

**SOFTWARE PARA LA ADMINISTRACIÓN DE INFORMACIÓN DE
SUSCRIPTORES DE LA REVISTA FUEGO DEL CENTRO CARISMÁTICO
MINUTO DE DIOS FJV (Fuego, Juventud, Vida)**

**FRANCY JULEISIS MORA MORALES
VIVIANA MARCELA MEDINA MENDEZ**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA REDES Y ELECTRÓNICA
PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA
BOGOTÁ D.C.
2008**

**SOFTWARE PARA LA ADMINISTRACIÓN DE INFORMACIÓN DE
SUSCRIPTORES DE LA REVISTA FUEGO DEL CENTRO CARISMÁTICO
MINUTO DE DIOS FJV (Fuego, Juventud, Vida)**

**FRANCY JULEISIS MORA MORALES
VIVIANA MARCELA MEDINA MENDEZ**

**Software para el manejo de suscriptores de la Revista FUEGO, en Bogotá
Para optar al título de Tecnólogas en Informática**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA REDES Y ELECTRÓNICA
PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA
BOGOTÁ D.C.
2008**

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA PRESIDENTE DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

Ciudad y Fecha (Día ___ Mes ____ Año____)

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a Nuestro Señor Jesucristo, que nos dio sabiduría, salud y fortaleza para luchar cada día por nuestras metas e ideales, a nuestros padres: Adelina Méndez, Henry Medina, Nubia Morales y Jaime Mora, que con su amor, apoyo, comprensión, y esfuerzo hicieron posible que todo esto se llevara a cabo y fuera realidad .

Sin olvidar a aquellos que con sus conocimientos nos proporcionaron su gran e incondicional elaboración dentro de la Universidad.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a directivos y docentes, apreciamos los conocimientos otorgados de grandes personas como lo son: Tecnólogo en Informática e Ingeniero Civil Carlos Armando López Solano (Asesor Tecnológico), Tecnólogo en Informática Alejandro Moreno, Margarita Osorio (Asesora Revista FUEGO), Ingeniera Sonnya Díaz (Tutora de Ingeniería de Software), Ingeniera Emma Beatriz Montero Corredor (Tutora de Proyecto de Grado).

Quienes nos dieron apoyo moral e intelectual y lograron que el proyecto se realizara con éxito. Sin dejar de mencionar a todos los docentes que nos brindaron sus conocimientos en el transcurso de la carrera.

CONTENIDO

	PAG
INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 TEMA.....	2
1.2 TÍTULO DEL PROYECTO.....	2
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.5 JUSTIFICACIÓN.....	3
1.6 OBJETIVOS.....	3
1.6.1 OBJETIVO GENERAL.....	3
1.6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3
1.7 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	4
1.8 LINEA DE INVESTIGACIÓN.....	4
2. MARCO REFERENCIAL.....	6
2.1 ESTADO DEL ARTE.....	6
2.2 FUNDAMENTOS TEORICOS	6
2.3 REFERENCIA ORGANIZACIONAL.....	6
2.3.1 La Organización Minuto de Dios.	6
2.3.2 Fuego.	8
2.3.4 Misión.....	8
2.3.5 Visión.....	9
2.3.6 Estructura Organizacional de la Revista Fuego.....	10
3. INGENIERIA DEL PROYECTO.....	11
3.1 MODELO Y METODOLOGIA DE DESARROLLO	11
3.2 LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN.....	16
3.3 TECNICAS DE PROGRAMACIÓN.....	17
4. ANÁLISIS.....	21
4.1 DEFINICIÓN DEL SISTEMA ACTUAL.....	21

4.2	AMBITO DEL SISTEMA	21
4.3	DESCRIPCION DETALLADA DEL SISTEMA ACTUAL.....	21
4.4	DIAGRAMA DE ENTRADA / SALIDA.....	23
5.	DISEÑO.....	24
5.1	DIAGRAMAS UML.....	24
5.1.1	Diagramas de caso de uso.	24
5.1.2	Diagramas de estado.	25
5.4	Diagrama de clases.	27
5.2	DICCIONARIO DE DATOS.....	27
5.3	MODELO ENTIDAD RELACIÓN.....	28
5.4	MODELO RELACIONAL	30
5.5	DISEÑO DEL SOFTWARE PROPUESTO.....	30
5.6	DIAGRAMA DEL SOFTWARE PROPUESTO.....	31
5.7	DIAGRAMA DE CADA PROCESO.....	32
6.	DESARROLLO.....	40
6.1	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	40
6.1.1	Software.....	40
6.1.2	Hardware.....	41
6.2	ESTRUCTURA DEL PROGRAMA.....	41
6.3	ESTRUCTURA DEL CÓDIGO FUENTE.....	43
7.	PRUEBAS.....	44
8.	CRONOGRAMA.....	45
9.	GLOSARIO.....	46
10.	CONCLUSIONES.....	47
11.	BIBLIOGRAFIA.....	48
12.	SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES.....	49
13.1	MANUAL DEL USUARIO.....	58
13.1.1	EJECUTAR EL SOFTWARE FJV	58
13.1.2	ACCEDER AL SOFTWARE	58

13.1.3 INGRESO COMO ADMINISTRADOR.....	59
13.1.4 INGRESO COMO VENDEDOR.....	69
13.2 MANUAL TÉCNICO.....	75
13.2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE.....	75
13.3 ESTRUCTURA DEL CÓDIGO FUENTE.....	76
13.4 GUIA DE INSTALACION.....	78
13.4.1 XAMPP.....	78
13.4.2 FireFoxPortable.....	84

LISTA DE FIGURAS

	PAG
Figura 1. Estructura Organizacional De La Revista Fuego.....	10
Figura 2. Ciclo de Vida Incremental.....	11
Figura 3: Distribución de módulos.....	13
Figura 4. Modelo Patrón Vista Controlador.....	20
Figura 5. Diagrama De Entrada y Salida del Sistema Actual.....	23
Figura 6. Diagrama del software propuesto.....	31
Figura 7. Seleccionar la revista y número de ediciones.....	52
Figura 8. Llenar formulario de inscripción y seleccionar forma de pago.....	53
Figura 9. Pago con tarjeta de crédito.....	53
Figura 10. Pago con tarjeta debito.....	54

LISTA DE DIAGRAMAS

	PAG
Diagrama 1. Caso de Uso Administrador Sistema Actual	22
Diagrama 2. Caso de Uso Administrador Sistema Actual	22
Diagrama 3. Diagrama Estado Sistema Actual.....	22
Diagrama 4. Caso de uso menú de administrador.....	24
Diagrama 5. Caso de uso menú del vendedor.....	25
Diagrama 6. Diagrama De Estado Del vendedor.....	25
Diagrama 7. Diagrama De Estado Administrador.....	26
Diagrama 8. Diagrama de Clases.....	27
Diagrama 9. Modelo Entidad Relación.....	29
Diagrama 10. Modelo relacional.....	30
Diagrama 11. Etapa 0.....	32
Diagrama 12. Etapa 1.....	32
Diagrama 13. Etapa 1.1.....	32
Diagrama 14. Etapa 1.2.....	33
Diagrama 15. Etapa 2.....	33
Diagrama 16. Etapa 2.1.....	34
Diagrama 17. Etapa 2.2.....	34
Diagrama 18. Etapa 2.2.1.....	35
Diagrama 19. Etapa 2.2.2.....	35
Diagrama 20. Etapa 2.2.3.....	35
Diagrama 21. Etapa 2.2.4.....	36
Diagrama 22. Etapa 2.2.5.....	36
Diagrama 23. Etapa 2.2.6.....	36
Diagrama 24. Etapa 2.2.7.....	37
Diagrama 25. Etapa 2.2.8.....	37

Diagrama 26. Etapa 3.....	37
Diagrama 27. Etapa 4	38
Diagrama 28. Etapa 5.....	38
Diagrama 29. Etapa 5.1.....	38
Diagrama 30. Etapa 5.2.....	39
Diagrama 31. Etapa 5.3.....	39
Diagrama 32. Etapa 5.4.....	39

LISTA DE TABLAS

	PAG
Tabla 1. Tabla Suscriptor.....	28
Tabla 2. Tabla Suscripciones.....	28
Tabla 3. Tabla Sucursal.....	28
Tabla 4. Tabla Usuarios.....	28

RESUMEN

La idea de diseñar un Software para la Revista FUEGO surge de la necesidad de mejorar y solucionar el manejo de la información de los suscriptores la cual se ha venido llevando manualmente provocando así pérdida de información y gastos innecesarios de papelería, ya que son accesibles fácilmente por cualquier persona de la librería; por lo tanto el objetivo es permitir apoyar el manejo interno de las suscripciones de dicha Revista en el Centro Carismático Minuto de Dios.

Fuego se promociona como un medio de la Renovación Carismática Católica, para reforzar la misión evangelizadora y, en particular, para apoyar la formación y consolidación de las comunidades de creyentes, los grupos de oración y las personas, sean laicos, religiosos, sacerdotes, comprometidos a predicar el Evangelio; a través de un mensaje netamente educativo e informativo.

ABSTRACT

The idea of design a Software for the magazine fire emerge of the necessity of transitive and solve the handling of the information of the subscriber the as itself to came carried handle induce so loss of information and spending unnecessary of papers, already that sound accessible of papers, already that sound accessible.

Facility by any people of library for a little the objective is permit lean the handling internal of the subscription of chance magazine in the center Charismatic Minute of God.

Fire itself promoter as a half of the renovation Charismatic, catholic, for reforce the mission evangelist and, in private, for lean the formation and consolidation of the community of believer, the group of oration and the people, be layman's, religious, priests, compromising to preach the gospel, been of a message Cleary education and information.

INTRODUCCIÓN

Con la evolución día a día de la tecnología se hace necesario estar a la vanguardia para el mejoramiento y cubrimiento de las necesidades que son requeridas en el manejo de la información interna de la Revista FUEGO.

La Revista fue creada para responder a la necesidad de compartir material informativo y testimonial de tipo católico que en ese momento estaba en proceso de expansión. En los años 80 ya se manejaba un importante número de suscriptores a nivel nacional e internacional, todo lo cual se hacía de manera manual. En los años 90 al no haber un direccionamiento decayó su circulación.

Con la implementación de un registro de suscriptores verídica y un manejo centralizado en la Principal Librería Carismática Minuto De Dios se ha venido posicionando en el lugar que ocupa en este momento con un proceso de mejoramiento continuo y de búsqueda de sus antiguos lectores, así como de nuevos suscriptores, pero existen muchas falencias, por lo tanto se hace necesaria la implementación y el diseño de un Software que permita apoyar el manejo de las suscripciones de dicha Revista en el Centro Carismático Minuto de Dios.

El manejo de la información es el motor de muchas empresas y organizaciones; ya que al conocer los procesos y el desarrollo de estas permite la toma eficiente de decisiones empresariales.

1.1 TEMA

Control del registro de suscriptores de la Revista FUEGO del Centro Carismático Minuto de Dios.

La información es un recurso importante de todas las empresas, ya que es indispensable para una mejor coordinación en un ambiente competitivo, consiguiendo llegar a un alto nivel; la información debe ser clara y reflejar adecuadamente el sentido de los datos, también es importante que los receptores la obtengan cuando la necesitan sin dificultad.

1.2 TÍTULO DEL PROYECTO

“SOFTWARE PARA LA ADMINISTRACIÓN DE INFORMACIÓN DE SUSCRIPTORES DE LA REVISTA FUEGO DEL CENTRO CARISMÁTICO MINUTO DE DIOS FJV” (Fuego, Juventud, Vida).

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El manejo de la información de suscriptores de la Revista FUEGO se viene llevando manualmente por medio de formularios de suscripción archivados en un folder y posteriormente llevados a una hoja de Excel, provocando así pérdida de los formatos e información, ya que son accesibles fácilmente por cualquier persona de la librería; por lo tanto el objetivo de este trabajo diseñar un software adecuado para la Revista FUEGO el cual va a ser desarrollado a través del análisis de los requerimientos propuestos por el cliente para que así posteriormente permita la solución a dicha dificultad.

1.4 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la Revista FUEGO se han presentado un gran número de antecedentes como lo son:

- Pérdida involuntaria de los comprobantes de consignación y formatos para establecer que suscriptor esta activo y/o inactivo y de esta forma los datos personales, informes y de más correlacionados no se han manejado adecuadamente.
- Se han demostrado casos que al momento de verificar el estado de actividad de suscriptores algunos aparecen inactivos estando activos o viceversa, como tampoco poder conocer con anticipación la fecha de vencimiento de la suscripción para dar previo aviso de su renovación y no

perder al cliente, ya que la información no cumple con un rango de credibilidad que permita saber con exactitud los datos personales del suscriptor y tampoco se logra establecer donde y cuando se extravió dicha información; contando con esta problemática se requiere implementar un software para corregir todos estos inconvenientes que no hacen más que perjudicar la imagen de la revista, la cual lo que busca es mejorar.

1.5 JUSTIFICACIÓN

Automatizar el proceso de suscripciones de la Revista FUEGO permitiendo un mayor control sobre el tipo de pago efectuado, la dirección de envío, fecha de vencimiento y motivación a los suscriptores, entre otros.

Con el diseño de este software se puede aplicar medidas correctivas a la problemática del manejo rudimentario de la información y se le otorga a la Revista FUEGO un mejor funcionamiento en el momento de identificar fechas de vencimiento de suscripciones para dar previo aviso.

Este software tendrá un impacto de carácter tecnológico como:

- La inscripción se hará en menos tiempo y manera práctica, adquiriendo también mayor organización de la información.

1.6 OBJETIVOS

A continuación se enuncia el objetivo general y los objetivos específicos que contienen el proyecto

1.6.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un Software que permita sistematizar el proceso de suscripción para la Revista FUEGO en la Corporación Carismática Minuto de Dios.

1.6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar interfaces que permitan realizar consultas dinámicas para el desarrollo de marketing de las suscripciones y de esta forma atraer más lectores a la publicación.
- Organizar la información del suscriptor de forma automática

- Permitir al administrador del Software crear, modificar, consultar, activar o desactivar un suscriptor.

1.7 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a los diferentes tipos de investigación este trabajo se constituye como investigación descriptiva

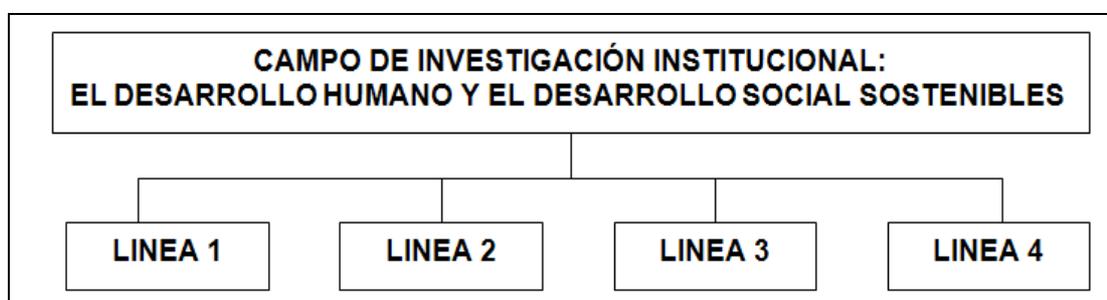
“Investigación descriptiva, trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.”¹

El trabajo se realizó mediante el levantamiento de requerimientos, elaborando entrevistas a personas conocedoras del tema, con asistencia de algunos docentes, quienes nos brindaron sus conocimientos.

De acuerdo con lo planteado anteriormente, se realizaron entrevistas a una de las personas que tienen contacto directo con el software. (Ver ANEXO A)

1.8 LINEA DE INVESTIGACIÓN

“El sistema de investigación de la Corporación Universitaria Minuto De Dios señala los criterios que se deban tener para la presentación de proyectos de grado desde la cual se suscriben las siguientes líneas.



¹ [en línea] [consultado en febrero 11 2008] <http://noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigacion-descriptiva.php>

- LINEA 1:** Innovación educativa y transformación social
LINEA 2: Lenguaje, comunicación y pensamiento
LINEA 3: Innovaciones tecnológicas y cambio social
LINEA 4: Gestión, participación y desarrollo comunitario

De cada una de estas líneas se desprenden diversos proyectos, de acuerdo a esto el programa de Tecnología en Informática se basa en la línea tres; Innovaciones tecnológicas y cambio social la cual tiene unas sub-líneas las cuales son:

- **Sublínea 1:** Investigación en el programa de Tecnología en Informática.
- **Sublínea 2:** Desarrollo de software.
- **Sublínea 3:** Sistemas de información.”²

De acuerdo a lo anterior la línea y sub-línea de investigación del proyecto será: **La línea innovación tecnológica** se escoge ya que la elaboración del software para la revista Fuego es una herramienta que brindara un cambio en el manejo rudimentario que es dado con la información de los suscriptores de la revista.

En cuanto a la sub-línea **desarrollo de software o sistemas de la información** es escogida porque la solución que se le va a prestar a la Revista Fuego consiste en un sistema desarrollado a la medida, cuya función principal es controlar suscriptores; sin olvidar que en el transcurso de la carrera tecnología en informática los docentes nos brindan conocimientos para poder desarrollar software y ofrecerlo a diferentes campos comerciales como una ayuda para la sistematización y organización de diferentes tipos y cantidades de información.

² Documento de sublíneas de tecnología en informática, Sistemas de Información versión 2.3

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 ESTADO DEL ARTE

“SAP (Sistemas Aplicaciones y Productos) Compañía Alemana creada en 1972, el periódico de circulación nacional El Espectador, lo utiliza desde el año 1999 para el control de suscriptores, permitiendo así el registro en línea.”³

2.2 FUNDAMENTOS TEORICOS

“**Modelo Entidad Relación:** Es un concepto de modelado para bases de datos, propuesto por Peter Chen, mediante el cual se pretende 'visualizar' los objetos que pertenecen a la Base de Datos como entidades (esto es similar al modelo de Programación Orientada a Objetos) las cuales tienen unos atributos y se vinculan mediante relaciones.

Es una representación conceptual de la información. Mediante una serie de procedimientos se puede pasar del modelo E-R a otros, como por ejemplo el modelo relacional.”⁴

2.3 REFERENCIA ORGANIZACIONAL

2.3.1 La Organización Minuto de Dios. El Minuto de Dios nació a partir del programa de televisión del mismo nombre, que empezó a presentar y dirigir el padre Rafael García Herreros el 10 de enero de 1955, y se ha caracterizado por anunciar a Jesucristo como liberador del mal personal y social y hacerlo mediante acciones concretas en diversos campos (vivienda, educación, salud, trabajo, espiritualidad) para buscar la promoción integral de todas las personas. Su presidente, desde el fallecimiento del padre Rafael García Herreros, es el Padre Diego Jaramillo.

2.3.2 Fuego. La revista de la Renovación Católica Carismática de Colombia, editada por El Minuto de Dios. 30 años de avivamiento en el Espíritu: 1976-2006.

La Revista FUEGO fue creada por el Padre Diego Jaramillo y el Padre Rafael García Herreros en septiembre de 1976 para responder a la necesidad de

³ [en línea] [consultado en junio 11 2008] <http://www.elespectador.com/suscripciones>

⁴ [En línea] [Consultado en junio 11 2008] http://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_entidad-relaci%C3%B3n

compartir material formativo y testimonial de tipo católico para las personas y los grupos de la Renovación Carismática Católica, que en ese momento estaba en proceso de expansión.

En sus inicios (año 1976 y siguientes), el periódico Fuego promociona como un medio de la renovación Carismática Católica, para reforzar la misión evangelizadora y, en particular, para apoyar la formación y consolidación de las comunidades de creyentes, los grupos de oración y las personas, sean laicos religiosos o sacerdotes, comprometidos en predicar el evangelio, a través de un mensaje netamente educativo e informativo.

En la editorial del primer número, el P Rafael García Herreros expresó que el propósito principal del periódico era “encender en muchos corazones el amor a Jesucristo, como don primordial del espíritu santo”, motivar el conocimiento y seguimiento del Evangelio, aportar al conocimiento y al amor de Dios, promover un cambio de vida, y primordialmente, el amor a Dios, a Jesucristo, al prójimo, a la iglesia.

Durante sus primeros años, FUEGO salió en formato tabloide y se distribuyó en distintas ciudades de Colombia y en varios países del continente americano, acompañando el crecimiento de la renovación Carismática Católica, tarea que en los años 80 y 90 empezó a ser desarrollada por publicaciones propias de cada país, como las revistas Alabanza (República Dominicana), Alabare (Puerto Rico), Aleluya (Venezuela), Así lo prometió (Panamá), Pentecostés (Chile), Resurrección (Argentina), Shalom (México) y Lovamos Jesús y Brasil Cristao (Brasil) y en cada país, diversas publicaciones fueron apareciendo en la medida en que los grupos y comunidades de la renovación fueron madurando. Luego de doce años de circulación, FUEGO tomó el formato de revista, hasta que en 1997 salió de circulación debido a la falta de un equipo de trabajo dedicado a su edición y divulgación

En julio de 2002, cuando reinicia actividades, FUEGO es divulgada como la Revista Carismática del Minuto De Dios, lo que podría entenderse como una apuesta a la diferenciación, buscando el reconocimiento que la marca Minuto De Dios y su papel evangelizador tiene dentro de la RCC. Este cambio se está aprovechando para incluir en la revista la promoción de las actividades realizadas por las diferentes entidades que hacen parte de la Organización Minuto de Dios.

2.3.3 Antecedentes. En el manejo de las suscripciones de Fuego. Con una periodicidad mensual, empezó a salir FUEGO y a tener gran acogida no solo en Bogotá, sino a nivel de toda Colombia. En los años 80 ya se manejaba un importante número de suscriptores y envíos para muchas ciudades de Colombia y América Latina, todo lo cual se hacía de manera manual, por un equipo de voluntarios.

En 1988 FUEGO pasó a tener formato de Revista. A mediados de los años 90 FUEGO dejó de circular porque el padre Diego Jaramillo delegó la coordinación de la Revista a otros padres y seminaristas y el manejo de las suscripciones a otras personas. Poco a poco La Revista perdió fuerza y fue suspendida su publicación. El padre Diego la relanzó en julio de 2002; sin embargo, no hubo ninguna táctica de suscripción, ni de relanzamiento. Desde entonces, poco a poco se han venido promoviendo las suscripciones, que se manejan centralizadas en la Principal librería Carismática Minuto De Dios.

En estos años la Revista FUEGO ha venido en un proceso de mejoramiento continuo y de búsqueda de sus antiguos lectores, así como de nuevos suscriptores aunque sin contar con un equipo de apoyo y sin estrategia de mercadeo.

2.3.4 Misión. La misión de La Corporación Centro Carismático Minuto de Dios entidad de la que depende FUEGO, es una institución de iniciativa particular, en la Iglesia Católica, surgida en el seno de la Organización El Minuto de Dios, comprometida en el anuncio, con el poder del Espíritu Santo, de Jesucristo, como Señor, Salvador y camino que lleva al Padre, a fin de que las personas y las comunidades se formen integralmente, tengan una vivencia cristiana renovada, se comprometan en favor de los pobres y contribuyan en la construcción de un nuevo orden social, económico y político a la luz del evangelio. En el cumplimiento de este propósito, el Centro Carismático promueve y desarrolla programas de evangelización a través de la radio; pública y distribuye libros, folletos y revistas; realiza y promueve producciones musicales y organiza cursos, seminarios, talleres y retiros de formación cristiana, así como congresos y eventos masivos de oración, música y profundización en temas específicos, en todo lo cual se sirve de los medios masivos de comunicación.

2.3.5 Visión. La Visión de la Corporación Centro Carismático Minuto de Dios, como miembro de la Organización El Minuto de Dios, es trabajar por una Colombia poblada de cristianos, hombres y mujeres, que tienen un renovado y permanente encuentro personal con Jesucristo por la fuerza del Espíritu Santo y, organizados en comunidades, promueven la dignificación de las personas y construyen un mundo más justo y más humano, con condiciones de vida dignas para todos.

2.3.6 Estructura Organizacional de la Revista Fuego



Figura 1. Estructura Organizacional De La Revista Fuego

3. INGENIERIA DEL PROYECTO

El software FJV (Fuego, Juventud, Vida) se desarrollo utilizando el ciclo de vida incremental ya que los objetos tienen una particularidad que es tener componentes que se relacionan entre ellos a través de interfaces o módulos dividiendo así el trabajo en mini-proyectos.

3.1 MODELO Y METODOLOGIA DE DESARROLLO

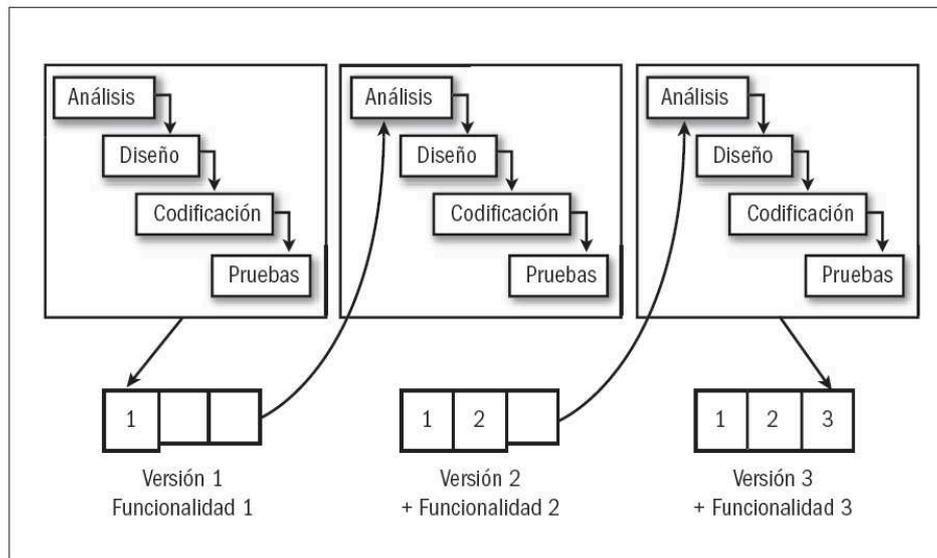


Figura 2. Ciclo de Vida Incremental

Este ciclo de vida se basa en la filosofía de construir incrementando las funcionalidades del software siendo construido por módulos que cumplen las diferentes funciones del aplicativo esto permite ir aumentando gradualmente las capacidades de este.

El software FJV (Fuego, Juventud, Vida) utilizó este ciclo de vida durante su desarrollo porque permitió dividir el trabajo en ciclos evolutivos, lo cual ayudó a construir software seguro con un previo control de errores y verificación de requerimientos, con el fin de obtener al final de cada ciclo buenos resultados y grandes avances para que la aplicación sea agradable al usuario, clara y de fácil navegación.

El modelo de ciclo de vida incremental genera beneficios para el desarrollador como; 1) Construir un sistema pequeño disminuyendo los riesgos que se presentan en la creación de un software de mayor cobertura. 2) Desarrollo

independiente de módulos para modificar de una forma fácil los requerimientos del cliente. 3) Al detectar un error grave se desecha únicamente la última versión.

Análisis: Se elaboro un análisis detallado de los requerimientos donde se tuvo en cuenta; los datos que se van a manejar, cuál va ser la función que tiene que cumplir el software, cuál es rendimiento que se espera lograr.

1) Definición de Requerimientos (Objetivos, Servicios, Restricciones)

Se analizaron las necesidades del cliente final del software para determinar qué objetivos debe cubrir, que servicios debe prestar y que restricciones puede tener.

Es importante señalar que en esta etapa se tuvieron en cuenta todos los requerimientos del sistema.

OBJETIVOS	SERVICIOS	RESTRICCIONES
Desarrollar interfaces de fácil navegabilidad	El administrador es la única persona que tendrá acceso a toda la funcionabilidad del software.	Una de las sesiones del software está destinada para el vendedor, pero este solamente podrá crear una suscripción para tener mayor control y responsabilidad de la información.
Crear la posibilidad de obtener copias de seguridad del sistema	El software permite el aviso previo de fechas de vencimiento de suscripciones antes de quince días.	El software solamente se maneja en la Liberia Principal Minuto de Dios.
Generar reportes automáticamente para ser entregados al lector	El software da la posibilidad de crear, modificar y eliminar una sucursal de manera fácil y rápida.	El administrador no tendrá acceso a información de forma de pago ya que este es un proceso que se hace directamente con los Bancos designados por la Librería.
Generar sistema de alarmas para control de fechas de vencimiento.	El software permite la organización practica de la información de los suscriptores	El software solo estará en red LAN interna de la librería.

Diseño: Con la información que fue adquirida en la etapa de análisis se elabora un diseño lógico de la información.

Aquí se tuvo en cuenta: Procedimientos, acceso al sistema, interfaz del usuario, interacción con la base de datos y salidas del sistema. La interfaz grafica la cual fue mostrada a los usuarios del sistema fue aprobada.

1) Arquitectura del software

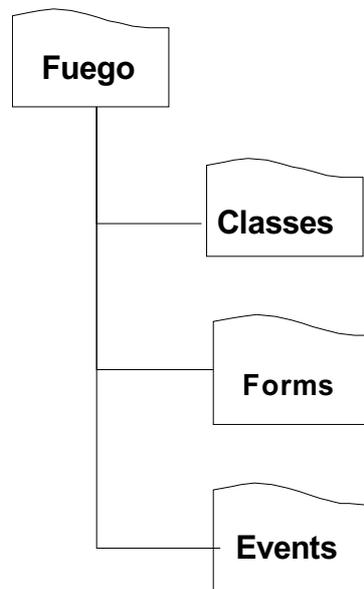


Figura 3: Distribución de módulos [Fuente Autor]

El diseño del software FJV (Fuego, Juventud, Vida) se elaboro a través de módulos ya que a través de este proceso se implementa el desarrollo orientado a objetos por la simple razón que me permite la reutilización de código y la corrección de errores va a ser menos critica ya que si existe un error solo reviso el modulo correspondiente sin afectarme el resto de la aplicación, a continuación se explicara el funcionamiento de estos módulos:

Fuego: Carpeta principal donde se encuentran los módulos

Classes: Representa la organización de la información.

Forms: se encuentran diferente formulario donde se encuentra la interfaz grafica

Events: Me permite la conexión entre la interfaz grafica y las información que se valida

2) Caracterización de la Interfaz

Titulo	Titulo: Aparece el nombre de la vista actual
Conteido	Se encuentra Toda la información que se necesita para navegar por las pantallas
Botones de navegacion	Permite acceder a un menú o devolverse.

Codificación: En esta fase de programación o implementación propiamente dicha, se implementa el código fuente.

Utilizando PHP5 se crearon las librerías y componentes reutilizables dentro del mismo proyecto para hacer que la programación sea un proceso mucho más rápido. Se podrá apreciar un breve ejemplo de la estructuración del código utilizado en este proyecto

Clases

```
<?php
    class nombre_De_La_Clase
    {
        //Declaracion de Variables
        private $nombre;
        private $apellido;
        // Declaracion del Constructor
        function nombre_De_La_Clase()
        {
            //Inicializacion de las variables
            $this->nombre="";
            $this->apellido="";
        }
    }
```

```

//Declaracion de métodos que se necesitan
function guardar()
{
    $this->db->dbInsert(array($this->id, $this->nombre, $this->
    apellido),"nom_Tabla");
}
}
?>

```

Eventos

```

<?php
session_start();

//Clases (include) de la aplicacion
require("../Forms/Admin/FrmPresentacion.php");
/*
Se pone ../Ubicación de las carpetas/nombre de la clase.php
*/
//Configura la presentación css/skin
//Crear Pagina en código html
echo '
<html>
    <head>
        <title>Nombre de La Pagina</title>
    </head>
<body background="">
// Creación de los escuchas en código php
echo '</body>';
?>

```

Formularios

```
<?php
class nombre_Formulario //Declaracion Clase
{
    function nombre_Formulario() //Declaracion Constructor
    {}
    //Declaracion métodos a utilizar
    function setHtml()
    {
        $this->html='</br> //código HTML
        <body>
        <body>
        $this->setHtml();
        echo $this->html;
    }
}
?>
```

Pruebas. Los elementos, ya programados, se ensamblan para componer el sistema y se comprueba que funciona correctamente antes de ser puesto en explotación.

La prueba se centra en la lógica interna del software, y en las funciones externas, realizando pruebas que aseguren que la entrada definida produce los resultados que realmente se requieren.

Mantenimiento. El software sufrirá cambios después de que se entrega al cliente, ya sea por mantenimiento, corrección de errores o evolución.

3.2 LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

El lenguaje de programación que se utilizó para el desarrollo de este software que manejara el proceso de suscripciones de la Revista Fuego fue:

“PHP Hypertext Pre-proceso: PHP es un lenguaje interpretado de propósito general ampliamente usado y que está diseñado especialmente para desarrollo

web y puede ser embebido dentro de código HTML. Generalmente se ejecuta en un servidor web, tomando el código en PHP como su entrada y creando páginas web como salida. Puede ser desplegado en la mayoría de los servidores web y en casi todos los sistemas operativos y plataformas sin costo alguno. PHP se encuentra instalado en más de 20 millones de sitios web y en un millón de servidores”⁵

Se utilizó PHP5 ya que es un lenguaje orientado a objetos y soporta cualquier tipo de programación generando un buen proyecto de desarrollo de software.

3.3 TECNICAS DE PROGRAMACIÓN

Programación Orientada A Objetos: Nos permite la reutilización de código, escalabilidad del software y facilidad de mejoramiento del software a futuro.

“La programación orientada a objetos expresa un programa como un conjunto de estos objetos, que colaboran entre ellos para realizar tareas. Esto permite hacer los programas y módulos más fáciles de escribir, mantener y reutilizar.

De esta forma, un objeto contiene toda la información que permite definirlo e identificarlo frente a otros objetos pertenecientes a otras clases e incluso frente a objetos de una misma clase, al poder tener valores bien diferenciados en sus atributos. A su vez, los objetos disponen de mecanismos de interacción llamados métodos que favorecen la comunicación entre ellos. Esta comunicación favorece a su vez el cambio de estado en los propios objetos. Esta característica lleva a tratarlos como unidades indivisibles, en las que no se separan ni deben separarse el estado y el comportamiento.”⁶

Patrón Modelo Vista Controlador: La codificación del Software FJV (Fuego, Juventud, Vida) fue distribuida bajo el patrón modelo vista controlador (MVC) que usualmente es implementado en aplicaciones orientadas a la web. Este patrón ofrece grandes ventajas a la hora de desarrollar una aplicación, una de ellas y seguramente la más importante el MVC permite la reutilización de código fuente de una manera fácil debido a que lo separa en varias partes, esto nos da la posibilidad de manipular, modificar o incluir el código necesario de una forma independiente, sin comprometer el resto del programa.

Modelo: Esta es la representación específica de la información con la cual el sistema opera. La lógica de datos asegura la integridad de estos y permite derivar nuevos datos; por ejemplo, no permitiendo ingresar un número de unidades

⁵ [online] [Consultado en] <http://es.wikipedia.org/wiki/php>

⁶ http://es.wikipedia.org/wiki/programacion_oo

negativo, calculando si hoy es el cumpleaños del usuario o dentro de cuánto tiempo se vence la suscriptor al lector.

En el Software FJV los modelos están basados en MApache. Lo más importante sobre el modelo es que nos da la información correcta cuando el controlador se la pide. Por ejemplo:

- Acceder a la capa de almacenamiento de los datos.
- Define las reglas del negocio (funcionalidad del sistema).
- Lleva un registro de las vistas y controladores del sistema.
- Si estamos ante un modelo activo, notificará a las vistas los cambios que en los datos pueden producir un agente externo.

Vista: Este presenta el modelo en un formato adecuado para interactuar, usualmente la interfaz de usuario. En el Software FJV la vista se genera usando (HTML con código PHP5). El controlador elige qué vista usar, y hace disponible los datos que necesita, para llevar un correcto funcionamiento y almacenamiento de los datos del suscriptor.

Este es responsable de:

- Recibir y mostrar los datos al usuario.
- Tienen un registro de su controlador asociado.
- Pueden dar el servicio de actualización, para que sea invocado por el controlador o por el modelo.

Controlador: Este responde a eventos, usualmente acciones del usuario e invoca cambios en el modelo y probablemente en la vista. En una aplicación web el controlador recibe la petición del usuario, interactúa con el modelo para procesar los datos y hace disponible esos datos a la vista. Los controladores son la única parte del MVC que deben ser definidos. El controlador puede procesar los datos y mostrarlos, es autosuficiente. Por ejemplo: las consultas que maneja el Software FJV.

Este es responsable de:

- Recibe los eventos de entrada.
- Contiene reglas de gestión de eventos. Estas acciones pueden suponer peticiones al modelo o a las vistas.

Muchos sistemas informáticos utilizan un Sistema de Gestión de Base de Datos para gestionar los datos (MySQL). En MVC corresponde al controlador.

Aunque se pueden encontrar diferentes implementaciones de MVC, el flujo que sigue el control generalmente es el siguiente:

El usuario interactúa con la interfaz de usuario de alguna forma (por ejemplo, el usuario pulsa un botón, Aceptar)

El controlador recibe (por parte de los objetos de la interfaz-vista) la notificación de la acción solicitada por el usuario. El controlador gestiona el evento que llega, frecuentemente a través de un gestor de eventos (events).

El controlador accede al modelo, actualizándolo, posiblemente modificándolo de forma adecuada a la acción solicitada por el usuario (por ejemplo, el controlador modifica los datos del suscriptor). Los controladores complejos están a menudo estructurados usando un patrón de comando que encapsula las acciones y simplifica su extensión.

El controlador delega a los objetos de la vista la tarea de desplegar la interfaz de usuario. La vista obtiene sus datos del modelo para generar la interfaz apropiada para el usuario donde se refleja los cambios en el modelo (por ejemplo, produce un listado de los suscriptores activos). El modelo no debe tener conocimiento directo sobre la vista. Sin embargo, el patrón de observador puede ser utilizado para proveer cierta indirección entre el modelo y la vista, permitiendo al modelo notificar a los interesados de cualquier cambio. Un objeto vista puede registrarse con el modelo y esperar a los cambios, pero aun así el modelo en sí mismo sigue sin saber nada de la vista. El controlador no pasa objetos de dominio (el modelo) a la vista aunque puede dar la orden a la vista para que se actualice.

La ventaja del sistema MVC es que, al aplicar esta separación, se hace posible crear más de una vista para el mismo modelo (una vista abreviada y una vista detallada), y reutilizar el modelo y el código que guarda el modelo de manera permanente, para escribir librerías relacionadas, o incorporar datos del dominio original en programas más grandes.

Cuando creamos la estructura de directorios de una aplicación con Mapache, verá que esta estructura está bien diferenciada, y que para cada modelo existe un directorio donde colocar los archivos correspondientes. Esto facilita la programación ya que se suelen tener pequeños archivos con poco código donde se ve claramente qué función desempeña cada uno.

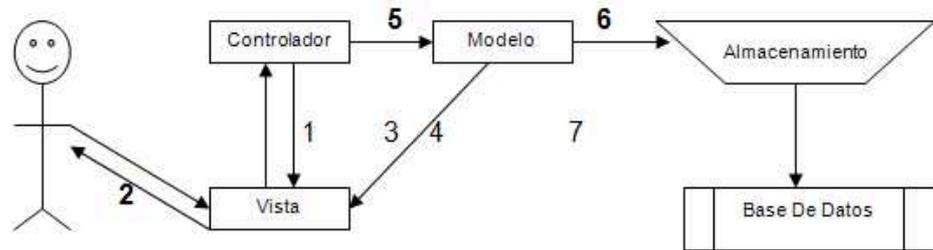


Figura 3. Modelo Patrón Vista Controlador

- 1 Evento Entrada
- 2 Evento Salida
- 3 Petición
- 4 Actualización
- 5 Petición
- 6 Manipulación de Datos
- 7 Actualizar

Figura 4. Modelo Patrón Vista Controlador

4. ANÁLISIS

4.1 DEFINICIÓN DEL SISTEMA ACTUAL

El manejo de suscripciones de la Revista Fuego es por medio de formularios almacenados en un fólder y posteriormente llevados a una hoja Excel. Provocando pérdida de los formatos ya que son accesibles por cualquier persona de la librería.

El cálculo de las fechas de vencimiento es complejo puesto que no hay un aviso previo y en ocasiones se olvida avisar al cliente para la renovación de la suscripción.

4.2 AMBITO DEL SISTEMA

Suscripción y pago. El usuario que desea suscribirse se acerca a una de las sucursales de la Librería Carismática Minuto de Dios, llena el formulario y consigna el valor de la suscripción a una de las cuentas corrientes en los siguientes bancos: Davivienda y Bogotá.

Si se suscribe fuera de Bogotá en una de las sucursales de la Librería debe llenar el formulario y consignar y posteriormente enviar un a copia vía fax de estos para que su suscripción sea corroborada.

Manejo de la información. La secretaria encargada, toma los formatos los suscribe a una hoja de Excel y los archiva en un fólder. Cuando hay algún tipo de actualización, verificación de datos y fechas de vencimiento se accede a las hojas de Excel y se busca la información de interés.

4.3 DESCRIPCION DETALLADA DEL SISTEMA ACTUAL

- Proceso de información a usuarios:

En este proceso los suscriptores tienen varias opciones de adquirir la información necesaria para el proceso de suscripciones, una de ellas es ir a la librería más cercana, pedir la información a través de correo electrónico o llamar a la librería.

- Proceso de registro de datos:

En este proceso son tomados los formularios de suscripción de cada suscriptor son organizados alfabéticamente y archivados en un fólder y luego esta información es llevada a una hoja de Excel.

- Proceso de confirmación:

En este proceso se es entregado un recibo al suscriptor donde se le confirma su inscripción y se le pregunta desde que mes quiere la revista (se refiere a si quiere la revista desde un mes antes de la suscripción, o si quiere la del mes en que se suscribió y por última opción desde el mes siguiente en que hizo la suscripción).

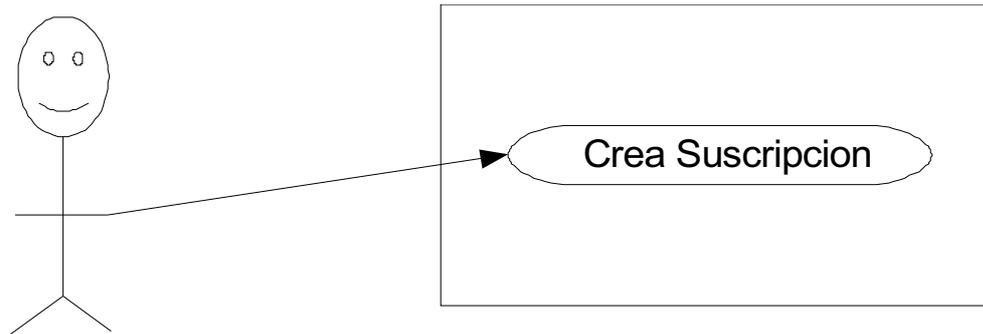


Diagrama 1. Caso de Uso Administrador Sistema Actual [Fuente autor]

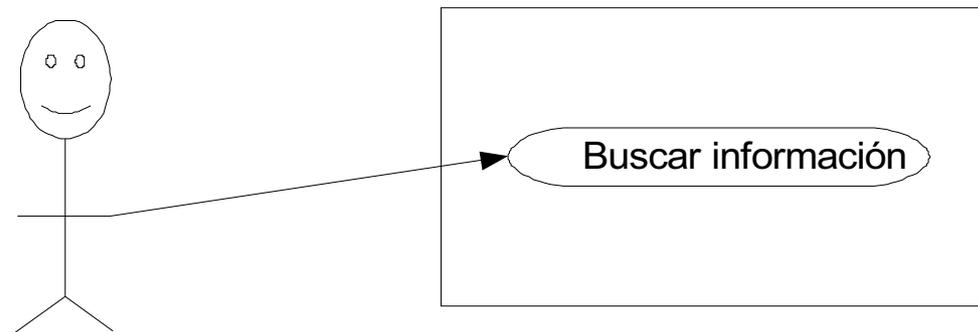


Diagrama 2. Caso de Uso Administrador Sistema Actual [Fuente autor]

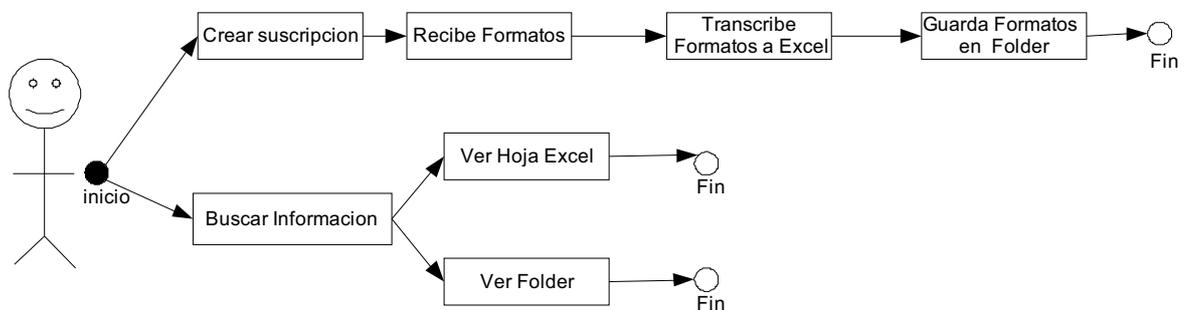


Diagrama 3. Diagrama Estado Sistema Actual [Fuente Autor]

4.4 DIAGRAMA DE ENTRADA / SALIDA

El cliente se dirige a la librería donde recibe un formato de inscripción, luego tiene que dirigirse al banco a pagar o puede hacerlo en la misma librería y a continuación esa información es almacenada en un fólder y en una hoja Excel.

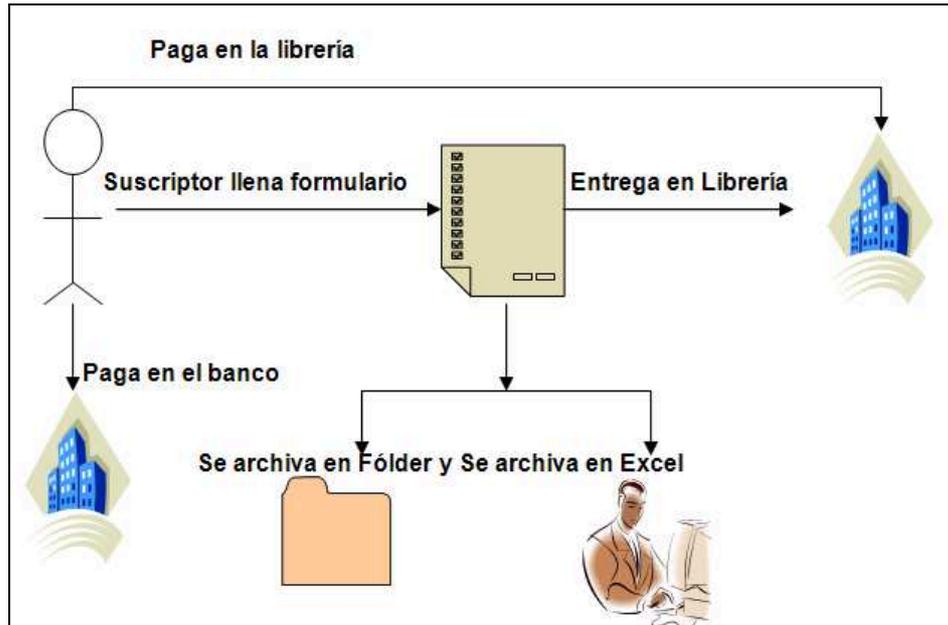


Figura 5. Diagrama De Entrada y Salida del Sistema Actual [fuente Autor]

5. DISEÑO

5.1 DIAGRAMAS UML

UML es un lenguaje que permite visualizar, especificar, diseñar y construir información para software orientado a objetos, por esta razón es tan fácil identificar el comportamiento del sistema, asemejar y mostrar los requerimientos del cliente de una forma fácil.

5.1.1 Diagramas de caso de uso. Los diagramas de usos para el sistema fuego son:

5.1.1.1 Administrador

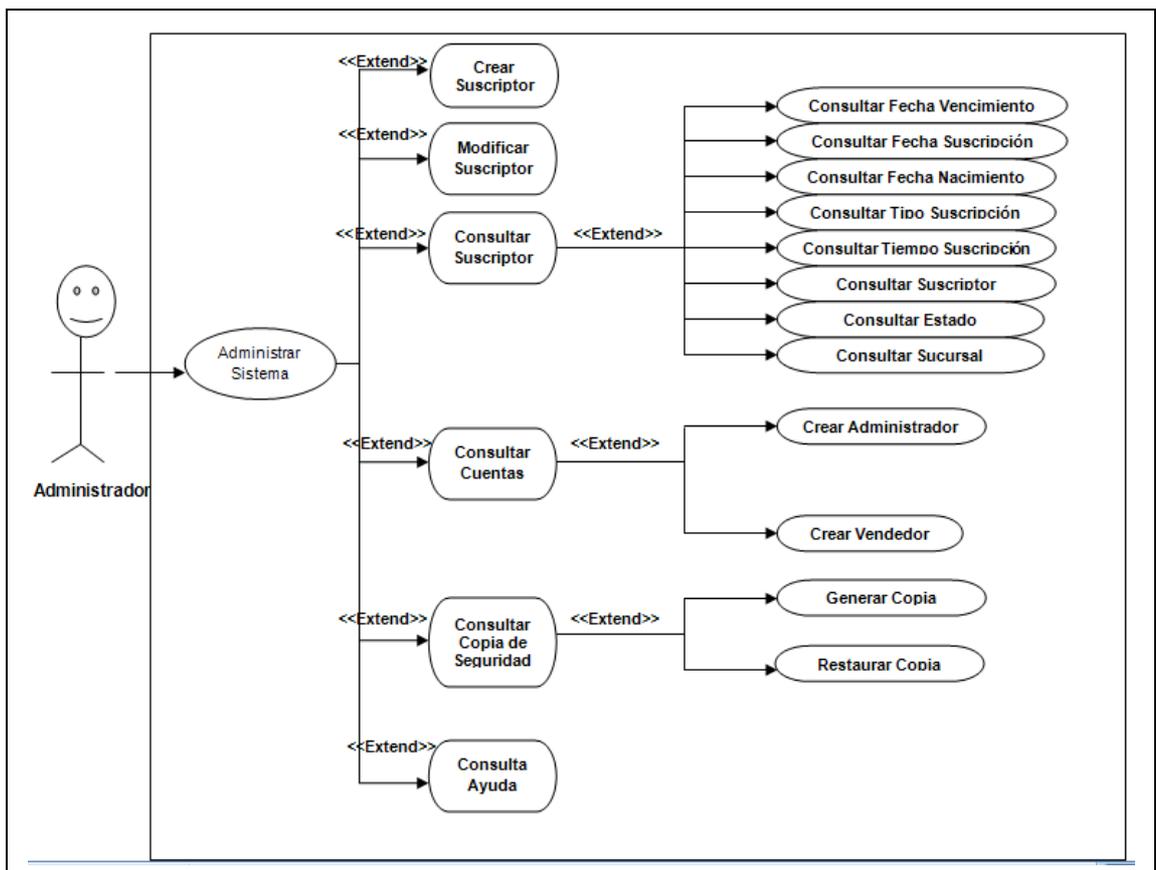


Diagrama 4. Caso de uso menú de administrador [Fuente Autor]

5.1.1.2 Vendedor

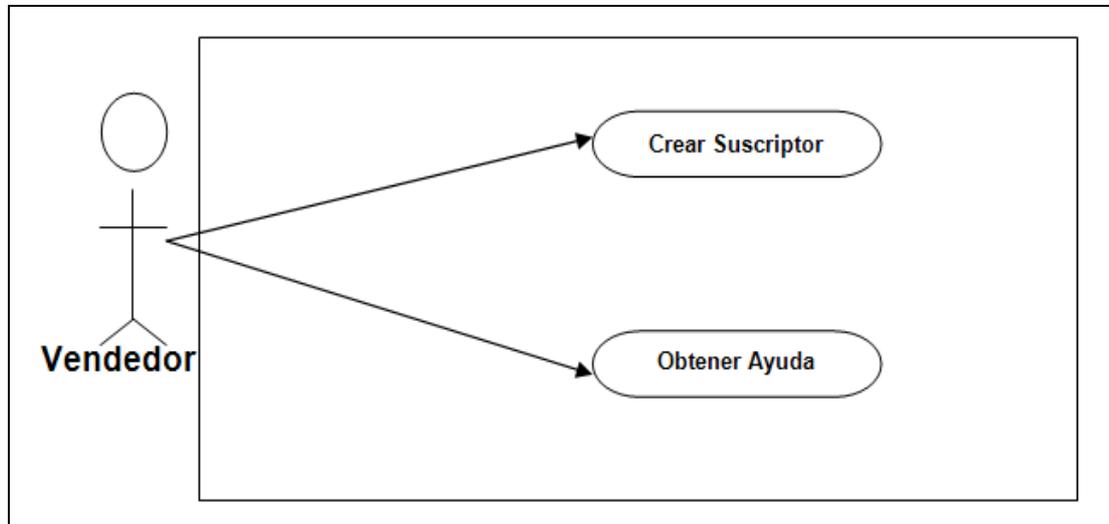


Diagrama 5. Caso de uso menú del vendedor [Fuente Autor]

5.1.2 Diagramas de estado.

Los diagramas de estado para el sistema Fuego son:

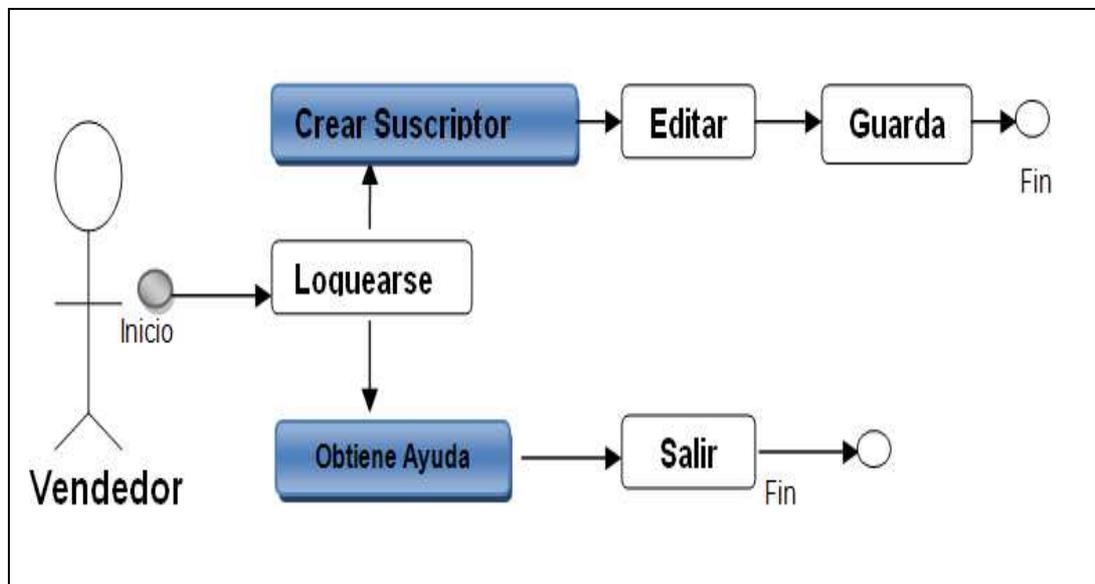


Diagrama 6. Diagrama De Estado Del vendedor [Fuente Autor]

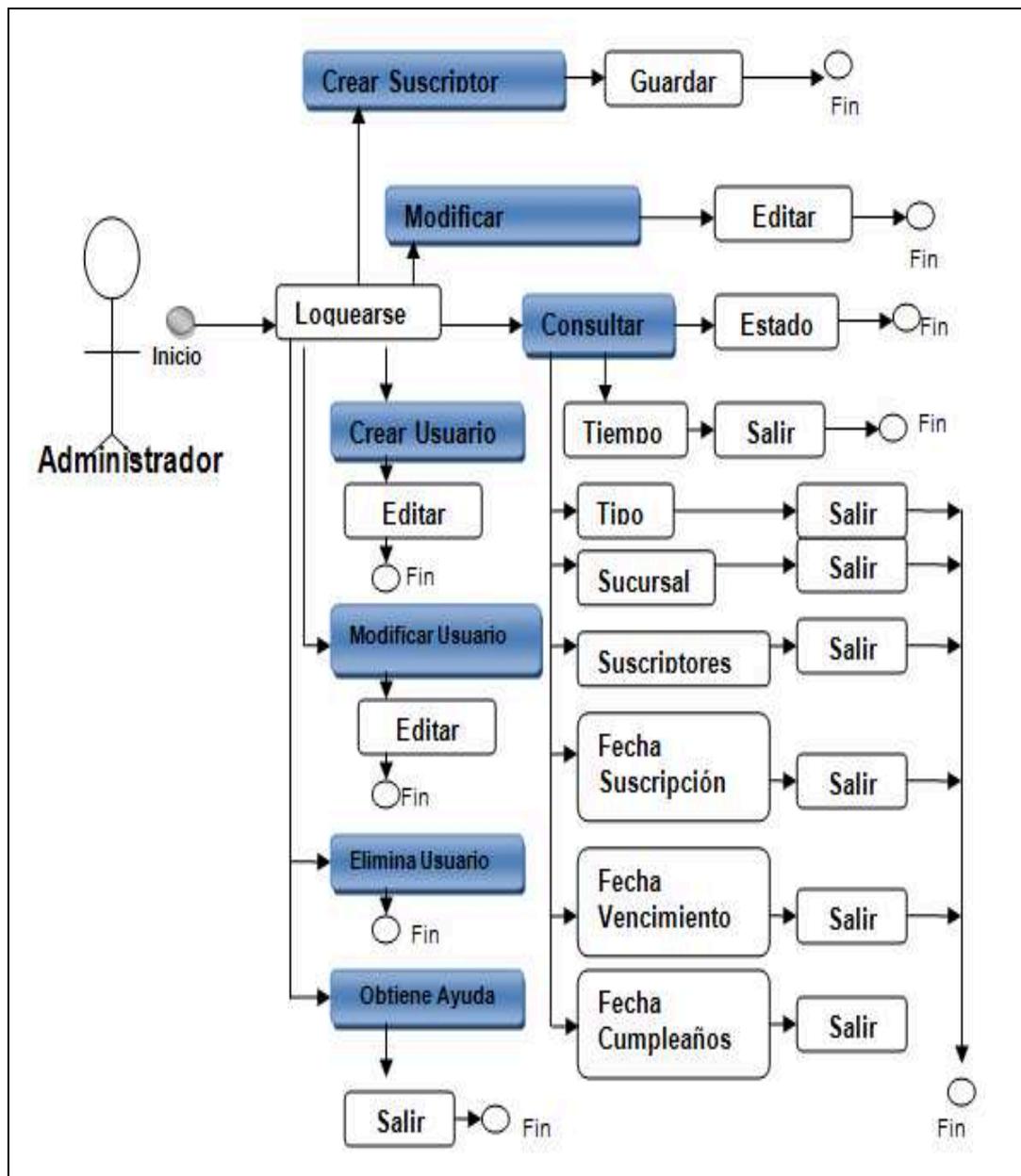


Diagrama 7. Diagrama De Estado Administrador [Fuente Autor]

5.4 Diagrama de clases.

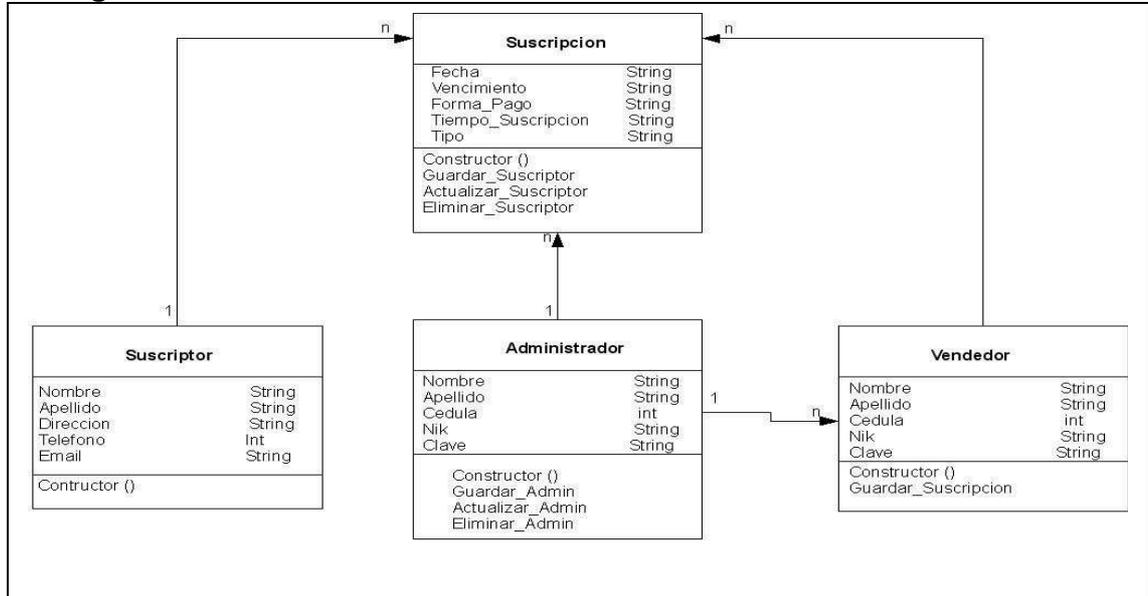


Diagrama 8. Diagrama de Clases

5.2 DICCIONARIO DE DATOS

- **Tabla Suscriptores:** Maneja toda la información del suscriptor

NOMBRE	DESCRIPCION	TAMAÑO	VALORES
ID Suscriptor	Cedula Suscriptor, llave primaria	15	INT
Nombre Suscriptor	Nombre Suscriptor	20	TINYTEXT
APELLIDO Suscriptor	Apellido Suscriptor	20	TINYTEXT
OCUPACION Suscriptor	Profesión Suscriptor	20	TINYTEXT
Sexo Suscriptor	Genero Suscriptor	5	TINYTEXT
Fecha Nac Suscriptor	Fecha de nacimiento del Suscriptor	10	DATE
Dirección Suscriptor	Dirección de domicilio del Suscriptor	15	TINYTEXT
Email Suscriptor	Correo electrónico del suscriptor	20	TINYTEXT
Barrio Suscriptor	Barrio en donde habita el Suscriptor	20	TINYTEXT
Ciudad Suscriptor	Ciudad donde habita el Suscriptor	20	TINYTEXT
Tel Casa Suscriptor	Teléfono de la casa del Suscriptor	10	TINYTEXT
Tel Oficina Suscriptor	Teléfono del Suscriptor	10	TINYTEXT
Extensión Suscriptor	Extensión de la oficina del trabajo de Suscriptor	10	TINYTEXT
Fax Suscriptor	Fax para enviar documentos al Suscriptor	10	TINYTEXT
Tel Celular Suscriptor	Número telefónico móvil del suscriptor	10	TINYTEXT
Actividad Suscriptor	Estado en el que se encuentra el Suscriptor (Activo / Inactivo)	8	TINYTEXT

Observaciones Suscriptor	Campo para hacerle anotaciones al Suscriptor	30	TINYTEXT
--------------------------	--	----	----------

Tabla 1. Tabla Suscriptor

- **Tabla Suscripciones:** Maneja toda la información de la suscripción.

NOMBRE	DESCRIPCION	TAMAÑO	VALORES
ID Suscripción	Llave primaria	10	INT
Id Suscriptor	Llave Foránea	10	INT
Fecha Suscripción	Fecha de la suscripción	10	DATE
Vencimiento Suscripción	Fecha vencimiento de la suscripción	10	DATE
Tipo Suscripción	Se refiere a nueva o renovación	10	TINYTEXT
Tiempo Suscripción	Hace relación a anual o semestral	10	INT
Forma De Pago	Hace relación al modo como se paga (efectivo, tarjeta crédito, etc.)	10	TINYTEXT

Tabla 2. Tabla Suscripciones

- **Tabla Sucursales:** Muestra las sucursales que hay, no se definen una por una ya que hay que dejar la posibilidad abierta de otras sucursales

NOMBRE	DESCRIPCION	TAMAÑO	VALORES
ID Sucursal	Llave Primaria	10	INT
Nombre Sucursal	Observo el nombre de la sucursal	15	TINYTEXT

Tabla 3. Tabla Sucursal

- **Tabla Usuarios:** Muestra los datos del administrador del sistema

NOMBRE	DESCRIPCION	TAMAÑO	VALORES
ID Administrador	Cedula, Llave Primaria	15	INT
Nombre Administrador	Nombre Del Administrador Del Sistema	20	TINYTEXT
Apellido Administrador	Apellido Del Administrador Del Sistema	20	TINYTEXT
Nick Administrador	Usuario Del Sistema	20	TINYTEXT
Password Administrador	Clave Del Administrador Del Sistema	5	TINYTEXT
Tipo	Indica si es administrador o Vendedor	15	TINYTEXT

Tabla 4. Tabla Usuarios

5.3 MODELO ENTIDAD RELACIÓN

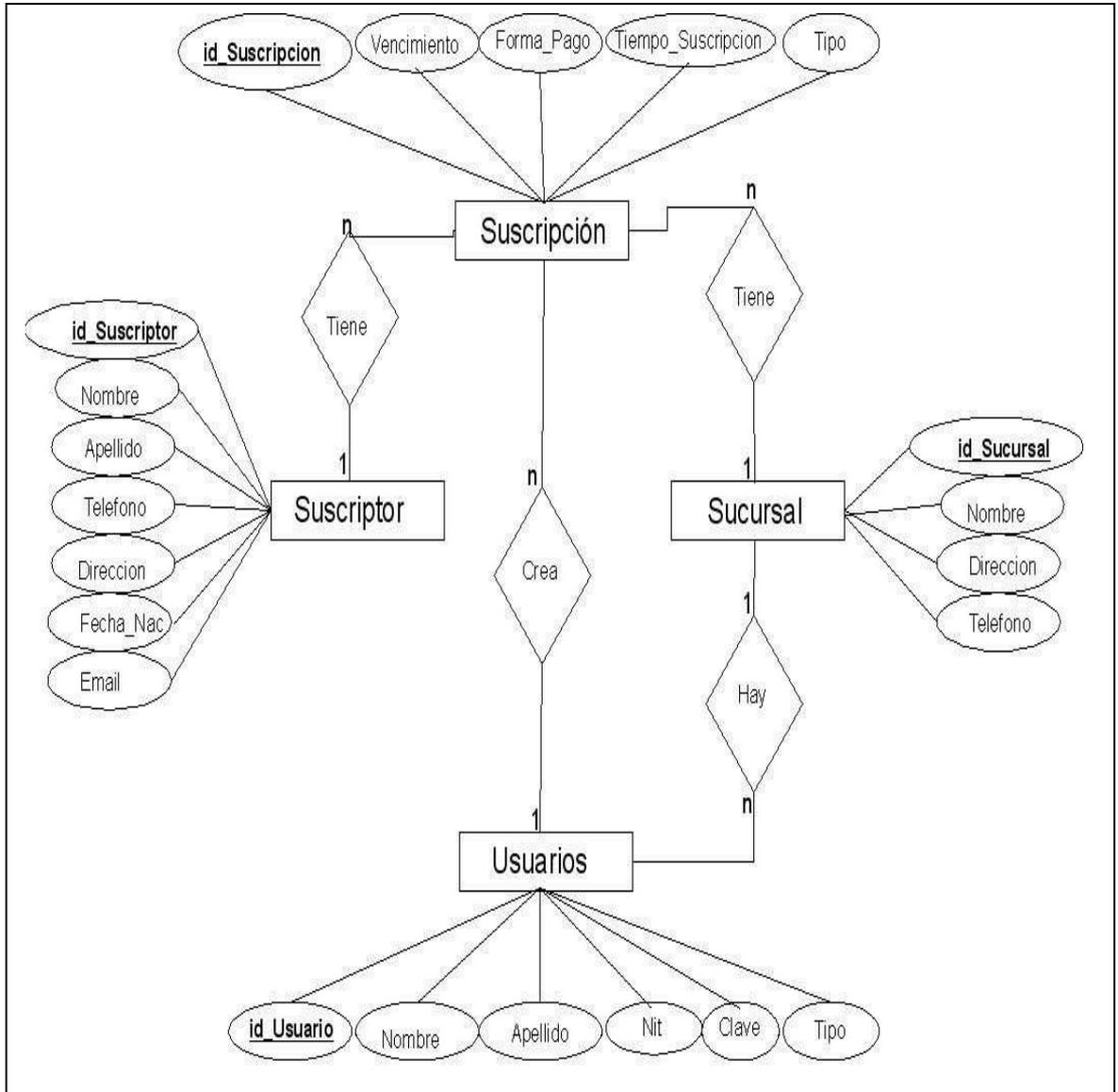


Diagrama 9. Modelo Entidad Relación

5.4 MODELO RELACIONAL

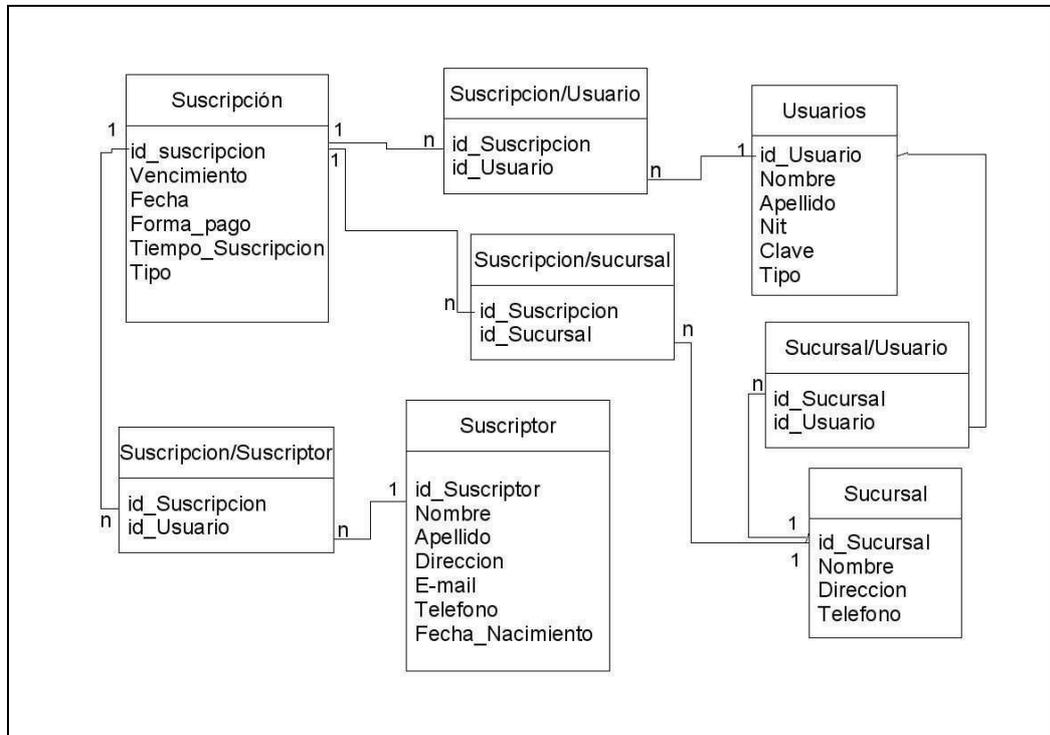


Diagrama 10. Modelo relacional

5.5 DISEÑO DEL SOFTWARE PROPUESTO

Este software será creado con dos sesiones una para el administrador del sistema y otra para un vendedor, esto es con el objetivo que cualquier vendedor de la librería pueda crear un suscriptor para la revista Fuego.

Este software permitirá una automatización de la información para un mayor rendimiento de almacenamiento y control de fechas de vencimiento de las suscripciones y así poder un previo aviso a los suscriptores. Este sistema seguirá los siguientes procesos:

Modulo Administrador

- *Proceso de Entrada:* Al ingresar al software se encontraran con un proceso de validación para poder ingresar al menú principal.
- *Proceso de Crear:* Permite que el administrador cree una un suscriptor nuevo para la revista Fuego.

- *Proceso de Modificar:* Permite el ingreso del administrador a los datos de un suscriptor para hacer cambios en algún campo específico.
- *Proceso de Consultar:* Servirá para que el usuario haga una constante revisión de la información de los suscriptores como: Estado del suscriptor, fechas de cumpleaños, fechas de vencimiento de suscripción, entre otros.
- *Proceso de Formatos:* Permitirá que el usuario ingrese a las cartas de felicitación de cumpleaños, las cartas de aviso de fecha de vencimiento de la suscripción y el formato de suscripción haciendo cambios mínimos.
- *Proceso de Copias de Seguridad a la Base de Datos:* Permitirá que el Administrador pueda crear una copia de seguridad de la base de datos y así mismo pueda restaurarla.
- *Proceso de ayudas:* Aquí se encontraran con un manual el cual responderá preguntas con respecto al uso del software.

Modulo Vendedor

El vendedor solamente tendrá la posibilidad de crear una suscripción y recibir ayudas lo cual significa que seguirá los mismos parámetros del administrador

5.6 DIAGRAMA DEL SOFTWARE PROPUESTO

El suscriptor entrega formulario al administrador y él podrá crear, modificar, consultar, imprimir formatos y obtener ayuda desde el software el cual archiva toda la información de la base de datos. Además de esto podrá crear copias del software a restaurarlas, por otro lado el vendedor solo podrá crear, y recibir ayudas

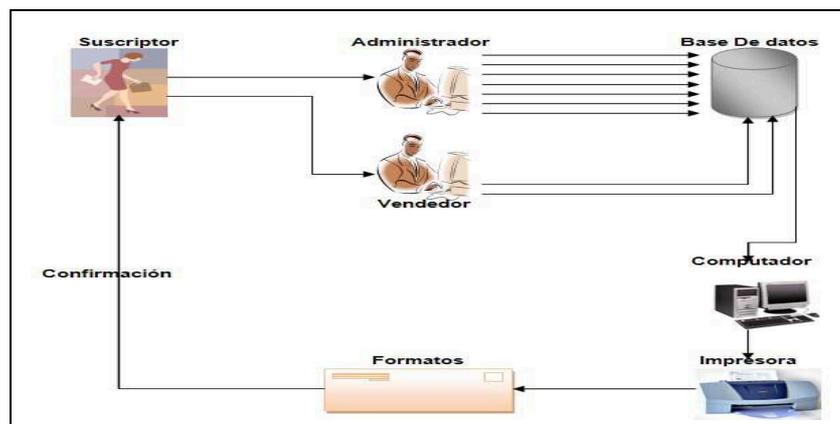


Figura 5. [Fuente Autor] Diagrama del software propuesto.

5.7 DIAGRAMA DE CADA PROCESO

ETAPA 0: Permite la visualización de la primera pantalla “FUEGO”

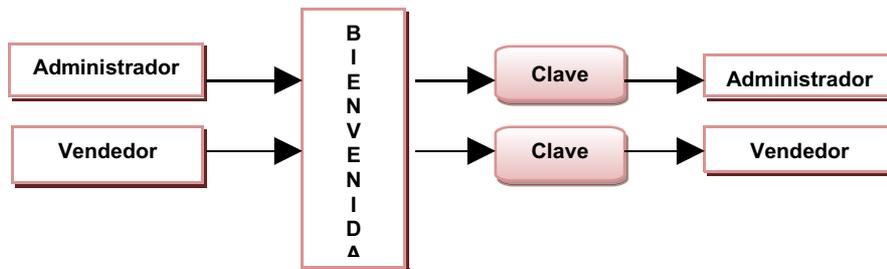


Diagrama 11. Etapa 0

ETAPA 1: Permita al usuario la verificación del id para realizar todo tipo de operación.

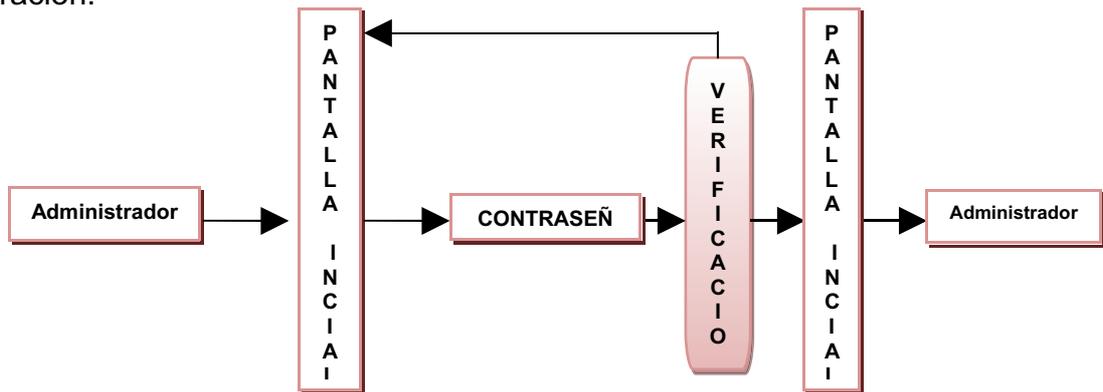


Diagrama 12. Etapa 1

ETAPA 1.1: Verifica el id ingresado por el usuario, si es correcto continua el proceso, de lo contrario volverá a la pantalla inicial.

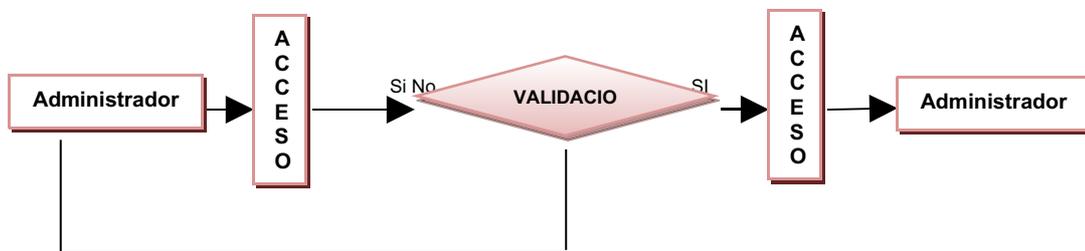


Diagrama 13. Etapa 1.1

ETAPA 1.2: Permite la selección de los diferentes módulos de la aplicación



Diagrama 14. Etapa 1.2

ETAPA 2: Selección de módulos.

Modulo Crear. Crea un nuevo suscriptor y lo almacena en la BD, luego regresa se tiene la posibilidad de crear un nuevo suscriptor o de regresar al menú principal.

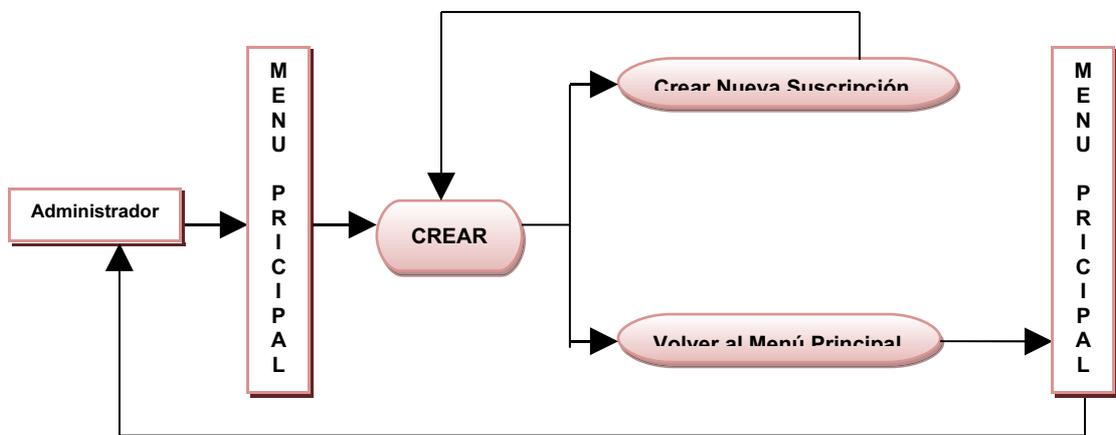


Diagrama 15. Etapa 2

ETAPA 2.1: Módulo modificar, se cambian los datos de suscriptores como por ejemplo la dirección de la casa o números telefónicos.

Luego se tiene la posibilidad de realizar una nueva modificación de un suscriptor o de regresar al menú principal.

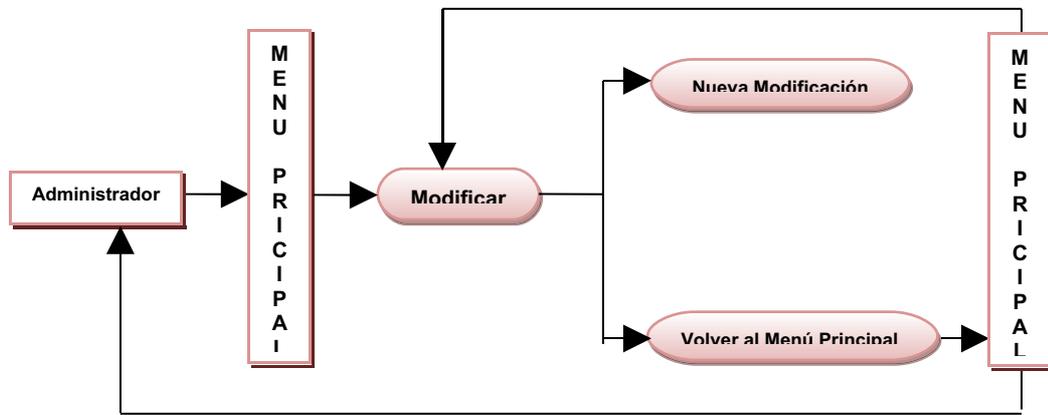


Diagrama 16. Etapa 2.1

ETAPA 2.2: Modulo consultar; en este podemos reemplazar información de los suscriptores o en dado caso reemplazar a los suscriptores y se devuelve al menú.

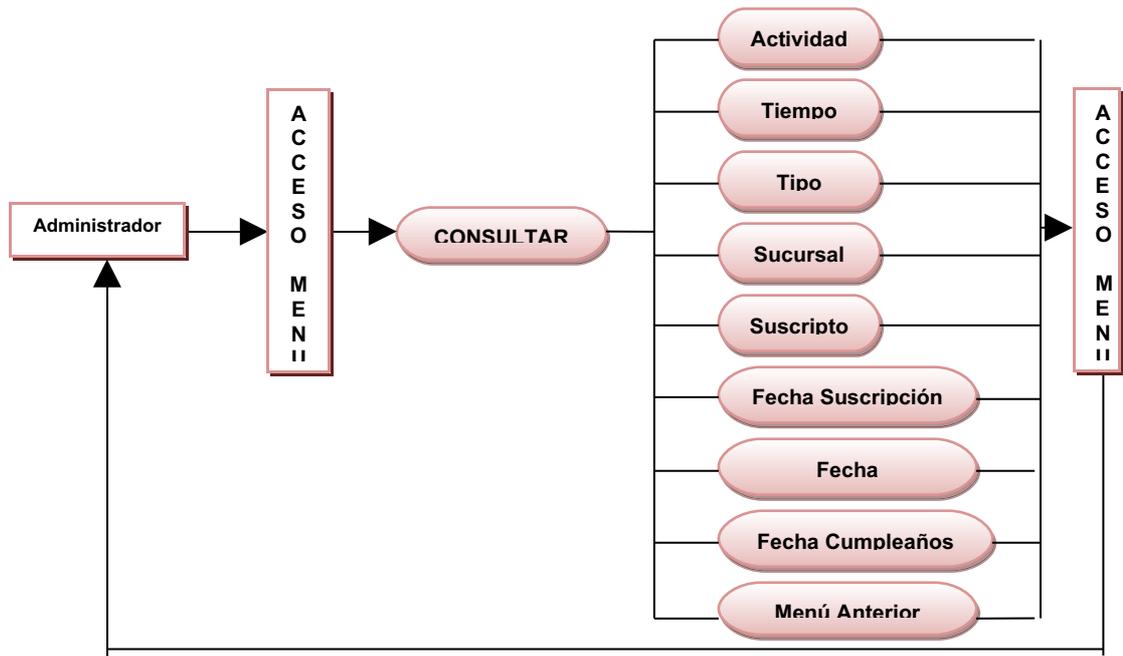


Diagrama 17. Etapa 2.2

ETAPA 2.2.1: Por medio de la actividad puede consultar que suscriptores están recibiendo la revista y cuáles no. Y luego regresa al menú consultar.

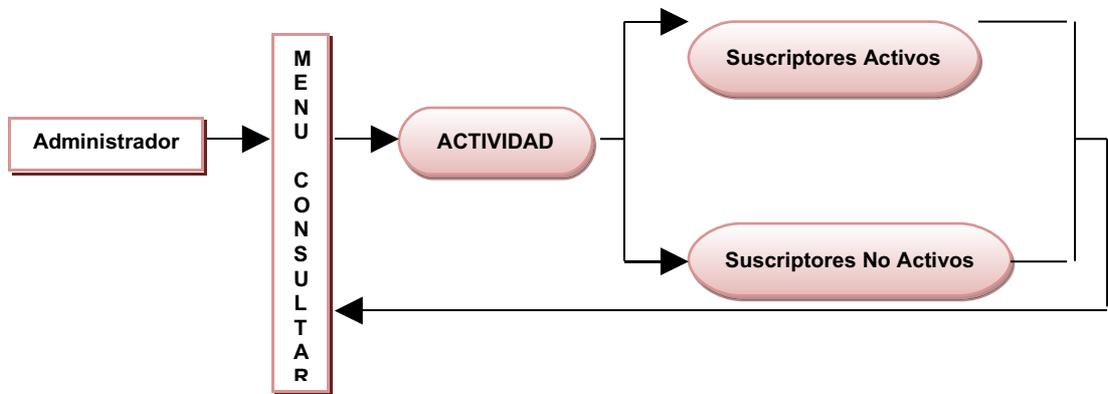


Diagrama 18. Etapa 2.2.1

ETAPA 2.2.2: Por medio de la Tiempo se observa que suscriptores están afiliados a la revista anualmente o semestralmente. Luego regresa al menú consultar.

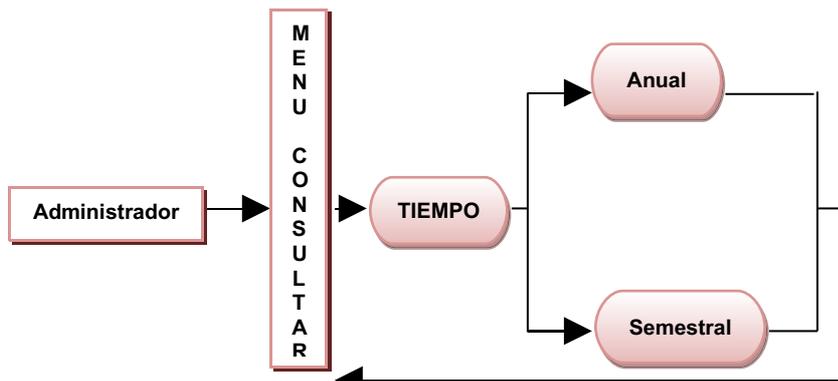


Diagrama 19. Etapa 2.2.2

ETAPA 2.2.3: A través de tipo se observa que suscriptores son nuevos y cuales renovaron su suscripción. Luego regresa al menú consultar.

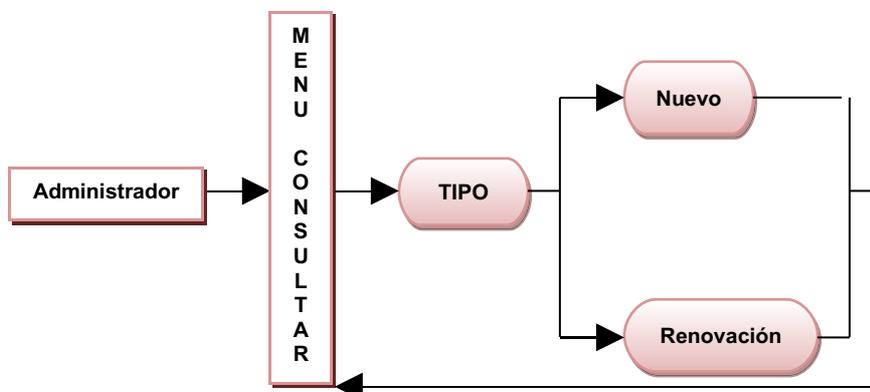


Diagrama 20. Etapa 2.2.3

ETAPA 2.2.4: A través de sucursal se observa los suscriptores que están en las diferentes sucursales. Luego regresa al menú consultar.

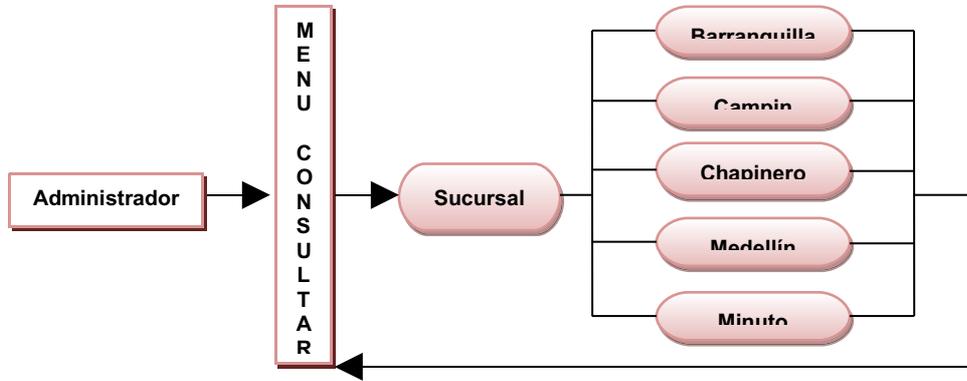


Diagrama 21. Etapa 2.2.4

ETAPA 2.2.5: A través de suscriptor se observa una tabla de los suscriptores con todos los datos correspondientes al formulario. Y luego me devuelvo al menú de consultar.

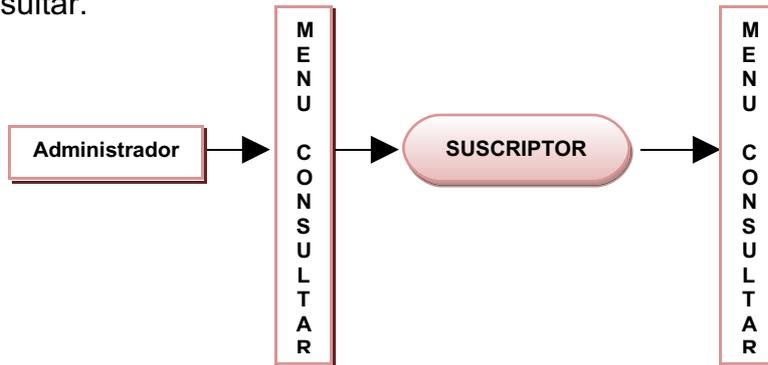


Diagrama 22. Etapa 2.2.5

ETAPA 2.2.6: A través de Fecha de suscripción se verifica por mes los suscriptores inscritos. Luego regresa al menú consultar.



Diagrama 23. Etapa 2.2.6

ETAPA 2.2.7: Por medio de la fecha de vencimiento se observa a quien se le acabo el tiempo de suscripción dependiendo el tiempo (anua/semestral). Luego regresa al menú consultar.

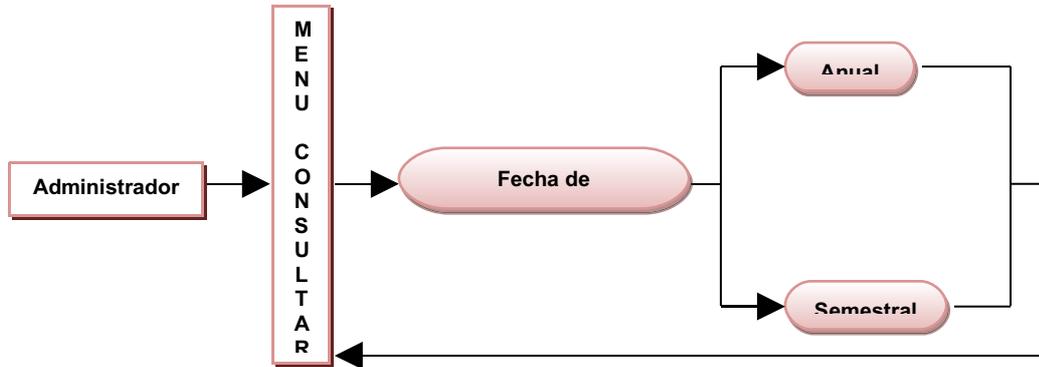


Diagrama 24. Etapa 2.2.7

ETAPA 2.2.8: A través de Fecha de Cumpleaños se pueden observar fechas por mes para así enviar cartas de felicitaciones. Luego regresa al menú consultar.



Diagrama 25. Etapa 2.2.8

ETAPA 3: Modulo reportes, aquí encontraremos las cartas de felicitaciones, las cartas de aviso de vencimiento de suscripción y los formularios de suscripción. Luego regresa al menú principal.

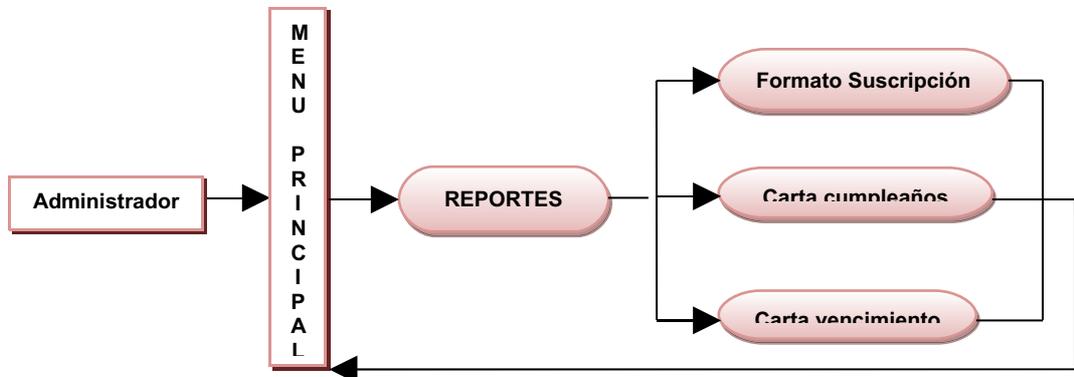


Diagrama 26. Etapa 3

ETAPA 4: Modulo de ayuda, este permite al usuario obtener solución a diversos problemas presentados, regresa al menú principal.

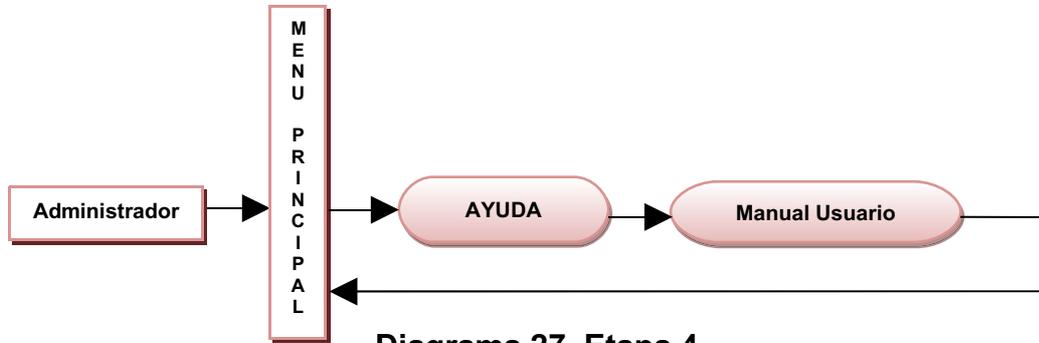


Diagrama 27. Etapa 4

ETAPA 5: Modulo del Vendedor

Permita al vendedor la verificación del Id para poder crear un suscriptor en dado caso que el administrador no pueda.

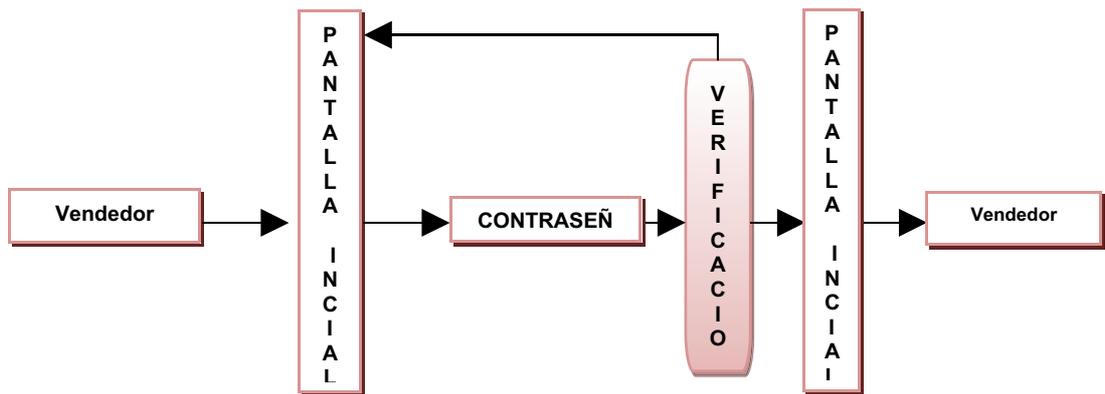


Diagrama 28. Etapa 5

ETAPA 5.1: Verifica el id ingresado por el usuario anexo, si es correcto continua el proceso, de lo contrario volverá a la pantalla inicial.

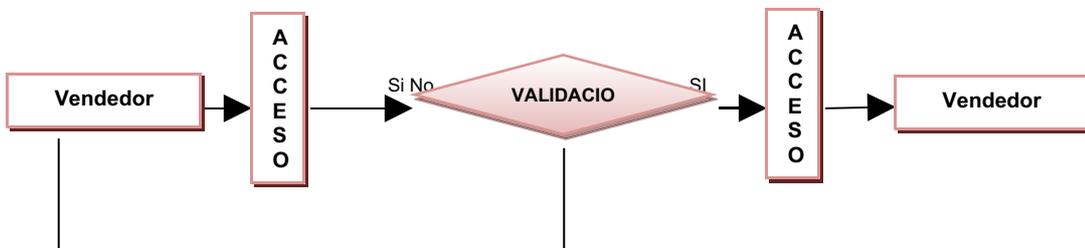


Diagrama 29. Etapa 5.1

ETAPA 5.2: Permite la selección de los diferentes módulos de la aplicación

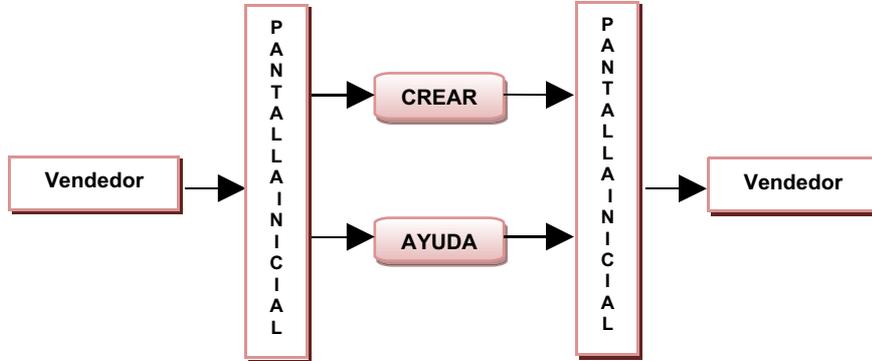


Diagrama 30. Etapa 5.2

ETAPA 5.3: Modulo Crear. Crea un nuevo suscriptor y lo almacena en la BD, luego regresa se tiene la posibilidad de crear un nuevo suscriptor o de regresar al menú principal.

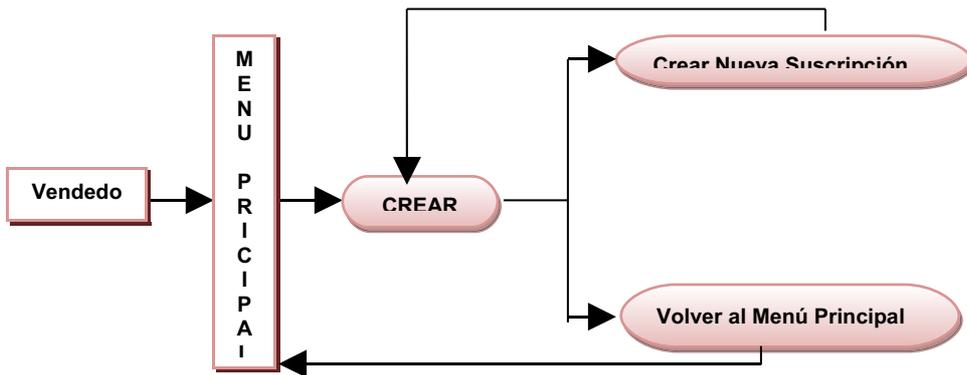


Diagrama 31. Etapa 5.3

ETAPA 5.4: Modulo de ayuda, este permite al usuario obtener solución a diversos problemas presentados, regresa al menú principal.

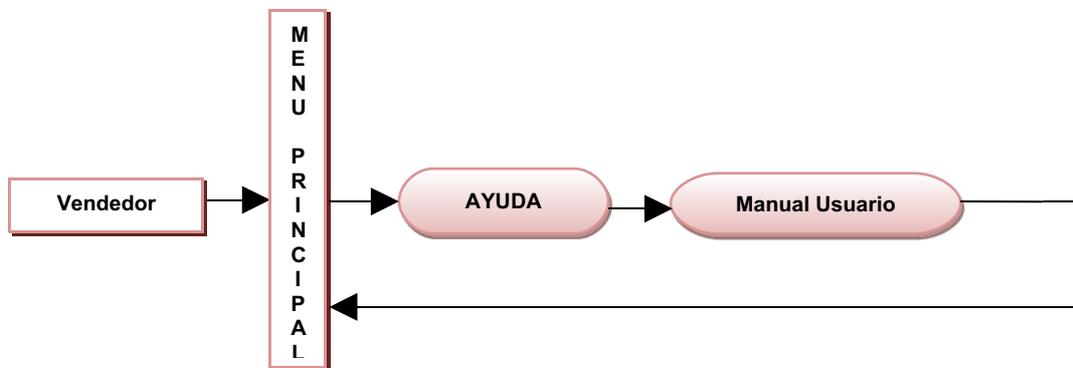


Diagrama 32. Etapa 5.4

6. DESARROLLO

6.1 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

6.1.1 Software. El Software FJV (Fuego-Juventud-Vida), es una aplicación multiplataforma, con capacidad para interactuar con cualquier sistema operativo.

A continuación se describirá el procedimiento para que el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida) funcione correctamente.

Es necesario utilizar software libre para el correcto funcionamiento de la aplicación, por esto se recomienda:

- **Mozilla Firefox 2.0** , ya que el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida), fue desarrollado sobre el estilo de programación MApache, y los navegadores privados como  no tienen total compatibilidad con este estilo, puesto que no cumple con todos los estándares Web.

Es necesario que el sistema operativo en el cual se instale el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida), cuente con las siguientes herramientas en sus versiones actuales o superiores.

- **Apache 2.2.2:** Es un programa de servidor HTTP Web de código abierto (open source). Fue desarrollado en 1995 y actualmente es uno de los servidores Web más utilizados en la red. Usualmente corre en UNIX, Linux, BSD y Windows. Es un poderoso paquete de servidor Web con muchos módulos que se le pueden agregar y que se consiguen gratuitamente en el Internet.
- **Xampp:** Es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en la base de datos Mysql, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl.
- **Mysql 5.0.21.**
- **PHP 5.1.4.**

- **MApache:** Es un estilo de programación que permite obtener una mejor estructuración del código fuente y evita tratar con varios lenguajes de programación en un mismo script.

Por eso es necesario alojar, el paquete de clases MApache en el mismo directorio donde se instale el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida), (Normalmente en htdocs/xampp/ Fuego/weblinks).

Con este software bien instalado en la máquina la aplicación deberá funcionar perfectamente sin generarle inconvenientes al usuario, siendo posible instalar independientemente cada uno de los servicios antes nombrados.

6.1.2 Hardware. No es necesario un estudio fortuito de hardware para que el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida) funcione, ya que este podrá ser instalado en cualquier máquina que exista actualmente en el mercado sin causar ningún problema operacional.

Sin embargo a continuación se darán unas especificaciones mínimas:

- ❖ Procesador x 86 o superior.
- ❖ Velocidad 533 MHz o superior.
- ❖ Memoria RAM de 128 MB o superior.
- ❖ Disco duro de 300 MB o superior.
- ❖ Reproductor de CD-ROM o superior.

6.2 ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

El Software FJV (Fuego-Juventud-Vida) ha sido distribuido por módulos permitiendo una mayor cohesión y un menor acoplamiento garantizando una alta calidad del software con la ventaja de poder realizar cambios a futuro de una manera sencilla. Esto permitirá que la aplicación se mantenga a la vanguardia de las nuevas tecnologías.

- ❖ **Admin:** En este módulo se maneja toda la información del Suscriptor, la cual es almacenada en una base de datos, siendo posible editarlos, eliminarlos, crearlos y consultarlos por el usuario.

- ❖ **Vendedor:** Contiene la información que será presentada al vendedor con el fin de que el pueda crear las suscripciones de una manera rápida y eficaz.
- ❖ **Cuentas:** En este modulo se manejan todas las cuentas de usuario, siendo posible crear y modificar los datos del administrador y el vendedor.

CLASES (Modelo):

/Classes: Contiene todas las clases o modelos que se utilizan en el Software.

- **/Classes/Admin:** Contiene las clases que utiliza el administrador.
- **/Classes/Vendedor:** Contiene las clases que utiliza el vendedor.

CONFIG:

- **/Config:** Contiene las configuraciones de la base de datos y el entorno grafico.

DATA:

- **/Data:** Contiene todos los datos anexos al aplicativo.
 - **/Data/Ayuda:** Contiene el módulo de ayuda del Software.

EVENTS (Controlador):

- **/Events:** Contiene todos los eventos o controladores que maneja el Software.
 - **/Events/Admin:** Contiene los controladores del Administrador.
 - **/Events/Vendedores:** Contiene los controladores del Vendedor.
 - **/Events/Cuentas:** Contiene los eventos de las cuentas de usuario.

FORMS (Vistas):

- **/Forms:** Contiene todos los formularios o las vistas graficas del Software.
 - **/Forms/Admin:** Contiene las vistas gráficas del Administrador.
 - **/Forms/Vendedores:** Contiene las vistas gráficas del Vendedor.
 - **/Forms/Cuentas:** Contiene las vistas gráficas del las cuentas de usuario.

THEMES:

- **/Themes:** Contiene las hojas de estilo en cascada (css).
 - **/Themes/Standard:** Contiene el skin o formato de diseño del Software.
 - **/Themes /Standard/Images:** Contiene todas las imágenes utilizadas para la presentación de la aplicación.

WEBLINX:

- **/Weblinx:** Contiene todas las clases MApache creado con el fin de permitir que los elementos del código xhtml de las interfaces gráficas de una

aplicación MApache tengan un comportamiento de objetos, tal como ocurre con los package Swing y AWT de Java.

También en Weblinx se han incluido clases que permiten el ahorro de tiempo en la creación de formularios, el acceso y administración de información en bases de datos MySQL (por ahora), el uso de la nueva tecnología AJAX y la creación de diagramas con la librería GD para gráficos.

6.3 ESTRUCTURA DEL CÓDIGO FUENTE

La estructura del código fuente está distribuida de acuerdo a la programación Orientada a Objetos y al patrón MVC (Modelo Vista Controlador).

Cada ventana interfaz presentada al usuario tiene la siguiente composición.

- **Index:** Es el marco que brinda la primera ventana del software y donde se plasma la nueva ventana. “Vista”
- **Panel:** Es quien contiene todos los componentes de la ventana (botones, cajas de texto, selection list...) “Vista”.
- **Controlador:** Es el encargado de controlar las acciones de los usuarios dentro del panel, comunicarse con el Modelo y devolver los resultados a la Vista.
- **Modelo:** Realiza las negociaciones con la base de datos, es decir, ejecuta requerimientos funcionales puede comunicarse otros sistemas, o simplemente realizar alguna operación, etc.

Los Paneles, Controladores y el Modelo están contruidos internamente como clases, los Index no son clases pero si llaman a los paneles y a otras clases de MApache, cada uno de los componentes de MApache están compuestos como clases por lo que nuestro modelo se ajusta adecuadamente a este estilo de programación.

7. PRUEBAS

PRUEBA	TIPO DE PRUEBA	HIPÓTESIS	RESULTADO
Formulario_Crear_Suscriptor	Validación campos numéricos.	Solamente se pueden digitar números con un tamaño específico dependiendo el campo.	Prueba satisfactoria, los campos solo reciben números y al ingresar cedula solo acepta un rango de 5 a 10 dígitos
Formulario_Crear_Suscriptor	Validación de campos de texto.	Solo se puede ingresar letras y al ingresar letras con números debe aparecer un mensaje que notifique que eso es incorrecto	Prueba satisfactoria solo aceptas letras y al existir un ingreso con números me envía un mensaje el cual me dice que eso no se puede hacer.
Formulario_Modificar_Suscriptor	Validación al eliminar según el estado del suscriptor	Si un suscriptor tiene un estado activo no lo puedo eliminar, si por el contrario tiene un estado inactivo aparece un mensaje preguntando si realmente se desea eliminar	Prueba satisfactoria cumplió las expectativas que se tenían en la hipótesis, el suscriptor activo no se puede eliminar y el inactivo se elimina o no dependiendo de la respuesta que se le dé al mensaje.
Formulario_Modificar_Suscriptor	Validación que la modificación de datos de un suscriptor sea guardada.	Ingreso a un formulario ya lleno y cambio datos luego verifico que los cambios hayan sido efectuados	Prueba satisfactoria, se elaboraron diferentes cambios a diferentes campos y estos fueron guardados con éxito
Formulario_Ayudas	Verificar la navegabilidad de las opciones de ayuda.	Revisar que al dar clic en cada una de las opciones se dirija a la opción correspondiente	Prueba satisfactoria el direccionamiento de links respondió de acuerdo a lo esperado.

8. CRONOGRAMA

TAREAS	ACTIVIDAD	FECHA INICIO	FECHA FINAL
PLANEACIÓN	Identificación de necesidades	06-Ago-07	10-Ago-07
	Viabilidad técnica y económica	06-Ago-07	10-Ago-07
ANÁLISIS	Análisis del sistema actual	13-Ago-07	17-Ago-07
	Recopilación de requerimientos generales del cliente	20-Ago-07	31-Ago-07
	Documentación	31-Ago-07	31-May-08
	Análisis base de datos	03-Sep-07	14-Sep-07
	Análisis de módulos	17-Sep-07	28-Sep-07
	Diseño modelo relacional	01-Oct-07	05-Oct-07
DISEÑO	Diseño Modelo Entidad Relación	08-Oct-07	12-Oct-07
	Diseño Interfaz gráfica	15-Oct-07	31-May-07
	Adaptación del lenguaje de programación	22-Oct-07	15-Jun-08
	Construcción de la base de datos	29-Oct-07	14-Nov-07
CODIFICACIÓN	Construcción Modulo Administrador	01-Nov-07	10Nov-07
	Construcción modulo Vendedor	01-Abr-08	10-Abr-08

9. GLOSARIO

Apache: Es un programa de servidor HTTP Web de código abierto (open source). Fue desarrollado en 1995 y actualmente es uno de los servidores web más utilizados en la red. Usualmente corre en UNIX, Linux, BSD y Windows. Es un poderoso paquete de servidor web con muchos módulos que se le pueden agregar y que se consiguen gratuitamente en el Internet.

Backup: Es una copia de los datos que se encuentran en nuestro disco duro, y que se preservan en otro medio de almacenamiento (discos duros / CD / DVD / cintas magnéticas, etc.) con el fin de conservarlos y/o protegerlos en caso de posible daño y/o destrucción de la fuente original.

Interfaz De Usuario es la forma en que los usuarios pueden comunicarse con una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.

Módulo: Un módulo es un componente auto-controlado de un sistema, el cual posee una interfaz bien definida hacia otros componentes; algo es modular si es construido de manera tal que se facilite su ensamblaje, acomodamiento flexible y reparación de sus componentes.

Mozilla Firefox: Es un navegador de Internet, con interfaz grafica de usuario, desarrollado por la corporación Mozilla y un gran número de voluntarios externos. El programa es multiplataforma y está disponible en versiones para Microsoft Windows, Mac Os X y GNU/Linux.

Xampp: Es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en la base de datos Mysql, el servidor Web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl.

10. CONCLUSIONES

- Con la elaboración del Software FJV (Fuego Juventud Vida) se pudo dar orden a la información del suscriptor, permitiendo crear, modificar, consultar, activar e inactivar, dando mayor confiabilidad.
- Se permitió dar al usuario una herramienta eficaz de planificación y control de la información.
- El proyecto de Software FJV (Fuego Juventud Vida) se ha desarrollado a la medida del cliente logrando mediante pruebas que cumpliera con los requerimientos solicitados por el usuario.
- Gracias a la implementación de MApache dentro del Software FJV (Fuego Juventud Vida), se ha logrado que el proyecto tenga un nivel de desarrollo mucho más ágil, debido a la reutilización de código fuente.
- El Software FJV (Fuego Juventud Vida) cuenta con una interfaz grafica agradable y de fácil navegación, gracias a esto el usuario puede recorrer el aplicativo sin inconvenientes y consultar toda la información asociada a este lugar.

11. BIBLIOGRAFIA

FIGUEREDO LUNA, John Alejandro. Bases de Datos I. Bogotá D. C. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. 2005. Primera Edición. 157 p.

LAWRENCE PFLEEGER, Shari. Ingeniería del Software, Teoría y Práctica. Buenos Aires. Prentice Hall. 2002. Primera Edición.

Mc CONNELL, Steve. Desarrollo de Gestión de Proyectos Informáticos. Aravaca Madrid. Mc Graw Hill. 1996. 691 p.

PRESSMAN Roger S. Ingeniería del Software, Un Enfoque Practico. México. Mc Graw Hill. 2005 Sexta Edición. 958 p.

SOMMERVILLE Ian. Ingeniería de Software. México. Addison Wesley. 2002. Sexta Edición. 692 p.

TAMATO TAMAYO Mario. El Proceso De La Investigación Científica. México. Limusa. 1996. Tercera Edición. 227p.

INFOGRAFÍA

http://es.wikipedia.org/wiki/sistema_de_informaci%C3%B3n

<http://www.elespectador.com/EIEspectador/Register.aspx>

<http://es.wikipedia.org/wiki/XAMPP>

http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_en_cascada

<http://www.angelfire.com/emo/tomaustin/Met/guiatresmarco.HTM>

http://es.wikipedia.org/wiki/Diccionario_de_datos

<http://noemagico.blogia.com/2006/091301-la-investigacion-descriptiva.php>

12. SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

- Recomendamos utilizar Mozilla Firefox, para el SOFTWARE FJV (Fuego Juventud Vida) está en la capacidad de soportar cualquier navegador libre sin tener ningún tipo de problema, recomendamos utilizar las últimas versiones que pueden ser descargadas en el siguiente enlace:
<http://www.mozilla.org/products/firefox/>
- Para el buen funcionamiento del SOFTWARE FJV (Fuego Juventud Vida) en el sistema operativo Windows, se recomienda utilizar ApacheFriends XAMPP versión 1.5.3a. portable el cual ofrece todos los servicios que se necesitan para un desempeño exitoso de la aplicación, además ofrece portabilidad y eficacia.

ANEXOS

ANEXOS

ANEXO A

ENTREVISTA

LUGAR: Librería Principal Carismática Minuto de Dios

FECHA: 21 Agosto 2007

NOMBRE: Nelson Corredor

CARGOS: Director Administrativo de la Revista FUEGO, Director de las Librerías Minuto de Dios

1. ¿Cómo maneja la información actualmente?

Este se maneja de una manera manual y rudimentaria, esta labor es realizada por la secretaria y al tener ella que manejar demasiadas cosas es un poco complicada el manejo de esta información.

2. ¿En donde almacenan los datos de los suscriptores?

Esta información se recopila en un fólder y a continuación son llevados los datos a una hoja Excel.

3. ¿Cómo maneja el control de las fechas de vencimiento?

No tenemos un control específico para esto, simplemente miramos los formularios o las hojas en Excel.

4. ¿Cómo se hace la suscripción a la Revista?

Este tema de la revista lo podemos hacer generalmente a través de la emisora Minuto de Dios, aquí se anuncia las suscripciones, cuando la persona se interesa en el tema puede hacerlo de varias maneras:

- Acercándose a cualquiera de las sedes de las librerías tanto a nivel Bogotá, como a nivel nacional; la persona puede hacer ahí su suscripción de tal modo que diligencia el formato y paga en la caja de la librería.
- En el mismo formato la persona puede consignarnos en el banco, Davivienda, Cocaví, después vía fax envía los datos y nosotros ingresamos esto a la hoja Excel.
- Las personas se pueden suscribir en los eventos que nosotros realizamos (congresos en la plaza de banderas, en el coliseo) siguiendo el mismo procedimiento ya mencionado.

5. ¿Cuántos suscriptores hay vinculados actualmente?

Vinculados 44 suscriptores.

6. ¿Qué tipos de inconvenientes se han presentado con los clientes?

Se nos vence la suscripción y no nos damos cuenta y cuando menos pensamos el suscriptor está llamando para preguntar por el envío de su revista.

Muchas veces la revista no llega al suscriptor por inconvenientes con la dirección muchas veces dan la dirección antigua.

7. ¿Qué se requiere para que el software sea útil?

Que se pueda conocer de manera precisa y concreta los datos del suscriptor para tener una historia de éste, que tenga un procedimiento para consultar las fechas de vencimiento de las suscripciones.

8. ¿Qué aspectos positivos y negativos tiene el sistema actual?

El sistema actual es rudimentario y por esta misma razón hemos perdido suscriptores.

ANEXO B

PASO 1



Figura 6. Seleccionar la revista y número de ediciones

Fuente: www.semana.com

PASO 2

PUBLICACIONES
Semana

DATOS DEL SUSCRIPTOR

* NOMBRES :
* PRIMER APELLIDO :
* SEGUNDO APELLIDO :
FECHA DE NACIMIENTO:
Día - Mes - Año
* TIPO DE DOCUMENTO
-- Seleccione --
* NUMERO DE DOCUMENTO
* DIRECCIÓN:
* TELEFONO:
PAIS:
Colombia
DEPARTAMENTO:
Distrito Capital
CIUDAD:
Bogotá Distrito Capital
SEXO:
 MASCULINO FEMENINO
EMAIL:

Escoja el medio de pago de su preferencia:

Tarjeta de Crédito
 Cuenta de ahorro o corriente

Acepto los términos de uso Semana y Pagos on Line

CONTINUAR

Figura 7. Llenar formulario de inscripción y seleccionar forma de pago

Fuente: www.semana.com

PASO 3

Escoja el medio de pago de su preferencia:

Tarjeta de Crédito
 Cuenta de ahorro o corriente

TIPO DE CLIENTE::
Persona Natural

ENTIDAD BANCARIA:
-- Seleccione --

[!] Recuerde que para efectuar el pago a través de cuenta corriente o de ahorro, debe matricular la cuenta previamente en su banco u obtener una segunda clave.

Acepto los términos de uso Semana y Pagos on Line

CONTINUAR

Figura 8. Pago con tarjeta de crédito

Fuente: www.semana.com

PASO 4



The screenshot shows a payment selection interface for 'pagosonline.net'. The main heading is 'Escoja el medio de pago de su preferencia:'. There are two radio button options: 'Tarjeta de Crédito' (selected) and 'Cuenta de ahorro o corriente'. The 'Tarjeta de Crédito' option is accompanied by logos for VISA, COOPERCAJA INDUSTRIAL, and MasterCard. The 'Cuenta de ahorro o corriente' option is accompanied by the PSE logo. Below these options, there are two dropdown menus: 'TIPO DE CLIENTE:' with 'Persona Natural' selected, and 'ENTIDAD BANCARIA:' with '-- Seleccione --' selected. A red note below the dropdowns states: '[!] Recuerde que para efectuar el pago a través de cuenta corriente o de ahorro, debe matricular la cuenta previamente en su banco u obtener una segunda clave.' At the bottom, there is a checkbox for 'Acepto los términos de uso Semana y Pagos on Line' and a red 'CONTINUAR' button with a right-pointing arrow.

Figura 9. Pago con tarjeta debito.

Fuente: www.semana.com

MANUAL DEL USUARIO

**SOFTWARE PARA LA ADMINISTRACIÓN DE INFORMACIÓN DE
SUSCRIPTORES DE LA REVISTA FUEGO DEL CENTRO CARISMÁTICO
MINUTO DE DIOS FJV (Fuego Juventud Vida)**

MANUAL DEL USUARIO

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE INGENIERIA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, REDES Y ELECTRÓNICA
PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN INFORMÁTICA
BOGOTÁ D. C.**

2008

INTRODUCCIÓN

Este manual está diseñado para mostrarle al usuario como es el ejercicio paso a paso para ingresar al Software FJV (Fuego Juventud Vida) de para evitar malos entendidos y problemas con el funcionamiento del mismo.

Con la realización de este manual se busca; mostrarle al usuario la forma más adecuada y simple para la navegación por las interfaces dentro del programa, como realizar las tareas básicas de ingreso, modificación, consulta, entre otros.

13.1 MANUAL DEL USUARIO

13.1.1 EJECUTAR EL SOFTWARE FJV

El primer paso es muy importante y es ejecutar un navegador de Internet en este caso del FireFoxPortable.



Pantallazo 1. Ejecutar el Navegador

Para ingresar, dé clic en el botón INICIO, Todos los Programas, MozillaFireFox.

Al ejecutar el FireFoxPortable digite en la barra de dirección:

<http://localhost/xampp/Fuego> y dé ENTER.



Pantallazo 2 Ejecutar el Software FJV

O dé clic en el Icono de Acceso directo que encontrará en el escritorio. 

13.1.2 ACCEDER AL SOFTWARE



Al acceder al SOFTWARE FJV (Fuego Juventud Vida), se va a encontrar con la página de presentación, también encontrará dos botones de ingreso, el del Administrador y el de Vendedor:

Pantallazo 3 Ventana de Bienvenida

13.1.3 INGRESO COMO ADMINISTRADOR

Después de haber dado clic en el botón  llena los datos correspondientes y dé Aceptar.



- En dado caso que ingrese algún dato errado o no existente en la base de datos, le aparecerá el siguiente mensaje.

Pantallazo 4. Ventana de Validación



Pantallazo 5. Ventana de Error de Acceso

MENÚ PRINCIPAL ADMINISTRADOR

En el Menú Principal encontrará las diferentes opciones para cada proceso del Software. Crear Suscriptor, Modificar Suscriptor, Consultar Suscriptor, Cuentas de Usuario, Copia de Seguridad, Ayuda y Salir al Inicio.



Pantallazo 6. Menú Principal

Estando en el Menú Principal, podrá ingresar a cada una de las opciones que allí encuentra. También contará con un link que le permitirá salir de la sesión en que se encuentra.

OPCIÓN CREAR SUSCRIPTOR:



Encontrará un formulario en blanco el cual usted deberá llenar sin dejar espacios en blanco.

En dado caso que el suscriptor no tenga algunos de los siguientes datos los espacios deberán ser llenados con cero: teléfono oficina, extensión o fax.

Y si por el contrario los datos son: ocupación, e-mail, descripción forma pago estos deberán ser llenados con; ninguno, no tiene ó el que sea de su preferencia.

Después de haber seguido estos pasos a continuación da clic en enviar.

El formulario tiene un fondo rojo con un patrón de ondas. El título es 'FORMULARIO CREAR SUSCRIPCIÓN'.
- 'FECHA SUSCRIPCIÓN': Campos para Día, Mes (Julio) y Año (2008).
- 'Tiempo de Suscripción': Radio buttons para 'Anual' (seleccionado) y 'Semestral'.
- 'Suscripción Atendida en la Sucursal': Menú desplegable con 'NUEVA' seleccionado.
- 'Estado de la Suscripción': Radio buttons para 'Activo' (seleccionado).
- 'DATOS DEL SUSCRIPTOR': Campos para Cédula, Correo Electrónico, Fecha de Cumpleaños (Día, Mes, Año), Barrio, Celular, Fax, Nombre, Ocupación, Género, Dirección, Ciudad, Teléfono Oficina, Forma Pago, Teléfono Casa, Extensión y Descripción.
- 'OBSERVACIONES': Área de texto grande.
- Botones: 'Enviar' y 'Limpiar'.
- Botón 'MENU PRINCIPAL' en la parte inferior.

Pantallazo 7. Formulario Crear Suscriptor

Después de esto le aparecerá la siguiente ventana: donde usted podrá dirigirse al menú principal (mostrado anteriormente) o a un formulario en blanco para elaborar una nueva suscripción.



Pantallazo 8. Aviso Crear Suscriptor

OPCIÓN MODIFICAR SUSCRIPTOR:



Aparecerá una tabla con el listado de los suscriptores y anexo a esto, unos botones los cuales permitirán Editar, Eliminar y Ver más Información.

MODIFICAR, ELIMINAR Y VER MAS INFORMACIÓN DEL SUSCRIPTOR										
MENU PRINCIPAL										
id	Nombre	Apellido	Dirección	E-mail	TelCasa	Celular	Estado			
1099873653	HAROL	MARQUEZ	cr 8 6-15	HARL@HOTMAIL.COM	3876456	3152345678	Activo			
5767453	VIVIANA	MEDINA	cr 12 6-32	vmedina@hotmail.com	6971540	3112345678	Activo			
658970987	Juliana	castañeda	cll 61 87-15	julie@gmail.com	4345678	3151234678	Activo			
89763412	carman	castro	cr 12 6-32	paitto@kkk.com	7867654	3209876540	Activo			

Pantallazo 9. Tabla Modificar, Eliminar y Ver Mas Información



Permite la edición de la información del Suscriptor.

FORMULARIO MODIFICAR SUSCRIPCIÓN									
Fecha Suscripción: 2008-07-13					Fecha Vencimiento: 2009-07-13				
Tiempo de Suscripción: <input checked="" type="radio"/> Anual <input type="radio"/> Semestral		Suscripción atendida en la Sucursal: Minuto de Dios			Estado de la Suscripción: <input checked="" type="radio"/> Activo <input type="radio"/> Inactivo				
DATOS DEL SUSCRIPTOR									
Cédula: 17317633	Nombre: Jaime		Apellido: Mora						
E-mail: jraymora@hotmail.com	Ocupación: Independiente			Genero: masculino					
Fecha de Cumpleaños: Día: 16 Mes: agosto Año: 1980		Dirección de envío: cll 61 # 97-15							
Barrio: Bosa		Ciudad: Bogotá			Teléfono casa: 7846271				
Célular: 3115331577		Teléfono Oficina:			Ext:				
Fax:		Forma de pago: Consignación			Descripción:				
OBSERVACIONES: <div style="border: 1px solid gray; height: 30px; width: 100%;"></div>									
<input type="button" value="Modificar"/>									
<input type="button" value="MENU PRINCIPAL"/>					<input type="button" value="MENU ANTERIOR"/>				

Pantallazo 10. Formulario Modificar Suscriptor

Cuando termine de modificar los datos deseados deberá dar clic en modificar.

Después de esto le aparecerá la siguiente ventana: donde usted podrá volver al menú principal (mostrado anteriormente) o a modificar otro suscriptor.



Pantallazo 11. Aviso Modificar Suscriptor



Permite eliminar un Suscriptor, si y solo si este se encuentra en estado Inactivo.



Pantallazo 12. Alerta Eliminar Suscriptor

Nota: Si usted da clic en SI el Suscriptor será eliminado de la Base de Datos, si en caso contrario dice NO lo devolverá a la tabla.

Después de esto le aparecerá la siguiente ventana: donde usted podrá volver al menú principal (mostrado anteriormente) o a eliminar otro suscriptor.



Pantallazo 13. Aviso Eliminar Suscriptor



Permite ver la información completa del Suscriptor sin hacer cambios.

VER TODA INFORMACIÓN DE LA SUSCRIPCIÓN

Fecha Actual: 2008-07-15	Fecha Suscripción: 2008-07-07	Fecha Vencimiento: 2008-07-12
-----------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Tiempo de Suscripción: Anual Semestral Suscripción atendida en la Sucursal: Estado de la Suscripción: Activo Inactivo

DATOS DEL SUScriptor

Cédula: 20270560	Nombre: Nubia	Apellido: Morales
E-mail: nubi18116@hotmail.com	Ocupación: Docente	Genero: femenino
Fecha de Cumpleaños: Día: 18 Mes: febrero Año: 1956	Dirección de envío: cr 7-5-25	
Barrio: Olaya	Ciudad: Bogotá	Teléfono casa: 2760779
Celular: 3132112085	Teléfono Oficina:	Ext:
Fax:	Forma de pago: Tarjeta Credito	Descripción: \$35.000

OBSERVACIONES:

MENU PRINCIPAL **MENU ANTERIOR**



Pantallazo 14. Formulario Ver Mas Información

OPCIÓN CONSULTAR SUSCRIPTOR:



Podrá consultar información de los suscriptores



Pantallazo 15. Menú Consultar Suscriptor

➤ Estado del Suscriptor



Tendrá la opción de escoger los suscriptores activos o inactivos, con esto usted podrá saber cuáles reciben la revista. De acuerdo a la opción que escoja dé clic en el botón aceptar y le aparecerá una tabla con el listado de los suscriptores.



Pantallazo 16. Estado Suscriptor

➤ Tiempo Suscripción



Tendrá la opción de escoger por tiempo de suscripción; si escoge "Anual" aparecerá un listado de los suscriptores inscritos por un año y si escoge "Semestral" aparecerá un listado con los suscriptores inscritos por seis meses.



Pantallazo 17. Tiempo Suscripción

➤ **Sucursal**



De acuerdo a la sucursal que escoja aparecerá una tabla con los suscriptores inscritos en el lugar escogido.



Pantallazo 18. Sucursales

➤ **Días por Vencer**



Muestra los días que hacen falta para que vense una determinada suscripción.



Pantallazo 19 Tabla Días por Vencer

➤ **Fecha de Suscripción**



Aparecerá un cuadro de texto donde digitará la fecha que desea consultar en formato numérico ordenado de la siguiente manera AAAA-MM-AA, dependiendo de la fecha que digite le aparecerá una tabla con el listado de los suscriptores inscritos esa fecha.



Pantallazo 20 Fecha Suscripción

➤ **Fecha Vencimiento**



Aparecerá un cuadro de texto donde digitará la fecha que desea consultar en formato numérico ordenado de la siguiente manera AAAA-MM-AA, dependiendo de la fecha que digite le aparecerá una tabla con el listado de los suscriptores que venceran en esa fecha.



Pantallazo 21 Fecha Vencimiento por Tiempo de Suscripción

➤ **Fecha Cumpleaños**



Aparecerá un menú con el listado de los meses, dependiendo el que escoja, dé clic en el botón Consultar, le aparecerá una tabla con el listado de los suscriptores que cumplen años según el mes escogido.



Pantallazo 22. Fecha de Cumpleaños

OPCION AYUDA



Al dar clic en Ayuda le aparecerá una ventana con un manual dinámico, ya que encontrará links que responderan alas preguntas mas frecuentes en el manejo del Software.

Anexo a esto encontrará un link de descargas, donde podrá Ver, Editar e Imprimir la carta de felicitación de cumpleaños, el formulario de suscripción y la carta de aviso de vencimiento de la suscripción.



Pantallazo 23. Ayuda

OPCION CUENTAS DE USUARIO



Aparecerá el menú con las opciones cuenta administrador y cuenta vendedor.



Pantallazo 24. Menú Editar Cuentas de Usuario

Dependiendo de la cuenta que desee editar le aparecerá un menú en donde usted podrá crear, modificar o eliminar un Administrador o Vendedor.

CREAR ADMINISTRADOR O VENDEDOR:

Le aparecerá un formato que deberá llenar en su totalidad para poder después acceder al software con esa cuenta.

Pantallazo 25. Crear cuenta

MODIFICAR CUENTA ADMINISTRADOR O VENDEDOR:

Le aparecerá una tabla con el listado de las cuentas que tiene con todos sus datos y el estado en que se encuentran.

Id	Nombre	Apellido	Dirección	E-mail	TelCasa	Celular	Estado	
1099873653	HAROL	MARQUEZ	cr 8 6-15	HARL@HOTMAIL.COM	3876456	3152345678	Activo	
5767463	VIVIANA	MEDINA	cr 12 6-32	vmedina@hotmail.com	6971540	3112345678	Activo	
658970987	juliana	castañeda	cll 61 87-15	julie@gmail.com	4345578	3151234678	Activo	
89763412	carmen	castro	cr 12 6-32	patito@kkk.com	7867664	3209876540	Activo	

Pantallazo 26. Tabla Modificar, Eliminar y Ver Mas Información



Permite la edición de la información de la cuenta escogida.

Pantallazo 27. Formulario Modificar de la Cuenta Escogida

Cuando termine de modificar los datos deseados deberá dar clic en modificar.

Después de esto le aparecerá la siguiente ventana: donde usted podrá volver al menú principal (mostrado anteriormente) o a modificar otro suscriptor.



Pantallazo 28. Aviso Modificar Suscriptor



Permite eliminar un Suscriptor.



Pantallazo 29 Alerta Eliminar de la Cuenta Escogida

Nota: Si usted da clic en Aceptar el Administrador o Vendedor será eliminado de la Base de Datos.

Después de esto le aparecerá la siguiente ventana: donde usted podrá volver al menú principal (mostrado anteriormente) o a eliminar otra cuenta.



Pantallazo 30 Aviso Eliminar de la Cuenta Escogida

➤ OPCION COPIA DE SEGURIDAD



Usted podrá observar el aplicativo PMBP (phpMyBackupPro) v.1.7.1 y escoger la opción deseada dando clic en cada pestaña:

Start: Encontrará la información del sistema.

Configuration: Usted podrá configurar la ubicación de la base de datos a la cual desea hacerle la copia de seguridad.

Import: Aquí aparecen todas las copias que se han realizado junto con la fecha, hora, tamaño; también podrá ver información, ver el código*, descargarla a otro directorio, importarla o restaurarla, y eliminarla.

* *Recuerde: No modifique ningún dato a menos que usted sepa lo que hace.*

Backup: Es el lugar donde usted podrá hacer la copia de seguridad.

- ❖ Seleccione la base de datos que desea hacer la copia, en este caso (fuego).
- ❖ También puede agregar comentarios a la copia de seguridad que realice.
- ❖ Deje seleccionadas todas las opciones: exportar tablas, exportar datos, adjuntar toda la tabla y escoja el tipo de compresión en que desea la copia.
- ❖ Por último dé clic en Backup.

DataBase Info: Aquí encontrará el nombre de la base de datos, el número de tablas que posee, el número de filias y el tamaño; también la duración en segundos.

Sql Queries: Atención: Esta página sólo se construye para enviar agregar código sql a la bases de datos. ¡Si no sabe usarlo puede destruir sus bases de datos!, por seguridad no acceda a esta pestaña a menos que sepa lo que hace.



Pantallazo 31 Copia de Seguridad

13.1.4 INGRESO COMO VENDEDOR

Después de haber dado clic en el botón



llena los datos correspondientes y dé Aceptar.



Pantallazo 32 Validación Vendedor

Nota: Recuerde que si no puede acceder al Software es porque usted no cuenta con un usuario y contraseña; por favor, consulte con el Administrador del Sistema para que le cree una nueva cuenta o le recuerde su nombre de usuario y contraseña para poder acceder al Software.

OPCION CREAR Y AYUDA

Nota: Tienen la misma funcionalidad del módulo administrador, ver más información en Administrador.

MANUAL TÉCNICO

**SOFTWARE PARA LA ADMINISTRACIÓN DE INFORMACIÓN DE
SUSCRIPTORES DE LA REVISTA FUEGO DEL CENTRO CARISMÁTICO
MINUTO DE DIOS FJV (Fuego Juventud Vida)**

MANUAL TÉCNICO

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE INGENIERIA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA, REDES Y ELECTRÓNICA
BOGOTÁ D. C.
2008**

INTRODUCCIÓN

Antes de hacer cualquier modificación o mantenimiento al Software FJV (Fuego, Juventud, Vida) el ingeniero debe tener instalado: 1) Los servidores Apache, el servidor Web con el módulo PHP5, 2) MySQL, el servidor de bases de datos, se recomienda además instalar un cliente para MySQL como phpmyAdmin, DBManager, MySQL Control Center, etc.

Estos paquetes se pueden instalar en computadores con sistemas operativos como Linux o Windows independientemente, debido a que los servidores tienen versiones para los dos sistemas operativos.

Existen paquetes que incluyen en una sola instalación los servidores y el cliente para MySQL, entre estos están XAMPP, AppServ, Wamp, Lamp, etc. La mayoría son paquetes libres y se pueden descargar de Internet e instalar fácilmente. En este manual se muestra la instalación de uno de ellos XAMPP, que fue el utilizado para el desarrollo del Software FJV (Fuego, Juventud, Vida).

El disco de distribución del Software FJV (Fuego, Juventud, Vida) contiene una carpeta con los instaladores necesarios para el buen funcionamiento de este.

Adicional a esta carpeta también se encuentra la del Software FJV (Fuego, Juventud, Vida) llamada aplicativo donde encontrará todos los módulos necesarios para que el aplicativo funcione correctamente. Entre ella la carpeta "Weblinx" es el paquete que contiene los archivos de MApache, para que funcione correctamente descomprímalo en la carpeta Fuego en el directorio de documentos de Apache.

Recuerde que si va hacer modificaciones o mantenimiento al código fuente, adicionalmente debe tener instaladas las herramientas de edición como Eclipse 2.0, Vgim y el editor de entorno gráfico Kompozer o DreamWeaver en sus versiones mas actualizadas.

13.2 MANUAL TÉCNICO

13.2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

13.2.1.1 Software. El Software FJV (Fuego-Juventud-Vida), es una aplicación multiplataforma, con capacidad para interactuar con cualquier sistema operativo. A continuación se describirá el procedimiento para que el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida) funcione correctamente.

Es necesario utilizar software libre para el correcto funcionamiento de la aplicación, por esto se recomienda:

- ❖ Mozilla Firefox 2.0
 - ❖ Xampp
 - ❖ Apache 2.2.2
 - ❖ Mysql 5.0.21
 - ❖ PHP 5
 - ❖ Weblinx (MApache)
-
- **Mozilla Firefox 2.0**  o versiones superiores, ya que el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida), fue desarrollado sobre el estilo de programación MApache, y los navegadores privativos como  no tienen total compatibilidad con este estilo, puesto que no cumple con todos los estándares web.

Es necesario que el sistema operativo en el cual se instale el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida), cuente con las siguientes herramientas en sus versiones actuales o superiores.

- **Apache 2.2.2:** Es un programa de servidor HTTP Web de código abierto (open source). Fue desarrollado en 1995 y actualmente es uno de los servidores web más utilizados en la red. Usualmente corre en UNIX, Linux, BSD y Windows. Es un poderoso paquete de servidor web con muchos módulos que se le pueden agregar y que se consiguen gratuitamente en el Internet.

- **Xampp:** Es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en la base de datos Mysql, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl.
- **Mysql 5.0.21.**
- **PHP 5.1.4.**
- **MApache:** Es un estilo de programación que permite obtener una mejor estructuración del código fuente y evita tratar con varios lenguajes de programación en un mismo script.

Por eso es necesario alojar, el paquete de clases MApache en el mismo directorio donde se instale el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida), (Normalmente en htdocs/xampp/ Fuego/weblinx).

Con este software bien instalado en la máquina la aplicación deberá funcionar perfectamente sin generarle inconvenientes al usuario, siendo posible instalar independientemente cada uno de los servicios antes nombrados.

13.2.1.2 Hardware. No es necesario un estudio fortuito de hardware para que el Software FJV (Fuego-Juventud-Vida) funcione, ya que este podrá ser instalado en cualquier máquina que exista actualmente en el mercado sin causar ningún problema operacional.

Sin embargo a continuación se darán unas especificaciones mínimas:

- ❖ Procesador x 86 o superior.
- ❖ Velocidad 533 MHz o superior.
- ❖ Memoria RAM de 128 MB o superior.
- ❖ Disco duro de 300 MB o superior.
- ❖ Reproductor de CD-ROM o superior.

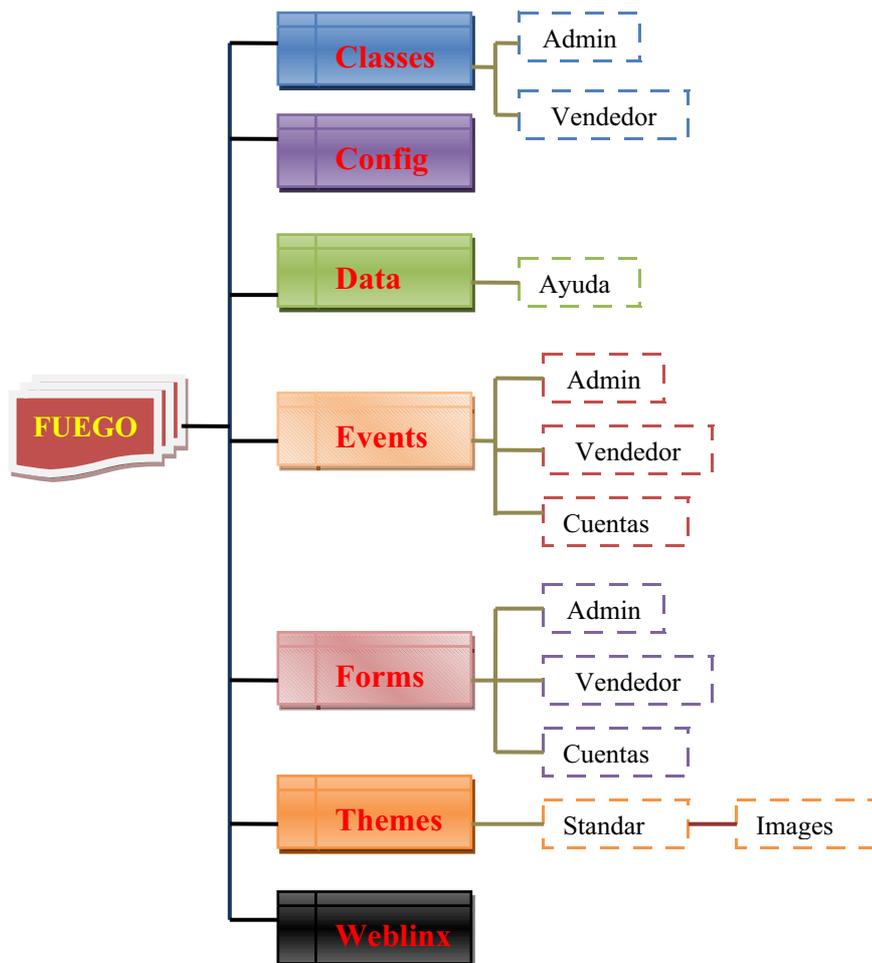
13.3 ESTRUCTURA DEL CÓDIGO FUENTE

La estructura del código fuente está distribuida de acuerdo a la programación Orientada a Objetos y al patrón MVC (Modelo Vista Controlador).

Cada ventana interfaz presentada al usuario tiene la siguiente composición.

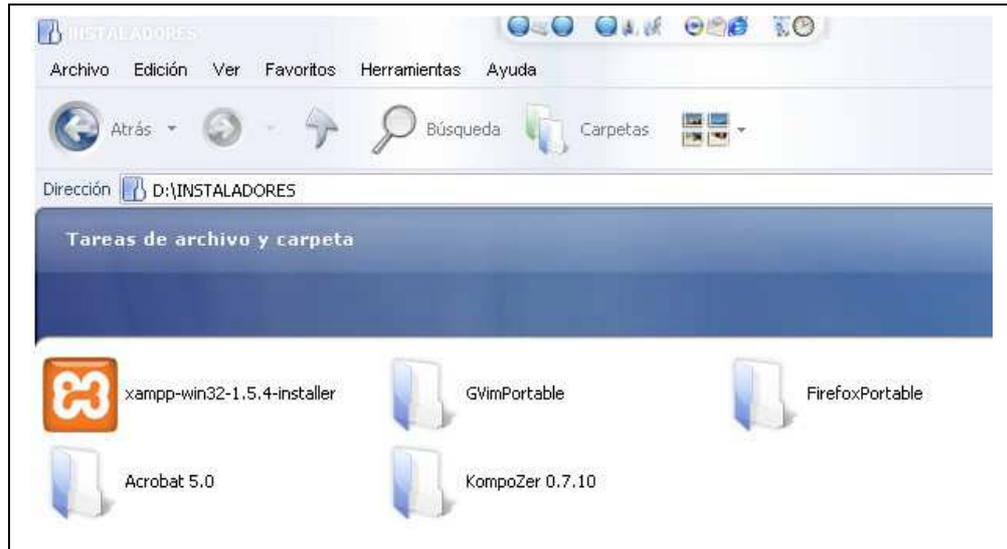
- **Index:** Es el marco que brinda la primera ventana del software y donde se plasma la nueva ventana. “Vista”
- **Panel:** Es quien contiene todos los componentes de la ventana (botones, cajas de texto, selection list...) “Vista”.
- **Controlador:** Es el encargado de controlar las acciones de los usuarios dentro del panel, comunicarse con el Modelo y devolver los resultados a la Vista.
- **Modelo:** Realiza las negociaciones con la base de datos, es decir, ejecuta requerimientos funcionales puede comunicarse otros sistemas, o simplemente realizar alguna operación, etc.

Distribución de carpetas:



13.4 GUIA DE INSTALACION

13.4.1 XAMPP. Buscar el instalador de Xampp en la carpeta instaladores.



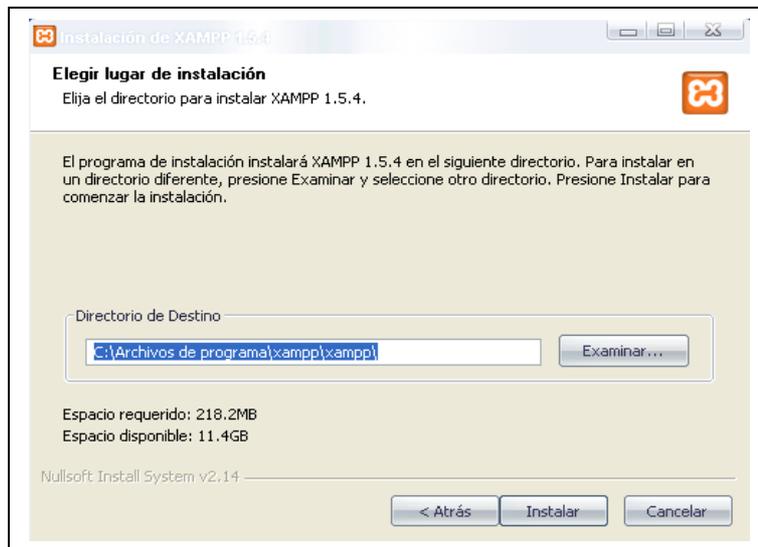
b. Abrimos el instalador y aparecerá la siguiente ventana que verifica la instalación:



c. Después elegimos el idioma de instalación:



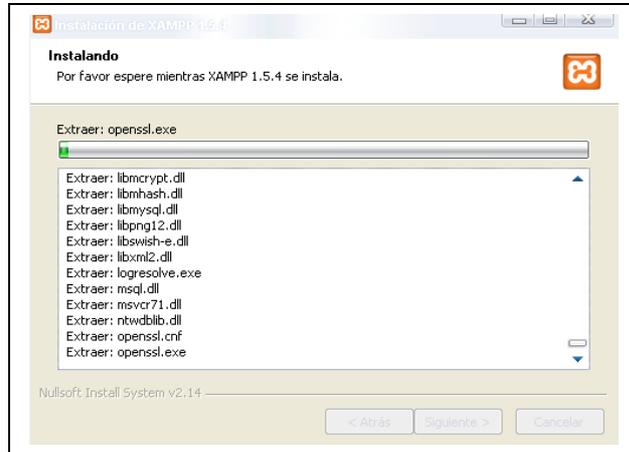
d. Elegimos el lugar de la instalación y para mayor seguridad mejor instalarlo en C:\Archivos de programa\xampp\xampp\, para continuar con la instalación damos clic en **Instalar**, de lo contrario damos clic en **Cancelar**.



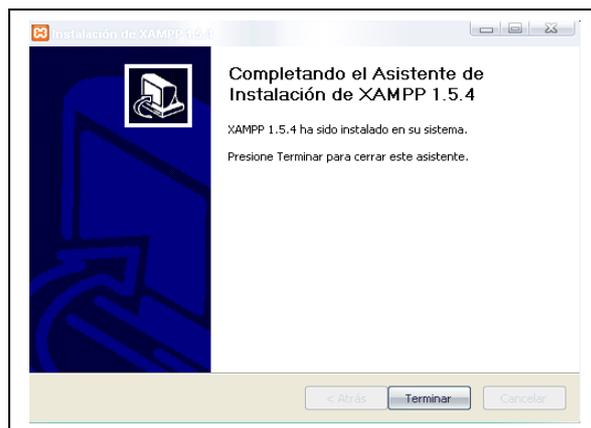
e. El programa nos da la bienvenida y nosotros damos clic en **Siguiente** para continuar con la instalación:



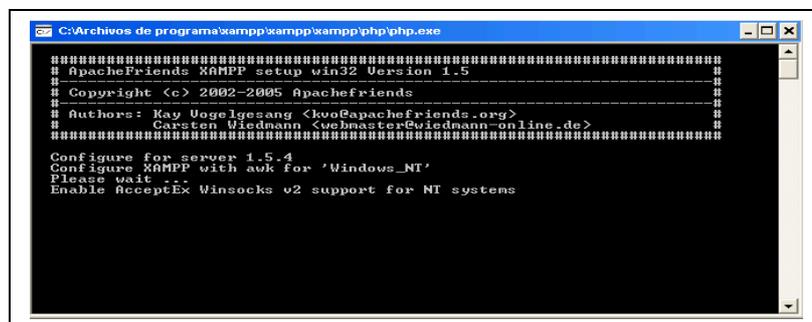
f. En seguida nos aparece una pantalla la cual esta ejecutando la instalación, esperamos un momento hasta que los botones de la parte inferior se activen:



g. Finalmente se completo la instalación, ahora damos clic en **Terminar**.

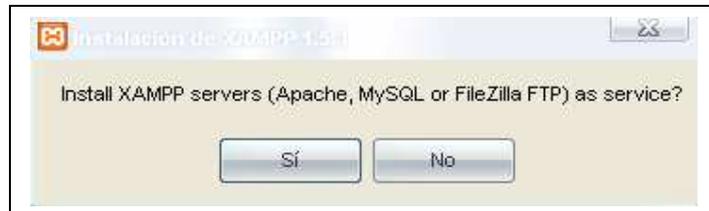


h. Posteriormente nos aparecerá una ventana DOS la cual automáticamente configura el **Servidor Apache**:

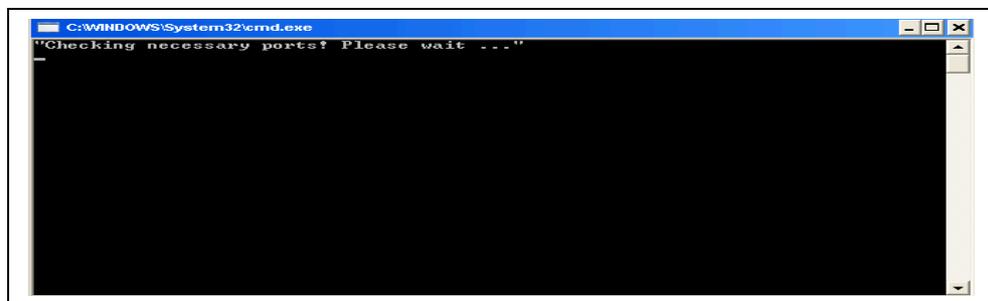


i. Después aparece una ventana de dialogo preguntándonos si deseamos instalar otros servicios como (Apache, Mysql o FileZilla FTP), damos clic en

Si:



j. Chequea automáticamente el sistema:



k. Pregunta si desea instalar un servicio de Apache adicional y damos clic en **Aceptar:**



l. Pregunta si desea instalar un servicio de Mysql adicional y damos clic en **Aceptar:**



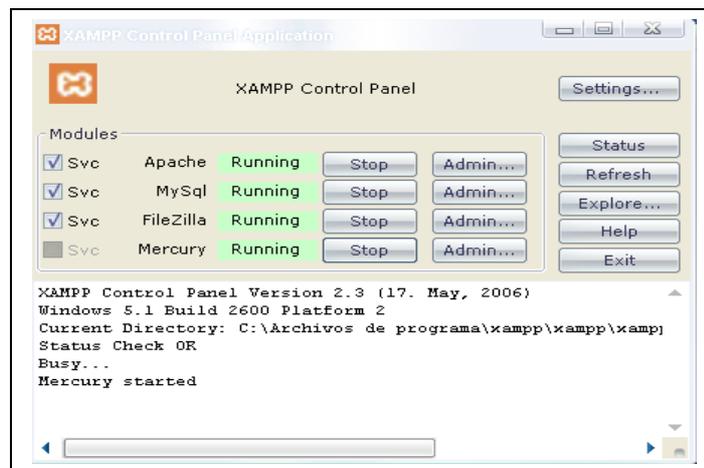
M. Pregunta si desea instalar un servicio de FileZilla FTP adicional y damos clic en **Aceptar:**



n. Felicitaciones la instalación ha concluido satisfactoriamente, desea ver el panel de control de Xampp, damos clic en **Si**:



o. Panel de control de Xampp, donde vamos a dar Start a todos los modulos, hasta que aparezca en frente de ellos una barra verde que dice Running, y cerramos la ventana:



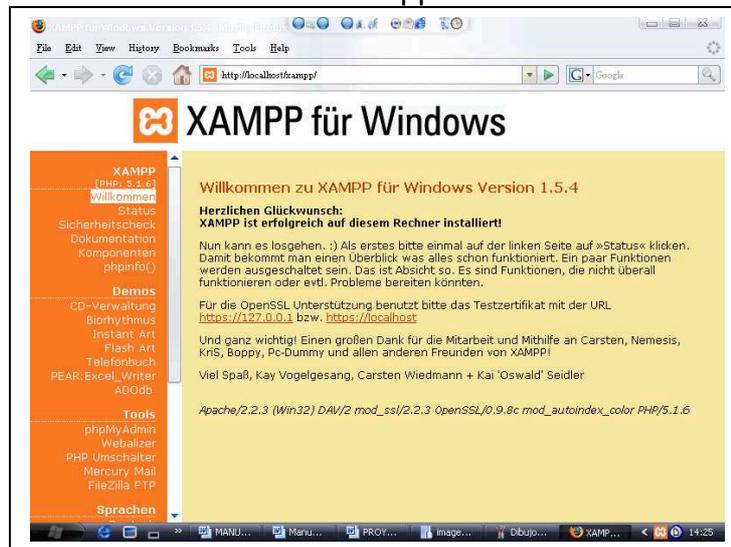
p. Por ultimo Abrimos el explorador de Internet FireFoxPortable.



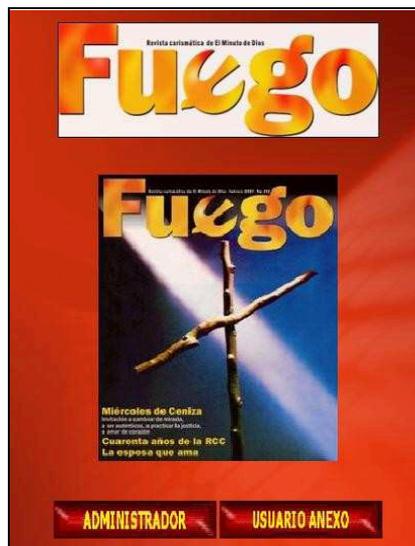
q. Nos aparece lo siguiente, para indicarnos que va abrir el programa:



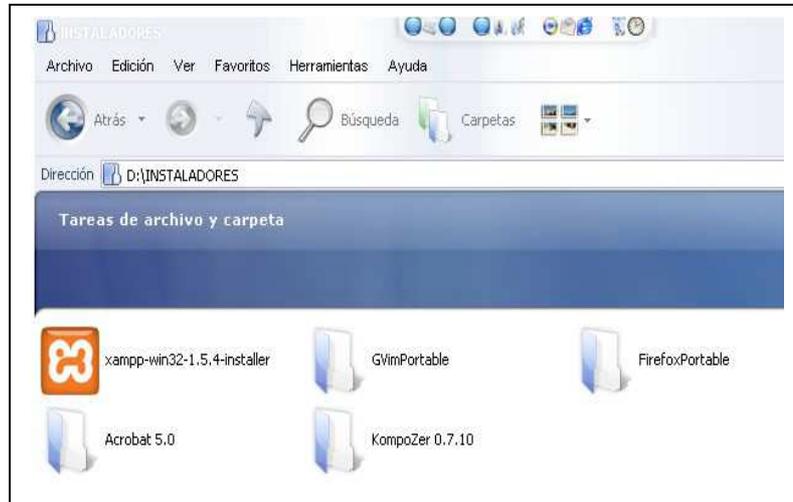
r. A continuación en la barra de dirección digitamos localhost y damos **Enter**, nos aparecerá la pantalla de Bienvenida a Xampp:



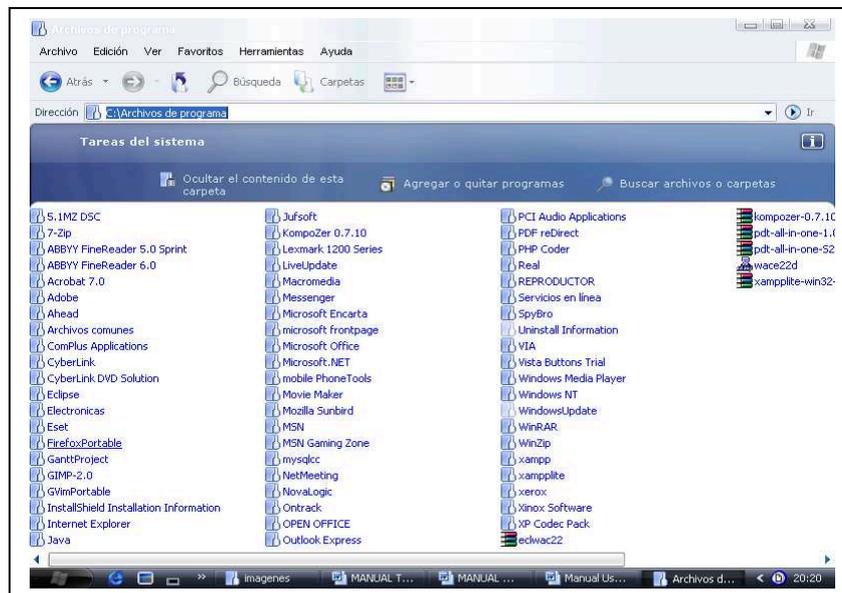
s. Por último en la barra de tareas a continuación de lo digitado anteriormente escribimos /Fuego (<http://localhost/xampp/Fuego>) y damos **Enter**, nos aparecerá la bienvenida a nuestro Software:



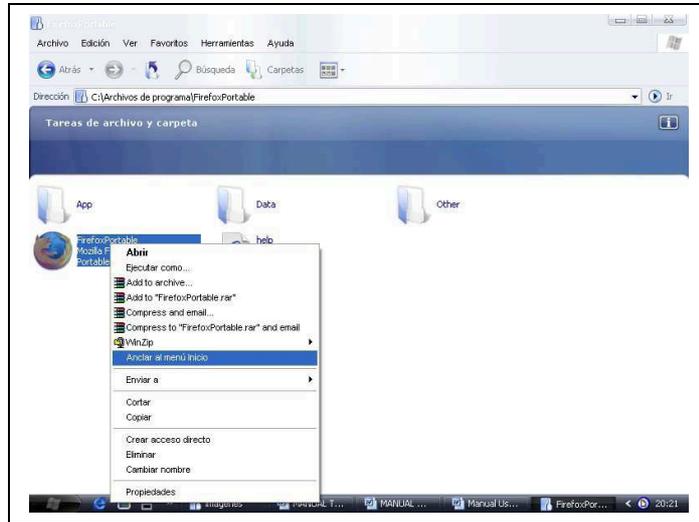
13.4.2 FireFoxPortable. Buscar en la carpeta instaladores del CD, la que dice FireFoxPortable, damos clic derecho, Copiar:



b. Abrimos MiPc, El disco C, Archivos de programa, damos clic derecho y Pegar:



c. Verificamos que nos copie la carpeta y damos doble clic en ella y la Abrimos; después damos clic derecho sobre el icono FireFoxPortable y buscamos la opción Anclar al menú inicio y cerramos la ventana:



d. Verificamos que nos quede en el menú de Inicio y Terminamos. Nota: Este explorador es el mas adecuado para utilizar el Software de Suscripciones de la Revista Fuego ya que es de Software libre y en el nos basamos para la elaboración del aplicativo.

