

Reporte Final Practicas

Sistema de apartado de salas y Sistema integral de administración y distribución

Hugo Rafael Ortega Hurtado

15/02/2010

Practicas realizadas en la UNISON en el departamento de la dirección de informática y en C.F.E en el departamento de Grupo SIAD.

Índice

Sistema de Apartado de Salas	3-22
Introducción	3
Descripción del área	4
Objetivos del proyecto	5
Problemas Planteados	6
Alcances y Limitaciones	7
Fundamento teórico	8-15
Procedimientos y desarrollo	16-21
Conclusiones	22
Sistema Integral de administración y distribución	23-34
Introducción	23
Descripción del área	24
Objetivos del proyecto	25
Problemas Planteados	26
Alcances y Limitaciones	27
Fundamento teórico	28-30
Procedimientos y desarrollo	31-33
Conclusiones	34

Revisado
MMU

Introducción

SAS es una aplicación que funciona en el departamento de informática para el apartado de salas, es una herramienta con la cual podemos llevar el control y manejo de las salas del departamento de informática, ya sea para juntas, cursos, clases, etc. Este es utilizado exclusivamente en el departamento de informática y exclusivo para ciertas personas, que son las encargadas de llevar el control de las salas, donde en este sistema se pueden realizar las siguientes tareas:

- Apartar un aula por ciertas horas y por tantos días.
- Diferencia entre días de la semana y los sábados.
- Consultas diarias, semanales o mensuales.
- Editar la información ingresada.
- Eliminar la información ingresa.
- Consultar quien ingreso la información del aula.

Descripción del área de la institución en la que se desarrollo la practica

La Dirección De Informática

La universidad de sonora, cuenta con este departamento de informática el cual se encarga de optimizar y automatizar los procesos de esta institución, ya sean como administrativos, contables y académicos, esta dirección cuenta con 4 departamentos.

- Sistemas
- Redes
- Desarrollo Web
- Soporte Técnico

Desarrollo Web

El área de desarrollo web se encarga de la creación y mantenimiento de las páginas académicas (dentro de la universidad) y comerciales (fuera de la universidad). Mi puesto se encontraba dentro de esta área, donde me pusieron a desarrollar un sistema interno para la dirección de informática.

Su ubicación se encuentra dentro de la universidad de sonora en el edificio 8c en la planta baja.

Objetivos del Proyecto

Mejorar el sistema SAS, este se utiliza para el manejo de las aulas que se encuentran dentro de la dirección de informática, para llevar un control que días van a ser utilizadas por ya sea personas internas para juntas o para cursos.

Se requiere de una actualización de este sistema ya que tiene muchas limitantes y es poco amigable. La idea es mejorar el sistema este de tal manera que las limitantes de el existen ya no den problemas y se una interfaz más amigable como el de una agenda.

Problemas Planteados Para Resolver

Dentro de los puntos proporcionados a las personas que utilizaran el sistema sobresalieron estos:

- Llevar un control de quien ingresa la información al sistema.
- Apartar el aula por más de una hora.
- Apartar el aula por más de 1 día.
- Diferenciar el apartado de entre semana y fines de semana.
- Tenga un diseño amigable como el de una agenda.
- Consultas diarias, semanales y mensuales.

Alcances y Limitaciones en la solución de problemas

El mejoramiento de este sistema va a eliminar ciertas limitaciones que tenía el sistema anterior, ciertas limitaciones mencionadas anteriormente, sin embargo este tiene ciertas limitaciones de su uso. Como por ejemplo antes el usuario no podía apartar por varias horas y varios días el aula, ahora se puede pero una limitante es que no puedes apartar el aula por varios días a diferentes horas. Tampoco se le puede dar un seguimiento muy riguroso a los movimientos de los usuarios para saber donde hubo algún error.

Todo esto se debe a la falta de tiempo para entregar el proyecto fue algo rápido para poder entrar a mas detalles del sistema.

Fundamento teórico de las herramientas y conocimientos aplicados

HTML

Siglas de HyperText Markup Language (Lenguaje de Marcas de Hipertexto), es el lenguaje de marcado predominante para la construcción de páginas web. Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes. HTML se escribe en forma de "etiquetas", rodeadas por corchetes angulares (<,>). HTML también puede describir, hasta un cierto punto, la apariencia de un documento, y puede incluir un script (por ejemplo Javascript), el cual puede afectar el comportamiento de navegadores web y otros procesadores de HTML.

HTML también es usado para referirse al contenido del tipo de MIME text/html o todavía más ampliamente como un término genérico para el HTML, ya sea en forma descendida del XML (como XHTML 1.0 y posteriores) o en forma descendida directamente de SGML (como HTML 4.01 y anteriores).

Por convención, los archivos de formato HTML usan la extensión .htm o .html.

El lenguaje HTML puede ser creado y editado con cualquier editor de textos básico, como puede ser Gedit en Linux, el Bloc de Notas de Windows, o cualquier otro editor que admita texto sin formato como GNU Emacs, Microsoft Wordpad, TextPad, Vim, Notepad++, entre otros.

Existen además, otros programas para la realización de sitios Web o edición de código HTML, como por ejemplo Microsoft FrontPage, el cual tiene un formato básico parecido al resto de los programas de Office. También existe el famoso software de Macromedia (que adquirió la empresa Adobe) llamado Dreamweaver, siendo uno de los más utilizados en el ámbito de diseño y programación Web. Estos programas se les conoce como editores WYSIWYG o What You See Is What You Get (en español: "lo que ves es lo que obtienes"). Esto significa que son editores en los cuales se ve el resultado de lo que se está editando en tiempo real a medida que se va desarrollando el documento. Ahora bien, esto no significa una manera distinta de realizar sitios web, sino que una forma un tanto más simple ya que estos programas, además de tener

la opción de trabajar con la vista preliminar, tiene su propia sección HTML la cual va generando todo el código a medida que se va trabajando.

Combinar estos dos métodos resulta muy interesante, ya que de alguna manera se ayudan entre sí. Por ejemplo; si se edita todo en HTML y de pronto se olvida algún código o etiqueta, simplemente me dirijo al editor visual o WYSIWYG y se continúa ahí la edición, o viceversa, ya que hay casos en que sale más rápido y fácil escribir directamente el código de alguna característica que queramos adherirle al sitio, que buscar la opción en el programa mismo.

Existe otro tipo de editores HTML llamados WYSIWYM (Lo que ves es lo que quieres decir) que dan más importancia al contenido y al significado que a la apariencia visual. Entre los objetivos que tienen estos editores es la separación del contenido y la presentación, fundamental en el diseño Web.

HTML utiliza etiquetas o marcas, que consisten en breves instrucciones de comienzo y final, mediante las cuales se determina la forma en la que debe aparecer en su navegador el texto, así como también las imágenes y los demás elementos, en la pantalla del ordenador.

Toda etiqueta se identifica porque está encerrada entre los signos menor que y mayor que (<>), y algunas tienen atributos que pueden tomar algún valor. En general las etiquetas se aplicarán de dos formas especiales:

- Se abren y se cierran, como por ejemplo: `negrita` que se vería en su navegador web como **negrita**.
- No pueden abrirse y cerrarse, como `<hr>` que se vería en su navegador web como una línea horizontal.
- Otras que pueden abrirse y cerrarse, como por ejemplo `<p>`.
- Las etiquetas básicas o mínimas son:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<html lang="es">
  <head>
    <title>Ejemplo</title>
  </head>
  <body>
    <p>ejemplo</p>
  </body>
</html>
```

Php

Es un lenguaje de programación interpretado, diseñado originalmente para la creación de páginas web dinámicas. Es usado principalmente en interpretación del lado del servidor (server-side scripting) pero actualmente puede ser utilizado desde una interfaz de línea de comandos o en la creación de otros tipos de programas incluyendo aplicaciones con interfaz gráfica usando las bibliotecas Qt o GTK+.

PHP es un acrónimo recursivo que significa PHP Hypertext Pre-processor (inicialmente PHP Tools, o, Personal Home Page Tools). Fue creado originalmente por Rasmus Lerdorf en 1994; sin embargo la implementación principal de PHP es producida ahora por The PHP Group y sirve como el estándar de facto para PHP al no haber una especificación formal. Publicado bajo la PHP License, la Free Software Foundation considera esta licencia como software libre.

PHP es un lenguaje interpretado de propósito general ampliamente usado y que está diseñado especialmente para desarrollo web y puede ser incrustado 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,

aunque el número de sitios en PHP ha compartido algo de su preponderante sitio con otros nuevos lenguajes no tan poderosos desde agosto de 2005. Este mismo sitio web de Wikipedia está desarrollado en PHP. Es también el módulo Apache más popular entre las computadoras que utilizan Apache como servidor web. La versión más reciente de PHP es la 5.3.0 (for Windows) del 30 de junio de 2009.

El gran parecido que posee PHP con los lenguajes más comunes de programación estructurada, como C y Perl, permiten a la mayoría de los programadores crear aplicaciones complejas con una curva de aprendizaje muy corta. También les permite involucrarse con aplicaciones de contenido dinámico sin tener que aprender todo un nuevo grupo de funciones.

Aunque todo en su diseño está orientado a facilitar la creación de página web, es posible crear aplicaciones con una interfaz gráfica para el usuario, utilizando la extensión PHP-Qt o PHP-GTK. También puede ser usado desde la línea de órdenes, de la misma manera como Perl o Python pueden hacerlo, a esta versión de PHP se la llama PHP CLI (Command Line Interface).

Cuando el cliente hace una petición al servidor para que le envíe una página web, el servidor ejecuta el intérprete de PHP. Éste procesa el script solicitado que generará el contenido de manera dinámica (por ejemplo obteniendo información de una base de datos). El resultado es enviado por el intérprete al servidor, quien a su vez se lo envía al cliente. Mediante extensiones es también posible la generación de archivos PDF, Flash, así como imágenes en diferentes formatos.

Permite la conexión a diferentes tipos de servidores de bases de datos tales como MySQL, Postgres, Oracle, ODBC, DB2, Microsoft SQL Server, Firebird y SQLite.

PHP también tiene la capacidad de ser ejecutado en la mayoría de los sistemas operativos, tales como UNIX (y de ese tipo, como Linux o Mac OS X) y Windows, y puede interactuar con los servidores de web más populares ya que existe en versión CGI, módulo para Apache, e ISAPI.

PHP es una alternativa a las tecnologías de Microsoft ASP y ASP.NET (que utiliza C# VB.NET como lenguajes), a ColdFusion de la compañía Adobe (antes Macromedia), a JSP/Java de Sun Microsystems, y a CGI/Perl.

MySQL

es un sistema de gestión de base de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones. MySQL AB —desde enero de 2008 una subsidiaria de Sun Microsystems y ésta a su vez de Oracle Corporation desde abril de 2009— desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual.

Por un lado se ofrece bajo la GNU GPL para cualquier uso compatible con esta licencia, pero para aquellas empresas que quieran incorporarlo en productos privativos deben comprar a la empresa una licencia específica que les permita este uso. Está desarrollado en su mayor parte en ANSI C.

Al contrario de proyectos como Apache, donde el software es desarrollado por una comunidad pública y el copyright del código está en poder del autor individual, MySQL es propietario y está patrocinado por una empresa privada, que posee el copyright de la mayor parte del código.

MySQL es muy utilizado en aplicaciones web, como Drupal o phpBB, en plataformas (Linux/Windows-Apache-MySQL-PHP/Perl/Python), y por herramientas de seguimiento de errores como Bugzilla. Su popularidad como aplicación web está muy ligada a PHP, que a menudo aparece en combinación con MySQL. MySQL es una base de datos muy rápida en la lectura cuando utiliza el motor no transaccional MyISAM, pero puede provocar problemas de integridad en entornos de alta concurrencia en la modificación. En aplicaciones web hay baja concurrencia en la modificación de datos y en cambio el entorno es intensivo en lectura de datos, lo que hace a MySQL ideal para este tipo de aplicaciones.

JavaScript

es un lenguaje de programación interpretado, es decir, que no requiere compilación, utilizado principalmente en páginas web, con una sintaxis semejante a la del lenguaje Java y el lenguaje C.

Al igual que Java, JavaScript es un lenguaje orientado a objetos propiamente dicho, ya que dispone de Herencia, si bien ésta se realiza siguiendo el paradigma de programación basada en prototipos, ya que las nuevas clases se generan clonando las clases base (prototipos) y extendiendo su funcionalidad.

Todos los navegadores modernos interpretan el código JavaScript integrado dentro de las páginas web. Para interactuar con una página web se provee al lenguaje JavaScript de una implementación del DOM.

El lenguaje fue inventado por Brendan Eich en la empresa Netscape Communications, que es la que desarrolló los primeros navegadores web comerciales. Apareció por primera vez en el producto de Netscape llamado Netscape Navigator 2.0.

Tradicionalmente, se venía utilizando en páginas web HTML, para realizar tareas y operaciones en el marco de la aplicación únicamente cliente, sin acceso a funciones del servidor. JavaScript se ejecuta en el agente de usuario al mismo tiempo que las sentencias van descargándose junto con el código HTML.

Los autores inicialmente lo llamaron Mocha y más tarde LiveScript pero fue rebautizado como JavaScript en un anuncio conjunto entre Sun Microsystems y Netscape, el 4 de diciembre de 1995.

En 1997 los autores propusieron JavaScript para que fuera adoptado como estándar de la European Computer Manufacturers' Association ECMA, que a pesar de su nombre no es europeo sino internacional, con sede en Ginebra. En junio de 1997 fue adoptado como un estándar ECMA, con el nombre de ECMAScript. Poco después también lo fue como un estándar ISO.

JScript es la implementación de ECMAScript de Microsoft, muy similar al JavaScript de Netscape, pero con ciertas diferencias en el modelo de objetos del navegador que hacen a ambas versiones con frecuencia incompatibles.

Para evitar estas incompatibilidades, el World Wide Web Consortium diseñó el estándar Document Object Model (DOM, ó Modelo de Objetos del Documento en castellano), que incorporan Konqueror, las versiones 6 de Internet Explorer y Netscape Navigator, Opera versión 7, y Mozilla desde su primera versión.

AJAX

Acrónimo de **A**synchronous **J**ava**S**cript **A**nd **X**ML (JavaScript asíncrono y XML), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas o RIA (Rich Internet Applications). Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, lo que significa aumentar la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

Ajax es una tecnología asíncrona, en el sentido de que los datos adicionales se requieren al servidor y se cargan en segundo plano sin interferir con la visualización ni el comportamiento de la página. JavaScript es el lenguaje interpretado (scripting language) en el que normalmente se efectúan las funciones de llamada de Ajax mientras que el acceso a los datos se realiza mediante XMLHttpRequest, objeto disponible en los navegadores actuales. En cualquier caso, no es necesario que el contenido asíncrono esté formateado en XML.

Ajax es una técnica válida para múltiples plataformas y utilizable en muchos sistemas operativos y navegadores, dado que está basado en estándares abiertos como JavaScript y Document Object Model (DOM).

AJAX es una combinación de cuatro tecnologías ya existentes:

- XHTML (o HTML) y hojas de estilos en cascada (CSS) para el diseño que acompaña a la información.

- Document Object Model (DOM) accedido con un lenguaje de scripting por parte del usuario, especialmente implementaciones ECMAScript como JavaScript y JScript, para mostrar e interactuar dinámicamente con la información presentada.
- El objeto XMLHttpRequest para intercambiar datos de forma asíncrona con el servidor web. En algunos frameworks y en algunas situaciones concretas, se usa un objeto iframe en lugar del XMLHttpRequest para realizar dichos intercambios.
- XML es el formato usado generalmente para la transferencia de datos solicitados al servidor, aunque cualquier formato puede funcionar, incluyendo HTML pre formateado, texto plano, JSON y hasta EBML.

Como el DHTML, LAMP o SPA, AJAX no constituye una tecnología en sí, sino que es un término que engloba a un grupo de éstas que trabajan conjuntamente.

Procedimientos empleados y actividades desarrolladas

Diseño

El diseño fue algo sencillo el fondo era blanco con el menú hacia la izquierda de manera que las ventanas a mostrar era la agenda del día, semanal, mensual o información de los datos ingresados.

Entrevistas

El sistema SAS ya que se necesitaba renovar, se hizo las entrevistas con las personas que lo utilizan para que dijera los errores, mejoras y cambios que se le pudieran hacer al sistema. Ya que las entrevistas finalizaron se fueron haciendo los cambios y fue agarrando forma el sistema.

El sistema contaba con las siguientes opciones:

Diario

Se creo una pantalla como el estilo de una agenda donde aparece el desplegado por día y la hora donde las aulas están apartadas o lo que esta libre.

Semanal

Esta pantalla es similar a la del diario sin embargo aquí se extiende por semanas en lugar donde aparezca un día se pone lo de una semana.

Mensual

Esta pantalla es como la de un calendario en grande donde aparecen todos los días del mes seleccionado donde se despliega todos los apartados de ese día.

Listado

Esta pantalla aparecen todos los apartados dependiendo de la fecha que le pongas hasta la fecha actual.

Diseño

Este diseño es el de la base de datos.

Id_sala	Varchar(30)	Primary Key
FechaI	Date	
Horai	Time	
Asunto	Text	
FechaF	Date	
Horaf	Time	
Salon	Varchar(10)	
Instructor	Varchar(70)	
Empresa	Varchar(70)	
Curso	Varchar(20)	
Especificaciones	Varchar(200)	
Semana	Varchar(7)	

A continuación se presenta una de las pantallas del sistema el cual se muestra la información del día.

Horario	Salon	Instructor
8:00 a.m.	Salon 1	Instructor 1
8:30 a.m.	Salon 2	Instructor 2
9:00 a.m.	Salon 1	Instructor 1
9:30 a.m.	Salon 2	Instructor 2
10:00 a.m.	Salon 1	Instructor 1
10:30 a.m.	Salon 2	Instructor 2
11:00 a.m.	Salon 1	Instructor 1
11:30 a.m.	Salon 2	Instructor 2
12:00 p.m.	Salon 1	Instructor 1
12:30 p.m.	Salon 2	Instructor 2
1:00 p.m.	Salon 1	Instructor 1
1:30 p.m.	Salon 2	Instructor 2

Como pueden ver el sistema es sencillo, tanto en diseño como en su uso, el sistema funciona de la siguiente manera. En informática existen 4 salones o aulas las cuales están disponibles para su uso. Para poder apartar uno de los salones solamente tienes que dar doble clic en el salón y la hora que quieres apartar como se muestra en la siguiente pantalla.



Vistas: Diario, Semanal, Mensual, Lista de eventos

02-15-2010 Ir 15 DE FEBRERO DEL 2010

7:00 a.m.	Salón 1	Evento: []	Instructor: []
8:00 a.m.	Salón 2	Evento: []	Instructor: []
9:00 a.m.	Salón 1	Evento: []	Instructor: []
10:00 a.m.	Salón 2	Evento: []	Instructor: []
11:00 a.m.	Salón 1	Evento: []	Instructor: []
12:00 p.m.	Salón 2	Evento: []	Instructor: []
1:00 p.m.	Salón 1	Evento: []	Instructor: []
2:00 p.m.	Salón 2	Evento: []	Instructor: []

15 DE FEBRERO DEL 2010

Instructor: []

Empresa: []

Tipo de Curso: **Curso**

Evento: []

Sala: **Salón 2**

Especificaciones:

Comienzo: **Feb - 15 - 2010** 8:00 a.m.

Finalización: **Feb - 15 - 2010** 9:00 a.m.

[Enviar] [Cancelar]

Después de hacer doble clic se despliega en pantalla lo que vendría siendo el formulario para llenar la información del apartado que cuenta con los campos necesarios para el apartado de esta misma los cuales son los que aparecen en la imagen.



Vistas: Diario, Semanal, Mensual, Lista de eventos

02-15-2010 Ir 15 DE FEBRERO DEL 2010

7:00 a.m.	Salón 1	Evento: []	Instructor: []
8:00 a.m.	Salón 2	Evento: []	Instructor: []
9:00 a.m.	Salón 1	Evento: []	Instructor: []
10:00 a.m.	Salón 2	Evento: []	Instructor: []
11:00 a.m.	Salón 1	Evento: []	Instructor: []
12:00 p.m.	Salón 2	Evento: []	Instructor: []
1:00 p.m.	Salón 1	Evento: []	Instructor: []
2:00 p.m.	Salón 2	Evento: []	Instructor: []

15 DE FEBRERO DEL 2010

Instructor: **Hugo Ortega**

Empresa: **UNISON**

Tipo de Curso: **Curso**

Evento: **AJAX**

Sala: **Salón 2**

Especificaciones:

Comienzo: **Feb - 15 - 2010** 8:00 a.m.

Finalización: **Feb - 18 - 2010** 9:00 a.m.

[Enviar] [Cancelar]

Se ingresara de prueba la información de la imagen para dar un ejemplo de cómo funciona el sistema.



Vistas		02-15-2010	15 DE FEBRERO DEL 2010
Diario	Semana		
Mensual			
Lista de eventos			
7:00 a.m.	8:00 a.m.	Salas 2	
8:00 a.m.	9:00 a.m.	Salas 2	
9:00 a.m.	10:00 a.m.	Salas 2	
10:00 a.m.	11:00 a.m.	Salas 2	
11:00 a.m.	12:00 p.m.	Salas 2	
12:00 p.m.	1:00 p.m.	Salas 2	
1:00 p.m.	2:00 p.m.	Salas 2	
2:00 p.m.	3:00 p.m.	Salas 2	

Después de introducir la información y haya sido enviada, se presenta lo siguiente aparece el nombre del curso por el cual esta apartado si quieres desplegar la información, solamente basta con darle un clic al nombre del curso.



Vistas		02-15-2010	15 DE FEBRERO DEL 2010
Diario	Semana		
Mensual			
Lista de eventos			
7:00 a.m.	8:00 a.m.	Salas 2	
8:00 a.m.	9:00 a.m.	Salas 2	
9:00 a.m.	10:00 a.m.	Salas 2	
10:00 a.m.	11:00 a.m.	Salas 2	
11:00 a.m.	12:00 p.m.	Salas 2	
12:00 p.m.	1:00 p.m.	Salas 2	
1:00 p.m.	2:00 p.m.	Salas 2	
2:00 p.m.	3:00 p.m.	Salas 2	

15 DE FEBRERO DEL 2010 Eliminar

Instructor: Hugo Ortega

Empresa: UNISON

Tipo de Curso: Curso

Evento: AJAX

Sal: Salon 2

Especificaciones: Prueba

Comienzo: Feb - 15 - 2010 8:00 a.m.

Finalización: Feb - 18 - 2010 9:00 a.m.

Aparece la información si en dado caso la quieres modificar o si la quieres eliminar



02-15-2016 Ir SEMANA DEL 15 FEBRERO AL 21 DE FEBRERO DEL 2016

Vistas: Diario Semanal Mensual Lista de eventos		02-15-2016	SEMANA DEL 15 FEBRERO AL 21 DE FEBRERO DEL 2016					
		02-15-2016	02-16-2016	02-17-2016	02-18-2016	02-19-2016	02-20-2016	02-21-2016
0:00 a.m.	Salón 1	Salón 1	Salón 1	Salón 1	Salón 1	Salón 1	Salón 1	Salón 1
0:00 a.m.	Salón 2	Salón 2	Salón 2	Salón 2	Salón 2	Salón 2	Salón 2	Salón 2
0:00 a.m.	Salón 3	Salón 3	Salón 3	Salón 3	Salón 3	Salón 3	Salón 3	Salón 3
0:00 a.m.	Salón 4	Salón 4	Salón 4	Salón 4	Salón 4	Salón 4	Salón 4	Salón 4
0:00 a.m.	Salón 5	Salón 5	Salón 5	Salón 5	Salón 5	Salón 5	Salón 5	Salón 5
0:00 a.m.	Salón 6	Salón 6	Salón 6	Salón 6	Salón 6	Salón 6	Salón 6	Salón 6
0:00 a.m.	Salón 7	Salón 7	Salón 7	Salón 7	Salón 7	Salón 7	Salón 7	Salón 7
0:00 a.m.	Salón 8	Salón 8	Salón 8	Salón 8	Salón 8	Salón 8	Salón 8	Salón 8
0:00 a.m.	Salón 9	Salón 9	Salón 9	Salón 9	Salón 9	Salón 9	Salón 9	Salón 9
0:00 a.m.	Salón 10	Salón 10	Salón 10	Salón 10	Salón 10	Salón 10	Salón 10	Salón 10
0:00 a.m.	Salón 11	Salón 11	Salón 11	Salón 11	Salón 11	Salón 11	Salón 11	Salón 11
0:00 a.m.	Salón 12	Salón 12	Salón 12	Salón 12	Salón 12	Salón 12	Salón 12	Salón 12
0:00 a.m.	Salón 13	Salón 13	Salón 13	Salón 13	Salón 13	Salón 13	Salón 13	Salón 13
0:00 a.m.	Salón 14	Salón 14	Salón 14	Salón 14	Salón 14	Salón 14	Salón 14	Salón 14
0:00 a.m.	Salón 15	Salón 15	Salón 15	Salón 15	Salón 15	Salón 15	Salón 15	Salón 15
0:00 a.m.	Salón 16	Salón 16	Salón 16	Salón 16	Salón 16	Salón 16	Salón 16	Salón 16
0:00 a.m.	Salón 17	Salón 17	Salón 17	Salón 17	Salón 17	Salón 17	Salón 17	Salón 17
0:00 a.m.	Salón 18	Salón 18	Salón 18	Salón 18	Salón 18	Salón 18	Salón 18	Salón 18
0:00 a.m.	Salón 19	Salón 19	Salón 19	Salón 19	Salón 19	Salón 19	Salón 19	Salón 19
0:00 a.m.	Salón 20	Salón 20	Salón 20	Salón 20	Salón 20	Salón 20	Salón 20	Salón 20
0:00 a.m.	Salón 21	Salón 21	Salón 21	Salón 21	Salón 21	Salón 21	Salón 21	Salón 21
0:00 a.m.	Salón 22	Salón 22	Salón 22	Salón 22	Salón 22	Salón 22	Salón 22	Salón 22
0:00 a.m.	Salón 23	Salón 23	Salón 23	Salón 23	Salón 23	Salón 23	Salón 23	Salón 23
0:00 a.m.	Salón 24	Salón 24	Salón 24	Salón 24	Salón 24	Salón 24	Salón 24	Salón 24
0:00 a.m.	Salón 25	Salón 25	Salón 25	Salón 25	Salón 25	Salón 25	Salón 25	Salón 25
0:00 a.m.	Salón 26	Salón 26	Salón 26	Salón 26	Salón 26	Salón 26	Salón 26	Salón 26
0:00 a.m.	Salón 27	Salón 27	Salón 27	Salón 27	Salón 27	Salón 27	Salón 27	Salón 27
0:00 a.m.	Salón 28	Salón 28	Salón 28	Salón 28	Salón 28	Salón 28	Salón 28	Salón 28
0:00 a.m.	Salón 29	Salón 29	Salón 29	Salón 29	Salón 29	Salón 29	Salón 29	Salón 29
0:00 a.m.	Salón 30	Salón 30	Salón 30	Salón 30	Salón 30	Salón 30	Salón 30	Salón 30
0:00 a.m.	Salón 31	Salón 31	Salón 31	Salón 31	Salón 31	Salón 31	Salón 31	Salón 31

Este es el apartado semanal donde como pueden ver es similar al diario solo que se despliega por semana, al igual que el diario si quieres ingresar la información basta con doble clic en el salón y la hora para apartar, y aparece la información enviada.



02-15-2016 Ir MES DE FEBRERO DEL 2016

Vistas: Diario Semanal Mensual Lista de eventos		02-15-2016	MES DE FEBRERO DEL 2016						
		02-15-2016	02-16-2016	02-17-2016	02-18-2016	02-19-2016	02-20-2016	02-21-2016	02-22-2016
1		2		3		4		5	
6		7		8		9		10	
11		12		13		14		15	
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31				

Este apartado del mes aparece todo el mes de febrero la única diferencia que tiene con los demás es que al darle clic a un día te enviara automáticamente al reporte diario de ese día y ya si quieres ingresar cierta información, se hace desde el diario o semanal, pero igual aparece los que ya han sido introducidos en la base de datos y aparece el nombre del curso, al darle clic este despliega su información igual que los otros



Viste:		02-15-2010		15 DE FEBRERO DEL 2010				
Diario								
Señal								
Mensual								
Lista de eventos								
Curso	Profesor	Curso	Prueba	Salon	Fecha	Horario	Horario	
AJAX	Hugo Ortega	Curso	Prueba	Salon 2	2010-02-15	08:00:00	09:00:00	*

El listado es una pantalla donde aparece en forma de lista la información donde se despliega la información de la fecha que se tiene hacia un futuro, donde se puede eliminar y editar de la misma manera que los otros.

Conclusiones

El sistema de apartado de salas (SAS) me ayudo demasiado a reforzar los conocimientos en programación web que tenia, también me ayudo a conocer cosas que no sabía que se podían hacer. Por lo tanto crear este sistema me ayudo mucho a mi para desarrollarme mejor como estudiante y como un futuro trabajador ya que aprendí a utilizar muchas herramientas y puse en práctica lo que he aprendí en el transcurso de mis estudios, supe trabajar en equipo aunque no fuera en equipo el si el sistema pero te das cuenta que tienes el apoyo de los demás para poder salir adelante en tu proyecto.

Introducción

SIAD (Sistema Integral de Administración y Distribución). Este es un sistema información utilizado en CFE, el cual fue creado por un grupo de programación, dentro de CFE denominado grupo SIAD.

Este sistema como sus siglas lo dice es el que lleva a cabo todos los procesos de distribución y administración dentro de la empresa, desde un oficio simple hasta inventarios.

Este sistema es demasiado extenso en el cual son demasiados modulos. Este sistema funciona a nivel nacional.

SIAD ahora está siendo actualizado por la misma necesidad, SIAD estaba en la plataforma de DELPHI, ahora se está mudando todo lo que es JSP (JAVA).

Descripción del área de la institución en la que se desarrollo la practica

CFE

La Comisión Federal de Electricidad es una empresa del gobierno mexicano que genera, transmite, distribuye y comercializa energía eléctrica para cerca de 27.1 millones de clientes, lo que representa a casi 80 millones de habitantes, e incorpora anualmente más de un millón de clientes nuevos.

La infraestructura para generar la energía eléctrica está compuesta por 177 centrales generadoras, con una capacidad instalada de 50,238 megawatts (MW).

El 22.81% de la capacidad instalada corresponde a 21 centrales construidas con capital privado por los Productores Independientes de Energía (PIE). En la CFE se produce la energía eléctrica utilizando diferentes tecnologías y diferentes fuentes de energético primario. Tiene centrales termoeléctricas, hidroeléctricas, carboeléctricas, geotermoeléctricas, eoloeléctricas y una nucleoeléctrica.

Grupo SIAD

Grupo SIAD fue creado hace 15 años por el Ing. Vladimir Márquez, con la idea de agilizar los procesos de este departamento y gastar menos en sistemas. De tal manera que SIAD es un sistema encargado de enviar toda la información almacenada a un sistema de planificación de recursos empresariales (ERP), este ERP es llamado SAP uno de los muchos ERP que existen hoy en día. El hecho de tener un ERP registrado en una empresa no es barato y mucho menos SAP que es uno de los más caro por lo mismo que uno de los más completo, con pocos usuarios registrados SIAD lo que hace para que no se necesiten mas usuarios en SAP y gastar más dinero con varios usuarios el manda toda la información al SAP por medio del SIAD procesándola de tal manera que no tenga que registrar a mas usuarios y sea un ingreso mas para la empresa.

Objetivos del Proyecto

El objetivo de este proyecto es crear las hojas de estilo (CSS) para el Portal del SIAD y para el sistema web SIAD. Estar a cargo de todo lo que tiene que ver con el diseño del portal y el sistema SIAD, aunque solamente estaré involucrado con lo que es el CSS.

Problemas Planteados Para Resolver

Dentro de los puntos proporcionados a las personas que están creando el sistema sobresalieron estos:

- Generar una hoja de estilo para los 2 sistemas
- El css tendrá que ser de cierta forma universal (prácticamente crear una solo archivo css el cual contenga toda la información para no hacer redundancia de información).
- Programar si es necesario bajo los reglamentos que ellos programan.

Alcances y Limitaciones en la solución de problemas

Dada las circunstancias de este sistema, que sería el tiempo que estuve haciendo las practicas no fue el necesario para ver terminado el sistema debe de tener muchas limitaciones tanto como de programación como del css, creo que todo puede ser modificable, simplemente si se llegan hacer cambios en el sistema tal vez el css tenga que ser cambiado, esto es que el css no es un archivo de programación el cual puede ser ajustable para todo simplemente son comandos tales que html reconoce para dar el ancho o alto de una tabla o un div, o cualquier otra etiqueta de html.

Fundamento teórico de las herramientas y conocimientos aplicados

CSS

Las **hojas de estilo en cascada** (en inglés *Cascading Style Sheets*), CSS es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la *estructura* de un documento de su *presentación*.

Por ejemplo, el elemento de HTML <h1> indica que un bloque de texto es un encabezamiento y que es más importante que un bloque etiquetado como <h2>. Versiones más antiguas de HTML permitían atributos extra dentro de la etiqueta abierta para darle formato (como el color o el tamaño de fuente). No obstante, cada etiqueta <h1> debía disponer de la información si se deseaba un diseño consistente para una página y, además, una persona que lea esa página con un navegador pierde totalmente el control sobre la visualización del texto.

Cuando se utiliza CSS, la etiqueta <h1> no debería proporcionar información sobre como va a ser visualizado, solamente marca la estructura del documento. La información de estilo separada en una hoja de estilo, especifica cómo se ha de mostrar <h1>: color, fuente, alineación del texto, tamaño y otras características no visuales como definir el volumen de un sintetizador de voz (véase Sintetización del habla), por ejemplo.

La información de estilo puede ser adjuntada tanto como un documento separado o en el mismo documento HTML. En este último caso podrían definirse estilos generales en la cabecera del documento o en cada etiqueta particular mediante el atributo "style".

JSP

JavaServer Pages (JSP) es una tecnología Java que permite generar contenido dinámico para web, en forma de documentos HTML, XML o de otro tipo.

Esta tecnología es un desarrollo de la compañía Sun Microsystems. La Especificación JSP 1.2 fue la primera que se liberó y en la actualidad está disponible la Especificación JSP 2.1.

Las JSP's permiten la utilización de código Java mediante scripts. Además, es posible utilizar algunas acciones JSP predefinidas mediante etiquetas. Estas

etiquetas pueden ser enriquecidas mediante la utilización de Bibliotecas de Etiquetas (TagLibs o Tag Libraries) externas e incluso personalizadas.

JSP puede considerarse como una manera alternativa, y simplificada, de construir servlets. Es por ello que una página JSP puede hacer todo lo que un servlet puede hacer, y viceversa. Cada versión de la especificación de JSP está fuertemente vinculada a una versión en particular de la especificación de servlets.

El funcionamiento general de la tecnología JSP es que el Servidor de Aplicaciones interpreta el código contenido en la página JSP para construir el código Java del servlet a generar. Este servlet será el que genere el documento (típicamente HTML) que se presentará en la pantalla del Navegador del usuario.

El rendimiento de una página JSP es el mismo que tendría el servidor equivalente, ya que el código es compilado como cualquier otra clase Java. A su vez, la máquina virtual compilará dinámicamente a código de máquina las partes de la aplicación que lo requieran. Esto hace que JSP tenga un buen desempeño y sea más eficiente que otras tecnologías web que ejecutan el código de una manera puramente interpretada.

La principal ventaja de **JSP** frente a otros lenguajes es que el lenguaje Java es un lenguaje de propósito general que excede el mundo web y que es apto para crear clases que manejen lógica de negocio y acceso a datos de una manera prolija. Esto permite separar en niveles las aplicaciones web, dejando la parte encargada de generar el documento HTML en el archivo JSP.

Otra ventaja es que JSP hereda la portabilidad de Java, y es posible ejecutar las aplicaciones en múltiples plataformas sin cambios. Es común incluso que los desarrolladores trabajen en una plataforma y que la aplicación termine siendo ejecutada en otra.

Los servlets y Java Server Pages (JSPs) son dos métodos de creación de páginas web dinámicas en servidor usando el lenguaje Java. En ese sentido son similares a otros métodos o lenguajes tales como el PHP, ASP o los CGIs, programas que generan páginas web en el servidor. Sin embargo, se diferencian de ellos en otras cosas.

Para empezar, los JSPs y servlets se ejecutan en una máquina virtual Java, lo cual permite que, en principio, se puedan usar en cualquier tipo de ordenador, siempre que exista una máquina virtual Java para él. Cada servlet (o JSP, a partir de ahora lo usaremos de forma indistinta) se ejecuta en su propia hebra, es decir, en su propio contexto; pero no se comienza a ejecutar cada vez que recibe una petición, sino que persiste de una petición a la siguiente, de forma que no se pierde tiempo en invocarlo (cargar programa + intérprete). Su persistencia le permite también hacer una serie de cosas de forma más eficiente: conexión a bases de datos y manejo de sesiones, por ejemplo.

Los JSPs son en realidad servlets: un JSP se compila a un programa en Java la primera vez que se invoca, y del programa en Java se crea una clase que se empieza a ejecutar en el servidor como un servlet. La principal diferencia entre los servlets y los JSPs es el enfoque de la programación: un JSP es una página Web con etiquetas especiales y código Java incrustado, mientras que un servlet es un programa Java puro que recibe peticiones y genera a partir de ellas una página web.

Ejemplo:

```
<%@ page errorPage="myerror.jsp" %>
<%@ page import="com.foo.bar" %>
<html>
<head>
<%! int serverInstanceVariable = 1;%>
...
<% int localStackBasedVariable = 1; %>
```

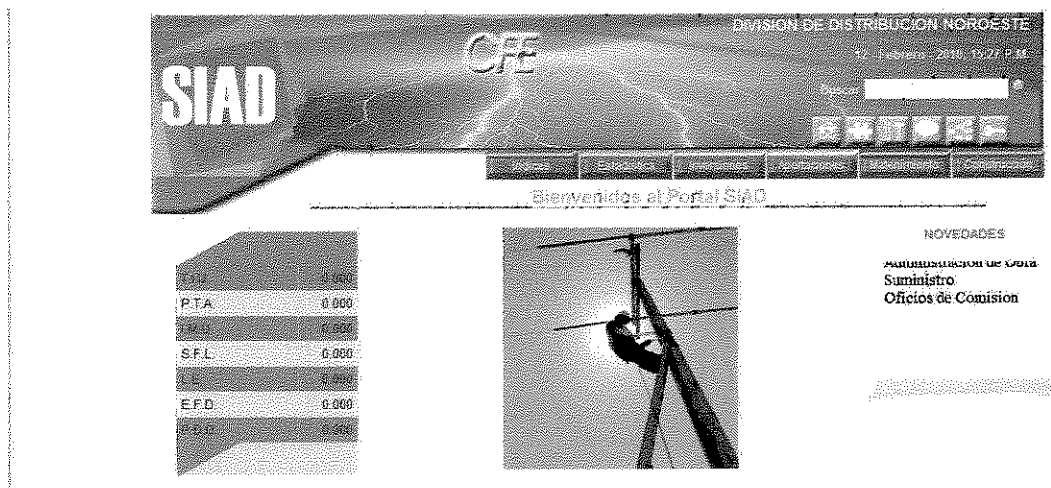
Procedimientos empleados y actividades desarrolladas

Diseño

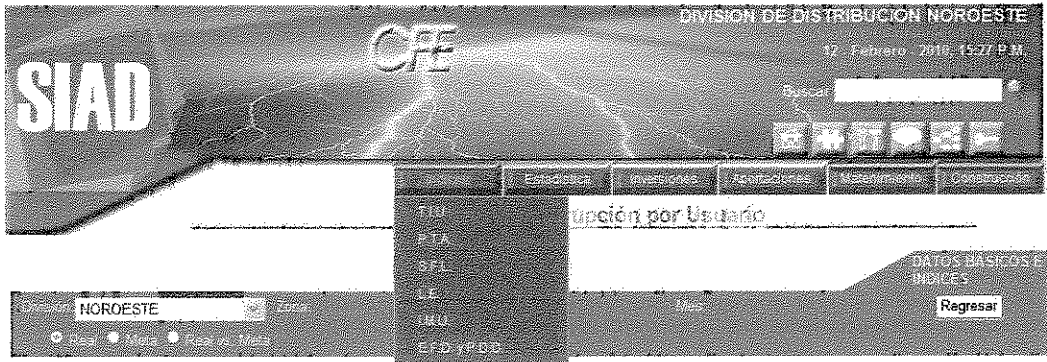
El diseño es algo sencillo aunque fue algo difícil implementarlo.

Este diseño ya estaba previsto como sería ya que llevan trabajando en este proyecto mas de 2 años.

Explicare un poco lo que hice, como había explicado antes mi trabajo fue generar el css, aunque la verdad muchas cosas las hice a ciegas ya que no tenían la pagina o el sistema, para hacer pruebas haber si funcionaba, aquí les pondré unas imágenes de cómo sería el portal y el sistema



Esta imagen es del portal asi es como esta acomodado, con su respectivo menú y buscador, su frame principal.



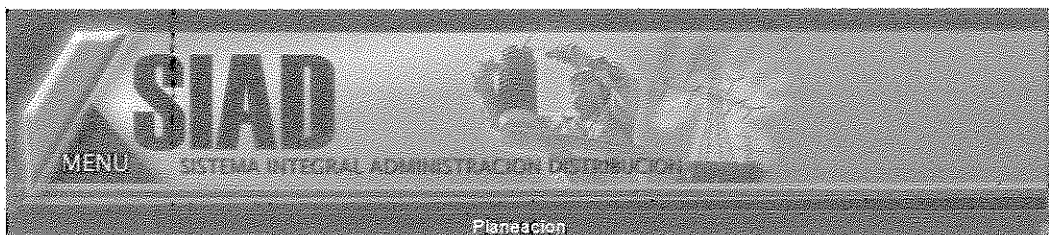
Esta pantalla representa en como serán los formularios de búsqueda en el portal.



Este es el login para el sistema siad, el cual solo podrán entrar los trabajadores de cfe que utilicen este sistema.



Después de hacer un login esta será la pantalla que aparecerá el menú con el cual controlan todo lo que es el SIAD.



Después de hacer click en uno de las opciones del menú aparece una barra dependiendo del color que esta opción represente en este caso fue planeación que esta por el color azul.

Conclusiones

El sistema integral de administración y distribución, es un sistema inmenso que nunca me había tocado realmente trabajar con un proyecto así de grande, en el cual aprendí demasiado como trabajar en equipo ya que es un grupo de 10 programadores, más otras personas externas, donde se dedica cada quien a ir aportando un poco de lo suyo para ir avanzando en este inmenso sistema, donde trabajan por parejas para poder avanzar más rápido, teniendo el apoyo de otra persona.

Los conocimientos que tenía sobre css fueron reforzados gracias a esta oportunidad de trabajar en grupo siad, por lo que fue algo difícil realizar esta tarea.