



DISSENY I IMPLEMENTACIÓ D'UN WEB MODULAR AMB GESTIÓ DE CONTINGUTS

Memòria del Projecte de Final de Carrera d'Enginyeria
en Informàtica realitzat per **Daniel Salvat Iturbide** i
dirigit per **Joan Borrell Viader**

El sotasignat, Joan Borrell Viader, Professor del Departament d'Enginyeria de la Informació i de les Comunicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona,

CERTIFICA:

Que el treball a què correspon aquesta memòria ha estat, realitzat sota la seva direcció, per Daniel Salvat Iturbide.

I per tal que consti, firma la present

Signat: Joan Borrell Viader

Bellaterra, 13 de Juny de 2007

Agraïments

És molt delicat per mi fer un escrit d'agraïments, ja que sempre tinc por a deixar-me alguna persona important, a la que en el moment de fer l'escrit no tinc en compte. No perquè no sigui important, sinó perquè són tantes les persones que haurien de ser aquí, que l'escrit ocuparia més del que ha d'ocupar. En tot cas, tant les persones que anomeni com les que no, ja són coneixedores del meu agraïment, lo qual em tranquil·litza.

Per començar voldria agrair la seva confiança i suport a l'entitat esportiva Unió Esportiva Sant Cugat, encapçalada pel seu president actual, en Valentí Feixes, i el seu director tècnic, David Lizano. Van saber donar-me la responsabilitat de desenvolupar aquest projecte i van confiar en mi i en el meu criteri, per treure el producte que tot seguit es veurà en aquest document. Les facilitats que em van donar en tot moment demostren que són uns excel·lents professionals a més que persones.

A l'Abel Vilches i el Xavi Temporal, els meus dos companys i amics que em van seguir en aquesta "odissea". Pels milions d'hores programant, cantant sota música tan variada com Neil Diamond, M-Clan, o qualsevol cançó que ens caigués a les mans. Per les nits sense dormir, i els milers de projectes que ens van passar pel cap, i que algun dia, espero, farem realitat. A la Cristina Quílez i l'Albert Palacios, perquè vàreu arribar més tard, però ens vàreu transmetre un entusiasme i frescor que em va motivar a seguir planejant i somiant més, si això era possible. Entre els cinc vam ser Phaedoland durant un temps. Tan de bo el futur ens porti més coses junts.

Als grans companys de la ETSE: Jordi Terés, Edgar Royo, Héctor Hernández, Miki Rodríguez, Rubén Sánchez, Borja Juncosa, Jonatan Vargas, José Pérez, David Nieto, Josep Maria Pelló, Jordi Molinero, Jaume

Moreras, Jaume Mussons i segur que em deixo un munt. Un plaer, companys. Entre tots vam aconseguir que els moments més durs de la carrera fossin més alegres, i més portables.

A en Joan Borrell, el meu director de projecte, per la seva orientació, el seu bon humor i la facilitat amb que ha sabut transmetre la seva opinió i els seus consells durant tot aquest temps.

Als meus pares, Javier Salvat i Marisa Iturbide, perquè mai deixaran de sorprendre'm, per ser un exemple de saber fer, en tots els aspectes, i per ser el mirall en el que jo em reflecteixo.

I finalment, a la Mònica, per deixar-me ser com sóc i compartir amb mi totes les meves il·lusions i somnis. Perquè encara me'n queden un munt per tenir, i per ser la persona amb la que vull compartir-los tots.

Índex

Capítol 1. Introducció	8
Capítol 2. L'estructura de la web	15
2.1 Tecnologies	16
2.1.1 ASP.....	16
2.1.2 PHP.....	16
2.1.3. PHP vs. ASP	17
2.2. Domini i Hosting	17
2.3. Planificació Prèvia del Projecte.....	18
Capítol 3. Els mòduls	25
3.1 Mòduls necessaris inicialment	25
3.1.1. Notícies	26
3.1.2. Fòrum	26
3.1.3. Equips	26
3.1.4. Gestió d'usuaris	27
3.1.5. Informació de Secció	28
3.1.6. Comunicats del Club.....	29
3.1.7. Contacte	29
3.2. Els mòduls afegits	29
3.2.1. Els enllaços o links	30
3.2.2. La galeria d'imatges	30
Capítol 4. La base de dades	31
4.1. Les Taules dels Mòduls Inicials	31
4.1.1. Mòdul Notícies	31
4.1.2. Mòdul Fòrum	32
4.1.3. Mòdul Equips	34
4.1.4. Mòdul Contacte.....	35
4.1.5. Mòdul "La Secció"	36
4.1.6. Mòdul de Comunicats de Club.....	37
4.1.7. Mòdul de Gestió d'usuaris	37

4.2. Les taules afegides	39
4.2.1. Els Links	39
4.2.2. La Galeria d'imatges.....	39
Capítol 5. Els arxius del Projecte	41
5.1. L'estructuració del projecte.....	41
Capítol 6. La web resultant i la gestió de continguts.....	47
6.1. La pàgina inicial	47
6.2. La secció de la Web	48
6.3. La gestió de continguts	49
6.3.1. L'administració: punt de partida bàsic	49
6.3.2. L'administració: els equips, jugadors i entrenadors	51
6.3.3. Els equips	51
6.3.3.1. Els jugadors i entrenadors	52
6.3.3.2. Els partits.....	53
6.3.3.3. Els resultats.....	53
6.3.4. Les Notícies.....	54
6.3.5. La Gestió d'usuaris.....	57
Capítol 7. Proves i posada en marxa	58
7.1. La Planificació	58
7.2. Proves en el Desenvolupament.....	59
7.3. Proves en la relació amb el client.....	60
7.4. La posada en Marxa.....	61
Capítol 8. Conclusions.....	62
8.1 El futur del projecte	63
8.2 La LSSI	63
8.2.1 Dades obligatòries	64
8.2.2 Contractacions on-line	64
8.2.3 La publicitat	65
8.2.4 Ofertes, concursos i jocs.....	65
8.2.5 Correu electrònic i SMS.....	65
8.2.6 Altres serveis	65

8.2.7	Els usuaris d'Internet	66
8.2.8	La LSSI i el Projecte	66
Bibliografia		68
Resum		70

Capítol 1. Introducció

El projecte que detallaré en aquest document, correspon a un projecte realitzat ara fa 2 anys per una entitat esportiva, ubicada a Sant Cugat del Vallès, amb dues seccions esportives: el bàsquet i el tennis taula. L'entitat en qüestió es diu ***Unió Esportiva Sant Cugat***, i enguany celebra el vintè aniversari de la seva creació.

Aquesta entitat, en la qual participo des de 1994, és una de les més importants a Sant Cugat per la seva projecció, i el desenvolupament tant en infraestructures com en professionals i creixement de socis i jugadors i jugadores en els últims 5 anys.

Consta de 20 equips de basquetbol, incloent-hi masculins i femenins, i 6 equips de tennis taula.

L'evolució de les tecnologies de la informació en els darrers anys han canviat la nostra manera de comunicar-nos i de viure. L'aparició de la Xarxa de Xarxes, Internet, ha revolucionat el món de la comunicació fins a extrems totalment insospitats. La possibilitat que té un usuari qualsevol, fent servir un aparell electrònic qualsevol, ja sigui un ordinador, un telèfon mòbil o un PDA, i accedir a qualsevol informació que desitgi,

independentment de la seva ubicació, provoca un replantejament de les empreses i entitats arreu del món.

Sorgeix, llavors, la necessitat de projectar una imatge a través de la web i reservar un espai on tots els interessats en el producte, o en els serveis de les entitats, puguin accedir a la informació, compartir els seus coneixements sobre ella i conèixer altres persones amb els mateixos interessos.

Amb aquest plantejament, va sorgir el primer projecte web de la Unió Esportiva Sant Cugat. Aquest projecte es basava en una web, que va rebre el nom de “web no oficial del club” (veure **figura 1**), per a avaluar i estudiar l’acceptació que podria rebre un servei com aquell en el club. Vam decidir utilitzar una plantilla, ja considerada estàndard, com és la de PHP-Nuke. Aquest producte tenia una gran acceptació en el món dels internautes, ja que permet la participació de qui visita la pàgina i fa que l’usuari se la faci seva. Era evident que la prova pilot, havia de ser el menys costosa possible, ja que suposava només un “estudi de mercat”, i la inversió en hores i diners havia de ser mínima. El portal resultant permetia escriure articles, posts en fòrums i visualitzar notícies del club, majoritàriament. La vàrem posar en marxa, al novembre de l’any 2003. Es tractava d’un estudi i iniciativa totalment personals, ja que el club no havia previst aquell any la realització de la web.



Figura 1 – La web no oficial de la Unió Esportiva Sant Cugat

Les proves van durar aproximadament 6 mesos, i els resultats obtinguts van ser prou acceptables com per a què a finals del mes de maig de 2004, la pròpia entitat encarregués una nova web, aquest cop elaborada de zero. Aquest encàrrec suposava el primer que rebíem, d'aquesta mena. Totes les webs realitzades fins llavors eren estàtiques, no exigien la connexió a cap base de dades, i el contingut no era administrat dinàmicament pel client.

Va ser necessària la col·laboració de més programadors per fer la planificació i el desenvolupament de la web.

Els primers i invariables requeriments del projecte foren el mantenir la línia de la web de proves que havíem posat en funcionament mesos abans. La possibilitat d'incloure **notícies** pròpies del club; l'aparició d'un **fòrum** on els membres de l'entitat poguessin escriure-hi i participar, i l'aparició de la informació pròpia del club: **informació del club, equips, partits**, etc.

Vaig contactar amb dos alumnes més, alumnes de la pròpia ETSE i companys de carrera, per al desenvolupament. Vam considerar el projecte com una oportunitat real de realitzar un projecte de zero, establint els

nostres criteris, i aprenent, alhora, la planificació del que podria ser un projecte web.

L'estimació del projecte la vam establir en 1.000 hores de desenvolupament, considerant la inexperiència dels programadors i la flexibilitat a l'hora de fer l'entrega del projecte. Vàrem considerar que era millor donar un marge molt gran per a poder fer el desenvolupament sense pressions i garantir un producte d'una mínima qualitat.

Així doncs, i després de diverses reunions, es va establir que la dedicació en el projecte quedaria definida de la següent manera:

$$1.000 \text{ hores de programació i desenvolupament} / 3 \text{ persones} \rightarrow \approx 330 \text{ hores/persona}$$

$$330 \text{ hores/persona} * 1 \text{ dia de feina del projecte} / 4 \text{ hores} \rightarrow 82,5 \text{ dies/persona}$$

$$82,5 \text{ dies/persona} * 1 \text{ setmana} / 5 \text{ dies} \rightarrow 16,5 \text{ setmanes/persona}$$

$$16,5 \text{ setmanes/persona} * 1 \text{ mes} / 4 \text{ setmanes} \rightarrow \mathbf{4,125}$$

mesos/persona

Vam considerar que el cap de setmana no es treballava, i que el nombre d'hores de mitja que es dedicava al projecte, per dia, seria de 4 hores. D'aquesta manera, donat que seguíem essent estudiants, no es perdia dedicació acadèmica pel projecte.

Independentment dels objectius propis del projecte, els qui vam participar en el mateix ens vam establir objectius individuals, com a dissenyadors i programadors web, i objectius col·lectius com a proveïdors de serveis web.

Els objectius individuals que ens vam establir va ser la millora i perfeccionament del coneixement del llenguatge, així com del funcionament del que és un portal web; els coneixements de connexions amb les bases de dades, la millora i perfeccionament de l'administració d'un sistema gestor de base de dades, així com l'aplicació i perfeccionament dels coneixements adquirits a l'hora de dissenyar una base de dades correctament.

Els objectius col·lectius d'aquest projecte era la implementació de mètodes i porcions de codi, que poguessin ser reutilitzables en projectes posteriors. És per això, que vam donar molta importància a que les crides fossin el més modulars possible, així com parametrizables. D'aquesta manera, podíem fer servir el mateix mètode per diverses parts del projecte. El nom ideal per a aquests mètodes seria, actualment, com el de framework.

En altres nivells, vam decidir formar una petita societat, que entraria en funcionament en el moment en el que les nostres carreres acadèmiques haguessin arribat a la seva finalització, per a seguir donant servei.

Durant els mesos que vam estar desenvolupant, la tecnologia PHP va avançar de manera exponencial. Teníem coneixements del llenguatge, però en les seves primeres versions. El PHP es va fer, a cada nova versió, més potent i amb més possibilitats. Vam decidir programar amb una versió concreta, la 4, ja que cada millora implicava canvis en el codi que ja havíem implementat i provat el seu funcionament. Tot i que potser teníem parts del codi que podien millorar-se amb les noves versions, el retard que ens suposava la revisió del mateix, va fer decantar-nos per no actualitzar-nos a la darrera versió i mantenir-nos en una que consideràvem prou robusta.

En aquesta memòria s'hi troba detallat el procés que vam seguir per al desenvolupament del projecte que hem descrit anteriorment. Explicarem i justificarem, primer de tot, la raó per la qual ens vàrem decantar per la tecnologia PHP enfront altres tecnologies tant o més òptimes per al desenvolupament. Les eines utilitzades per a la gestió d'aquesta tecnologia i quines avantatges i problemes hi hem trobat.

Al Capítol **3** explicarem els mòduls en els que es divideix el projecte. Vàrem considerar, juntament amb el client, com a bàsics i indispensables per posar en marxa la web, els següents: les *notícies*, pròpies del club, que serviran per comunicar els esdeveniments i entrevistes a personatges de l'entitat; el *fòrum*, on els membres de l'entitat poden expressar-se i comunicar-se amb altres membres; els *equips*, on es desa i mostra tota la informació dels membres de l'entitat i la seva evolució al llarg de la temporada esportiva; la *gestió d'usuaris*, que permet un control dels membres registrats a la web, per a mantenir una mica d'ordre a la mateixa; la *secció*, on es mostra la informació pròpia del club, des de la seva filosofia com a entitat, fins la informació dels membres de la junta, passant per drets i deures tant de pares com de jugadors del club.

Al Capítol **4**, explicarem l'estructuració de la base de dades. La base de dades també ha patit modificacions respecte la seva estructura inicial. S'han afegit i modificat taules, per a l'optimització de l'ús de les dades. Mostrarem les relacions establertes, i l'esquema entitat-relació de la base de dades.

Al Capítol **5** mostrarem com hem establert la distribució d'arxius, així com els passos a seguir a l'hora d'inserir, canviar o eliminar qualsevol dels mòduls que existeixen. Mostrarem, al capítol **6**, com s'administren els continguts mitjançant alguns exemples, no tots, del panell de control i administració de la web.

Descriurem, al capítol **7**, les proves fetes i el que ha estat la posada en marxa del projecte.

Finalment, tancarem la memòria amb el Capítol **8**, on explicarem les conclusions del projecte, i les futures línies de treball, així com una petita explicació de la LSSI, la Llei de Servei de la Societat de la Informació.

Capítol 2. L'estructura de la web

Existeixen moltes webs, considerades portals d'informació de qualsevol temàtica, que hem fet servir de referència per a poder desenvolupar aquest projecte. Un cop visualitzades i estudiades, vam decidir dividir les seccions de la que s'havia de compondre la web, en mòduls.

Els mòduls permeten estructurar la web com un puzzle, on cada peça és un element independent dels altres, té sentit de manera individual, i dóna valor afegit a la web si s'hi inclou. La divisió modular del projecte permet treure els elements antics de la web, afegir-ne de nous, i tornar a incloure els elements anteriors, tot sense escriure ni una sola línia de codi.

A nivell visual, la presentació de la web també havia de tenir unes característiques molt específiques. La quantitat d'informació a mostrar a la pàgina principal, que és molta, havia d'estar distribuïda de manera que tota la informació no fos massa pesada de llegir, i hi hagués bona diferenciació entre un tipus d'informació i un altre.

Es van prendre d'exemple, diverses pàgines d'informació esportiva, i se'n va extreure les millors característiques que vàrem considerar. Més endavant, ensenyarem alguns dels exemples.

2.1 Tecnologies

Un cop establerts el requeriments del projecte, s'havia de prendre la decisió de quina tecnologia era la millor per a dur a terme el mateix. Era evident que la tecnologia que es faria servir havia de suportar la gestió d'una base de dades. Ens trobàvem amb la necessitat d'un servei que incorporés el conegut **CGI (Common Gateway Interface)**, tecnologia del World Wide Web que permet l'enviament de peticions per part del client al servidor, i el retorn de les dades processades pel servidor. Aquest servei respon a un estàndard marcat per a transferir les dades.

Era important que la tecnologia fos accessible per a nosaltres, ja que no disposàvem de molts recursos. Les possibilitats quedaven reduïdes a dues: ASP o PHP.

2.1.1 ASP

ASP o **Active Server Pages** és una tecnologia de costat servidor, desenvolupada per Microsoft, que serveix per a generar pàgines dinàmicament. Es va comercialitzar juntament amb l'IIS de Microsoft (Internet Information Server), considerat com una sèrie de serveis propis de Windows.

2.1.2 PHP

PHP o **Personal Home-Page Hypertext Pre-processor**. És un llenguatge interpretat, que es fa servir per a la creació d'aplicacions per a servidors, o creació de contingut dinàmic per a sites web. La seva similitut amb el C i el Perl fa que sigui un llenguatge bastant fàcil d'assimilar per als que tenen una mica d'experiència en aquest camp.

Permet la connexió amb diversos tipus de bases de dades, com per exemple **PostgreSQL, Oracle, MySQL o Microsoft SQL Server**.

2.1.3. PHP vs. ASP

Totes dues tecnologies presentaven els seus pros i els seus contres. Potser les diferències més importants entre ambdúes es troben en les diferències que sempre trobem amb les eines proporcionades per Microsoft: els preus de les llicències. La llicència de PHP és una llicència lliure i, per tant, és senzill trobar qualsevol tipus d'ajuda a Internet, perquè és un llenguatge que molts desenvolupadors web fan servir i comparteixen els seus coneixements en comunitats de programadors web. Una eina que es fa servir arreu del món, i que cada dia té més adeptes, fa que aquesta eina sigui dia rera dia més fiable i més potent. Va ser el factor que va decantar la balança per fer servir aquest llenguatge.

La pròpia integració d'aquest llenguatge amb l'accés a bases de dades, com MySQL, és molt senzilla. Existeixen aplicacions lliures que ofereixen les dues eines en una, i la instal·lació, gestió de fitxers, desenvolupament i administració són molt bones. L'aplicació que va ser escollida per al desenvolupament va ser **wampserver** (veure **fig. 2**), una aplicació que integra el servidor http *Apache*, amb *phpMyAdmin* i *MySQL*. La combinació de serveis que oferia era la buscada, així que aquesta va ser la eina.

2.2. Domini i Hosting

Un altre factor a tenir en compte era el registre de Domini i el Hosting. El Domini havia d'ésser registrat, amb el nom de **www.uesc.org**, i el servei de Hosting, on queda "penjada" la web havia de tenir unes característiques en general. Al 2004, les empreses que oferien serveis de hosting a un preu competitiu donaven 2 opcions ben diferenciades:

- Un servidor Windows, que permetia la integració amb base de dades Access, pàgines dinàmiques ASP i la possibilitat de fer servir

FrontPage per a desenvolupar la web. Una eina molt senzilla i a l'abast de qualsevol usuari.

- Un servidor UNIX, que permetia la integració amb base de dades MySQL (o PHPMyAdmin, en el seu defecte) i pàgines dinàmiques PHP.

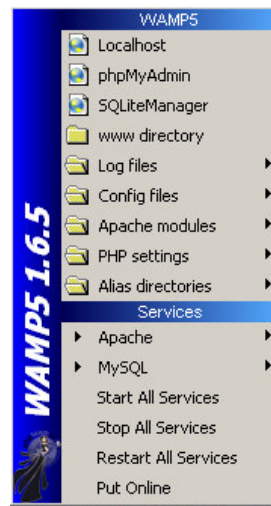


Figura 2 – Menú de navegació de l'aplicació wampserver

El primer servidor en aquell moment era el més popular per als usuaris "normals" que volien posar la seva web a l'abast de tothom. Es tractava d'un servei de hosting més car que el segon, ja que oferia més serveis.

Com és obvi, es va triar fer servir la segona opció, ja que en el primer cas no es podia integrar en un servidor Windows amb PHP, cosa que avui dia sí és possible.

2.3. Planificació Prèvia del Projecte

L'objectiu a l'hora de plantejar el projecte era el de presentar la web com un portal d'informació de l'entitat. Aquesta informació havia de ser fàcil pels usuaris de la pàgina, i tenir un caire familiar a l'hora de navegar

en el seu interior. És per això que vam realitzar un petit estudi sobre les pàgines webs estatals, i d'àmbit esportiu, més visitades de l'actualitat. Basant-nos en aquestes webs, podíem establir un patró d'estructuració de la informació del qual ens podríem basar per començar el desenvolupament.

Aquestes webs van ser:

- La web de l'**ACB (Asociación de Clubes de Baloncesto)**, la web oficial de la lliga professional de basquetbol.



Figura 3 – www.acb.com

Deixant de banda els banners publicitaris, l'estructuració és molt clara: una distribució modular molt diferenciada on trobem un mòdul central, on inicialment es mostra la notícia més actual, amb mòduls a totes dues bandes. La banda esquerra conté informació sobre els clubs, informacions diverses sobre els resultats, classificacions i articles relacionats amb la temàtica pròpia de la web. La part dreta conté informació dels patrocinadors, enquestes i accessos a fòrums i, en definitiva, accessos a part de la web, on els usuaris

poden participar activament, donant opinions sobre temes d'actualitat. (veure **fig. 2**)

- La web de l'**NBA (National Basketball Association)**, la web de la lliga nord-americana de basquetbol (veure **fig.4**). En aquest portal es pot mostrar la informació distribuïda lleugerament diferent respecte l'anterior. La distribució modular no és tan clara en aquest portal. Existeix una barra horitzontal que serveix de menú per accedir a les diferents informacions que hi ha. A la banda esquerra, un petit mòdul amb la informació dels darrers resultats de la lliga. A la part central, fotografies amb un peu de foto on es donen 3 o 4 línies d'explicació de la notícia relacionada amb la fotografia i on, clicant a la fotografia se'ns mostra la informació més detallada de la notícia relacionada. A la part dreta, diversos continguts amb vídeo i notícies, mostrada amb la possibilitat de visualitzar-ho en format RSS (Really Simple Syndication), un format no estès fa dos anys, i que és molt útil a l'hora de mostrar fragments d'informació, basat en XML.



Figura 4 – www.nba.com

- El tercer exemple (veure **fig. 4**) que vam considerar va ser la web de la **FEB (Federación Española de Baloncesto)**. Una web amb informació de totes les lligues que tenen relació amb el basquetbol estatal. S'hi mostra la informació de la màxima categoria, lligues de segon nivell (LEB - Liga Española de Baloncesto, LEB-2, Liga EBA – Liga Española de Básquet Amateur). Analitzant l'estructuració d'aquesta web, vam decidir que no era prou clara la manera de distribuir la informació. Una web complicada per navegar-hi, i no hi vam recollir cap argument positiu per incloure a la nostra web, tot i que l'estructuració del menú, és el que vam considerar més encertat.



Figura 5 – www.feb.es

- Per acabar, vam considerar la web de la **FCB (Federació Catalana de Basquetbol)**. Una web que no ha canviat gens des dels seus inicis, i on la informació és mostrada cada temporada de la mateixa manera. Tampoc hi vam treure cap idea d'aquesta web per a estructurar la nostra.



Figura 6 – www.basquetcatala.com

Un cop visualitzades les webs que consideràvem més importants del món dels basquetbol, i agafant les característiques més interessants de cadascuna d'elles, vam extreure que la nostra web havia de tenir la característica modular de la web de l'ACB. Una estructuració d'informació rellevant a la part central de la web, amb mòduls amb fragments informatius al voltant. La web havia de mostrar en tot moment l'accés a la informació més rellevant. Les darreres notícies, els últims resultats dels equips de l'entitat, els darrers comentaris introduïts al fòrum, i evidentment la informació publicitària i de patrocinadors que pugui ser necessària. Però existeix informació que no s'actualitza constantment, i que sempre ha de ser accessible, estigui on estigui l'usuari de la web. És per aquest motiu, i utilitzant com a referència la web de l'NBA, que ens vam trobar amb la necessitat d'incloure-hi un menú de navegació, sempre

present i just a sota el títol de la web. L'estructuració, per tant, havia de tenir un aspecte semblant a aquest:

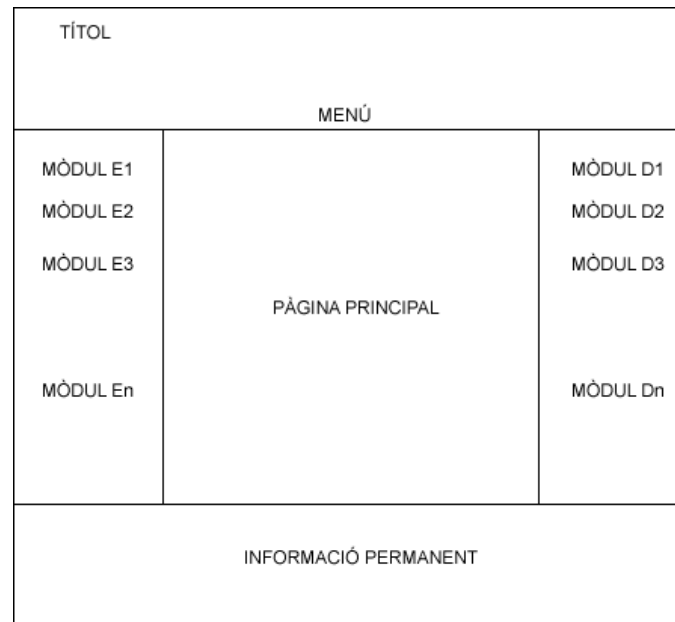


Figura 7 – Estructuració tipus de la web

I el resultat d'aquest anàlisi, i posterior decisió de forma i estructura de la web, el resultat es pot veure a la pàgina següent:



Figura 8 – web resultant després de l'anàlisi

- Els mòduls de [redacted] són els que mostren la informació actualitzada de les darreres notícies, darrers resultats, darreres informacions del fòrum, informació dels patrocinadors...
- La part central, [redacted], conté les tres o quatre darreres notícies inserides a la web.
- La part superior, [redacted], conté el títol de la web, la informació de les visites i panell de registre d'usuari.
- Just a sota, [redacted], trobem el menú de navegació, que es troba visible a totes les pàgines del portal.

Capítol 3. Els mòduls

Després de l'anàlisi que vam fer basant-nos en les webs anteriors, vam considerar que pel temps que havíem estimat, havíem d'establir prioritats a l'hora de desenvolupar. Considerant quines eren les dades i informacions més rellevants de la web, seguidament detallarem els mòduls inicials, i els que els van seguir, al llarg d'aquests dos anys de funcionament.

3.1 Mòduls necessaris inicialment

Els mòduls inicials foren set: **Notícies**, amb la informació d'aconteixements tant d'equips com del club en general; **Fòrum**, amb les diferents seccions que el propi club decidís interessants; **Equips**, amb la informació bàsica dels mateixos; **Gestió d'usuaris**, per controlar i moderar les afirmacions i comentaris, principalment, fets pels usuaris en la seva participació a la web; **Informació de Secció**, amb la informació general tant per part del club com de la secció que li correspon (Bàsquet o tennis taula); **Comunicats del Club**, amb informació del club, fulls d'inscripció a activitats, avisos de reunions, etc.; **Contacte**, on els usuaris

podien adreçar-se al club mitjançant un formulari. A continuació, es detalla cada mòdul per separat.

Pràcticament tots els mòduls tenen la mateixa estructura a dins la web. Es disposa d'una o varies pàgines destinades al mòdul en concret, però a la pàgina inicial existeix una petita secció o requadre, on es troba la última i més rellevant informació sobre el mòdul. Si l'usuari desitja obtenir més informació sobre la secció en concret, hi accedeix mitjançant un sol clic al propi requadre.

3.1.1. Notícies

Les notícies tenen com a objectiu informar del dia a dia del club, amb les seves novetat i aconteixements. Es van diferenciar les notícies **generals**, de les notícies de cada **equip** en concret, i s'hi va incloure una secció d'**entrevistes** per mostrar altre tipus d'informació. Es va establir que aquest mòdul seria el primer en veure's només entrar a la web. La distribució seria semblant a la de moltes altres webs, considerades com portals, on es trobarien les darreres notícies, 3 o 4, en portada.

3.1.2. Fòrum

Els fòrums a Internet són els elements web que més s'han programat en els darrers temps. Existeix, per tant, un estàndard de com ha de ser un fòrum. Com l'usuari mitjà cada vegada està més familiaritzat amb les eines que pot trobar a Internet, era necessari programar el fòrum seguint aquest estàndard. La distribució de **Categoria → Tema → Post → Resposta** ha estat la que es va seguir en la programació d'aquest mòdul de la web. Més endavant ho explicarem amb més detall.

3.1.3. Equips

Potser el mòdul més complicat de tota la web, ja que és el "protagonista" de l'entitat. Els equips, i els seus jugadors i entrenadors,

havien de tenir un mòdul i una gestió molt concreta, amb una informació molt específica, però sobretot, havia de permetre l'escalabilitat del mòdul. Tota nova utilitat que se li trobés a la web, relacionada amb l'entitat concretament, tenia un percentatge molt alt de possibilitat de necessitar algun tipus de gestió d'equips, de jugadors o d'entrenadors.

En el mòdul dels equips, en un inici, s'hi havia d'incloure la informació dels equips, dels jugadors i dels entrenadors. Però també era molt important afegir-hi la informació dels partits, tant dels que s'havien de jugar (pròxims partits) com els que ja s'havien jugat (resultats). Els horaris, els calendaris, la classificació i la informació personal dels jugadors, sempre en relació amb el club, també hi havia d'aparèixer.

Tota aquesta informació, havia de donar-se per un total de 17 equips, 200 jugadors, i 30 entrenadors i ajudants, al 2004. Avui en dia, la base de dades conté 25 equips, més de 300 jugadors i 60 entrenadors.

3.1.4. Gestió d'usuaris

Com hem definit anteriorment, la gestió d'usuaris es feia en un inici, per a garantir el bon funcionament de la web. L'aportació anònima a la web es va definir com a no permesa, perquè els comentaris d'un usuari amb cara i ulls darrera d'un nom són molt diferents que la d'un usuari anònim. Aquesta informació no s'ha fet servir per enviar informació, no s'ha compartit amb ningú, i només es coneix l'e-mail de l'usuari que es registra.

Es va programar un sistema d'activació d'usuari, propi de qualsevol web on és necessari el registre, amb una confirmació de l'e-mail introduït en el registre, rebent un correu d'activació, i un sistema d'actualització automàtic d'usuaris no activats a la web, i un sistema de recuperació de password, fent un enviament del nou password al correu electrònic de l'usuari registrat.

La gestió d'usuaris es realitza donant a l'usuari un cert nivell. Els administradors de la web, que són els que controlen el contingut de la mateixa, actualitzen la informació de tota la web mitjançant un panell d'administració molt senzill.

Els usuaris que es registren a la web tenen el dret de gestionar la seva pròpia contrassenya, mitjançant un Panell de Control, i poden introduir informació al fòrum de la web un cop registrats.

El Panell de Control incorpora també un sistema de **missatgeria**, on es pot enviar informació a altres usuaris de la web. Es tracta d'un servei semblant al correu electrònic, però que només accepta missatges escrits. D'aquesta manera, els usuaris es poden enviar missatges privats.

3.1.5. Informació de Secció

La informació de la Secció va ser la única part dels mòduls on la informació que s'hi havia d'afegir, no s'hi pot afegir dinàmicament. La raó per la qual va ser així, és el fet que es va demanar després del tancament de requeriment. Va ser un canvi d'última hora, que es va acceptar com a mesura especial, però es va posar com a condició que la informació era estàtica.

Es tracta d'informació pròpia del club, membres de la directiva, directrius per als jugadors i entrenadors, així com simpatitzants. Es tracta d'informació que canvia d'un any per l'altre, ja que només s'actualitza llavors.

Es va considerar innecessària la programació d'un panell d'administració d'un mòdul on la informació fos tan poc fluïda i canviant.

3.1.6. Comunicats del Club

Els comunicats del Club és una secció on el club informa de promocions, reunions i events puntuals que van succeïnt en el transcurs del curs esportiu.

3.1.7. Contacte

La secció de contacte és una part de la web que ha estat modificada recentment. Constava d'un formulari on qualsevol usuari podia exposar les seves queixes o peticions al club. Aquest mateix formulari enviava la informació del seu contingut a l'usuari que l'havia escrit, demanant la confirmació de que era ell qui l'havia escrit, i un cop confirmat el correu, el departament a qui estava destinat el correu, rebia la sol·licitut o queixa de l'usuari.

3.2. Els mòduls afegits

La necessitat de continu canvi per part de la web, és un factor determinant per a que hi hagin més visites i participació per part dels usuaris de la mateixa. Elements en el que el mateix usuari pugui veure's i participar a la web són reclams necessaris per a mantenir la web activa.

És per aquestes raons per les quals vam rebre la petició de nous desenvolupaments de mòduls. És per això, que actualment la web conté més mòduls dels que tenia en un inici. De la mateixa manera que hi ha mòduls inicials que no estan actius, actualment.

Tot seguit, explicarem els mòduls desenvolupats recentment.

3.2.1. Els enllaços o links

L'aparició de la necessitat d'un mòdul d'enllaços ve per la idea de fer servir la web com la pàgina d'inici de tot el que està relacionat amb l'esport del basquetbol. La idea era que hi hagués una secció on cada dia augmentés el nombre d'enllaços a pàgines web. Les aportacions dels usuaris també és important, ja que poden ser ells els qui enviiïn als administradors de la web els enllaços. Dóna un motiu més de participació a la web.

3.2.2. La galeria d'imatges

La galeria d'imatges era un altre element important per a la web. Les fotografies dels equips, jugadors o situacions interessants o divertides, podien ser mostrades en aquesta secció.

Dividit en categories, com en el cas dels enllaços, la galeria d'imatges dóna un sentit de protagonisme als membres de la web, que la fa ésser un motiu més, i molt important, per visitar-la.

Capítol 4. La base de dades

En aquest capítol detallarem la base de dades relacional, implementada per a aquest projecte. Consta de 32 taules relacionades entre elles. Donat que la base de dades és molt extens, i seria difícil mostrar-la sencera amb les seves relacions, hem considerat que la millor opció és mostrar les taules amb els diferents mòduls que té el projecte. A continuació, detallarem cadascun dels mòduls amb les taules.

4.1. Les Taules dels Mòduls Inicials

4.1.1. Mòdul Notícies

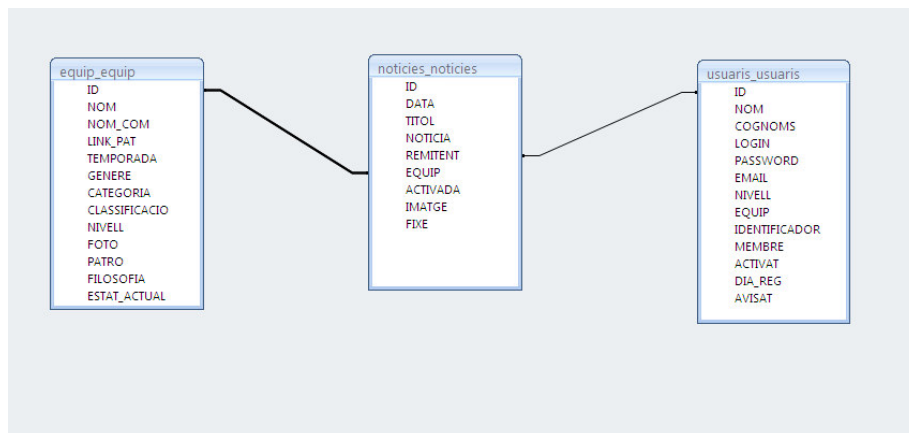


Figura 9 – La taula de notícies i les seves relacions a la base de dades

El mòdul de notícies està distribuït en 3 taules, principalment. Donat que es tracta d'una web d'entitat esportiva, vam decidir donar l'opció de relacionar les notícies que s'introdueixen a qualsevol dels equips que hi ha a l'entitat. S'ha controlat qui és el remitent de la notícia, a través de la taula dels usuaris. La taula més important, és clar, és la taula de notícies. En ella, emmagatzemem el títol, la data, el text de la notícia, si hi ha una imatge associada a la notícia, si la notícia és fixa (si es mostra a l'inici de la pàgina sempre, independentment de si és la darrera, o no, notícia introduïda).

4.1.2. Mòdul Fòrum

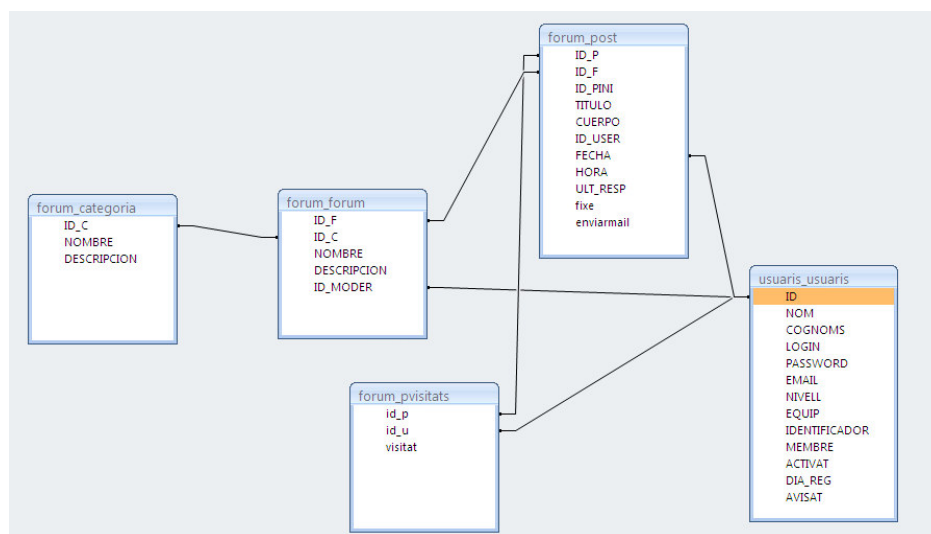


Figura 10 – La gestió del fòrum a la base de dades

En el mòdul de fòrum, vam decidir fer una classificació dels missatges, o "posts", del fòrum de la següent manera: El fòrum es divideix en categories, representades per una taula anomenada *forum_categoria*. En aquesta taula hi guardem l'identificador, el nom i una petita descripció explicativa de quins són els temes a tractar en aquesta categoria. De la categoria, extraïem els temes de conversa, es desen les dades a la taula *forum_forum*. En aquest cas, hi ha més informació: l'identificador, la

categoria a la que pertany el tema, un nom, la seva descripció (que té el mateix comportament que la descripció de la categoria), i un moderador. Aquest moderador serà un usuari de la web que supervisarà els continguts inclosos al fòrum, els editarà i, si és necessari, esborrarà de la base de dades. Se li atorga a aquest usuari un status d'administrador exclusivament de la secció dels fòrum. Evidentment, això vol dir que la taula *forum_forum*, ha d'estar relacionada amb la taula d'usuaris, que és la taula *usuaris_usuaris*. En aquesta taula tenim la informació de l'usuari de la web.

A continuació, ens trobem amb la taula *forum_post*. Aquesta taula conté la informació pròpia de les opinions i expressions dels usuaris al fòrum. Conté el text, la data i l'hora, quina ha estat la darrera resposta, i quin era el post que va iniciar el tema de conversa. També existeixen diverses opcions com són les de fer el post fix (que aparegui al principi de la pàgina sempre) o enviar un e-mail a l'usuari si així ho desitja, donant la informació de les noves respostes sobre un post en concret.

Per acabar, hi ha una cinquena taula, *forum_pvisitats*. Aquesta taula indica si un usuari ha visitat o no un post en concret. D'aquesta manera, quan l'usuari entra, els posts ja visitats es mostren en un to més clar, mentre que els no visitats es mostren més visibles. La informació que s'hi desa en aquesta taula és la de l'indicador del post en concret, l'identificador de l'usuari i un camp booleà indicant si ha estat visitat o no.

4.1.3. Mòdul Equips

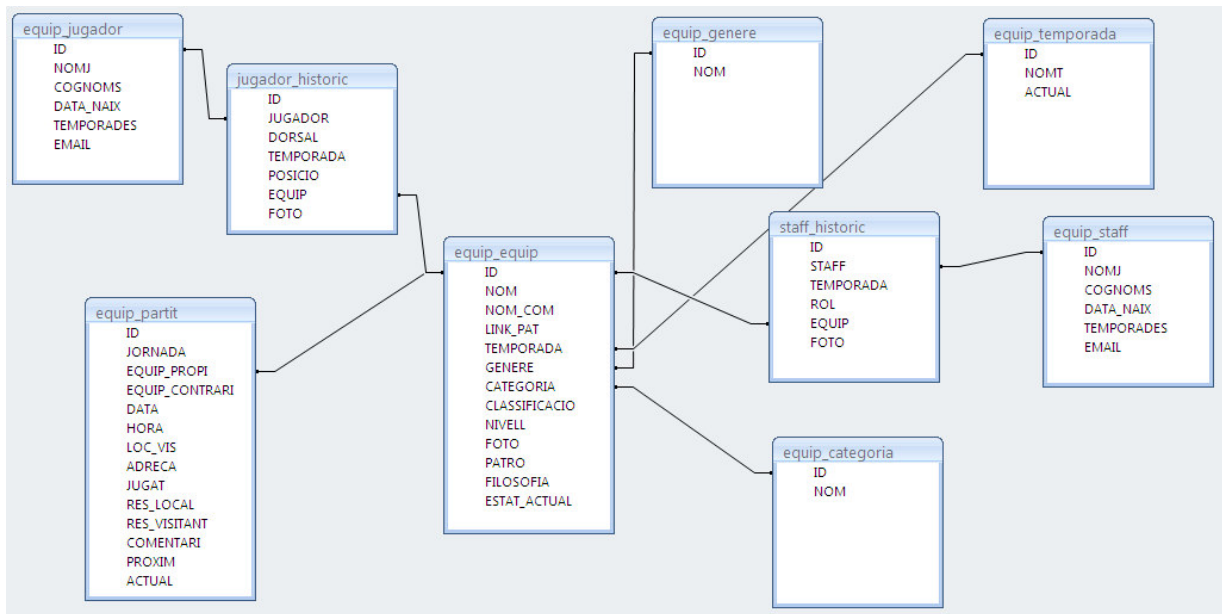


Figura 11 – Les taules, i les relacions entre elles, de la gestió dels equips a la base de dades

En el mòdul dels equips, hi participen 9 taules de la base de dades, totes elles relacionades entre si. L'element més important és la taula *equip Equip*, on es guarda la informació pròpia dels equips. Com que les dades dels equips són tan canviants i dinàmiques, existeixen 3 camps de la taula que depenen d'altres taules relacionades. La taula *equip temporada*, es relaciona amb *equip Equip*, mitjançant el camp *temporada*. La taula *equip categoria*, es relaciona amb el camp *categoria*. I succeeix el mateix amb la taula *equip gènere*, tot i que en aquest cas, la taula gènere sabem que només tindrà dos registres com a màxim. Aquesta informació la vam incloure a la base de dades perquè a nivell d'administració era molt més òptim. Ens permet fer la classificació dels equips per gènere, i si en algun moment el club només té equips d'un gènere es pot administrar fàcilment.

De la taula *equip Equip*, s'extreu la informació dels jugadors i dels membres de l' staff tècnic. En aquest cas, vam decidir dividir la informació

dels jugadors y entrenadors de manera dividida en dos. Per una banda guardem la informació pròpia de la persona (nom, cognoms, data de naixement, temporades, e-mail) i per una altra la pròpia de la persona com a membre de l'equip (posició, dorsal, equip, foto). La raó principal per la que vam decidir prendre aquesta mesura va ser que, un cop acabada la primera temporada, els administradors de la web es van trobar amb la necessitat d'introduir la informació dels jugadors per a la nova temporada. L'estructuració havia de permetre no introduir un nou jugador, sinó afegir-lo a un nou equip. D'aquesta manera ens trobem que un jugador, o entrenador, al llarg de la seva trajectòria al club, pot haver participat en diversos equips, però la seva informació personal només està una vegada a la base de dades. També es dona el cas de jugadors i entrenadors que participen en dos, o més, equips alhora. Aquesta estructuració facilita la gestió d'aquest problema.

Per acabar, la darrera taula a esmentar és la taula de *equip_partit*. En aquesta taula es desa la informació dels partits propis dels equips, amb la informació bàsica necessària: equip contrari, data del partit, jornada a la que pertany, resultat, etc...

4.1.4. Mòdul Contacte

El mòdul de contacte no conté cap accés a base de dades. En aquest cas, varem optar per fer servir un formulari, on s'escollia el departament al qui es volia destinar la informació del mateix. El funcionament del mòdul era el següent. Un usuari registrat havia d'omplir un formulari indicant l'assumpte del missatge, el cos del missatge i el departament destinatari. Aquest departament s'extreia d'una taula de la base de dades, anomenada *departament*, on hi havia indicat el nom del departament i el correu electrònic al que està associat. Un cop s'havia redactat i enviat la informació, el propi usuari rebia una confirmació de l'enviament del correu

electrònic. D'aquesta manera, ens asseguràvem que el remitent era el correcte, i evitàvem l'spam.

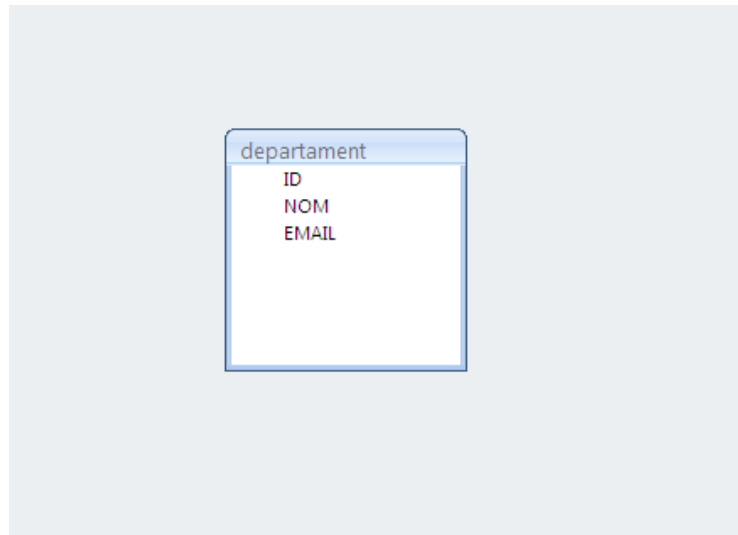


Figura 12 – Els departaments s'emmagatzemen per al mòdul de contacte

4.1.5. Mòdul “La Secció”

El mòdul de “*La Secció*” no conté dades a la base de dades, ni administració pròpia de la web. Es tracta d'una part de la web que no ha estat implementada per ésser variada sovint. La seva informació canvia cada temporada. De l'agost fins al juliol, doncs, aquesta informació és estàtica. Per tant, vam considerar un esforç innecessari de temps i de diners que podia ésser invertit en una altra part del desenvolupament. Consta de diversos arxius php, on no hi ha cap connexió a cap base de dades. Són arxius php on hi ha declarades funcions corresponents a parts de la pàgina on inserir la informació.

El “problema” principal d'aquest mòdul és que implica l'actualització de la informació per part dels propis desenvolupadors de la web, donat que els membres de la entitat desconeix el llenguatge html.

4.1.6. Mòdul de Comunicats de Club

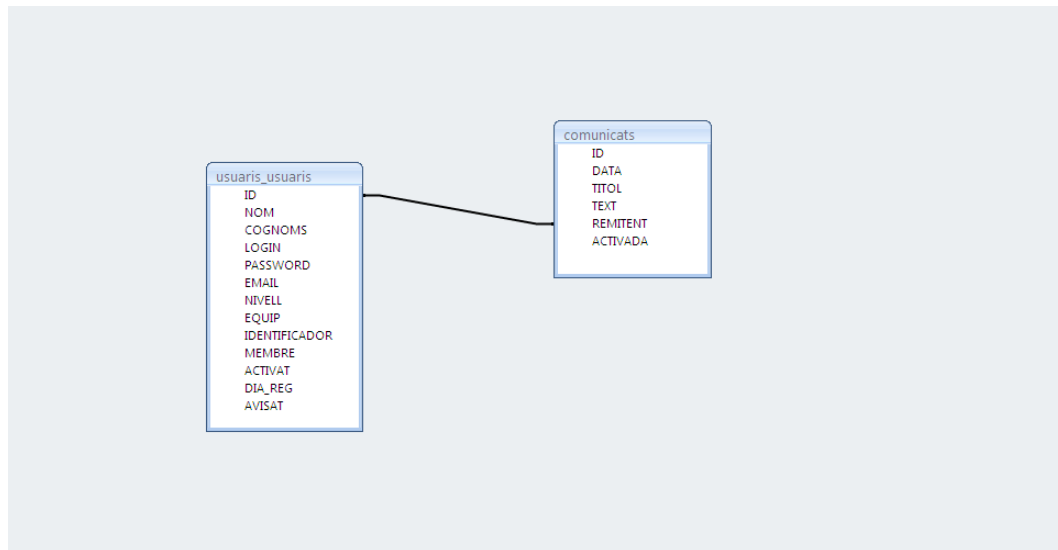


Figura 13 – Els comunicats del club es comporten igual que les notícies a la base de dades

El mòdul de comunicats del club és molt senzill. El seu comportament és molt semblant al d'una notícia. En els comunicats hi ha títol, text, data i un camp que indica si el comunicat està activat o no. Existeix un camp, *remitent*, relacionat amb el camp *usuari_usuari*, on s'indica la identitat de qui ha emès el comunicat.

4.1.7. Mòdul de Gestió d'usuaris

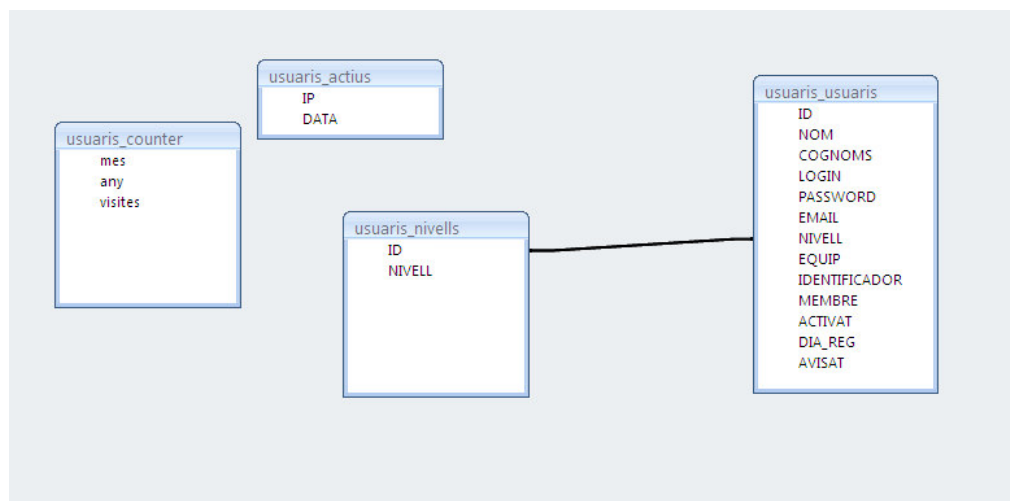


Figura 14 – La gestió d'usuaris

Els usuaris es desen en una taula on hi ha informació pròpia del que podria ser un usuari de qualsevol portal web. Amb informació de nom, cognoms, e-mail i password, etc. Els passwords s'emmagatzemen a la base de dades amb una encriptació md5, el que fa que ni tan sols els administradors de la base de dades coneguin les paraules de pas. Això sí, si l'usuari ha perdut o oblidat el password, la web només pot proporcionar-li un altre, que posteriorment pot ésser modificat.

Els usuaris havien de ser gestionats perquè una pàgina dinàmica amb tants canvis de continguts, havia de tenir un registre de l'activitat de cada usuari. Vam establir certs nivells, que donaven uns status a l'usuari i on s'indicava si l'usuari tenia dret o no a fer certes coses. Així doncs, vam incorporar una taula que es diu *usuaris_nivell*, on indiquem els nivells que hi ha d'usuaris. Aquests nivells són valors enters, que a la lògica de l'aplicació, permet a cert grup d'usuaris majors o iguals a aquest número, accedir a segons quines seccions de la web.

Hem decidit incloure en aquest punt també el control de visites realitzades a la web. *Usuaris_counter* i *usuaris_actius* són les dues taules que gestionen aquest cas. En el primer cas, la taula emmagatzema les dades de visites per dies, i mesos. Desem les dades així, per una qüestió purament estadística i que, avui dia, amb els gestors de domini existents en el mercat, i que donen una major i més detallada informació sobre els accessos a la web, ha quedat inutilitzat.

La segona taula és la que fa referència a la quantitat d'usuaris actius que hi ha, en algun moment puntual del dia, a la web. Amb un control de les IP's des de les quals s'accedeix, fem un càlcul en temps real de la gent que hi ha actualment connectada.

4.2. Les taules afegides

4.2.1. Els Links



Figura 15 – Taules dels links i les seves relacions

Hem estructurat el mòdul dels links, o enllaços, d'una manera que podríem considerar estàndard, ja que és una disposició que hem fet servir molt en el projecte. Hem fet servir dues taules per implementar el mòdul, un de categories, i un altre amb la informació pròpia de l'enllaç.

El funcionament és senzill, i molt semblant al fòrum. Es crea una categoria de link, on s'hi indica el nom, la descripció i si està activada o no la categoria. Paral·lelament, creem una altra taula de links on es mostra la informació del link com el nom, la descripció, la URL a la que fa referència, i la categoria a la que pertany. Aquesta categoria és una clau forana, que es relaciona amb la taula de categories a través de la seva id.

4.2.2. La Galeria d'imatges

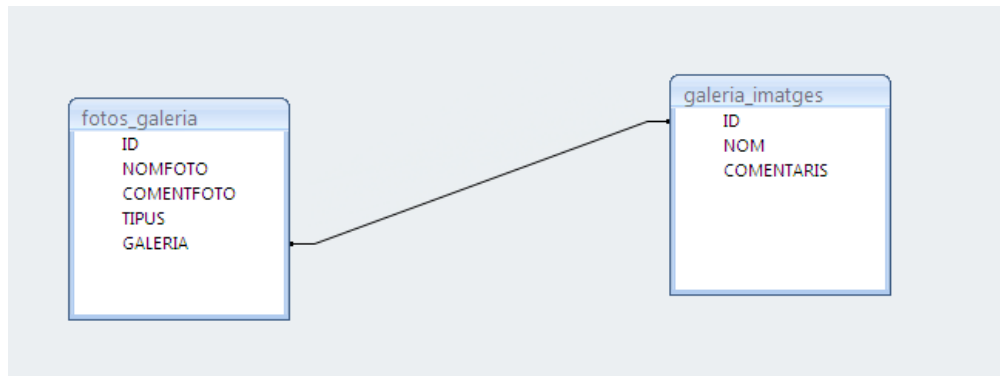


Figura 16 – Les imatges de la galeria es comporten igual que els links

La galeria d'imatges té el mateix comportament que els links. Es divideixen les imatges per categoria, o galeria. La taula *galeria_imatges* és la taula on es desen les categories. S'hi emmagatzema el nom de la galeria i els comentaris, o definició del que podria ser la categoria.

A continuació tenim la taula *fotos_galeria*, on es guarda la informació de cada una de les fotografies de la galeria. En aquesta taula tindrem el nom de la fotografia, un comentari, la galeria a la qual pertany, i amb la que es relaciona mitjançant l'identificador de la taula de galeria, i el tipus d'imatge. El tipus d'imatge és un camp de la taula creada per un possible desenvolupament de la galeria d'imatges, on es pugui identificar si es tracta d'una fotografia o una gravació de vídeo.

Capítol 5. Els arxius del Projecte

En aquest capítol, mostrarem com vam establir el funcionament del projecte en l'apartat dels arxius, la seva distribució i estructuració, així com quines eren les regles de programació establertes per a facilitar posteriors desenvolupaments i millores dels actuals.

5.1. L'estructuració del projecte

Es va donar molta importància a l'estructuració del projecte quant a distribució del fitxers i classificació de mòduls a l'estructura. Es va decidir organitzar cada mòdul en una carpeta, i cada carpeta situada a l'arrel del projecte. Així doncs, l'estructuració de fitxers tenia com arxiu principal l'índex de la web, des d'on s'accedeix a la resta de fitxers tant de configuració, com de visualització de les dades.

..					
admin	Carpeta de...	17/11/2006	03:42	drwxr-xr-x	
comunicats	Carpeta de...	17/11/2006	03:42	drwxr-xr-x	
conexion	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
config	Carpeta de...	18/11/2006	18:38	drwxr-xr-x	
contacte	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
elclub	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
equips	Carpeta de...	10/12/2006	21:48	drwxr-xr-x	
flash	Carpeta de...	18/11/2006	05:30	drwxr-xr-x	
formulari	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
forum	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
galeria	Carpeta de...	18/11/2006	05:40	drwxr-xr-x	
imatges	Carpeta de...	22/10/2006		drwxr-xr-x	
laseccio	Carpeta de...	16/12/2006	21:42	drwxr-xr-x	
legal	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
links	Carpeta de...	18/11/2006	18:11	drwxr-xr-x	
marquesina	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
missatges	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
multimedia	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
noticies	Carpeta de...	09/12/2006	22:09	drwxr-xr-x	
partits	Carpeta de...	12/11/2006	22:19	drwxr-xr-x	
patro_admin	Carpeta de...	18/11/2006	05:35	drwxr-xr-x	
patrocinadors	Carpeta de...	18/11/2006	05:23	drwxr-xr-x	
prova	Carpeta de...	29/01/2005		drwxr-xr-x	
socs	Carpeta de...	20/04/2006		drwxrwxrwx	
usuaris	Carpeta de...	20/04/2006		drwxr-xr-x	
blank.gif	807	Archivo GIF	28/01/2005	-rw-r--r--	
connectats.php	755	PHP Script	29/01/2005	-rw-r--r--	
connectats.txt	21	Documento...	22/04/2007 19:59	-rwxrwxrwx	
index.php	13548	PHP Script	18/11/2006 03:41	-rw-r--r--	
index1.html	1648	Firefox Doc...	25/01/2005	-rw-r--r--	
index2.php	9071	PHP Script	28/01/2005	-rw-r--r--	
logos_UESC.gif	2355	Archivo GIF	25/01/2005	-rw-r--r--	
marcador1.swf	40087	Película Flash	01/08/2005	-rw-r--r--	

Figura 17 – Visualització de l'estructura de la web, mitjançant un client ftp, directament al servidor.

Com es pot veure en la Figura anterior (Figura 16) podem veure que cada un dels mòduls està representat per una carpeta. Trobem *equips*, *links*, *notícies*, *galeria*,..... Existeixen, a més, altres carpetes on s'hi desa informació extra, com pot ser els continguts *multimèdia*, o els arxius *flash*, per donar dinamisme a la web.

L'arxiu ***index.php***, és l'arxiu d'inici per defecte. En aquest arxiu, a part d'estar definit l'esquelet de la pàgina, s'hi defineixen els components que s'han de fer servir durant la navegació de tota la web, el que en argot tècnic es denomina ***includes***.

A continuació, mostrem un fragment d'aquest fitxer per donar una idea del que estem parlant:

```

<?php
session_start();
|

//Variables de path
//define("_HOME","..");
define("_CONFIG","./config");
define("_FORUM","./forum");
define("_EQUIPS","./equips");
define("_ADMIN","./admin");
define("_INGHOME","./imatges");
define("_INGFORUM","./forum/imatges");
define("_INGEQUIPS","./equips/imatges");
define("_INGADMIN","./admin/imatges");
//XAVI
define("_NOTICIES","./noticies");
define("_USUARIS","./usuaris");
//DANI
define("_CONTACTE","./contacte");
define("_ELCLUB","./elclub");
define("_PRESENTACIO","./presentacio");
define("_FORMULARI","./formulari");

// 25/1/05
define("_PATROCINADORS","./patrocinadors");
define("_CONNECTION","./conexion");

// 10/2/05
define("_MISSATGES","./missatges");

// NOU!! 24_10_2004
define("_PARTITS","./partits");

```

Figura 18 – Index.php – Inici de sessió i definició de carpetes per al posterior accés

Com es pot veure, s'inicia la sessió de l'usuari, per mantenir el que s'anomena **context** de l'usuari. Es fan les definicions de les carpetes del projecte, usant la instrucció **define**. D'aquesta manera, els accessos a les carpetes són més senzilles, ja que la definició permet establir una referència absoluta respecte el projecte sencer. Sense fer servir aquestes definicions, podríem tenir problemes d'accés per a trobar els camins, o paths, relatius al fitxer des de on es crida.

En aquest apartat, si s'afegeix un nou mòdul al projecte, s'ha de definir una nova variable que indica on es troben els fitxers associats a aquest nou mòdul.

```

define("_SOCIS","./socis");

include(_CONFIG."/config.php");
include(_CONFIG."/connect_bd.php");
include(_CONFIG."/funcions.php");
$arraycomptador=comptador($link);
include(_CONFIG."/javascript.php");
include(_CONFIG."/struct.php");
//connectats($link);


include(_PATROCINADORS."/patrocinadors.php");
include(_CONNECTION."/connection.php");
include(_CONNECTION."/missatges.php");

include_once(_CONTACTE."/admin.php");

include_once(_FORUM."/forum.php");
//if ($usuari!="anònim") setcookie("cookie_user",$usuari);

if (!session_is_registered('usuari'))
{
    session_register('usuari');
    /* if (isset($cookie_user)) $usuari=$cookie_user;
    else*/
    $usuari="anònim";
}
include("connectats.php");
esborrar_contacte($link);

```

Figura 19 – Index.php – Inclusió d'arxius de configuració

En aquesta part del fitxer, trobem les instruccions d'inclusió d'arxius. La instrucció **include**, fa que el contingut de l'arxiu que se li passa, s'executi. A les dos primeres instruccions, podem observar que es fa una inclusió a un fitxer que es diu **config.php**. Aquest fitxer es troba en una carpeta, abans definida com **_CONFIG**. A la imatge 9, podem veure que aquesta variable fa referència a la carpeta **config**. Aquest és un exemple de funcionament de la utilitat del **define**.

Tornant a la part de l'include de **config.php**, en aquest fitxer es defineix la connexió a la base de dades a la que fa referència tota la web. Es defineix un servidor d'accés, en aquest cas, l'adreça del servidor; el nom d'usuari que hi accedeix i la seva paraula de pas. Finalment, s'indica a quina base de dades ens volem connectar.

Un cop passat el fitxer de configuració, i definides les dades importants per a la connexió a la base de dades, ens trobem amb un **include** de

connexió a la base de dades. En aquest fitxer, es fa la connexió pròpiament dita a la base de dades, fent servir les dades recuperades anteriorment. Després d'executar les instruccions de connexions de base de dades, obtenim un identificador de la connexió, que definim amb el nom de **\$link**. Aquest identificador és el que farem servir per a executar totes les queries d'accés a dades.

```
include(_SOCIS."/info_socis.php");
headflash($usuari,$arraycomptador,$link);
switch ($modul)
{
    case admin:
    {
        if (is_bool($miss=comprobar_privilegis($usuari,$link,0)))
        {
            echo "<br>";
            admin_menu();
            echo "<div align=center><table CLASS='table_class' width=80% height=100><tr><td valign=top align=center>";
            include(_ADMIN."/main_admin.php");
            echo "</td></tr></table>";

            echo "</div>";
            echo "<br>";
        }
        else
        {
            echo $miss;
            break;
        }
    }

    case forum:
    {
        include(_NOTICIES."/noticies.php");
        include(_EQUIPS."/resultats.php");
    }
}
```

Figura 20 – Index.php – Es mostra un contingut o un altre segons el mòdul escollit

Index.php s'executa sempre. No hi ha navegació "física" per part de l'usuari. A nivell visual es canvia de pàgina, i hi ha informació diferent, però a nivell pràctic sempre ens trobem al mateix fitxer. Aquest fitxer avalua les opcions seleccionades per l'usuari a través d'una variable, que anomenem **\$modul**. Aquest mòdul indica quina és la informació que ha sol·licitat l'usuari i, per tant, hem de mostrar.

A nivell tècnic, l'avaluació d'aquest valor de mòdul es fa a través d'un *switch*. Així, si volem afegir un nou mòdul, hem d'afegir un nou cas a avaluar en aquesta part del codi.

Analitzant un cas concret de la web, i només per mostrar-ho a nivell explicatiu per fer entendre de la millor manera possible com funciona aquest sistema de crides i accessos a arxius de cada mòdul, analitzarem el cas dels equips.

Capítol 6. La web resultant i la gestió de continguts

6.1. La pàgina inicial

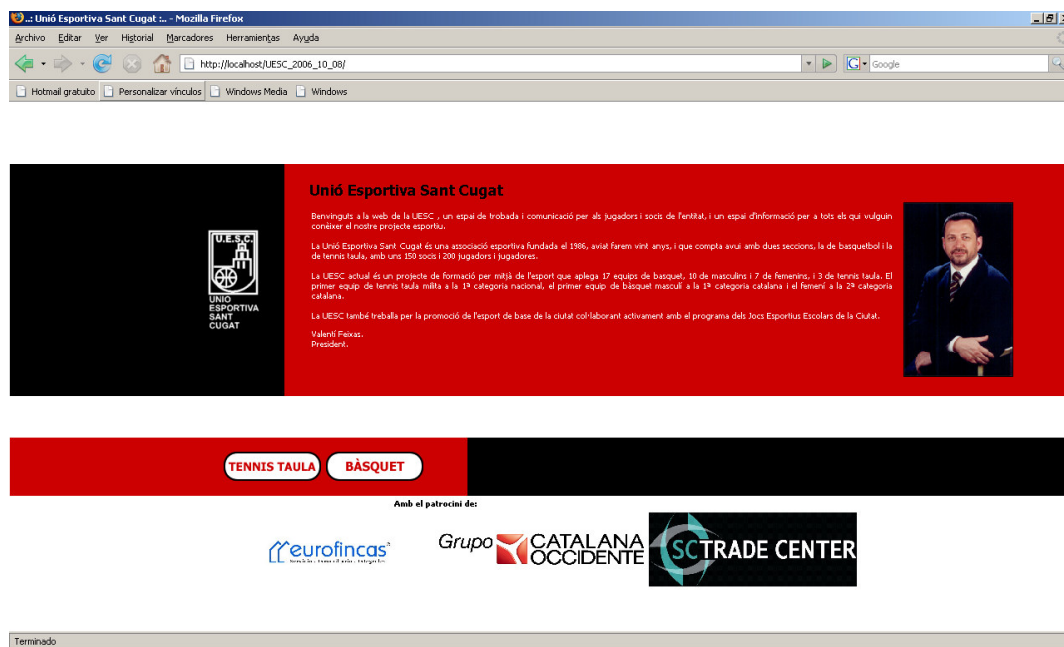


Figura 21 – La pàgina inicial de la web

Era important que la pàgina inicial de la web, presentés una imatge seriosa alhora que moderna. Donat que l'entitat té dues seccions, es dóna la possibilitat a l'usuari d'escollir qualsevol de les dues.

6.2. La secció de la Web



Figura 22 – L'inici de la secció de basquetbol

Finalment, el resultat de la web és el que queda mostrat a la **Figura 22**. Tot el contingut i la seva gestió queden plasmats en aquesta pàgina principal. Evidentment, la navegació per tot el projecte portaria a que aquest document fos excessivament extens i repetitiu. És per això, i a mode introductori, que hem decidit mostrar la gestió del contingut més important de la web i el seu funcionament.

6.3. La gestió de continguts

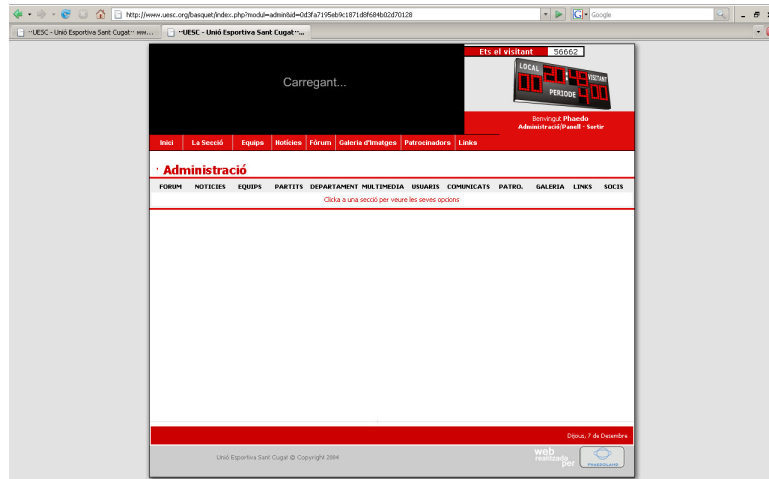


Figura 23 – La plana inicial de l'administració de la web

L'administració del contingut de la web es fa a través d'un panell d'administració, als quals accedeixen només els usuaris autoritzats. En ell, hi podem trobar un menú que ens permetrà mantenir cadascuna de les seccions de la web, i posteriorment veure aquests canvis.

A continuació, passarem a descriure el funcionament d'aquesta administració:

6.3.1. L'administració: punt de partida bàsic

En una entitat esportiva, la unitat de temps en la qual es divideixen les etapes de la mateixa, és la **temporada**. D'una temporada a una altra els continguts poden variar de manera més brusca del que podrien variar durant la durada d'una de sola. Té una durada aproximada de 10 mesos, o fins i tot 11, i comença a mitjans d'agost per acabar a principis o mitjans de juliol. És per això que a l'administració, la primera dada que cal introduir és aquesta.

Al ser un terme esportiu, la temporada va ser classificada dins la part d'administració dels equips:

The screenshot shows a web application interface. At the top, there's a navigation bar with links: Inici, La Secció, Equips, Notícies, Fòrum, Galeria d'imatges, Patrocinadors, and Links. Below this is a sub-navigation bar for 'Administració' with links: FORUM, NOTÍCIES, EQUIPS (highlighted), PARTITS, DEPARTAMENT, MULTIMEDIA, USUARIS, COMUNICATS, PATRO., GALERIA, LINKS, and SOCIS. Under 'EQUIPS', there are four options: VEURE/CREAR EQUIPS, VEURE/CREAR JUGADOR, VEURE/CREAR MEMBRE DE STAFF, and VEURE/CREAR TEMPORADES (highlighted).

The 'Introducció de Nova Temporada' form has a red header. It contains a text input field labeled 'Nom' and two buttons: 'Introduir' and 'Reestablir'.

The 'Llistat de Temporades' table has three columns: 'Nom', 'Actual', and 'Acció'. It lists three seasons: 2004-2005, 2005-2006, and 2006-2007. The 'Actual' column shows a red 'X' for the first two and a green checkmark for the last one. The 'Acció' column contains links to 'Esborrar' and 'Editar' for each row.

Nom	Actual	Acció
2004-2005	X	Esborrar Editar
2005-2006	X	Esborrar Editar
2006-2007	✓	Esborrar Editar

Figura 24 – Introducció i administració de la temporada

Un cop s'introdueix la temporada, s'ha d'establir si aquesta és o no la temporada actual. Aquest indicador (temporada_actual), és simplement un flag indicador de quin registre és el que està actiu. Posteriorment, veurem perquè necessitem aquest flag.

En el mateix moment en el que s'introdueix la temporada a la base de dades es crea, al servidor, una carpeta amb el mateix nom. En ella, s'hi emmagatzemarà la informació relacionada amb la temporada, i que no es desa a la base de dades, com les fotografies d'equips i jugadors, així com els patrocinadors i col·laboradors dels equips. És per aquest fet, que el nom de la temporada no pot tenir mai una contrabarra ni una barra per separar els anys. Així doncs, la temporada 2004-2005 sempre tindrà els

anys separats per guions, i mai serà 2004/2005 o 2004\2005, per evitar problemes a l'hora de gestionar carpetes i continguts de les mateixes.

Administració

FORUM NOTICIES EQUIPS PARTITS DEPARTAMENT MULTIMEDIA USUARIS COMUNICATS PATRO. GALERIA LINKS SOCIS

[Clicka a una secció per veure les seves opcions](#)

Editar Temporada

Nom	Actual
2004-2005	No
Actualitzar	Reestablir

Llistat de Temporades

Nom	Actual	Acció
2004-2005	X	Esborrar Editar
2005-2006	X	Esborrar Editar
2006-2007	✓	Esborrar Editar

Figura 25 – Introducció i administració de temporada

A l'edició de la temporada, trobem la manera de modificar el flag "Actual", mentre que a la creació de temporada, el flag es posa directament actiu, desactivant alhora el registre que està activat.

6.3.2. L'administració: els equips, jugadors i entrenadors

Amb la temporada creada, el següent pas per a omplir de dades la web és la introducció dels equips i dels jugadors i membres de l' staff tècnic (entrenadors, ajudants, delegats, preparadors físics, metges i fisioterapeutes)

6.3.3. Els equips

Diferenciem diverses dades i diverses gestions de les mateixes. Per una banda tenim els jugadors i entrenadors, principals protagonistes d'aquest punt. Aquests jugadors i entrenadors pertanyen, tots junts, a un equip. L'equip competeix en una lliga i, per tant, juga partits. Aquests partits són

jugats i es generen els resultats. *Jugadors i entrenadors, partits i resultats*, contenen dades que es manipulen de manera diferent. A continuació les expliquem.

6.3.3.1. Els jugadors i entrenadors

Sènior 1
Temp. 2006-2007 Sènior 1 Masculí de CAMP. CAT. MASC. 1ª CATEGORIA

STAFF TÈCNIC

Nom	Càrrec	Acció
David Lizano Vila	Entrenador	Veure Membre de Staff
Roc Saldanya Soler	Zon Entrenador	Veure Membre de Staff
Xavier Salvat Vilà	Delegat	Veure Membre de Staff
Zoran Nikolovski	Preparador Físic	Veure Membre de Staff

JUGADORS

#	Nom	Posició	Acció
4	Joan Viladomat Comerma	Escorta	Veure Jugador
7	Dani Salvat Iturbide	Escorta	Veure Jugador
8	Jordi Claramonte Ribalta	Pivot	Veure Jugador
9	David Martín Fernández	Ala Pivot	Veure Jugador
10	Isaac Pérez Torné	Base	Veure Jugador
11	Xavi Pernas Balaguero	Base	Veure Jugador
12	Oscar Puazo González	Ala Pivot	Veure Jugador
13	Emmanuel Grosse Sapery	Pivot	Veure Jugador
14	Eloi Pérez Contreras	Base	Veure Jugador
15	Ferran Arús Costa	Ala	Veure Jugador
16	Josep Riera Pons	Pivot	Veure Jugador
17	Eduard Ortega Carrión	Ala Pivot	Veure Jugador

Figura 26 – Pàgina dels equips

STAFF TÈCNIC		
Nom	Càrrec	Acció
David Lizano Vila	Entrenador	Veure Membre de Staff
Roc Saldanya Soler	Zon Entrenador	Veure Membre de Staff
Xavier Salvat Vilà	Delegat	Veure Membre de Staff
Zoran Nikolovski	Preparador Físic	Veure Membre de Staff

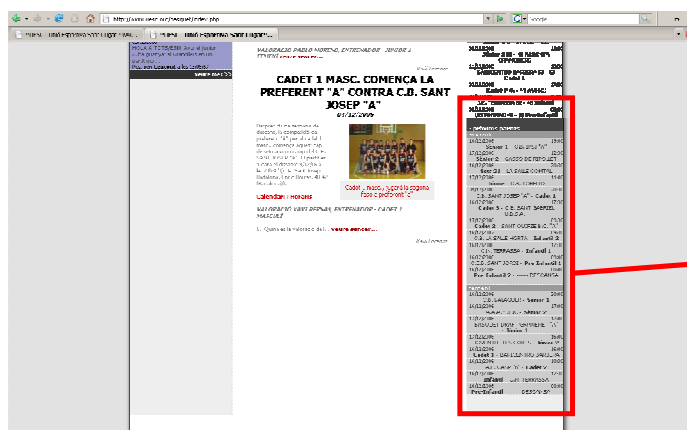
JUGADORS			
#	Nom	Posició	Acció
4	Joan Viladomat Comerma	Escorta	Veure Jugador
7	Dani Salvat Iturbide	Escorta	Veure Jugador
8	Jordi Claramonte Ribalta	Pivot	Veure Jugador
9	David Martín Fernández	Ala Pivot	Veure Jugador
10	Isaac Pérez Torné	Base	Veure Jugador
11	Xavi Pernas Balaguero	Base	Veure Jugador

Figura 27 – Staff i Jugadors de la pàgina dels equips

Com podem veure, a la pàgina dels equips hi ha la informació pròpia d'un equip en concret, amb la distinció dels membres de l' staff (entrenadors) i els jugadors.

6.3.3.2. Els partits

Els partits que tots els equips tenen planificats per a la propera setmana, queden reflectits en un llistat de *pròxims partits*, a la pàgina principal.



- pròxims partits	
masculí	
16/12/2006	19:00
Sènior 1 - C.B. IPSI "A"	
17/12/2006	12:30
Sènior 2 - GASSO DE RIPOLET	
16/12/2006	20:30
Sots 21 - LA SALLE COMTAL	
17/12/2006	11:00
Júnior - C.B. TORELLO	
09/12/2006	20:30
C.B. SANT JOSEP "A" - Cadet 1	
16/12/2006	17:30
Cadet 3 - C.B. SANT GABRIEL U.B.S.A.	
17/12/2006	09:30
Cadet 2 - SANT QUIRZE B.C. "A"	
16/12/2007	09:30
C.B. LA SALLE HORTA - Infantil 2	
16/12/2006	17:30
C.N. TERRASSA - Infantil 1	
16/12/2006	09:00
C.B. SANT JORDI - Pre-Infantil 1	
16/12/2006	00:00
Pre-Infantil 2 - DESCANSA	
femení	
16/12/2006	20:00
C.B. BALAGUER - Sènior 1	
16/12/2006	17:00
A.A.A. S.E.K. - Sènior 2	
17/12/2006	12:00
BASQUET DRAFT GRAMENET "A" - Júnior 1	
17/12/2006	16:00
JOVENTUT LES CORTS - Júnior 2	

6.3.3.3. Els resultats

El mòdul de resultats queda mostrat a la pantalla inicial. Cadascun dels equips que pertanyen a l'entitat tenen la seva informació sobre els resultats dels últims partits.



- últims resultats	
masculins	
03/12/2006	18:00
C.B. GRUP BARRA 70 - 73 Sènior 1	
03/12/2006	16:30
SPAI RECOVER S.A. SURIA 80 - 57 Sènior 2	
03/12/2006	10:30
U.E. MATARO - PEN. COM. COMP. 0 - 0 Sots 21	
02/12/2006	16:30
LLUISOS DE GRACIA 53 - 49 Júnior	
03/12/2006	00:00
Cadet 1 0 - 0 FI DE FASE	
02/12/2006	12:00
ARGENTA GRANOLLERS 41 - 62 Cadet 3	
02/12/2006	19:00
SANT PERE TERRASSA 47 - 61 Cadet 2	
02/12/2006	12:45
Infantil 2 71 - 21 C.B. CALDES	
02/12/2006	11:30
Infantil 1 43 - 62 C.B. SANT JOSEP	
02/12/2006	10:15
Pre-Infantil 1 68 - 33 SANT IGNASI	
02/12/2006	09:00
Pre-Infantil 2 45 - 50 A.D.E.I.	
femenins	

6.3.4. Les Notícies

Per a introduir les notícies, el funcionament és molt semblant a la resta de les parts. En el menú d'administració, es selecciona la part de les notícies. Tenim les opcions d'introduir notícies, llistar-les totes o llistar les notícies pendents d'activació. Aquesta última opció es dona perquè les notícies, abans de ser mostrades a la web, han de ser revisades pels administradors, ja que poden ser enviades per diverses persones.



Figura 28 – El menú d'administració de notícies inclou tres opcions: introduir, llistar totes les notícies, i llistar les notícies pendents.

Quan introduïm una nova notícies, hi ha certa informació que devem afegir: el títol, l'equip o categoria a la que correspon, si la notícia és fixa (que es mostri a la pàgina principal), una imatge associada, i el text, editable tant en negreta com cursiva o subratllat.

Títol:

Notícia Fixa: ☐

Imatge a la notícia:

Negreta ☐ **Atllat** ☐ **Enllaç** ☐ **Enllaç Multimedia** ☐

Ajuda

Opcions de format per veure l'ajuda

Entrevista

- Entrevista
- General
- Cadet 1 Masculi
- Sènior 1 Masculi
- Sènior 2 Masculi
- Sènior 1 Femeni
- Sènior 2 Femeni
- Júnior 1 Femeni
- Júnior 2 Femeni
- Cadet 1 Femeni
- Cadet 2 Femeni
- Infantil Femeni
- Cadet 3 Masculi
- Sots 21 Masculi
- Júnior Masculi
- Infantil 2 Masculi
- Infantil 1 Masculi
- Cadet 2 Masculi
- Pre-Infantil Femeni
- Pre-Infantil 1 Masculi

Enviar **Vista Prèvia** **Reestablir**

Figura 29 – La introducció de notícies

A la part de **Imatge a la notícia**, podem escollir la imatge, que traiem d'una carpeta del servidor.

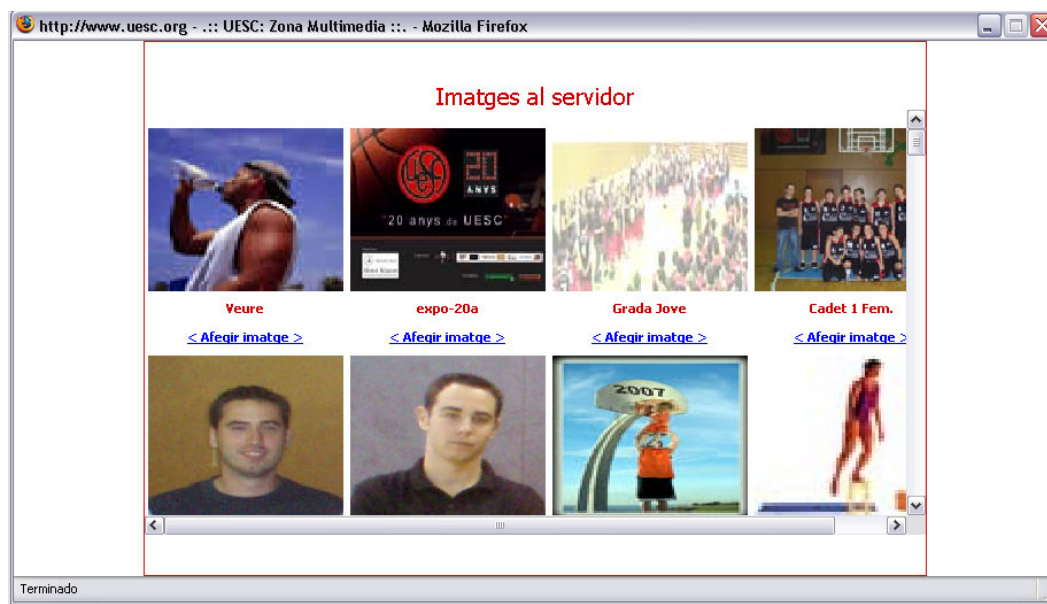


Figura 30 – Imatges del servidor que fem servir per associar a les notícies

Un cop afegida la informació de la notícia, ja només queda afegir el seu text. Després d'afegir-la, només cal activar-la en el llistat de notícies pendents.

LA FRASE DE LA SETMANA	raulone	11/04/2006	X	Esborrar
LA UESC A ITÀLIA	Ganxow	13/04/2006	X	Esborrar
4t LLOC DEL CADET 1 FEMENÍ, EN EL XI MEMORIAL DAVID BOOTH	raulone	17/04/2006	X	Esborrar
II CAMPUS BÀSQUET CITY SANT CUGAT	raulone	18/04/2006	X	Esborrar
EL SÈNIOR 1 MASCULÍ MANTÉ LA CATEGORIA	raulone	24/04/2006	X	Esborrar
LA FRASE DE LA SETMANA	raulone	26/04/2006	X	Esborrar
PARTITS DESTACATS	Ganxow	27/04/2006	X	Esborrar
LA FRASE DE LA SETMANA	raulone	03/05/2006	X	Esborrar
LA FRASE DE LA SETMANA	raulone	11/05/2006	X	Esborrar
PARTIT IMPORTANT PEL SF2	Ganxow	04/05/2006	X	Esborrar
ANIM RAMON	Ganxow	11/05/2006	X	Esborrar
INVITACIÓ DEL CLUB VOLEIBOL ST CUGAT	Ganxow	15/05/2006	✓	Esborrar

Figura 31 – El llistat de les notícies per activar

El resultat queda mostrat a les notícies de la plana principal, com es mostra a la **figura 32**. En aquest cas, i com es pot veure, no hi ha imatge associada.

NOTÍCIES

4a POSICIÓ DEL CADET 1 EN EL TORNEIG DEL CIUTAT DE TERRASSA

23/05/2007

El cadet 1 masculí de la UESC va jugar el passat cap de setmana el 15è Torneig de Bàsquet Ciutat de Terrassa, on finalment va ocupar la quarta posició, caient derrotat en semifinals davant el Unicaja de Màlaga.

Enquadrat dintre del grup B, conjuntament amb UE Mataró i Pau Orthez, el cadet 1 va obtenir els següents resultats:

Cadet 1 101 - UE Mataró 92
Cadet 1 83 - Pau Orthez 68

El creuament va ser contra l'Unicaja de Màlaga, perdent per 50 - 69.

La classificació final va ser:

1er. UNICAJA DE MÁLAGA
2on. DKV JOVENTUT
3er. MMT ESTUDIANTES
veure sencer...

Figura 32 – La notícia resultant després d'insertar-la.

6.3.5. La Gestió d'usuaris

La gestió dels usuaris està pensada per a administrar els accessos als usuaris a certs llocs de la web: administrar el contingut, moderar temes del fòrum, etc..

Llistar usuaris

Últims 5 usuaris					
Administrador					
Nick	Nom	Cognoms	Activat	Online	Accions
raulone	Raúl	Lorenzo	✓	✗	Modificar Eliminar
Xavi5	Javier	Salvat Vilà	✓	✗	Modificar Eliminar
IPT	Isaac	Pérez Torné	✓	✗	Modificar Eliminar
Davilink	David	Martín Fernández	✓	✗	Modificar Eliminar
>> Tots els Administradors					
Últims 5 usuaris					
Directiu					
Nick	Nom	Cognoms	Activat	Online	Accions
MANELBB	MANEL	BERNADÓ BOU	✓	✗	Modificar Eliminar
plf656	Pere	Llobet Frias	✓	✗	Modificar Eliminar
valenti	Valentí	Feixas Sibila	✓	✗	Modificar Eliminar
maperez	Miguel Antonio	Perez Carnicero	✓	✗	Modificar Eliminar
>> Tots els Directius					
Últims 5 usuaris					
Coordinador					
Nick	Nom	Cognoms	Activat	Online	Accions
jbach	Jordi	Bargalló Chaves	✓	✗	Modificar Eliminar
Ramon92	Ramon	Soro Fornés	✓	✗	Modificar Eliminar
Jou	Jou	Marimon Roselló	✓	✗	Modificar Eliminar
>> Tots els Coordinadors					
Últims 5 usuaris					
Staff					
Nick	Nom	Cognoms	Activat	Online	Accions
Hal-66	Xavier	Gallardo Florentin	✓	✗	Modificar Eliminar
Lizzi	David	Lizano Vila	✓	✗	Modificar Eliminar
oscar05	Òscar	Orellana Ribas	✓	✗	Modificar Eliminar
Sadamn_ignasi	Ignasi	Munera Puig	✓	✗	Modificar Eliminar
Nuria	Núria	Roch Díaz	✓	✗	Modificar Eliminar
>> Tots els Staffs					

Figura 33 – Llistat d'usuaris segons el nivell

Modificar dades de Davilink

Nick	Davilink
Nom	David
Cognoms	Martín Fernández
E-Mail	
Nivell	☒ Administrador ☐ Directiu ☐ Coordinador ☐ Staff ☐ Jugador ☐ Soci ☐ Usuari Extern
Estat	☐ Desactivat ☒ Activat
Actualizar Restablir	

Figura 34 – Modificació d'usuaris

Els usuaris es registren a la web, i els administradors poden donar el nivell que se li vol associar.

Capítol 7. Proves i posada en marxa

7.1. La Planificació

La planificació del desenvolupament de la pàgina, tot i ésser molt ben pensada i planejada, a mesura que passaven les setmanes va haver de ser modificada diverses vegades.

La decisió de decantar-se per una tecnologia en concret, com el PHP, i el desconeixement en profunditat d'aquesta tecnologia, va requerir un període d'aprenentatge molt intens, en el que la documentació a través d'Internet, i dels fòrums especialitzats van exercir un paper fonamental en el transcurs del projecte.

Les idees inicials, com la de establir una manera de programar i fer el codi reutilitzable, no les vam poder posar en marxa de la millor manera possible. Gran part del codi ha estat aprofitat en posteriors projectes, tot i

que no amb la mateixa idea que en un inicia havíem concebut. El codi del projecte es va transformar en una font de mòduls, que poden ser utilitzats en la seva totalitat en altres projectes esportius, com en el cas del mòdul d'equips, o de webs de gestió de continguts ens general, com en el cas del mòdul d'usuaris.

Tot i que en el cas anterior, podem considerar aquesta fita com un èxit, en el cas del aprofitament del codi per a qualsevol cas, no ha estat així. Som conscients que per a arribar a això, hauríem d'haver-hi dedicat moltes més hores, de les quals no disposàvem en el moment del desenvolupament.

Podem considerar, doncs que l'èxit en aquesta fita ha estat més que correcte.

7.2. Proves en el Desenvolupament

Després d'establir l'estructura de la web, i com podia mostrar-se la informació, vam establir que el desenvolupament del projecte es realitzava de manera unitària. Cadascun dels membres de l'equip teníem un mòdul a implementar. El funcionament de l'equip era el següent: ens assignàvem un mòdul cadascun, i establíem una estimació d'hores a dedicar i un dia per fer l'entrega a la resta de l'equip. Un cop establertes aquestes dades, l'equip es tornava a reunir en el moment en el que es complia la data establerta, o en que un dels membres de l'equip sol·licitava l'ajuda de la resta.

S'havia donat el cas en que un membre acabava abans de la data estipulada, i es dedicava a ajudar a un altre que podia tenir problemes.

Afortunadament, vam indicar quin seria el criteri a fer servir a l'hora de programar: totes les dades havien de ser mostrades mitjançant crides a funcions, on el que es passava per paràmetre eren l'identificador de la connexió a la base de dades. Amb aquest estil establert, qualsevol membre podia agafar el codi d'un altre, i continuar la seva feina com si fos seva.

La distribució de la feina d'aquesta manera va permetre el progrés del projecte de manera molt satisfactòria, ja que les proves eren unitàries i la programació d'un no afectava a l'altre. Quan un acabava, entregava els arxius als altres membres perquè incorporessin la versió del primer a la seva còpia particular del projecte. No hi havia la necessitat de trobar-se cada dia per treballar, i cadascun podia distribuir-se el temps de la millor manera possible.

7.3. Proves en la relació amb el client

En relació al client, hem de reconèixer que hi van haver bastants problemes. Si bé els problemes generats no eren per la feina mal feta, si no perquè vam tractar amb persones que no tenien cap coneixement de com funciona una pàgina web. El problema principal que hi vam trobar va ser la comunicació.

Quan el client semblava satisfet, i havíem definit el producte d'una manera molt acurada, a la següent reunió mostrava contrarietat al visualitzar-ne el resultat perquè no havia entès del tot el que havíem proposat. Això va fer que alguns canvis haguessin de repetir-se i va prolongar el desenvolupament uns mesos.

Finalment, vam tenir la conformitat del client per posar en marxa la pàgina web, el 25 de gener de 2005.

7.4. La posada en Marxa

La posada en marxa del projecte va ser molt intensa. Després de fer proves unitàries, i acabar d'enllestir darreres peticions del client, el període de proves adient abans de posar en marxa la web no va existir. En canvi, se'ns va proposar que poséssim a la web, una notícia on s'indicava que es trobava en període de proves.

Així, el nostre període de proves, que havia de ser el més crític possible, va ser totalment real.

Error diversos, i solventables, van anar sorgint al llarg dels mesos. Els administradors de la web no van començar amb molta intensitat, i la criticitat de les proves era molt qüestionable.

Després de 4 mesos donant suport als administradors, vam arribar a un acord d'oferir un servei d'assistència de la web, que encara dura. Aquest servei inclou també petites modificacions del contingut, així com alguna incorporació d'algun mòdul.

Fins avui, la web ha funcionat perfectament, i si hi ha hagut alguna caiguda important, ha estat per problemes del servei de hosting, del que nosaltres no tenim cap control.

Capítol 8. Conclusions

Sempre que iniciem un projecte, hem establert un nivell de rendiment i unes fites a complir concretes. És cert que mai les coses surten com hom les planeja, tot i que sempre, a cadascuna de les fites, establim un punt d'arribada ideal i un nivell mínim de qualitat. Entre aquests dos punts de qualitat s'han mogut els resultats d'aquest projecte en concret.

A nivell individual, el coneixement del llenguatge, tot i que és molt possible que a aquestes alçades la programació i l'estil serien molt diferents si comencéssim el projecte avui, el PHP ha evolucionat fins al punt de considerar-ne un llenguatge orientat a objectes molt més potent del que era fa uns anys. Tot i així, les queries SQL, el propi llenguatge PHP i l'estructuració d'un projecte d'aquestes alçades ha fet que el nostre aprenentatge sigui altíssim. Aplicar els coneixements de planificació, adquirits durant tota la carrera universitària, en un projecte real és potser la experiència més valorada pels qui vàrem participar en el projecte.

Quant a nivell col·lectiu, el codi és més que reutilitzable, ja que durant el propi projecte, hem utilitzat les mateixes funcions en diverses parts de

l'implementació. Si bé és cert que no vam poder establir el Framework desitjat per poder-ho aplicar a qualsevol altre projecte, el mínim de qualitat pretès ha estat més que cobert.

La petita societat que havíem decidit muntar, anomenada **Phaedoland**, ha quedat com un projecte *congelat*. Això vol dir que el sentit que tenia en el seu moment, com a petita empresa de serveis web, no ha pogut dur-se a terme per una raó purament econòmica. El grup muntat, que inicialment era de tres persones i posteriorment de cinc, es va dissoldre sense perdre el contacte, ara ja fa un any i mig. Esperem reprendre el camí deixat llavors, en algun moment en el que les nostres vides professionals, familiars i sobretot econòmiques ens ho permetin.

8.1 El futur del projecte

El projecte web de la Unió Esportiva Sant Cugat porta més de dos anys en funcionament. Rep unes 1500 visites mensuals, i cada mes que passa en rep més. Tenint en compte que és una web d'una entitat local, ens podem sentir satisfets de l'èxit que ha assolit.

Però els productes web són productes que queden obsolets en un període de temps molt curt. Durant aquest temps, la web ha patit diverses modificacions i, tot i així, és fàcil pensar que potser no li restin molts mesos de vida.

8.2 La LSSI

La LSSI o ***Ley de Servicios de la Sociedad de la Información***, és una llei establerta al juliol del 2002 per a definir unes normatives de

“conducta” per part de les empreses que tenen la seva representació a internet, i existeix en ella la possibilitat de fer transacció econòmica.

Hi ha diverses casuístiques a les que una empresa es pot trobar.

8.2.1 Dades obligatòries

La llei marca un seguit de requisits importants, que tota empresa amb característiques com les anteriors han de complir. És obligatori deixar visible la informació pròpia de l'empresa (denominació social, NIF, domicili, i adreça electrònica de contacte). A part d'això s'ha de comunicar el nom del domini al Registre Mercantil o altre Registre públic on estigui inscrita l'empresa.

8.2.2 Contractacions on-line

Les empreses que a més ofereixin servei de contractació on-line, com els bancs, empreses de telefonia, internet, etc... hauran d'incloure, a més, la informació dels tràmits a seguir per fer la contractació, i les condicions generals que ofereix el contracte al que volen sotmetre el client.

I per acabar, un cop contractat el servei de l'empresa, s'ha d'enviar via electrònica un rebut de la comanda realitzada.

8.2.3 La publicitat

Les que es publiciten a través de la Xarxa també han de complir una sèrie de normes. L'anunciant ha d'identificar-se clarament i el tipus de missatge ha de ser clar i no ha de portar a confusions.

8.2.4 Ofertes, concursos i jocs

Els qui ofereixin aquests productes, hauran d'identificar-se i expressar de forma clara les condicions de participació a la seva web.

8.2.5 Correu electrònic i SMS

És primordial aconseguir, abans de tot, el consentiment de qui rep aquesta informació. S'ha d'identificar el missatge publicitari amb la paraula "publicitat". I en el cas que l'usuari vulgui donar-se de baixa, el procediment ha de ser senzill i ràpid.

8.2.6 Altres serveis

Existeixen empreses a qui també afecta aquesta Llei de Serveis de la Societat de la Informació. Aquestes empreses són les que proporcionen l'accés a internet (Internet Service Provider), empreses de telecomunicacions, les que ofereixen servei d'emmagatzemament de dades i els buscadors.

Aquestes empreses tenen una sèrie d'obligacions a complir, com la de cooperar amb els organismes públics per fer complir resolucions que els propis organismes no podrien complir sense la seva ajuda.

També tenen l'obligació de retenir les dades de tràfic relatives a les comunicacions electròniques, d'acord amb el compliment del Reglament del desenvolupament de la Llei.

No són responsables dels continguts que transmeten ni del que emmagatzemen o als qui faciliten accés, sempre que no intervinguin en la seva elaboració.

Són responsables si són conscients de la seva il·legalitat i no actuen ràpidament per retirar la informació o impossibilitar l'accés a la mateixa.

8.2.7 Els usuaris d'Internet

Es coneix, en aquest cas, com usuari d'Internet aquell usuari que té una pàgina personal "penjada" a la Xarxa.

Només en el cas en el que tinguin publicitat i en el que en rebin ingressos per la mateixa, tenen la obligació de donar la seva informació (nom, residència, adreça de correu electrònic i NIF) i respectar les normes sobre la publicitat incloses a la Llei, esmentades anteriorment com la identificació de l'anunciant i el missatge clar.

8.2.8 La LSSI i el Projecte

Tot i que la LSSI és una llei que s'aplica a les empreses que es dediquen a fer publicitat en els seus espais webs, totes els espais estan sotmesos a la vigilància d'aquesta llei.

En el cas concret del projecte, sí és cert que existeix certa publicitat tot i que l'acord que existeix amb les empreses patrocinadores és un acord de col·laboració i patrocini del club en altres afers no electrònics, i només existeix una cessió d'imatge, per part de l'empresa i un acte de "cortesía" per part del club, que l'inclou a la web, com a col·laborador i patrocinador.

Aquest cas en concret està sotmès a altres lleis no relacionades amb la LSSI, i per tant avui en dia podem considerar que no cal complir-la, doncs no ens trobem en una situació definida per la LSSI.

Bibliografia

[1] Web oficial de PHP. <http://www.php.net>

[2] DESARROLLO WEB CON PHP Y MYSQL (Guías Prácticas). Anaya Multimedia.

[3] FOROS DEL WEB. <http://www.forosdelweb.com>

[4] WAMP SERVER. Servidor Web per Windows. <http://www.wampserver.com>

[5] Centre de Visió per Computador. Assignatura de Base de Dades I. <http://dcc.uab.es/teach/a20350/c20350.htm>

[6] PROGRAMACION EN CASTELLANO. <http://www.programacion.com>

[7] DISSENY I DESENVOLUPAMENT D'UN PORTAL WEB DINÀMIC MODULAR EN PHP I MYSQL. Projecte Final de Carrera d'Abel Vilches.

Signat: Daniel Salvat Iturbide
Bellaterra, 13 de Juny de 2007

Resum

Aquest projecte té com a objectiu el desenvolupament d'un site web amb la possibilitat que la gestió del contingut del mateix fos administrat per persones alienes a la implementació de la pròpia web. Aquesta fita ha estat duta a terme en una web d'una entitat esportiva, la **Unió Esportiva Sant Cugat**, des d'on durant 2 anys i mig s'ha gestionat la informació i comunicació a través de la xarxa amb aquest mitjà. L'estructuració del projecte ha estat totalment modular, per així facilitar el dinamisme de canvis de possibles continguts que es poden incorporar a la web de manera molt ràpida i senzilla.

Resumen

Este proyecto tiene por objetivo el desarrollo de un site web con la posibilidad de gestión del contenido del mismo fuese administrado por personas ajenas a la implementación de la propia web. Esta hito se ha llevado a cabo en una web de una entidad deportiva, la **Unió Esportiva Sant Cugat**, desde donde durante 2 años y medio se ha gestionado la información y comunicación a través de la red mediante este proceso. La estructuración del proyecto ha sido totalmente modular, para así facilitar el dinamismo de cambios de posibles contenidos que pueden incorporarse a la web de manera rápida y sencilla.

Abstract

The goal of this project is to create a dynamic content management website. The content of the site has to be managed by unconnected people from the development of it. This aim has been achieved in a sport organisation website, **Unió Esportiva Sant Cugat**, where all of the web information and communication has been taken by this way. The project structure is all modular, so it can be very easy and quick to change or add new kind of information to the web.