



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

PÀGINA WEB PER A UNA ENTITAT ESPORTIVA

Memòria del projecte
d'Enginyeria Tècnica en
Informàtica de Sistemes

realitzat per

Marc Lozano Manzi

i dirigit per

Daniel Blabia Girau

Escola d' Enginyeria

Sabadell, Setembre de 2010

El sotasignat, **Daniel Blabia Girau**,
professor de l'Escola d'Enginyeria de la UAB,

CERTIFICA:

Que el treball al que correspon la present memòria
ha estat realitzat sota la seva direcció
per en **Marc Lozano Manzi**
I per a que consti firma la present.
Sabadell, setembre de 2010.

Signat: **Daniel Blabia Girau**.

Universitat Autònoma de Barcelona

Titulació: Enginyeria Tècnica Informàtica de Sistemes

Títol: Pàgina web per a entitat esportiva

Autor: Marc Lozano Manzi

Director: Daniel Blabia Girau

Departament: Economia de l'empresa

Resum del projecte:

El projecte que es presenta es basa en la creació d'una pàgina web per a una entitat esportiva, a partir d'un gestor de continguts de nom Joomla, basat en llenguatges PHP, SQL,HTML, Javascript i CSS, amb servidors Apache i base de dades MySQL.

Aquesta web permet consultar informació general de l'equip i de l'entitat, dades actualitzades de totes les categories del club, inscripcions al club, i tot això mitjançant un registre a la web, el qual pot ser més o menys restrictiu segons la categoria.

també incorpora una comunitat la qual és d'accés restringit només a usuaris de l'aplicació, en la qual es pot compartir i publicar informació de tot tipus, donar opinions, conèixer-se entre membres d'un mateix club, crear iniciatives, per a que els membres gaudeixin i a la vegada aportin a la entitat.

INTRODUCCIÓ.....	7
Presentació.....	7
Objectius.....	9
Motivacions del projecte.....	9
Beneficis del projecte.....	9
Estructura de la memòria.....	11
1. Estudi de Viabilitat.....	12
1.1. Introducció.....	12
1.2. Objectius del projecte.....	12
1.3. Parts interessades.....	13
1.4. Objecte.....	14
1.5. Requisits del Projecte.....	17
1.6. Catalogació i prioritització dels requisits.....	18
1.7. Alternatives i selecció de la solució.....	20
1.8. Planificació del projecte.....	23
1.9. Tasques del projecte.....	24
Planificació temporal.....	26
1.9.1. Avaluació de riscos.....	28
1.9.1.1. Catalogació de riscos.....	29
1.9.1.2. Pla de contingència.....	30
1.10. Pressupost.....	31
1.11. Conclusions Estudi Viabilitat.....	32
2. Joomla.....	34
2.1. Introducció.....	34
2.2. Conceptes teòrics.....	34
2.3. Extensions.....	37
2.3.1. Plantilles.....	37
2.3.2. Components.....	38
2.3.3. Mòduls.....	38

2.3.4.	Plugins	38
2.3.5.	Llenguatges.....	38
3.	Anàlisi i disseny.....	39
3.1.	UML: Casos d' ús	39
3.2.	Arquitectura del sistema.....	43
3.3.	Base de dades	44
3.4.	Interfície.....	47
4.	Plantilla.....	49
4.1.	Introducció.....	49
4.2.	Iridium.....	49
5.	Components	51
5.1.	Introducció.....	51
5.2.	CcBoard	51
5.3.	BearLeague	54
5.4.	JForms	57
5.5.	FrontPage Slideshow.....	59
5.6.	K2	62
5.7.	Akeeba Backup.....	64
5.8.	Encryption Configuration	66
5.9.	Eyesite.....	68
5.10.	Admin User ACCESS	69
5.11.	Phocamaps.....	71
5.12.	JCE.....	72
5.13.	Jomsocial.....	73
6.	Mòduls.....	76
6.1.	Introducció.....	76
6.2.	RokAjaxSearch.....	77
6.3.	Mod_fpss	79
6.4.	Mod_Joomulus	81

6.5.	Mod_bl_table.....	82
6.6.	Mod_bl_results.....	83
6.7.	Mod_bl_next_matches.....	84
6.8.	Mod_bl_players.....	85
6.9.	Mod_jw_tags&slides.....	86
6.10.	mod_ninja_shadowbox.....	86
7.	Pàgines i Continguts.....	88
7.1.	Introducció.....	88
7.2.	Tipus de pàgines.....	88
7.2.1.	Team Layout.....	89
7.2.2.	Season Table Layout.....	90
7.2.3.	Standard Form Layout.....	90
7.2.4.	CcBoard.....	91
7.2.5.	Format d'article.....	91
7.2.6.	Format de secció.....	92
7.2.7.	Format de portada en bloc.....	92
7.2.8.	Separador.....	93
7.2.9.	Jomsocial.....	93
7.3.	Continguts.....	94
7.3.1.	Seccions.....	94
7.3.2.	Categories.....	95
7.3.3.	Articles.....	95
8.	codificació i proves.....	96
8.1.	Proves.....	96
9.	Conclusions.....	98
9.1.	Possibles modificacions i ampliacions.....	100
9.2.	Valoració personal.....	100
9.3.	Agraïments.....	101
10.	Bibliografia.....	102

INTRODUCCIÓ

PRESENTACIÓ

Aquest projecte es basa en el disseny, configuració i creació de la pàgina web del club de hoquei línia Cent Patins de Rubí.

Aquest club es va fundar al 1992, però ha sigut a partir de l'any 2006 quan el club ha crescut d'una manera notable ,esportivament parlant, fins al punt que és l'únic club espanyol d'aquest esport que ha guanyat un títol europeu al màxim nivell. Tot això ha comportat un creixement de membres i de seguidors, i alguns aspectes en el funcionament del club han quedat antics pel moment en el que ens trobem i per la forma que està creixent el club, com s'explica en els següents paràgrafs:

Es compon de directius, socis i personal dels equips (jugadors, entrenadors, delegats, fisioterapeutes).

Quan es necessita comunicar amb algun membre del club ho fa per mail, per telèfon, per mitjà de paper, o personalment, ja que no conté una web en propietat on presentar la seva informació i relacionar-se amb la resta de components de l'entitat. Qualsevol tràmit es pot fer personalment a les instal·lacions del club: inscripció de jugador, canvi de dades personals, etc. Aquest fet sol succeir a la tardor, abans de començar les temporades de cada categoria.

Es compon de diferents categories (Benjamí,Aleví,etc.) cadascuna amb lliga catalana, lliga estatal i copa del rei, amb l'afegit de la competició europea a la categoria Sènior. En aquest apartat és on genera la majoria de notícies i interacció del club amb els seguidors durant una temporada (de Setembre a Juny). Els membres i seguidors s'informen a través dels diaris de la ciutat, o per mitjà d'una web feta per un seguidor, la qual no és propietat del club.

El club s'ha adonat que necessita alguna forma per a poder interactuar amb tots els membres i els seguidors i a més poder-los informar i facilitar les tasques que cadascú realitza, mitjançant la seva pròpia web.

També saben que amb una aplicació web amb aquestes característiques, i adaptada a les tendències d'avui dia (com és la participació i contribució dels usuaris en la mateixa web, l'anomenat web 2.0) posarà socialment el club al nivell que està en l'àmbit esportiu, amb els seguidors i els membres tenint més protagonisme que en aquest moments, i continuar creixent.

És per això que el HCR Cent Patins m'ha proposat aquest projecte i així aconseguir aquests objectius.

La motivació personal és aprendre més dels llenguatges i utilitats necessàries per a fer l'aplicació i poder tenir un projecte propi complet, senzill alhora de fer-lo servir, i útil potser per a altres clubs, no només el HCR Cent Patins, fins i tot, per altres tipus de projectes.

També m'ha atret la idea de saber utilitzar el gestor de continguts Joomla, perquè he pogut comprovar que és una utilitat molt estesa en aquest món i em pot ser útil per a un futur, ja que no l'havia utilitzat abans.

I un altre motivació és ajudar a un club de la meva ciutat a créixer en l'aspecte social i contribuir a la millora de la relació entre la entitat i la ciutat, d'on són la majoria de membres i aficionats.

Per dur a terme el projecte s'utilitzarà els llenguatges PHP, Javascript, CSS i SQL aplicat al sistema de gestió de continguts Joomla. Aquest gestor ens permetrà introduir diferents mòduls segons la nostra necessitat, ara i en el futur, de manera senzilla i també ens permetrà editar aquests mòduls lliurement ja que moltes de les aplicacions per a Joomla estan sota llicència GPL, encara que hi ha altres que són de pagament (amb llicència GPL o no).

Els recursos que es necessitaran, com per exemple mòduls o components de pagament i el servidor on s'instal·larà l'aplicació, els assumirà el club.

OBJECTIUS

Els objectius principals d'aquest projecte són:

-Millorar la comunicació del club envers totes les persones que l'envolten, dissenyant una aplicació que sigui utilitzada a gust per a tots els membres, que la trobin completa, útil i fàcil d'utilitzar. Per contribuir a aquests aspectes necessitarà ser segura i robusta.

-Fer que el club funcioni socialment per la seva aplicació web, fomentant la participació de tots els membres. Així el creixement estarà al nivell que li pertoca, i tothom estarà col·laborant en aquesta evolució de l'entitat.

MOTIVACIONS DEL PROJECTE

Conèixer a fons el gestor de continguts (Joomla): mòduls, components, extensions, plugins (connectors), etc. i la relació entre ells, així com també la jerarquia article, secció, categoria per gestionar dades.

Aprendre les estructures de les connexions entre els diferents arxius per saber relacionar-les (PHP, Javascript).

Finalment, connectar tots els continguts de manera correcta, amb els canvis necessaris per aprovar totes les necessitats de la aplicació web, fent que la web funcioni normalment.

Per tant, es podria resumir en conèixer a la perfecció aquest gestor de continguts.

BENEFICIS DEL PROJECTE

Hi ha dos clars beneficis: un és el aprendre aquest sistema gestor, que és molt utilitzat en creació de pàgines web i que té encara capacitat d'innovació; l'altre benefici, és l' econòmic pròpiament, ja que el client ha proposat fer aquest projecte amb la seva respectiva recompensa econòmica.

Per part del club, el benefici és guanyar importància en aquest esport, en la seva ciutat, dins del món de l'esport, i ajudar d'alguna manera a que el hoquei línia sigui més reconegut, ja que ara no està suficientment valorat en aquest país.

Dit això, l'usuari immediat que es beneficiarà del projecte serà el client HCR Cent Patins de Rubí, que és el que ha proposat fer aquest projecte per al seu club. Per tant, tot el club (directiva, membres dels equips, socis i seguidors) es beneficiarà.

I com s'ha dit en anteriorment, l'esport també obtindrà un benefici indirecte, i perquè no, la ciutat també pot obtenir un reconeixement més gran.

Com a últim beneficiat, estaria jo mateix, ja que aquest projecte m'aportarà coneixement envers Joomla i la creació de pàgines web, i un benefici econòmic també.

ESTRUCTURA DE LA MEMÒRIA

La memòria està estructurada en 9 capítols.

- El primer capítol tracta d'una petita introducció en el nostre projecte de final de carrera, i quins objectius s'intentaran assolir.
- El segon capítol es mostra l'estudi de viabilitat fet per aquest projecte.
- El tercer capítol es parla sobre el gestor de continguts Joomla, com és i com es relaciona, des d'un punt teòric.
- El quart capítol tracta sobre la plantilla utilitzada, un dels elements que componen Joomla.
- El cinquè capítol explica tots els components que s'han utilitzat en aquest projecte, una de les parts més importants per al funcionament de Joomla.
- El sisè capítol tracta els mòduls que s'han utilitzat en el projecte. Normalment guarden molta relació amb un component concret, per això, primer s'expliquen els components.
- El setè capítol s'expliquen les pàgines que estan presents en l'aplicació i els tipus de continguts que s'utilitzen per fer-les.
- El vuitè capítol hi ha les conclusions i els agraïments pertinents.
- Per últim, al novè capítol trobem la bibliografia.

1. ESTUDI DE VIABILITAT

1.1. INTRODUCCIÓ

Aquest es l'estudi de viabilitat d'una aplicació web de gestió esportiva d'un equip de hoquei línia, el HCR Cent Patins de Rubí.

Es poden veure tots els aspectes a valorar del projecte per a tenir una visió el més realista possible del camí que s'ha recorregut alhora de realitzar-ho.

1.2. OBJECTIUS DEL PROJECTE

A continuació es detallen per ordre de importància els que seran els objectius generals de la web que mes endavant es traduiran en funcionalitats:

O.1 Fer que l'aplicació sigui el canal entre tots els membres del club. Així millorarà la comunicació entre tots els canals.

O.2 Produir una intervenció més ampla dels socis o simpatitzants, fent que el club funciona gràcies a tots els membres. Per aquest objectiu caldrà que l'aplicació sigui atractiva i fàcil d'utilitzar pels usuaris i ha de ser segura.

	Crític	Prioritari	Secundari
O.1	X		
O.2	X		

1.3. PARTS INTERESSADES.

En aquestes taules es troben les persones interessades en que el projecte sigui realitzat:

Stakeholders		
	Descripció	Responsabilitat
A	Responsable de l'entitat	Secretari. Aprovació del projecte. Participa en la seva definició i fa un seguiment. Subministra informació.
B	Responsable del projecte	Creació el projecte. Comprovar que el projecte es vàlid i està acabat.
C	Director del projecte	Supervisa la feina del alumne, l'avalua i l'aconsella.
Perfils d'usuari		
Usuari	Descripció	Responsabilitat
U1	Superadministrador	Propietari de l'aplicació: control del sistema amb privilegis totals
U2	Administrador	control del sistema amb privilegis totals.
U3	Gestor	Gestor d'usuaris i aplicació: permisos d'escriptura en espais privats i de participació i permís de control d'usuaris (altes, baixes, modificacions)
U4	Publicador	Recollida i edició d'informació, publicació dades, estadístiques, documentació i multimèdia. Drets d'escriptura en zones habilitades i en espais de

		participació
U5	Registrat	Consulta informació, puja dades multimèdia en espais determinats, comunicació amb altres usuaris, participació general (permisos en els espais de participació)
Project Team		
A	Responsable del projecte	Defineix i planifica el projecte, dissenya i desenvolupa l'aplicació, realitza proves, implanta el projecte, analitza l'aplicació. Serà el superadministrador de l'aplicació.
B	Tutor del projecte	Supervisa la feina del responsable, actua de stakeholder.

1.4. OBJECTE

Estudi de la situació actual

El club no té una pàgina web en propietat, d'aquí la realització d'aquest projecte.

Es pot trobar a la xarxa una web feta per una seguidor, la qual conté informació estàtica (notícies, algunes dades i algunes fotografies) i no permet cap interacció entre usuaris.

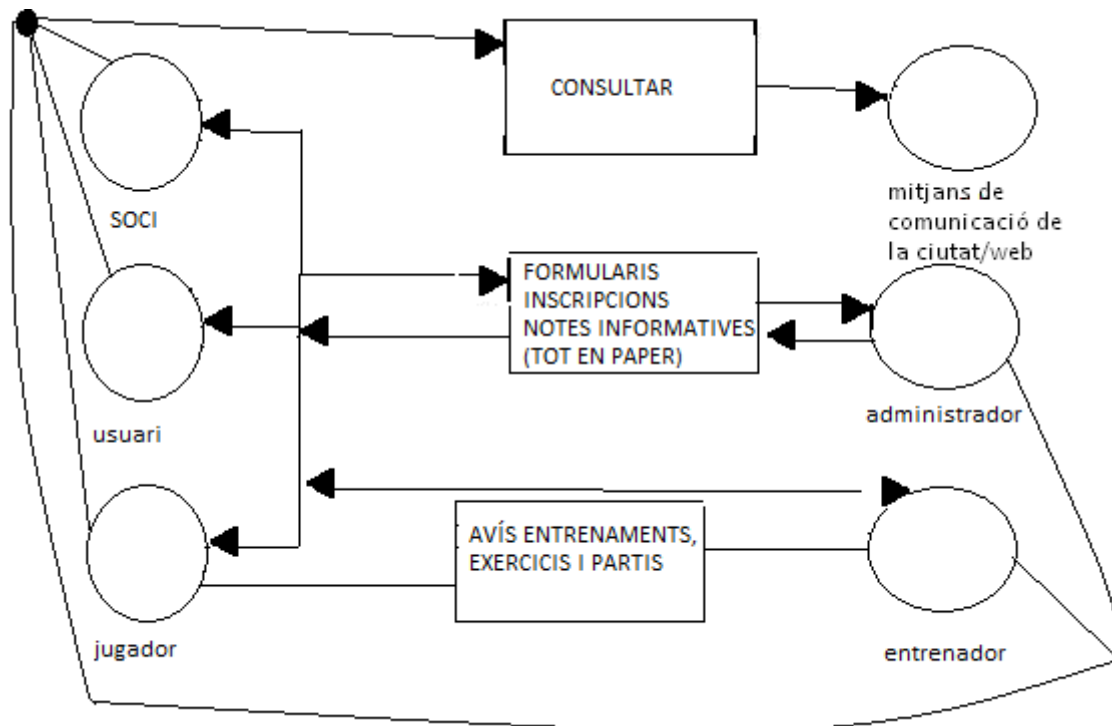
Els membres i seguidors troben informació del club mitjançant els diaris o la ràdio de la ciutat o alguna web d'algun aficionat que pot aportar informació.

No existeix cap canal de comunicació via web entre membres del club.

Els registres de jugadors i altres activitats no es fa per la web, sinó que es fa mitjançant paper o personalment visitant les instal·lacions.

Lògica del sistema

Diagrama de flux del sistema actual.



Usuaris i/o personal del sistema

A continuació s'expliquen els usuaris del sistema i les seves responsabilitats:

Nom	Descripció	Responsabilitat
A	Administrador	Registre membres. Publicació de notícies, informacions i altres temes relacionats amb el club
B	Socis	Pagament quotes i seguiment

		de l'entitat
C	Personal equips	Publicació dades, seguiment de l'entitat
D	Aficionats	Procurar seguiment de l'entitat, proposta d'iniciatives, publicació dades a la xarxa.

Diagnòstic del sistema

En aquest punt es tracten els problemes i deficiències del sistema

Problemes:

-Cap membre del club s'encarrega de la gestió d'una aplicació web.

Deficiències:

-El club no es preocupa per la participació dels seus membres.

Possibles millores

-Feina distribuïda per cada secció del club.

- Utilitzar l'aplicació per tenir els registres controlat.

-Aconseguir participació mitjançant l'aplicació.

Normatives i legislació

Les normatives i lleis que s'han de respectar per al correcte ús de l'aplicació són les següents:

- LOPD (lleï orgànica de protecció de dades).

-Normativa de projectes de fi de carrera de l' EI.

-Llei de la propietat Intel·lectual.

1.5. REQUISITS DEL PROJECTE

Com tota aplicació web, requerirà d'un manteniment, una seguretat, una gestió òptima, i tot dins d'un marc legal. A continuació exposarem els requisits funcionals i no funcionals, amb les restriccions del sistema.

Requisits funcionals

Els requisits funcional de l'aplicació són els següents:

- 1 Manteniment (altes, baixes, modificacions) de dades personals dels usuaris.
- 2 Manteniment (altes, baixes, modificacions) de dades personals dels perfils d'usuari de l'aplicació (soci, administrador, jugador, etc).
- 3 Control d'accés dels usuaris de l'aplicació.
- 4 Gestió activitats entrenadors i jugadors (entrenaments, partits, exercicis, etc.).
- 5 Generació de formularis, usuaris, rebuts, informes, i impressió només si és necessari.
- 6 Comunicació amb els usuaris i entre els usuaris.
- 7 Manteniment de dades dels equips, jugadors i competicions.
- 8 Manteniment del sistema de comunicació entre perfils.
- 9 Manteniment de la interfície web.
- 10 Còpies de seguretat i recuperació de dades.

Requisits no funcionals

Els requisits no funcionals de l'aplicació són els següents:

- 1 Compliment de la LOPD pel que fa referència als fitxers de dades i als drets dels usuaris de l'aplicació.
- 2 Normalització de la base de dades i accés segons l'estàndard SQL 99 (ISO/IEC 9075:1999).
- 3 Els recursos utilitzats per l'aplicació han d'estar ajustats a la mida de l'entitat.
- 4 Tolerància a errades i a accions incorrectes.
- 5 Control de totes les entrades i sortides d'usuaris.
- 6 El control d'accés es farà d'acord amb la llista d'usuaris i permisos.
- 7 La seguretat de les dades: el servidor i l'aplicació hauran de tenir restriccions d'accés.

Restriccions del sistema

A continuació tenim les restriccions del sistema:

- 1 L'aplicació s'implementarà en un servidor Apache.
- 2 L'aplicació ha d'adaptar-se al sistema físic disponible en l'entitat.
- 3 El projecte ha d'estar finalitzat abans del 30 de setembre de 2010.
- 4 L'aplicació s'ha de desenvolupar utilitzant programari lliure, en la mesura més possible.

1.6. CATALOGACIÓ I PRIORITZACIÓ DELS REQUISITS

La següent taula ens mostra les prioritats dels requisits funcionals esmentats anteriorment:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Essencial	X	X	X		X	X	X	X	X	X
Condicional				X						
Opcional										

La taula de prioritats dels requisits no funcionals esmentats anteriorment:

	1	2	3	4	5	6	7
Essencial	X	X		X	X		X
Condicional			X			X	
Opcional							

Finalment aquesta taula ens mostra la relació dels requisits amb els objectius del projecte:

	Rf 1	Rf 2	Rf 3	Rf 4	Rf 5	Rf 6	Rf 7	Rf 8	Rf 9	Rf 10	Rnf 1	Rnf 2	Rnf 3	Rnf 4	Rnf 5	Rnf 6	Rnf 7
O1	X	X	X	X	X	X					X	X					
O2				X	X	X	X	X			X	X		X			
O3				X	X	X								X			
O4			X						X	X	X	X			X	X	X
O5				X	X	X							X				

1.7. ALTERNATIVES I SELECCIÓ DE LA SOLUCIÓ

En aquest apartat s'expliquen les diferents alternatives per realitzar el projecte, i per quina raó s'ha fet la determinada selecció.

Alternativa 1

Adquisició d'un software de gestió esportiva, per exemple, Deporwin:
<http://www.deporwin.com/>

Característiques:

-Internet: reserves, inscripcions, ...

-Terminals d'autoservei

- Enviament de SMS automatitzat
- Interconnexió de centres
- Integració amb aplicacions externes
- Suport postvenda.
- Avaluació constant del producte

Costos:

- Llicència sisense.

Alternativa 2

Adquisició d'un software de gestió esportiva completa, per exemple, gestió esportiva:
<http://www.gesdep.net/>

Característiques:

-Gestió Tècnica: jugadors, assistència, proves físiques, planificació, estadístiques, convocatòries, pissarra tàctica, resultats, fitxes mèdiques, classificacions, fitxes exercicis, sessions d'entrenament, dissenyador d'exercicis, arxius multimèdia.

-Gestió administrativa: fitxes de socis, quotes jugadors, ingressos, despeses, entrega material, expedients, gestió econòmica, sancions, calendaris competicions, rebuts.

Costos:

-445 euros versió professional, 12 euros anuals de manteniment.

Alternativa 3 (solució proposada)

Desenvolupament d'una aplicació web mitjançant el gestor de continguts Joomla.

Característiques:

-S'ajusta als requisits del club.

-Ajustable als recursos disponibles per l'entitat.

-web y gestió administrativa en un mateix producte.

-simplicitat.

Costos:

-A definir amb el club.

Aquesta taula ens mostra una comparació de les tres alternatives:

	Costos adquisició	Costos adaptació	Nous recursos	Suport	Nivell d'integració	Complexitat	Formació
A1	¿	Baix	Adaptable	A negociar	Baix	mitjana	Desconeguda
A2	445 €	Mitjà	Adaptable	A Negociar	Baix	Alta	Desconeguda
A3	¿	Pressupost projecte	No cal	Inclou en el projecte	Alt	mitjana	Inclou en el projecte

Justificació: La millor opció seria la alternativa 1 ja que és la que en principi millor s'ajustaria segons el quadre comparatiu, però falten dades com la formació i els costos d'adquisició, i caldrien més recursos per l'adaptació. Per tant s'ha escollit la alternativa 3 perquè és la que

millor s'adapta a les necessitats del club(ja que es fa des de 0), i no varia massa en els altres aspectes forts de l'alternativa 1.

1.8. PLANIFICACIÓ DEL PROJECTE

Calendari del projecte: El projecte es desenvoluparà del 20 de Octubre del 2009 al 1 de Setembre del 2010 amb una dedicació de 15 hores setmanals. En total seran 500 hores dedicades al projecte.

Data començament: 20 Octubre 2009

Data finalització: 1 Setembre 2010

Eines de planificació i control: Ms Project

Els recursos del projecte són els següents:

Recursos humans	Valoració
Director del projecte (D)	40€/h
Responsable del projecte(alumne) (A)	25€/h

Recursos materials: s'utilitzaran els que estiguin disponibles en el club. S'utilitzarà programari de domini públic.

Costos indirectes: amortització dels recursos de desenvolupament.

1.9. TASQUES DEL PROJECTE

La següent taula ens mostra les tasques del projecte:

Nº	Descripció de l'activitat	Durada	Recursos	Pred.
1	Inici del projecte: assignació i matriculació del projecte	3h	A, D(50%)	
2	Planificació	40h		
3	Estudi de Viabilitat	38h	A	1
4	Aprovació estudi viabilitat	2h	A, D(50%)	3
5	Anàlisi de l'aplicació	50h		
6	Anàlisi de requisits (cassos d'ús)	20h	A	4
7	Anàlisi de dades (base de dades)	10h	A	6
8	Anàlisi de la seguretat i legalitat	13h	A	7
9	Documentació de l'anàlisi	5h	A	8
10	Aprovació de l'anàlisi (Punt de control)	2h	A, D(50%)	9
11	Disseny de l'aplicació	60h		
12	Disseny de la base de dades	10h	A	10

13	Disseny modular de l'aplicació	10h	A	12
14	Disseny de l'interfície, ajuda en línia	10h	A	13
15	Disseny de les proves (test)	10h	A	14
16	Documentació del disseny	7h	A	15
17	Aprovació del disseny (Punt de control)	2h	A, D(50%)	16
18	Desenvolupament de l'aplicació	170h		
19	Preparació entorn de desenvolupament	10h	A	17
20	Configuració base de dades	40h	A	19
21	Mòdul d'adquisició de dades i funcionalitats de l'aplicació	90h	A	20
22	Desenvolupament de l'interfície d'usuari	30h	A	21
23	Test i proves	120h		
24	Proves unitàries	50h	A	22
25	Proves d'integració	40h	A	24
26	Proves d'estres (incidències, riscos)	19h	A	25

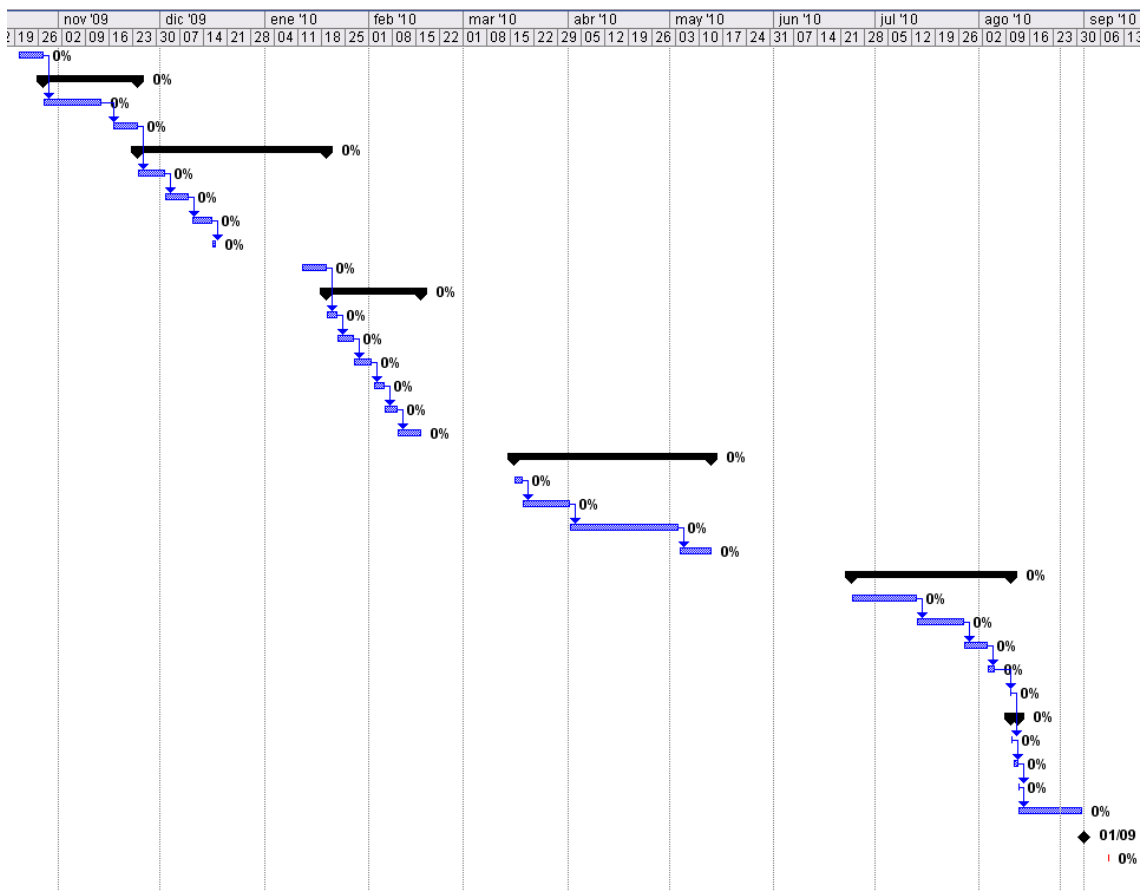
27	Documentació de desenvolupament i test	10h	A	26
28	Aprovació del desenvolupament i proves (Punt de control)	1h	A, D(50%)	27
29	Implantació	10h		
30	Instal·lació	3h	A	28
31	Proves reals	5h	A	30
32	Formació d'usuaris	2h	A	31
33	Generació de documents (memòria del projecte)	50h	A	32
34	Tancament del projecte	2h	A, D(50%)	33
35	Defensa del projecte	5h	A	34

Planificació temporal

En les següents imatge es pot veure la planificació temporal resultant, i també el diagrama de Gantt del projecte.

Nombre de tarea	Duracion
Inici del projecte: assignació	3 horas
Planificació	19,88 días
Estudi Viabilitat	38 horas
Aprovació estudi viabilitat	2 horas
Anàlisi de l'aplicació	31,94 días
Anàlisi de requisits(cas	20 horas
Anàlisi de dades(base	10 horas
Anàlisi de la seguretat i	13 horas
Documentació de l'anàl	5 horas
Aprovació de l'anàlisi (F	2 horas
Disseny de l'aplicació	24,94 días
Disseny de la base de d	10 horas
Disseny modular de l'aj	10 horas
Disseny de l'interfície, a	10 horas
Disseny de les proves (10 horas
Documentació del diss	7 horas
Aprovació del disseny (f	2 horas
Desenvolupament de l'aplic	39,25 días
Preparació entorn de de	10 horas
Configuració base de d	40 horas
Mòdul d'adquisició de d	90 horas
Desenvolupament de l'i	30 horas
Test i proves	32,81 días
Proves unitàries	50 horas
Proves d'integració	40 horas
Proves d'estress (incidi	19 horas
Documentació de dese	10 horas
Aprovació del desenvol	1 hora
Implantació	2,25 días
Instal·lació	3 horas
Proves reals	5 horas
Formació d'usuaris	2 horas
Generació de documents	50 horas
Tancament del projecte	2 horas
Defensa del projecte	5 horas

Durada del projecte: 500 hores



1.9 AVALUACIÓ DE RISCOS

A continuació detallem els possibles riscos que poden succeir abans i durant el projecte:

R1. Planificació temporal optimista: estudi de viabilitat. No s'acaba en la data prevista, augmenten els recursos.

R2. Manca alguna tasca necessària: estudi de viabilitat. No es compleixen els objectius del projecte.

R3. Equip del projecte massa reduït: estudi de viabilitat. Endarreriment en la finalització del projecte, no es compleixen els objectius del projecte.

R4. Equip del projecte massa ampli: estudi de viabilitat. Finalització del projecte abans del previst, pèrdua econòmica.

R5. Eines de desenvolupament inadequades: implementació. Endarreriment en la finalització del projecte, menys qualitat, ...

R6. Dificultat per accedir als *stakeholders*: estudi de viabilitat, anàlisi, proves, formació. Manquen requisits o són inadequats, endarreriments, insatisfacció usuaris.

R7. No es fa correctament la fase de test: desenvolupament, implantació. Manca de qualitat, deficiències en la operativa, insatisfacció usuaris, pèrdua econòmica.

R8. Incompliment d'alguna norma, reglament o legislació: en qualsevol fase. No es compleixen els objectius, repercussions legals.

R9. Manca d'implantació de mesures de seguretat: estudi de viabilitat, anàlisi, desenvolupament. Pèrdua d'informació, incompliment legal, pèrdues econòmiques.

R10. Abandonament d'algun membre de l'equip: en qualsevol fase. Endarreriment en la finalització del projecte, augment d'hores de feina pels membres del grup.

R11. Abandonament del projecte abans de la finalització: en qualsevol fase. Pèrdues econòmiques, frustració.

1.9.1 Catalogació de riscos

El següent quadre ens mostra la catalogació dels riscos:

	Probabilitat	Impacte
R1	Alta	Catastròfic
R2	Mitja	crític
R3	Baixa	marginal
R4	Baixa	marginal
R5	Alta	crític
R6	Mitja	crític
R7	Mitja	catastròfic
R8	Baixa	crític
R9	Baixa	catastròfic
R10	Baixa	crític
R11	Baixa	Catastròfic

1.9.2 Pla de contingència

A continuació s'exposen les solucions que cal adoptar per els riscos citats anteriorment:

	Solució que cal adoptar
R1	Ajornar alguna funcionalitat. Tenir una base ben definida.
R2	Revisar l'estudi de viabilitat, modificar la planificació.
R3	Re negociar amb el club i el director del projecte.
R4	Re negociar amb el club i el director del projecte.
R5	Preveure aquesta situació, millorar el treball de cada membre de l'equip.
R6	Fixar un calendari de reunions, millorar contacte amb el club i el director.
R7	Realitzar tests automàtics i periòdics, donar garanties.
R8	Revisar normes i legislació, consultar amb experts
R9	Revisar seguretat de cada part de l'aplicació en el moment que s'ha creat.
R10	Augmentar hores de treball dels altres membres de l'equip.
R11	Canviar d'opinió.

1.10 PRESSUPOST

El motiu de fer un pressupost del projecte és per saber quines són les inversions que es realitzaran per poder conèixer el valor del projecte.

Estimació de cost del personal

Director projecte (DP)	6h	240€
Responsable projecte (A)	494h	12350€

Total=12590

Estimació de cost dels recursos

	Cost amortització	Cost unitari	Període amortització	Període utilització
PC programador	200€	1200€	36m	6 mesos
Ms office	41,6€	250€	36m	6 mesos
Ms Project	60€	360€	36m	6 mesos

Total=301,6€

Estimació cost de les activitats: les activitats bàsicament seran elaboració d'informes i ús d'ordinadors per fer totes les altres tasques.

Estimació d'altres costos: paper, impressions: 100 €

Estimació costos indirectes: llum, electricitat: 360€

Resum

Cost desenvolupament del projecte.....	12590€
Cost de recursos.....	301,6€
Cost activitats.....	460€
Total.....	13351,6€

Encara que sembli car el pressupost del projecte, s'ha de mirar l'estalvi que causarà en quant a estalvi de paper i personal. També s'ha de tenir en compte el benefici indirecte que obtindrà l'aplicació tenint un espai propi per a tots els seus membres, i tenint una aplicació atractiva que farà tenir més present al club portes enfora.

1.11 CONCLUSIONSESTUDI VIABILITAT

Beneficis

- Millorar la forma de treballar del club.
- Millora del àmbit administratiu i esportiu del club per mitjà de l'aplicació.
- Millora en l'aspecte web de l'entitat.
- Reducció de costos en material administratiu.
- Millora interrelació club-aficionats mitjançant l'aplicació web.
- Millora de la seguretat de la informació.

Inconvenients

- Inversió en una cosa desconeguda fins ara per l'entitat.

-Recel per part d'alguns usuaris i membres del club.

-Necessitat d'un procés de formació per utilitzar l'aplicació.

Per resoldre aquest inconvenients, en el cas del dos primers que van relacionats, s'ha de convèncer a l'entitat que aquesta inversió aportarà beneficis tant econòmics com a nivell de popularitat en l'entitat, tant fora com dins.

Respecte al tercer inconvenient, s'intentarà agilitzar aquest procés de formació gràcies a aquesta memòria.

Davant d'aquests beneficis i inconvenients, s'estima que el projecte és viable.

2. JOOMLA

2.1. INTRODUCCIÓ

Joomla és el gestor de continguts que s'utilitzarà per a crear l'aplicació web.

Com s'ha dit anteriorment està basat en llenguatge PHP amb llicència GPL, juntament amb Javascript i CSS, i una base de dades MySQL i un servidor HTTP Apache.

Aquest gestor de continguts es compon bàsicament d'elements que s'anomenen extensions. Hi ha quatre tipus:

- Plantilles
- Components
- Mòduls
- Connectors
- Llenguatges

A més es basa en conceptes que parlarem en el següent apartat com són AJAX i JQuery

2.2. CONCEPTES TEÒRICS

Concepte AJAX

AJAX, acrònim de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript i XML asíncrons), és un conjunt de tecnologies que usades convenientment ens permet crear aplicacions interactives o RIA (Rich Internet Applications).

Va ser nomenat per primera vegada l'any 2005 agrupant en aquest terme diverses tecnologies àmpliament esteses.

Les tecnologies que ens permeten parlar d' AJAX com un concepte complet són estàndards com HTML, XHTML i CSS per la presentació de la informació, DOM i JavaScript que permet interactuar dinàmicament amb aquesta informació i XMLHttpRequest que ens facilita el canal mitjançant el qual comunicar client i servidor web.

Seguint la lògica proposada per RIA, AJAX no és més que una tècnica de desenvolupament web per crear aplicacions interactives que s'executen en el navegador de l'usuari, i manté una comunicació asíncrona amb el servidor en segon pla per recarregar parts de la pàgina sense necessitat de recarregar tota sencera. D'aquesta manera augmentem en gran mesura la interacció, velocitat i utilitat en aquesta. De l'enorme varietat de tecnologies que segueixen el model proposat per RIA, AJAX s'està desmarcant amb diferència. El nombre de pàgines web que utilitzen AJAX creix de manera exponencial degut en gran mesura, a l' impuls que està rebent per part de dos gegants d'Internet: Google i Yahoo. Ambdues empreses estan basant en aquesta tecnologia totes les seves eines i el seu impacte s'ha vist reflectit de manera immediata.

Punts forts de AJAX

Com subconjunt de RIA, AJAX assimila tots els punts forts esmentats anteriorment per a les RIA. A més d'aquests, podem trobar:

- Independència de la tecnologia utilitzada al servidor
- És perfectament compatible amb qualsevol tipus de servidor estàndard i llenguatge de programació web. PHP, ASP, ASP.Net, Perl, JSP, Cold Fusion ...

Aquesta característica ha ajudat en gran mesura a que el seu ús sigui cada vegada més habitual.

- Millora l'estètica de la web
- Mitjançant la utilització d'aquesta tecnologia es poden aconseguir efectes visuals molt aconseguits que ens permeten simular a la perfecció una aplicació d'escriptori convencional.
 - Compatible amb Flash
- Hi ha un debat obert entre l'ús de Flash o AJAX. Definitivament hi ha avantatges i desavantatges en ambdues tecnologies segons la situació que es doni però també hi ha moltes possibilitats i molt bones perquè estimaves funcionin en conjunt.

Punts febles d' AJAX

De la mateixa manera que en els punts forts, AJAX assimila tots els punts febles esmentats anteriorment per a les RIA. A més d'aquests, podem trobar:

- Navegadors sense JavaScript

Si no dissenyem correctament la nostra aplicació, es corre el risc de que els usuaris que tenen no habilitat JavaScript puguin navegar correctament per la nostra web.

- Temps d'espera en càrregues de pàgina

Una temptació per a molts desenvolupadors és incloure gran quantitat de codi Javascript. Cal ser prudents i evitar caure en aquesta temptació ja que implica no només un consum d'ample de banda important i la seva corresponent temps de càrrega, sinó que també implica temps de processador que pot arribar a un desbordar la màquina del client en no ser capaç de tractar a totes les instruccions.

Framework jQuery

jQuery és un framework JavaScript molt lleuger que simplifica el desenvolupament de la part de client en les aplicacions web. Mitjançant una sèrie de senzilles eines ens permet crear fàcilment aplicacions dinàmiques complexes.

A principis de 2006, John Resig presentava a Internet la primera versió de jQuery; des d'aquest dia gran quantitat de programadors han confiat en ell arribant a igualar o fins i tot superar en usuari frameworks similars, àmpliament difosos, com Prototype.

La idea bàsica que persegueix aquesta llibreria, és la de poder generar un codi reutilitzable, que permeti millorar els resultats de la programació JavaScript convencional i reduir el nombre de línies programades.

Punts forts jQuery

La primera tasca a realitzar en començar aquest projecte, era trobar un framework que ens aportés aquella dosi de estil sense faltar utilitat i facilitat. JQuery em va semblar el més equilibrat entre potència i facilitat d'ús. Com el seu propi autor indica, aquest framework pretén que els desenvolupadors web puguin "fer més escrivint menys", al llarg dels diferents exemples que he anat desenvolupant en aquest projecte, he pogut comprovar que això és cert, ja que amb un parell de línies es poden crear efectes visuals tan complexos com seleccions parcials d'imatges amb marcs de mida ajustable.

Interacció amb AJAX: jQuery implementa un potent mòdul AJAX, mitjançant el qual podem realitzar connexions asíncrones amb el servidor per recollir informació, per exemple, d'una base de dades o un fitxer extern.

La relació amb el gestor de continguts i els seus elements, és pràcticament permanent en totes les seves utilitats, per tant, era un punt fort a tenir en compte.

2.3. EXTENSIONS

A continuació s'explicaran els diferents tipus d'extensions que existeixen en el gestor de continguts Joomla, que són els que fan que la aplicació agafi una estètica i un funcionament determinat.

2.3.1. Plantilles

Una plantilla és una mena d'edició de patrons visuals que es col·loca en la part superior del contingut. Una plantilla defineix els colors, les fonts de caràcters, mides de lletra, imatges de fons, l'espaiat i compartimentació de la pàgina, en altres paraules, tot el que té a veure amb l'aparició d'una pàgina. Una plantilla es compon d'almenys un fitxer HTML per a l'estructura

de la pàgina i un arxiu CSS per el disseny. També pot tenir una estructura molt més àmplia per tal de preparar Joomla contingut de la llibertat de barrera o per a un fi completament diferent.

2.3.2. Components

Els components són els elements de contingut de Joomla que apareixen generalment en la secció principal dins de la disposició del disseny de la pàgina web creada amb Joomla (frontend).

Els components són elements del nucli (Core) de Joomla que doten al sistema de tota la seva funcionalitat. Un exemple de component pot ser el gestor de lligues que s'utilitzarà a la nostra web.

2.3.3. Mòduls

Els mòduls són els blocs que apareixen en qualsevol lloc de l'àrea central de contingut i, per tant, que donen activitat als components. Per exemple, la part on es mostren les notícies en la web seria un mòdul.

2.3.4. Plugins

Els plugins (connectors) són extensions que realitzen dins de Joomla una àmplia varietat de funcions relacionades fonamentalment amb l' autenticació d' usuaris, el funcionament del cercador intern o amb l' edició de continguts.

2.3.5. Llenguatges

Són els llenguatges que es poden instal·lar en Joomla, però només serveixen per al gestor. Estan instal·lades català, castellà i anglès.

3. ANÀLISI I DISSENY

3.1. UML: CASOS D' ÚS

Introducció

El propòsit d'aquest document és definir les funcionalitats del sistema (casos d'ús) i el context d'aquest (interacció amb entitats externes o actors). Es presenten els diferents diagrames de casos d'ús per als actors amb un breu resum.

Actors:

- **Usuari no registrat:** no té identificació en l'aplicació.
- **Usuari registrat:** és un usuari que té identificació en l'aplicació. Pot consultar dades i afegir-ne en espais determinats. Els usuaris gestor, publicador, administrador són també actors d'aquest tipus.
- **Usuari publicador:** és l'usuari que crea, actualitza i elimina les notícies i informacions dels equips.
- **Usuari gestor:** s'encarrega de processar els formularis i sol·licituds de l'aplicació i de l'alta/baixa dels membres dels equips, dels usuaris i dels socis.
- **Usuari Administradors/Superadministrador:** aquest actor representa un usuari que s'encarrega del manteniment i el bon ús de totes les seccions de l'aplicació.

Casos d'ús:

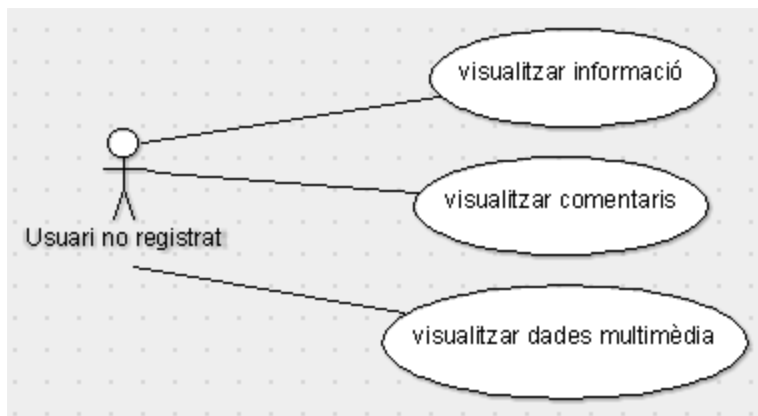
- **Afegir un usuari:** és el pas necessari per a que un usuari no registrat formi part de l'aplicació.
- **Afegir un comentari:** Consisteix en afegir un comentari en totes les àrees possibles dins l'aplicació, com poden ser una notícia, al fòrum, a la comunitat o a les pàgines d'informació estàtica, com Història, Junta Directiva o Equip Tècnic.
- **Afegir informació:** si hi ha una nova dada que afegir de caire general o en algun equip de qualsevol categoria, s'afegirà en la secció corresponent, amb tots els camps corresponents (per aquest últim cas veure component BearLeague explicat en el punt 5.3).
- **Afegir formulari:** Per realitzar algunes accions cal tenir formularis que hauran d'omplir els usuaris (registrats o no).
- **Omplir un formulari:** necessari per a que un usuari rebi permisos per fer determinades accions.
- **Afegir dades multimèdia:** alguns espais de la web permeten l'opció d'afegir dades multimèdia, pujant-les al servidor.
- **Actualitzar informació:** necessari per modificar alguna dada errònia o que ha canviat dins de les informacions publicades.

- **Visualitzar usuari:** Es poden veure les dades que tingui públiques un usuari dins l'aplicació, i les seves accions si ell ens ho permet a nosaltres actuant com un altre usuari.
- **Visualitzar comentaris:** Visualització dels comentaris dins d'una notícia o informació amb dret a ser comentada.
- **Visualitzar informació:** visualització de les informacions dins de la secció que es triï.
- **Visualitzar dades multimèdia usuari:** Visualització de dades multimèdia propietat d'algun usuari concret.
- **Visualitzar dades multimèdia:** Visualització de dades multimèdia propietat de l'aplicació amb caire públic.
- **Eliminar comentari:** el comentari serà esborrat per l'usuari creador o per l'usuari administrador d'aquella informació.
- **Eliminar informació:** aquesta informació serà eliminada pel publicador.
- **Eliminar usuari:** l'usuari serà eliminat o no afegit per un administrador de l'aplicació.
- **Eliminar dades multimèdia usuari:** aquestes poden ser eliminades per l'usuari propietari d'aquestes dades o per l'administrador si ho creu convenient.
- **Eliminar dades multimèdia:** aquest cas ho realitza el publicador.
- **Enviar correu:** Aquest cas d'ús correspon a l'enviament de correu electrònic, aquest serà realitzat per tots els usuaris registrats.

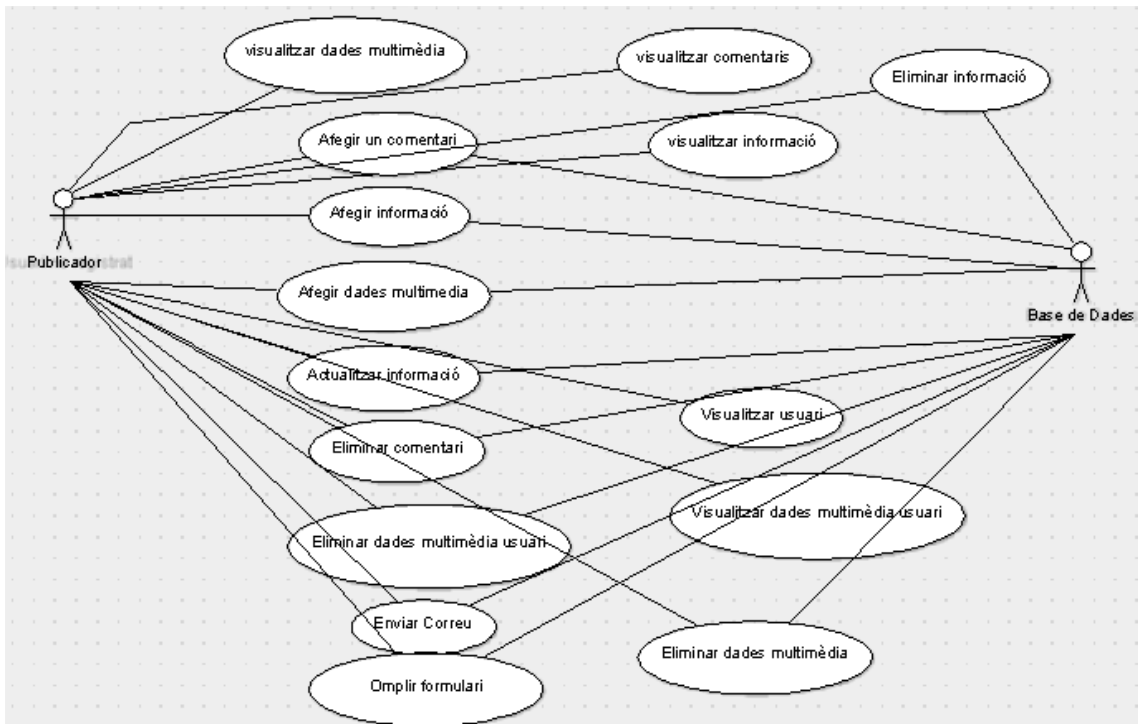
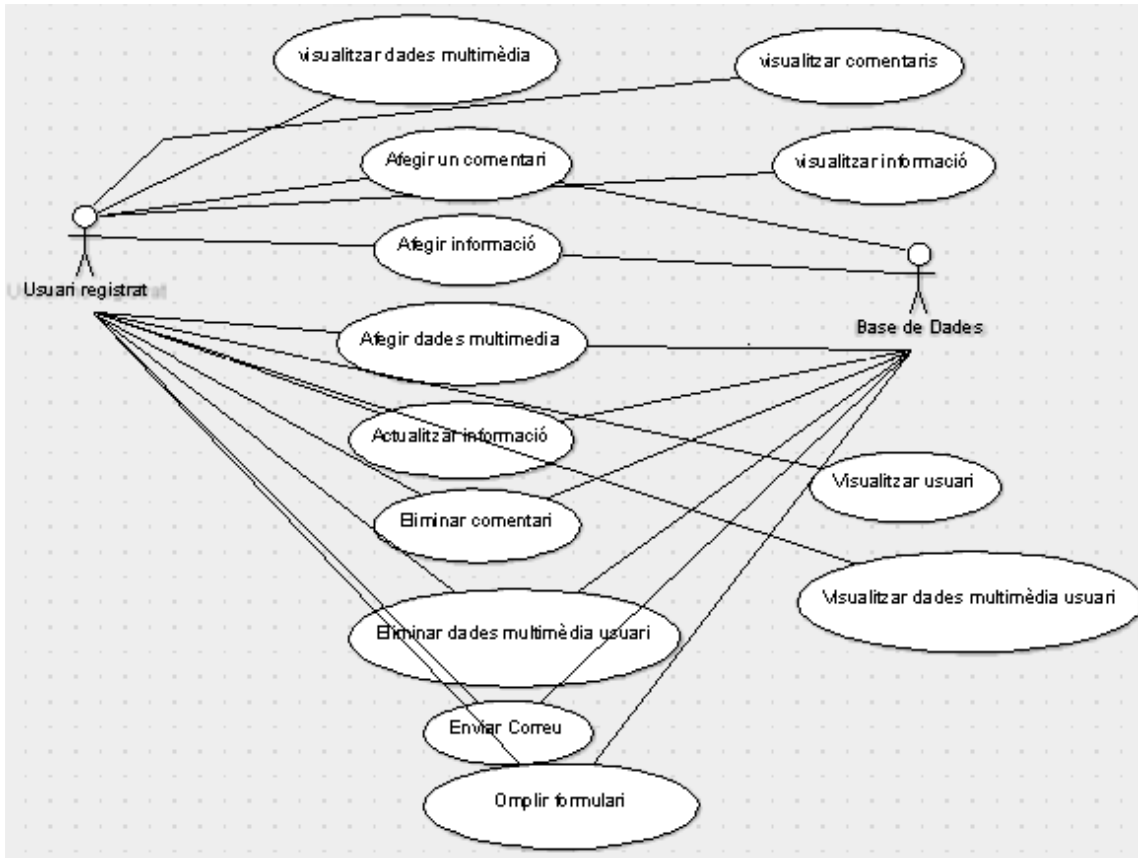
Vistes

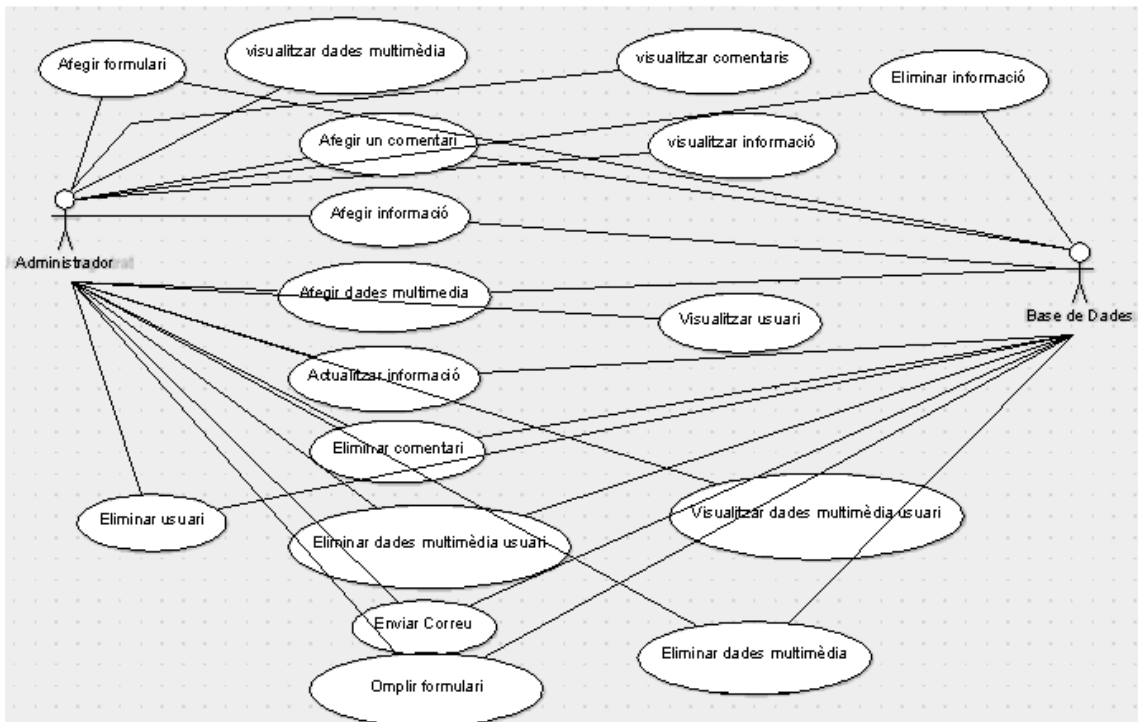
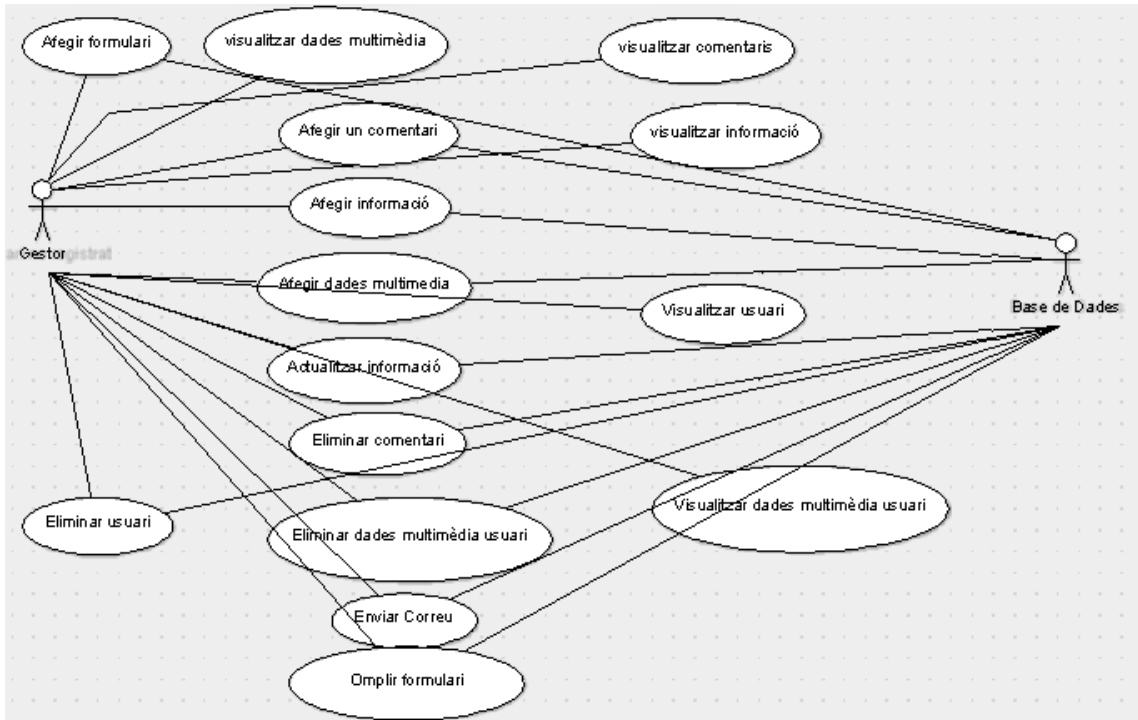
- Aplicació sense identificació

En el següent diagrama es veuen les accions que pot fer un usuari en l'aplicació sense estar identificat.



- Aplicació amb identificació





3.2. ARQUITECTURA DEL SISTEMA

En el sistema gestor de continguts Joomla, l'informació es compren entre 4 nivells o nodes (per ordre jeràrquic):

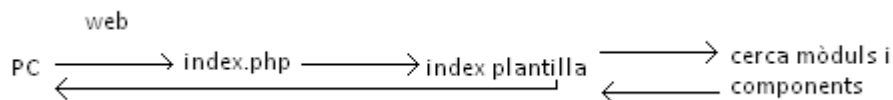
1. Seccions
2. Categories
3. Ítems de contingut i documents estàtics
4. Subpàgines

Les seccions són la jerarquia d'ordre superior que engloben tota la informació continguda a Joomla. Les seccions contenen categories, que són noms genèrics per un conjunt d'ítems de contingut que es relacionen d'una certa manera. Dins dels ítems de contingut es possible subdividir encara més l'informació: seleccionar cada pàgina, creant així un nivell més en els nodes d'informació.

S'utilitza per això un plugin que genera automàticament un índex de continguts i un paginador.

Després d'aquesta introducció per com organitza l'informació Joomla, s'explica la navegació per l'aplicació:

Al introduir la nostra direcció web, s'accedeix al arxiu `index.php` allotjat al servidor, i busca el índex de la plantilla que estem utilitzant. Acte seguit, trobada la plantilla, es busca en el seu índex els mòduls i components configurats per aparèixer en la plantilla, o dit d'una altra manera, en la nostra web. Finalment es retorna el resultat a l'usuari que veurà la nostra aplicació. La imatge següent mostra l'esquema:



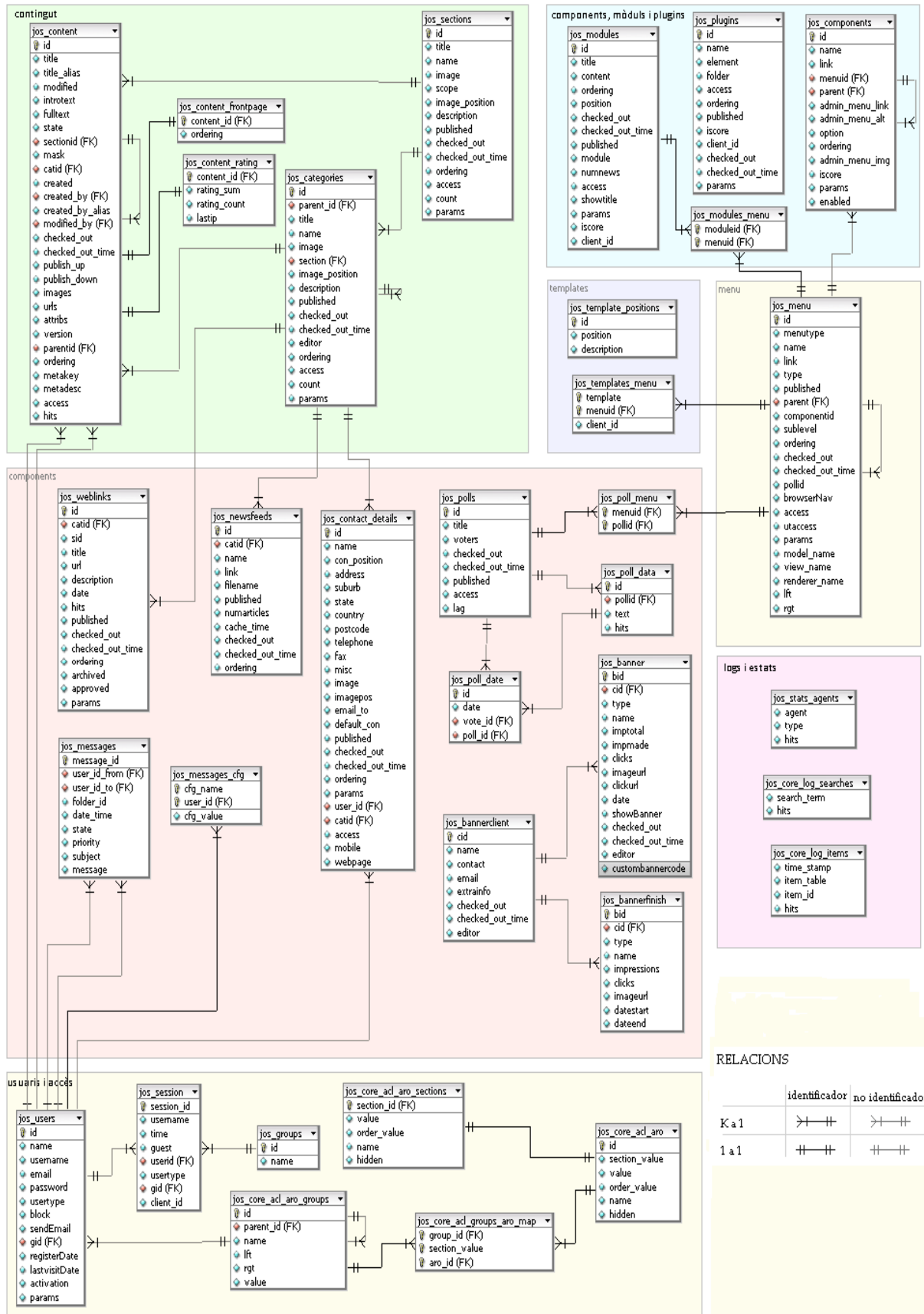
Tot mòdul i component té inserida la seva pròpia estructura HTML així com instruccions PHP particulars per cada cas, i a vegades fins i tot la seva pròpia fulla CSS. Els paràmetres del mòduls es troben en el seu arxiu XML.

3.3. BASE DE DADES

Com s'ha dit en anteriors punts, Joomla treballa amb el sistema gestor de bases de dades MySQL. Amb aquesta eina ve implementada la seva base de dades, que serà on residiran els continguts que es vagin afegint, organitzats per taules. A la següent imatge es mostra el diagrama entitat – relació del nucli.

Dos punts sobre el diagrama:

- Checked_out es una columna en la majoria de taules i és una clau forania de jos_user_id. Aquestes relacions a la taula jos_users no s'han posat explícitament per tenir el diagrama més llegible.
- Els components, mòduls, plugins i plantilles utilitzades no s'han posat en el diagrama ja que hi ha aproximadament 300 taules i el esquema quedaria il·legible, a més que cada tipus d'element té el mateix format de taula/es. Per tant s'ha cregut convenient obviar-los en aquest diagrama i es poden saber quins s'han utilitzat en els seus apartats corresponents en la memòria.



A continuació es procedirà a donar una breu explicació de la funció de cadascuna de les taules:

Contingut: són les taules referents als continguts inserits en la nostra web.

- **Jos_content:** es la taula on s'emmagatzemaran els continguts que guardem a la nostra aplicació.
- **Jos_content_Frontpage:**ordena els continguts segons la data de comprovació.
- **Jos_content_rating:** puntua els continguts que tenen aquesta funció disponible.
- **Jos_categories:** Es guarden les categories creades a la nostra aplicació.
- **Jos_sections:** S'emmagatzemen les seccions creades.

Components, mòduls i plugins: són les taules que es relacionen directament amb el menú i mostren el seu contingut al frontend.

- **Jos_modules:** mitjançant la taula **jos_modules_menu**, que conté la ID del mòdul, permet mostrar el nostre mòdul en la posició que s'ha configurat dins el menú. Conté els paràmetres dels mòduls instal·lats.
- **Jos_plugins:**és la taula que mostra els camps dels connectors instal·lats a l'aplicació. No es relaciona amb el menú perquè els connectors afecten a tota l'aplicació si es publiquen.
- **Jos_components:** És la taula que mostra els camps dels components que es relacionen amb el menú on apareguin.

Templates: conté una taula backend i una altra frontend sobre les plantilles.

- **Jos_templates_positions:** conté les posicions de la plantilla, accessible des del backend.
- **Jos_templates_menu:** és la taula que relaciona amb el menú.

Menu: conté només una taula, que es relaciona amb la resta d'elements instal·lats a Joomla (components backend i frontend, mòduls i plantilles).

- **Jos_menu:** estableix comunicació amb les taules dels components, dels mòduls i la frontend de la plantilla.

Components:Conté les taules que es comuniquen amb els continguts, els accessos d'usuari i amb els menús.

- **Jos_weblinks:**Aquesta taula la contindran components que treballin amb categories.
- **Jos_messages:** Aquesta taula estarà present amb components que utilitzin als usuaris. Contindrà els missatges creats per cada usuari.
- **Jos_messages_cfg:**identifica el creador d'un missatge.
- **Jos_contact_details:** com el seu nom indica, conté els camps del usuari creador d'una categoria.
- **Jos_polls, Jos_polls_date, Jos_poll_data i Jos_poll_menu:** són taules d'enquestes, guarden informació d'aquestes.
- **Jos_bannerclient, Jos_bannerfinish, Jos_banner:** taules que guarden informació de format publicitari en la nostra aplicació.

Logs i estats:taules on s'enregistren accessos i modificacions en l'aplicació.

- **Jos_stats_agents:** guarda informació dels agents.
- **Jos_core_log_searches:** enregistra els termes buscats en l'aplicació.
- **Jos_core_log_items:** conté informació sobre elements que hagin sofert alguna modificació o hagin accedit.

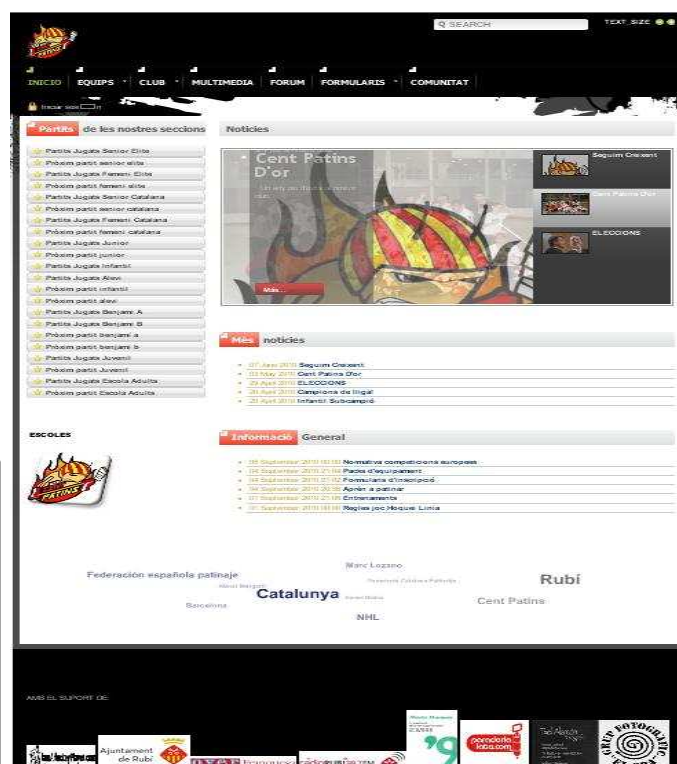
Usuaris i accés: aquestes taules són les referents als usuaris registrats i els accessos.

- **Jos_users:** emmagatzema els usuaris registrats a la web.
- **Jos_session:** conté les opcions que es veuen al iniciar sessió.
- **Jos_group:** guarda els grups als que pot pertànyer un usuari.
- **Jos_core_acl_aro_groups:** serveix per controlar els usuaris que pertanyen a algun grup creats de manera correcta.
- **Jos_core_acl_groups_aro_map:** esquema dels grups i quins usuaris contenen.
- **Jos_core_acl_aro_sections:** manté un control de les seccions creades.
- **Jos_core_acl_aro:** pot accedir a la resta de taules controladores, per tant, serveix per consultar relacions de seccions, grups i usuaris.

3.4. INTERFÍCIE

S'ha desenvolupat una interfície gràfica que faci l'ús de l'aplicació una tasca fàcil, ràpida, atractiva i intuïtiva. En la imatge de la dreta es veu l'estructura de la interfície de les pàgines, mentre que a l'esquerra es veu la pantalla de benvinguda una vegada fet el login:

CAPÇALERA
MENÚ
LOGOUT
COS
PEU



A continuació es detallaran breument les parts de l'interfície.

- **Capçalera:** ens mostra el logotip del club i una eina de cerca en la web.
- **Menú:** l'usuari podrà canviar de pàgina. Hi ha pàgines accessibles per a tots els usuaris registrats i no registrats, però hi ha d'altres que es necessiten pertànyer a un grup determinat per veure-les. Per tant, depenent dels permisos, veurà unes o altres pàgines (aquest cas està explicat en els components *JForms* i *Admin User Access* de l'apartat *5 Components*).
- **Logout:** on inicia i tanca la sessió. Els perfils d'usuaris estan en l'apartat comunitat (component *Jomsocial* que es troba a l'apartat *5 Components*).
- **Cos:** En aquesta part està l'activitat de l'aplicació, ja que és on es mostren les diferents pàgines i els seus continguts. És l'única part dinàmica de l'estructura de les pàgines.

El resta de pàgines que forment part de l'aplicació estan explicats en el punt 7 *Pàgines i Contingut*.

4. PLANTILLA

4.1. INTRODUCCIÓ

Com ja hem vist en l'apartat anterior, la plantilla serà la part de la nostre aplicació web que distribuirà la resta de mòduls i components visibles, així com les pàgines.

Les plantilles estan dividides en *posicions* que són ubicacions on posar els diferents mòduls de la web.

Sempre disposen d'un menú propi, el qual pot ser ocultat o acompanyat d'un altre mòdul que sigui per ell mateix un menú.

El següent punt es tracta pròpiament de la plantilla que utilitzarem, que té el nom de Iridium.

4.2. IRIDIUM

Perquè Iridium

S'ha de dir que aquesta plantilla, de nom Iridium, no va ser amb la que es va començar la aplicació. Però veient els rivals del nostre client (és a dir, els altres equips de la lliga) que anaven renovant les seves webs, sent molt similars a la nostra, es va decidir per buscar una plantilla que permetés efectes visuals superiors al que estaven utilitzant, i una major compatibilitat amb mòduls JQuery o similars, creant una harmonia i una primera visió molt atractiva.

També un altre factor que ens interessava era la distribució per parts del CSS, amb la qual cosa el fons de pantalla faria d'alguna manera més original la portada, i la resta de pàgines gràcies al fons de pantalla.

Elements

Tots els elements de la plantilla són editables, és a dir, que es poden canviar d'estil o forma. A continuació parlarem de cadascun d'ells.

Estil

Podem escollir l'estil i la font.

Configuració

Bàsicament escollim que paràmetres mostrar i la mida de les parts que conformen la plantilla físicament.

Menú

S'escull el tipus de menú (desplegable o no, durada, temps de permanència, entre altres).

Aquí es mostra una imatge de cada menú de configuració:

The image displays three screenshots of Joomla! configuration interfaces:

- Color and Style Settings:** Shows options for PRESET_STYLE (Style1), PRIMARY_STYLE (STYLE1), BG_STYLE (FULL), FONT_FAMILY (IRIDIUM), and LINK_COLOR (#8BB036). A 'Custom style output' box contains the following code:

```
'style_name' => array('style1', 'full', 'iridium', '#8BB036')
```
- Template Configuration Options:** A list of settings including DISPLAY_FRONTPAGE (Mostra), ENABLE_IE6, ENABLE_FONTPAHS, ENABLE_INPUTSTYLE, INPUTS_EXCLUSION ('.content_vote'), TEMPLATE_WIDTH (982), LEFTCOLUMN_WIDTH (280), RIGHTCOLUMN_WIDTH (334), LEFT_INSET_WIDTH (180), RIGHT_INSET_WIDTH (180), SPLITMENU_SIDE (LEFT_COLUMN), FONT_SIZE (Per defecte), SHOW_LOGO, SHOW_TEXTSIZER, SHOW_COPYRIGHT, COPY_TEXT (Copyright 2009, All Ri), SHOW_TOPBUTTON, and JS_COMPATIBILITY.
- Menu Configuration Options:** Shows settings for MENU_TYPE (FUSION), MENU_NAME (mainmenu), MENU_OPACITY (1), MENU_EFFECT (SLIDEFADE), MENU_DELAY (500), MENU_ANIMATION (Quint.easeOut), MENU_DURATION (400), ENABLE_PILL (No), PILL_ANIMATION (Quint.easeOut), PILL_DURATION (400), LEVEL2XOFFSET (-12), LEVEL2YOFFSET (0), SUBMENUXOFFSET (-12), SUBMENUYOFFSET (-6), and ENABLE_ID (No).

Aquesta plantilla ens permet editar el seu HTML i tots els CSS dels diferents estils que disposa, accedint-hi des de Joomla.

5. COMPONENTS

5.1. INTRODUCCIÓ

En aquest apartat parlarem dels diferents components que s'han fet servir per elaborar la pàgina web. En cadascú s'explicarà en que consisteix el seu funcionament i com s'utilitzen.

5.2. CCBOARD

Perquè ccBoard

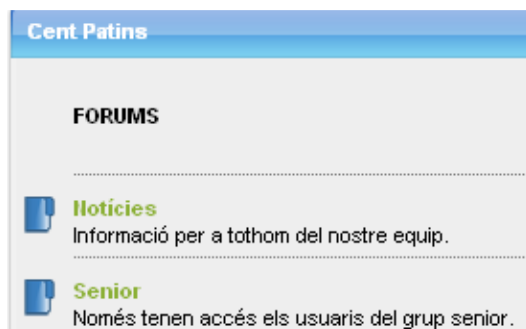
Aquest component es va escollir per una raó: es volia un fòrum on només es poguessin connectar els membres del club (jugadors, directius, staff i socis), dit d'una altra manera, els usuaris registrats en l'aplicació.

Aquest component ens ho permet.

Altrament és un fòrum fàcil d'utilitzar i d'administrar, per tant compleix tots els requisits que es volien.

ELEMENTS


Està format per fòrums i categories. Les categories serien les seccions de cada fòrum.



Usuaris

Com en tot fòrum, els usuaris podran tenir el seu avatar, la seva firma, i podran posar dades personals, email, entre altres.

EDIT_PROFILE

Hom d'usuari: Ferrer
GROUP: Registered
DATE_OF_BIRTH: 02-08-2010 11:19:11
GENDER: MALE
AVATAR: 
AVATAR_UPLOAD: avatar1.png
POST_COUNT: 0
KARMA: 0
LOCATION:
SIGNATURE:
(800 CCB_SIG_MAX)
WEBSITE:
ICQ_NUMBER:
AOL_INSTANT_MESSENGER:
MSN_MESSENGER:
YAHOO_MESSENGER:
JABBER_ADDRESS:
SKYPE_ADDRESS:
PROFILE_HITS: 0
REGISTERED_DATE: 02-08-2010 09:32:40
LAST_VISIT_DATE: 02-08-2010 11:18:59

El component incorpora una sèrie d'avatars per als usuaris, els quals també poden ser escollits per compte de l'usuari (via web o màquina local).

Grups d'usuaris

Els usuaris es classifiquen en grups, els quals poden tenir permisos diferents, com per exemple, dret a llegir, escriure, modificar missatges.

S'han deixat els estàndard que són:

Guest: només dret a llegir els missatges que siguin accessibles a tothom.

Registret: dret a llegir missatges del seu grup, editar i publicar missatges propis.

Autor, Editor, Publicador: grups amb algun dret més que registrat, segons la secció.

Gestor: dret a llegir, editar i publicar missatges del seu grup.

Administrador: dret a qualsevol acció.

Superadministrador: Propietari de l'aplicació, amb dret a qualsevol acció.

Altres

El fòrum disposa, també, d'una sèrie d'icones per expressar estats d'ànim, els quals també poden ser modificables.

Un altre detall important són els rangs d'usuaris, els quals s'han modificat per adaptar-los a l'esport en concret, el hoquei.

#	<input type="checkbox"/>	CCB_RANK_TITLE	CCB_RANK_MIN	CCB_RANK_SPECIAL	CCB_RANK_IMAGE
1	<input type="checkbox"/>	International Player	150		★★★★★★
2	<input type="checkbox"/>	National Player	120		★★★★★
3	<input type="checkbox"/>	Pro	100		★★★★☆
4	<input type="checkbox"/>	Semipro	80		★★★★☆
5	<input type="checkbox"/>	Player of the week	70		★★★★☆
6	<input type="checkbox"/>	Player of the day	60		★★★★☆
7	<input type="checkbox"/>	1a línia	50		★★★★☆
8	<input type="checkbox"/>	2a línia	35		★★★★☆
9	<input type="checkbox"/>	3a línia	20		★★★★☆
10	<input type="checkbox"/>	Aficionat	10		★★★★☆
11	<input type="checkbox"/>	Pre-benjamí	0		★★★★☆
12	<input type="checkbox"/>	Wayne Gretzky	0		★★★★★
13	<input type="checkbox"/>	Lord Stanley	0		★★★★★

El fòrum funciona per mitjà dels missatges propis del component, per tant, tot es fa per l'interfície web (comunicació privada entre usuaris, per exemple).

5.3. BEARLEAGUE

Per què BearLeague

BearLeague és un component que serveix per a administrar competicions esportives de qualsevol esport. El gran valor que es troba en aquest component és que es pot adaptar a les necessitats especificades d'una forma entenedora i força atractiva, partint de la base que els esports de competició sempre tenen punts en comú.

Per tant, aquest component ha proporcionat adaptabilitat al esport concret, unes grans possibilitats alhora d'administrar les diferents competicions dels diferents equips de l'entitat, i un entorn força atractiu i entenedor per a l'usuari.

ELEMENTS

Els mòduls que mostraran tota aquesta informació, i que seran comentats en el següent capítol són:

Mod_bl_table , mod_bl_results, mod_bl_players i mod_bl_next_matches

Torneig

Els tornejos seran els que definiran les competicions. Una millor traducció seria categoria, de la qual pegen les diferents competicions o temporades (per exemple, lliga i copa).

Campionat

És el tipus de competició que es vol tenir per al respecteiu torneig. Es pot decidir els punts per cada victòria, empat o derrota, si hi ha pròrroques, i s'han de posar els equips que participaran en aquest campionat.

Equips

Aquí es definiran tots els equips que hi haurà en els diferents campionats. Val a dir que s'escullen els equips als que es pertany, i els altres, encara que participin en diferents campionats, només cal definir-los una vegada, ja que en cada campionat es tracten de manera independent. La següent imatge mostra com s'ha definit cada equip del Cent Patins de cada campionat de manera diferent, ja que fem un tracte més individual, i els altres només estan definits un cop:

AE Sant Adreu	CHL Jujol	
	CHL Molina Sport	
Cent Patins Aleví	CHL Premià	
Cent Patins Benjamí A	CHL Tucans	
	CP Castellbisbal	
Cent Patins Benjamí B	CPLV Dismeva	
Cent Patins Femení	Espanya HC	
	Gadex	Tsunamis
Cent Patins Infantil	Guanches	Tsunamis B
	Halcones	Uroloki CES
Cent Patins Junior	HL Igualada	
	Tres Cantos	Walkyrias

Per definir un equip s'escriu el nom, la ciutat de la que procedeix, i el seu escut, ja que aquest últim paràmetre servirà per altre funció del mateix BearLeague, que és el mòdul de resultats.

Partits avui

Com el seu nom indica, mostra en l'aplicació, a través del seu mòdul el qual es parla en el seu apartat, el resultat d'un partit que ja s'hagi disputat.

Per això cal especificar la data i hora del partit, els dos equips i els resultats. Es pot seleccionar si és un partit de play-off o no, i si hi ha hagut pròrroga. També existeix el camp de detalls on es pot analitzar en profunditat el partit, dient detalls del partit com qui ha ficat els gols, si hi ha hagut expulsions, assistències i tots els detalls que es vulguin i que s'hagin definit en el component.

Posicions

Es defineixen les posicions dels jugadors. En aquest s'ha definit porter, defensa i davanter, sense més especificació, ja que així s'ha demanat.

Esdeveniments

En aquest apartat es defineixen els detalls del partit els quals s'agafen estadístiques. Estan definits gols, assistències, expulsions de dos minuts i expulsions de 5 minuts. Cada esdeveniment està identificat per una imatge ja que és més còmode per reconèixer-lo en els anàlisis de partits o en les estadístiques dels jugadors.

Grups

Aquesta opció serveix per agrupar equips d'una mateixa competició. No s'ha trobat necessari utilitzar aquest apartat del component.

Camps Addicionals

Aquest apartat serveix per afegir camps en la descripció dels jugadors.

1	<input type="checkbox"/>	Dorsal	3	<input type="checkbox"/>	Altura	5	<input type="checkbox"/>	Edat	7	<input type="checkbox"/>	temporades al club	9	<input type="checkbox"/>	Títols individuals
2	<input type="checkbox"/>	Stick	4	<input type="checkbox"/>	Pes	6	<input type="checkbox"/>	País	8	<input type="checkbox"/>	Títols col.lectius			

Aquests no es relacionen amb dels camps estadístics, que estan declarats com esdeveniments (comentats anteriorment).

Els camps tenen l'opció d' escollir si es mostren en aquesta pantalla de jugadors i/o a la que es veu accedir al jugador en concret.

Field Name ?	<input type="text" value="Títols col.lectius"/>
Publica ?	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
Tipus ?	Player ▾
Table View ?	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí

Llenguatge

El llenguatge en el que es mostrin els diferents mòduls que mostren les diferents parts del component. S'ha creat el català.

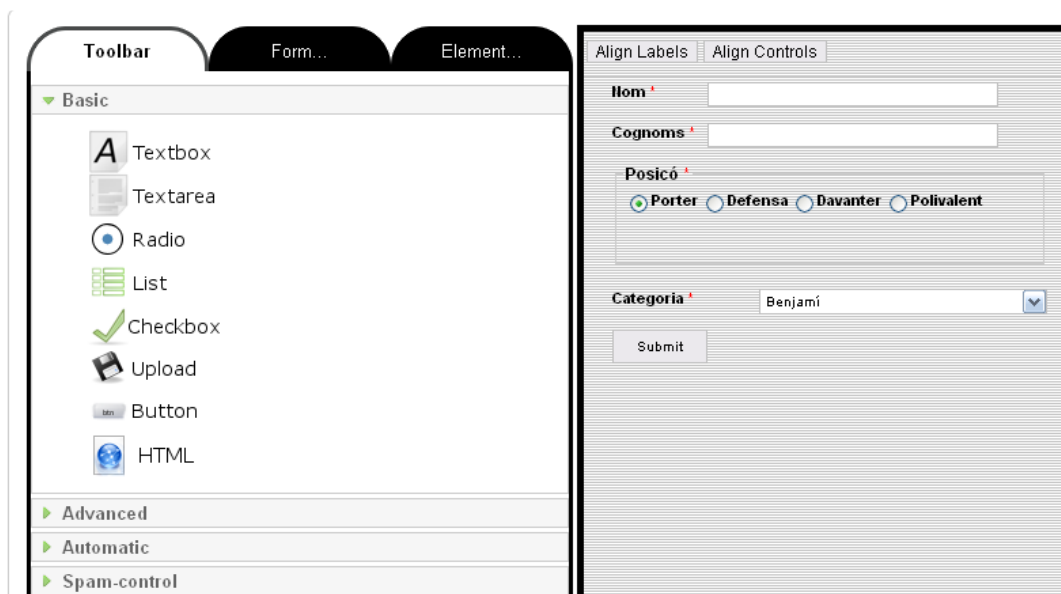
5.4. JFORMS

Per què JForms

Aquest component permet construir formularis d'una forma molt dinàmica, atractiva i senzilla. L'hem escollit per la seva manera de funcionar, molt intuïtiva. Com veurem més endavant, no hi ha millor forma de fer un formulari en Joomla que amb aquest component.

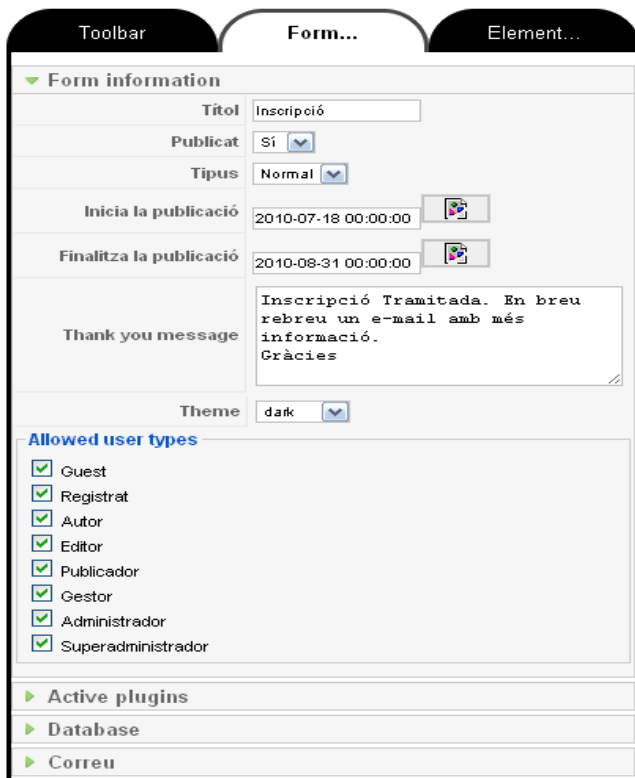
ELEMENTS

Creació de formulari



La creació d'un formulari és molt dinàmica. A l'esquerra tenim els elements que podem posar en un formulari, només hem d'arrossegar-los a la dreta.


Les altres opcions es refereixen bàsicament a seguretat, com control d'usuaris, IPs i spam.



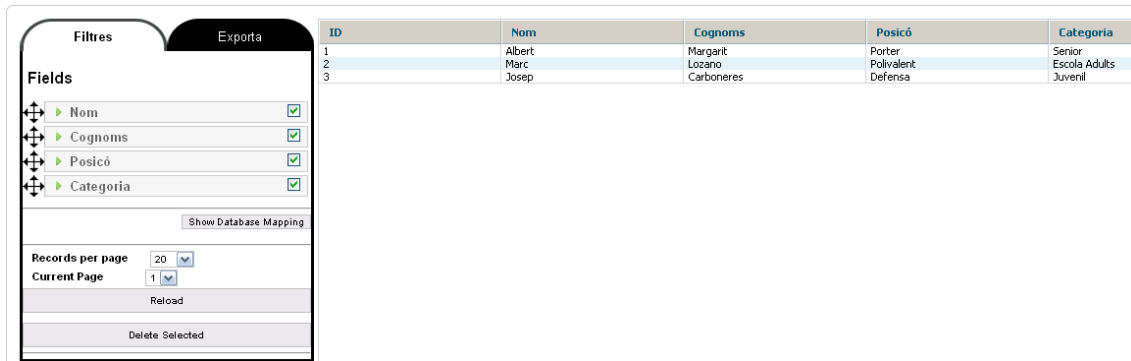
A la pestanya de Form, trobem els detalls de qui pot veure el formulari, fins quan estarà actiu, enviament d'avís per correu, etc.

Records

Al crear un formulari, obtenim el següent al component:

ID	<input type="checkbox"/>	Títol	Records	Table name	Publica la informació
1	<input type="checkbox"/>	Inscripció	Records	jos_iforms_70aee	

Si fem clic a Records, podrem veure totes les inscripcions que s'han fet d'aquest formulari en concret:



The screenshot shows a web application interface. On the left, there is a sidebar with a 'Filtres' (Filters) section and an 'Exporta' (Export) button. The 'Filtres' section has a 'Fields' list with four items: 'Nom', 'Cognoms', 'Posició', and 'Categoria', each with a checkbox and a dropdown arrow. Below the fields list is a 'Show Database Mapping' button. Further down, there are 'Records per page' (set to 20) and 'Current Page' (set to 1) dropdown menus, a 'Reload' button, and a 'Delete Selected' button. On the right, there is a table with the following data:

ID	Nom	Cognoms	Posició	Categoria
1	Albert	Margarit	Porter	Senior
2	Marc	Lozano	Polivalent	Escola Adults
3	Josep	Carboneres	Defensa	Juvenil

Es poden filtrar pels camps que conté el formulari. I es pot exportar el formulari en els següents formats: HTML, CSV, XML i XLS. És clar que es poden exportar els camps que es vulguin del formulari.

5.5. FRONTPAGE SLIDESHOW



Per què FrontPage Slideshow

Aquest component ens permet penjar notícies d'una forma molt atractiva i ordenada. La part atractiva s'encarrega més aviat el mòdul, però sense el component no ens serviria de res, la qualitat que aporta el component és l'afegit de foto preliminar de la notícia; la part ordenada, la qual s'encarrega completament el component, ens permet organitzar les notícies per categoria, cosa que altres components no ens ho permetien, i és verdaderament necessari i útil.

ELEMENTS

SlideList

És la llista de slides (planes) que tenim en el nostre component. Cada slide s'ha de relacionar amb l'article corresponent i dir a quina categoria pertany.

➔ Text Options	
Slide Name	Seguim Creixent
Category	Notícies
Published	<input checked="" type="checkbox"/>
Start Publishing	<input type="text"/> 
Finish Publishing	Never 
User group access for this slide	Public

També hi ha altres opcions, com relacionar-ho amb una URL directament, o amb una secció de la web:

➔ Slide Link Options	
This slide links to	<input checked="" type="radio"/> General (a content item) <input type="radio"/> ... Select target menu item ... (a menu item) <input type="radio"/> (a regular URL - make sure it starts with: http://) <input type="radio"/> NO URL (use if you don't want your slides to redirect anywhere)
Should the slide link open in a new browser window?	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí
➔ Content Display Options	
Show title	<input checked="" type="checkbox"/>
Show section/category (if applicable)	<input checked="" type="checkbox"/>
Show custom text/introtext	<input checked="" type="checkbox"/>
Show tagline text	<input checked="" type="checkbox"/>
Show "read more..." link	<input checked="" type="checkbox"/>
➔ Slide Image: Upload an image or browse the server for one	
Upload image	<input type="radio"/> <input type="button" value="Seleccionar archivo"/> No se ha ... archivo <small>(NOTE: The uploaded image will be resized and resampled, based on the corresponding settings in the "Configuration" page.)</small>
Browse for an image on the server	<input type="radio"/> <input type="text"/> Click to browse... (this image will be resized and transferred to the Frontpage Slideshow image folder)
Keep current image	<input checked="" type="radio"/>

Com podem veure en la imatge, s'ha de posar una imatge relacionada a la notícia, que serà la que es veurà preliminarment en el mòdul.

Categories

Les categories ens serveixen per classificar els slides. També ens permeten editar cada categoria (mida, qualitat i altres aspectes visuals):

Edit category Notícies

➤ General options	
Category name	<input type="text" value="Notícies"/>
Published	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
➤ Category parameters for uploading images / thumbnails	
Default resize width (px) for uploaded images	<input type="text" value="500"/>
Default resize quality (%) for uploaded images	<input type="text" value="100"/>
Default resize width (px) for uploaded thumbnails	<input type="text" value="75"/>
Default resize quality (%) for uploaded thumbnails	<input type="text" value="100"/>

Configuració

En aquest apartat es poden modificar altres aspectes visuals:

Global Configuration

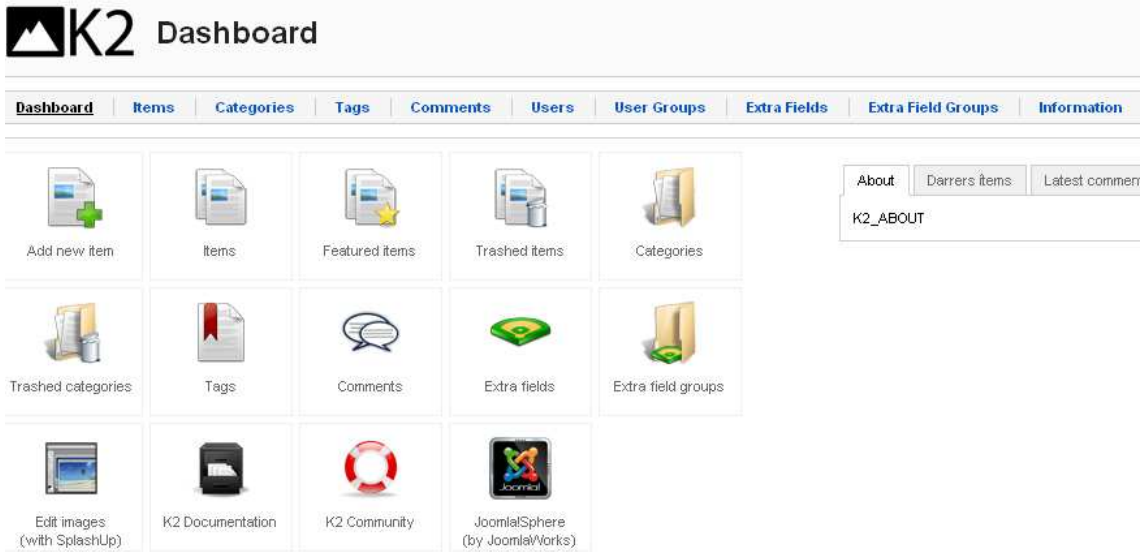
⇒ Slide new/edit page parameters	
Enable WYSIWYG editor in "custom text" area	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
Optimize article list loading (uses Ajax)	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
⇒ Image upload parameters	
Enable separate thumbnail uploading form	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí
Show upload "width" option for main slide image	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí
Show upload "quality" option for main slide image	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí
Define the base path for browsing images through the built-in Image Browser	<input type="text" value="images/stories"/>

5.6. K2

Per què K2

K2 és un constructor de continguts, per tant, ajuda a crear nous continguts que amb el administrador de continguts de Joomla no és possible. Es podria dir que aquest component és obligatori per fer nous continguts a Joomla. Per tant no podia faltar en l'aplicació.

ELEMENTS



Categories

Es poden afegir, consultar o eliminar categories creades des del component K2.

Ítems

Tenim tres opcions: afegir, favorits i eliminats.

Tags i comentaris

Els tags simplement han de ser publicats. En canvi, els comentaris poden estar ordenats per categoria, i poden estar dirigits a usuaris.

Usuaris i Grups d'usuari

Es poden importar els usuaris creats a Joomla, cosa que amb els anteriorment comentats no es permet.

Els grups d'usuaris permet classificar els usuaris per permisos dins l'aplicació.

Camps extra i grups de camps extra

Els camps extra es creen segons el tipus que siguin, i es poden afegir tantes opcions com es vulguin. Els grups, com sol ser, serveixen per organitzar els diferents camps que s'afegeixin.

K2 Add extra field

Details

Nom

Publicat No Sí

Grup

Tipus

- Select Type --
- Text field
- Textarea
- Drop-down selection
- Multi-select list
- Radio buttons
- Link
- CSV Data

Default values

5.7. AKEEBA BACKUP

Per què Akeeba Backup

Per raons de seguretat, sempre és necessari tenir una còpia de seguretat de la nostra aplicació per qualsevol problema que pugui succeir en el futur.

Aquesta eina ens ho permet d'una manera molt completa i amb moltes opcions com es veurà en els següents punts.

ELEMENTS



Configuració Global

En aquest apartat podem editar el nostre fitxer de backup, amb el directori on es guardarà, el directori temporal on es crea, el nom, mida, etc:

CPANEL_PROFILE_TITLE: #1 Default Backup Profile

COIFIG_HEADER_BASIC	
CONFIG_OUTDIR_TITLE	<input type="text" value="/home/samba/homes/1158038"/> CONFIG_UI_BROWSE
CONFIG_TMPDIR_TITLE	<input type="text" value="/home/samba/homes/1158038"/> CONFIG_UI_BROWSE
CONFIG_LOGLEVEL_TITLE	<input type="text" value="CONFIG_LOGLEVEL_DEBUG"/>
CONFIG_ARCHIVENAME_TITLE	<input type="text" value="site-[HOST]:[DATE]:[TIME]"/>
CONFIG_BACKUPTYPE_TITLE	<input type="text" value="CONFIG_BACKUPTYPE_FULL"/>

COIFIG_ADVANCED	
CONFIG_DUMPENGINE_TITLE	<input type="text" value="ENGINE_DUMP_NATIVE_TITLE"/>
CONFIG_SCANENGINE_TITLE	<input type="text" value="ENGINE_SCAN_SMART_TITLE"/>
CONFIG_ARCHIVERENGINE_TITLE	<input type="text" value="ENGINE_ARCHIVER_JPA_TITLE"/>
CONFIG_PROCEENGINE_TITLE	<input type="text" value="ENGINE_POSTPROC_NONE_TITLE"/>
CONFIG_WRITERENGINE_TITLE	
CONFIG_INSTALLER_TITLE	<input type="text" value="Akeeba Backup Installer"/>
CONFIG_VIRTUALFOLDER_TITLE	<input type="text" value="external_files"/>

COIFIG_HEADER_QUOTA	
CONFIG_SIZEQUOTA_ENABLE_TITLE	<input type="checkbox"/>
CONFIG_SIZEQUOTA_VALUE_TITLE	<input type="text" value="15.00 Mb"/>
CONFIG_COUNTQUOTA_ENABLE_TITLE	<input type="checkbox"/>
CONFIG_COUNTQUOTA_VALUE_TITLE	<input type="text" value="3.00"/>

COIFIG_HEADER_TUNING	
CONFIG_MINEXECTIME_TITLE	<input type="text" value="2.00 s"/>
CONFIG_MAXEXECTIME_TITLE	<input type="text" value="14.00 s"/>
CONFIG_RUNTIMEBIA\$_TITLE	<input type="text" value="75.00 %"/>

Altres

Els altres elements queda força clar el que són: Backup és per començar l'operació, buadmin per veure tots els backups fets, viewlog per veure el log del nostre backup. Des del botó fsfilters podem veure tots els nostres arxius, i des de bdfilters els elements de la base de dades.

5.8. ENCRYPTION CONFIGURATION

Per què Encryption Configuration

Aquesta eina és bàsica en el moment d'enviar dades confidencials , i per tal de complir el LOPD de manera indirecta, ja que encripta les passwords sol·licitades i per tant no es pot accedir a informació personal de cap usuari. El tema de seguretat ha de ser un dels punts forts de l'aplicació, i aquest component és molt important en aquest aspecte. Utilitza un algorisme d'encriptació el qual crea una clau aleatòria de caràcters per encriptar les dades.

ELEMENTS

Controls d'encriptació

En aquest apartat es mostren tots els elements que s'encripten en l'aplicació:

ENCRYPT_IMPORT_FILE_72		ENCRYPT_IMPORT_73		
ENCRYPT_CONTROLS_TO_ENCRYPT_21				
<input type="checkbox"/>	ENCRYPT_DESCRIPTION_22	ENCRYPT_ENABLED_23	ENCRYPT_FORM_ID_24	ENCRYPT_FORM_IAME_25
<input type="checkbox"/>	Back-end login	✔	form-login	login
<input type="checkbox"/>	Front-end login	✔	form-login	login
<input type="checkbox"/>	Front-end login	✔	com-form-login	com-login
<input type="checkbox"/>	Front-end create account password	✔	josForm	josForm
<input type="checkbox"/>	Front-end create account password verify	✔	josForm	josForm
<input type="checkbox"/>	Front-end edit profile password	✔		userform
<input type="checkbox"/>	Front-end edit profile password verify	✔		userform
<input type="checkbox"/>	Back-end edit profile password	✔		adminForm
<input type="checkbox"/>	Back-end edit profile password verify	✔		adminForm
<input type="checkbox"/>	Update RSA private KEY	✔		adminForm

Com es pot veure, es pot importar un arxiu d'encryptació de dades.

Si fem clic en una qualsevol, es veuen les diferents opcions, les més rellevants són a partir de quants caràcters es pot considerar per encryptar, i escollir si s'encrypta tant en el frontend com en el backend:

ENCRYPT_EDIT_CONTROL_6	
ENCRYPT_DESCRIPTION_7	Front-end create account password
ENCRYPT_ENABLED_8	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
ENCRYPT_FORM_ID_9	josForm
ENCRYPT_FORM_IAME_10	josForm
ENCRYPT_CONTROL_ID_11	password
ENCRYPT_CONTROL_IAME_12	password
ENCRYPT_ENCRYPT_WHEN_CONTROL_EMPTY_13	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí
ENCRYPT_MINIMUM_CONTROL_LENGTH_14	4
ENCRYPT_OPTION_FILTER_15	
ENCRYPT_INSERT_ENCRYPT_FORM_CODE_BEFORE_REGULAR_EXPRESSION_16	
ENCRYPT_INSERT_ENCRYPT_FORM_CODE_ON_SUBMIT_EVENT_HANDLER_17	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
ENCRYPT_USE_ON_BACKEND_18	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí
ENCRYPT_USE_ON_FRONTEND_19	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí

Configuració d'encryptació

En aquesta part és on s'edita la manera d'encryptar del component:

ENCRYPT_RSA_WARNING_80

ENCRYPT_USE_DES_ALGORITHM_TO_ENCRYPT_43
ENCRYPT_DES_CONFIGURATION_44

ENCRYPT_RANDOM_DES_KEY_79 No Sí

ENCRYPT_DES_KEY_45 534656jdsf787GERT4

ENCRYPT_USE_RSA_ALGORITHM_TO_ENCRYPT_46
ENCRYPT_RSA_CONFIGURATION_47

ENCRYPT_ENCRYPTION_EXPOIENT_HEXADecimal_48	10001
ENCRYPT_DECRYPTION_EXPOIENT_HEXADecimalNOT_SHOWII_49	
ENCRYPT_MODULUS_HEXADecimal_50	5841818F14EA015A55A3B11A6606D34DCCF5EA 1697FCB61053947EB63B19263A9C10036325FF 003F3B06D811F30D6451F747AF1B9A1D5D77FB 39652E54929C61
ENCRYPT_GENERATION_DATE_91	2010-08-23 22:39:05
ENCRYPT_KEY_LENGTH_51	512
ENCRYPT_GENERATE_52	ENCRYPT_CANCEL_53

Disposa de dos algoritmes per editar, s'escull el segon ja que permet més edició, per tant l'encryptació és més complexa de solucionar per algú extern.

5.9. EYESITE

Per què Eyesite

Eyesite és un component que permet monitoritzar l'activitat de l'aplicació. Això és molt útil alhora d'esbrinar una solució a un problema quan no s'està present, o per veure qui ha estat l'autor del problema. Per tant, contribueix a la seguretat de l'aplicació des d'un altre punt de vista. A més ve amb una guia d'usuari, cosa que molts components (de tot tipus, no només d'aquests) no es disposen des d'un principi.

ELEMENTS



Toolbar Configure

És l'element bàsic per a què això funcioni. S'ha d'introduir la adreça a la qual ens informará del resultats de la monitorització, i s'especifiquen els directoris a monitoritzar. Es necessari accedir aquí i guardar una primera configuració per a que funcioni.

Altres

Els altres elements (visibles a la imatge anterior) són bastant intuïtius i no tenen cap mena de configuració, són accions directes. Destacar que el showlog es descarrega a la teva màquina(no hi ha altra opció), el accept és per concedir els canvis que ha detectat la monitorització (scan_now) i reject per rebutjar-les.

5.10. ADMIN USER ACCESS

Per què Admin User Access

Aquest component és una eina d'administració d'usuaris. La seva millor virtut (des del punt de vista del projecte) és que es poden crear diferents grups d'usuaris dins la web, els quals tindran accessos restringits i/o especials en algunes seccions.

Per tant, aquest component ens permetrà agrupar als usuaris segons els seus drets dins la web.

ELEMENTS

	Alevi	Benjami	Escola Adults	Femeni	Infantil	Junior	Juvenil	Senior
[seleccionar todo]	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inicio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Equips	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Senior	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Senior Elite	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Classificació	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Plantilla	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Senior Catalana	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Plantilla	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Classificació	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Com es pot veure a la imatge, aquest component permet moltes opcions, però no totes són gratuïtes. Per sort, la que necessitem si, que és l'escollida a la imatge:

Tenim els nostres usuaris, els quals els agrupem segons el grup (creat a la pestanya "Grupo de usuarios") o grups al que vulguin pertànyer (ho demanen mitjançant un formulari com hem vist en el component JForm).

Aquí ja tindrem els grups configurats segons a quines pàgines poden accedir. Recalcar la pàgina Media, que serà d'accés únic per aquest grup, en canvi les altres poden accedir tots.

L'objectiu es fer aquestes pàgines d'accés limitat, un tipus d'espai privat entre grups, on poden deixar material que no vulguin mostrar a la resta.

Dir també que s'ha activat un mòdul per al Frontend amb el nom mod_admin_user_access_frontend per a que funcioni el component en tota la web.

5.11. PHOCAMAPS

Per què Phoca Maps

El component ens permet posar mapes (estil Google Maps) a la nostra aplicació. S'ha cregut convenient utilitzar aquesta eina per mostrar als seguidors on es juguen els partits dels nostres equips, i així, poden saber com arribar-hi.

ELEMENTS

Es poden crear tots els mapes que es vulguin, només s'han de marcar les coordenades (si no es saben, es poden buscar ja que ofereix la mostra instantània del lloc desitjat). En l'altre apartat, que son les marques dins el mapa, es posen les etiquetes dels llocs que volem marcar, i es pot afegir alguna informació addicional, en aquest casa s'ha inclòs el nom de la pista, la direcció, el codi postal i la ciutat. Aquest es el resultat final:

Com arribar



5.12. JCE

Per què JCE

JCE és un editor de HTML molt més complet que els editors que venen per defecte a Joomla.

S'ha escollit bàsicament perquè ofereix moltes més possibilitats alhora d'editar qualsevol HTML.

ELEMENTS



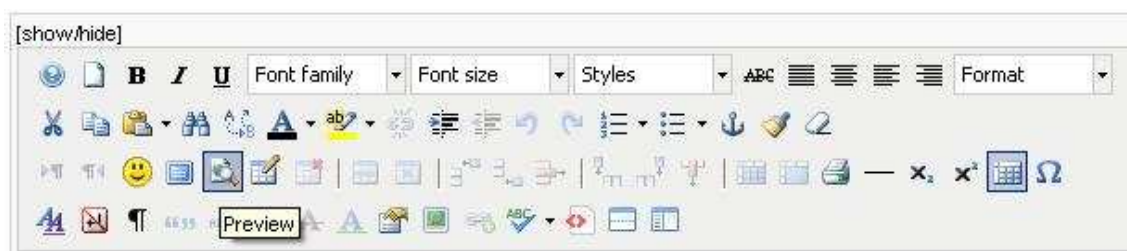
Configuració global, com el seu nom indica, són opcions generals del component.

Plugins són les opcions que veiem en el panell següent.

Groups es per escollir si tots els usuaris amb dret a editar poden utilitzar tots els plugins actius, o si per contra volem fer un grup específic d'usuaris que puguin utilitzar els plugins de JCE.

La opció instal·la és per posar més plugins al component.

Finalment aquest és el panell d'opcions resultant:



5.13. JOMSOCIAL

Per què Jomsocial

Jomsocial és el component que més aporta al 2.0 de la web. Es tracta d'una comunitat virtual dins l'aplicació. Proporciona els espais personals, creació de grups, missatgeria entre usuaris i/o amics de la comunitat, compartiment d'arxius multimèdia i informatius, personalització del perfil... en conclusió, una eina indispensable en aquests moments i amb una gran capacitat d'atracció pels usuaris (membres o no).

Aquest component també ajudarà a que la pàgina tingui un ritme constant i no quedi sense actualitzar.

Per tant, és un element que aporta molts beneficis al que busca la entitat, que és més ressò i més interacció entre tots els usuaris de l'aplicació i el club mateix.

En referència a això, dir que aquest component no és gratuït (encara que té llicència GPL des de fa poc) i el club ha volgut funcionar amb aquesta eina, ja que les opcions gratuïtes no feien el pes, i a més proporciona un servei de suport dedicat.

ELEMENTS



La quantitat d'elements configurables de Jomsocial és força extens:

-Configuració: Hi ha diferents menús dins d'aquest:



En SITE trobem les configuracions funcionals del component dins de la web, com poden ser per exemple el nº de fitxers que pot pujar un usuari, privacitat de perfils, etc.

MEDIA els detalls dels arxius multimèdia com pot ser el mides o activar vídeos o fotos.

GRUPS i EVENTS tracten bàsicament els permisos d'aquests dos elements.

LAYOUT ens mostra el Karma (que és un sistema de puntuació d'usuaris, que es comentarà més endavant, i que va de 1 a 5 estrelles) i alguns paràmetres de display (ja que és el que veiem quan ingresem com usuari de la comunitat).

PRIVACY: paràmetres de privacitat del nostre espai.

NETWORK dades de l'aplicació web.

FACEBOOK CONNECT per connectar usuaris de la comunitat Facebook.

REMOTE STORAGE per emmagatzemament remot.

INTEGRATIONS per integrar altres funcionalitats que es tinguin (com per exemple un enllaç directe al nostre blog personal).

-Users: ens mostra els usuaris del component (importa els que ja estan creats a Joomla) i si estan activats o no.

-Custom Profiles:Es mostren els camps que surten al formulari d'inscripció a la comunitat. Són editables i es poden afegir i/o treure més camps.

-Groups, Groups categories, Video categories, Applications, Events, Events Categories, Reporting, Activities:Ens mostra les creacions que existeixen dels de cada element.

-Templates:Aquest és un dels elements de configuració més interessants. Jomsocial disposa de 5 plantilles, les quals es diferencien físicament, però també lògicament, és a dir, cada plantilla utilitza uns codis de programació diferents. Es poden editar tots els arxius .php de cada plantilla des d'aquesta mateixa opció.

A continuació es mostra un exemple:

The screenshot displays the Joomla! administrator interface for configuring a template. It is divided into two main sections: 'CC TEMPLATE INFO' and 'CC TEMPLATE FILE'.

CC TEMPLATE INFO:

- CC NAME: Default
- CC DESCRIPTION: Default template for JonSocial

CC PARAMETERS:

Frontpage

- Show search box: Mostra Amaga
- Show latest group: Mostra Amaga
- Show new photos: Mostra Amaga
- Show who's online: Mostra Amaga

Groups

- Groups photo album position: Main content Sidebar
- Groups video position: Main content Sidebar

Applications

- Show plugin author: Mostra Amaga

CC TEMPLATE FILE:

CC SELECT FILE: wall.misc.php

home/samba/homes/1158038/public_html/joomla/components/com_community/templates/default/wall/misc.php

```
1 <?php
2 /**
3  * @package         JonSocial
4  * @subpackage      Template
5  * @copyright (C) 2008 by Slashes & Dots Sdn Bhd - All rights reserved!
6  * @license         GNU/GPL, see LICENSE.php
7  */
8 defined('_JEXEC') or die();
9 ?>
10
11 <?php if (!empty($viewAllLink)): ?>
12 <div class="wall-comment-view-all-bottom">
13   <a href="<?php echo $viewAllLink; ?>">
14     <?php echo JText::_('CC SHOW ALL'); ?><?php if (isset($count)) e
15   </a>
16 </div>
17 <?php endif; ?>
18
19
20
21
22
```

-Mail Queue: Ens mostra els correus que queden pendents d'enviar i els que estan enviats. Jomsocial recomana utilitzar una tasca programada que agilitzi l'enviament de mails (realitzada al servidor on està allotjada l'aplicació).

-User Points: Aquí es mostren els punts d'usuari comentats anteriorment (karma). Per fomentar la participació en la comunitat, es puntuen les diferents accions que es fan (publica missatge, crear grup, etc.). Això és totalment configurable.

-Messaging: Eina per escriure un correu a tots els usuaris de la comunitat.

6. MÒDULS

6.1. INTRODUCCIÓ

En aquest apartat es parlarà de tots el mòduls que s'han utilitzat en l'aplicació, del seu funcionament i la seva relació amb els components o plantilla comentats en l'apartat anterior.

També s'ha de dir que cada mòdul, en el seu apartat de edició, té un apartat comú, que és el següent:

Detalls

Tipus de mòdul:	mod_rokajaxsearch
Títol:	RokAjaxSearch
Mostra el títol:	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí
Habilitat:	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
Posició:	top-right
Ordre:	0::⌂ Translate
Nivell d'accés:	Públic Registat Especial
ID:	117
Descripció:	RokAjaxSearch is an ajaxian searcher that displays the results immediately and allows to choose the proper one.

Assignació de menú

Menús:	<input checked="" type="radio"/> Tots <input type="radio"/> Cap <input type="radio"/> Trieu almenys un ítem de menú de la llista
Selecció de menú:	mainmenu

Els detalls queden prou clars, la posició seria on es trobaria dins la plantilla, i l'ordre és per determinar com es veurien si hi hagués més d'un mòdul a la mateixa posició de la plantilla.

L'assignació de menú vol dir si es vol veure en tots els apartats de l'aplicació (totes les pàgines), en cap, o en aquelles que escollim (que seria la tercera opció que es veu a la imatge, i s'escollirien en "Selecció de menú").

Altra aclariment és que de cada mòdul es poden fer més d'un, és a dir, que un mòdul fa una funció, però es pot necessitar aquesta funció amb diferents paràmetres, i per tant, necessitar aquest més d'un cop.

Això es fàcil de consultar ja que els mòduls es poden veure per posició, per tipus de mòdul, per estat, o tots alhora.

- Seleccioneu una plantilla - ▾ - Seleccioneu una posició - ▾ - Seleccioneu un tipus - ▾ - Seleccioneu un estat -

6.2. ROKAJAXSEARCH

Per què RokAjaxSearch

Aquest mòdul permet buscar per l'aplicació allò que posem a l'àrea de text del mòdul. Sempre és útil i necessari un motor de cerca en una pàgina web.

Pertany a la plantilla que s'ha escollit per l'aplicació, per tant, per evitar conflictes, s'ha optat per deixar aquest com a mòdul de cerca.

L'altre raó és el seu format atractiu, gràcies a l'AJAX, que no funciona com el Google, per exemple, que surten tots els enllaços en una nova pàgina, si no que surten en forma de finestra en quant escrivim una cosa en el mòdul. La següent imatge és un exemple:



És clar que si li donem a viewall, llavors ens surten totes en una nova pàgina.

EDICIÓ

En els apartats configurables del cercador, com a coses més destacables està com mostrar la cerca, si volem paraules exactes o qualsevol paraula, i també permet relacions directes amb el cercador de Google, però aquestes opcions estan desactivades, perquè de moment, no són necessàries.

Sufix de classe de mòdul	
Search page URL.	index.php?option=cor
Advanced Search page URL.	index.php?option=cor
Include RokAjaxSearch default CSS	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
Theme Style	Blue <input type="button" value="v"/>
Searchphrase	Any words <input type="button" value="v"/>
Ordre	Newest first <input type="button" value="v"/>
Limit	Alphabetical Section/Category
Results per page	Newest first Oldest first Most popular

6.3. MOD_FPSS

Per què Mod_fpss

El mòdul és el que ens permet mostrar les notícies que prèviament estiguin al component *FrontPage Slideshow*. També una de les raons és que ens permet mostrar el mòdul basat en JQuery o en Mootools, per evitar conflictes si hi han més d'un mòdul en aquest format. Aquest és un dels seus punts forts.

Sènior Lliga Èlit

Aleví

Benjamí A

Benjamí B

Infantil

Juvenil

Junior

Senior Catalana

Femení Èlit

Femení Catalana

General

Escola Adults

Notícies



Seguim Creixent

Copa de la reina

Cent Patins D'or

Campions de lliga!

Cal dir que per aquest mòdul s'han creat tants com categories al club hi ha, com es veu a la imatge de l'esquerra anterior.

EDICIÓ

El mòdul es pot mostrar de moltes maneres diferents, s'ha escollit el format de la foto anterior, però hi ha diverses més. També es pot canviar el tamany, velocitat de canvi de notícia, format del títol i la breu descripció, i altres detalls.

Sufix de classe de mòdul	<input type="text"/>	Slides should switch on...	<input checked="" type="radio"/> mouse click <input type="radio"/> mouse over
Utilitza la memòria cau	Utilitza el valor global <input type="button" value="v"/>		
Temps de la memòria cau	999 <input type="text"/>		
----- Slideshow Category & Engine -----			
Enter the ID of the slideshow category	2 <input type="text"/>	Use text transition effect?	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
Choose Slideshow Engine?	<input type="radio"/> jQuery based <input checked="" type="radio"/> Mootools based	Text transition effect time	1000 <input type="text"/>
Disable core library?	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí		
Compress JS code using PHP?	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí		
----- Slideshow Parameters -----			
Plantilla	Movies <input type="button" value="v"/>	Section/Category Separator	>> <input type="text"/>
Slideshow Width	450 <input type="text"/>	Word limit	20 <input type="text"/>
Slideshow Height	308 <input type="text"/>	Character limit	<input type="text"/>
Sidebar Width (applies to certain FPSS templates only)	200 <input type="text"/>	Cleanup HTML tags from text?	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
Hide navigation bar?	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí		
Slide Delay	5000 <input type="text"/>	Mostra el títol	<input type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> Inherit from slide's settings
Slideshow Speed	1000 <input type="text"/>	Show section/category (if applicable)	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí <input type="radio"/> Inherit from slide's settings
Preloader Image delay time	800 <input type="text"/>	Show custom text/introtext	<input type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> Inherit from slide's settings
Autostart slideshow	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí	Show tagline text	<input type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> Inherit from slide's settings
Display slides randomly?	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Sí		

6.4. MOD_JOOMULUS

Per què Mod_Joomulus

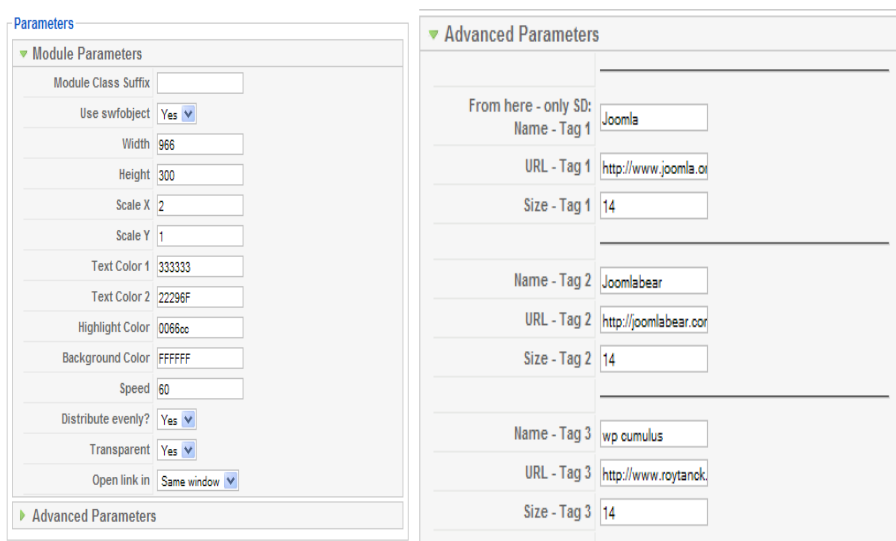
Aquest mòdul és el que s'anomena un "cloud tag", és a dir, ens mostra tags que nosaltres prèviament introduïm de manera atractiva dins la web, en moviment i força editable. És per això que hem agafat aquest mòdul, ja que és una utilitat força utilitzada en totes les webs d'avui dia.

Aquí tenim un exemple:



EDICIÓ

Bàsicament té dues finestres d'edició: una per els detalls visuals, com poden ser colors, tamany, etc. i l'altre els tags pròpiament, on es posa el nom, l'adreça web i el tamany del tag (es poden utilitzar fins a 30):



6.5. MOD_BL_TABLE

Per què Mod_bl_table

Aquest mòdul ens mostra una taula de classificació en format molt abreujat, per si es vol fer una mirada ràpida de la classificació, només amb les dades dels equips, partits jugats i partits guanyats:

Classificació

Nº	MTBL_TEAM	MTBL_PLAYED	MTBL_POINTS
1	Cent Patins Senior	0	0
2	Espanya HC	0	0
3	CPLV Dismeva	0	0
4	Tres Cantos	0	0
5	Guanches	0	0
6	CHL Molina Sport	0	0

Es va pensar que es una eina útil per fer una ullada ràpida, i per si no es vol entrar en més detalls, encara que es pot veure la taula de classificació de manera més detallada (a la pàgina de classificació, explicada en el següent capítol).????

EDICIÓ

Només s'ha de posar la id de la temporada, i la id del equip, informació que es treu del component Bearleague.

6.6. MOD_BL_RESULTS

Per què Mod_bl_results

Aquest mòdul ens mostra els resultats dels partits jugats.

Partits Jugats Senior Catalana

29-04-2010 17:30



Cent Patins Senior 3 : 2 AE Sant Adreu

Per tant, és necessari ja que els resultats es posen en el component BearLeague.

Si fem clic al resultat, ens sortiran els detalls del partit, així com un resum i/o imatges

Cent Patins Femení 5:4 AE Sant Adreu

Partit Sobre

Final Catalana

Cent Patins Femení 5 : 4 AE Sant Adreu

02-05-2010 15:00

- Ana Beltran 1"
- Jana Cassi 1"
- Ingrid Ingrid Martínez 1"
- Ana Beltran 2"
- Ingrid Ingrid Martínez 2"
- Joana Alfonso 3"



Al final, sots-campiones !!!! El nostre sènior femení no ha aconseguit guanyar la Copa de la Reina, però ha pogut arribar fins a la final i, tot i perdre-la, cal dir que ha fet un gran paper en aquesta competició. El rival a la final era la nostra bèstia negra, les panteres de Valladolid, que una vegada més ens ha superat i han demostrat que són el gran rival a batre. Des d'aquí les felicitem per la seva victòria. Podem dir doncs, que aquest segon lloc de les nostres femines té autèntic sabor a victòria.

EDICIÓ

Partits Jugats Senior Elite
Partits Jugats Femeni Elite
Partits Jugats Senior Catalana
Partits Jugats Femeni Catalana
Partits Jugats Junior
Partits Jugats Infantil
Partits Jugats Alevi
Partits Jugats Benjami A
Partits Jugats Benjami B
Partits Jugats Juvenil
Partits Jugats Escola Adults

Aquest mòdul s'ha implementat per cada equip o categoria del club.

Per editar-lo, s'ha d'introduir la ID de la temporada, la id del equip i la id del partit. Hi ha la opció d'ensenyar o no els escuts, la qual tenim sempre activada, ja que si no només sortiria el nom.

6.7. MOD_BL_NEXT_MATCHES

Per què Mod_bl_next_matches

Aquest mòdul és pràcticament igual que el anterior, solsament que mostra els partits que encara no s'han jugat. Per tant, no hi haurà dades ni comentaris sobre el partit.



Aquesta funcionalitat és molt necessària per saber el calendari dels equips, quan es disputen els partits, hores, si són fora o en casa, etc.

EDICIÓ

Aquest mòdul està fet també per cada equip, com el mòdul anterior, només canvia el nom, que és Pròxim partit "equip". La edició és exactament igual que el mòdul anterior.

6.8. MOD_BL_PLAYERS

Per què Mod_bl_players

Aquest mòdul mostra les estadístiques dels jugadors d'un equip. Per exemple, mostra qui ha realitzat els gols, qui ha fet les assistències, etc. Per tant, dependrà dels events que s'hagin creat, i de les estadístiques que es vulguin mostrar.

S'hauria de fer un mòdul per cada estadística que es vulgui mostrar.

EDICIÓ

Paràmetres

▼ Paràmetres del mòdul	
Set season id	<input type="text" value="7"/>
Set event id	<input type="text" value="1"/>
Set team id(optional)	<input type="text" value="0"/>
Display count	<input type="text" value="5"/>
Sufix de classe de mòdul	<input type="text"/>

El ID del equip és opcional per si hi ha més d'un equip en la mateixa lliga que es controli personalment. Això de moment ens succeeix en la categoria benjamí, així en una sortirien tots els jugadors, on el seu equip queda identificat.

S'han creat dos mòduls d'aquest tipus per secció esportiva: un pels gols i l'altre per les assistències.

Assistències

- 1 Ingrid Martínez(Cent Patins Femení)
- 1 Ana Beltran(Cent Patins Femení)
- 1 Jana Cassi(Cent Patins Femení)

Golejadores

- 1 Joana Alfonso(Cent Patins Femení)
- 1 Ana Beltran(Cent Patins Femení)

6.9. MOD_JW_TAGS&SLIDES

Per què Mod_jw_tags&slides

Aquest mòdul era essencial per a la presentació de la portada de l'aplicació. Ens permet classificar mòduls, col·locats en alguna posició de la plantilla, en pestanyes. Això ens permet posar més informació a les pàgines d'una manera més estètica i que no cansi al usuari. Per tant, era molt necessari pels nostres objectius.

EDICIÓ

Com veiem a la pantalla d'edició, només hem d'afegir una ID dels mòduls que estan situats en la posició on es vol aplicar el mòdul, i com es mostrarà:

The screenshot shows a configuration window titled "Paràmetres" (Parameters). Under the "Paràmetres del mòdul" (Module parameters) section, there are several fields and options:

- Sufix de classe de mòdul** (Module class suffix): An empty text input field.
- Unique ID (required)**: A text input field containing the value "62".
- Position (from which to load other modules)**: A dropdown menu with "inactive" selected.
- Content display type**: Radio buttons for "Tabs" and "Slides". "Slides" is selected.
- Show module title inside tabs or slides?**: Radio buttons for "Mostra" (Show) and "Amaga" (Hide). "Amaga" is selected.

6.10. MOD_NINJA_SHADOWBOX

Per què Mod_Ninja_Shadowbox

El mòdul Ninja Shadowbox permet obrir imatges, vídeos, pàgines en una nova finestra (en format pop up) sense necessitat de sortir de la nostra pròpia web. Aquesta utilitat, d'un sol cop, ens evita conflictes entre llenguatges, una imatge més estètica i sofisticada de la web, i ens dóna capacitat de més informació sense necessitat d'ocupar espai físic de l'aplicació.

El mòdul està creat mitjançant AJAX .

EDICIÓ

L'únic que cal per utilitzar-lo és activar-lo i col·locar-lo en les diferents pàgines que es vol que funcioni. Després, amb el component JCE (en aquest cas) hem d'editar els enllaços de tal forma que cridin a aquest mòdul en quant fem clic a aquests. En la bibliografia posem el enllaç al manual del mòdul.

Aquest és un exemple:



7. PÀGINES I CONTINGUTS

7.1. INTRODUCCIÓ

La aplicació està composta per pàgines. Aquestes poden tenir un format donat per Joomla, o un format donat pels components que s'hagin inserit en Joomla.

En aquesta secció també es parlarà dels continguts de Joomla que s'utilitzen, els quals en són útils per als formats, mòduls i components de l'aplicació.


7.2. TIPUS DE PÀGINES

Inicio	<input type="checkbox"/>	↳ Plantilla	
Equips	<input type="checkbox"/>	↳ Classificació	
↳ Senior	<input type="checkbox"/>	↳ Aleví	
↳ Senior Elite	<input type="checkbox"/>	↳ Plantilla	
↳ Classificació	<input type="checkbox"/>	↳ Classificació	
↳ Plantilla	<input type="checkbox"/>	↳ Classificació	
↳ Senior Catalana	<input type="checkbox"/>	↳ Benjami	
↳ Plantilla	<input type="checkbox"/>	↳ Benjamí B	
↳ Classificació	<input type="checkbox"/>	↳ Plantilla	
↳ Femení	<input type="checkbox"/>	↳ Benjamí A	
↳ Femení Catalana	<input type="checkbox"/>	↳ Plantilla	
↳ Classificació	<input type="checkbox"/>	↳ Classificació	
↳ Femení Elite	<input type="checkbox"/>	Club	
↳ Plantilla	<input type="checkbox"/>	↳ Junta Directiva	
↳ Classificació	<input type="checkbox"/>	↳ Equip Tècnic	Soci
↳ Junior	<input type="checkbox"/>	↳ Historia	Multimedia
↳ Plantilla	<input type="checkbox"/>	↳ Institució	FORUM
↳ Classificació	<input type="checkbox"/>	↳ Patrimoni	Formulari Inscripció
↳ Infantil	<input type="checkbox"/>		

Aquestes són totes les pàgines que estan presents en el menú de la web. Al seleccionar un menú (que és com anomena el Joomla a cada pàgina) obtenim la finestra d'edició, on es decideix l'ordre, col·locació, i entre altres coses, s'escull el tipus, que a continuació s'esmenten.

7.2.1. Team Layout

Aquest tipus de pàgina és la que s'utilitza per les pàgines amb el nom "plantilla". Pertany al component BearLeague, i per configurar-ho s'ha d'escollir la temporada, i el equip. El seu format es el següent:



Cent Patins Senior


Equips | Partits | Jugadors

Jugadors	Posició	Dorsal	Stick	Altura	Pes	Edat	País	temporades al club
Albert Margarit	Porter	10	Right	1.70	68	22	Espanya	12
Gerard Minetto	Porter							
Ildefonso Olmedo	Defensa							
Kilian Alfaro	Defensa							
Marc Velasco	Defensa							
Carles Benito	Davanter							
Carles Franco	Davanter							
David Del Rosal	Davanter							
Jeronimo Diaz	Davanter							
Joan Palau	Davanter							
Oriol Bachs	Davanter							

A la pestanya equips, sortiria la foto del equip. A partits, tots els partits jugats i que ha de jugar, i a l'apartat jugadors, tota la plantilla, amb detalls com es pot veure a la imatge, i si es fa clic a algun jugador, es veurà la seva foto, al costat els seus detalls(alguns no inclosos en l' anterior pantalla, i una breu descripció, si escau, a sota:

Albert Margarit

Jugador | Estadístiques | Fotos



Nom: Albert Margarit
Posició: Porter
Àlies: Marga
Dorsal: 10
Stick: Right
Altura: 1.70
Pes: 68
Edat: 22
País: Espanya
temporades al club: 12
Títols col·lectius: Campió Copa del rey Junior (2006), Senior (2008); Campió Copa Confederacions (2010)
Títols individuals: Millor porter Mundial B (2009)

Llicenciat en Dret Penitenciari i Biotecnologia en 2010.

Director Esportiu de les escoles de Rubí.

Ex-membre del grup de punk/ska/oi Bullanga Social. Ara DJ de raves diverses.

A l'apartat estadístiques, els seus gols, assistències, expulsions. I finalment, fotos en la tercera pestanya.

7.2.2. Season Table Layout

Aquest tipus de pàgina també pertany al component BearLeague. S'utilitza per els menús de classificació de cada equip:

Femení Catalana Femení Catalana

Pos.	Equips	Jugats	Guanyats	Empatats	Perduts	Dif.Gols	+/-	Punts
1	Cent Patins Femení	1	1	0	0	5 - 4	1	3
2	CHL Premià	0	0	0	0	0 - 0	0	0
3	CHL Tucans	0	0	0	0	0 - 0	0	0
4	HL Igualada	0	0	0	0	0 - 0	0	0
5	CHL Jujol	0	0	0	0	0 - 0	0	0
6	Tsunamis	0	0	0	0	0 - 0	0	0
7	AE Sant Adreu	1	0	0	1	4 - 5	-1	0

Com es veu a la imatge, hi ha una icona a la dreta, que és el calendari, al fer clic, surten els partits que han de jugar i que han jugat. Si fem clic a algun equip, anirem a la pàgina "plantilla", que seria el tipus de pàgina anterior.

Per editar-lo, s'ha de posar la temporada que es vulgui mostrar la classificació.

7.2.3. Standard Form Layout

És la pàgina dels formularis, la qual ens els mostra. Per editar-lo només s'ha de posar el formulari que s'hagi creat en el component JForms.

S'han creat els formularis de "Inscripció jugador" (inscripció de jugadors a l'entitat), "Inscripció a grup" (referent a dins l'aplicació), i "Fes-te Soci".

Tots tres formularis, per accedir, s'ha d'estar registrat en l'aplicació prèviament.

Aquí l'exemple del formulari Inscripció jugador:

Edat *

Major de 18 anys
 Menor de 18 anys

Nom *

Cognoms *

Número de soci representant (si ets menor de 18 anys, omple el camp següent també) *

Número de soci representant 2 *

Categoria *

Posició *

Porter Defensa Davanter

Direcció *

Email *

Telèfon de contacte *

7.2.4. CcBoard

És la pàgina que ens mostra el fòrum. S'edita completament des del component del mateix nom.

(Imatge mostrada en el component de mateix nom).

7.2.5. Format d'article

Aquest format es fa servir per pàgines amb contingut purament informatiu. Per tant l'utilitzem per els següents menús: Junta Directiva, Equip Tècnic, Historia, Institució i Patrimoni.

Per editar-lo, s'ha d'escollir un article ja creat. En l'apartat de continguts s'explica amb més detall.

Aquest format és en HTML, per tant per aquests menús citats és el que ens fa falta, ja que tot es resumeix en text i imatges.

7.2.6. Format de secció

Aquest format és el que s'utilitza per les pàgines principals de cada equip. Ens permet inserir mòduls, i per tant, és la més adient per aquests menús.

Partits Jugats Femeni Elite

11-09-2010 17:00
Cent Patins Femení 3:2 CPLV Dismeve

Pròxim partit femeni elite

05-10-2010 19:00
Tres Cantos vs Cent Patins Femení

Golejadors

- 1 Shauny Ortega(Cent Patins Femení)
- 1 Stefanie Proy(Cent Patins Femení)
- 1 Jana Cassi(Cent Patins Femení)

Assistències

- 1 Anna Vila (Cent Patins Femení)
- 1 Stefanie Proy(Cent Patins Femení)

Notícies Femení elite

Copa de la reina
Ara és el torn de les noies. Sort!!

Classificació Femeni Elite

Nº	MTBL_TEAM	MTBL_PLAYED	MTBL_POINTS
1	Walkyrias	1	1
2	Halcones	1	1
3	Cent Patins Femení	0	0
4	Tres Cantos	0	0
5	CPLV Dismeve	0	0

Per editar-lo s'ha d'escollir la secció que volem inserir. Aquest és un altre contingut de Joomla que s'explicarà més endavant.

7.2.7. Format de portada en bloc

Aquest format és pràcticament igual que l'anterior, solsament que no s'ha de posar cap contingut, i et permet posar tots el mòduls que es vulgui. Aquest format està adjudicat per al menú Inici.

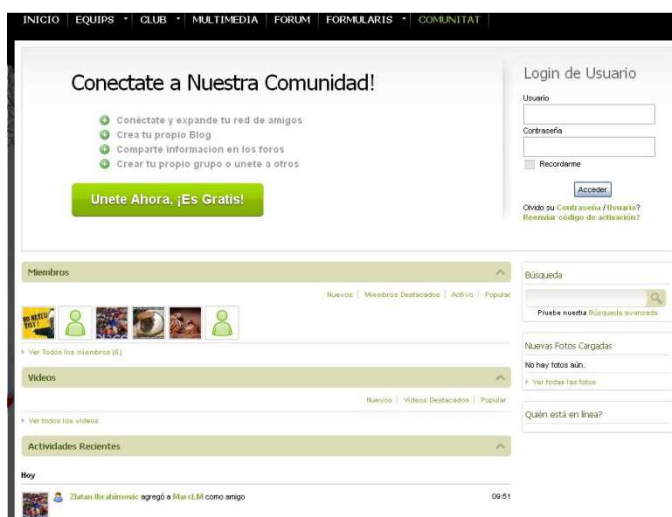
7.2.8. Separador

Aquest format és molt útil, és per aquelles pàgines on no es vol ficar cap informació, i tampoc es vol que es puguin fer clic. Aquest format s'ha utilitzat per les categories que tenen més d'un equip.

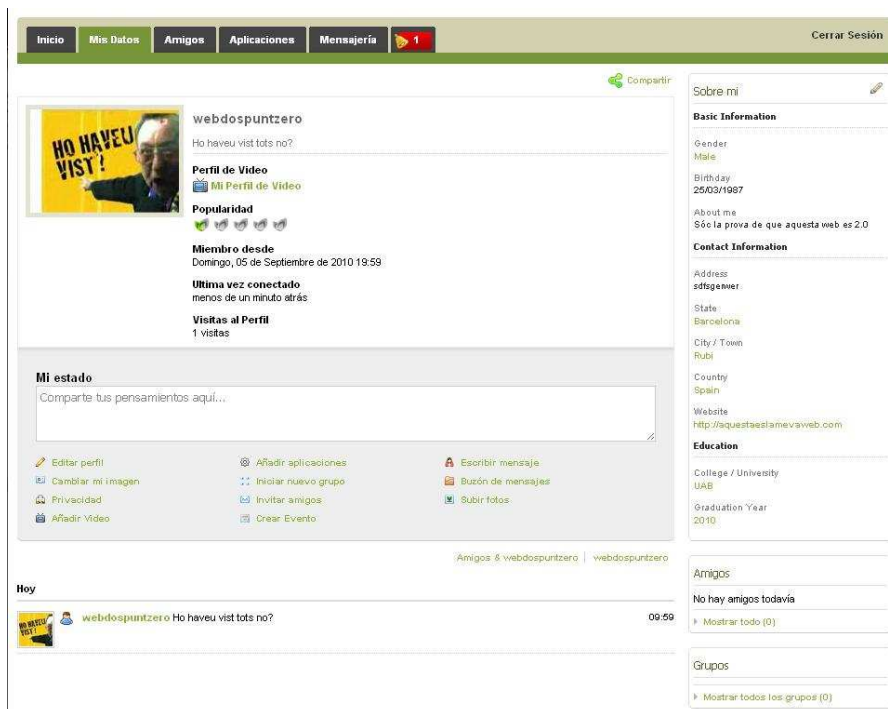
Per editar-lo, es pot inserir una imatge en el menú.

7.2.9. Jomsocial

Aquest format és petició expressa del club, és la pàgina corresponent a la comunitat:



Com les comunitats actuals, disposa de pàgina de perfils, grups, events, cerca, entre altres:



7.3. CONTINGUTS

Els continguts són formats que ens serveixen per introduir informació en els components, mòduls o menús. Concretament, en aquesta aplicació, s'utilitzen els articles, les categories i les seccions.

7.3.1. Seccions

Les seccions són el nivell del que penegen les categories i els articles. Per tant, quan definim una secció, els continguts que penegen d'ella són els que podran ser presentats en una pàgina del format secció. Això és molt útil per les notícies, ja que les permet classificar per els equips. Per tant, tenim una secció per cada equip, més una altra que es la secció General.

7.3.2. Categories

Aquest seria el segon nivell de continguts, on es podrien crear més d'un per secció. El que passa és que nosaltres utilitzem els continguts per fer notícies o per fer menús amb Format Article. Per tant, no aprofitem el potencial de les categories, i fem una categoria per cada secció.

A cada categoria que s'afegeixi, s'ha d'adjudicar una secció.

7.3.3. Articles

Aquest és el nivell que es veu a l'aplicació pròpiament. Els articles són els que contenen la informació. Es fan servir per crear les notícies, i per fer les pàgines "Format d'article".

Títol td>	Partit Copa Federació 08/05	Publicat	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
Àlies	partit.copa-federacio-0805	Portada	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
Secció	Benjamí A	Categoria	Notícies Benjamí A

ID de l'article:	62
Estat	Publicat
Visites	0
Revisat	1 Vegades
Creat	diumenge, 9 de maig de 2010 16:54
Modificat	No modificat

Paràmetres (Article)	
Autor	Administrator
Àlies de l'autor	
Nivell d'accés	Públic
Data de creació	2010-05-09 16:54:19
Inicia la publicació	2010-05-09 16:54:19
Paràmetres (Avançat)	
Informació de les metadades	

B / **I** / **U** / **ABC** | Estilos | Formato



Victòria clara del benjamí "A" al penúltim enfrontament de la Copa Federació.

El partit va començar bastant malament pels nostres, ja que al primer minut ens quedàvem amb un jugador menys. Però la reacció va ser molt bona i tot i jugar amb inferioritat ens vam avançar al marcador. A partir d'aquí, tot i la gran pressió que estavem fent, el Premia va aprofitar un contraatac per empatar el partit. Els nostres no paraven de crear ocasions de gol fins que quasi al final del primer període van fer el segon. Es feia justícia.

El segon temps va començar millor pel Premia, ja que en una jugada de mala sort pel nostre porter, un puc rebotat va acabar entrant a la nostra portena. Després d'això, els nostres conjunt va continuar atacant sense donar gaires oportunitats al Premia, i quan quedava poc per acabar el segon temps, una jugada del Fran acabar amb gol.

La tercera part va ser més del mateix, jugades molt bones en atac, movent el puc molt i no donant joc al rival, d'aquesta manera va arribar el quart, i quan només quedaven 4 segons per acabar, el cinquè.

La veritat és que el benjamí "A" està acabant força bé la temporada. A veure si es pot arrodonir la propera setmana a l'última jornada aconseguint una nova victòria.

Aquest seria un exemple de creació de notícia, on s'especifica la secció i categoria, i es pot incloure data de publicació, caducitat, creador, etc. Però es pot no mostrar aquesta informació.

Per les pàgines Format d'article que s'utilitzen, en secció i categoria es posa la opció No categoritzat, perquè no es vol format de notícia, si no que es vol mostrar una informació estàtica.

8. CODIFICACIÓ I PROVES

Joomla per l'execució de l'aplicació executa el codi HTML per al frontend, mentre que el backend funciona mitjançant els arxius php necessàries per l'execució de la base de dades.

Podem concloure que l'esquema utilitzat en la codificació és el *model Vista Controlador*. Es basa en aconseguir independència entre el model o dades de l'aplicació i la presentació o vista.

La nostra aplicació nodreix tota la seva informació per mitjà del sistema gestor de base de dades.

A partir de la base de dades, on estan emmagatzemades totes les dades, es munta l'aplicació.

Idioma

Els comentaris majoritàriament estan en català. Únicament la comunitat que hi ha en l'aplicació està en castellà degut a que el producte abans no era llicència GPL i no es podia editar l'idioma.

Noms

Els noms dels arxius dels mòduls, components i connectors guarden relació amb el nom de l'element al que pertanyen. S'enllacen les paraules mitjançant sempre guions baixos.

8.1. PROVES

Una vegada instal·lats tots els elements necessaris que formen l'aplicació, és necessari realitzar un joc de proves per confirmar el funcionament del sistema.

Proves d'unitat

La primera d'aquestes proves és el test de tots els elements al ser instal·lats i veure que el seu funcionament és correcte en l'aplicació o veure si hi ha algun error. Aquesta prova ha estat essencial per al correcte funcionament de l'aplicació.

Proves d'integració

Consisteix en testejar l'interacció d'un element amb els altres que ja eren presents a l'aplicació.

En aquest cas s'han trobat alguns elements incompatibles amb altres elements més prioritari dins de l'aplicació, i gràcies a aquest test hem pogut finalitzar l'aplicació amb cap problema de compatibilitat entre elements i que afectin al funcionament.

En els casos que es trobava error s'ha arreglat el problema en els casos que era possible o buscant altra element que fos compatible i fes la mateixa funció.

Proves de compatibilitat

Com és una aplicació web, s'ha hagut de testejar la web amb diferents navegadors web. S'han testejat *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, *Internet Explorer* i *Opera* actualitzats a l'última versió disponible fins al dia 11 de setembre de 2010. El seu funcionament ha estat satisfactori, encara que amb Firefox hi ha una petita diferència gràfica però res funcional.

Proves de Seguretat

Com a l'aplicació hi ha diferents tipus d'usuari, fins i tot no registrat, i cadascú té permisos diferents i pot sol·licitar-ne més. Per tant, era necessari realitzar proves de seguretat envers l'autenticació.

Una prova realitzada era intentar accedir a parts restringides sense estar registrat. La prova ha donat resultat satisfactori, ja que envia un error dient que no es té permisos per accedir.

Altra era accedir a un accés restringit amb un usuari registrat que no té el permís d'accedir-hi. Com en el cas anterior, se'ns adverteix que no es tenen permisos per accedir.

Conclusió de resultats

Una vegada realitzat tot el joc de proves, localitzats els errors i realitzats els canvis finals necessaris, es pot concloure que l'aplicació s'executa de forma estable.

9. CONCLUSIONS

Després d'haver realitzat el projecte s'ha arribat a la conclusió de que s'han assolit els objectius principals que era millora d'aspecte visual, millora de comunicació entre membres i seguidors, i seguretat.

Una dificultat que s'ha trobat en la durada del projecte, ha estat posar-se d'acord en les parts de l'aplicació, ja que alguns cops han hagut canvis en qualsevol moment del projecte, però això ha ajudat a donar-li una visió més al gust del client, ja que el Club Cent Patins són diverses persones, i a tots els ha d'agradar aquesta aplicació.

A part de la falta d'aclariments, la proporció d'informació per part de l'entitat Cent Patins al tram final, que els ha agafat en un moment de canvi de directiva i tot el que això comporta, més el començament de la temporada, ha comportat que algunes coses hagin quedat pendents.

Altra entrebanc inesperat, ha estat el servei que ens ha donat la universitat, ja que s'han tingut diversos problemes amb el espai virtual que ens han ofert (mala sort que ha succeït en període de vacances i per tant un problema potser no tan greu va durar més del esperat), i un problema personal amb Joomla i el servidor que no s'ha pogut solucionar, però realment no era responsabilitat del suport de la universitat. Igualment, s'han pogut sortejar aquests dos entrebancs.

I, per acabar amb les dificultat, la major i la que més satisfacció dóna superar, ha estat començar aquest projecte amb un gestor de continguts que no es coneixia:

Joomla és una eina amb una capacitat i un nivell d'adaptació molt gran. Al principi va semblar més un problema que una solució utilitzar una eina desconeguda i que no sabia res sobre ella, en contra de programar-ho tot des de zero (ja ho havia experimentat abans de començar el projecte).

Però a mesura que anava instal·lant elements en el gestor de continguts, vaig començar a valorar i a interessar-me en aquest tipus de programació, i ara, penso que per aquest tema concret, com és el de la creació d'una pàgina web, Joomla es capdavanter alhora d'oferir molta varietat de serveis per fer la teva pàgina única i 100% configurable, amb material gratuït i de pagament, però majoritàriament editable degut a la llicència GPL.

Respecte al seu funcionament intern, la seva divisió backend/frontend crec que és molt adequada i entenedora, fa que sigui instantània una configuració interna amb el que veuen els usuaris de l'aplicació.

El tractament de les dades que utilitza és relacionar-se amb la base de dades mitjançant els arxius .php dels elements instal·lats. Que la base de dades tingui determinat i que tot el que instal·lem es relacioni automàticament amb aquesta base de dades existent, comporta que els elements (segons el tipus) tingui les taules del mateix tipus, i per tant, no poden existir errors en aquest aspecte. Veig que aquest és un aspecte molt important, perquè en el meu cas personal, utilitzo més de 200 taules, i aquesta manera de funcionar, fa que no hagi de perdre gaire temps en crear taules i relacions en el sistema gestor, i per tant, només he d'accedir si vull canviar-ne el funcionament.

Un dels seus punts forts és l'estètica, amb l'ús d'elements AJAX i JQuery, que a més aporten un funcionament molt més amigable i còmode. He intentat adaptar tota l'aplicació amb aquests tipus d'elements per evitar l'ús de executar elements en noves pàgines, i per a que la gent vegi que l'estètica no és un element totalment secundari, si no que funcionalment cobra molta importància i fa que la teva aplicació estigui un esglaió per sobre del que es pot fer sense considerar-lo. Ho trobo un punt positiu que aquest gestor de continguts ho consideri primari aquest objectiu.

Finalment la intencionalitat que aquest gestor vol inculcar a les aplicacions que es creen han d'estar adaptades als temps actuals. El sacrifici que la comunitat Joomla ofereix amb les seves creacions amb llicència GPL (comercials o no) ajuda a que els usuaris puguin adaptar les seves creacions web al format que actualment crea tendència que és el web 2.0.

Aquest últim factor, juntament amb la possibilitat que ja ofereix per fer una pàgina de contingut més estàndard, i el seu funcionament, formen una combinació que he trobat ideal per a realitzar aquest projecte, amb un resultat que m'ha deixat molt satisfet, però que penso que encara pot ser superior amb les possibles ampliacions posteriors.

Haver après com funcionava i totes les seves possibilitats ha portat a fer el projecte amb il·lusió, ganes i finalment satisfacció, ja que s'ha aconseguit l'objectiu de realitzar l'aplicació.

9.1. POSSIBLES MODIFICACIONS I AMPLIACIONS

Degut a que és una aplicació web i que el gestor de continguts Joomla permet un ampli ventall de possibilitats i configuracions, es creu que qualsevol part pot ser modificada. També apuntar que s'ha intentat personalitzar el màxim possible aquesta aplicació, i per tant, el que seria més possible podria ser una ampliació amb més opcions, si al client se li acudeix, i amb Joomla probablement es pugui assolir.

En referència a això esmentat, han quedat pendents alguns elements a introduir en l'aplicació, degut a que no són gratuïts i el client encara no ha decidit si incorporar-los o no.

9.2. VALORACIÓ PERSONAL

Després dels resultats obtinguts en la realització del projecte, es pot dir que s'han assolit els objectius i reptes marcats al principi d'aquest.

Això ha estat gràcies al treball constant, la insistència amb el client i les ganes d'aprenentatge i experimentació envers un repte nou i desconegut.

En quant al producte final, es té molt clar que serà molt útil per al client, ja que assolirà objectius pendents i ajudarà a l'entitat a adquirir major importància dins l'esport, la ciutat i entre els propis membres del club i seguidors.

Útil per a mi mateix, per suposat, ja que m'ha aportat un coneixement que crec que em serà de gran utilitat en un present i futur immediats, i fa especial il·lusió que una entitat de la meua ciutat utilitzi una aplicació feta per mi.

I també crec que és útil per a qualsevol aplicació web que es vulgui per a una entitat esportiva de hoquei, fent les respectives modificacions, inclús per a qualsevol esport.

9.3. AGRAÏMENTS

Agrair a totes les persones que en algun moment concret hagin pogut ajudar en aquest projecte i que gràcies a ells també, s'ha pogut assolir aquest projecte. També agrair al club HRC Cent Patins de Rubí per deixar-me realitzar aquest projecte i aportar les seves opinions per polir-lo al màxim.

Donar les gràcies especialment a tota la comunitat Joomla que crea i aporta utilitats amb codi lliure, sense aquesta gran feina que han fet la comunitat seria molt limitada i no es trauria profit d'aquest gran gestor de continguts.

I com no podia ser d'altra forma, agrair al meu director de projecte, Daniel Blabia Girau, que m'ha aportat la dosi de realisme en aquest projecte, sempre ha estat present quan l'he necessitat per resoldre qualsevol dubte o qüestió, i sense la seva aportació el projecte no hagués agafat forma.

10. BIBLIOGRAFIA

Ebooks

- Building websites with Joomla 1.5
Autor: Hagen Graf Editorial: Pakt Publishing

Enllaços visitats

- Centros Educativos Joomla <http://edu.jccm.es/joomla15/> 1/9/2010
- Joomla Extensions <http://extensions.joomla.org/> 7/9/2010
- BearLeague <http://beardev.com> 25/8/2010
- Joomlaos <http://www.joomlaos.net/> 27/8/2010
- Joomla! Spanish <http://www.joomlaspanish.org> 5/9/2010
- Joomla! <http://www.joomla.org/16/7/2010>
- Joomla Documentation <http://docs.joomla.org> 15/8/2010
- Ninja Shadowbox <http://ninjaforge.com/images/directdownload/shadowbox.pdf>
6/9/2010
- Jomsocial <http://www.jomsocial.com> 7/9/2010
- JoomlaDeveloper <http://developer.joomla.com> 15/08/2010