

Hermosillo Sonora 27 de Septiembre del 2010

DR. Mario Barceló Valenzuela
Coordinador de prácticas profesionales
División Ingeniería en Sistemas de Información
Universidad de Sonora
Presente.

Sirva la presente para saludarlo y a la vez hacer constar que el alumno Alfonso Casares Canales con expediente 204201059 de la carrera de Ingeniería en Sistemas de Información ha realizado satisfactoriamente el proyecto de prácticas profesionales que consiste en la realización del sitio web de nuestra organización sindical SINTACEPTES (Sindicato de Trabajadores Académicos del Colegio de Educación Profesional Técnica del Estado de Sonora) dicho trabajo se realizo en el periodo de enero a septiembre del presente año cumpliéndose un total de 480 horas durante las cuales el alumno estuvo en contacto con personal de la organización recibiendo información para el sitio.

Sin otro particular, se extiende la presente para los usos a que haya lugar.

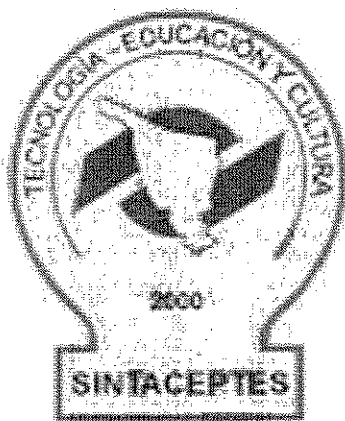
ATENTAMENTE



Lic. Ramona Risk Fontes
Secretaria General del SINTACEPTES

C.c.p. Archivo
C.c.p. Interesado

Universidad de Sonora



Sindicato de Trabajadores Académicos del Colegio de Educación Profesional
Técnica del Estado de Sonora

Alfonso Casares Canales

Proyecto:
"Sitio web SINTACEPTES"

25 de Agosto del 2010

Índice

Introducción	1
Descripción del área	2
Justificación	3
Objetivos	4
Problemas Planteados	5
Alcances y Limitaciones	7
Fundamento teórico	9
Herramientas	10
Conocimientos	17
Actividades Desarrolladas	27
Resultados Obtenidos	52
Conclusiones y Recomendaciones	56
Retroalimentación	58
Fortalezas y Debilidades	58
Oportunidades y Recomendaciones	60
Bibliografía	62

Vols
19/02/10
~~19/02/10~~

Introducción

Algo de historia sobre esta organización nos lleva al 4 de Noviembre del año 2000, en donde en una junta extraordinaria del gremio y participantes se llevo a cabo los acuerdos para la creación de esta organización lo cual empezó a desarrollarse en el transcurso del tiempo.

Este trabajo que se ha realizado en las instalaciones del Sindicato de trabajadores académicos del Conalep, está constituido tal cual las peticiones del mismo organismo; ya que maneja toda la información necesaria del sindicato además de otros aspectos como sus convenios y estatutos que tiene la organización así como sus movimientos como sindicato, que estarán plasmados en el sitio y que se explicaran más adelante.

Toda esta información recopilada será, para dar a conocer todo lo referente a esta organización sindical como lo he mencionado; una de las cosas por las cuales este sindicato ha tenido en sus propuestas tener un sitio donde pueda distribuir su información es el hecho el cual ya no desea tener toda su documentación solamente archivada ya sea en papel o bitácoras almacenadas en lugares físicos sino que también a través del uso de las nuevas tecnologías almacenarlas y compartirlas a la comunidad; todo con el fin de compartir información con los demás miembros o grupos que también tengan sitios de sus propias organizaciones; y así llevar y fomentar el uso de tecnologías por una parte ya que existen muchas organizaciones que no cuentan con este tipo de apoyos para su organización; y por otra parte fomentar la libre información y opinión de las partes que estén compenetradas en el mundo de la información y la comunicación y relacionadas con este sindicato.

Algunas de las cosas que podemos decir del trabajo hecho para el sindicato de trabajadores académicos del Conalep es que da una puerta abierta a nuevas experiencias en comunicación con otros sindicatos mayormente y la gente involucrada con la educación a través de estas instancias; lo cual puede llevar a un reconocimiento aun mayor al que se tenía antes y a una mayor popularidad con la gente que rodea este tipo de medios; ya que ha como se ha llevado la información no es muy activa que se diga si no más bien se encuentra distribuida para ciertas gentes lo cual impide una mayor difusión.

Otra de las cosas de la realización del trabajo para el sindicato es que fue un ambiente agradable el cual hizo posible mas fácil la realización del trabajo, sin

interrupciones o alguna otra situación, hubo apoyo por parte de las personas involucradas también con la recopilación de información por parte del sindicato y ofrecerla al trabajo para así conjuntar las dos partes que es la técnica y los elementos para crear una página web y la parte de la información distribuida en cada una de las paginas que plasman dicho contenido.

En si este trabajo es para lograr la difusión del contenido que ha recopilado por años el sindicato y así tener una puerta nueva para poder comunicarse y salir de algo que puede ser convencional.

Descripción del área de la Institución en el desarrollo

El sindicato de trabajadores académicos del Conalep cuenta con instalaciones en la colonia centro Vicente guerrero esquina con niños héroes; estas cuentan con buenas y amplias zonas de trabajo para sus trabajadores y agremiados.

El área en que fue realizada las prácticas fueron las siguientes:

- 1) Sala de juntas
- 2) Área personal de trabajo

Dentro del área del are de sala de juntas se realizaron mayormente las pruebas de cómo iba evolucionando el proyecto a través de ejecutar ciertas funciones del sitio para comprobar y probar su comportamiento de acuerdo a lo que se estaba haciendo y así hacer las modificaciones pertinentes.

Esta área tiene todo lo necesario para poder realizar este tipo de proyectos ya que cuenta con internet e inmobiliario; solamente lo que se ocupaba en ese momento.

En el área personal de trabajo se realizo también parte del proyecto ya sea desde las recopilaciones de información hasta dichas pruebas generales, y todo el trabajo que conllevo para realizar el sitio de inicio al final; al decir lugar particular se refiere a lugar personal, no necesariamente dentro de las instalaciones del sindicato.

Las instalaciones son un edificio de 2 plantas con las oficinas que corresponden a la secretaria general, a la secretaria de organización y a la secretaría de finanzas así como también la planta baja está situada el área de sala de juntas y un recibidor y una pequeña área de cocina.

El horario de servicio y atención a los agremiados es de lunes a viernes de 8 de la mañana a 5 de la tarde incluyendo días de fin de semana cuando se

celebran las reuniones ordinarias de consejo general de delegados o bien en reuniones extraordinarias de cualquier índole que tiene que ver con la vida sindical de los trabajadores académicos de Conalep sonora.

Justificación

Este proyecto de sitio web para el sindicato de trabajadores académicos del Conalep tiene como finalidad que esta organización sindical cuente con lo siguiente:

- Tener un sitio en donde poder hospedar su información, ya que desde su concepción nunca han tenido un sitio web.
- Poder mostrar su información veraz y objetiva lo cual no lo venían haciendo debido a no tener donde poder publicar dicha información.
- Poder tener una mejor forma de distribuir la información mediante el medio de internet porque como ya mencionado nunca han podido manejarla hacia el exterior y poder informarla hacia la gente relacionada con el sindicato.
- Para poder mantener una comunicación constante entre sus agremiados y las demás personas involucradas a esta organización sindical.
- Usando el sitio web para poder darse a conocer más, entre todas las organizaciones de esta índole, y así mantenerse en cierto tipo de contacto, lo cual no se tenía antes.
- Tener una mejor administración general de la información como lo he mencionado pero con la seguridad de que dicha información ya no se maneje como se hacía antes, por ejemplo eventos creados en papel y con distribución manual para su conocimiento, creación de acuerdos de cualquier índole teniendo que ser impresos entre otros casos particulares.
- Dar a conocer a los agremiados y a la sociedad quienes conforman esta organización de forma concreta y clara ya que en la situación actual no se cuenta con dicha publicidad.
- Implementar nuevas formas de crear información digital y que se publique en el sitio ya sean cualquier tipo de documentos, fotos, de distintos formatos etcétera, para el uso de la organización sindical.

Todos los puntos anteriores cuentan con una cosa en común; comunicación, administración de información y publicidad de la organización sindical, lo cual llevara al sindicato a dar un paso adelante en su manejo de información y comunicación lo cual siempre ha querido brindar a la sociedad educativa y a todas las partes relacionadas con este medio.

Objetivos del Proyecto

Objetivo General de la creación de esta página electrónica de el sindicato; SINTACEPTES, es concientizar y motivar a la juventud trabajadora para que participe activamente en las tareas de la organización y acción sindical, con la finalidad de reforzar y proyectar, a las delegaciones sindicales para responder a los desafíos y retos que hoy le plantea la realidad nacional e internacional, y buscar la eficacia en el trabajo sindical; además de:

- Enfocarse en mostrar, desde la concepción de esta organización sindical hasta sus últimos registros sobre asuntos relacionados con su movimiento.
- Promover el dialogo y el entendimiento con todas las partes educativas relacionadas con el sindicato, mediante la distribución y publicación de información en el sitio web de la organización, que sea veraz y objetiva, sin afectar a terceros.
- Promover el desarrollo de sitios informativos para la comunidad educativa para que se tenga un mejor conocimiento de cómo trabajan este tipo de organizaciones en el país y el porqué de su organización.
- Es un deber de la organización sindical mantener a sus agremiados informados del quehacer político, educativo y sindical, aunque a veces el vertiginoso ritmo de vida actual les impide hacerlo de manera personal, por lo que es importante aprovechar el uso de las nuevas tecnologías. Debido a ello mantendremos y enriqueceremos la página de internet y la comunicación escrita con las noticias más relevantes del medio de una manera consensada y clara para ahorrarle a nuestros agremiados unos segundos en sus constantes labores cotidianas.

- Esta página electrónica permite que nuestros agremiados, propongan nuevas formas de participación y acción para dinamizar a sus delegaciones.
- Así como, el contenido de la información genera que analicen su rol y responsabilidad en sus delegaciones, a fin de desarrollar su conciencia crítica y política.

Problemas planteados para su resolución

Antes de ampliar los problemas que se presentaron a la hora de hacer el proyecto, una de las cosas que hay que decir es que la mayoría de los problemas son relacionados con la falta de información adquirida por parte personal para desarrollar el trabajo al cien por ciento y también algunos problemas relacionados con el saber al cien por ciento al aclarar las dudas del cliente en este caso el sindicato de trabajadores académicos del Conalep, para poder aplicarlos al sitio.

Los problemas planteados de este proyecto son los siguientes:

- Como desarrollar la estructura de la pagina sin necesidad de muchos aditamentos y hacerla lo más sencillo posible.
- Como hacer que el cliente entienda cada uno de los procedimientos de la página, aunque por ser sencillos requieren de una guía o ayuda para poder aplicarlos.
- Tratar de hacer lo más sencillo posible la navegación para que el cliente este satisfecho con el resultado y no tenga que hacer mucho esfuerzo al encontrar lo que busca.
- Tener perfectamente toda la información organizada para su fácil acceso.
- El uso de nuevas tecnologías en relación al hacer el sitio para hacer mas practico el procedimiento de creación y distribución de información; en este punto me refiero a no hacer la "convencional" pagina web de las cuales podrían entrar en un término de "básicas" sino que intentar crear algo mas o al menos un poco sofisticado.
- La información técnica necesaria para poder cumplir con la creación del sitio web y también dentro de su funcionamiento para que no haya errores futuros.

- Encontrar el servidor adecuado para la incrustación de los scripts que maneje la pagina y no haya algún error o que el servidor no soporte las diferentes tecnologías aplicadas al sitio web, ya que muchos de los servidores ya sean manejados a través de Windows o Linux aceptan ciertas tecnologías web para su manejo;
- El manejo del servidor correctamente a través de su panel de acceso para cualquier situación que se presente.
- El manejo de la información entre el servidor y la estación de trabajo donde se encuentra el proyecto para poder enviar y recibir los archivos necesarios a través de un programa para su fácil transportación.
- Implementar el script que se ha propuesto para el sitio y su implementación y manejo correctamente; para posibles problemas futuros.
- Instalar el script dentro del servidor ya que es necesario para su funcionamiento dentro de la pagina, algunos de los requerimientos para su instalación tienen que ver con el servidor porque no todos aceptan o manejan ciertos scripts o dependiendo de la cuenta que se tenga con el servidor son las facilidades.

Todos estos problemas presentados son los más característicos ya que pueda haber algunos otros menores; por lo que se manejan tecnologías que no se habían tomado en cuenta en el pasado; y con el avance tecnológico diario hace posible que sea posible la creación de sitios web cada vez más complejos y con mas distintos tipos de herramientas nuevas para su uso personal y para que la pagina tenga más atractivo y dinamismo; por eso es que se tratara de resolver los problemas planteados anteriormente.

Alcances y Limitaciones en la solución de los problemas

Antes de avanzar y mencionar los alcances y limitaciones que se tuvieron a la hora de desarrollar el trabajo se tiene que comentar que el uso de estas tecnologías para crear páginas web son muy eficientes y cada vez más fáciles de usar, dependiendo del enfoque que se le quiera dar aunque cada vez que se avanza se encuentran problemas más complejos y más difíciles de solucionar porque puede haber información que no esté disponible para el uso de estas nuevas tecnologías o ésta se encuentre en lugares donde no se acceda a cualquier público; haciendo con esto que resulte algo complicado al encontrar información que te sustente y que te ayude a solucionar los problemas de se presenten. Pero en cambio la información que se logra recopilar de estas tecnologías resulta muy eficaz a la hora de emplearlo, ya que te da los resultados esperados.

Al ver los problemas planteados obviamente se piensa en darles solución lo más prácticamente posible y lo que resulte más conveniente y más sencillo; por eso en seguida se mencionan los alcances y limitaciones que se presentan.

Alcances:

- Los programas usados en el proyecto ayudan eficazmente a cumplir con la expectativa que se tenía de ellos, lo cual hace eficiente el trabajo y el desarrollo del proyecto.
- Solución conforme a lo pedido el problema del diseño y estructura del sitio gracias al programa usado en cuestión; lo que se verá más adelante.
- El desarrollo enfocado conforme a la visión del cliente y pensando en una estrategia la cual nos lleva a crear el sitio con el dinamismo y la sencillez que se necesita para el fácil manejo y entendimiento de la página y su contenido.
- La organización de la información dentro de la pagina se cumple gracias al apoyo externo del líder de la organización que se encarga de la información y contenido a mostrarse en la página.
- La vista y diseño del sitio lo cual se lleva a cabo con programas e investigación y desarrollo; esto dando una mejor estructura y desempeño al sitio.

- El uso de servidor gratuito, debido a que no es de paga se usa temporalmente para poder instalar la página y hacer las pruebas pertinentes.
- El uso de la herramienta y manual de ayuda para las instalaciones pertinentes de la página y sus scripts dentro del servidor.
- El sitio conforma todos los elementos necesarios como la información la comunicación y el diseño estructural.
- El sitio logra mostrar de forma sencilla y eficiente lo que el cliente este buscando gracias al diseño de la página.
- El sitio se puede ver de cualquier lugar y a cualquier hora a la que se disponga sin limitaciones.

Algunas de las limitaciones son las siguientes:

- No usar un servidor propio de la organización.
- No usar servidor de paga por el momento; ya que comprando un host te dan más los servicios normales que se necesitan además de ayudas online para cualquier duda o requerimiento.
- No todas las tecnologías por más modernas que sean convienen a la hora de hacer el proyecto; aunque se tenga entendimiento de ellas.
- No usa un tipo de tecnología llamada ajax por lo que hace un poco mas cargada su estructura pero no deja de ser funcional ni estética, solo hace que sea un poco mas eficiente; esta tecnología requiere de avanzada capacitación en el tema.
- No cuenta con animaciones muy robustas como parte del desarrollo pero para lo que fue hecha la página tiene lo necesario; aunque se pueden añadir a largo plazo para su diseño posterior en alguna actualización o cuando el cliente lo requiera así.
- En ciertas partes del dinamismo de la página es algo básica ya que así lo fue requerido y decidió a la hora del desarrollo del proyecto.
- La URL del sitio puede ser algo confusa las primeras veces, ya que siendo un servidor gratuito las extensiones no pueden ser exactamente como uno las desea sino adaptarse a las que se pueden enviar dinámicamente por el host.

En resumen; los alcances y limitaciones que se tienen a la hora de ver los problemas planteados dentro del desarrollo del sitio, puede verse que entre ambas situaciones las cosas se pueden mejorar en algún momento; los alcances pueden aumentar y las limitaciones disminuir conforme a las posibilidades del cliente y del desarrollador conjuntamente, hablando hacia las actualizaciones futuras, pero no se tocan en el tema debido a que se habla del proyecto en presente; viéndolo desde ese punto el proyecto a como está constituido solamente contiene los dichos alcances y limitaciones y dependiendo del desarrollo futuro es como se pueden modificar; pero eso es punto y aparte.

Fundamento teórico de las herramientas y Conocimientos aplicados

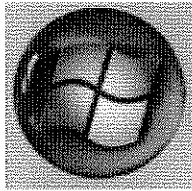
En este apartado, se colocan toda la recopilación de información que se tuvo que llevar a cabo para el desarrollo del sitio; toda la información que se mostrara es la teoría del desarrollo, se muestra a continuación:

Primero que nada, iniciaremos con las herramientas utilizadas en la elaboración del sitio que son los siguientes:

- Sistema Operativo Windows VISTA HOME PREMIUM como plataforma para la instalación de los programas.
- MACROMEDIA DREAMWEAVER 8 (versión 8.0.2), Adobe desde la versión CS en adelante.
- WAMP SERVER (versión 2.0)
- UTF-8 CUTENEWS (versión 1.4.6) (versión UTF-8b)
- SMART FTP-CLIENT (versión 4.0.1052.0)
- ADOBE PHOTOSHOP CS (Creative Suite versión 8.0.1)

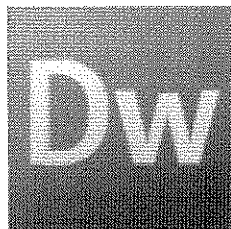
También se usaron otras herramientas como el bloc de notas para correcciones rápidas, y el uso de los exploradores para hacer las pruebas con el servidor.

Desglosaremos las herramientas que son los programas utilizados para la elaboración:



Windows Vista Home Premium

No se necesita ampliar mucho en el tema del sistema operativo la cual dentro del sistema se instalan los programas necesarios para la creación del sitio, lo único que se puede mencionar es que dependiendo del sistema operativo con sé que cuente ya sea LINUX, MAC, Windows, esto por mencionar los principales ya que de estos hay mas como los de los dispositivos móviles que pueden ser una extensión de estos o una versión alternativa, y para saber si se necesitan requisitos no basta con echar un vistazo a la documentación del programa o del sistema operativo esto antes del instalar y usar un programa porque estos pueden variar.



Macromedia Dreamweaver

¿Qué es?: es una aplicación en forma de estudio (basada en la forma de estudio de Adobe Flash) enfocada a la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares. Creado inicialmente por Macromedia (actualmente producido por Adobe Systems). Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe. Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium.

¿Para qué sirve?: permite a los diseñadores y desarrolladores crear con total confianza sitios web basados en estándares. Diseño de forma visual o directamente sobre el código, desarrollo de páginas con sistemas de gestión de contenido y prueba de forma precisa la compatibilidad con los navegadores

gracias a la integración con Adobe BrowserLab, un nuevo servicio en línea de Adobe CS Live.

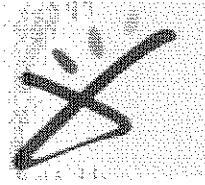
Además de todas tiene una gama de funciones internas en las versiones actualizadas que sirven de mucho a la hora de crear los sitios como por ejemplo:

- Integración con Adobe Creative Suite
- Compatibilidad con CMS integrada
- Asistencia de codificación inteligente
- Compatibilidad integral con CSS
- Integración con contenido de FLV
- Compatibilidad con las principales tecnologías
- Sugerencias personalizadas de código específico del sitio

Requisitos del sistema para su instalación y uso:

Windows

- Procesador Intel® Pentium® 4 o AMD Athlon de 64 bits
- Microsoft® Windows XP con Service Pack 2 (se recomienda Service Pack 3); Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise con Service Pack 1; o Windows 7
- 512 MB de RAM
- 1 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles basados en flash)
- Resolución de 1.280 × 800 con tarjeta de vídeo de 16 bits
- Unidad de DVD-ROM
- Conexión a Internet de banda ancha necesaria para los servicios en línea



WampServer

¿Qué es?: es un ambiente de desarrollo web para Windows.

¿Para qué sirve?: permite crear aplicaciones web con Apache, PHP, y Mysql para base de datos; además cuenta con PHPMYadmin para manejar fácilmente tus bases de datos; se instala automáticamente (instalador), y su uso es muy intuitivo. Será capaz de sintonizar su servidor sin siquiera tocar los archivos de configuración.

Es la única solución empaquetada para reproducir tus creaciones en el servidor; una vez WampServer está instalado, se tiene la posibilidad de agregar tantos Apache, MySQL y PHP lanzamientos como desee.

Además de sus servicios viene con un icono en la barra de tareas lo que te permite manejar fácilmente tu servidor y sus funciones.

Sobre la instalación del servidor es fácil; solo hay que hacer doble clic en el icono de instalación y seguir las instrucciones; viene con las últimas actualizaciones para Apache, PHP y Mysql.

Sobre sus funcionalidades:

Con un click izquierdo sobre el icono de WampServer, es capaz de:

- Gestionar sus servicios de Apache y MySQL
- Interruptor en línea / fuera de línea (dar acceso a todo el mundo o sólo equipo local)
- Instalar y cambiar de Apache, MySQL y PHP librería
- Administrar la configuración de sus servidores
- Acceder a sus registros
- Acceder a sus archivos de configuración
- Crear un alias

Con un clic derecho:

- Cambiar el idioma del menú de WampServer
- Acceder a esta página

WampServer permite instalar casi todas las versiones existentes de Apache, PHP y MySQL para que se pueda reproducir exactamente la configuración de su servidor de producción.

Su acrónimo quiere decir lo siguiente:

- W por sistema operativo Windows.
- A por Apache como servidor web.
- M por Mysql como gestor de base de datos.
- P por PHP (generalmente) Perl, Python, como lenguajes de programación.



¿Qué es?: es un potente y sistema de gestión de noticias fácil de usar que usa archivos planos para almacenar su base de datos.

¿Para qué sirve?: permite configurar un Sitio web y que otros que sean o no webmasters puedan agregar noticias etc, en un Sitio web. También el mismo sistema permite que un Sitio web tenga su propio libro de visitas. El mismo es un sistema gratuito, aunque se puede pagar para un mejor servicio del sistema. Es compatible con comentarios, archivos, función de búsqueda, gestión de archivos cargados, de respaldo y restauración, la prohibición de IP, protección contra las “inundaciones de comentarios” etc.

Veamos algunas de sus características:

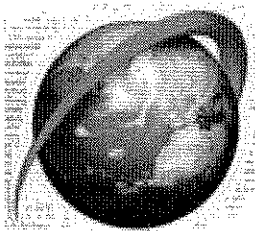
- Instalación rápida y sencilla
- Usted no necesita MySQL, todo se almacena en archivos
- Fácil de usar, sistema de plantillas
- Los visitantes pueden enviar comentarios
- Smilies, Avatares y el código HTML se pueden utilizar en los puestos
- categorías MULTILPE función
- Editor WYSIWYG
- Diferentes niveles de usuario con acceso restringido
- Agregar / Editar / publicar noticias, comentarios y usuarios en línea
- Auto de archivo de noticias de edad
- Ningún edificio de noticias, todo está automatizado
- Editar plantillas de noticias
- Los visitantes pueden buscar en su base de datos de noticias de prensa

- Protegidos por contraseña los nombres en los comentarios
- Protección contra las inundaciones y se prohíben los IP de los usuarios
- Función de copia de seguridad

La característica principal que lo distingue de la mayoría de los otros sistemas que publican del blog o página web es que todos los datos están almacenados en archivos de texto planos que significa software de la base de datos tal como MySQL no se requiere.

los administradores pueden agregar los posts de las noticias, o corregir los posts y los comentarios existentes de las noticias usando un redactor del WYSIWYG. Pueden modificar la mirada para requisitos particulares de sus noticias usando plantillas preestablecidas o de encargo, el viejo usuario de las noticias del archivo y de cambio o ajustes generales.

Una de las cosas que también se puede decir de este gestor de noticias es que es muy efectivo para aquellas personas que les gusta tener actualizada la información sobre los asuntos que más les convengan con la facilidad que proporciona este script.



Smart FTP-Client

¿Qué es?: es un cliente FTP (Protocolo de Transferencia de Archivos) que le permite transferir archivos de y para su computadora local y un servidor en el Internet.

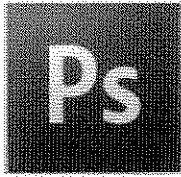
¿Para qué sirve?: para la transferencia de archivos entre la computadora y un servidor y con sus muchas básicas y avanzadas funciones SmartFTP también ofrece seguras, confiables y eficientes transferencias que lo hacen una herramienta poderosa; parte de sus funciones son las siguientes:

- Publicación y mantenimiento de páginas de Web
- Subir o bajar imágenes, documentos, películas y archivos musicales
- Compartir sus archivos con sus amigos y compañeros de trabajo
- Respalda archivos locales y remotos

Entre las principales características tenemos lo siguiente:

- FTP y FTPS (FTP Seguro)
- Compatible con HIPAA
- SFTP sobre SSH (Edición Profesional)
- Editor Integrado (Edición Profesional)
- Emulador de Terminal (Edición Última)
- Soporte UTF-8
- Arrastrar & Soltar
- Conexiones Múltiples
- Reconectar y terminar automáticamente transferencias interrumpidas
- Integridad de Transferencia
- Editar Archivos Remotos
- Buscar archivos y carpetas en el servidor
- Navegador Local
- Renombrar (Edición Profesional)
- Scripting (Edición Profesional)
- Soporte Avanzado NAT/UPnP
- UPnP (Universal Plug and Play), ICS, ICF
- Respaldo
- Mapeo de URL
- Directorios Remotos Cache
- Línea de Comandos FTP
- Comandos Personalizados
- CHMOD (Propiedades)
- Cola de Transferencia
 - Programar
 - Descargar/Subir/FXP
 - Ilimitados Subprocesos Simultáneos

Lo que hace atractivo su uso es su fácil acceso a cualquier elemento que se requiera gracias a la interfaz con la que cuenta, prácticamente puedes realizar lo que necesites en poco tiempo de búsqueda.



Photoshop

¿Qué es?: El software Adobe Photoshop redefine el tratamiento de imágenes digitales gracias a las nuevas herramientas de fotografía eficaces y a las funciones innovadoras para realizar selecciones complejas en las imágenes, pinturas realistas y retoques inteligentes. Disfrutar de la compatibilidad de 64 bits multiplataforma y de una gran variedad de mejoras del flujo de trabajo.

¿Para qué sirve?: El propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, este también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos y más en muy buena calidad. Aunque para determinados trabajos que requieren el uso de gráficos vectoriales es más aconsejable utilizar Adobe Illustrator.

Entre las alternativas a este programa, existen algunos programas libres como GIMP, orientada a la edición fotográfica en general, o propietarios como PhotoPaint de Corel, capaz de trabajar con cualquier característica de los archivos de Photoshop, y también con sus filtros plugin.

En el estándar *de facto* en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes bitmap, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Los requerimientos para su uso y su instalación son:

Windows

- Procesador Intel® Pentium® 4 o AMD Athlon de 64 bits
- Microsoft® Windows® XP con Service Pack 3; Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise con Service Pack 1 (se recomienda Service Pack 2); o Windows 7
- 1 GB de RAM
- 1 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles basados en flash)

- Resolución de 1.024 x 768 (se recomienda de 1.280 x 800) con tarjeta gráfica OpenGL cualificada y acelerada de hardware, color de 16 bits y 256 MB de VRAM
- Algunas funciones de aceleración de la GPU requieren que los gráficos sean compatibles con Shader Model 3.0 y OpenGL 2.0
- Unidad de DVD-ROM
- Software QuickTime 7.6.2 necesario para funciones multimedia
- Conexión a Internet de banda ancha necesaria para los servicios en línea

El uso de esta herramienta es útil para el uso y tratamiento de las imágenes en el proyecto.

Concluyendo, continuamos con los fundamentos **teóricos de los conocimientos** aplicados como los que se mencionan a continuación:

- PHP (PHP Hypertext Pre-procesor) (ultima version 5.3.3)
- JQuery (ultima version 1.4.2)
- Javascript (JS)
- CSS (Cascading Style Sheets)
- HTML (Hyper Text Markup Language)



PHP

¿Qué es?: 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 Qto GTK+.

¿Para qué sirve?: 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.

El propósito general de este software es que es ampliamente usado y diseñado especialmente para desarrollo web y que 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, el número de sitios en PHP ha compartido algo de su preponderante sitio con otros nuevos lenguajes no tan poderosos desde agosto de 2005.

Los requerimientos para este tipo de lenguaje solamente los básicos como:

- Procesador con 800 Mhz de velocidad
- Mínimo de 64 megas en RAM

Lo demás puede ser usado con una computadora con especificaciones estándares en calidad.



¿Qué es?: es un nuevo tipo de código de la biblioteca de javascript. Es una rápida y concisa que simplifica la Biblioteca Javascript y la documentación de HTML a través de, el control de eventos, animación, y las interacciones Ajax para el desarrollo web rápido. jQuery está diseñado para cambiar la forma en que se escribe JavaScript.

¿Para qué sirve?: permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la tecnología AJAX a páginas web. Fue presentada el 14 de enero de 2006 en el BarCamp NYC.

Es software libre y de código abierto, posee un doble licenciamiento bajo la Licencia MIT y la Licencia Pública General de GNUv2, permitiendo su uso en proyectos libres y privativos. jQuery, al igual que otras bibliotecas, ofrece una serie de funcionalidades basadas en JavaScript que de otra manera requerirían

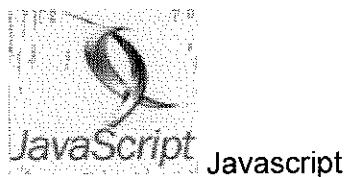
de mucho más código, es decir, con las funciones propias de esta biblioteca se logran grandes resultados en menos tiempo y espacio.

Las empresas Microsoft y Nokia anunciaron que incluirán la biblioteca en sus plataformas. Microsoft la añadirá en su IDE Visual Studio⁴ y la usará junto con los frameworks ASP.NET AJAX y ASP.NET MVC, mientras que Nokia los integrará con su plataforma Web Run-Time.

Algunas de las características de JQuery:

- Selección de elementos DOM.
- Interactividad y modificaciones del árbol DOM, incluyendo soporte para CSS 1-3 y un plugin básico de XPath.
- Eventos.
- Manipulación de la hoja de estilos CSS.
- Efectos y animaciones.
- AJAX.
- Soporta extensiones.
- Utilidades varias como obtener información del navegador, operar con objetos y vectores, funciones como trim() (elimina los espacios en blanco del principio y final de una cadena de caracteres), etc.
- Compatible con los navegadores Mozilla Firefox 2.0+, Internet Explorer 6+, Safari 3+, Opera 9+ y Google Chrome 1+.

La característica principal de la biblioteca es que permite cambiar el contenido de una página web sin necesidad de recargarla, mediante la manipulación del árbol DOM y peticiones AJAX. Para ello utiliza las funciones `$()` o `jQuery()` como algunas bases.



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

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

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

A pesar de su nombre, JavaScript no guarda ninguna relación directa con el lenguaje de programación Java. Legalmente, JavaScript es una marca registrada de la empresa Sun Microsystems, como se puede ver en <http://www.sun.com/suntrademarks/>.

¿Para qué sirve?: para acceder a objetos en aplicaciones. Principalmente, se utiliza integrado en un navegador web permitiendo el desarrollo de interfaces de usuario mejoradas y páginas web dinámicas. 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 (Document Object Model).

JavaScript fue desarrollado originalmente por Brendan Eich de Netscape con el nombre de *Mocha*, el cuál fue renombrado posteriormente a *LiveScript*, para finalmente quedar como JavaScript. El cambio de nombre coincidió aproximadamente con el momento en que Netscape agregó soporte para la tecnología Java en su navegador web Netscape Navigator en la versión 2.0B3 en diciembre de 1995. La denominación produjo confusión, dando la impresión de que el lenguaje es una prolongación de Java, y se ha caracterizado por muchos como una estrategia de mercadotecnia de Netscape para obtener prestigio e innovar en lo que eran los nuevos lenguajes de programación web.



CSS Cascading Style Sheets

¿Qué es?: es un mecanismo simple que describe cómo se va a mostrar un documento en la pantalla, o cómo se va a imprimir, o incluso cómo va a ser pronunciada la información presente en ese documento a través de un dispositivo de lectura. Esta forma de descripción de estilos ofrece a los desarrolladores el control total sobre estilo y formato de sus documentos.

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

CSS funciona a base de reglas, es decir, declaraciones sobre el estilo de uno o más elementos. Las hojas de estilo están compuestas por una o más de esas reglas aplicadas a un documento HTML o XML. La regla tiene dos partes: un selector y la declaración. A su vez la declaración está compuesta por una propiedad y el valor que se le asigne.

CSS proporciona tres caminos diferentes para aplicar las reglas de estilo a una página Web:

1. Una hoja de estilo externa, que es una hoja de estilo que está almacenada en un archivo diferente al archivo donde se almacena el código HTML de la página Web. Esta es la manera de programar más potente, porque separa completamente las reglas de formateo para la página HTML de la estructura básica de la página.
2. Una hoja de estilo interna, que es una hoja de estilo que está incrustada dentro de un documento HTML. (Va a la derecha dentro del elemento <head>). De esta manera se obtiene el beneficio de separar la información del estilo, del código HTML propiamente dicho. Se puede optar por copiar la hoja de estilo incrustada de una página a otra, (esta posibilidad es difícil de ejecutar si se desea para guardar las copias sincronizadas). En general, la única vez que se usa una hoja de estilo interna, es cuando se quiere proporcionar alguna característica a una página Web en un simple fichero, por ejemplo, si se está enviando algo a la página web.
3. Un estilo en línea (inline), que es un método para insertar el lenguaje de estilo de página, directamente, dentro de una etiqueta HTML. Esta manera de proceder no es totalmente adecuada. El incrustar la descripción del formateo dentro del documento de la página Web, a nivel de código se convierte en una tarea larga, tediosa y poco elegante de resolver el problema de la programación de la página. Este modo de trabajo se podría usar de manera ocasional si se pretende aplicar un formateo con prisa, al vuelo. No es todo lo

claro, o estructurado, que debería ser, pero funciona. Este es el método recomendado para maquetar correos electrónicos en HTML.

Las ventajas de utilizar CSS (u otro lenguaje de estilo) son:

- Control centralizado de la presentación de un sitio web completo con lo que se agiliza de forma considerable la actualización del mismo.
- Los navegadores permiten a los usuarios especificar su propia hoja de estilo local que será aplicada a un sitio web, con lo que aumenta considerablemente la accesibilidad. Por ejemplo, personas con deficiencias visuales pueden configurar su propia hoja de estilo para aumentar el tamaño del texto o remarcar más los enlaces.
- Una página puede disponer de diferentes hojas de estilo según el dispositivo que la muestre o incluso a elección del usuario. Por ejemplo, para ser impresa, mostrada en un dispositivo móvil, o ser "leída" por un sintetizador de voz.
- El documento HTML en sí mismo es más claro de entender y se consigue reducir considerablemente su tamaño (siempre y cuando no se utilice estilo en línea).



HTML Hyper Text Markup Languaje

¿Qué es?: HTML es la "lengua materna" del navegador. Podemos decir que un científico llamado Tim Berners-Lee inventó HTML allá por 1990. El objetivo era facilitar a científicos de diferentes universidades el acceso a los documentos de investigación de cada uno de ellos. El proyecto obtuvo un éxito mucho mayor del que Tim Berners-Lee nunca hubiese llegado a imaginar. Al inventar HTML, este científico sentó las bases de la web tal y como la conocemos hoy día. HTML es un lenguaje que hace posible presentar información (por ejemplo, investigaciones científicas) en Internet. Lo que ves al visualizar una página en Internet es la interpretación que hace el navegador del código HTML. Para ver el código HTML de una página sólo tienes que hacer clic en la opción "Ver" de la barra de menús y elegir "Código fuente" (en Internet Explorer).

¿Para qué sirve?: Si se quieren crear sitios web, no hay otra solución que aprender HTML. Incluso si se usa un programa como Dreamweaver, por ejemplo, para la creación de sitios web, poseer unos conocimientos básicos de

HTML hace la vida mucho más fácil y tus sitios web mucho mejores. La buena noticia es que HTML es fácil de aprender y de usar. HTML se usa para crear sitios web sin más palabras.

HTML es la abreviatura de "HyperText Mark-up Language", es decir, "Lenguaje de marcado hipertextual". En todo caso, para mantener un buen orden, se explica qué significa con mayor detalle.

- **Híper** es lo contrario de lineal. Anteriormente los programas de ordenador se ejecutaban de forma lineal: cuando el programa había ejecutado una acción seguía hasta la siguiente línea, y después de ésta a la siguiente, y a la siguiente, ... HTML, sin embargo, es diferente: se puede ir donde uno quiera cuando uno quiera. Por ejemplo, no es necesario visitar MSN.com antes de visitar HTML.net.
- **Texto** se explica por sí solo.
- **Marcado** es lo que haces con el texto. Se marca el texto del mismo modo que en un programa de edición de textos con encabezados, viñetas, negrita, etc.
- **Lenguaje** es lo que es HTML. Este lenguaje hace uso de muchos términos en inglés.

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 editores para la realización de sitios Web con características WYSIWYG (What You See Is What You Get, o en español: "lo que ves es lo que obtienes"). Estos editores permiten ver 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. Algunos ejemplos de editores WYSIWIG son Macromedia Dreamweaver, o Microsoft FrontPage.

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 queremos adherirle al sitio, que buscar la opción en el programa mismo.

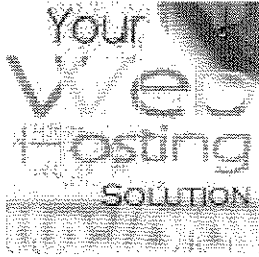
Existe otro tipo de editores HTML llamados WYSIWYM (Lo que ves es lo que quieres decir) que dan más importancia al contenido y al significado que a la apariencia visual. Entre los objetivos que tienen estos editores es la separación del contenido y la presentación, fundamental en el diseño Web.

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>`.

El diseño en HTML aparte de cumplir con las especificaciones propias del lenguaje debe respetar unos criterios de accesibilidad web, siguiendo unas pautas, o las normativas y leyes vigentes en los países donde se regule dicho concepto. Se encuentra disponible y desarrollado por el W3C a través de las Pautas de Accesibilidad al Contenido Web 1.0 WCAG (actualizadas recientemente con la especificación 2.0), aunque muchos países tienen especificaciones propias, como es el caso de España con la Norma UNE 139803.



Servidor WEB

¿Qué es?: es un programa que está diseñado para transferir hipertextos, páginas web o páginas HTML (HyperText Markup Language): textos complejos con enlaces, figuras, formularios, botones y objetos incrustados como animaciones o reproductores de música. El programa implementa el *protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol)* que pertenece a la capa de aplicación del modelo OSI. El término también se emplea para referirse al ordenador que ejecuta el programa.

¿Para qué sirve?: El Servidor web se ejecuta en un ordenador manteniéndose a la espera de peticiones por parte de un cliente (un navegador web) y que responde a estas peticiones adecuadamente, mediante una *página web* que se exhibirá en el navegador o mostrando el respectivo mensaje si se detectó algún error.

A modo de ejemplo, al teclear GOOGLE.COM en nuestro navegador, éste realiza una petición HTTP al servidor de dicha dirección. El servidor responde al cliente enviando el código HTML de la página; el cliente, una vez recibido el código, lo interpreta y lo exhibe en pantalla. Como vemos con este ejemplo, el cliente es el encargado de interpretar el código HTML, es decir, de mostrar las fuentes, los colores y la disposición de los textos y objetos de la página; el servidor tan sólo se limita a transferir el código de la página sin llevar a cabo ninguna interpretación de la misma.

Además de la transferencia de código HTML, los Servidores web pueden entregar aplicaciones web. Éstas son porciones de código que se ejecutan cuando se realizan ciertas peticiones o respuestas HTTP. Hay que distinguir entre:

- Aplicaciones en el lado del cliente: el cliente web es el encargado de ejecutarlas en la máquina del usuario. Son las aplicaciones tipo Java "applets" o Javascript: el servidor proporciona el código de las aplicaciones al cliente y éste, mediante el navegador, las ejecuta. Es

necesario, por tanto, que el cliente disponga de un navegador con capacidad para ejecutar aplicaciones (también llamadas scripts). Comúnmente, los navegadores permiten ejecutar aplicaciones escritas en lenguaje javascript y java, aunque pueden añadirse más lenguajes mediante el uso de plugins.

- Aplicaciones en el lado del servidor: el servidor web ejecuta la aplicación; ésta, una vez ejecutada, genera cierto código HTML; el servidor toma este código recién creado y lo envía al cliente por medio del protocolo HTTP.

Las aplicaciones de servidor muchas veces suelen ser la mejor opción para realizar aplicaciones web. La razón es que, al ejecutarse ésta en el servidor y no en la máquina del cliente, éste no necesita ninguna capacidad añadida, como sí ocurre en el caso de querer ejecutar aplicaciones javascript o java. Así pues, cualquier cliente dotado de un navegador web básico puede utilizar este tipo de aplicaciones.

El hecho de que HTTP y HTML estén íntimamente ligados no debe dar lugar a confundir ambos términos. HTML es un lenguaje de marcas y HTTP es un protocolo.

En resumen he aquí todas las herramientas y conocimientos aplicados para la creación de las páginas web, todo esto trabajándose en conjunto e interactuando entre sí, para poder lograr el objetivo común que es la página web.

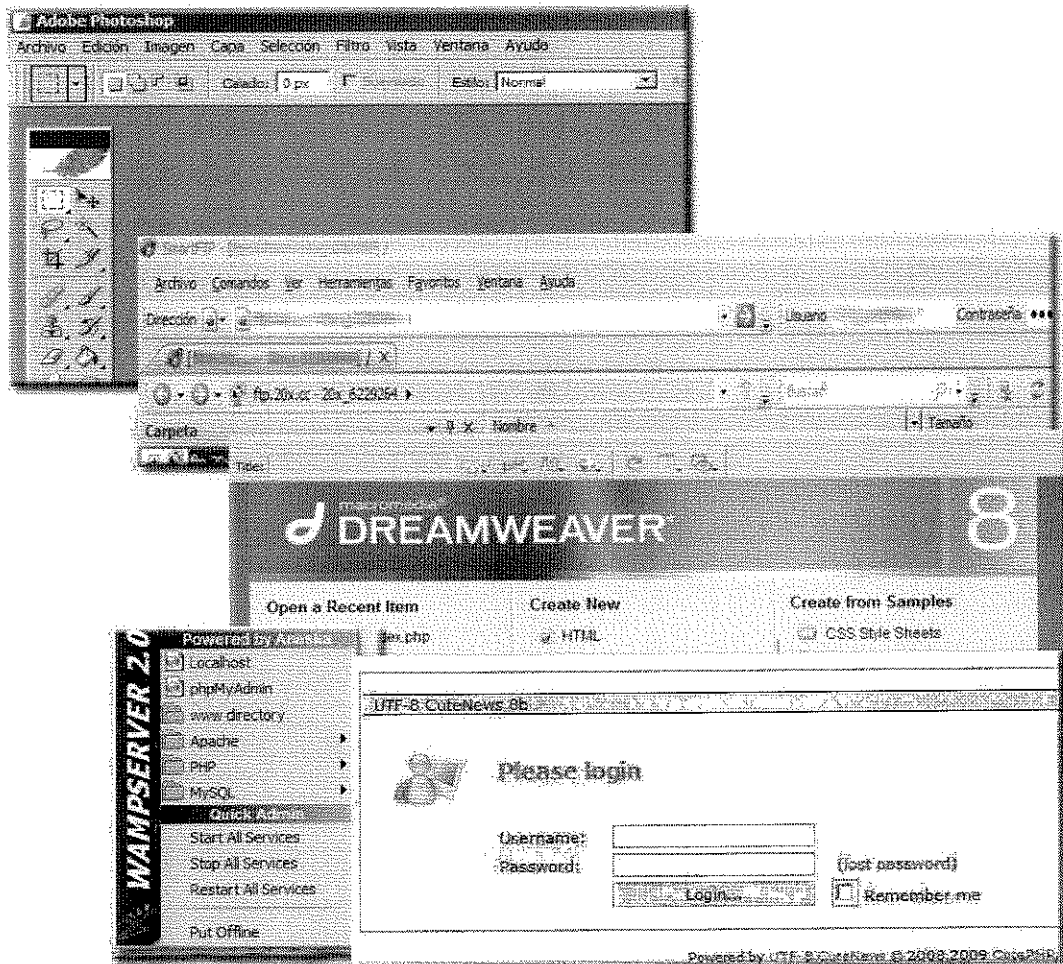
Procedimientos empleados y Actividades desarrolladas

Para comenzar, antes de describir el desarrollo he de decir que sin los conocimientos aplicados y sin las herramientas que he expuesto en el trabajo, no hubiera podido llevar a cabo con satisfacción al cien por ciento el proyecto debido a que toda esta información es fundamental para el desarrollo.

A continuación se muestra paso a paso el procedimiento de la creación de la página web de SINTECEPTES:

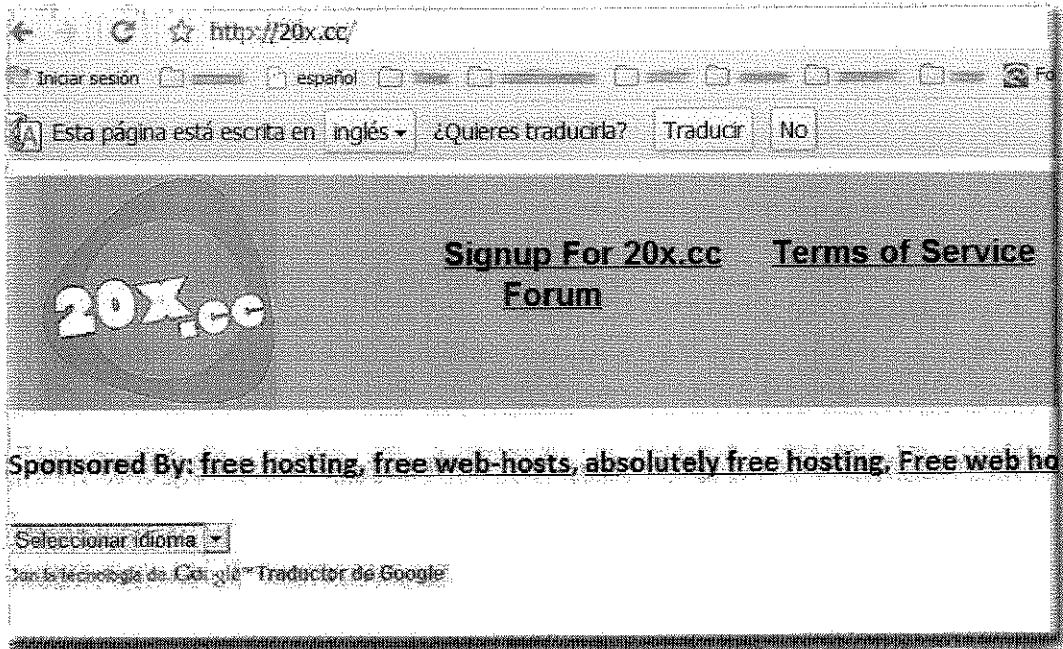
1) Instalación de los programas que se utilizaron:

- Se instaló desde el archivo, se procede de manera manual hasta completar la instalación y creación de carpetas en el disco duro; este paso se aplico a todos los programas con los que se trabajaron; para poder usar los programas solo se siguieron las instrucciones correspondientes de cada programa y al finalizar dichos pasos, están listos para usarse.

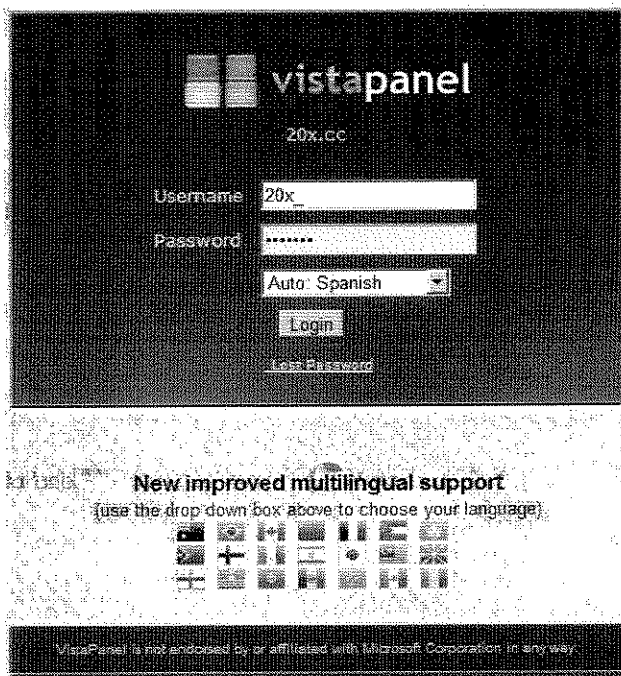


2) Búsqueda del Servidor Web (temporalmente gratuito):

- Aquí me di a la tarea de buscar el adecuado servidor web que tuviera los requisitos que necesitaba para poder hospedar mis archivos de forma gratuita y con la funcionalidad que se necesitaba.
- De entre varias páginas visitadas se encontró una que es la siguiente:



- Una vez registrado y usar el mail de confirmación, se te da el Panel de Control del sitio, como se muestra:



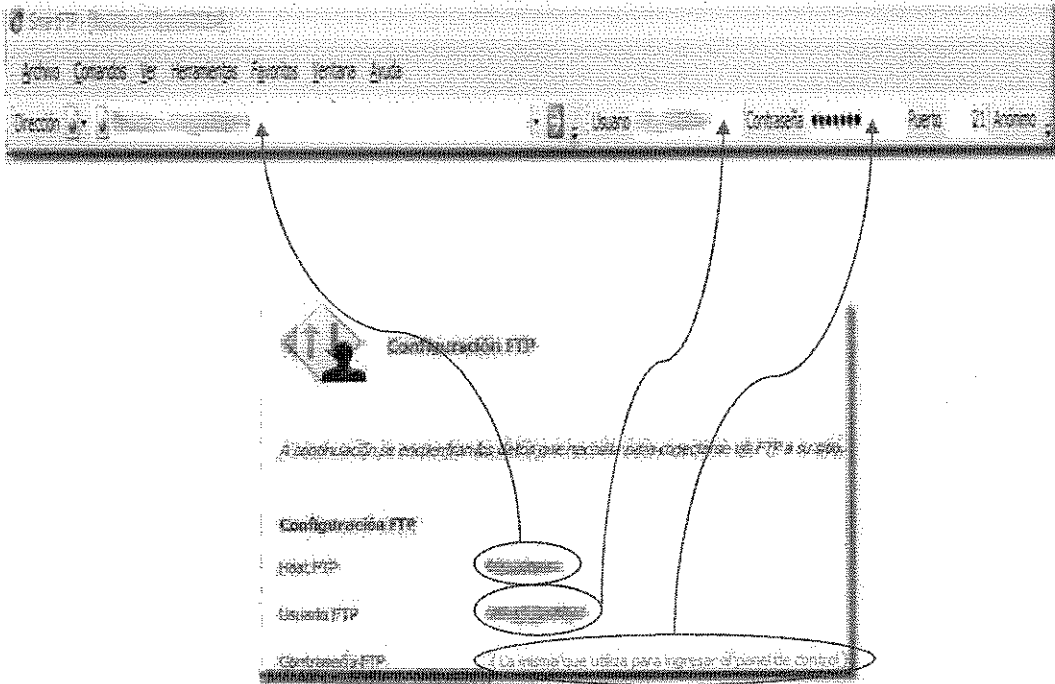
- En este cuadro se introduce el Usuario y Contraseña para acceder al Panel y poder hacer las modificaciones pertinentes como: subir los archivos al servidor, modificar información de la cuenta, crear los dominios, base de datos, estadísticas, soporte técnico con ayuda y tutoriales, cualquier modificación que se requiera hacer referente al servidor y a los archivos que se manejen esta en este Panel:



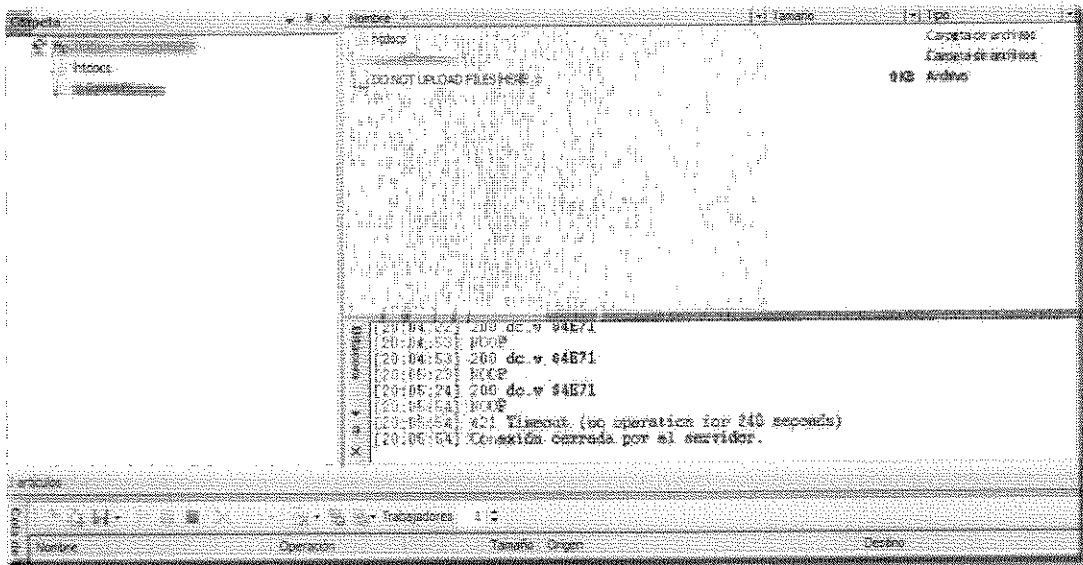
- Una vez terminado lo que se requiere hacer, se pasa hacer contacto con los archivos que se desean manejar y se ingresa al programa de Smart FTP Client para hacer las transacciones correspondientes.

3) Uso de Smart FTP Client:

- El primer paso es abrir el programa y detectar los siguiente elementos:



- Una vez identificados y proporcionar tu configuración y solo basta con hacer “enter” o hacer clic en la “flecha verde” enseguida de dirección para que el programa cliente entre a los archivos del servidor y puedas ya sea subir, bajar tus archivos entre otras funciones, como se muestra en la imagen



- Una vez entrado puedes modificar lo que sea conveniente entre el servidor y la computadora local; es tan fácil y sencillo solamente arrastras los archivos que desees del escritorio al programa y viceversa, y así intercambia la información, una vez que se termine lo que se esté haciendo puedes cerrar la sesión rápido y sin complicaciones.

4) uso de Dreamweaver para crear la estructura de la página:

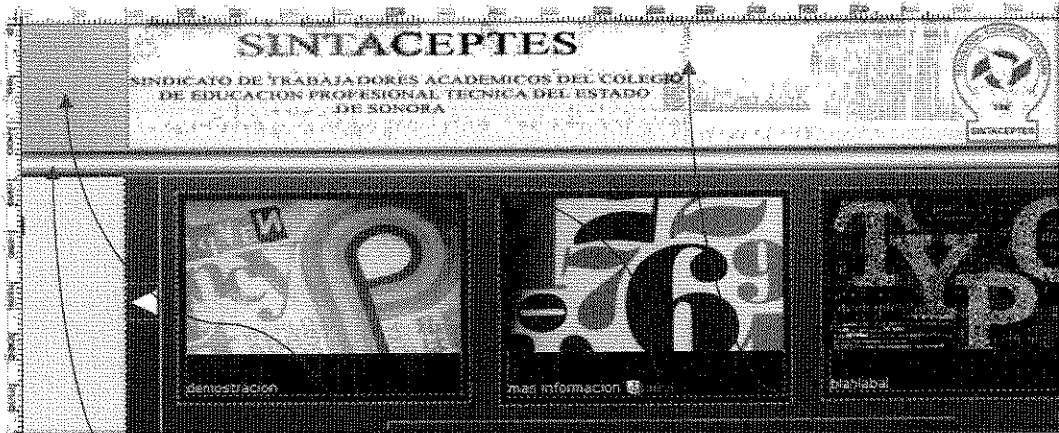
- Primero que nada se empezó por crear como iba a quedar la estructura de la pagina, antes de seguir menciono que primero se mostrara el diseño de las paginas y no su funcionamiento, este se continuara en su debido apartado ya que algunos "scripts" de diseño necesita más explicación; a continuación mencionare todos los pasos de diseño para la creación de las paginas:
 - Crear las páginas necesarias para crear el menú de acceso a ellas.
 - Los apartados son: "Inicio" (home) es la página de comienzo, "Historia", "Estatutos", "Convenios", "Últimos Eventos".



- Creación del "header" o la cabecera de las paginas; la pagina cuenta con las dimensiones para que tenga una distribución uniforme dentro de las 5 páginas mencionadas, de 1250 px por 1350 px.
 - Cuenta con un "layer" llamado "layer4".
 - Cuenta con una tabla de 2x1 dentro del "layer4" donde se colocan las 2 imágenes del logo del sindicato.
 - Directamente abajo cuenta con un separador llamado "layer6".

- Continua con un "layer9" que es donde se encuentra uno de los "scripts" utilizados la cual es el "carousel" de imágenes lo cual maneja los siguientes "divs" "carousel", "belt" (cinturon), "panel" (contenedor de las imágenes y texto).

Aquí se termina lo que es el "cabecera" como se puede observar en la siguiente imagen además de sus atributos mencionados:



```

#layer4 {
  position: absolute;
  left: 0px;
  top: 0px;
  width: 1280px;
  height: 122px;
  z-index: 1;
  background-image: url(fond01.png);
}

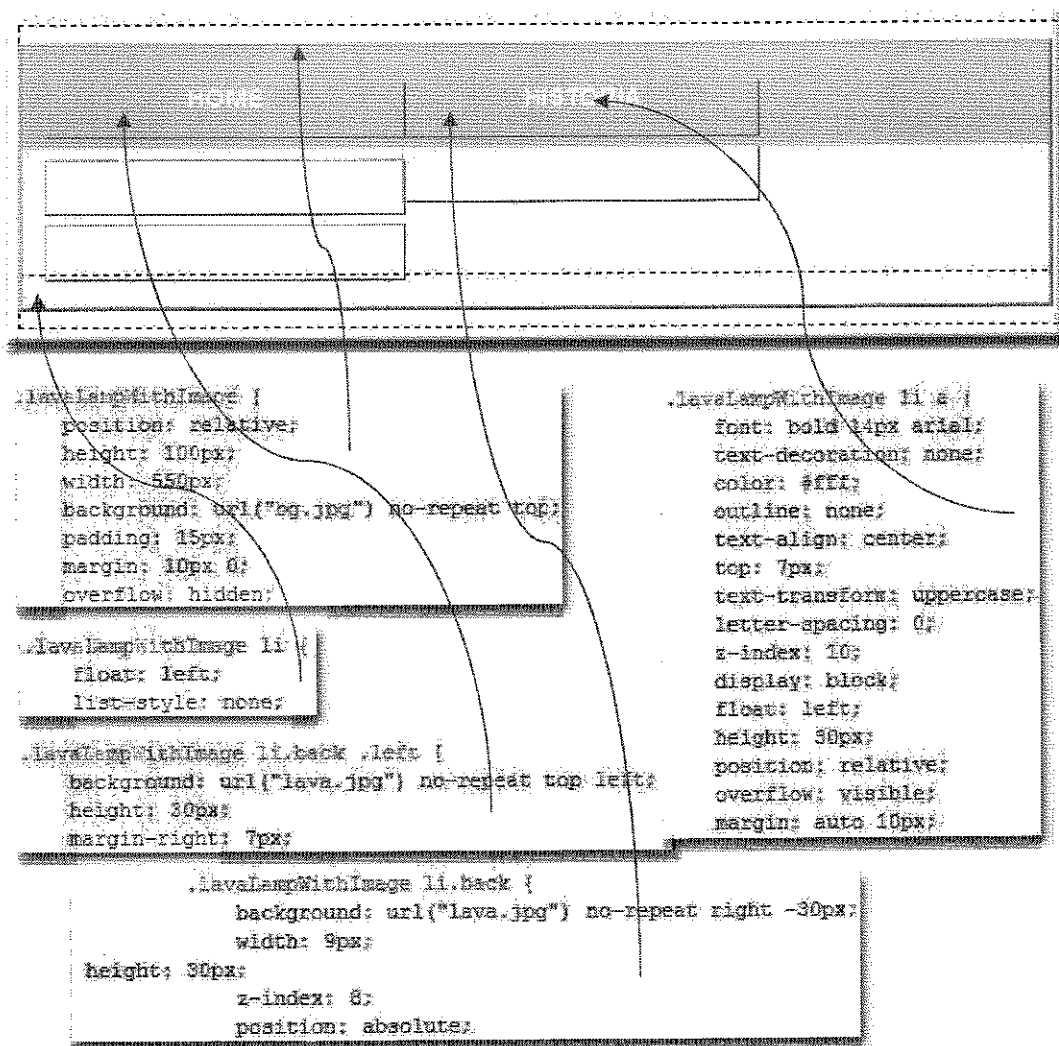
#layer5 {
  position: absolute;
  left: 0px;
  top: 122px;
  width: 1280px;
  height: 25px;
  z-index: 2;
  background-image: url(barrasepársdora.jpg);
}

<table width="200" border="0" align="center">
  <tr>
    <td></td>
    <td></td>
  </tr>
</table>

```

El archivo "carousel.css" es el que le da el diseño total al carrusel, no muestro el código CSS debido a que es otro archivo más extenso que los que se muestran aquí; pero es la misma estructura como los que vemos en la imagen.

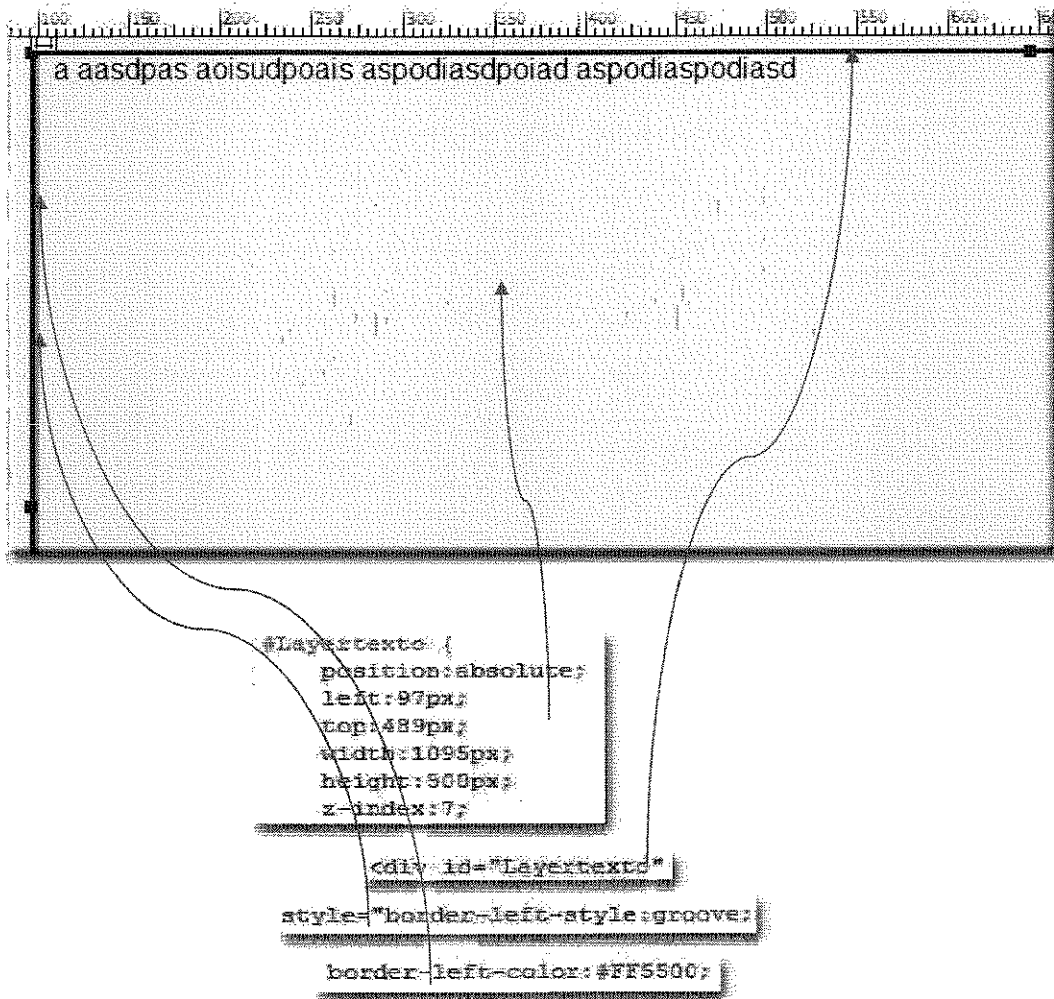
- Creación del menú de acceso hacia las paginas:
 - El menú es un diseño basado en "lavalamp" de JQuery lo cual lo hace atractivo si se quiere algo distinto; esta situado en un "layermenu" y cada apartado tiene su propio "layer" con la clase "lavalampWithImage" para asi tener su espacio, también se manda llamar el archivo "lavalamp_test.css" lo cual le da el diseño apropiado para el sitio.



Veamos unos detalles; "lavalampWithImage" corresponde a la posición del "div" su tamaño la imagen verde de fondo que se ve en la imagen si repetir, etc.

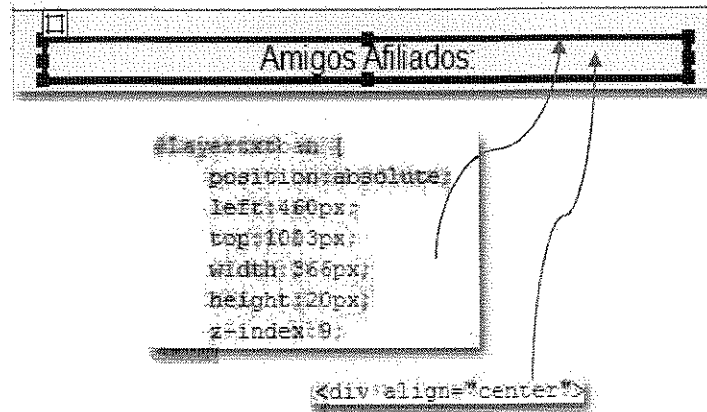
"lavalampWithImage li" corresponde al mismo "div" pero con la característica que mantiene los "divs" internos hacia una posición en la pantalla y sin ningún estilo lo cual parece que no están dentro de algún cuadro; "li.back .left" es la otra imagen que no se ve ahí, pero que hace que cuando se posicione el mouse dentro de algún "div" interno muestre una sombra para proyectarlo y tiene sus características en ese apartado hace que se mantenga siempre a la izquierda del menú cada vez que se posicione; "li .back" son las características de las dimensiones de la sombra; "li a" es el que mantiene el diseño de la letra que está dentro del "div".

- Creación del "LayerTexto" aquí es donde se concentra la información que se va a publicar cualquiera que sea, será incrustada dentro del "div" ahí se maneja toda la información de todas las paginas.
 - Este "div" central es llamado "LayerTexto" y tiene como propiedades que al llenarse de información se recorra hacia la derecha y hacia abajo para que se siga mostrando la información y tiene sus características; el CSS de este "div" está dentro de la misma página sin necesidad de llamarlo debido a que como es un solo diseño no es mucho código; se muestran a continuación.



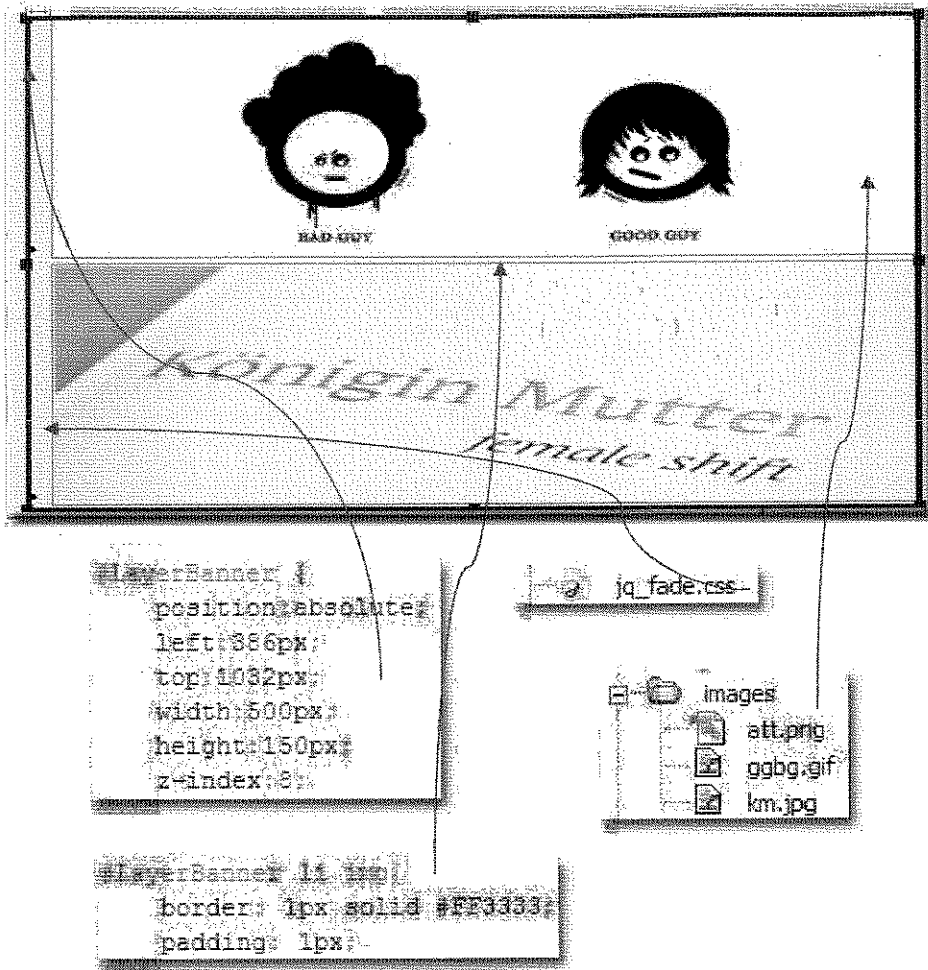
Lo que cabe mencionar aquí es el borde que le da un estilo y un color acorde con la página y su combinación de colores; el fondo gris claro es desde el "body" de la página así que se aplica a todo el sitio.

- Creación del "layertxtban" en este "div" se encuentra nada más el texto de "amigos afiliados" lo cual hago referencia a las demás organizaciones que cuentan con una página web y que son organización sindical nada más.
 - Se muestran a continuación sus características.



Aquí no hay mucho que comentar solamente son sus características dentro de la pagina.

- Creacion del "layerbanner" este "div" contiene los banners de las páginas que cuentan con organización sindical y que pudieran estar relacionadas con el SINTACEPTES.
 - Se muestra a continuación sus características, cuenta con diseño el cual permite a través de un script hacer "fade" las imágenes entre otras aplicaciones; cuenta con su CSS llamado desde el archivo y además del de la propia página como se muestra en la siguiente imagen.
 - También destaca que tiene los contenedores de las imágenes lo cual os hace independientes a cada una de las imágenes.

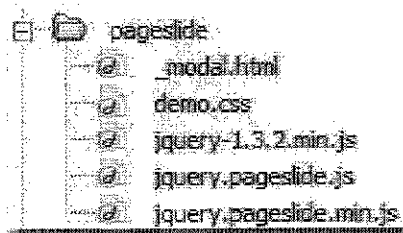


Aquí tenemos las características del "div" su posición etc. Se llama al "jq_fade.css" para darle el diseño completo dentro del "div" y las imágenes mostradas son guardadas en la carpeta mostrada; el "li img" maneja el borde del "li" y lo coloreo al gusto además de que el "padding" hace la distancia entre el borde y el contenedor, las imágenes puestas son de carácter de prueba. Bueno, aquí termina el diseño de la pagina cabe mencionar que este diseño contempla todas las paginas; ahora hablare sobre el funcionamiento explicándolo lo más detallado posible.

5) Funcionamiento general de la página:

- Comenzando se empezara explicando los “scripts” de diseño y que es lo que hacen dentro de la pagina, después el funcionamiento del administrador de noticias y la baja de archivos de la pagina.
 - Función del “modal” dentro del carrusel de imágenes; este modal no lo explique antes debido a que no se ve a simple vista, pero obviamente es una parte importante del diseño; lo veremos a continuación.
 - Cuenta con un diseño especial por parte de JQuery ya que hace entrada como si fuera una ventana corrediza; se encuentra para formar parte de la descripción del gremio y se distribuye en las paginas “modal.html”.
 - Cada página contiene información diferente.
 - El “script” también se llama desde la carpeta “pageslide”.
 - Su diseño se manda a llamar desde “demo.css”.

Se manda a llamar los archivos:



Estos son los archivos que se necesitan, “demo.css” es parte del diseño, los demás archivos “js” son los que determinan su función y su comportamiento dentro de la página, en si es el “script” todos modificados

para el aprovechamiento de la página.

Se coloca el código de “script” para su llamado:

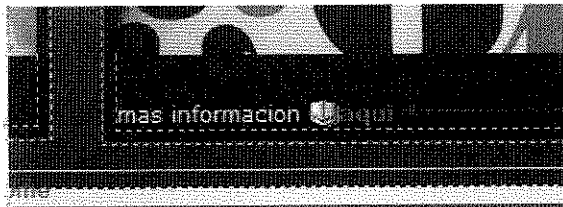
```
<script type="text/javascript" src="pageslide/jquery.pageslide.min.js"></script>
<link rel="stylesheet" href="pageslide/demo.css" type="text/css" media="screen" >
<script type="text/javascript">
  $('#maestro1').pageSlide({width:"350px", modal:true});
  $('#maestro2').pageSlide({width:"350px", modal:true});
</script>
```

Esto como se puede ver se puede colocar dentro del “head” al principio de la pagina pero por funcionalidades de varios “scripts” dentro de la pagina no todos se pueden manejar en el mismo lugar ya que puede haber choques de código y hace que no lleve a cabo sus funciones por interrumpir las de otro etc. Primero que nada explicare las partes del código:

- La primera línea es el llamado del “script”:
- La segunda línea se carga el diseño conforme a la página ya establecida.
- El último “script” son las diferentes páginas creadas, se coloca el nombre de referencia de la clase del “pageslide” es decir el “id” y se le agregan los atributos correspondientes como el tamaño, velocidad, y su comportamiento a la hora de entrada; pueden ser llamadas tantas páginas como sean necesarias.

Su ejecución:


Como he mencionado antes para ejecutarlo el “link” se encuentra dentro del carrusel lo cual se muestra:



```
<a href="modal.html" id="maestro1">aquí</a>
```

Como se observa es muy sencillo ejecutarlo solo se pone el “id” correspondiente al código en el “script” y se ejecuta como un “link” que manda llamar a la pagina solo haciendo clic en la palabra que se le quiera poner. Básicamente es su funcionamiento más adelante después de explicar todo el funcionamiento se mostraran las imágenes de cada una de las partes en acción.

- Función del “carrusel” de imágenes, ahora toca ver cómo funciona este “script” teniendo como vista el movimiento como si fuera un carrusel y volviendo a su punto original una vez terminado el recorrido.
 - Cuenta con el diseño de jQuery; ya que hemos visto su capacidad a la hora de diseño, que mejor que esta herramienta.
 - Cuenta con 3 “layers”, 2 para el movimiento que son “atrás” y “adelante” y el central donde contiene el cinturón de imágenes.
 - El diseño se manda llamar del “carrousel.css” como se menciono en el diseño.

Para todos los casos con JQuery los archivos llamados son los mismos, no todos, solamente el que contiene la clase general de todos los diseños que es generalmente el archivo "jquery.js"  y algunos diferentes dependiendo de la función de cada diseño cuenta con su propio "js" que básicamente es el nombre del tipo de diseño y con terminación jquery: por ejemplo "(nombre del diseño)_jquery.js" estos archivos son modificados del original para su propósito en específico; una vez mencionado esto la carga de los archivos es la misma para todos.

Continuando, se coloca el código "script" para su llamado:

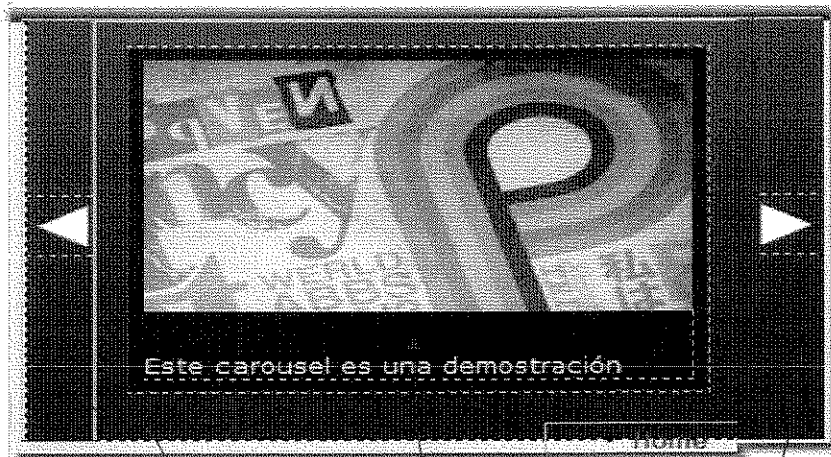
```
<link rel="stylesheet" href="jquery-carousel/carousel.css" type="text/css" media="screen" />
<script type="text/javascript" src="inzerfade/js/jquery.js"></script>
<script src="jquery-carousel/carousel.js" type="text/javascript"></script>
<script type="text/javascript">
steppcarousel.setup({
  galleryid: 'carousel',
  beltclass: 'belt',
  panelclass: 'panel',
  autostep: {enable:true, moveby:1, pause:3000},
  panelbehavior: {speed:500, wraparound:true, persist:true},
  statusvars: ['statusA', 'statusB', 'statusC'],

  contenttype: ['external']
})
</script>
```

Veamos:

- Las primeras 3 líneas es el llamado del diseño, el archivo general de JQuery para el funcionamiento de todos los elementos y el propio "js" de mismo diseño para su función específica.
- El cuarto "script" hace referencia a su comportamiento, "gallery", "belt" y "panel" manejan la clase de cada una para su vista dentro de la pagina y su acomodo en el espacio que ocupan
- "autostep" es la velocidad de pausa y el tipo de movimiento que se realiza cuando se le da clic ya sea hacia atrás o adelante del carrusel.
- "panelbehavior" es la velocidad con la que se mueven los elementos del carrusel, y su distancia entre elementos.
- "statusvars" 3 variables registradas que contienen los paneles actuales (desde donde empieza hasta el último) y el que contiene el total de paneles.
- "contenttype" ya sea si es llamado interna o externamente.

Su ejecución:



```
<div id="Layer7">
<div class="button-prev">
  <a href="javascript:stepcarousel.stepBy('carousel', -1)">
    
  </a>
</div>
<div id="Layer8">
<div class="button-next">
  <a href="javascript:stepcarousel.stepBy('carousel', 1)">
    
  </a>
</div>
<div id="Layer9" style="position: absolute">
<div id="carousel" class="stepcarousel">
  <div class="hels">
    <div class="panel">
      
      <div class="panel-text">
        <p>Este carousel es una demostración</p>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

Veamos:

- El botón de la izquierda hace el llamado con "javascript" al atributo que contiene en el archivo "js" "stepby" hace referencia al carrusel y que empiece a moverse desde el punto inicial hacia atrás por eso es que es -1
- Al igual el botón de la derecha hace que se mueva hacia adelante.
- El bloque central del carrusel lo cual hace su ejecución gracias al "id" y "class" que pertenecen al "script" llamado y hace que tenga esas

funciones, maneja la imagen que se requiera y texto para describir; lo que parece un error de escritura “´,” da el acento a las palabras.

- Función del menú de acceso a las paginas, vemos que cuenta nuevamente con el diseño gracias a JQuery además de su atractivo diseño que contiene una capa sobre cada “div”, esta capa como sombra, se mueve conforme el mouse dando un aspecto de fluidez y claro efecto.
 - Usa su diseño en movimiento para cada “Link” que se desee.
 - Se puede agregar o quitar apartados como se requiera.

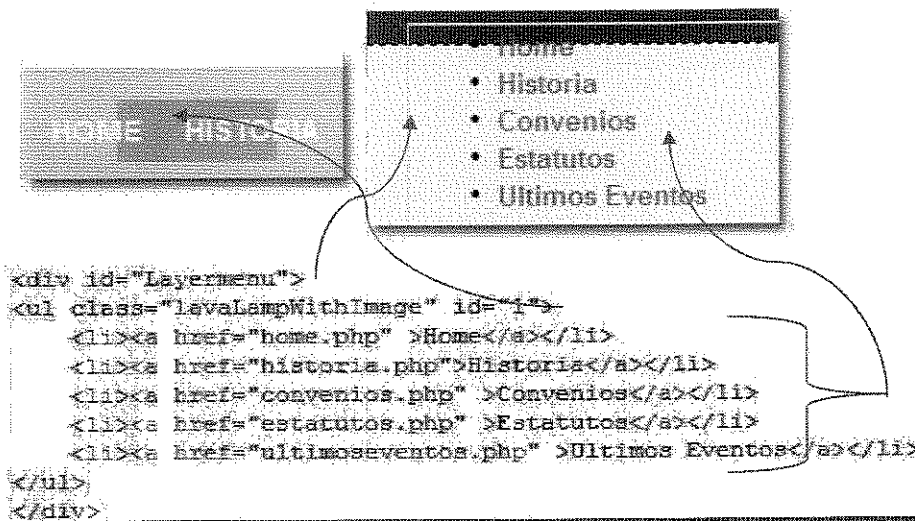
Se coloca el código “script” para su llamado:

```
<link rel="stylesheet" href="lavalamp/lavalamp_text.css" type="text/css" media="screen" >
<script type="text/javascript" src="lavalamp/jquery-1.2.3.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="lavalamp/jquery.easing.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="lavalamp/jquery.lavalamp.min.js"></script>
<script type="text/javascript">
    $(function() {
        $("#1, #2, #3").LavaLamp({
            fx: "backout",
            speed: 700,
            click: function(event, menuItem) {
                return true;
            }
        });
    });
</script>
```

Veamos:

- Primeramente se carga el diseño del menú.
- Los 3 siguientes “scripts” son los archivos del funcionamiento que cargan las clases para dichas funciones.
- El cuarto “script” hace el movimiento y hace referencia a los distintos “id” que se pueden adquirir que son 3 por defecto pero en realidad se una el #1, los otros 2 son para un tipo diferente de diseño.
- “backout” hace referencia al objeto en movimiento.
- “speed” lo hace a su velocidad que se manifiesta con el movimiento del mouse,
- “click” tiene la función de hacer clic en el “div” regresa “true” para su ejecución, si fuera “false” no daría paso a entrar a la pagina.

Su ejecución:



Veamos:

- El "layermenu" es el contendedor de los "links".
- La "class" hace que proceda al diseño y el "id" al movimiento mencionado anteriormente como se ve en la imagen.
- Los "li" son los sub contenedores de cada "link".
- El menú es llamado de la siguiente forma hacia cada una de las paginas utilizando este código de php:

```
<?php include('menu.php');?>
```



- Función del contenedor de banners, este contenedor es más eficiente que solo poner varios contenedores con cada uno de los diferentes banners; este tipo de contenedor maneja un diseño mejor y con un diseño más eficiente.
 - Solamente requiere de un contenedor para todas las imágenes que se usen de banner.
 - También hace la función de ir hacia la página de cada banner respectivo.
 - Tiene un diseño "fade" que hace circular las imágenes dependiendo del gusto.

Se coloca el código "script" para su llamado:

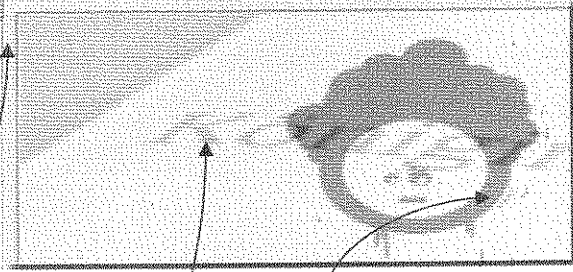
```
<script type="text/javascript" src="innerfade/js/jquery.innerfade.js"></script>
<script type="text/javascript">
    $(document).ready(
        function () {

            $('#div#LayerBanner').innerfade({
                speed: 'normal',
                timeout: 2000,
                type: 'sequence',
                containerheight: 'auto'
            });
        });
</script>
```

Veamos:

- Se hace el llamado de su "script" "js".
- Tiene como función aplicar al "divlayerbanner" que se menciona en el apartado de diseño, la funcionalidad de velocidad de intercambio de imagen.
- "timeout" tiempo de salida de intercambio de imagen.
- "type" varia conforme al gusto puede ser secuencial o aleatorio entre otros.
- "containerheight" es el espacio del contenedor, es decir el tamaño en pixeles; se puede manejar "auto" debido a que este se puede modificar al gusto.

Su ejecución:



```
<div id="LayerBanner" style="position: absolute; border-color: #006600">
<li>
<a href="http://medienfreunde.com/deutsch/referenzen/kreation/good_guy_bad_guy.html">
 </a> </li>

<li> <a href="http://medienfreunde.com/deutsch/referenzen/printdesign/koenigin_mutter.html">
 </a> </li>
</div>
```

Veamos:

- Se ve la interacción entre las dos imágenes procediendo una tras la otra.
- “layerbanner” con sus características de posición y borde.
- Puede tener diferentes usos como por ejemplo: un calendario de imágenes, dos proyecciones a la vez, portafolios, etc.
 - Función del administrador de noticias; este administrador es un “script” creado para uso libre y uso personal en cualquier pagina web, se puede pagar por él para mayores funcionalidades pero para las necesidades de este sitio son suficientes, si por alguna razón se necesita más que lo presentado en este proyecto se verá con las partes correspondientes para una actualización.
 - El administrador “cutenews” se instala en un servidor desde “index.php” este genera la instalación y el procedimiento a seguir.
 - Una vez instalado se puede manejar las noticias y administrar todo lo referente a ello.
 - Maneja muchas funciones que son muy útiles a la hora de realizar y publicar noticias.
 - Puedes modificar los archivos generales a tu conveniencia como se ha hecho para este sitio.
 - Antes de su instalación en cualquier servidor que no sea local, se tiene que “CHMOD” esto significa cambiar las propiedades de los archivos para una configuración total y sin restricciones en cualquier servidor.
 - Sin más preámbulos veamos cómo funciona.

Pantalla general de administración:

Home | Add News | Edit News | Options | Help/About | Logout

Welcome

Good Afternoon poncho9999, we don't have new articles today, the first one can be yours.

Some stats		System Selfcheck	
Active News	1	Can write to news.txt	Yes
Postponed News	0	Can write to postponed_news.txt	Yes
Unapproved News	0	Can write to unapproved_news	Yes
Active Comments	1	Can write to comments.txt	Yes
Archives	0	Can write to users.db.php	Yes
Users	1	Can write to archives.dir	Yes

What's new?

News

Mar 13 2010: Security flaw
UTF-8 CuteNews user Stephan found a flaw in search.php which discloses the contents of the user database when show_news.php or show_archives.php is included beforehand.

This bug is present in CuteNews 1.4.6 and lower, as well as in UTF-8 CuteNews. To fix this bug, simply re-download the UTF-8 CuteNews 5b zip from the project page and overwrite the files show_news.php, show_archives.php and search.php.

[Full details](#)

Veamos:

- Siendo el administrador de la página puedes entrar en acceso a este menú.
- El idioma puede ser español o ingles dependiendo de tu conveniencia.
- “add news” en este apartado se puede adherir las noticias cava vez que se desee y ponerle sus características para mostrarse en la pagina.
- “edit news” en este apartado es donde se editan, borrar, actualizar, incluso poner categorías a ellas, etc.
- “options” puedo modificar los “templates” o mascarar de las paginas, el idioma, configuración personal, manejar imágenes, bloquear ip sospechosas, entre muchas otras.
- “help/support” es ayuda para sacar dudas sobre este administrador, como documentación y registro.
- “logout” salir de la administración.

Una vez que ya se tiene contemplado todo esto puedes agregar o borrar o modificar usuarios conforme a tu voluntad, dependiendo del sitio y sus requisitos de una forma rápida y ligera.

Su ejecución:

Antes de ejecutarlo se pasa a la pantalla de administración para hacer "integration wizards", hace que las noticias aparezcan de cierto modo en tu pagina o más bien del modo que se te acomode mejor para tu sitio; entrar a "options – integration wizards – integrate news" con esto ya podrás modificar a tu gusto las preferencias. Una vez terminado ya podemos integrarlo a nuestro sitio.

Haga clic [AQUI](#) para ver los Encabezados de las noticias

ADMINISTRADOR

la nueva pagina de syntacceptes; ☺

☺ esta es la nueva pagina de syntacceptes

Posteado el 07 May 2010 por poncho9999 1 Comentarios

por alfonso @ 25 Aug 2010, 01:10

SE AGREGA LA FECHA Y LA HORA DE LA ULTIMA PUBLICACION DE UN COMENTARIO

*AGREGA TUS DATOS PARA COMENTAR.

*PUEDES AGREGAR EMOTICONS

*RECORDAR NICK O NO

Nombre:

E-mail: (opcional)

Emoticon: ☺ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹

Publicar Comentario Recuerdame Ofendido

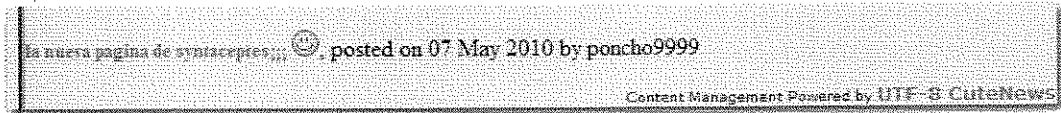
Content Management Powered by UTF-8 CuteNews

```
<p>Haga clic <a href="?go=headlines">AQUI</a> para ver los Encabezados de las noticias</p>
</PHP
error_reporting (E_ALL ^ E_NOTICE);

if($_GET['go'] == "" or $_GET['go'] == "news"){
    include("C:\wamp\www\cutenews/show_news.php");
}
elseif($_GET['go'] == "headlines"){
    $template = "headlines";
    include ("C:\wamp\www\cutenews/show_news.php");
}
</div>
```

Veamos:

- El “link” que se hace es para ver solamente los encabezados de las noticias que se vayan agregado como se ve en la siguiente imagen.



- Lo siguiente es el código “error_reporting (E_ALL ^ E_NOTICE);” esta función hace que no se reporten los “notices” que son molestos avisos de cuando un código funciona pero que no es la mejor manera de hacerse.
- El método “GET” envía la información codificado en la URL hacia la página y hace que se muestren a través del parámetro “go” contenida en la página de “show_news”.
- Igual en “headlines” muestra solo el encabezado en caso de que se haga clic.
- El adherir y ver las noticias publicadas funciona básicamente así:

```
[subaction == "addcomment"] { $allow_add_comment = TRUE; $allow_comments = TRUE; }
[subaction == "showcomments"] { $allow_comments = TRUE; }
{[subaction == "showcomments" or $allow_comments == TRUE] and $config_show_full_with_comments == "yes"} { $allow_full_story = TRUE; }
[subaction == "showfull"] $allow_full_story = TRUE;
[subaction == "showfull" and $config_show_comments_with_full == "yes"] $allow_comments = TRUE;
```

Esta parte de código representa la sub acción de lo que quiere hacer el usuario.

- Si “addcomment” permite adherir comentarios sin restricción.
- Si “showcomments” lee la variable “allow_comments” y lo muestra.
- Si “showcomments y allow_comments y tiene la configuración de ver la historia completa entonces se permitirá la función de leer la historia completa.
- En los 2 últimos casos si “showfull” permite también ver la historia completa y si permite ver la historia completa de comentarios entonces está permitido que lea de la variable de los comentarios guardados en “allow comment”.
- En palabras comunes, esto permite dar una configuración al mostrar y adherir los comentarios ya sean parciales o totales.

```
|1273253916|poncho9999|la nueva pagina de syntaceptes|161;|161;|161;
```

```
:smile:|:smile: esta es la nueva pagina de syntaceptes|!!!
```

- cada vez que se agregan noticias se guardan en archivos de texto, usados como base de datos.
- Se muestra el “id” de la noticia, el nombre de quien lo publicó, la nota y ya sea el “emoticon” si se ha colocado alguno.

```
|1273253916|>|1282698622|alfonso|delawareponche@gmail.com
```

```
|127.0.0.1||la pagina de syntaceptes||
```

- Una vez que se ha hecho un comentario también funciona de la misma manera, aparece el “id” de la noticia referente, el “id” del comentario, quien lo publicó y su correo electrónico además del ip referente de la máquina de donde fue enviado, al final el comentario escrito.

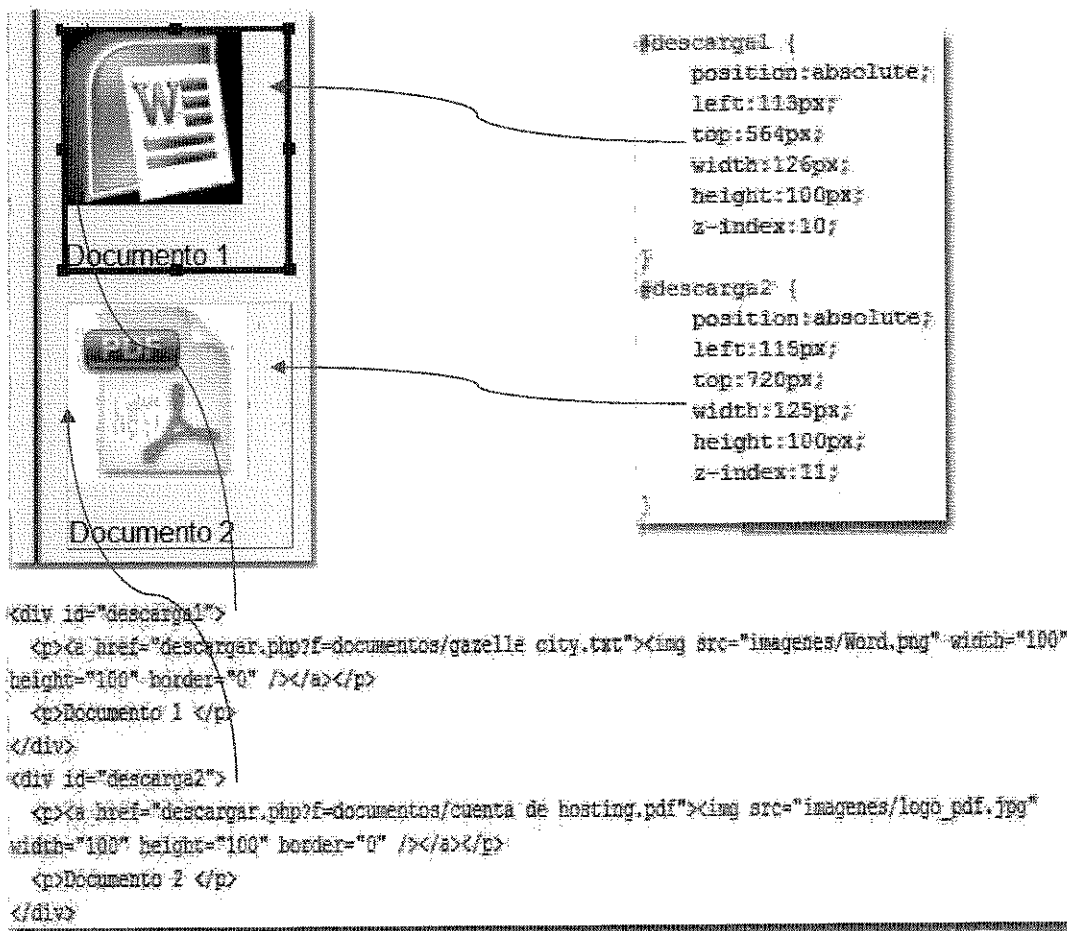
```
$output = str_replace("{com-link}", "<a  
href=\"$PHP_SELF?subaction=showcomments&prid=$news_arr[0]  
&mp;archive=$archive&mp;start_from=$my_start_from&mp;  
ucat=$news_arr[0]&mp;userquery">", $output);  
  
$output = str_replace("/com-link/", "</a>", $output);  
$output = str_replace("{author-name}",  
$name_to_nick[$news_arr[1]], $output);
```

- Esta parte de código representa cuando se quiere hacer un comentario o leer uno de ellos, por ello la función “str_replace” busca la cadena “com-link” la cual será remplazada por la cadena “href=.....” lo cual significa que pondrá los comentarios a la vista remplazando el “link” que lo marca, y después solo se pasa la cadena original, y terminando también cambia la cadena del nombre del autor por su Nick dependiendo si está guardado también; y así termina la función.

Se puede ver que este administrador por más fácil que se pueda usar y manejar el código interno del funcionamiento general en realidad es largo, y

complejo, pero sabiendo el contexto básico de su funcionamiento se puede manejar para modificaciones futuras.

- Función de la baja de archivos del servidor, mediante la pagina; esta función en php se encuentra en un archivo externo el cual se manda a llamar.
 - El archivo es usado para realizar las descargas de documentos de la página.
 - Los documentos son relacionados con las diligencias del sindicato.
 - Su diseño cuenta con el CSS dentro de la página donde está ubicado (se menciona en este apartado ya que no está en el pasado).
 - Los archivos se encuentran con el "link" de descarga dentro de sus "divs" correspondientes.



```
#descarga1 {
  position: absolute;
  left: 113px;
  top: 564px;
  width: 126px;
  height: 100px;
  z-index: 10;
}

#descarga2 {
  position: absolute;
  left: 116px;
  top: 720px;
  width: 125px;
  height: 100px;
  z-index: 11;
}
```

```
<div id="descarga1">
  <p><a href="descargar.php?f=documentos/gazelle_city.txt"></a></p>
  <p>Documento 1 </p>
</div>
<div id="descarga2">
  <p><a href="descargar.php?f=documentos/cuenta de hosting.pdf"></a></p>
  <p>Documento 2 </p>
</div>
```

Aquí se muestra el diseño de los ejemplos de archivos para descarga de la pagina; los "divs" cuentan con el "id" para hacer referencia a que diseño le pertenece a cada uno en el css, lo demás es sencillo de ver, solamente hace referencia con el link al archivo que hace la transferencia que es "descargar.php" lo cual veremos a continuación.

```
<?php
$extensiones = array("doc", "docx", "txt", "pdf");
$f = $_GET["f"];
$tmp = explode(".", $f);
$ext = strtolower($tmp[count($tmp)-1]);

if(!in_array($ext, $extensiones)){
    die("<b>ERROR!</b> no es posible descargar archivos con la extensión '$ext'");
}

header("Content-type: application/octet-stream");
header("Content-Disposition: attachment; filename=\"$f\"");
$f = fopen("$f", "r");
fpassthru($f);
?>
```

Veamos:

- Contiene un arreglo donde se muestran las extensiones que se pueden bajar de la página.
- El "GET" envía la información a través del parámetro "f".
- "explode" es usado para la división de la cadena "f".
- "strtolower" y "count" son usados para convertir la cadena dada en minúsculas y para devolver el número de elementos que consta la variable anterior.
- "in_array" es para buscar el dato dentro del arreglo de la variable "extensiones".
- Los "headers" son usados para indicar al cliente (navegador) que los datos que se van a enviar son para descargar; y para que se le pregunte al usuario si quiere guardar los datos que se le envían, además suministra el nombre del archivo recomendado y obliga al navegador a que muestre el cuadro de dialogo guardar.
- "fopen" abre el archivo "f" y para solo lectura, no se puede modificar "r"
- "fpassthru" lee el contenido abierto por "fopen" y envía el resultado a la salida estándar como la ventana del navegador etc.

- Y el parámetro enviado es "f" como se ve aquí, en donde "f" es la cadena.

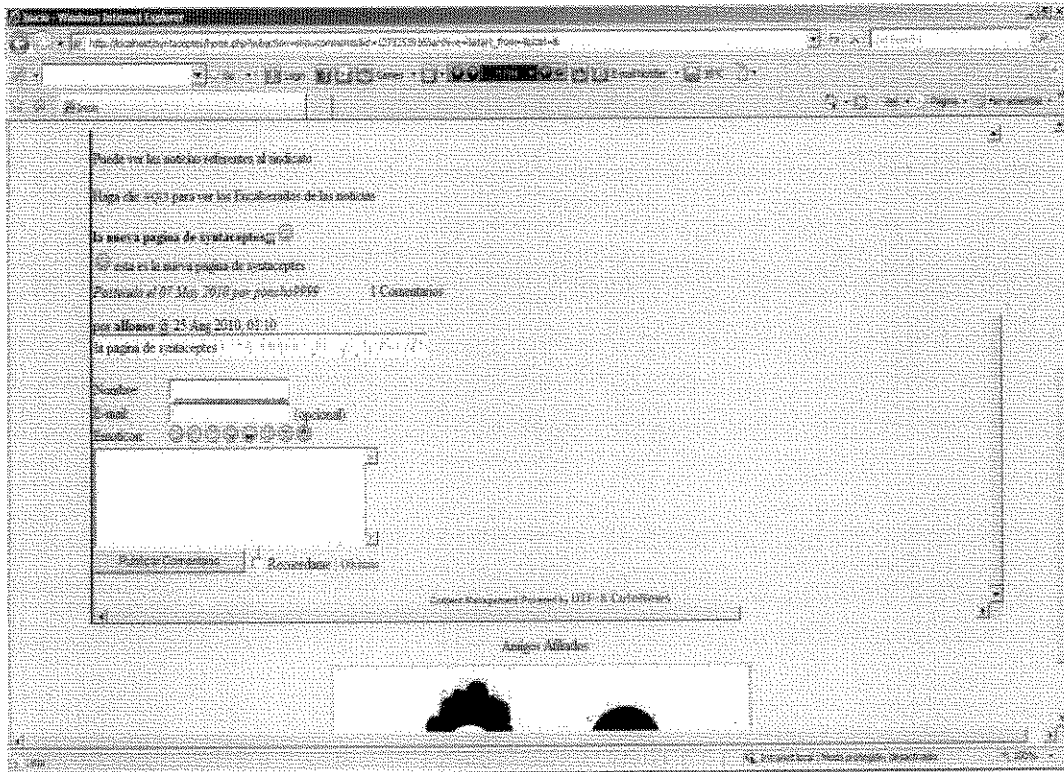
`descargar.php?f=documentos/cuenta_de_hosting.pdf`

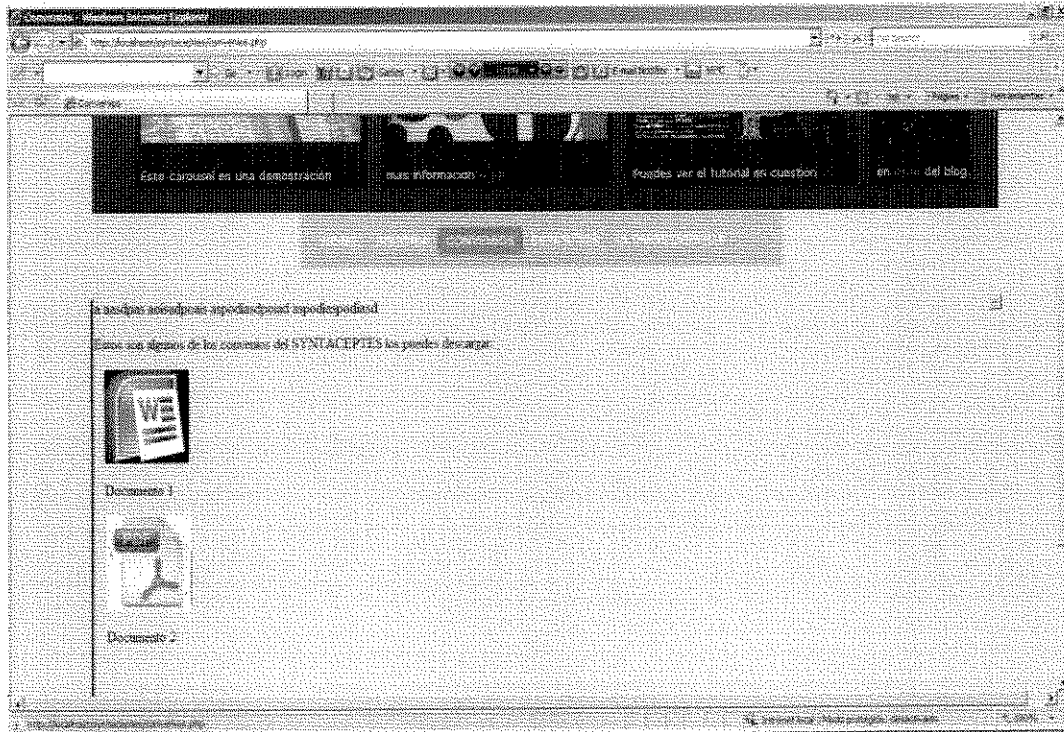
Para finalizar el desarrollo he de comentar que se llevo a cabo una exhaustiva búsqueda de cada elemento perteneciente en esta página para que fuera lo más cercano posible a lo que necesitaba el cliente y su organización; haciendo todo en conjunto y con la ayuda de una lluvia ideas inicial, fue posible encontrar lo necesario para la satisfacción personal y la del cliente.

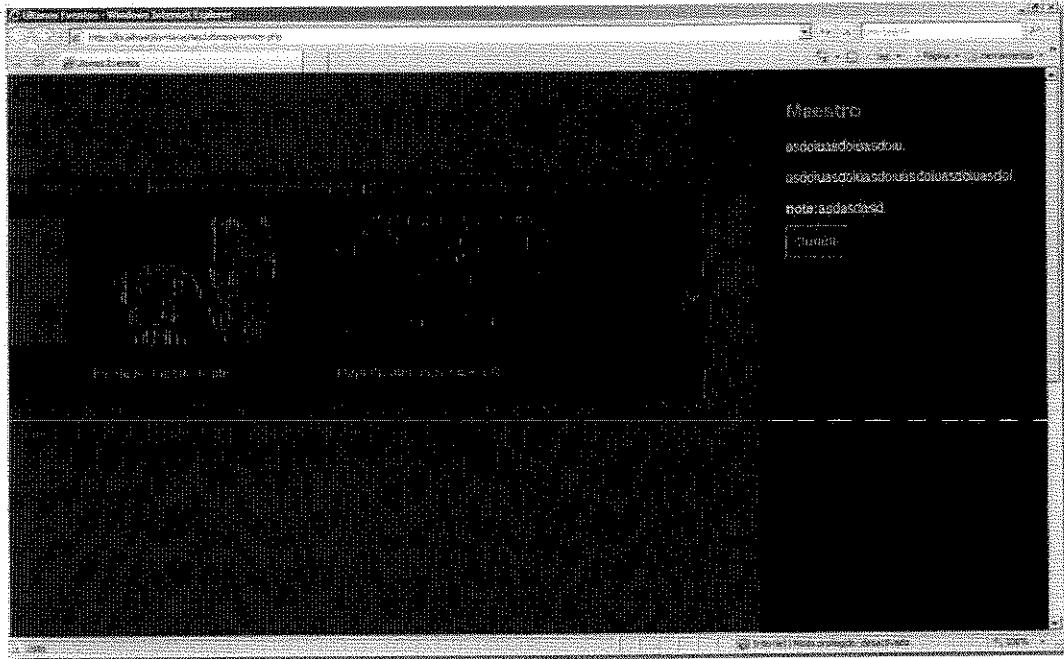
Resultados Obtenidos

Los resultados obtenidos son nada más y nada menos que la página en sí y todo lo que contiene para su uso y su funcionamiento.

Se mostraran básicamente imágenes del resultado, (no se puede ampliar más la imagen por los márgenes de impresión).







Como se puede ver se muestra lo que contiene la pagina en general, no tiene la información obviamente del sindicato aun, para poder mostrar libremente todo lo que contiene la pagina. La información se agregara conforme a las peticiones de la dirección general del sindicato, la cual ya está en su posesión. Diagrama general de la página.

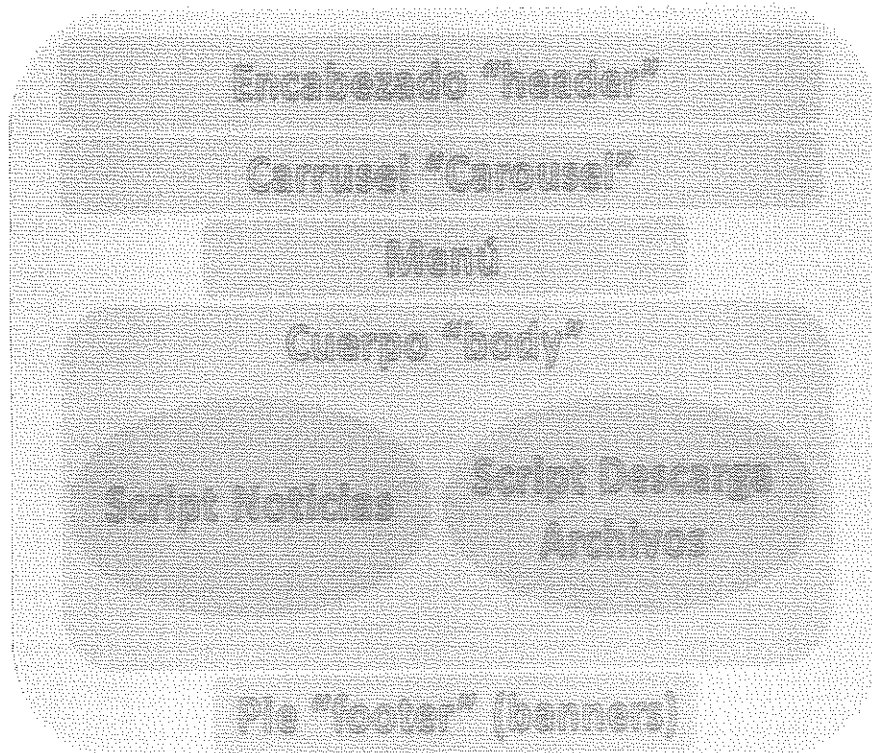
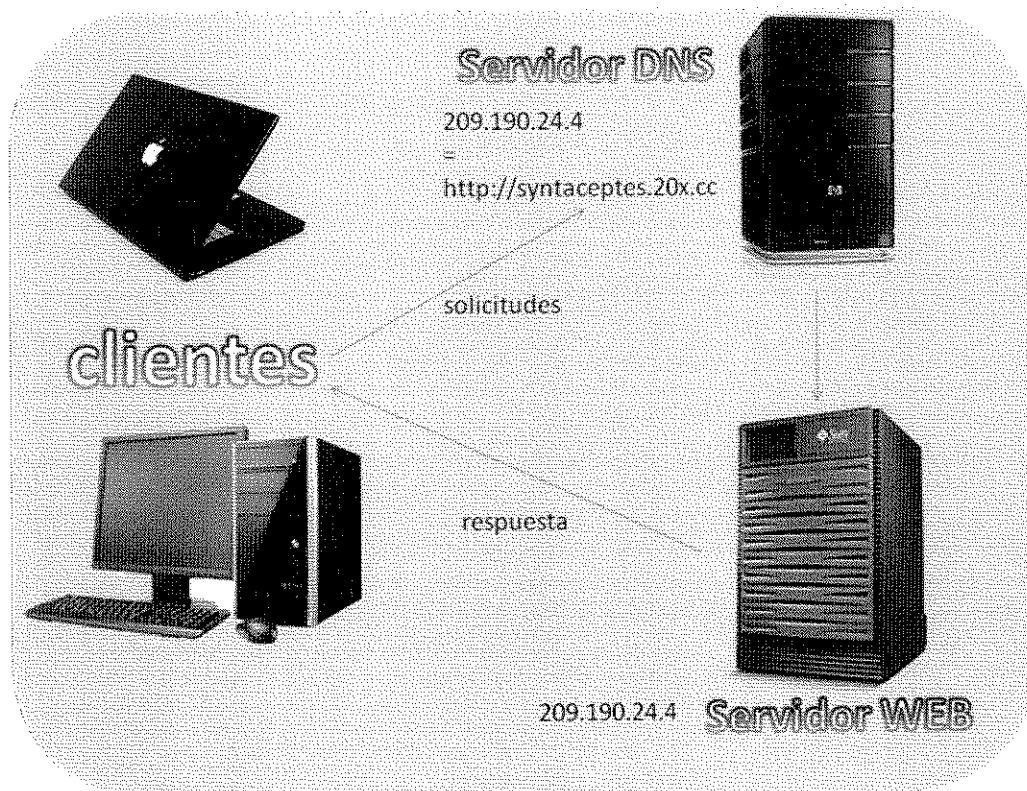


Diagrama general Cliente – Servidor como ejemplo para la página de SINTACEPTES.



- Cuando escribimos una dirección web en la barra del navegador o cuando se pulsa en algún enlace, la primera petición que se hace es a un servidor DNS, es decir que traduce la dirección web “syntacceptes.20x.cc” a una dirección ip “209.190.24.4” de la pagina solicitada, que está reservada para un servicio en particular que se ejecuta en el servidor.
- Una vez traducida el servidor DNS dirige al servidor WEB, donde se encuentra la pagina alojada.
- Finalmente el servidor WEB nos devuelve la página solicitada.
- Es un constante envió y recibo de peticiones lo cual se hacen de una computadora a un servidor dependiendo del sitio en cuestión.

Conclusiones y Recomendaciones

Unas de las cosas que se tienen que concluir en este proyecto fue el hecho de que su realización no fue solo la creación de un sitio web, sino que lleva las visiones de una organización que lleva años queriendo extender en el área educacional para poder llevar sus objetivos a cabo con la sociedad y con sus integrantes.

Unas de las cosas que tengo que mencionar en el desarrollo del proyecto es que al principio no se tenía mucho en cuenta de las diferentes tecnologías que existen para realizar páginas web por ejemplo muchos “frameworks” que son programados en php u otro lenguaje, como por ejemplo BBphp, cutePHP, Joomla entre otros, para hacer funciones que normalmente llevaría tiempo en realizar, además de esto, administradores de noticias por ejemplo el que se usa para este sistema, y funciones para el diseño de la pagina como JQuery y Javascript entre muchas otras aplicaciones que existen para hacer más fácil el diseño y la eficiencia del sitio.

Se quiso hacer algo como esto con esta página, que fuera sencilla y fácil de usar además de los elementos con el que cuenta; y que para ningún usuario tendrá dificultad de entender; usando tecnologías de vanguardia y con la facilidad de crear y distribuir toda la información dentro de la pagina.

Al colocar tantas tecnologías de este tipo puede causar conflictos entre scripts lo cual tuvo que ser muy cuidadoso cada elemento colocado debido ya que en pruebas realizadas servían unos elementos y otros no; y así sucesivamente, al fin y al cabo se pudo solucionar ese tipo de problemas, y hay que tener mucho en cuenta este tipo de situaciones a la hora de desarrollar algo con nuevas tecnologías como en este caso que fue la compatibilidad entre elementos.

Se tiene siempre una visión de lo que se quiere plantear para un proyecto dependiendo de su dimensión, por eso es que como recomendación comento que si se tiene un proyecto chico o mediano, se agreguen las tecnologías adecuadas y no más de lo que se necesita porque puede resultar contraproducente a la hora de cargar la pagina o que haga funciones que no se necesiten y esto la haría más complicada de lo que se debería; ya si se trata de un proyecto más complejo y grande, entonces si usar librerías o script más complejos y robustos para que tengan funcionalidades acordes al proyecto.

Aunque el proyecto fue bien aceptado por la organización sindical, tratándose de desarrollar un sitio para ellos, este proyecto puede desarrollarse aun mas, quiero decir con esto que se seguirá trabajando en conjunto a través de propuestas que haga la organización para que el sitio tenga nuevas mejoras y nuevos alcances en la comunidad de la internet; comprometiéndose ambas partes de llevar el sitio a extenderse cuanto se pueda.

Una de las cosas buenas de tener un sitio propio es que puedes publicar lo que a ti te interese como organización y lo que quieres dar a conocer, al contrario de esto puede ser que sufra ataque por parte de terceros que estén en desacuerdo con tal organización o con su información.

Solo cuesta decir que al final de cuentas, el sitio llevo a cabo su propósito, que fue el de brindar espacio en internet, información de una organización lo cual no tenia este privilegio y ahora cuenta con su página web; y se da gracias a esta organización sindical SINTACEPTES y a la carrera de Ingeniería en Sistemas de Información de la Universidad de Sonora por hacer brindar a un elemento de la carrera a satisfacer las necesidades de la sociedad, en este caso a una organización sin fines de lucro para proyectar su visión y extenderse en el ámbito educativo de la información.

RETROALIMENTACION

Fortalezas y Debilidades

Fortalezas del conocimiento, estas fortalezas se fueron adquiriendo dentro de la carrera y trabajos realizados fuera de ésta:

- Se tenía conocimientos de lenguajes de programación básica.
- Temas como programación orientada a objetos usada en lenguajes actuales.
- Creación de páginas web.
- Diseño web e interacción de colores.
- Manejo de scripts.
- El uso de herramientas practicas para el desarrollo web.
- Pensamiento analítico y estructural.
- El uso de hosts en internet.
- Servidores ftp.
- Manejo de interfaces.
- Uso y manejo de información.
- Procedimientos estructurales para los objetivo del proyecto e información sobre elementos web que pueden ser usados.

Fortalezas de las actitudes:

- Se presento la grata oportunidad de hacer un proyecto la cual beneficiaria a una organización que tiene como fin darse a conocer a través de la información de su gremio a la comunidad educativa.
- Dar empeño y perseverancia.
- Dar responsabilidad y compromiso en el proyecto.
- Ofrecer actitud practica y positiva ante los problemas presentados durante el proyecto.
- Ofrecer la ayuda incondicional a la organización en el transcurso del proyecto.

Fortalezas de las habilidades:

- Conocer los lenguajes de programación adquiridos para poder elegir el más eficiente para este tipo de proyectos.
- Poder implementar los scripts necesarios para el funcionamiento de la página.

- Implementar el tipo de diseño y estructura para hacer funcional la pagina.
- Usar los elementos necesarios en el ambiente web, poniéndolos en conjunto para la funcionalidad de la página.
- Implementar la página dentro de un servidor, así como el intercambio de archivos en el programa cliente ftp.
- Manejo de CSS para el diseño.
- En sí, el uso general de las herramientas de diseño, programación y estructura para complementar todo en un solo sitio.

Estos fueron los puntos con los cuales conté para la realización del sitio que estuvieron a mi favor; ahora se mostrara lo contrario:

Debilidades de conocimiento:

- No tener mayor capacidad en la programación y su análisis lo cual es proyecto se hubiera llevado a cabo en menos tiempo.
- El poco manejo del ambiente web para la creación de sistemas o sitios.
- No tener alta referencia u estudio sobre elementos web como los usados en la página de la organización.
- El poco conocimiento de scripts que ayuden a la realización de sitios.
- En general, manejar solamente un lenguaje de programación en su mayoría durante los estudios de la carrera.

Debilidades de actitud:

- Convencionalismo.
- Impaciencia en situaciones.
- Ignorancia en temas para más soluciones diferentes.
- Incertidumbre por el manejo de las herramientas ocasionalmente.

Debilidades en las habilidades:

- El uso de tecnologías que no están probadas al cien por ciento y que están en desarrollo.
- Falta en el manejo de recursos.
- No manejar expertamente los scripts.
- Conocer básicamente sobre lenguajes de programación.
- Sobreexponer elementos que puede llevar a la saturación.

Con estos puntos englobo las fortalezas y las debilidades de cada concepto; dando como consecuencia partes positivas y partes negativas que se tienen

que ir corrigiendo con el tiempo para disminuir las negativas y aumentar las positivas.

Aun con el lado negativo de los puntos, se llevo a cabo el proyecto con tal satisfacción por ambas partes, ya que no se necesitaban conocimientos más avanzados que los actuales ni menos de los que se necesitaban; solamente lo esperado, al fin y al cabo se está satisfecho con lo concluido y con lo que hay por venir para trabajar conjuntamente en proyectos por parte de la organización sindical y por parte estudiantil.

Oportunidades

Algunas oportunidades presentadas con la realización de este proyecto son las siguientes:

- Ser encargado de actualizaciones futuras al sitio de la organización sindical.
- Apoyo con herramientas de trabajo.
- Relaciones de trabajo relacionado al ambiente web.
- Relación directa con el comité ejecutivo de la organización.
- Apoyo con trabajo interno dentro de la organización.
- Reconocimiento al trabajo realizado.
- Nuevos conocimientos en el entorno del proyecto desarrollado.
- Realización de nuevos proyectos.
- Uso de nuevas tecnologías.
- Flexibilidad en el campo.

Algunas de las recomendaciones hacia la carrera que se tienen en base a lo que se ha recorrido durante estos años; puedo decir algunos puntos:

- Realizar conciencia en los alumnos que esta carrera no es para “pasar el rato” sino que requiere de compromiso y dedicación para poder llevarla, ya que si hay desvíos por parte del alumno tendrá una recuperación lenta y necesitara de mas esfuerzo de lo que se puede tener cumpliendo con los requisitos ya establecidos, aunque esto se vea en las diferentes carreras de la institución.
- Realizar cambios en la estructura de los temas proporcionados a los alumnos en clases, y así renovando cada ciclo ya que los temas

referentes a las nuevas tecnologías cambian cada vez más rápido y se tiene que mantener a la vanguardia.

- Los maestros que imparten clases dentro de la carrera son muy buenos, y dan clases de calidad, pero pondría a consideración que dieran asesorías particulares extra clase para aquellos alumnos que lo necesiten.
- Enfocar mas a los alumnos a practicar lo aprendido, teniendo en mente realizar la clase en teoría, y practicarla al día siguiente, dando continuación a cada clase teórica con su práctica para reforzar lo aprendido.
- Ya que es una carrera de mucho pensamiento analítico, dar a los alumnos mayor preparación para el razonamiento lógico de los temas que se vean en clase y así darles una mejor practica a los temas, ya que no todos son iguales en el modo de pensamiento.
- Realizar programas con más contenido y enfocado para que no sean tediosos y sean fáciles de comprender.
- Este punto tal vez no sea referente sobre temas de los programas de la carrera pero es una opinión que me gustaría comentar; en relación a la motivación que tienen los alumnos por aprender sobre esta carrera, son pocos los que por sí mismos tienen esa ímpetu, pero algunos la llevan como una carga, lo cual la hace pesada y estresante, por eso sería de ayuda proporcionarle al alumno algo de motivación, mostrarle las ventajas de esta carrera por la cual están estudiando y que esforzándose y con estudio se llegara a cumplir sus objetivos.

Terminando estos puntos, término este trabajo diciendo gracias a mi alma mater y a las autoridades correspondientes a mi carrera por darme la oportunidad y satisfacción de cumplir con los propósitos trazados para este proyecto, que son guía para el fututo.

Bibliografías

Enlaces que se usaron de proveedores de información teórica y guía:

<http://www.adobe.com/es/products/dreamweaver/>

<http://www.adobe.com/es/products/dreamweaver/web/>

<http://www.adobe.com/es/products/dreamweaver/features/>

<http://www.wampserver.com/en/presentation.php>

<http://cutenews-es.co.cc/>

<http://cutephp.com/>

<http://www.smartftp.com/>

<http://www.adobe.com/es/products/photoshop/photoshop/>

<http://www.adobe.com/es/products/photoshop/photoshop/features>

<http://www.php.net/>

<http://www.programacion.com/php/>

<http://jquery.com/>

<http://docs.jquery.com/>

<http://javascript.internet.com/>

<http://www.librosweb.es/javascript/>

<http://www.w3.org/>

<http://www.w3c.es/>

<http://es.html.net/tutorials/html/>

<http://www.w3schools.com/html/default.asp>

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-html.html>