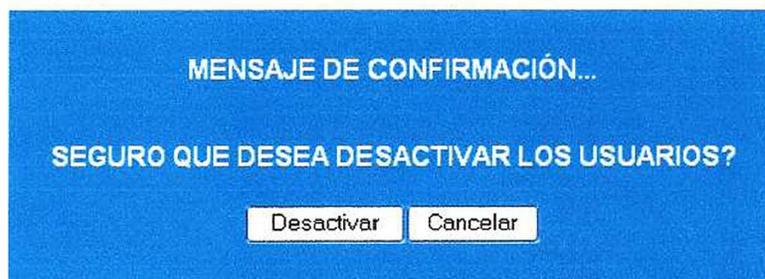


Fig. 83

3.2.6.4.1. Botón Desactivar: Cuya función es desactivar los usuarios en la Base de Datos del sitio Web para que no puedan ser publicados en la página Web. Ver Fig. 84.

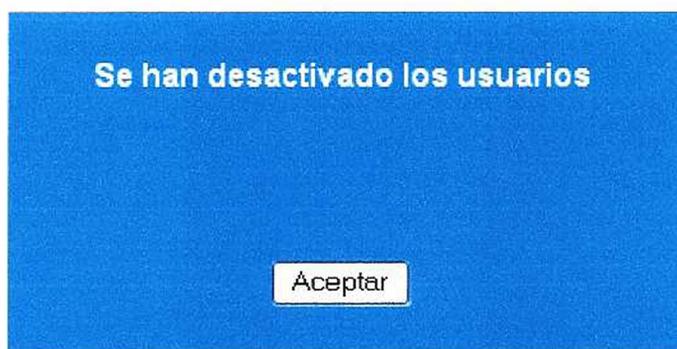


Fig. 84

3.2.6.4.2. Botón Cancelar: Cuya función es deshacer la opción de desactivar los usuarios y regresar a la página principal del administrador de usuarios.

3.2.7. Import y Export: A través de esta opción el administrador puede exportar o importar el contenido de la base de datos a un archivo *.txt. Además tiene la opción de hacer un backup de la base de datos.

Usuario: admin

Salir ...

EXPORTAR DATOS

Todas

- wda_anuncios
- wda_auditoria
- wda_contador
- wda_contenido
- wda_eventos
- wda_galeria
- wda_general
- wda_hoteles
- wda_logs
- wda_municipios
- wda_principal
- wda_sitios
- wda_sugerencias
- wda_usuarios
- wda_vias

Exportar

IMPORTAR DATOS

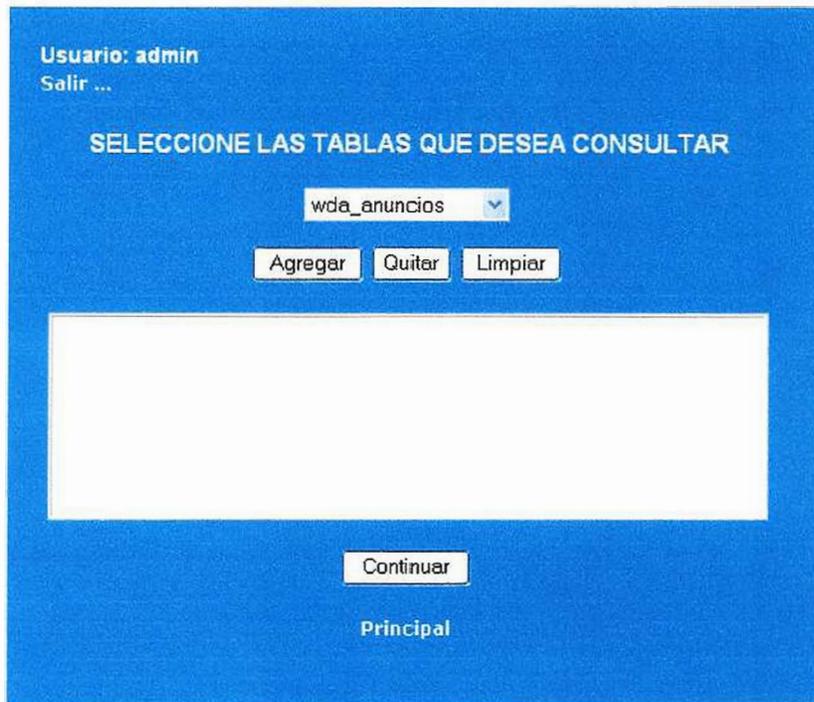
Examinar...

Importar

!!! Hacer Backup de la Base de Datos !!!

Principal

3.2.8. Reportes Dinámicos: Por medio de esta opción el administrador puede generar reportes de una manera dinámica, con el fin de llevar un control y tener constancia de todo lo que se hace en el sitio Web.



Y de esta manera queda generado el reporte que el administrador desea consultar:

