

# Escuela Superior Politécnica del Litoral



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL

## **TOPICO de GRADUACION**

Previo a la obtención del Título de:  
Programador de Sistemas y  
Analista de Soporte de Microcomputadores

TEMA:

WEBSITE "HOLAOLA"

**MANUAL DE USUARIO**

AUTORES:

***Chonillo Villón Cindy Pamela  
Morocho Tigrero Denisse Annabell  
Yance Castro Jairo Manuel***

DIRECTOR:

Anl. Daniel Quirumbay Yagual

**AÑO: 2007**

## **AGRADECIMIENTO**

En primera instancia Agradecemos esencialmente a Dios, de quién estamos seguros es el juez y director de nuestras acciones. Agradecemos a nuestros padres, que desde nuestra educación inicial y media nos acompañaron en nuestra formación profesional.

De igual modo, agradecemos a nuestros profesores, compañeros, a la coordinadora de EDCOM Evelyn Del Pezo y al personal administrativo, con quienes compartimos agradables momentos.

## DEDICATORIA

Dedicamos este esfuerzo a nuestras familias, quienes nos supieron apoyar cuando más lo necesitábamos.

De igual modo dedicamos nuestro proyecto a los maestros de **EDCOM-SANTA ELENA** de quienes adquirimos conocimientos que de seguro perdurarán por siempre en nuestro intelecto. A nuestros amigos con quienes compartimos momentos de alegría y muchas veces preocupación o tristeza.

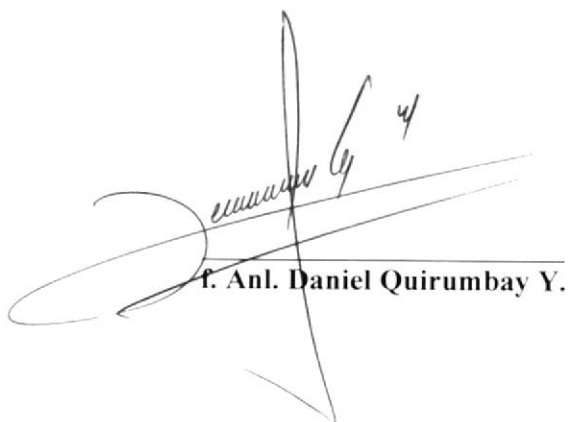
## DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Tópico de Graduación, nos corresponden exclusivamente. Y el patrimonio intelectual de la misma a EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

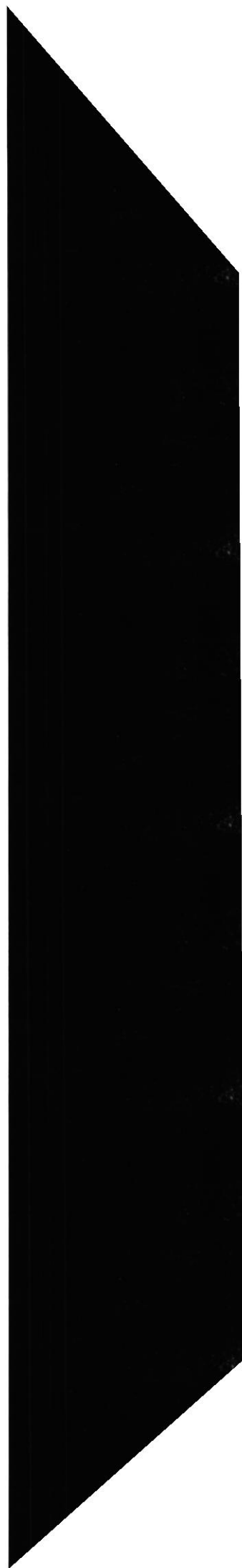
(Reglamento de Exámenes y Títulos profesionales de la ESPOL).



**FIRMA DEL DIRECTOR DE TÓPICO DE GRADUACIÓN**



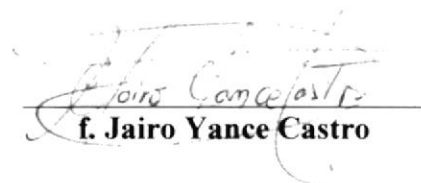
**f. Anl. Daniel Quirumbay Y.**



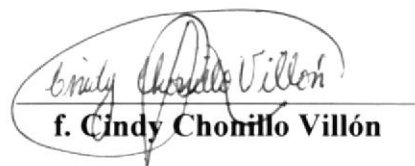
**FIRMA DE LOS AUTORES DE TÓPICO DE  
GRADUACIÓN**



**f. Dennisse Morocho Tigrero**



**f. Jairo Yance Castro**



**f. Cindy Chonillo Villón**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

### CAPÍTULO 1

<b>1 GENERALIDADES.....</b>	<b>1</b>
1.1 Introducción.....	1
1.2 Objetivos .....	1
1.3 Conocimientos Requeridos.....	1
1.4 A quién va Dirigido este Manual .....	1
1.5 Organización del Manual .....	2

### CAPÍTULO 2

<b>2 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA.....</b>	<b>1</b>
2.1 ¿Qué es un Computador? .....	1
2.2 ¿Cómo Encender y Apagar un Computador?.....	1
2.2.1 Encendido.....	1
2.2.2 Apagado .....	2
2.3 Partes de un Computador .....	2
2.3.1 Esquema Principal.....	2
2.3.2 Dispositivos de Entrada .....	3
2.3.3 Tablas de Equivalencias.....	3
2.3.4 Dispositivos de Señalización .....	4
2.3.5 Unidad Central de Proceso o CPU.....	4
2.3.6 Dispositivo de Memoria Auxiliar .....	4
2.3.7 Dispositivo de Salida .....	5

### CAPÍTULO 3

<b>3 CARACTERÍSTICAS DEL WEBSITE .....</b>	<b>1</b>
3.1 Requerimientos de hardware.....	1
3.1.1 Servidor.....	1
3.1.2 Cliente .....	1
3.2 Requerimientos de Software .....	2
3.3 Instalación del Apache Web Server v1.3 en Windows XP.....	3
3.3.1 Iniciar la Instalación.....	3
3.4 Instalación de Appserv 2.5.7 en Windows XP.....	8

### CAPÍTULO 4

<b>4 CÓMO INGRESAR AL WEB SITE.....</b>	<b>1</b>
4.1 Configuración Inicial .....	1
4.2 Cómo Navegar en el Web Site.....	3
4.2.1 Cabecera.....	3
4.2.1 Menú Horizontal .....	4
4.2.2 Menú Vertical .....	4

### CAPÍTULO 5

<b>5 PÁGINAS DEL WEB SITE.....</b>	<b>1</b>
5.1 Páginas del Usuario no Registrado .....	1
5.1.1 Home.....	1
5.1.2 Evento .....	2
5.1.3 Artistas .....	3
5.1.4 Conciertos .....	5

5.1.5	Horóscopo Chino .....	6
5.1.6	Heráldica .....	8
5.1.7	Noticia .....	9
5.1.8	Dónde Farrear .....	10
5.2	Páginas del Usuario Registrado .....	11
5.2.1	Registro .....	11
5.2.2	Wallpapers .....	12
5.2.3	Lectura del Horóscopo .....	13
5.2.4	Confesionario .....	16
5.2.5	Búsqueda .....	17
5.2.6	Votar top 10 .....	18
5.3	Páginas del Administrador .....	19
5.3.1	Menú Principal .....	19
5.3.2	Mantenimiento Canción .....	21
5.3.2.1	Ingresar Registro en Canción .....	21
5.3.2.2	Consultar Registro en Canción .....	21
5.3.2.3	Eliminar Registro en Canción .....	21
5.3.3	Mantenimiento Colegial .....	22
5.3.3.1	Ingresar Registro en Colegial .....	22
5.3.3.2	Consultar Registro en Colegial .....	22
5.3.3.3	Eliminar Registro en Colegial .....	22
5.3.4	Mantenimiento Género Canción .....	23
5.3.4.1	Ingresar Registro en Género Canción .....	23
5.3.4.2	Consultar Registro en Género Canción .....	23
5.3.4.3	Eliminar Registro en Género Canción .....	23
5.3.5	Mantenimiento Evento .....	24
5.3.5.1	Ingresar Registro en Evento .....	24
5.3.5.2	Consultar Registro en Evento .....	24
5.3.5.3	Eliminar Registro en Evento .....	24
5.3.6	Mantenimiento Fuente .....	25
5.3.6.1	Ingresar Registro en Fuente .....	25
5.3.6.2	Consultar Registro en Fuente .....	25
5.3.6.3	Eliminar Registro en Fuente .....	25
5.3.7	Mantenimiento Heráldica .....	26
5.3.7.1	Ingresar Registro en Heráldica .....	26
5.3.7.2	Consultar Registro en Heráldica .....	26
5.3.7.3	Eliminar Registro en Heráldica .....	26
5.3.8	Mantenimiento Humor .....	27
5.3.8.1	Ingresar Registro en Humor .....	27
5.3.8.2	Consultar Registro en Humor .....	27
5.3.8.3	Eliminar Registro en Humor .....	27
5.3.9	Mantenimiento Lyric .....	28
5.3.9.1	Ingresar Registro en Lyric .....	28
5.3.9.2	Consultar Registro en Lyric .....	28
5.3.9.3	Eliminar Registro en Lyric .....	28
5.3.10	Mantenimiento Noticia .....	29
5.3.10.1	Ingresar Registro en Noticia .....	29
5.3.10.2	Consultar Registro en Noticia .....	29
5.3.10.3	Eliminar Registro en Noticia .....	29
5.3.11	Mantenimiento Parámetro .....	30

5.3.11.1	Ingresar Registro en Parámetro .....	30
5.3.11.2	Consultar Registro en Parámetro .....	30
5.3.11.3	Eliminar Registro en Parámetro .....	30
5.3.12	Mantenimiento Pregunta Test .....	31
5.3.12.1	Ingresar Registro en Pregunta Test .....	31
5.3.12.2	Consultar Registro en Pregunta Test.....	31
5.3.12.3	Eliminar Registro en Pregunta Test .....	31
5.3.13	Mantenimiento Respuesta Test .....	32
5.3.13.1	Ingresar Registro en Respuesta Test .....	32
5.3.13.2	Consultar Registro en Respuesta Test.....	32
5.3.13.3	Eliminar Registro en Respuesta Test .....	32
5.3.14	Mantenimiento Tema Test .....	33
5.3.14.1	Ingresar Registro en Tema Test .....	33
5.3.14.2	Consultar Registro en Tema Test.....	33
5.3.14.3	Eliminar Registro en Tema Test .....	33
5.3.15	Mantenimiento Tipo Evento .....	34
5.3.15.1	Ingresar Registro en Tipo Evento .....	34
5.3.15.2	Consultar Registro en Tipo Evento.....	34
5.3.15.3	Eliminar Registro en Tipo Evento .....	34
5.3.16	Mantenimiento Tipo Usuario .....	35
5.3.16.1	Ingresar Registro en Tipo Usuario .....	35
5.3.16.2	Consultar Registro en Tipo Usuario.....	35
5.3.16.3	Eliminar Registro en Tipo Usuario .....	35
5.3.17	Mantenimiento Usuario.....	36
5.3.17.1	Ingresar Registro en Usuario.....	36
5.3.17.2	Consultar Registro en Usuario .....	36
5.3.17.3	Eliminar Registro en Usuario.....	36
5.3.18	Mantenimiento Tipo Wallpaper .....	37
5.3.18.1	Ingresar Registro en Tipo Wallpaper .....	37
5.3.18.2	Consultar Registro en Tipo Wallpaper.....	37
5.3.18.3	Eliminar Registro en Tipo Wallpaper .....	37
5.3.19	Mantenimiento Wallpaper.....	38
5.3.19.1	Ingresar Registro en Wallpaper.....	38
5.3.19.2	Consultar Registro en Wallpaper .....	38
5.3.19.3	Eliminar Registro en Wallpaper.....	38
5.3.20	Mantenimiento Artista .....	39
5.3.20.1	Ingresar Registro en Artista .....	39
5.3.20.2	Consultar Registro en Artista.....	39
5.3.20.3	Eliminar Registro en Artista .....	39
5.3.21	Mantenimiento Discoteca .....	40
5.3.21.1	Ingresar Registro en Discoteca .....	40
5.3.21.2	Consultar Registro en Discoteca .....	40
5.3.21.3	Eliminar Registro en Discoteca.....	40
5.3.22	Mantenimiento Publicidad .....	41
5.3.22.1	Ingresar Registro en Publicidad .....	41
5.3.22.2	Consultar Registro en Publicidad.....	41
5.3.22.3	Eliminar Registro en Publicidad .....	41

**ANEXO A**

<b>A ACERCA DE INTERNET .....</b>	<b>1</b>
-----------------------------------	----------

A.1 ¿Qué es Internet? .....	1
A.2 Ventajas.....	1
A.3 Historia del Internet.....	1
A.4 Servicios de Internet.....	2
A.5 Protocolo TCP/ IP .....	4
A.5.1    Ventajas.....	5
A.6 Cómo Conectarse a Internet.....	5
A.7 Elementos de los Navegadores de Internet .....	6

## **ANEXO B**

<b>B PÁGINAS DEL WEB SITE “HOLAOLA”.....</b>	<b>1</b>
B.1 Home.....	1
B.2 Evento .....	2
B.3 Artistas .....	3
B.4 Conciertos .....	4
B.5 Horóscopo Chino .....	5
B.6 Heráldica .....	6
B.7 Noticia.....	7
B.8 Dónde Farrear .....	8
B.9 Registro .....	9
B.10 Wallpapers .....	10
B.11 Lectura del Horóscopo .....	11
B.12 Confesionario .....	12
B.13 Búsqueda.....	13
B.14 Votar Top 10 .....	14
B.15 Acceso Administración.....	15
B.16 Mantenimiento Canción.....	16
B.17 Mantenimiento Colegial.....	17
B.18 Mantenimiento Género Canción .....	18
B.19 Mantenimiento Event.....	19
B.20 Mantenimiento Fuente .....	20
B.21 Mantenimiento Heráldica.....	21
B.22 Mantenimiento Humor.....	22
B.23 Mantenimiento Lyrics .....	23
B.24 Mantenimiento Noticia .....	24
B.25 Mantenimiento Parámetro.....	25
B.26 Mantenimiento Pregunta Test .....	26
B.27 Mantenimiento Respuesta Test .....	27
B.28 Mantenimiento Tema Test .....	28
B.29 Mantenimiento Tipo Evento.....	29
B.30 Mantenimiento Tipo Usuario .....	30
B.31 Mantenimiento Usuario.....	31
B.32 Mantenimiento Wallpaper.....	32
B.33 Mantenimiento Wallpaper.....	33
B.34 Mantenimiento Artista .....	34
B.35 Mantenimiento Discoteca .....	35
B.36 Mantenimiento Publicidad .....	36

## **ANEXO C**

Glosario de Términos

## ÍNDICE DE FIGURAS

### CAPÍTULO 2

Figura 2.1 Computador.....	1
Figura 2.2 Encender CPU.....	2
Figura 2.3 Encender Apagar Monitor.....	2
Figura 2.4 Esquema del computador.....	2
Figura 2.5 Teclado.....	3
Figura 2.6 Partes Teclado.....	3
Figura 2.7 Mouse.....	4
Figura 2.8 Unidad Central de Proceso.....	5
Figura 2.9 Impresora.....	5

### CAPÍTULO 3

Figura 3.1 Bienvenida a Instalación Http Apache.....	3
Figura 3.2 Acuerdo de Licencia de Apache Http.....	4
Figura 3.3 Acerca de Apache Http Server.....	4
Figura 3.4 Información de servidor Http Apache.....	5
Figura 3.5 Tipo de Configuración de Apache Http Server.....	5
Figura 3.6 Carpeta de destino Apache Http Server.....	6
Figura 3.7 Previo a instalación de Apache Http Server.....	6
Figura 3.8 Proceso instalación Apache Http Server.....	7
Figura 3.9 Instalación completa en Apache 1.3.19.....	7
Figura 3.10 Inicio del servicio de Apache 1.3.19.....	8
Figura 3.11 Bienvenida a Instalación servidor Appserv.....	8
Figura 3.12 Acuerdo de Licencia de Appserv.....	9
Figura 3.13 Carpeta de Instalación Appserv.....	9
Figura 3.14 Selección de Componentes de Appserv.....	10
Figura 3.15 Información del Servidor Appserv.....	10
Figura 3.16 Configuración MySql de Appserv.....	11
Figura 3.17 Instalación de Appserv 2.5.7.....	11
Figura 3.18 Instalación Completa de Appserv 2.5.7.....	12

### CAPÍTULO 4

Figura 4.1 Configuración de sentencia documentroot.....	1
Figura 4.2 Configuración de sentencia directory.....	1
Figura 4.3 Configuración de sentencia VirtualHost.....	1
Figura 4.4 Reiniciar Apache.....	2
Figura 4.5 Ingresar Internet Explorer.....	2
Figura 4.6 Barra de direcciones.....	3
Figura 4.7 Home HolaOla.....	3
Figura 4.8 Encabezado.....	3
Figura 4.9 Menú Principal.....	4
Figura 4.10 Menú Vertical.....	4
Figura 4.11 Submenú Vertical.....	4

### CAPÍTULO 5

Figura 5.1 Home.....	1
Figura 5.2 Página Evento.....	2
Figura 5.3 Página Artistas.....	3
Figura 5.4. Página Artistas.....	4



Figura 5.5 Página Concierto.....	5
Figura 5.6 Página Horóscopo.....	6
Figura 5.7 Página Horóscopo.....	7
Figura 5.8 Página Heráldica.....	8
Figura 5.9 Página Noticia.....	9
Figura 5.10 Página Dónde Farrear.....	10
Figura 5.11 Página Registro.....	11
Figura 5.12 Página Wallpaper.....	12
Figura 5.13 Página Descripción Horóscopo.....	13
Figura 5.14 Página Descripción Horóscopo.....	14
Figura 5.15 Página Descripción Horóscopo.....	15
Figura 5.16 Página Confesionario.....	16
Figura 5.17 Página Búsqueda.....	17
Figura 5.18 Página Votar Top 10.....	18
Figura 5.19 Acceso.....	19
Figura 5.20 Administrador.....	20
Figura 5.21 Mantenimiento Canción.....	21
Figura 5.22 Mantenimiento Colegial.....	22
Figura 5.23 Mantenimiento Canción.....	23
Figura 5.24 Mantenimiento Evento.....	24
Figura 5.25 Mantenimiento Fuente.....	25
Figura 5.26 Mantenimiento Heráldica.....	26
Figura 5.27 Mantenimiento Humor.....	27
Figura 5.28 Mantenimiento Lyric.....	28
Figura 5.29 Mantenimiento Noticia.....	29
Figura 5.30 Mantenimiento Parámetro.....	30
Figura 5.31 Mantenimiento Pregunta Test.....	31
Figura 5.32 Mantenimiento Respuesta Test.....	32
Figura 5.33 Mantenimiento Tema Test.....	33
Figura 5.34 Mantenimiento Tipo Evento.....	34
Figura 5.35 Mantenimiento Tipo Usuario.....	35
Figura 5.36 Mantenimiento Usuario.....	36
Figura 5.37 Mantenimiento Tipo Wallpaper.....	37
Figura 5.38 Mantenimiento Wallpaper.....	38
Figura 5.39 Mantenimiento Artista.....	39
Figura 5.40 Mantenimiento Discoteca.....	40
Figura 5.41 Mantenimiento Publicidad.....	41

## ANEXO A

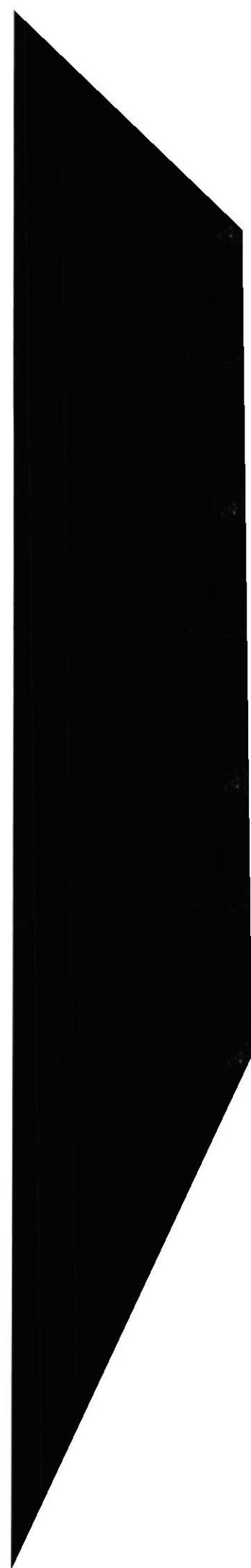
Figura A.1 Conexión a Internet.....	6
-------------------------------------	---

## ANEXO B

Figura B.1 Home.....	1
Figura B.2 Evento.....	2
Figura B.3 Artistas.....	3
Figura B.4 Conciertos.....	4
Figura B.5 Horóscopo Chino.....	5
Figura B.6 Heráldica.....	6
Figura B.7 Noticia.....	7
Figura B.8 Dónde Farrear.....	8
Figura B.9 Registros.....	9



Figura B.10 Wallpaper.....	10
Figura B.11 Lectura del Horóscopo.....	11
Figura B.12 Confesionario.....	12
Figura B.13 Búsqueda.....	13
Figura B.14 Votar Top 10.....	14
Figura B.15 Acceso Administración.....	15
Figura B.16 Mantenimiento Canción.....	16
Figura B.17 Mantenimiento Colegial .....	17
Figura B.18 Mantenimiento Género Canción.....	18
Figura B.19 Mantenimiento Evento.....	19
Figura B.20 Mantenimiento Fuente .....	20
Figura B.21 Mantenimiento Heráldica .....	21
Figura B.22 Mantenimiento Humor.....	22
Figura B.23 Mantenimiento Lyric .....	23
Figura B.24 Mantenimiento Noticia .....	24
Figura B.25 Mantenimiento Parámetros.....	25
Figura B.26 Mantenimiento Pregunta Test.....	26
Figura B.27 Mantenimiento Respuesta Test.....	27
Figura B.28 Mantenimiento Tema Test.....	28
Figura B.29 Mantenimiento Tipo Evento .....	29
Figura B.30 Mantenimiento Tipo Usuario.....	30
Figura B.31 Mantenimiento Usuario .....	31
Figura B.32 Mantenimiento Tipo Wallpaper.....	32
Figura B.33 Mantenimiento Wallpaper .....	33
Figura B.34 Mantenimiento Artista .....	34
Figura B.35 Mantenimiento Discoteca .....	35
Figura B.36 Mantenimiento Publicidad.....	36



## ÍNDICE DE TABLAS

### **CAPÍTULO 1**

Tabla 1.1 Organización del manual .....	2
---	---

### **CAPÍTULO 2**

Tabla 2.1 Tablas de Equivalencias .....	4
Tabla 2.2 Dispositivos de Memoria Auxiliar.....	5

### **CAPÍTULO 3**

Tabla 3.1 Requerimientos de Hardware del Servidor.....	1
Tabla 3.2 Requerimientos de hardware del Cliente.....	2
Tabla 3.3 Requerimientos de Software.....	2



# CAPÍTULO 1

---

## GENERALIDADES

# **1 GENERALIDADES**

## **1.1 INTRODUCCIÓN**

A través de este manual el usuario podrá utilizar y entender el funcionamiento del Sitio Web. Como consecuencia la navegación será ágil y precisa.

A lo largo del manual encontrará detallada información desde la instalación hasta el manejo de las sesiones administradoras.

## **1.2 OBJETIVOS**

Brindar la información pertinente tanto al usuario, webmaster, como administrador del Web Site “HolaOla”.

Servir de soporte a consultas relacionadas al manejo de la información del Web Site.

## **1.3 CONOCIMIENTOS REQUERIDOS**

Las personas que manipularán el sitio Web, deberán contar con los siguientes conocimientos:

- Conocimiento básico de Windows.
- Conocimiento básico de Internet.
- Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de Páginas Web.
- Conocimientos del manejo de procesos de reservación.

## **1.4 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL**

Este manual está orientado a los usuarios finales involucrados en la etapa de operación de las páginas de Administración del Sitio Web.

1. Visitante.- Aquel que ingresa al Web Site de manera superficial
2. Usuario General.- Es aquel que puede acceder a todas operaciones concernientes a usuarios registrados en el Web Site, también pueden tener acceso según su privilegio de acceso que se habilita en Opciones de Administradores
3. Administrador.- Realizar operaciones en el sitio sin restricciones.

## 1.5 ORGANIZACIÓN DEL MANUAL

<b>Capítulo 1</b>	Generalidades.
<b>Capítulo 2</b>	Explicación de la interfaz gráfica
<b>Capítulo 3</b>	Características del Web Site
<b>Capítulo 4</b>	Cómo Ingresar al Web Site
<b>Capítulo 5</b>	Páginas del Web Site
<b>Anexo A</b>	Acerca de Internet
<b>Anexo B</b>	Páginas del Web Site “HolaOla”
<b>Anexo C</b>	Glosario de Términos

**Tabla 1.1 Organización del manual**



# CAPÍTULO 2

---

## EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

## 2 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

Para empezar a continuación se presenta una breve introducción acerca de los computadores. El ambiente de Windows ayuda al usuario que no tiene conocimientos básicos en este aspecto de la computación, aquí podrá aprender como realizar las tareas más comunes del ambiente Windows y en el ambiente de la informática

### 2.1 ¿QUÉ ES UN COMPUTADOR?

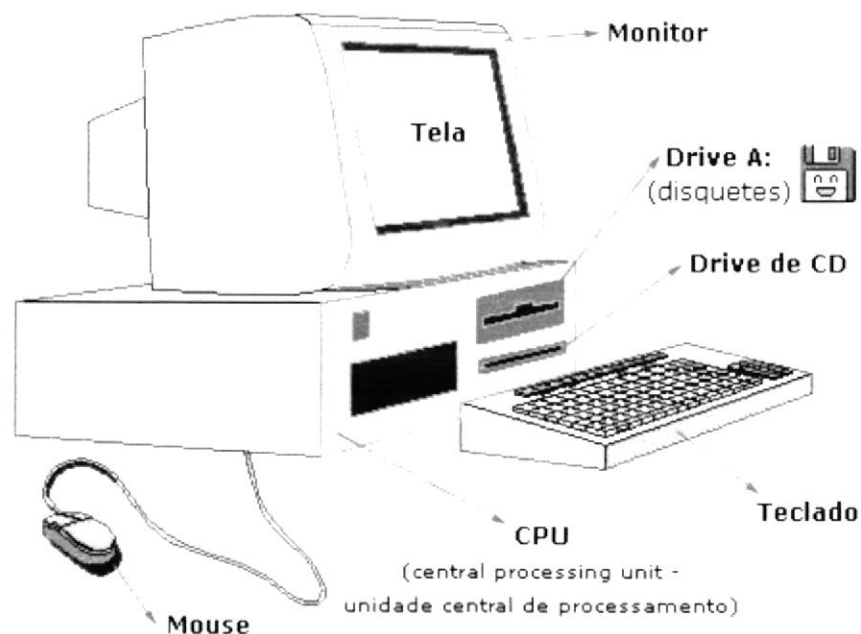


Figura 2.1 Computador

Un ordenador es una máquina capaz de procesar información y realizar cálculos complejos. Los primeros ordenadores requerían grandes conocimientos de informática, mientras que ahora basta con presionar un botón para imprimir un texto, lanzar un juego, abrir un fichero.

En un principio los ordenadores no disponían de pantalla o monitor. Los resultados de los cálculos aparecían impresos en papel; hoy las posibilidades son muy variadas: monitores, impresoras, altavoces, línea telefónica.

La mejor propiedad de una computadora es que realiza sus procesos a gran velocidad, una tarea que a un ser humano le ocuparía meses o incluso años realizar, un computador puede realizarla en unos momentos.

### 2.2 ¿CÓMO ENCENDERLA Y APAGARLA?

#### 2.2.1 ENCENDIDO

Debe empezarse por oprimir el botón de POWER del CPU



Figura 2.2 Encender CPU

A continuación debe dar clic en el botón que se encuentra en la esquina inferior a lado derecho del monitor.



Figura 2.3 Encender Apagar Monitor

Para saber que se han prendido verificamos los LED que se encuentran junto a los botones estén encendidos.

### 2.2.2 APAGADO

Para apagar nuevamente se oprime el botón que se encuentra en la esquina inferior a lado derecho del monitor.

Para apagar el CPU debe a la Barra de Inicio escogemos en la parte de abajo Apagar Equipo, luego de unos segundos y este automáticamente se cierra a diferencia del monitor.

## 2.3 PARTES DE UN COMPUTADOR

### 2.3.1 ESQUEMA PRINCIPAL

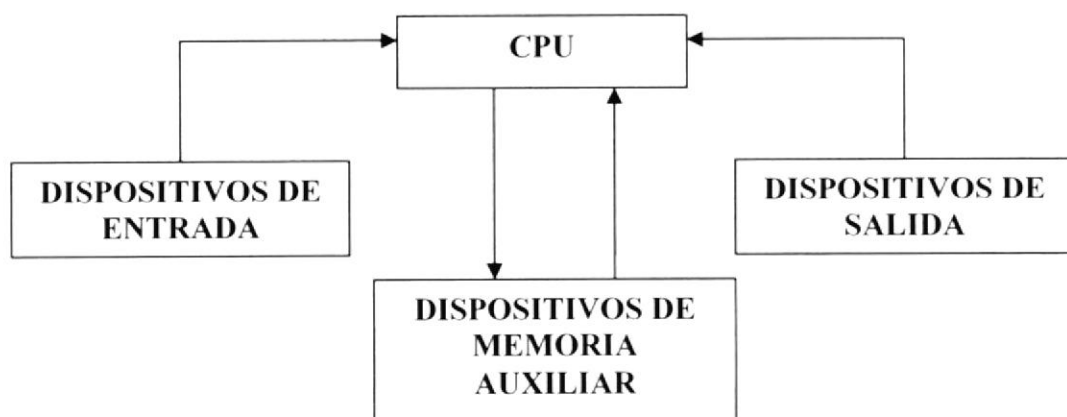


Figura 2.4 Esquema del computador



### 2.3.2 DISPOSITIVOS DE ENTRADA



Figura 2.5 Teclado

Es un periférico que consiste en un sistema de teclas, como las de una máquina de escribir, que permite introducir datos a un ordenador o dispositivo digital.

Las teclas en los teclados de ordenador se clasifican normalmente como sigue:

- El teclado numérico se utiliza para escribir números como si tuviera utilizando una calculadora.
- Las teclas de función o funcionales se utilizan para realizar determinadas tareas en las aplicaciones de software
- Las teclas especiales (Escape (ESC), Control (Ctrl), Teclas direccionales)

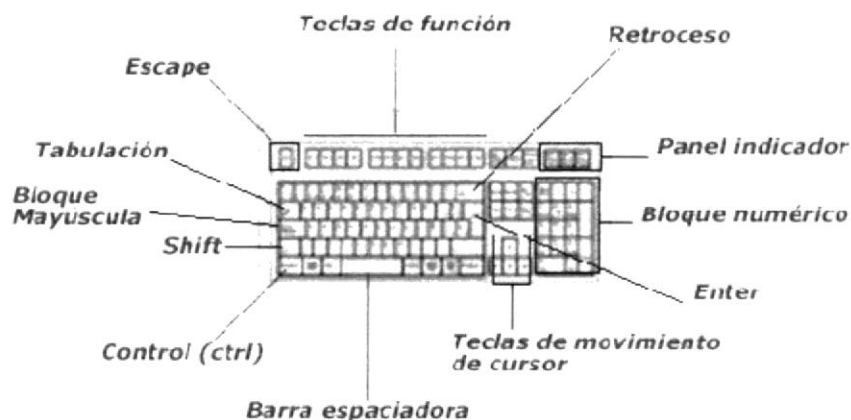


Figura 2.6 Partes Teclado

### 2.3.3 TABLAS DE EQUIVALENCIAS

Se muestra esta tabla de equivalencias para recordar que existen teclados en castellano y teclados americanos, en la que se representan los signos de dichos teclados.

TECLADO CASTELLANO	TECLADO AMERICANO
Bloq. Mayús	Caps Lock
Bloq. Núm	Num Lock
Bloq. Despl.	Ser Lock
Bloq. Pant	Prt SC
Enter	Break
←	Backspace
←	Return

Fin	End
Inicio	Home
Re Pag	Pg Up
Av Pag	Pg Dn
Supr.	Del
Control	Ctrl
Tab	Tab

**Tabla 2.1 Tablas de Equivalencias**

### 2.3.4 DISPOSITIVOS DE SEÑALIZACIÓN

#### Mouse

El mouse (del inglés, pronunciado [maus]) o ratón es un periférico de computadora de uso manual, generalmente fabricado en plástico, utilizado como entrada o control de datos. Se utiliza con una de las dos manos del usuario y detecta su movimiento relativo en dos dimensiones, reflejándose habitualmente a través de un puntero o flecha en el monitor.

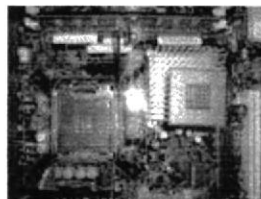


**Figura 2.7 Mouse**

### 2.3.5 UNIDAD CENTRAL DE PROCESO O CPU

CPU (son las siglas en inglés de unidad central de proceso) es el “cerebro” del ordenador. Consiste en un microprocesador fabricado en un chip, un único trozo de silicio que contiene millones de componentes electrónicos. El microprocesador de la CPU está formado por:

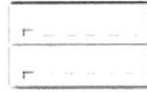
- Una unidad aritmético-lógica que realiza cálculos matemáticos y comparaciones, y toma decisiones lógicas (determina si una afirmación es cierta o falsa).
- Una serie de registros donde se almacena información temporalmente.
- Una unidad de control que interpreta y ejecuta las instrucciones.



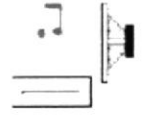
**Figura 2.8 Unidad Central de Proceso**



Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una **protección contra escritura** cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.



Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de la información es mucho más rápida que los disquetes.



A diferencia de los anteriores esto almacena datos ópticamente, con la misma tecnología de la grabación musical en CD. Son utilizados en **proyectos multimedia**.

**Tabla 2.2 Dispositivos de Memoria Auxiliar**

### 2.3.7 DISPOSITIVO DE SALIDA

Cuando el CPU ha encontrado la solución a algún problema que se la haya planteado, envía la respuesta a través del dispositivo de salida de la computadora, pudiendo ser este “el monitor”, o “impresora”.



**Figura 2.9 Impresora**



# **CAPÍTULO 3**

---

## **CARACTERÍSTICAS DEL WEB SITE**

### 3 CARACTERÍSTICAS DEL WEBSITE

#### 3.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

##### 3.1.1 SERVIDOR

<b>SERVIDOR DELL POWER EDGE 6450</b>	
MANUFACTURER	Dell
MODELO	Power Edge 6450
PROCESSOR	4x Xeon PIII 700Mhz 2Mb Cache
RAM	4Gb Reg Ecc
HARD DRIVES	200Gb 10K (4 HD max.) Hot Plug o Superior
NETWORK	10/100/1000 Integrated
RAID CONTROLLER	Dell Power Edge Raid Controller QC with 64MB
VIDEO	On Board
PORTS	2x SCSI-SE External
	2x USB
	2x Serial
	1x Parallel
OPTICAL DRIVE	CD-Rom 24x CD-RW
FLOPPY DRIVE	1.44Mb
OS COMPATIBILITY	Linux
MONITOR	CRT 17 Pulgadas

**Tabla 3.1 Requerimientos de Hardware del Servidor**

## 3.1.2 CLIENTE



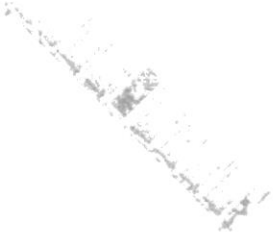

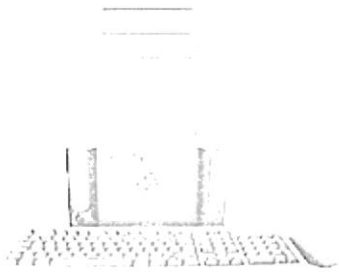
PROCESADOR	MODELO
	3.06 524 533 MHZ SOCKET 775 BOX
MOTHER	MODELO
	775I65G (s775/DC) (SVR) AGP/ SATA
MEMORIA	MODELO
	MEMORIA DDR 256 MB 400 MHZ o superior
DISCO RIGIDO	MODELO
	60 GB o superior
Kit Gabinete	MODELO
	Codegen 3323. Teclado, parlantes, mouse óptico, USB frontales

Tabla 3.2 Requerimientos de hardware del Cliente

## 3.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE




SISTEMA OPERATIVO Y BASE DE DATOS	
	Sistema Operativo LINUX
	Base de Datos MYSQL Versión 0.9
	Servidor Apache 2.2

Tabla 3.3 Requerimientos de Software

## 3.3 INSTALACIÓN DE APACHE WEB SERVER EN WINDOWS XP

Apache es un software para servidor Web, el cual se utilizó para el desarrollo del sitio Web Hola Ola. A continuación los pasos a seguir para la instalación de éste software.

### 3.3.1 INICIAR LA INSTALACIÓN

El archivo lo podrá encontrar en el CD de instalación del Sitio “Hola Ola” en la carpeta INSTALADORES, el archivo se llama Apache1.3. Al dar clic en el este icono aparecerá la ventana de bienvenida a la instalación de Apache.



Figura 3.1 Bienvenida a Instalación Http Apache

Al aparecer esta ventana, se dará clic en el botón "Next >" de la parte inferior, luego del cual aparecerá la ventana de términos y condiciones de la licencia de Apache. Una vez leída la información de la licencia, debe seleccionar la opción "I accept the terms in the licence agreement" y podrá continuar con la instalación dando clic en el botón next.

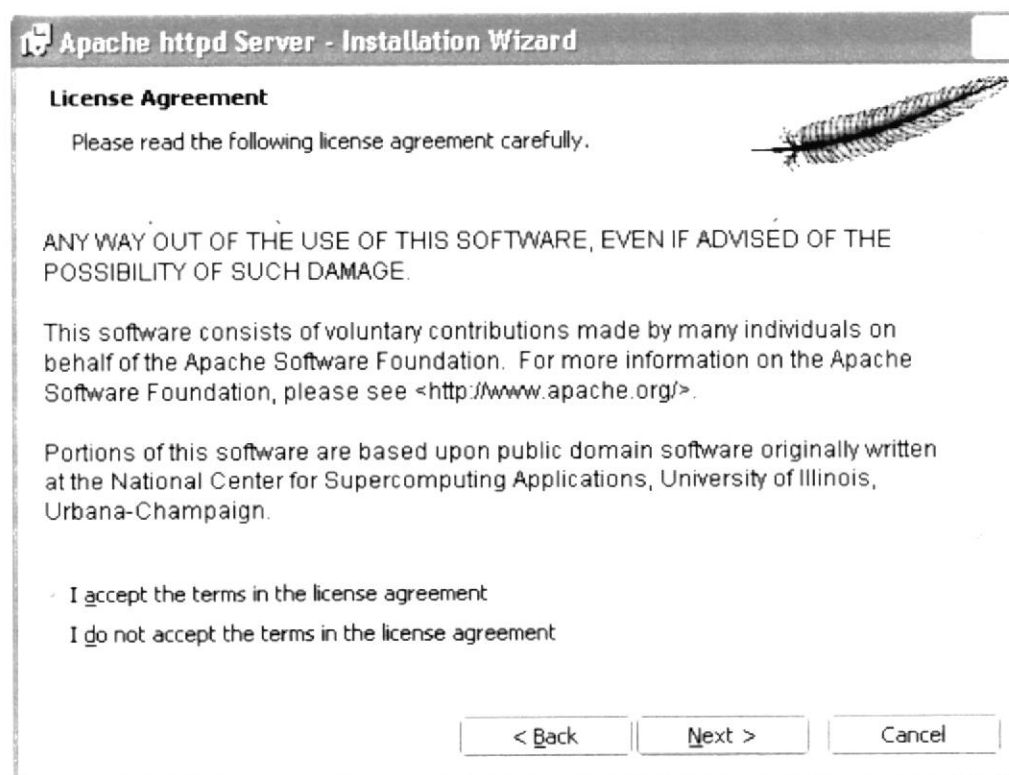


Figura 3.2 Acuerdo de Licencia de Apache Http



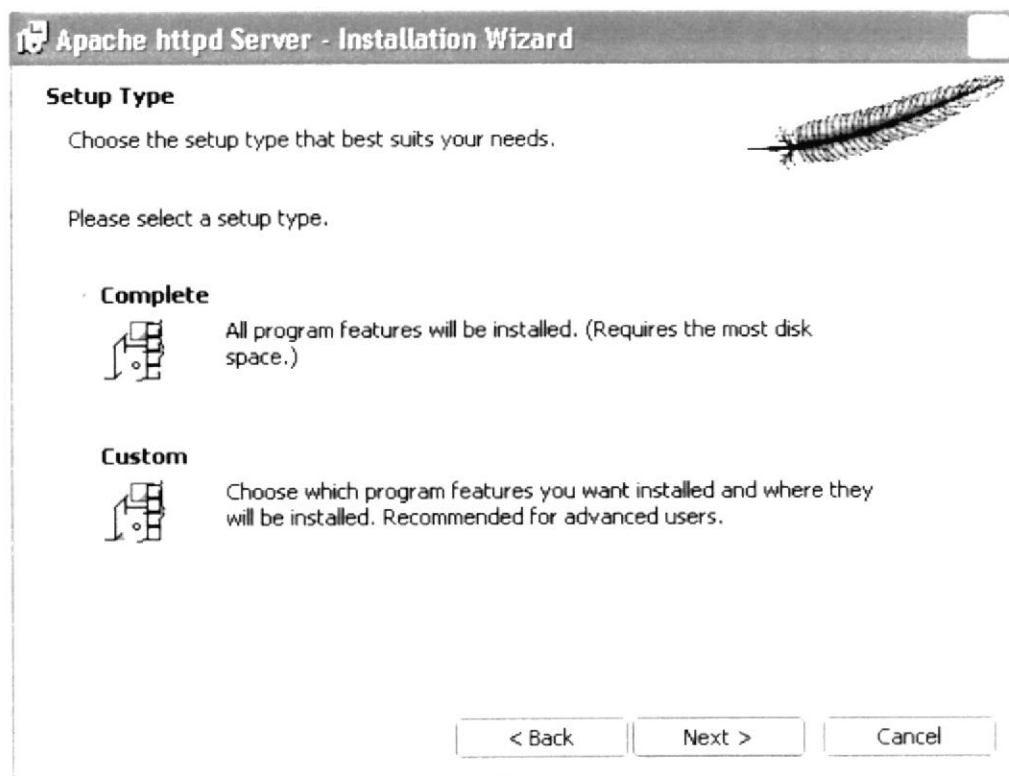


**Figura 3.3 Acerca de Apache Http Server**

En la siguiente ventana se deberá introducir un dominio de red y nombre de servidor, además del correo electrónico del administrador de la BD. Luego debe seleccionar la opción "Run as a service for All Users" y dar clic en el botón "Next"

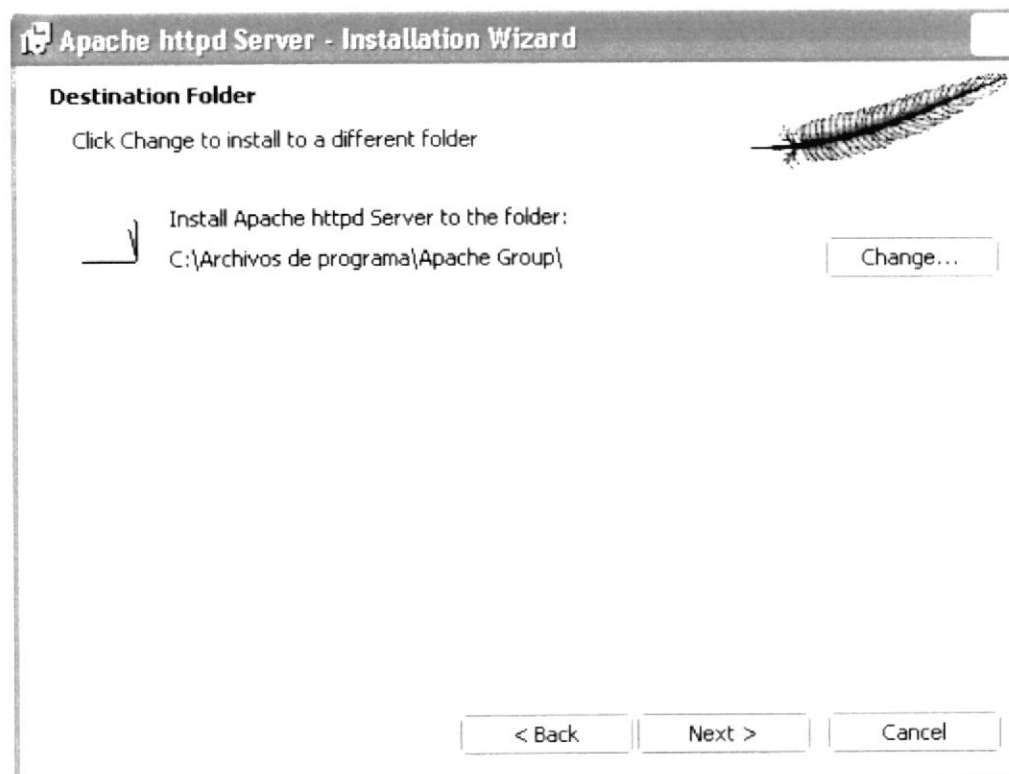


**Figura 3.4 Información de servidor Http Apache**



**Figura 3.5 Tipo de Configuración de Apache Http Server**

En la siguiente ventana, aparecerá la ruta en la que se instalará Apache V1.3



**Figura 3.6 Carpeta de destino Apache Http Server**

Y luego de este paso, aparecerá la ventana de comienzo de instalación, dando clic en el botón "Install"



Figura 3.7 Previo a instalación de Apache Http Server

Durante la instalación aparecerá la ventana de progreso de instalación, luego del cual obtendremos la ventana de instalación completa.



Figura 3.8 Proceso instalación Apache Http Server



**Figura 3.9** Instalación completa en Apache 1.3.19

Una vez culminada la instalación, aparecerá una ventana en la que se indica que el servicio de Apache está ejecutándose

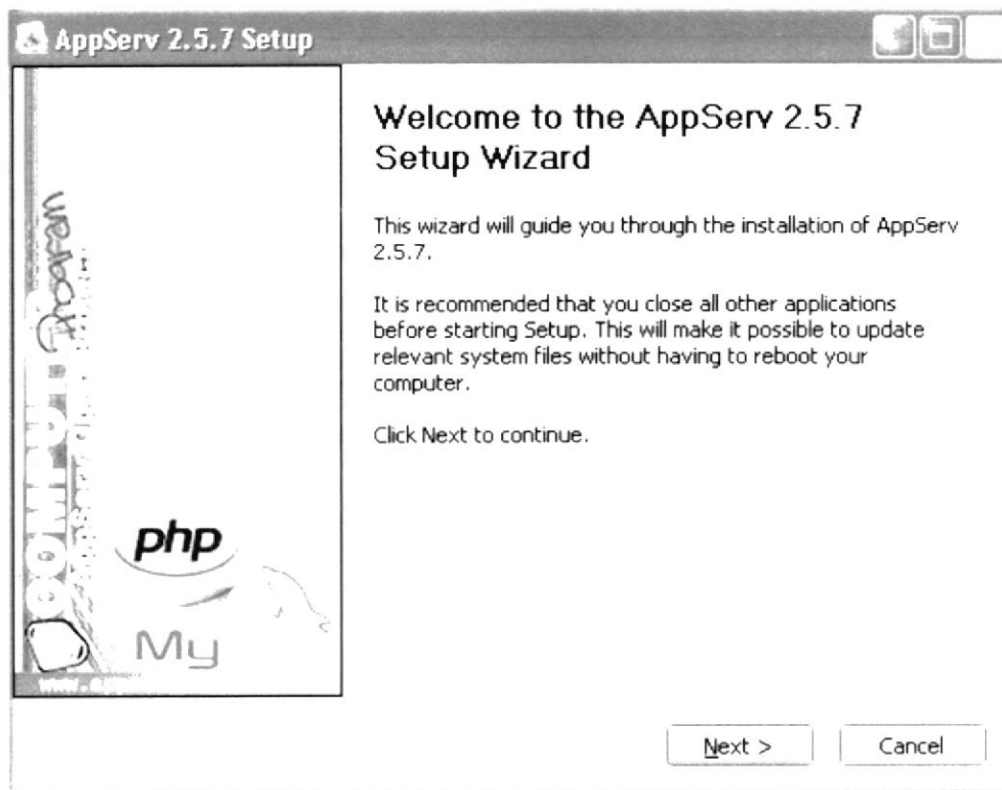


**Figura 3.10** Inicio del servicio de Apache 1.3.19

Una forma de comprobar si el servicio Apache se ha levantado correctamente es, abrir el Internet Explorer y escribir en el filtro de direcciones la palabra LOCALHOST para obtener un mensaje de bienvenida de Apache Server.

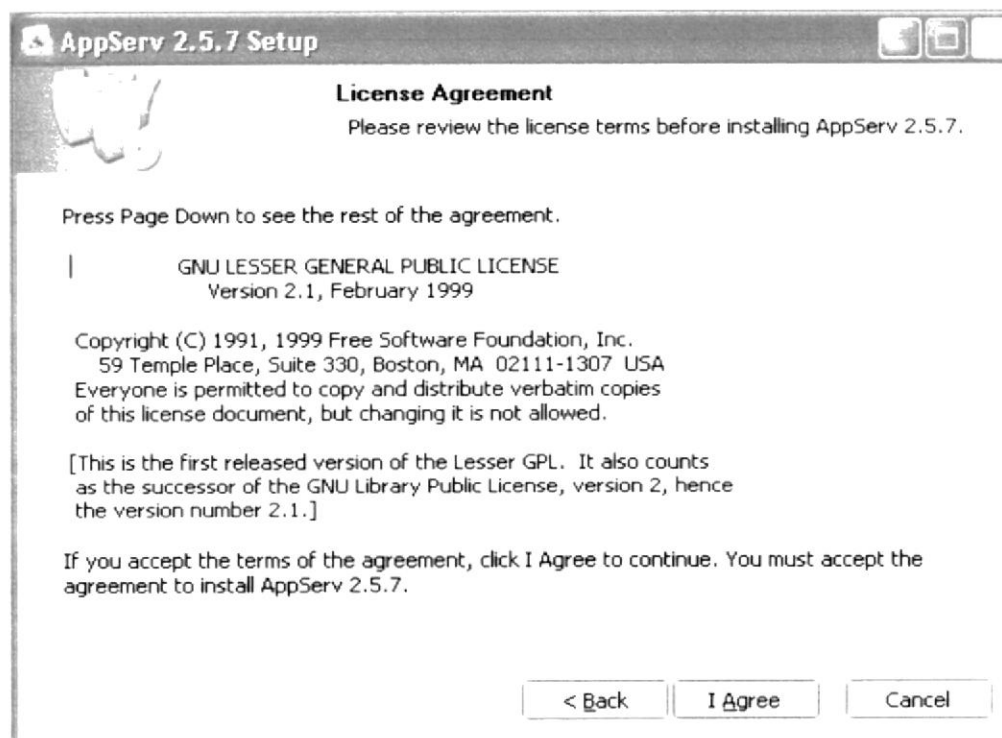
### 3.4 INSTALACIÓN DE APPSERV 2.5.7 EN WINDOWS XP

Una vez completa la instalación del Apache, se debe continuar con la del Appserv. Su instalación es sencilla y deberá realizarla de la siguiente manera:



**Figura 3.11 Bienvenida a Instalación servidor Appserv**

Luego de aparecer la ventana de bienvenida y de dar clic en el botón “Next”, deberá leer los términos y condiciones de uso de éste software, una vez hecho esto debe dar clic en el botón “I agree”



**Figura 3.12 Acuerdo de Licencia de Appserv**

Luego de deberá ubicar la ruta en la que se instalarán los archivos Appserv. Ésta será C:\Appserv. Luego de escribir la dirección se deberá dar clic en el botón "Next".

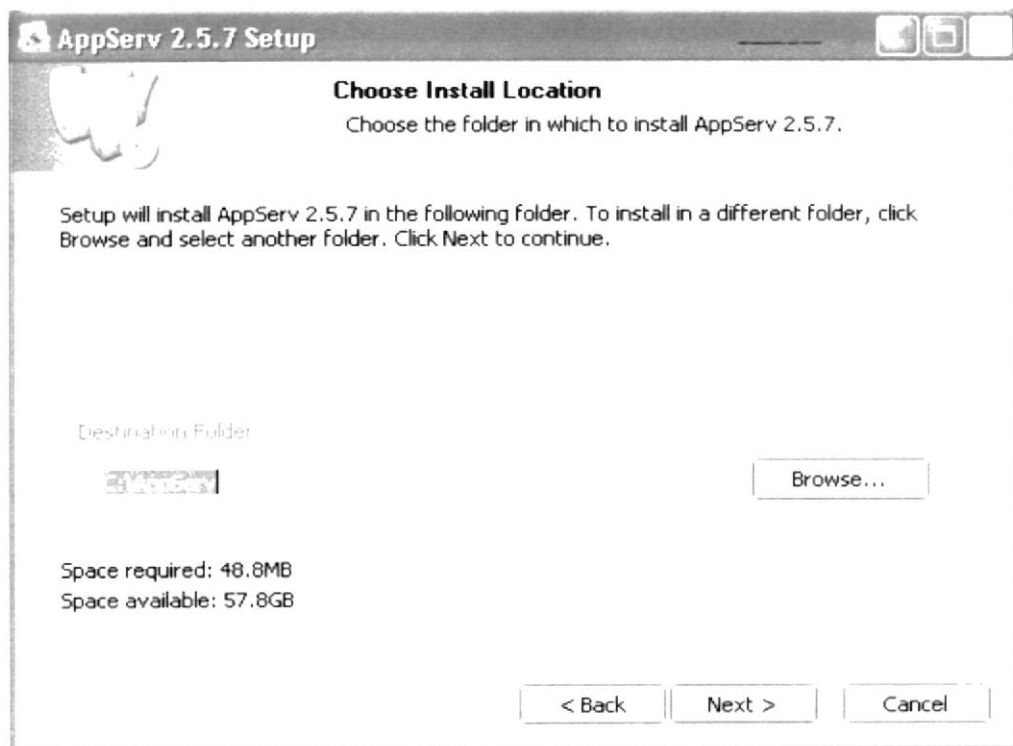


Figura 3.13 Carpeta de Instalación Appserv

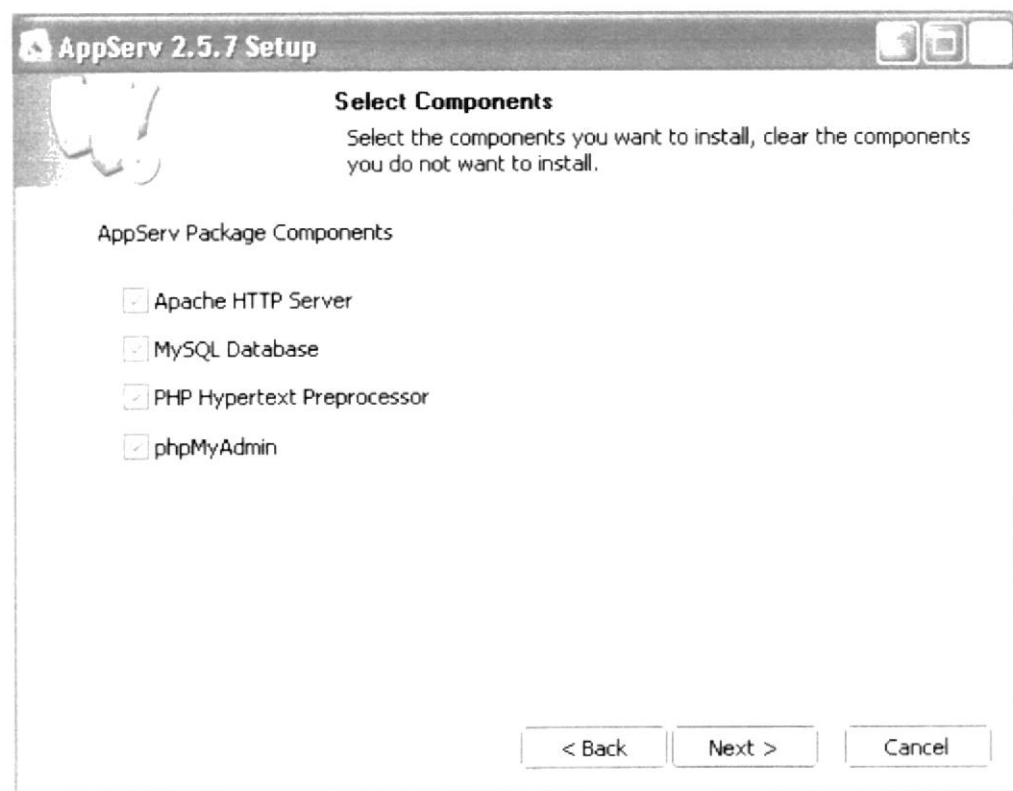


Figura 3.14 Selección de Componentes de Appserv

Posterior a seleccionar todos los componentes del paquete de Appserv, se deberá ingresar el nombre del servidor y el correo electrónico del webmaster.

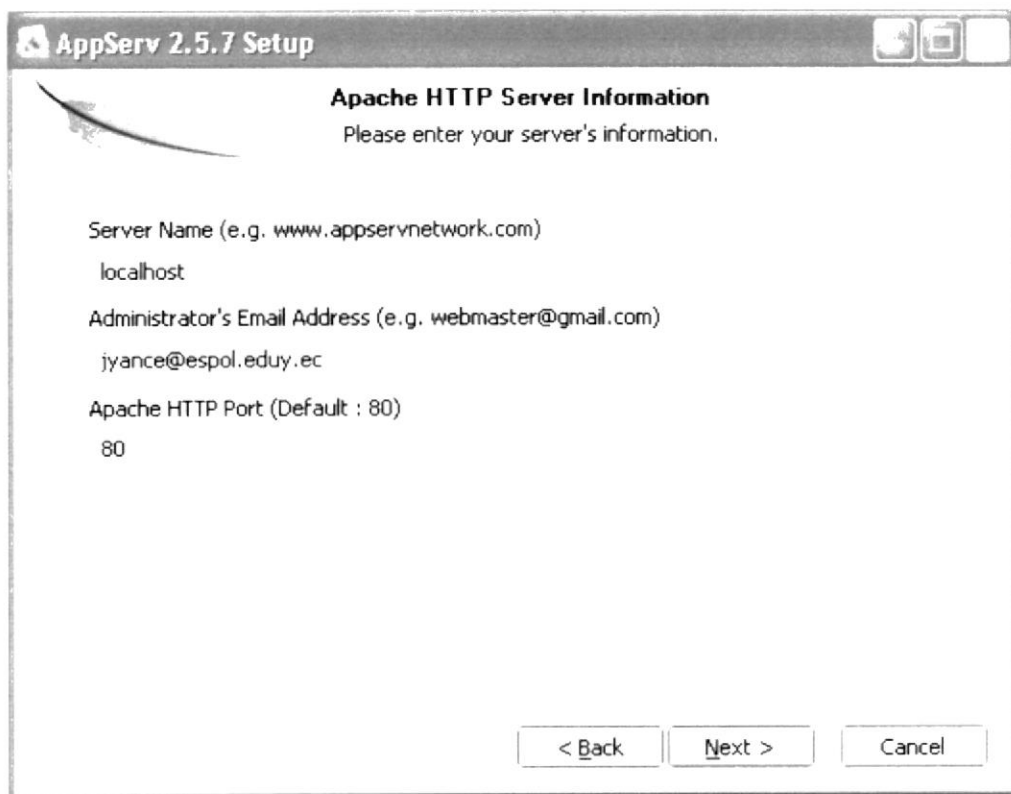


Figura 3.15 Información del Servidor Appserv

En este paso, debe ingresar una contraseña para acceder a la base de datos MySQL

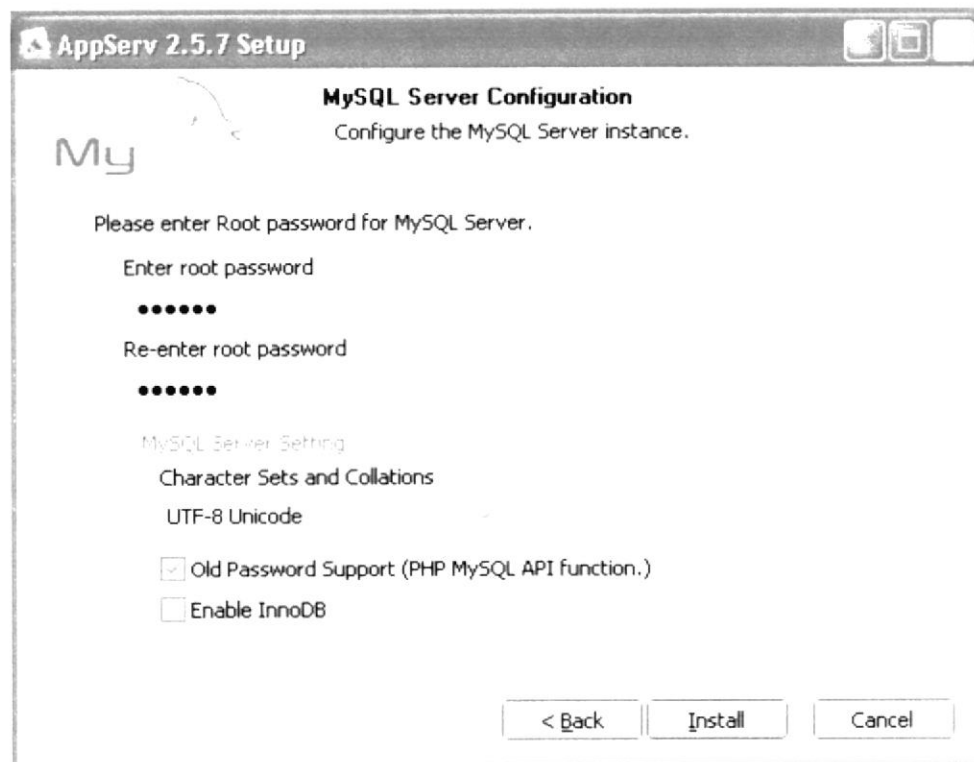


Figura 3.16 Configuración MySql de Appserv

Una vez terminados todos estos pasos, deberá espera uno minutos mientras concluye la instalación.

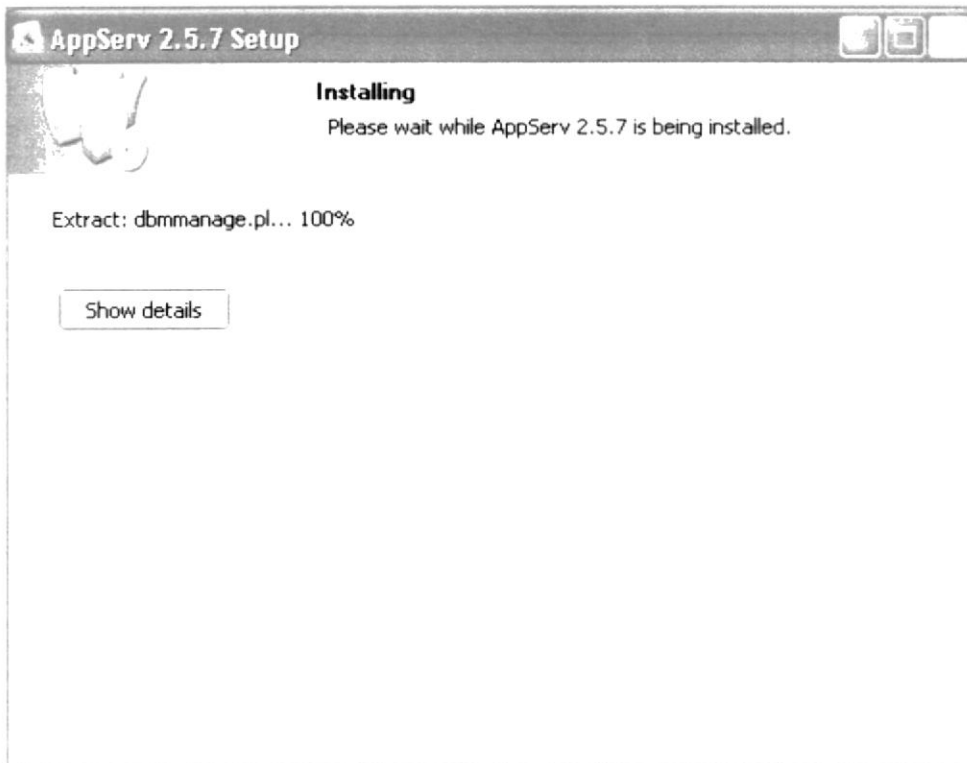


Figura 3.17 Instalación de Appserv 2.5.7

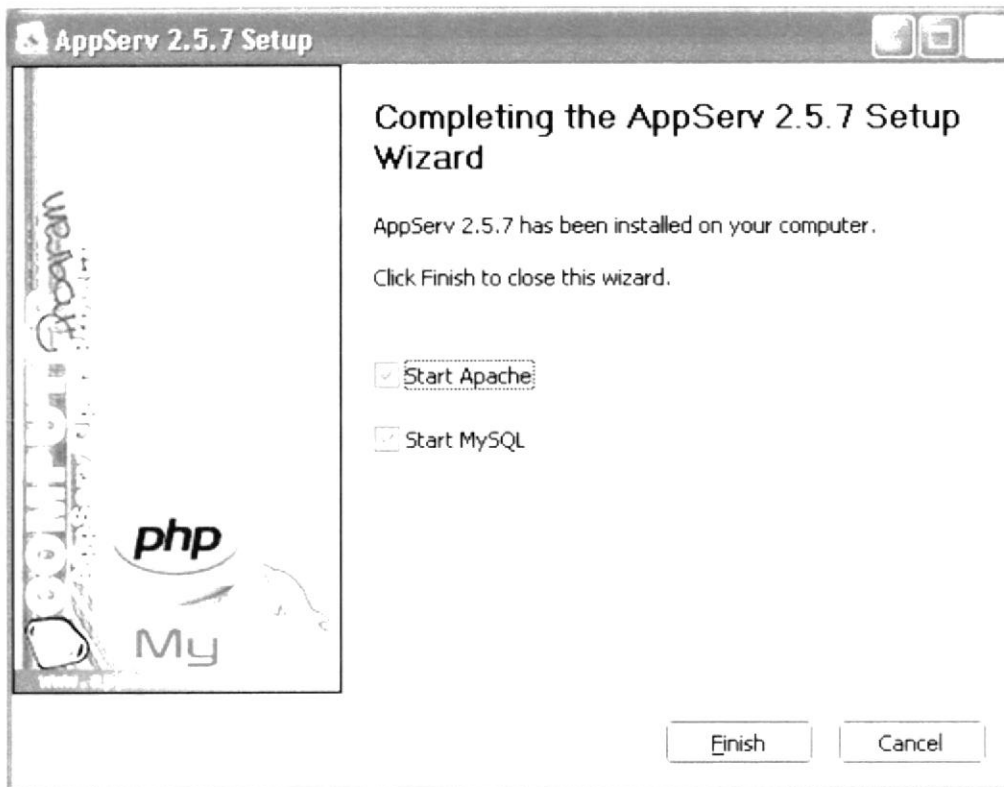


Figura 3.18 Instalación Completa de Appserv 2.5.7





# **CAPÍTULO 4**

---

## **CÓMO INGRESAR AL WEB SITE**

## 4 CÓMO INGRESAR AL WEB SITE

### 4.1 CONFIGURACIÓN INICIAL

Una vez encendida la computadora, se debe hacer una par de configuraciones en la carpeta de archivos del Appserv, lo cual debe hacerse de la siguiente manera:

1. Clic en el menú inicio, en donde está localizado el icono de MI PC, luego la carpeta Appserv, Apache 2.2, conf, entonces se encontrará el archivo Httpd.conf, el cual debe abrirse y buscar las siguientes sentencias a modificar:

```
#  
# DocumentRoot "C:\AppServ\www\HolaOla"
```

**Figura 4.1 Configuración de sentencia documentroot**

```
#  
<Directory "C:\AppServ\www\HolaOla">  
#
```

**Figura 4.2 Configuración de sentencia directory**

2. Luego de modificar y guardar este archivo, se debe buscar otro, en la siguiente ruta: C:\AppServ\Apache2.2\conf\extra, para modificar el archivo “httpd-vhosts.conf”, en este archivo se debe aumentar al final las siguientes líneas de código:

```
<VirtualHost *:80>  
    ServerAdmin emsuarez@espol.edu.ec  
    DocumentRoot C:\AppServ\www\HolaOla\  
    ServerName edcom  
</VirtualHost>
```

**Figura 4.3 Configuración de sentencia VirtualHost**

**Nota:** Una vez modificados estos archivos, debe reiniciarse el Appserv, de la siguiente manera:

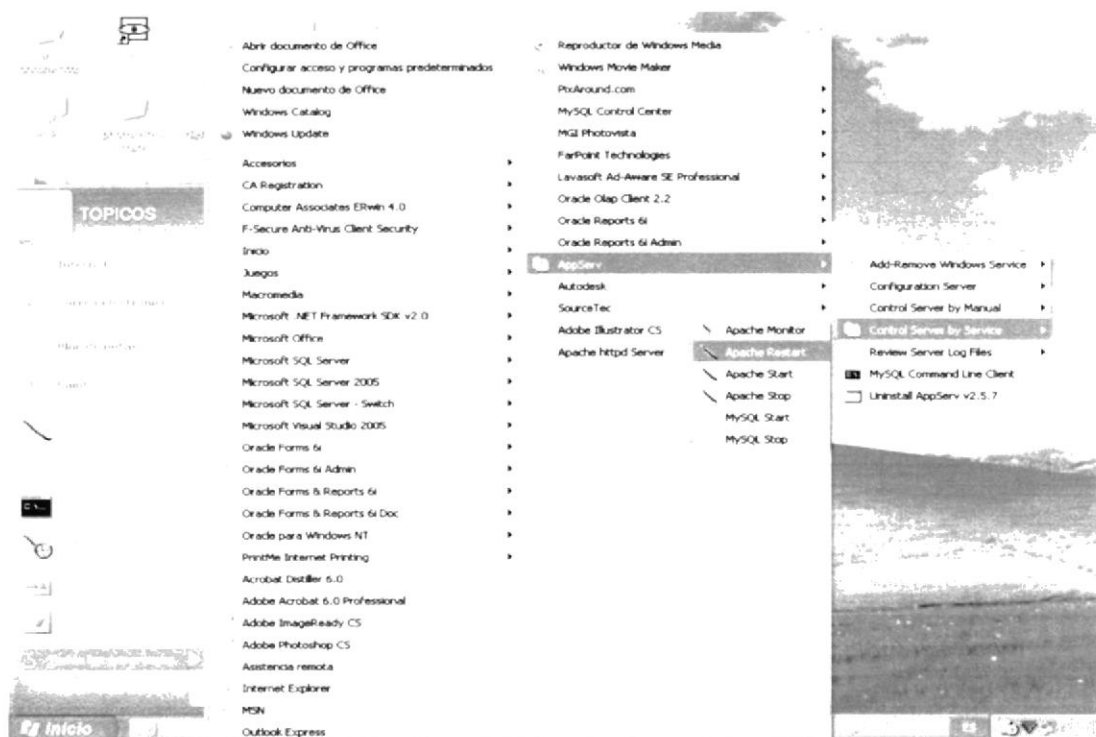


Figura 4.4 Reiniciar Apache

3. Se debe ir al Internet Explorer, localizado en el menú inicio. En caso de no hallar el icono en el menú inicio, puede buscárselo en la barra de inicio rápido o en el menú inicio, programas y luego Internet Explorer.

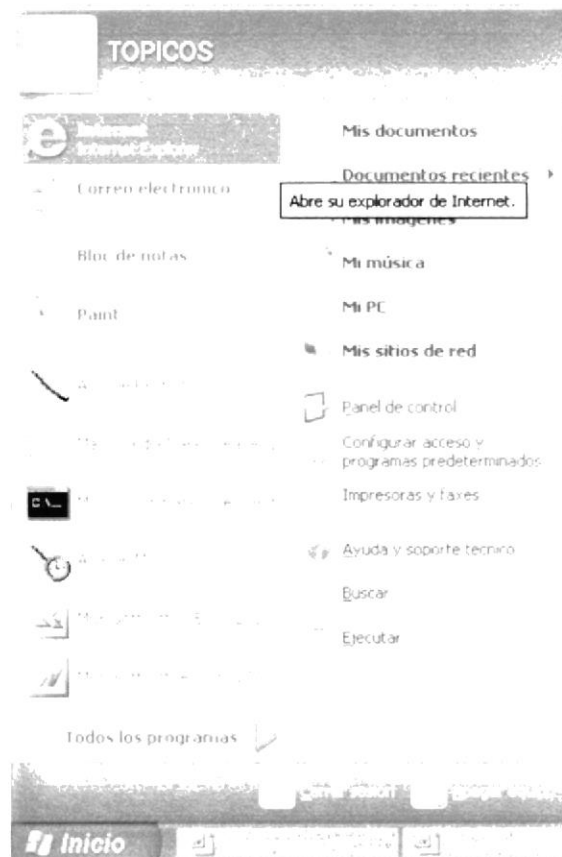
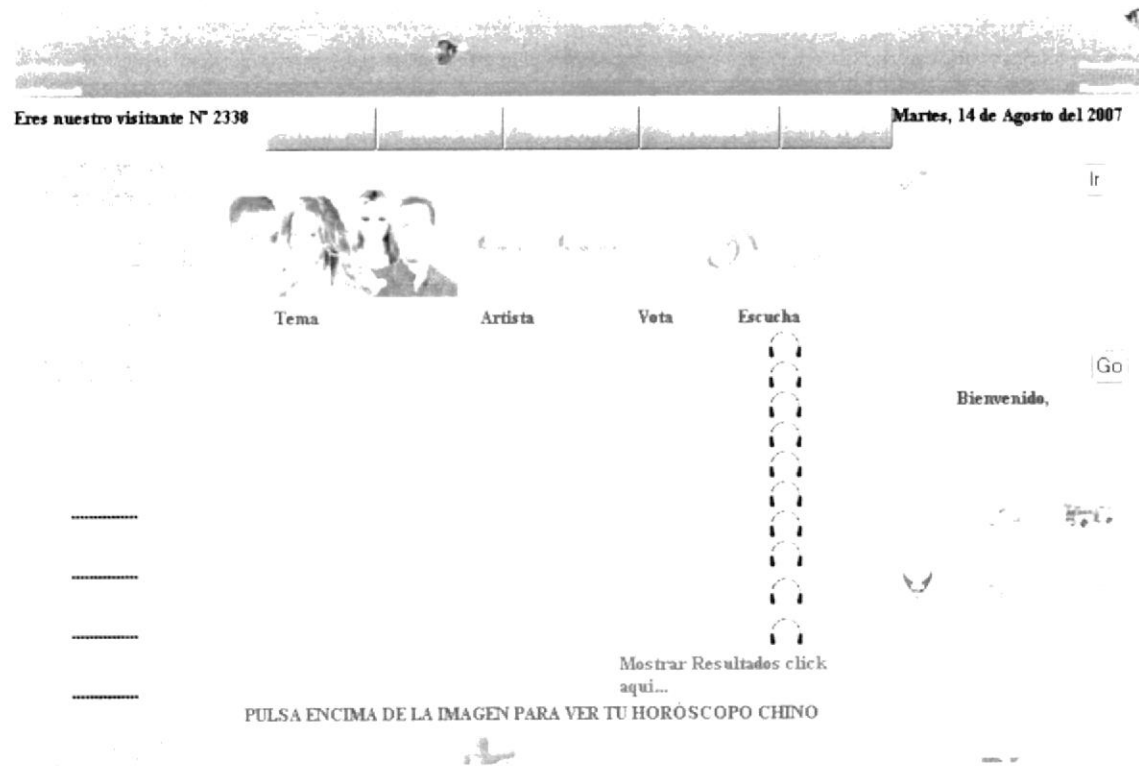


Figura 4.5 Ingresar Internet Explorer

Una vez que esté en el browser de Internet Explorer, se deberá escribir la dirección donde se encuentra “HolaOla”, que sería de la siguiente manera:

http://localhost/Holaola/pages/home.php

**Figura 4.6 Barra de direcciones**



**Figura 4.7 Home HolaOla**

## 4.2 CÓMO NAVEGAR EN EL WEB SITE

La página Web “HolaOla” posee un estándar publicitario que, incluye un menú principal horizontal y un menú vertical con información adicional, fácil de manejar por el usuario.

### 4.2.1 CABECERA

La cabecera posee imágenes de playa y aventura, haciendo referencia al nombre del Site



**Figura 4.8 Encabezado**

### 4.2.1 MENÚ HORIZONTAL

Este menú se encuentra localizado en la parte superior de la página.



Figura 4.9 Menú Principal

### 4.2.2 MENÚ VERTICAL

Este menú secundario, contiene información de interés a usuario registrados y no registrados en “HolaOla”

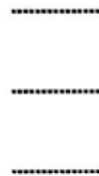


Figura 4.10 Menú Vertical

Además cuenta con un menú adicional, que consiste en un buscador general del sitio y la información de registro.



Figura 4.11 Submenú Vertical



# **CAPÍTULO 5**

---

**PÁGINAS DEL WEB SITE**

## 5 PÁGINAS DEL WEB SITE

### 5.1 PÁGINAS DEL USUARIO NO REGISTRADO

#### 5.1.1 HOME

Al momento de ingresar al sitio WEB “HolaOla”, la primera página que aparecerá es el Home, en donde podrá el usuario leer las canciones más escuchadas de la semana así como poder obtener su horóscopo según el calendario chino. Se podrán hacer búsquedas de todo el contenido de la página. También es aquí donde se podrá apreciar toda la publicidad existente en el sitio.

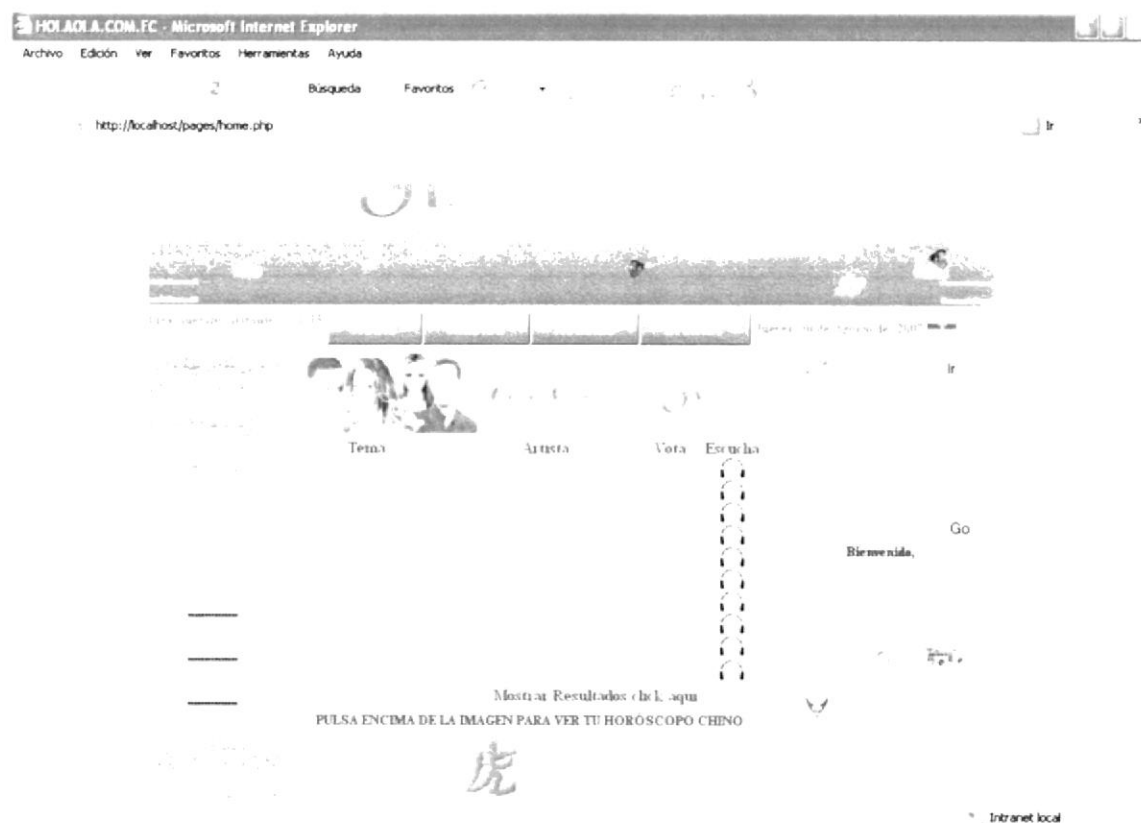


Figura 5.1 Home

### 5.1.2 EVENTO

El botón de acceso al contenido de los eventos se encuentra en el menú superior del Web Site. Aquí podrá ver el usuario los diferentes eventos a realizarse en el mes, ellos están divididos en grupos de 3 a través de una paginación.

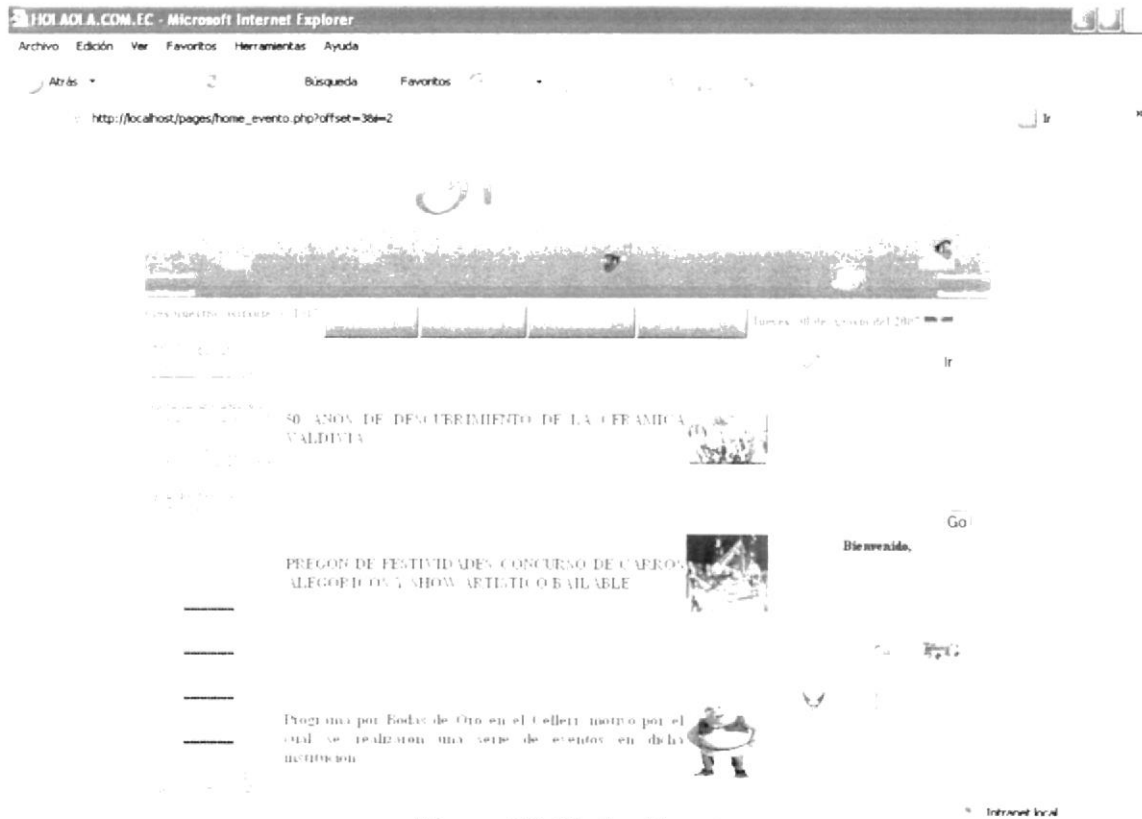


Figura 5.2 Página Evento



### 5.1.3 ARTISTAS

En el submenú vertical de la página podemos observar el enlace hacia Artistas. Dando un clic logramos apreciar un acceso a la información a través de una división alfabética.

Es la página en donde se encontrará información actualizada de los contemporáneos más famosos.

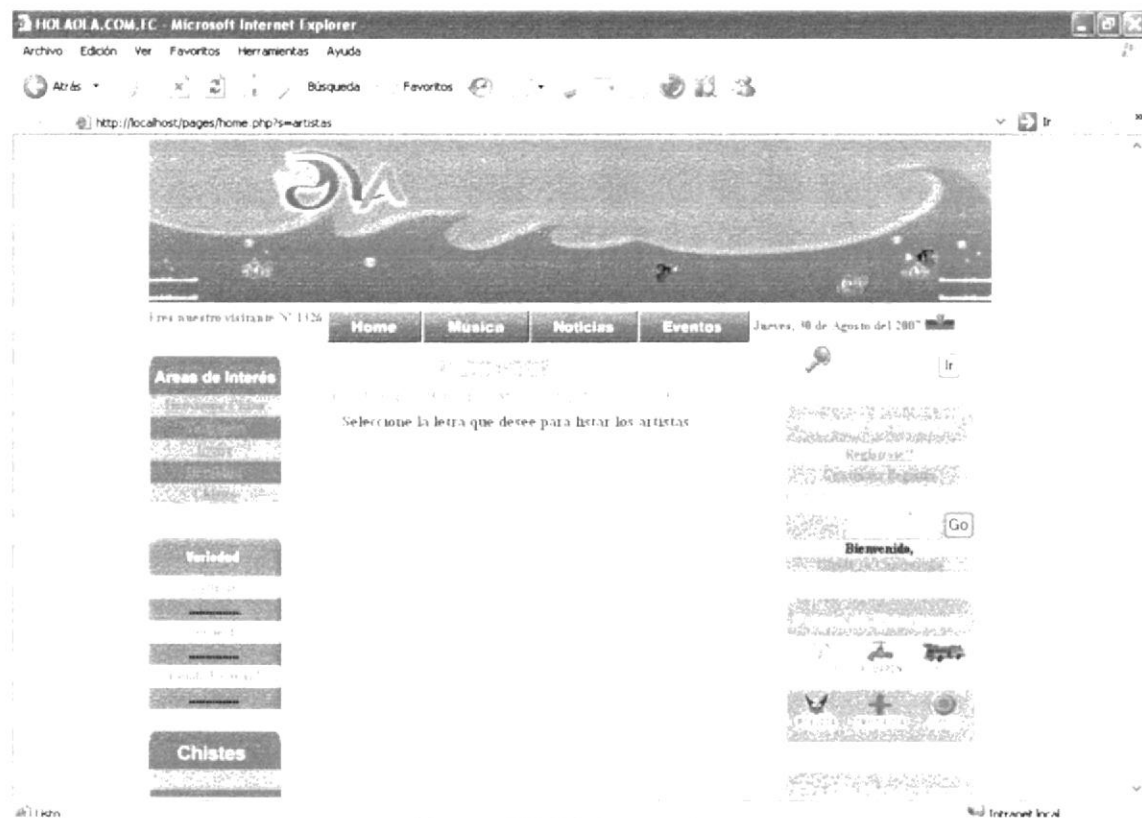


Figura 5.3 Página Artistas

En esta página, podrá también ver los perfiles de cada uno de los artistas

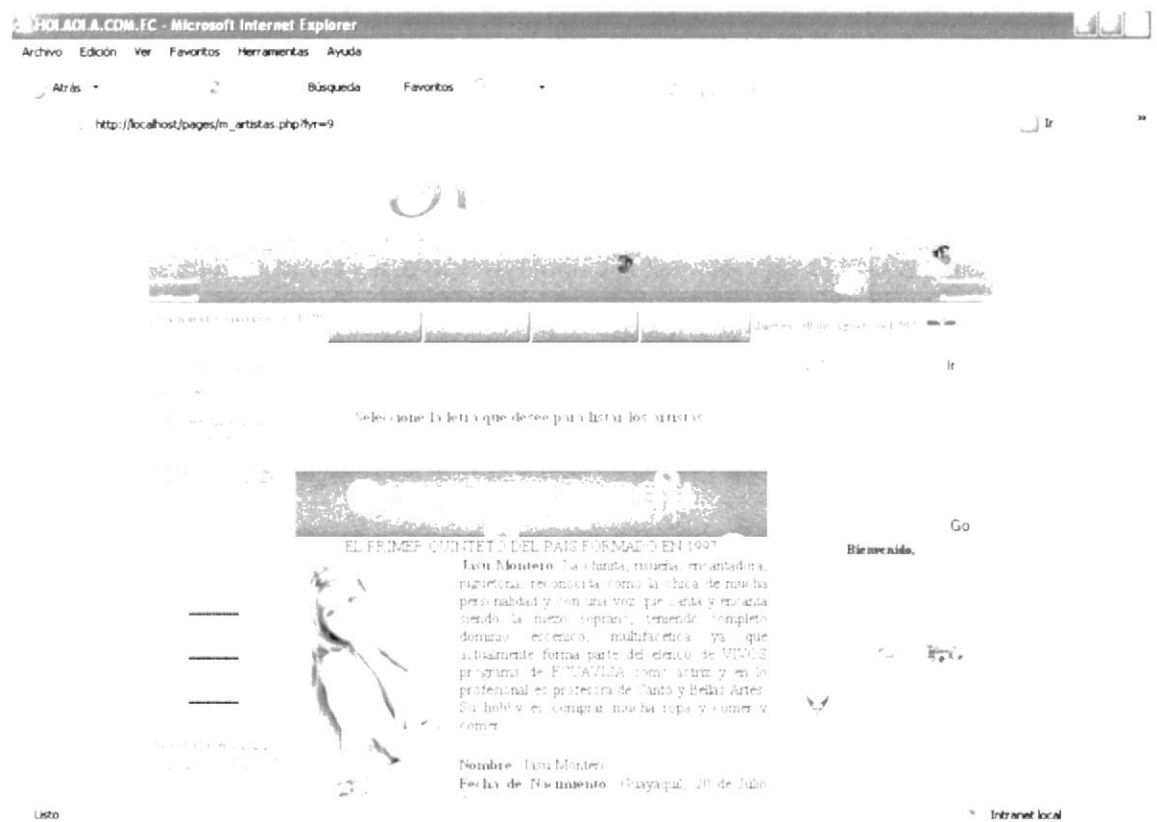


Figura 5.4. Página Artistas

### 5.1.4 CONCIERTOS

Se encuentra especificada información correspondiente a los conciertos más cercanos de los artistas más famosos.

Ésta sección tiene como objetivo promover los eventos artísticos en el Ecuador, en especial en la Península de Santa Elena

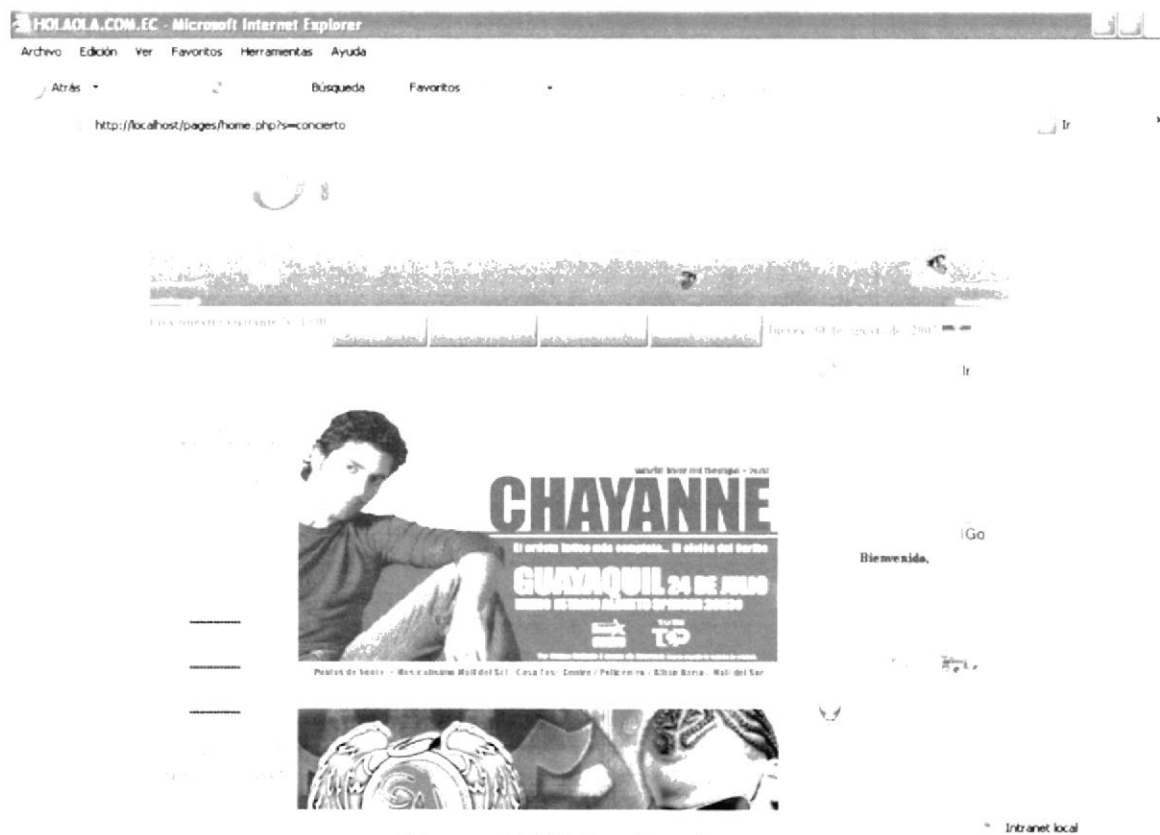


Figura 5.5 Página Concierto

### 5.1.5 HORÓSCOPO CHINO

En esta página podrá encontrar información del Horóscopo Chino, como historia y trascendencia en le mundo entero. Cabe mencionar que la lectura de horóscopo personalizado es beneficio solo de usuarios registrados.

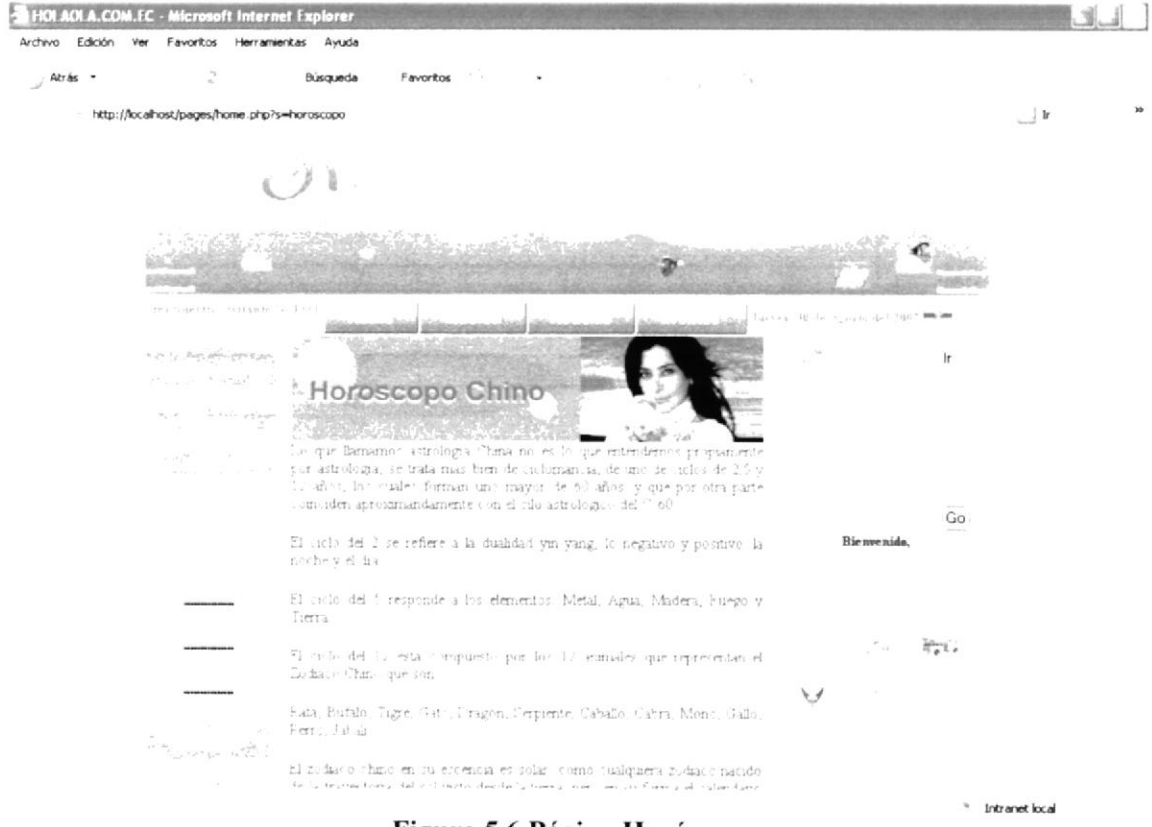


Figura 5.6 Página Horóscopo

Además podrá encontrar mediante el año de nacimiento, la pertenencia al zodiaco chino

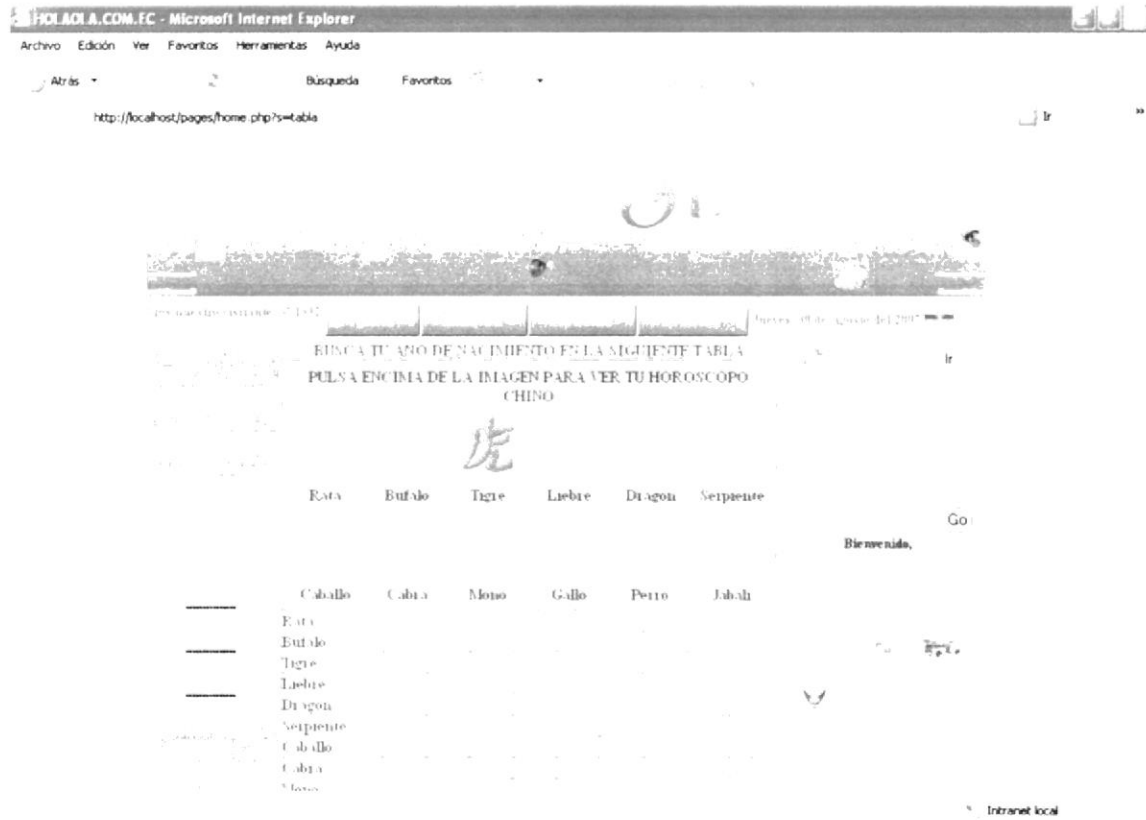


Figura 5.7 Página Horóscopo

### 5.1.6 HERÁLDICA

Tenemos acceso a ésta sección, dando clic al link Heráldica en el menú vertical de la página.

Ésta es la página en la que el usuario podrá acceder al significado de los nombres más comunes en América Latina. Al igual que la sección Artistas, toda la información está dividida en una secuencia alfabética.

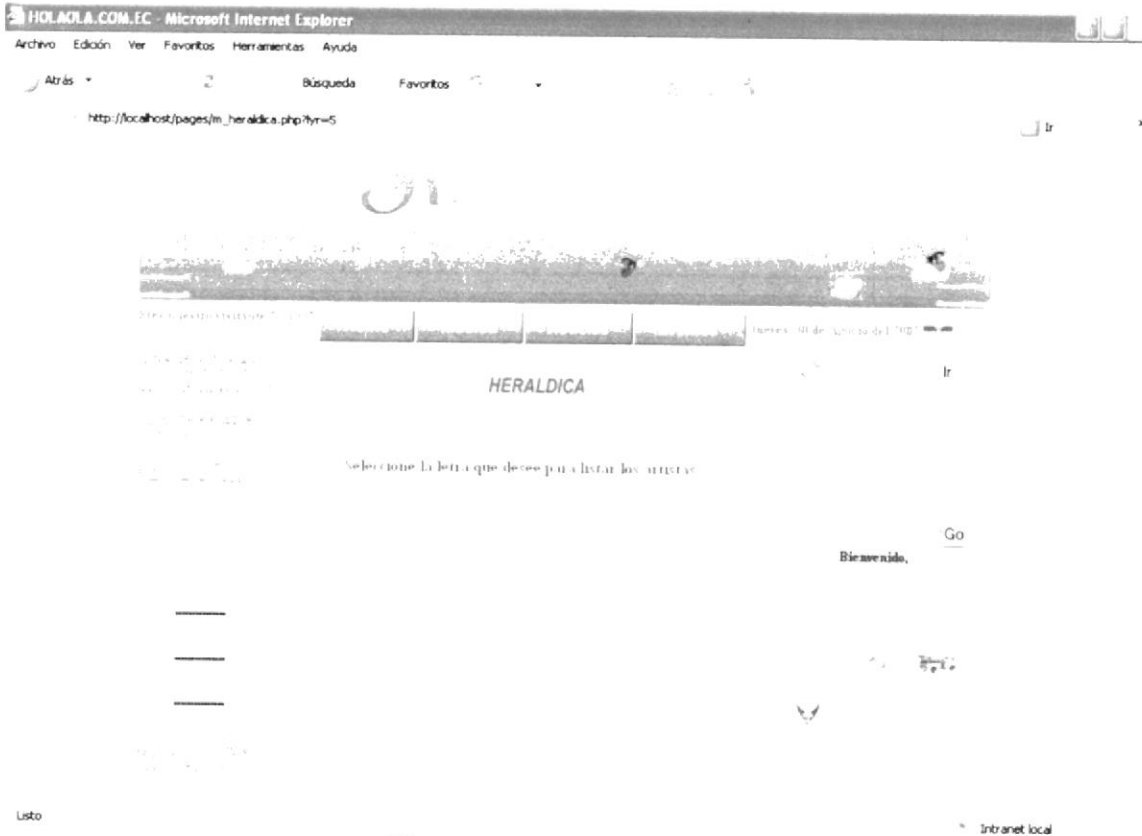


Figura 5.8 Página Heráldica

### 5.1.7 NOTICIA

Se encuentra en el menú superior. Ésta sección contiene información de las noticias más recientes en el medio peninsular y el Ecuador.

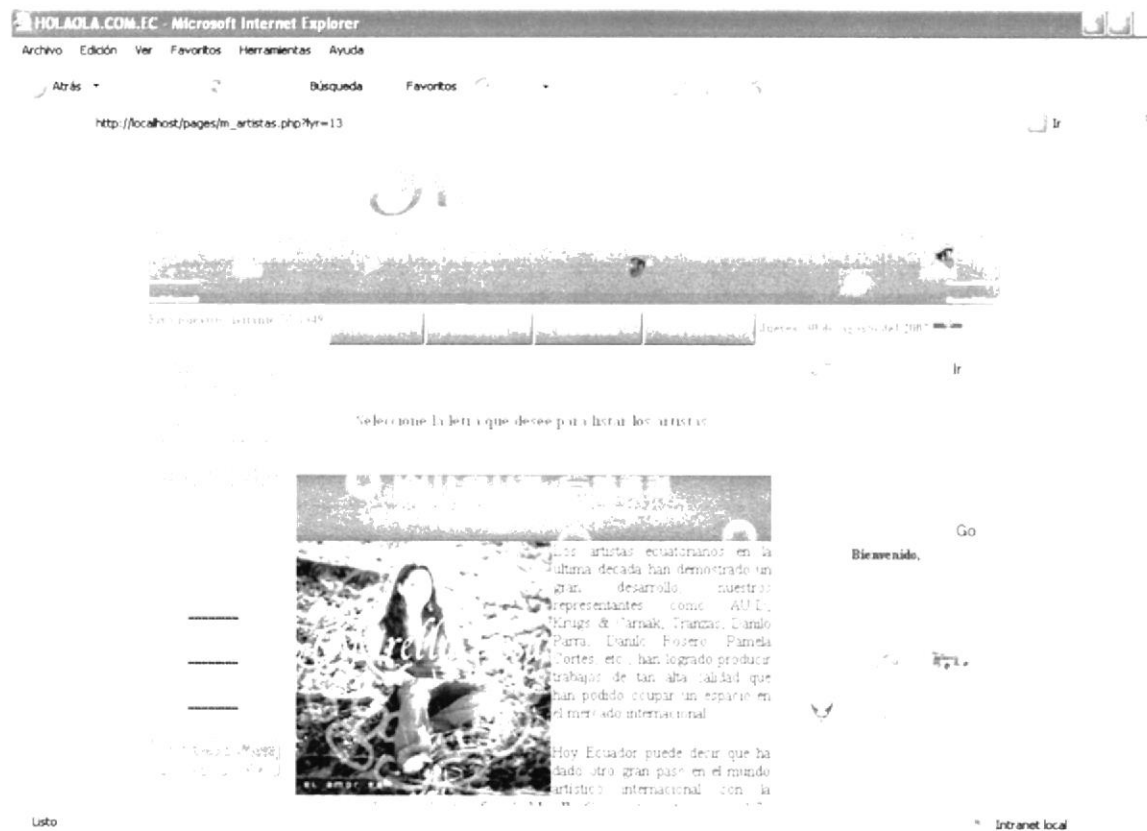


Figura 5.9 Página Noticia

### 5.1.8 DÓNDE FARREAR

Página que indica los lugares más populares en cuanto a fiestas. Se detalla la ubicación del lugar mencionado, horarios y fechas de atención, además de links hacia las propias páginas de cada uno de ellos, si la tuvieran.

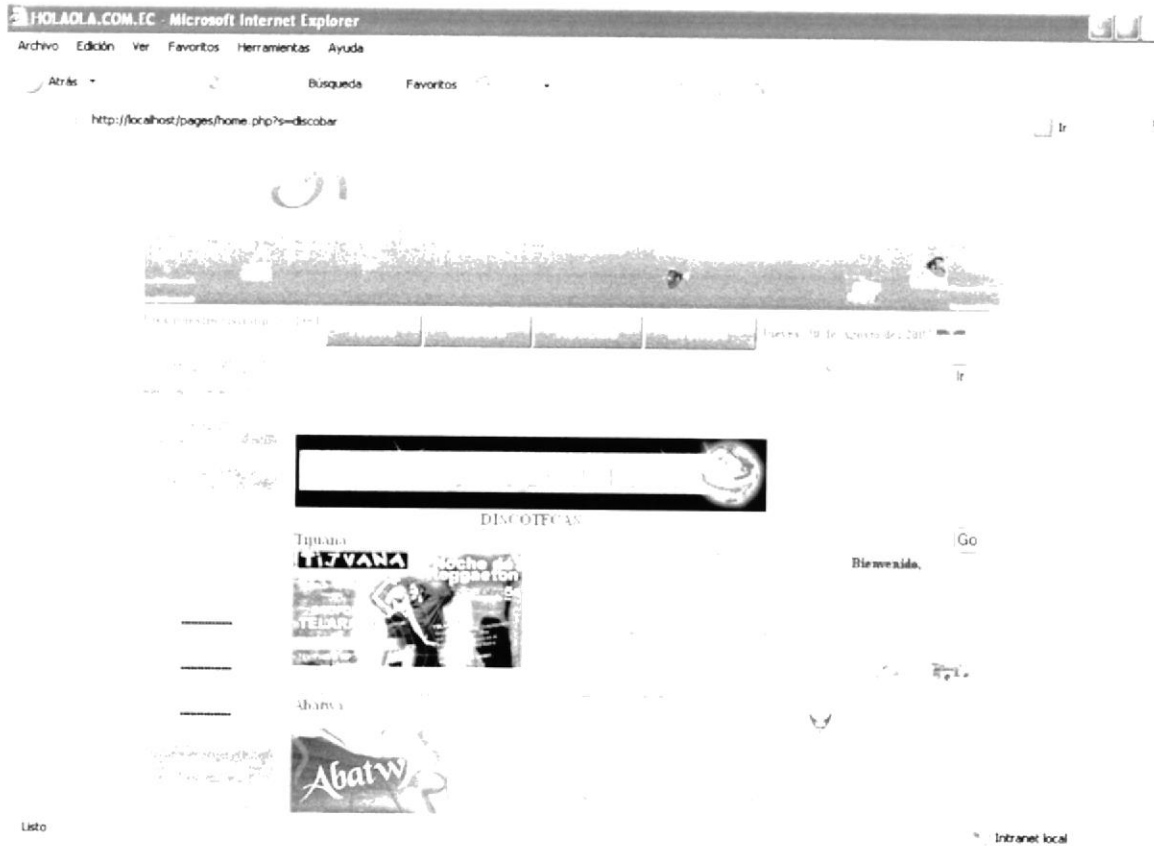


Figura 5.10 Página Dónde Farrear



## 5.2 PÁGINAS DEL USUARIO REGISTRADO

### 5.2.1 REGISTRO

Para poder acceder a los beneficios de ser usuario registrado en HolaOla, el usuario debe llenar un formulario, dando clic en el link “Regístrate” del submenú derecho del Home.

A través del registro el usuario podrá acceder a muchos beneficios en la página como descargas, información especial, horóscopo entre otras opciones.

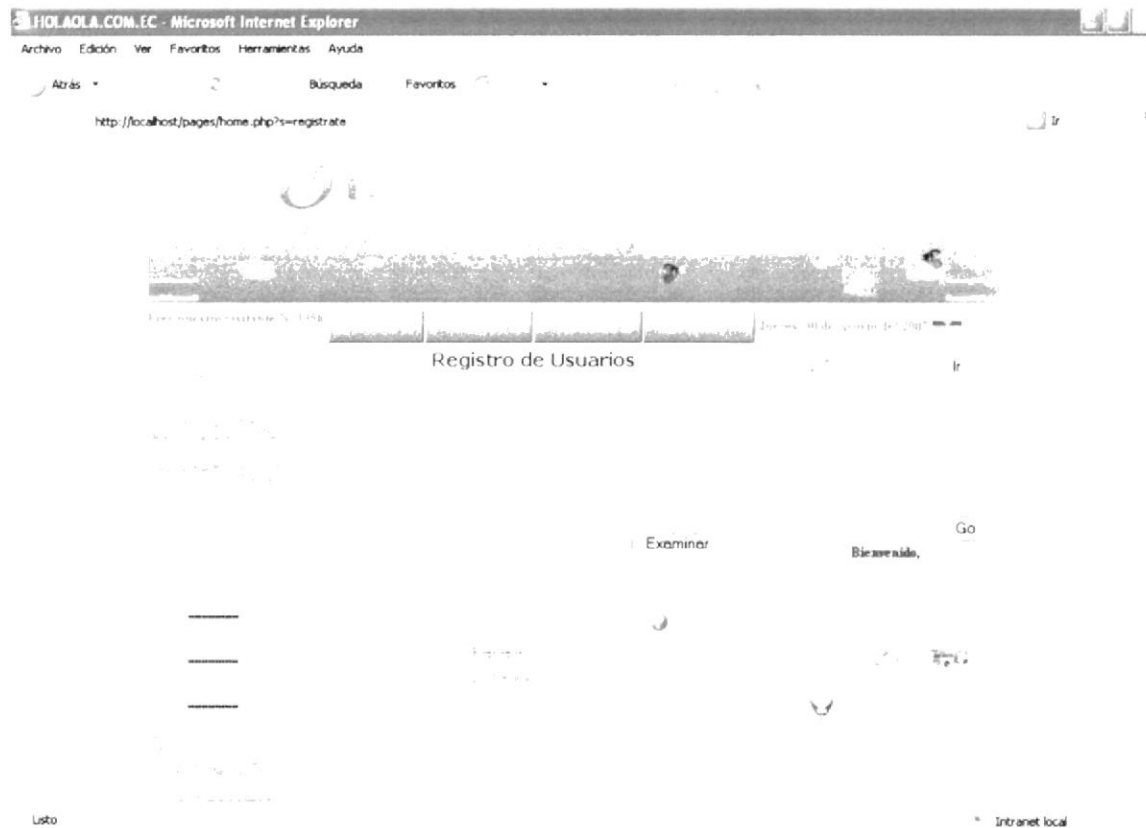


Figura 5.11 Página Registro

### 5.2.2 WALLPAPERS

Uno de los beneficios del registro es poder descargar “Wallpapers”. Se accede a esta opción dando clic en el menú vertical del Web Site.

Podrá encontrar Wallpapers como comics, personajes famosos y paisajes

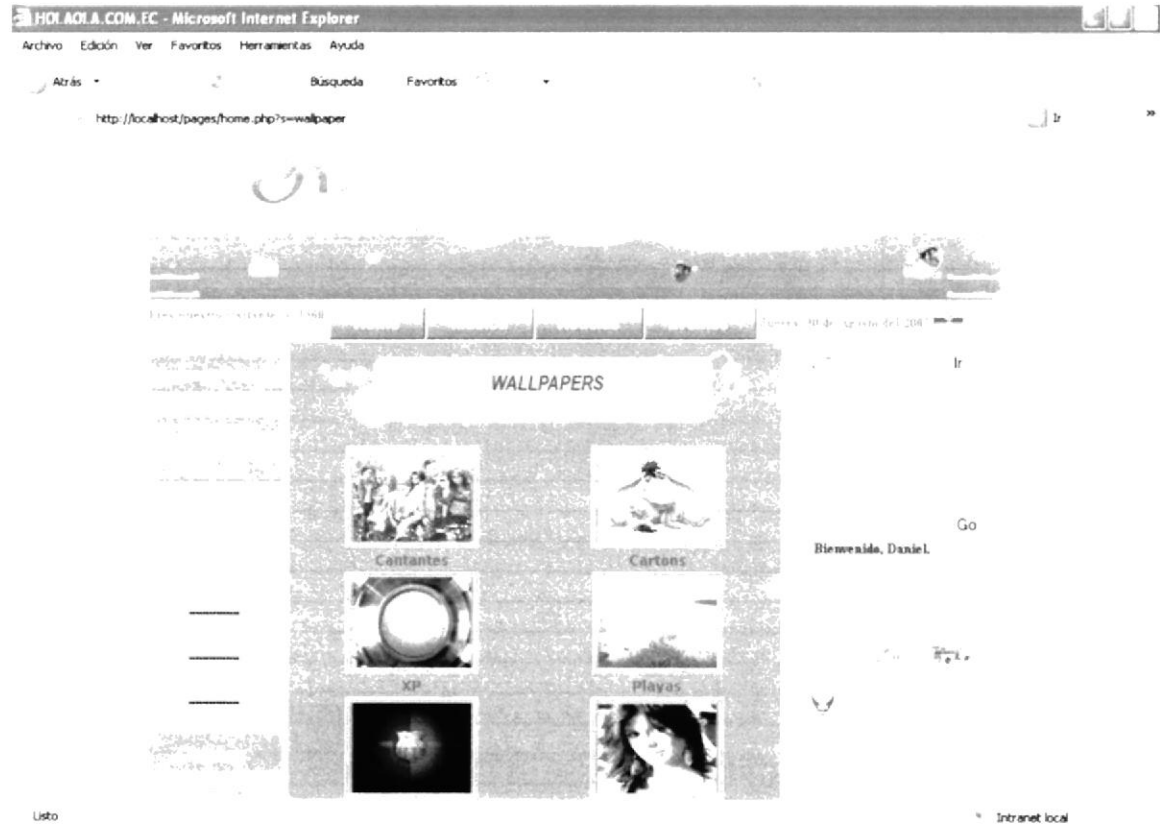
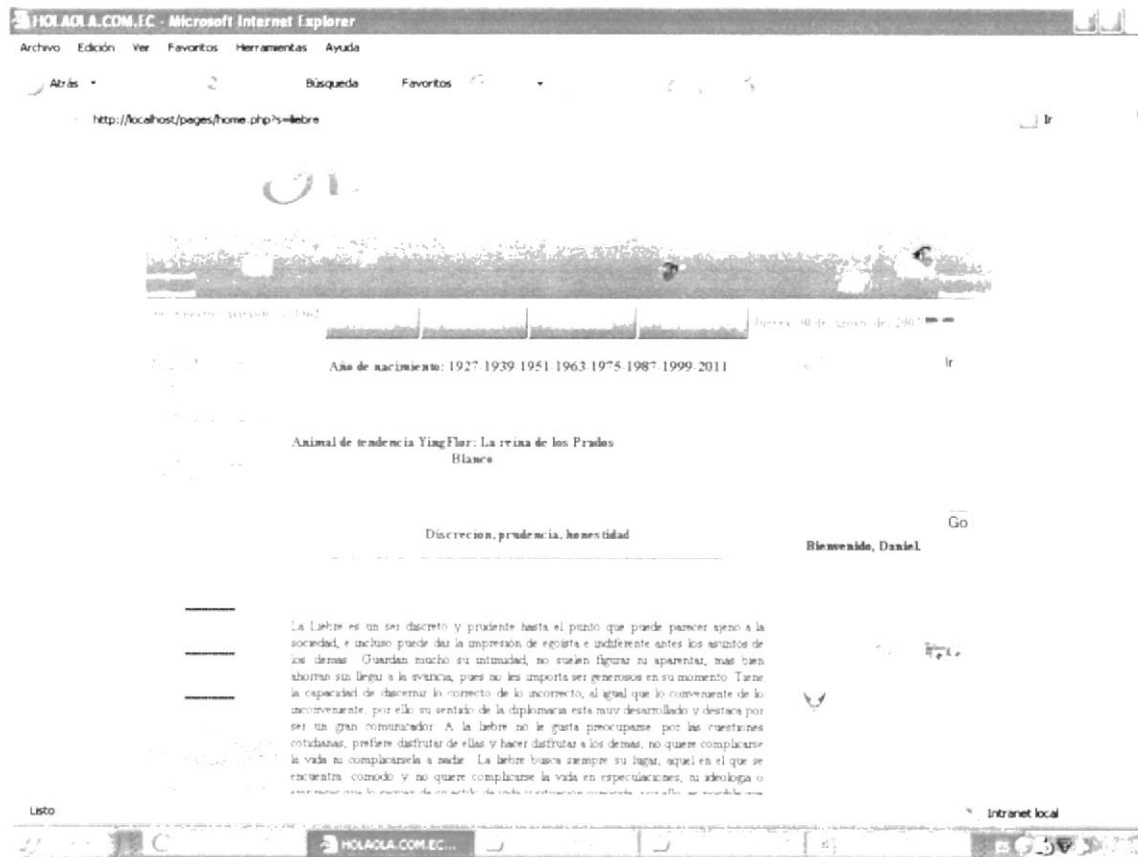


Figura 5.12 Página Wallpaper

### 5.2.3 LECTURA DEL HORÓSCOPO

Al registrarse, el usuario accede no solo a información del zodiaco chino, sino a la revisión diaria de su horóscopo personalizado.



**Figura 5.13** Página Descripción Horóscopo

Al final de cada descripción del horóscopo podrá el usuario encontrar su compañero de cambio o ascendente.

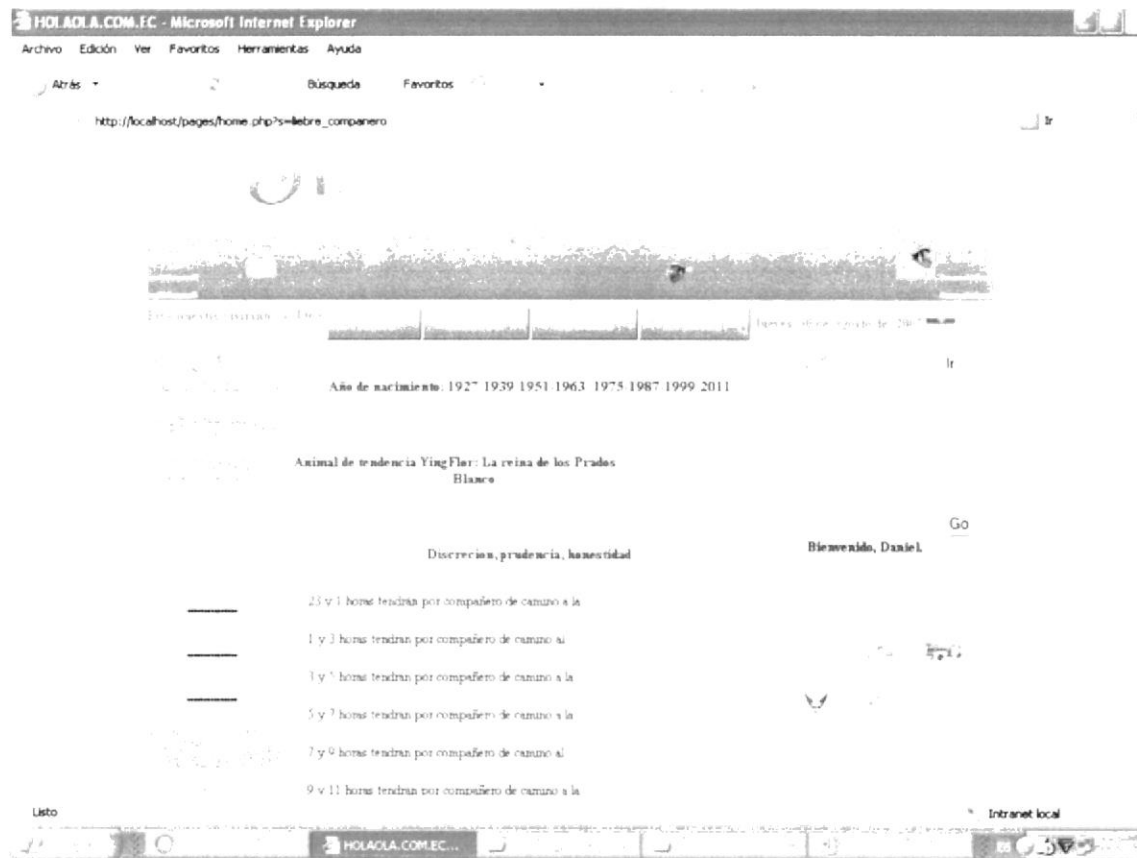


Figura 5.14 Página Descripción Horóscopo

Además puede consultar la correlación de su signo con los 5 elementos

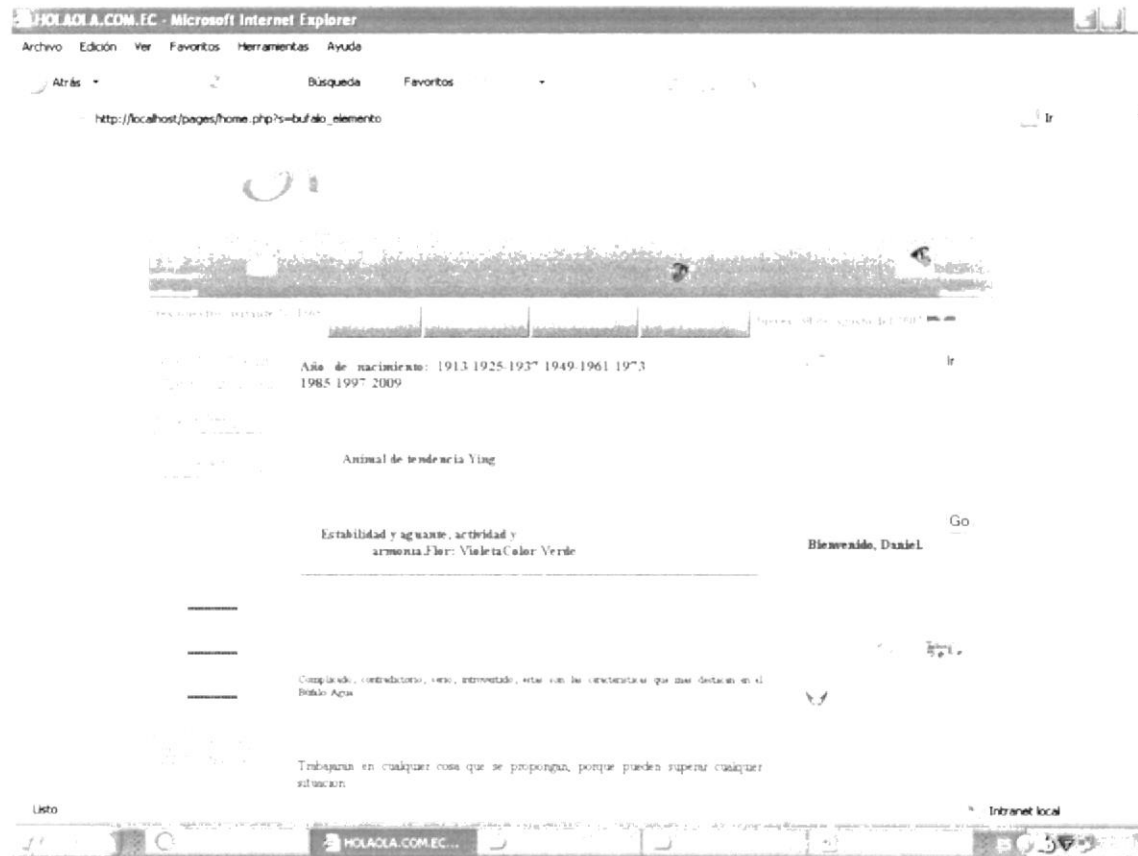


Figura 5.15 Página Descripción Horóscopo

### 5.2.4 CONFESIONARIO

Ingreso de confesiones de usuario que podrán ser leídas por los visitantes del Web Site.

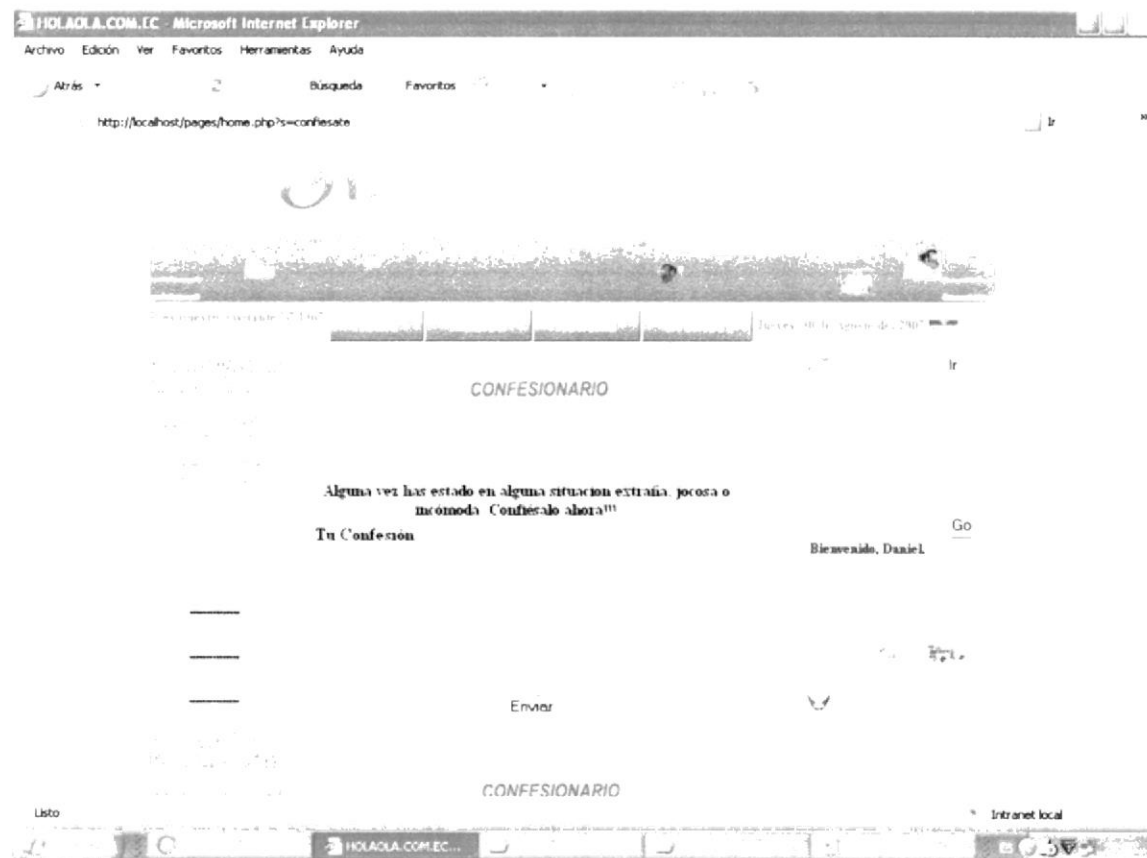


Figura 5.16 Página Confesionario

### 5.2.5 BÚSQUEDA

Hace una consulta general de la información existente en el Sitio Web. Éste es un filtro de búsqueda ubicado en la parte derecha del Web Site, específicamente sobre la sección de registro.

La búsqueda se la realiza ingresando palabras o frases relacionadas a lo deseado. A continuación se visualizarán los resultados enlistados en el cuerpo del Web Site

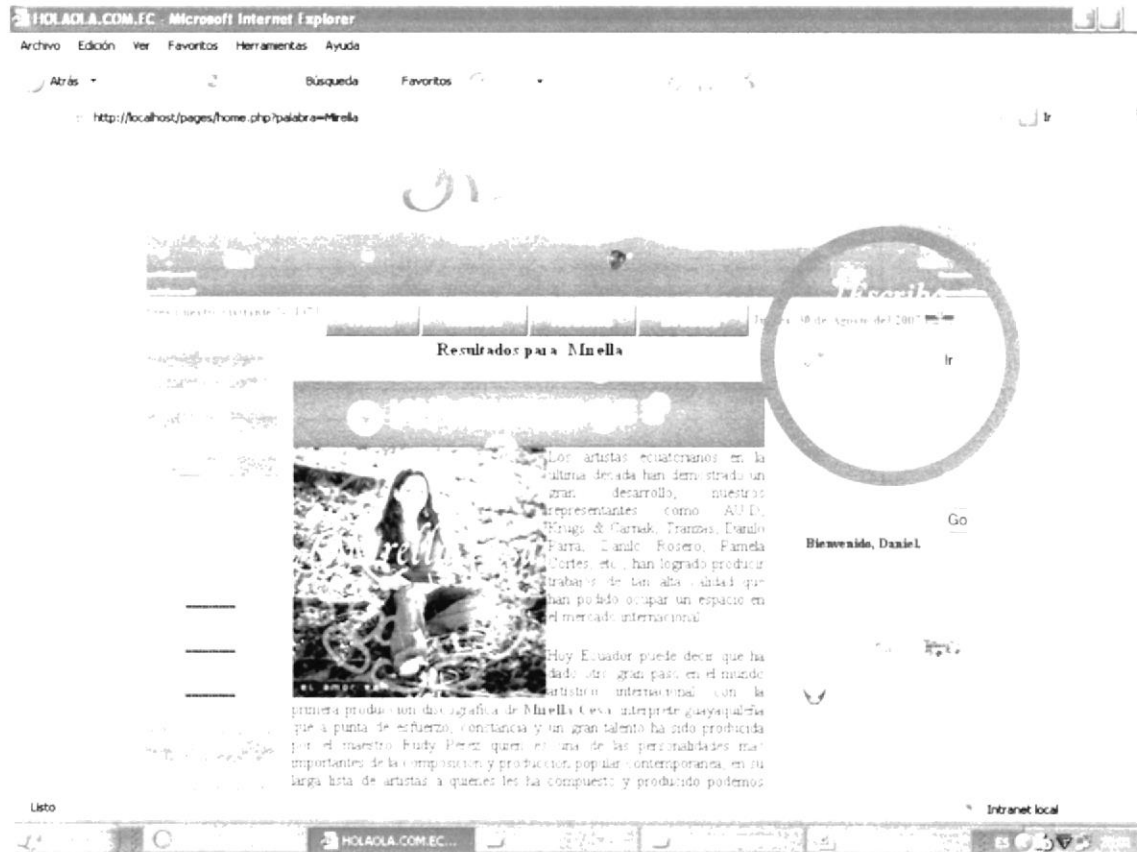


Figura 5.17 Página Búsqueda

## 5.2.6 VOTAR TOP 10

Permite votar por la mejor canción de la semana, y visualizar la tabla de posiciones. La forma en que se puede realizar la votación es, dando clic en el tema preferido, luego aparecerá una mini ventana con las opciones de la semana.

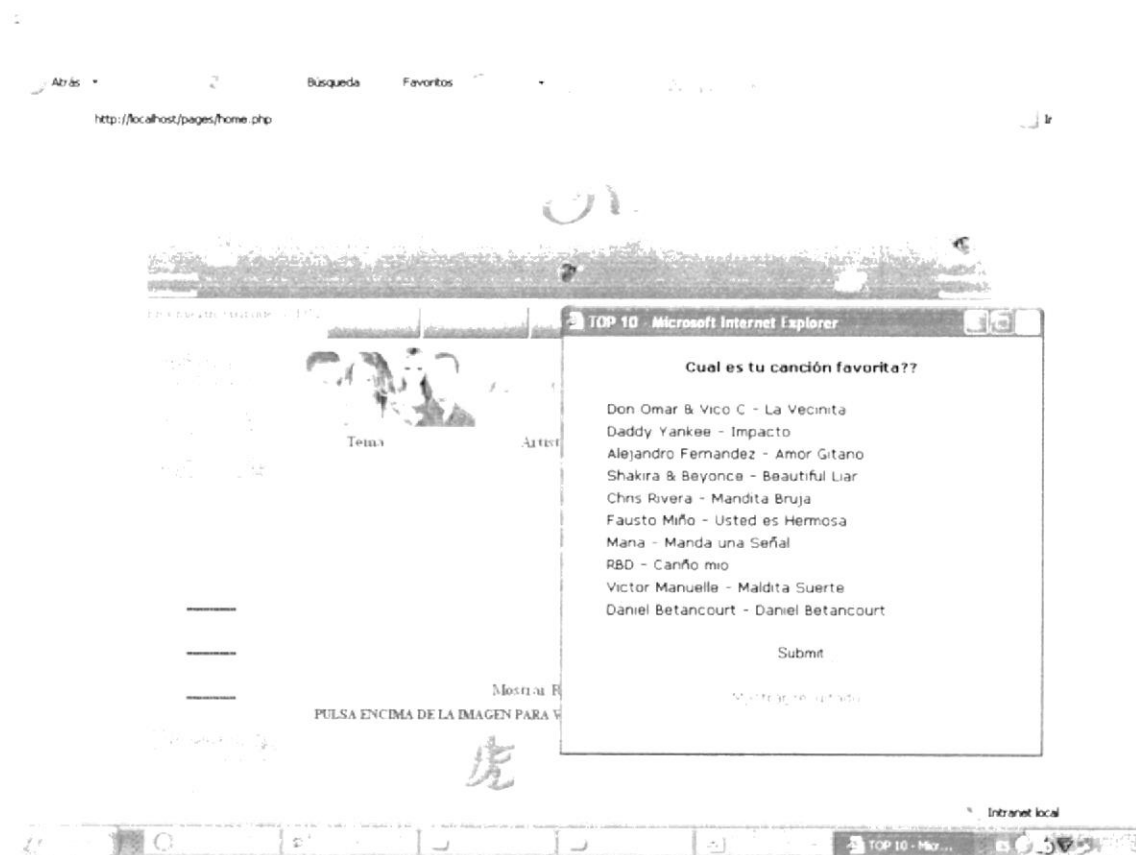


Figura 5.18 Página Votar Top 10



## 5.3 PÁGINAS DEL ADMINISTRADOR

### 5.3.1 MENÚ PRINCIPAL

Esta sesión solo puede ser utilizada por el Web master o en su defecto alguien encargado de dar el respectivo mantenimiento al Web Site. Para ingresar, el usuario debe:

1. Ir al pie del Home y dar clic en “Web master”
2. Luego aparecerá una ventana en la que se deberá ingresar un usuario y clave, que previamente le deberán ser entregados

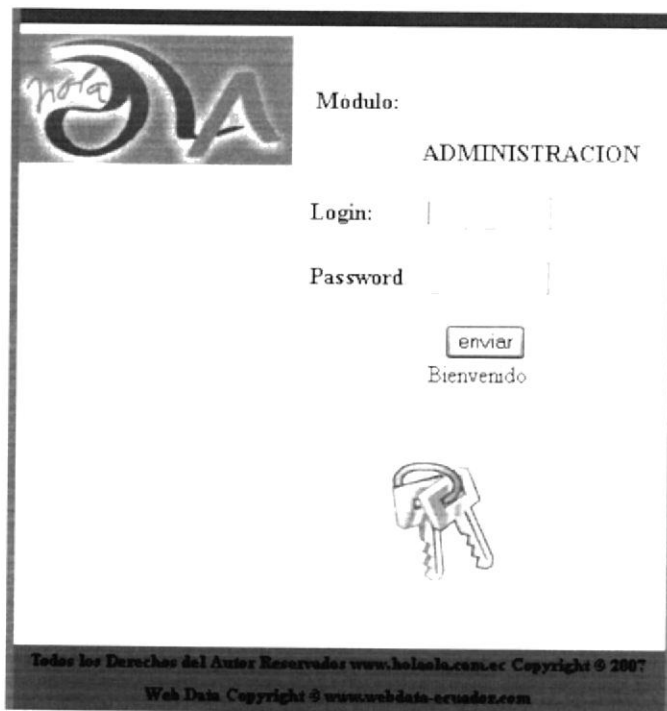


Figura 5.19 Acceso

3. Una vez ingresados el login y el password estará el usuario en la ventana de administración

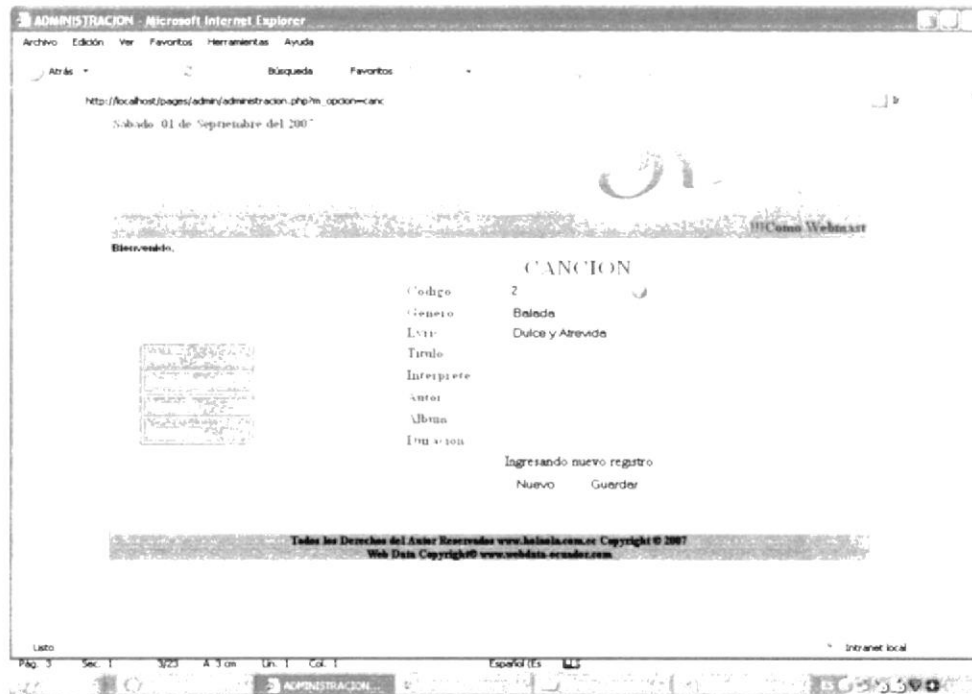


Figura 5.20 Administrador

En este menú de la sesión Administrado se harán los ingresos de datos a las tablas que dan origen a la información básica de sitio, en otras palabras, a las tablas maestras.

### 5.3.2 MANTENIMIENTO CANCIÓN

Registra las canciones a las cuales se podrán acceder desde el Home



**Figura 5.21 Mantenimiento Canción**

#### 5.3.2.1 INGRESAR REGISTRO EN CANCIÓN

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Seleccionar un género de canción
2. Seleccionar el lyric, que es la letra de la canción
3. Ingresar el título de la canción
4. Ingresar el intérprete de la canción
5. Ingresar el álbum al que pertenece la canción
6. Ingresar la duración de la canción

Una vez ingresado todos los datos requeridos, se debe realizar lo siguiente:

7. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.2.2 CONSULTAR REGISTRO EN CANCIÓN

Para consultar cualquier registro de canciones ingresadas, debe dar clic en el botón “ayuda”

#### 5.3.2.3 ELIMINAR REGISTRO EN CANCIÓN

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.3 MANTENIMIENTO COLEGIAL

Registra información informal de los colegios de los cuales se publicarán eventos y fotos

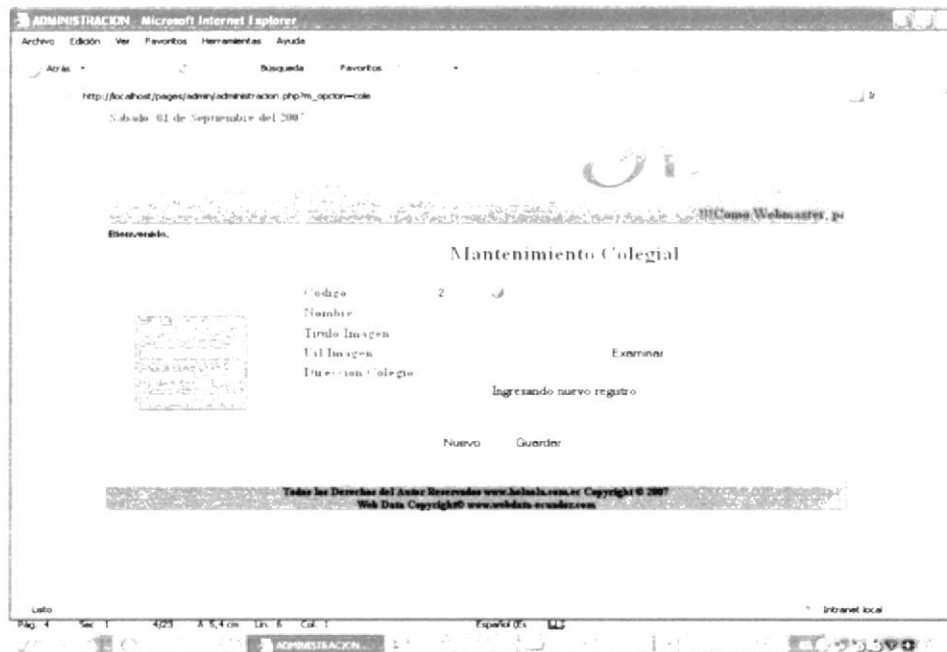


Figura 5.22 Mantenimiento Colegial

#### 5.3.3.1 INGRESAR REGISTRO EN COLEGIAL

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:


1. Ingresar el nombre del colegio
2. Ingresar un título para la imagen a guardar
3. Dar clic en botón “examinar”
4. Seleccionar la ruta en donde se encuentra ubicado el archivo de la imagen
5. Ingresar la dirección del colegio

Una vez ingresado todos los datos requeridos, se debe realizar lo siguiente:

6. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.3.2 CONSULTAR REGISTRO EN COLEGIAL

Para consultar cualquier registro de los colegios ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerán en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.3.3 ELIMINAR REGISTRO EN COLEGIAL

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.4 MANTENIMIENTO GÉNERO CANCIÓN

Registra información de los diferentes géneros musicales.

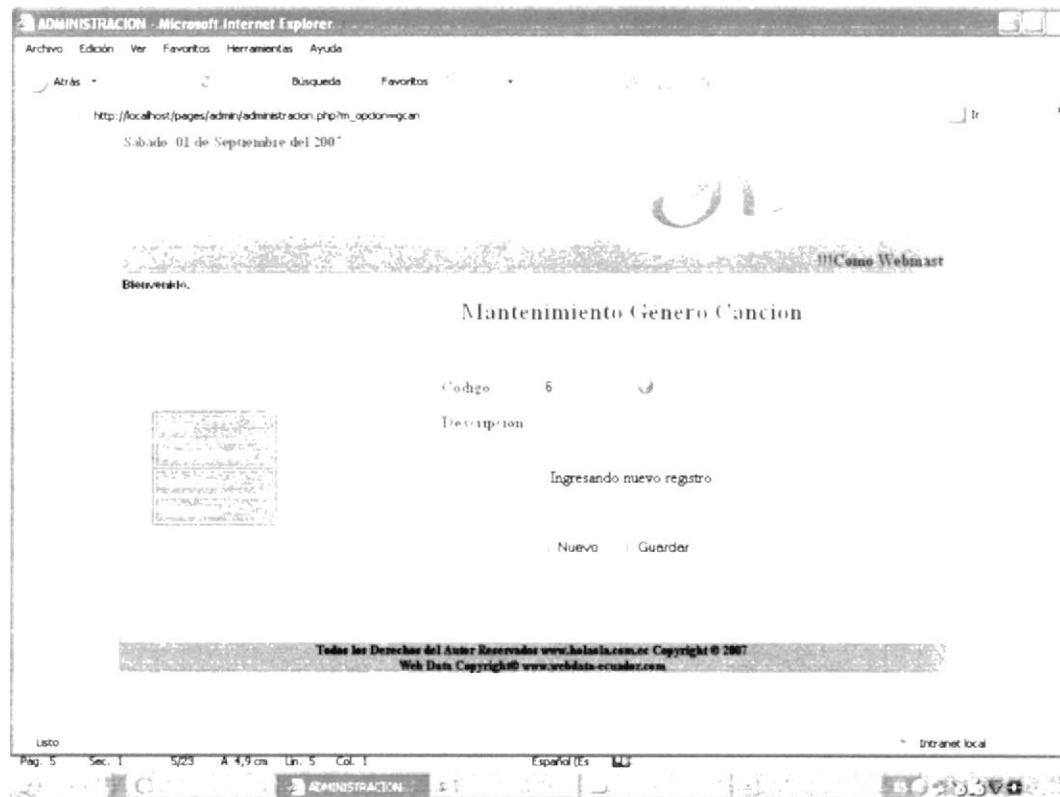


Figura 5.23 Mantenimiento Canción

#### 5.3.4.1 INGRESAR REGISTRO EN GÉNERO CANCIÓN

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar el nombre del género a registrar

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

2. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.4.2 CONSULTAR REGISTRO EN GÉNERO CANCIÓN

Para consultar cualquier registro de los géneros musicales ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerán en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.4.3 ELIMINAR REGISTRO EN GÉNERO CANCIÓN

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.5 MANTENIMIENTO EVENTO

Registra información de los eventos de distintos tipos a realizarse.

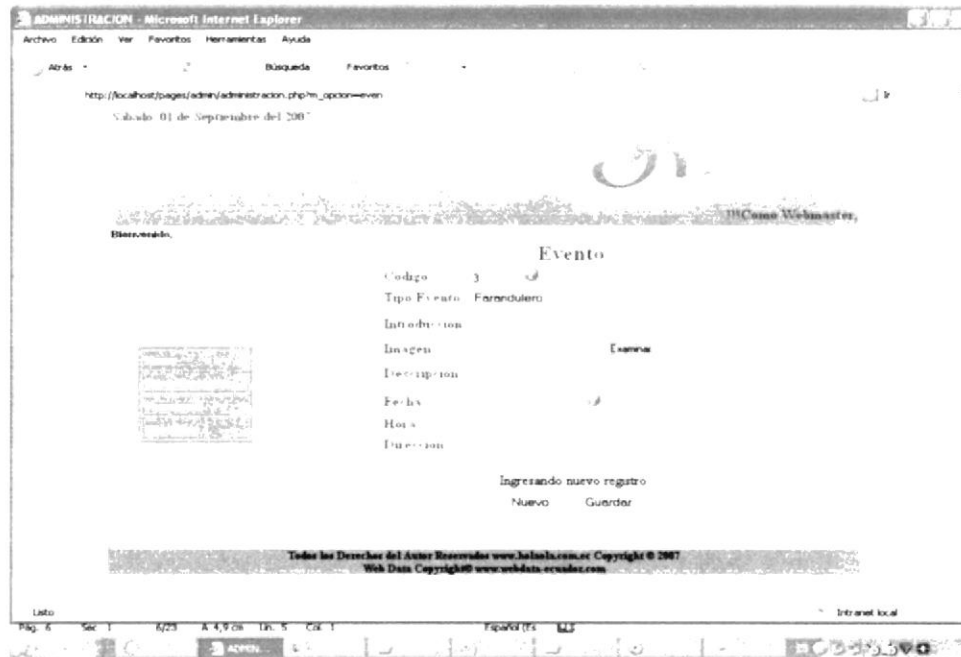


Figura 5.24 Mantenimiento Evento

#### 5.3.5.1 INGRESAR REGISTRO EN EVENTO

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Seleccionar el tipo al cual pertenece el evento a ingresarse
2. Ingresar una breve introducción del evento
3. “Subir” la respectiva imagen, que describirá al evento
4. Ingresar la respectiva descripción general del evento
5. Seleccionar la fecha en el calendario, mediante el botón calendario
6. Ingresar la hora en la que se realizará el evento
7. Ingresar la dirección en la que se llevará a cabo el evento

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

8. Dar clic en el botón “guardar”

#### 5.3.5.2 CONSULTAR REGISTRO EN EVENTO

Para consultar cualquier registro de los diferentes eventos ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerán en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.5.3 ELIMINAR REGISTRO EN EVENTO

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.6 MANTENIMIENTO FUENTE

Registra información de las diferentes fuentes de las que se extrajo la información de noticias

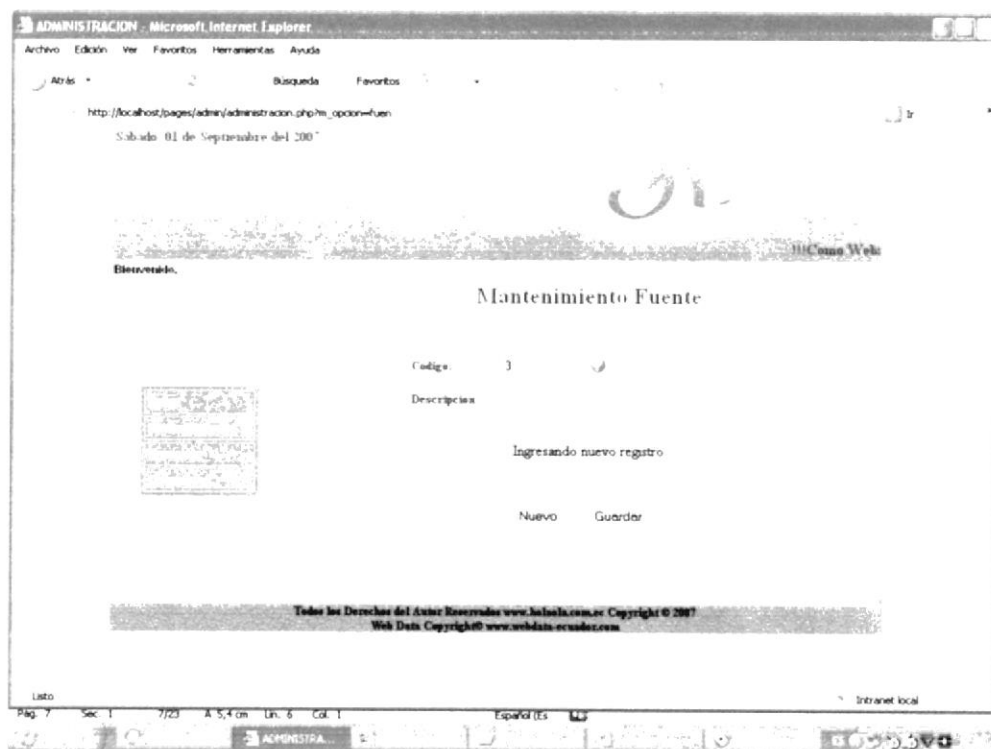


Figura 5.25 Mantenimiento Fuente

#### 5.3.6.1 INGRESAR REGISTRO EN FUENTE

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar el nombre completo de la fuente

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

2. Dar clic en el botón "guardar"

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo "Ingreso Satisfactorio"

#### 5.3.6.2 CONSULTAR REGISTRO EN FUENTE

Para consultar cualquier registro de las fuentes ingresados, debe dar clic en el botón "ayuda" , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerán en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.6.3 ELIMINAR REGISTRO EN FUENTE

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón "eliminar"

### 5.3.7 MANTENIMIENTO HERÁLDICA

Registra el significado de los nombres más comunes, principalmente en América latina y algunos americanos.

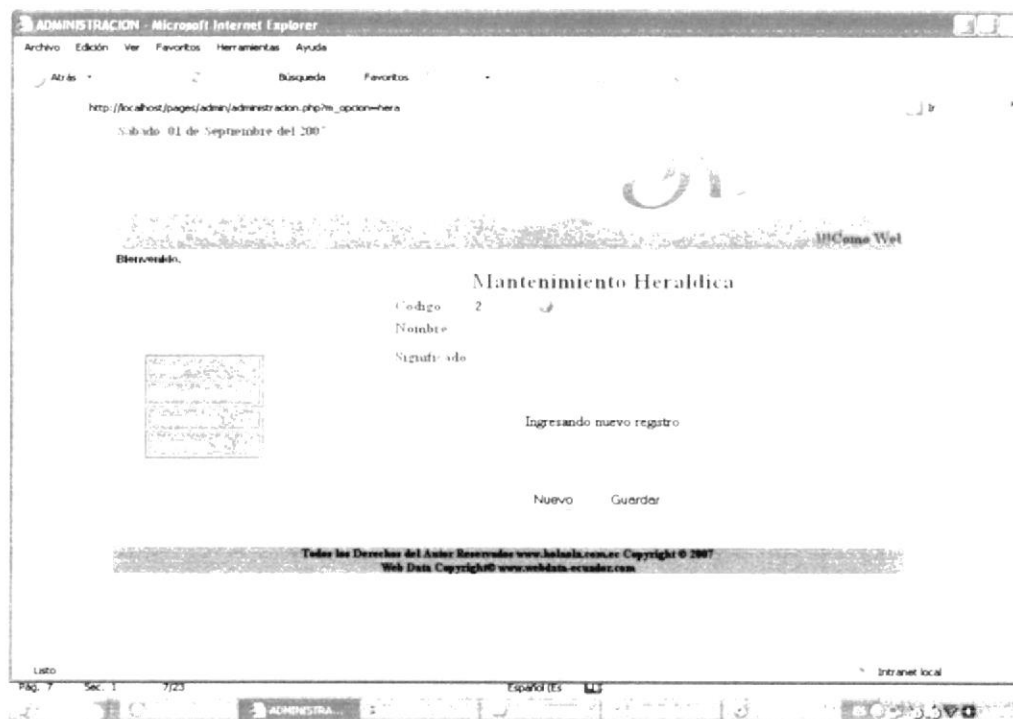


Figura 5.26 Mantenimiento Heráldica

#### 5.3.7.1 INGRESAR REGISTRO EN HERÁLDICA

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar un nombre de persona (solo uno)
2. Ingresar el respectivo significado del nombre ingresado

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

3. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.7.2 CONSULTAR REGISTRO EN HERÁLDICA

Para consultar cualquier registro de los significados de los nombres ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda”  , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerán en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.7.3 ELIMINAR REGISTRO EN HERÁLDICA

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”



### 5.3.8 MANTENIMIENTO HUMOR

Registra chistes, los cuales se publicarán diariamente en el Web Site



**Figura 5.27 Mantenimiento Humor**

#### 5.3.8.1 INGRESAR REGISTRO EN HUMOR

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar el título del chiste
2. Ingresar el chiste como tal
3. El cuadro de texto de puntaje y contador, serán solo de visualización, pues éstos datos se calcularán en sesión de usuarios

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

4. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.8.2 CONSULTAR REGISTRO EN HUMOR

Para consultar cualquier registro de los chistes ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerán en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.8.3 ELIMINAR REGISTRO EN HUMOR

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.9 MANTENIMIENTO LYRIC

Registra y almacena los archivos que contendrán las letras de las canciones que se publicarán en la página.

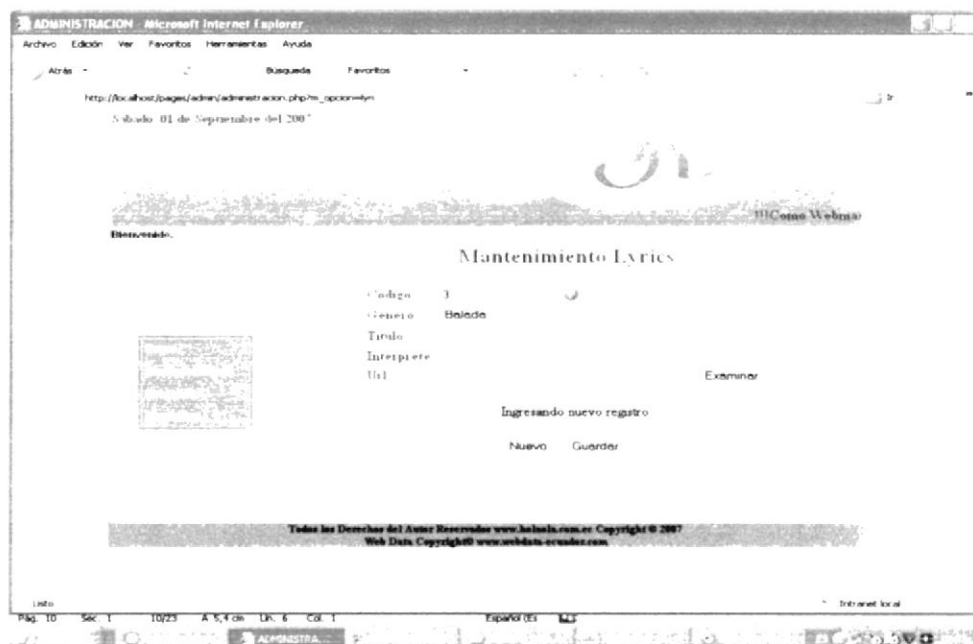


Figura 5.28 Mantenimiento Lyric

#### 5.3.9.1 INGRESAR REGISTRO EN LYRIC

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Seleccionar el género al que pertenece la letra de la canción a ingresar
2. Ingresar el título de la canción
3. Ingresar el intérprete de la canción
4. Ingresar la ruta del archivo que contiene la letra de la canción, dando clic en el botón “examinar”

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

5. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.9.2 CONSULTAR REGISTRO EN LYRIC

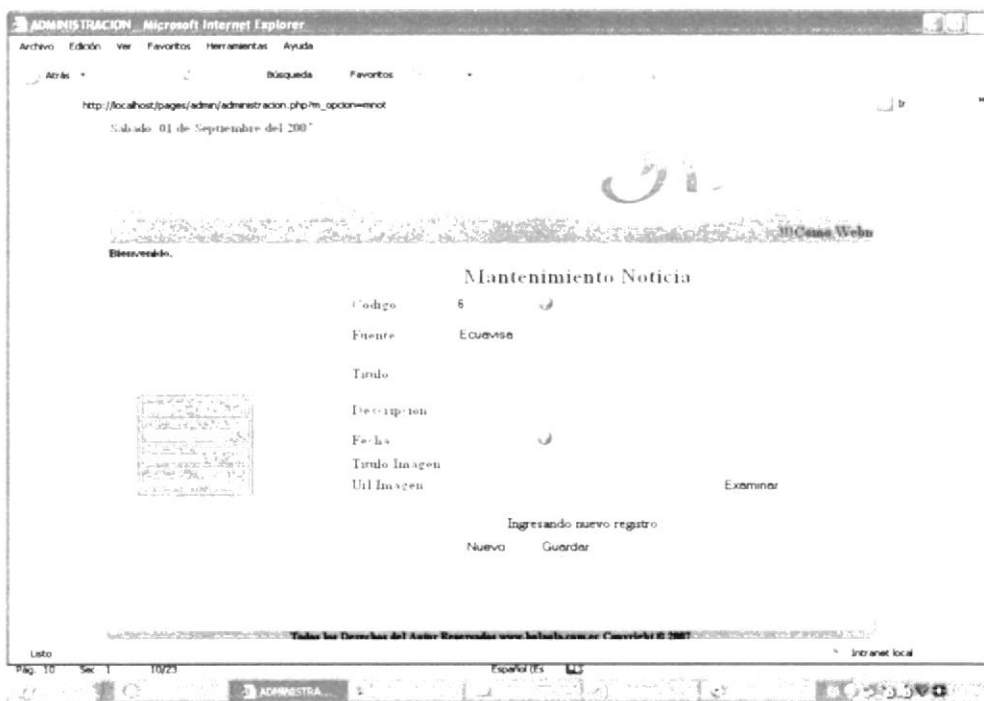
Para consultar cualquier registro de las letras de canciones ingresadas, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerán en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.9.3 ELIMINAR REGISTRO EN LYRIC

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.10 MANTENIMIENTO NOTICIA

Registra, consulta y elimina las diferentes noticias que se publicarán con intervalos diarios en el Web Site.



**Figura 5.29 Mantenimiento Noticia**

#### 5.3.10.1 INGRESAR REGISTRO EN NOTICIA

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Seleccionar la fuente de la que se extrajo la información a ingresar
2. Ingresar el título de la noticia
3. Ingresar la descripción de la noticia
4. Seleccionar la fecha en que ocurrió la noticia
5. Ingresar título para la imagen que acompañará a la imagen-portada de la noticia
6. Ingresar la ruta de la imagen dando clic en el botón “examinar”

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

7. Dar clic en el botón “guardar”

#### 5.3.10.2 CONSULTAR REGISTRO EN NOTICIA

Para consultar cualquier registro de las noticias ingresadas, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.10.3 ELIMINAR REGISTRO EN NOTICIA

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.11 MANTENIMIENTO PARÁMETRO

Registra, consulta y elimina la información que ha sido requerida por algún usuario del Web Site y que no ha arrojado resultados.

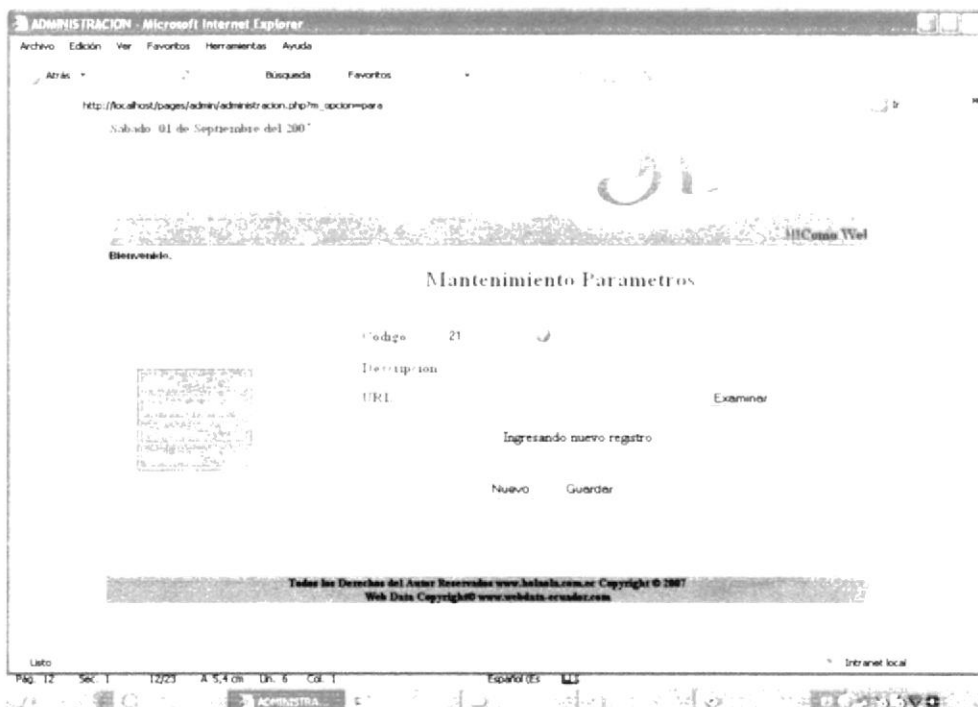


Figura 5.30 Mantenimiento Parámetro

#### 5.3.11.1 INGRESAR REGISTRO EN PARÁMETRO

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar el nuevo parámetro
2. Ingresar la ruta del archivo que contiene la información en función del parámetro ingresado, dando clic en el botón “examinar”

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

3. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.11.2 CONSULTAR REGISTRO EN PARÁMETRO

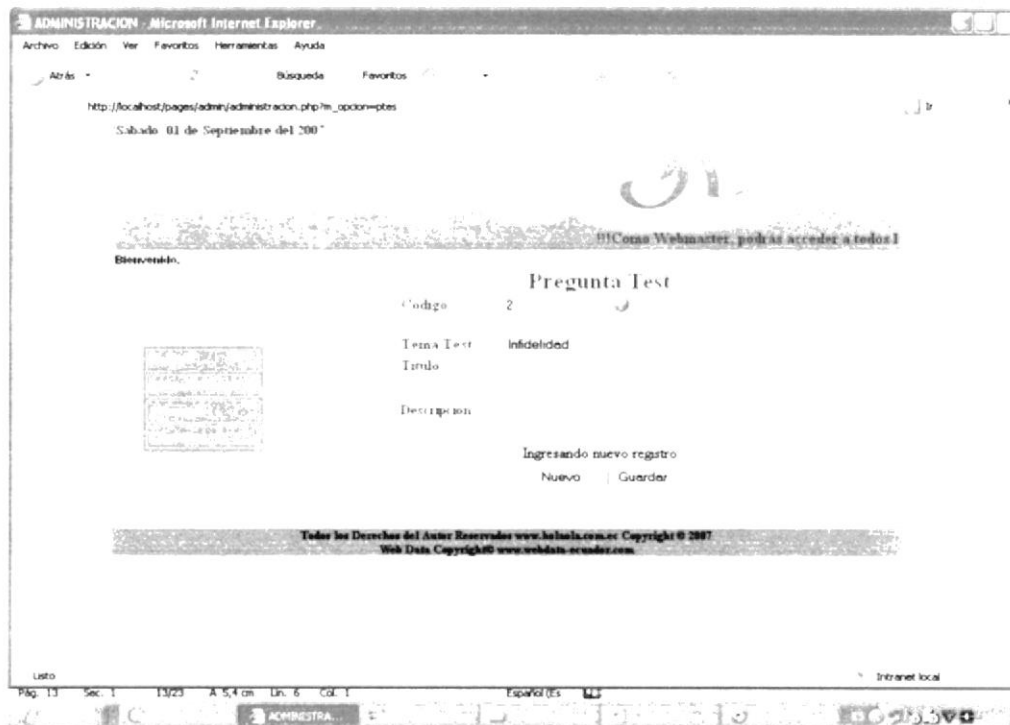
Para consultar cualquier registro de las noticias ingresadas, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.11.3 ELIMINAR REGISTRO EN PARÁMETRO

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.12 MANTENIMIENTO PREGUNTA TEST

Registra, consulta y elimina los diferentes test clasificados por temas, que serán utilizados por el usuario.



**Figura 5.31 Mantenimiento Pregunta Test**

#### 5.3.12.1 INGRESAR REGISTRO EN PREGUNTA TEST

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Seleccione el tema en el cual se basará el test
2. Ingresar el título del test
3. Ingresar una descripción, la cual se dará al usuario como resultado del test

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

4. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.12.2 CONSULTAR REGISTRO EN PREGUNTA TEST

Para consultar cualquier registro de los test ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.12.3 ELIMINAR REGISTRO EN PREGUNTA TEST

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.13 MANTENIMIENTO RESPUESTA TEST

Registra, consulta y elimina los diferentes test clasificados por temas, que serán utilizados por el usuario.

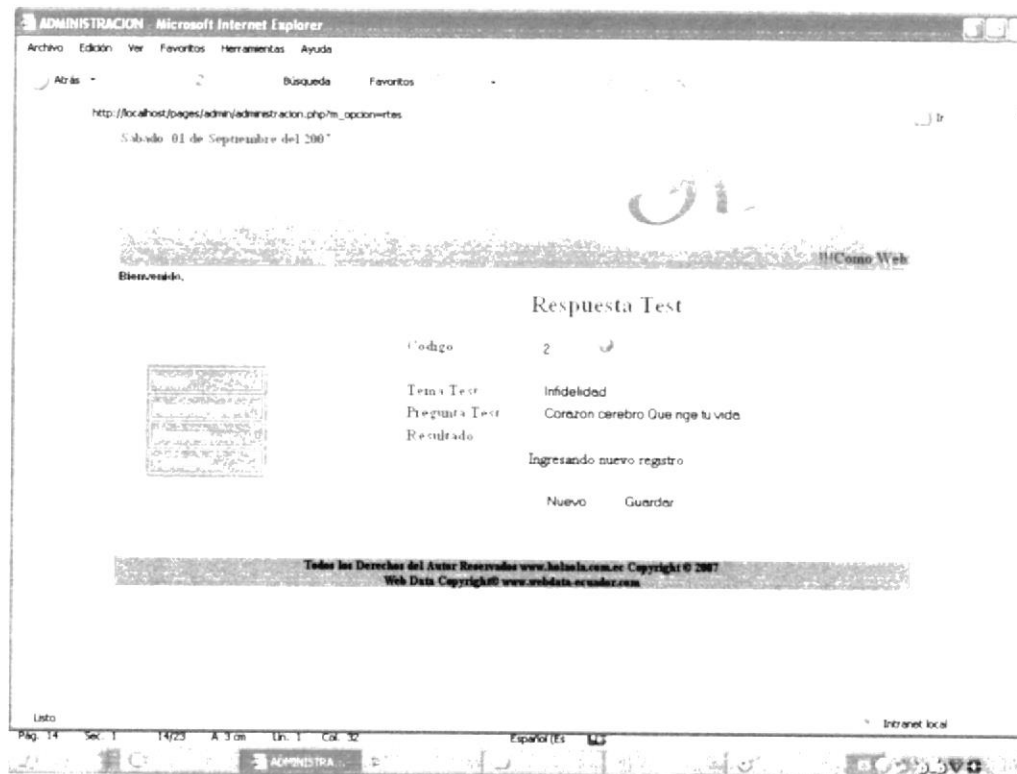


Figura 5.32 Mantenimiento Respuesta Test

#### 5.3.13.1 INGRESAR REGISTRO EN RESPUESTA TEST

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Seleccionar el tema en el cual se basó el test
2. Seleccionar la pregunta del test
3. Luego podrá observar la respuesta que es el puntaje de la pregunta seleccionada

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

4. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.13.2 CONSULTAR REGISTRO EN RESPUESTA TEST

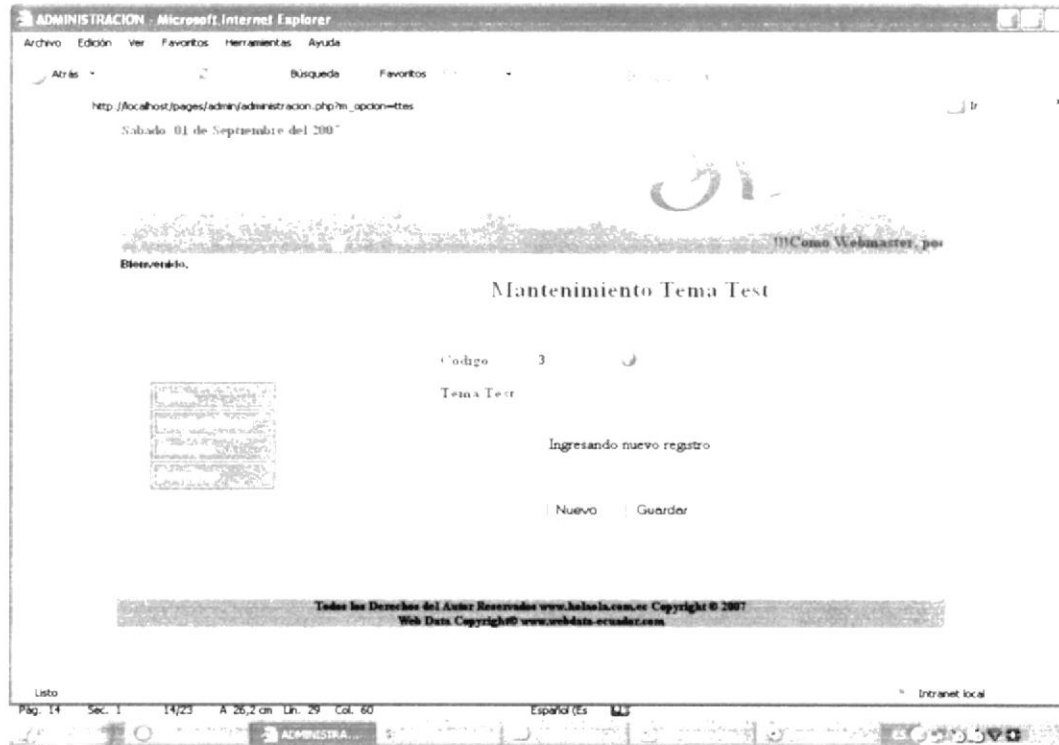
Para consultar cualquier registro de las respuestas ingresadas, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.13.3 ELIMINAR REGISTRO EN RESPUESTA TEST

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.14 MANTENIMIENTO TEMA TEST

Registra, consulta y elimina los temas de los cuales se basarán las preguntas de los test



**Figura 5.33 Mantenimiento Tema Test**

#### 5.3.14.1 INGRESAR REGISTRO EN TEMA TEST

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar un tema para test

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

2. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.14.2 CONSULTAR REGISTRO EN TEMA TEST

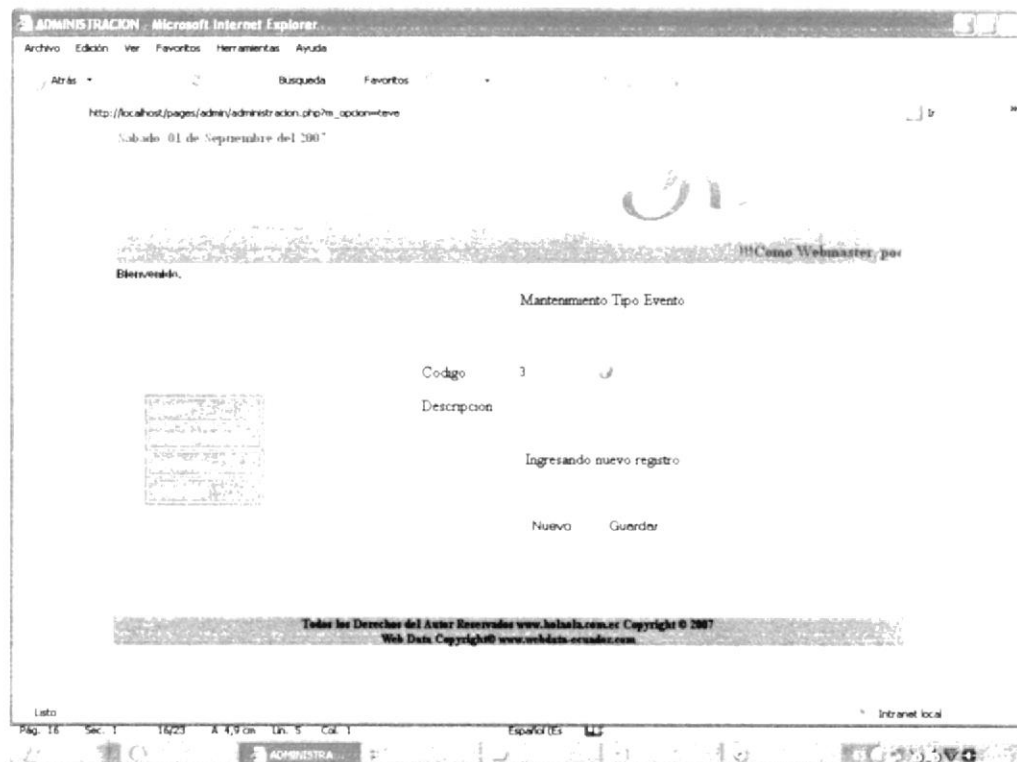
Para consultar cualquier registro de los temas de test ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.14.3 ELIMINAR REGISTRO EN TEMA TEST

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.15 MANTENIMIENTO TIPO EVENTO

Registra, consulta y elimina los tipos de eventos que se utilizarán



**Figura 5.34 Mantenimiento Tipo Evento**

#### 5.3.15.1 INGRESAR REGISTRO EN TIPO EVENTO

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar un tipo de evento, el cual puede ser social, deportivo, etc. Asegúrese de no repetir el registro consultando al botón ayuda.

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

2. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.15.2 CONSULTAR REGISTRO EN TIPO EVENTO

Para consultar cualquier registro de los tipos de eventos ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda”  , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.15.3 ELIMINAR REGISTRO EN TIPO EVENTO

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”



### 5.3.16 MANTENIMIENTO TIPO USUARIO

Registra, consulta y elimina los tipos de usuarios que podrán acceder a Web Site

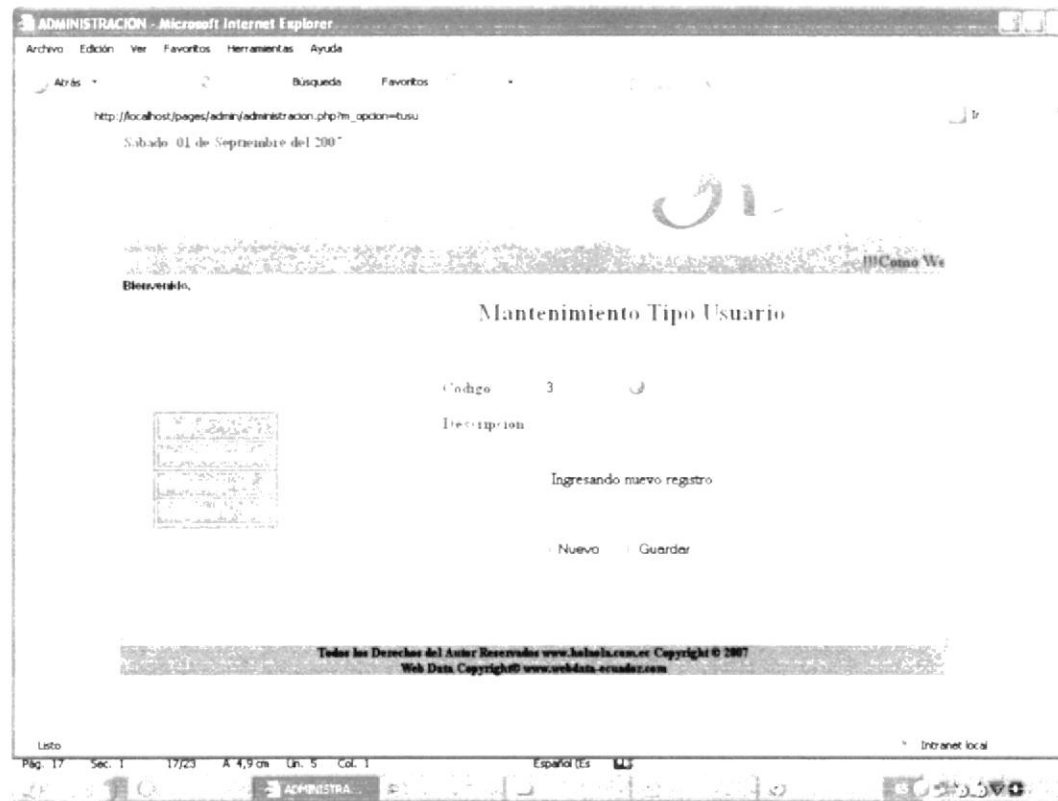


Figura 5.35 Mantenimiento Tipo Usuario

#### 5.3.16.1 INGRESAR REGISTRO EN TIPO USUARIO

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar un tipo de usuario. Debe estar seguro de crear un nuevo usuario, pues por predeterminación, solo existen Administrador, Web master y Usuario

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

2. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.16.2 CONSULTAR REGISTRO EN TIPO USUARIO

Para consultar cualquier registro de los tipos de usuarios ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.16.3 ELIMINAR REGISTRO EN TIPO USUARIO

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.17 MANTENIMIENTO USUARIO

Registra, consulta y elimina los usuarios que podrán acceder a Web Site

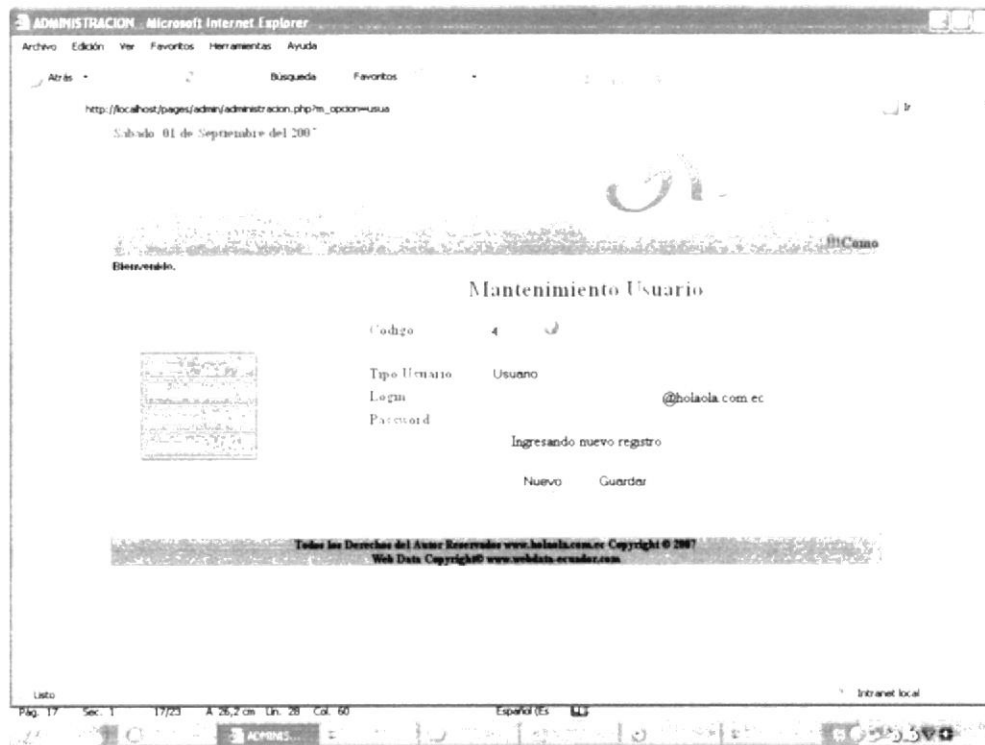


Figura 5.36 Mantenimiento Usuario

#### 5.3.17.1 INGRESAR REGISTRO EN USUARIO

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Seleccionar el tipo de usuario al que se le asignará una cuenta de acceso
2. Ingresar el login, solo deberá ingresar un nombre descriptivo como jmyc86
3. Ingresar un password o clave de acceso.

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

4. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.17.2 CONSULTAR REGISTRO EN USUARIO

Para consultar cualquier registro de los usuarios ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.17.3 ELIMINAR REGISTRO EN USUARIO

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.18 MANTENIMIENTO TIPO WALLPAPER

Ingresa, modifica y elimina los tipos de wallpapers que se podrán descargar del Web Site



Figura 5.37 Mantenimiento Tipo Wallpaper

#### 5.3.18.1 INGRESAR REGISTRO EN TIPO WALLPAPER

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar el tipo de Wallpaper

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

2. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.18.2 CONSULTAR REGISTRO EN TIPO WALLPAPER

Para consultar cualquier registro de los tipos de wallpapers ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.18.3 ELIMINAR REGISTRO EN TIPO WALLPAPER

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.19 MANTENIMIENTO WALLPAPER

Ingresa, modifica y elimina los wallpapers que se podrán descargar del Web Site



Figura 5.38 Mantenimiento Wallpaper

#### 5.3.19.1 INGRESAR REGISTRO EN WALLPAPER

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:


1. Seleccionar el tipo de Wallpaper a ingresar
2. Ingresar el título del Wallpaper
3. Seleccionar el tamaño del wallpaper
4. Finalmente ingresar la ruta donde se encuentra el wallpaper.

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

5. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.19.2 CONSULTAR REGISTRO EN WALLPAPER

Para consultar cualquier registro de los wallpapers ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.19.3 ELIMINAR REGISTRO EN WALLPAPER

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.20 MANTENIMIENTO ARTISTA

Ingresa, modifica y elimina la información de los artistas que se mostrarán en el Site

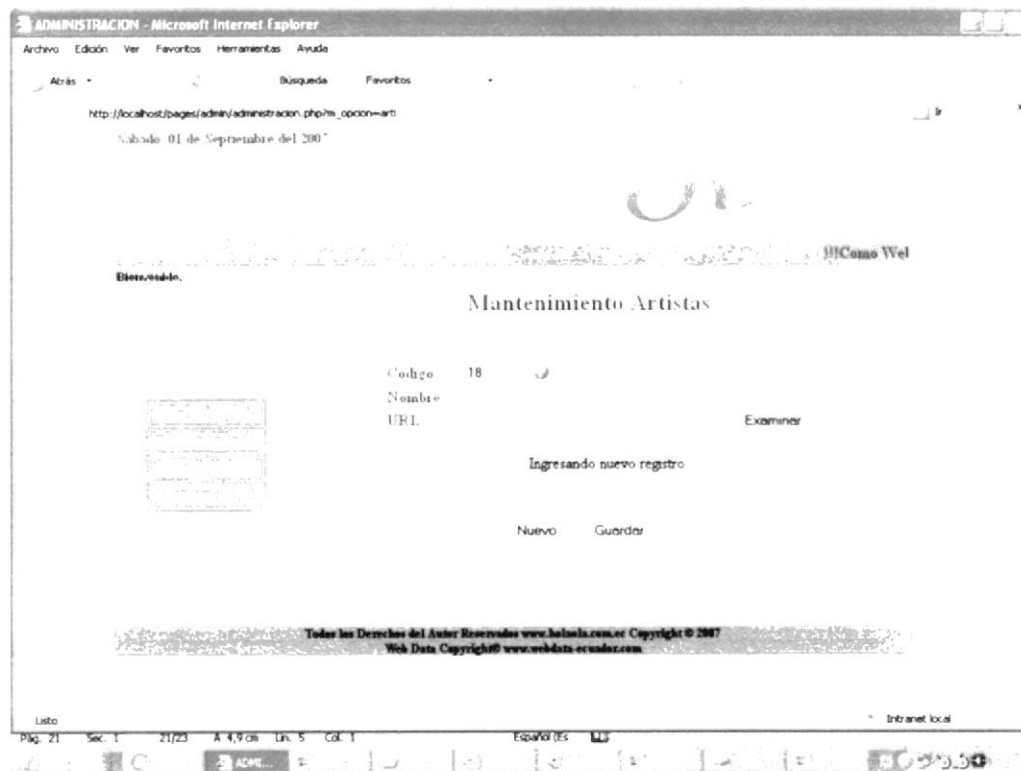


Figura 5.39 Mantenimiento Artista

#### 5.3.20.1 INGRESAR REGISTRO EN ARTISTA

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar el nombre del artista
2. Seleccionar la ruta del archivo en donde se encuentra la información del artista

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

3. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.20.2 CONSULTAR REGISTRO EN ARTISTA

Para consultar cualquier registro de los artistas ingresados, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.20.3 ELIMINAR REGISTRO EN ARTISTA

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.21 MANTENIMIENTO DISCOTECA

Ingresa, modifica y elimina la información de las discotecas que se mostrarán en el Site

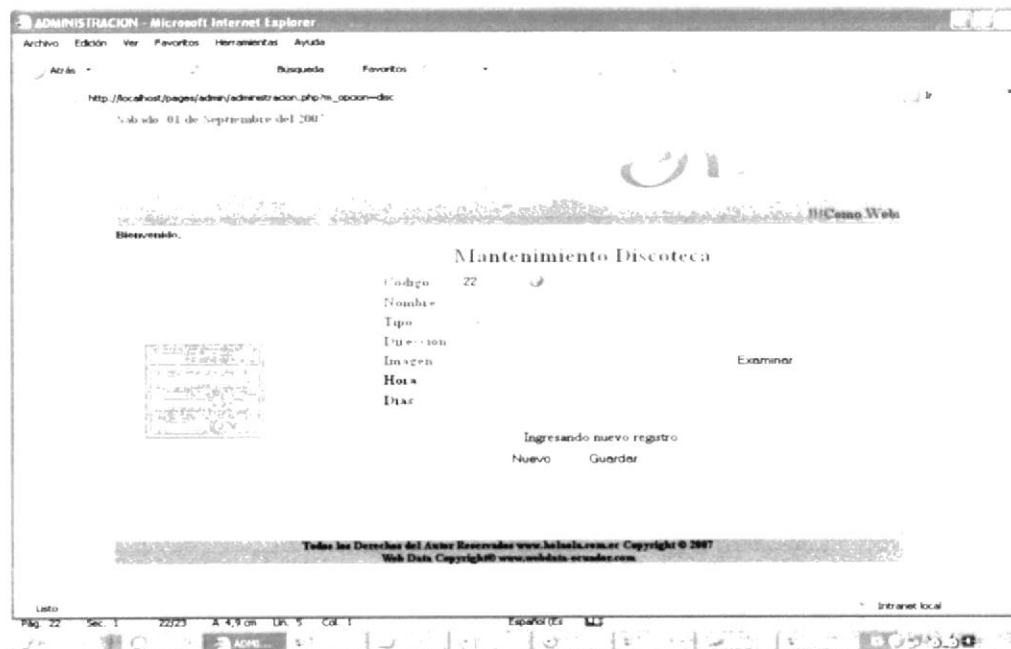


Figura 5.40 Mantenimiento Discoteca

#### 5.3.21.1 INGRESAR REGISTRO EN DISCOTECA

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar el nombre de la discoteca
2. Seleccionar el tipo de discoteca a ingresar
3. Ingresar la dirección de la discoteca
4. Seleccionar la ruta donde se encuentra ubicada la imagen de la discoteca
5. Ingresar el horario de atención de la discoteca
6. Ingresar los días de atención de la discoteca

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

7. Dar clic en el botón “guardar”

Nota: De haber ingresado correctamente la información en el mantenimiento, aparecerá el cuadro de diálogo “Ingreso Satisfactorio”

#### 5.3.21.2 CONSULTAR REGISTRO EN DISCOTECA

Para consultar cualquier registro de las discotecas ingresadas, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.21.3 ELIMINAR REGISTRO EN DISCOTECA

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”

### 5.3.22 MANTENIMIENTO PUBLICIDAD

Ingresa, modifica y elimina información publicitaria de las empresas que compren un espacio en el Web Site

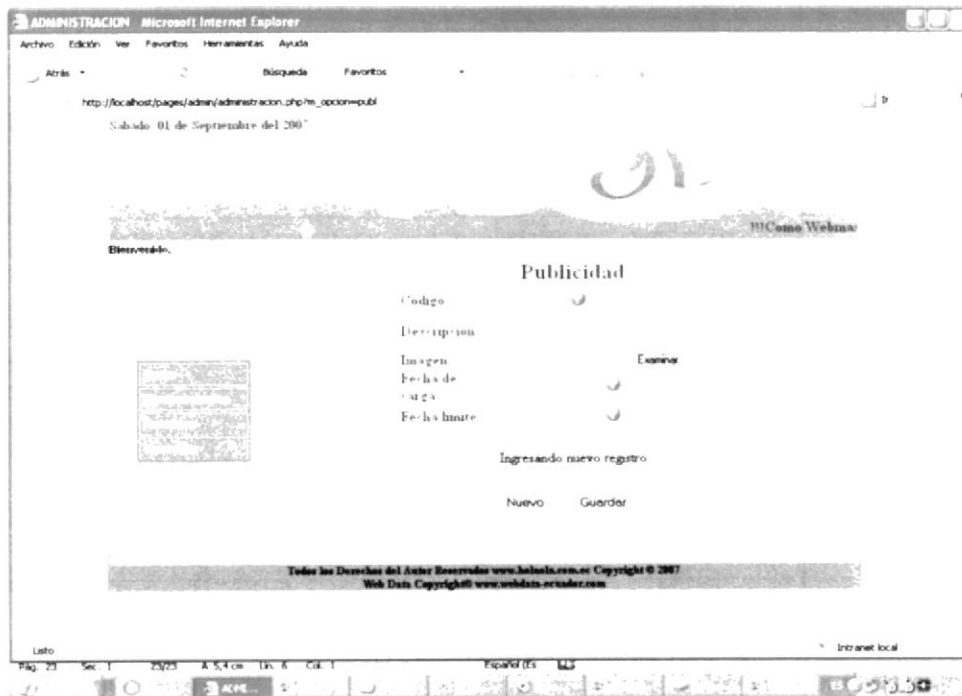


Figura 5.41 Mantenimiento Publicidad

#### 5.3.22.1 INGRESAR REGISTRO EN PUBLICIDAD

Debe ingresar la respectiva información, que incluye:

1. Ingresar una descripción de la publicidad
2. Ingresar la ruta donde se encuentra ubicada la imagen a publicar en el Site
3. Seleccionar la fecha de inicio de publicación de la imagen
4. Seleccionar la fecha en que se cumplirá el tiempo establecido de la publicidad

Una vez ingresado el dato requerido, se debe realizar lo siguiente:

5. Dar clic en el botón “guardar”

#### 5.3.22.2 CONSULTAR REGISTRO EN PUBLICIDAD

Para consultar cualquier registro de las publicidades ingresadas, debe dar clic en el botón “ayuda” , luego de dar clic en el código del registro deseado, automáticamente aparecerá en la ventana de mantenimiento.

#### 5.3.22.3 ELIMINAR REGISTRO EN PUBLICIDAD

Para eliminar un registro debe antes haber seleccionado mediante consulta el archivo a borrar. Luego simplemente dar clic en el botón “eliminar”



# **ANEXO A**

---

**ACERCA DE INTERNET**



## **A ACERCA DE INTERNET**

### **A.1 ¿QUÉ ES INTERNET?**

Internet es una red de ordenadores conectados entre sí, ordenadores distribuidos por todo el mundo. Quizá esto no signifique mucho para un usuario final, pero sí lo hará el saber que esta red permite ejecutar un programa, ver un documento, enviar un mensaje o cientos de cosas más a miles de kilómetros de distancia y sin que el usuario sea consciente de ello.

Para que esta comunicación sea posible, es necesario establecer una forma de "hablar" las máquinas, de manera que se puedan entender entre ellas.

El éxito y crecimiento de Internet se debe fundamentalmente a los factores sociológicos relacionados con la denominada "Sociedad de la Información", la cual demanda día a día mayor cantidad de información de la forma más fiable, rápida y segura posible.

### **A.2 VENTAJAS**

Internet ofrece, entre otras, las siguientes **ventajas**:

- Permanencia en contacto con amigos, parientes y colegas alrededor del mundo, a una fracción del coste de una llamada telefónica o correo aéreo.
- Discusión sobre cualquier tema, desde la arqueología a la zoología, con la gente en varios idiomas diferentes.
- Exploración en millares de bibliotecas y bases de datos de información globalmente.
- Acceso a millares de documentos, diarios, reservas y programas.
- Servicio de Noticias de cualquier tipo, desde noticias deportivas hasta información meteorológica.
- Juegos en vivo y en tiempo real; permite jugar con docenas de personas de inmediato.
- Conectarse a la Red hoy toma, en un sentido, algo de aventura. Visitar la Red, hoy día, es como viajar al extranjero.

### **A.3 HISTORIA DEL INTERNET**

Aunque se pueda pensar que Internet es algo que ha surgido en estos últimos tiempos, no es así: Internet ya lleva con nosotros unas cuantas décadas.

Los inicios de Internet nos remontan a los años 60. En plena guerra fría, Estados Unidos crea una red exclusivamente militar, con el objetivo de que, en el hipotético caso de un ataque ruso, se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier punto del país. Esta red se creó en 1969 y se llamó ARPANET.

ARPANET siguió creciendo y abriéndose al mundo, y cualquier persona con fines académicos o de investigación podía tener acceso a la red. El desarrollo de las redes fue abismal, y se crean nuevas redes de libre acceso que más tarde se unen a NSFNET, formando el embrión de lo que hoy conocemos como INTERNET.

Internet no ha parado de crecer. En el año 1996 existían cerca de 90.000 Sitios Web. Actualmente es casi imposible calcular los Sitios Web que existen y los servidores a los que tenemos acceso. Internet ya no es la red de investigación militar para lo que fue creada, ahora Internet es, ante todo, un negocio, y eso ha sido lo que ha empujado su desarrollo.

#### **A.4 SERVICIOS DE INTERNET**

Internet es mucho más que la WWW, y que la red posee una serie de servicios que, en mayor o menor medida, tienen que ver con las funciones de información, comunicación e interacción. Algunos de los servicios disponibles en Internet aparte de la Web, son el acceso remoto a otros ordenadores (a través de telnet o siguiendo el modelo cliente/servidor), la transferencia de ficheros (FTP), el correo electrónico (e-mail), los boletines electrónicos y grupos de noticias (USENET y news groups), las listas de distribución, los foros de debate y las conversaciones en línea (chats).

El acceso a Internet ofrece gran variedad de servicios más o menos útiles. Algunos de ellos son:

- **Correo electrónico.**

El correo electrónico no es más que un mensaje electrónico enviado desde un ordenador a otro, ya sean mensajes personales, laborales, comerciales, etc. El contenido es al gusto de quien envía el mensaje. También pueden mandarse mensajes con archivos adjuntos y pueden adjuntarse todo tipo de documentos y archivos (texto, imágenes, etc.) o incluso programas.

Los e-mails pasan de un ordenador a otro (mail server) o servidor de correo, a otro a medida que viajan por la Internet. Cuando llegan al servidor de correo de destino, se almacenan en un buzón electrónico hasta que el destinatario acceda a él. Todo este proceso tarda unos pocos segundos.

Para recibir o enviar correos electrónicos sólo es preciso tener acceso a Internet a través de cualquier proveedor de acceso (ISP) Internet Service Provider y una cuenta abierta en un servidor de correo.

- **Grupos de Noticias/Boletines de Noticias (News y USENET)**

Los newsgroup o grupos de noticias pueden considerarse como una extensión del correo electrónico pero, a diferencia de éste, se trata de un sistema público y universal de distribución de mensajes electrónicos agrupados por temas de discusión en un sistema asíncrono y que imitan a un boletín o tablón de anuncios donde los usuarios pueden dejar sus mensajes o leer los que se van publicando sobre dicho tema, ya que están disponibles en un servidor.

Los mensajes que enviamos a los Grupos de Noticia se hacen públicos y cualquier persona puede enviarnos una contestación.

- **Transferencia de archivos desde cualquier lugar.**

La mejor manera de transferir archivos en Internet es por medio del protocolo FTP. Los ordenadores conectados a Internet tienen la posibilidad de intercambiar archivos de cualquier tipo (texto, gráficos, sonido, vídeo, programas de ordenador etc.). El protocolo que permite el acceso entre las diferentes máquinas para el intercambio de archivos se denomina FTP.

La forma de transferir la información consiste en comunicarse con el ordenador deseado por medio del protocolo FTP, introducir el nombre de usuario y la clave de acceso.

- **Participar en foros de discusión sobre los más variados temas.**

Los Foros en línea son similares a las listas de distribución, ya que se organizan en grupos de discusión sobre determinados temas, pero el debate se desarrolla en línea y sobre la Web y son accesibles directamente con el navegador sin necesidad de programas especiales para su lectura y navegación. Existen foros de discusión de los temas más variados e inauditos, de esta forma se constituyen espacios de debate para el intercambio de ideas que, en algunos casos, llegan a constituir una valiosa fuente de información sobre temas específicos.

- **World Wide Web.**

Es la imagen más popular del Internet, donde páginas Web muestran textos, imágenes, sonidos, vídeo, etc. y se entrelazan por medio de vínculos unas a otras. Su uso es muy sencillo.

Para poder utilizar el servicio Web se necesitan dos componentes: el servidor y el cliente. El servidor WWW o host es la empresa que pone a su disposición las máquinas donde se alojan las páginas WWW, siguiendo el estándar definido por el lenguaje HTML (hoy se han desarrollado otros muchos lenguajes para la Web con posibilidades hipertextuales y otras funcionalidades añadidas) y, por otro lado, está el cliente u ordenador del usuario.

- **Weblogs, blogs o bitácoras**

Recientemente han tenido su aparición en la red las llamadas weblogs o blogs, también denominadas bitácoras o cuadernos de bitácoras, en español. El término se emplea desde 1999 y hoy se ha extendido como la espuma. Se trata de un diario o registro discontinuo de notas y opiniones sobre los temas más variados: personales (opiniones, impresiones, pensamientos, sucesos, etc.) o grupales (hay blogs referentes a todo tipo de materias: tecnológicos, literarios, políticos, sociales, informativos, etc.) y que abarcan desde aspectos muy generales hasta los sumamente especializados.

En algunos casos, se trata de un diario íntimo participado a la comunidad global a través de Internet. Ya se emplea el término hacer blogging como sinónimo de hablar mediante una escritura rápida y pasional.

- **Chats ó IRC (Internet Relay Chat), videoconferencia, mensajería instantánea y llamadas telefónicas a través de Internet**

Internet Relay Chat es un servicio basado en el modelo cliente-servidor que permite que múltiples usuarios en red conversen sobre un tema común. Se trata también de un protocolo mundial para conversaciones simultáneas que permite comunicarse por escrito entre sí a través del ordenador a varias personas en tiempo real. Los términos chat y chatear se han convertido en términos muy comunes para describir la comunicación entre usuarios en tiempo real.

Hoy se puede chatear a través de la Web, pero también se puede utilizar la forma más tradicional de conferencia o charla en vivo o BBS (bulletin board systems) con capacidades de tiempo real. Durante una charla en vivo, los participantes se escriben mensajes en directo. Este tipo de software puede ser usado en la World Wide Web con el navegador para llevar a cabo sesiones de charla en línea con otros usuarios y es capaz de establecer comunicación entre 1.000 usuarios simultáneamente. .

## **A.5 PROTOCOLO TCP/ IP**

Una red es una configuración de computadora que intercambia información. Pueden proceder de una variedad de fabricantes y es probable que tenga diferencias tanto en hardware como en software, para posibilitar la comunicación entre estas es necesario un conjunto de reglas formales para su interacción. A estas reglas se les denominan protocolos.

Un protocolo es un conjunto de reglas establecidas entre dos dispositivos para permitir la comunicación entre ambos.

El nombre TCP / IP Proviene de dos protocolos importantes de la familia, el Transmission Control Protocol (TCP) y el Internet Protocol (IP). Todos juntos llegan a ser más de 100 protocolos diferentes definidos en este conjunto.

El TCP / IP es la base del Internet que sirve para enlazar computadoras que utilizan diferentes sistemas operativos, incluyendo PC, minicomputadoras y computadoras centrales sobre redes de área local y área extensa. TCP / IP fue desarrollado y demostrado por primera vez en 1972 por el departamento de defensa de los Estados

Unidos, ejecutándolo en el ARPANET una red de área extensa del departamento de defensa.

### A.5.1 VENTAJAS

Establece la comunicación por medio de paquetes de información. Cuando un ordenador quiere mandar a otro un fichero de datos, lo primero que hace es partirlo en trozos pequeños (alrededor de unos 4 kb) y posteriormente enviar cada trozo por separado. Cada paquete de información contiene la dirección en la red donde ha de llegar, y también la dirección de remite, por si hay que recibir respuestas. Los paquetes viajan por la red de forma independiente. Entre dos puntos de la red suele haber muchos caminos posibles.

Es por esto que Internet es la red más estable del Mundo. Al ser una red tan grande y compleja existen cientos de vías alternativas para su destino concreto. Así, aunque fallen algunos ordenadores intermediarios o no funcionen correctamente algunos canales de información, siempre existe comunicación entre dos puntos de la Red.

Admite la posibilidad de que algún paquete de información se pierda por el camino. Puede ocurrir que un ordenador intermediario se apague o se sature justo cuando un trozo de un fichero que estemos enviando o recibiendo pase por dicho ordenador.

## A.6 CÓMO CONECTARSE A INTERNET

Los ordenadores domésticos acceden a Internet a través de la línea telefónica. Podemos aprovechar la línea que casi todos tenemos en casa. Normalmente, esta línea telefónica tiene un conector en la pared, al que se suele enchufar el teléfono.

Para poder enchufar nuestro ordenador a este conector, debemos disponer de un módem, que viene con un cable de teléfono.

Este aparato sirve para que el ordenador pueda comunicarse a través del teléfono con otros ordenadores.



**Figura A.1 Conexión a Internet**

Para poder conectarnos a Internet necesitamos cuatro cosas: un ordenador, un módem, un programa que efectúe la llamada telefónica, y otro programa para navegar por la Red

(a no ser que no deseemos navegar, sino simplemente enviar un correo, por ejemplo, en cuyo caso necesitemos el programa cliente correspondiente).

## **A.7 ELEMENTOS DE LOS NAVEGADORES DE INTERNET**

Hemos mencionado el tipo de información que puede contener una página Web: texto, imagen, sonido, vídeo, e incluso, mundos 3D y animación.

El usuario no se limita a buscar y encontrar la información de un modo pasivo, sin intervenir. La mayor innovación de las páginas Web se traduce en una sola palabra: Interactividad. Una página Web puede contener elementos que permiten una comunicación activa entre el usuario e información, la página responderá a sus acciones.

- **Formularios:** a través de los cuales la empresa podrá disponer de un modo de solicitud de información, un buzón de sugerencias o posibilidad de realizar suscripciones o pedidos
- **Accede y manejar bases de datos de todo tipo:** Consultar por ejemplo, una lista de todos los fondos de inversión en España.
- **Participar en los juegos más diversos:** Echar una partida de Bingo o participar en un divertido juego de búsqueda por el ciberespacio.
- **Sistemas de Búsquedas:** Encontrar las páginas que contienen información que se necesita en los principales buscadores españoles o localizar una empresa en las páginas amarillas electrónicas.



# **ANEXO B**

---

**PÁGINAS DEL WEB SITE  
HOLAOLA**

## B PÁGINAS DEL WEB SITE “HOLAOLA”

### B.1 HOME

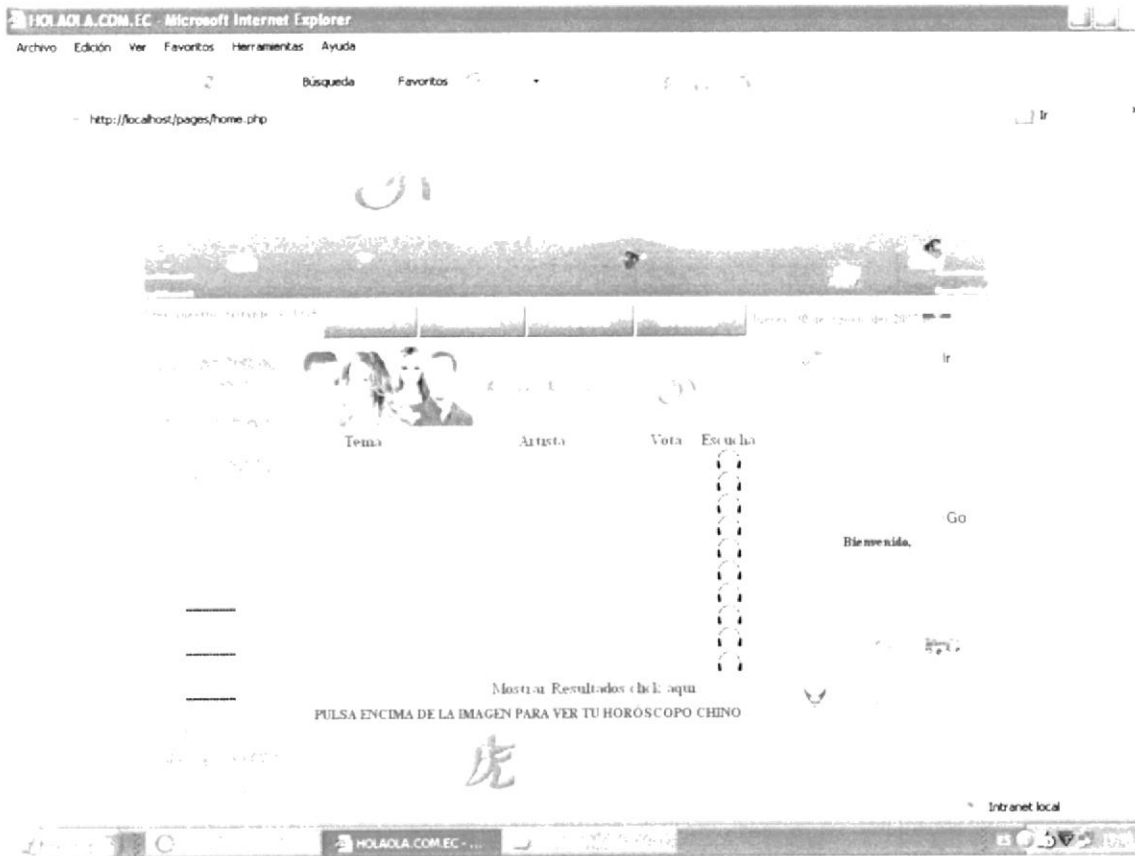


Figura B.1 Home



## B.2 EVENTO

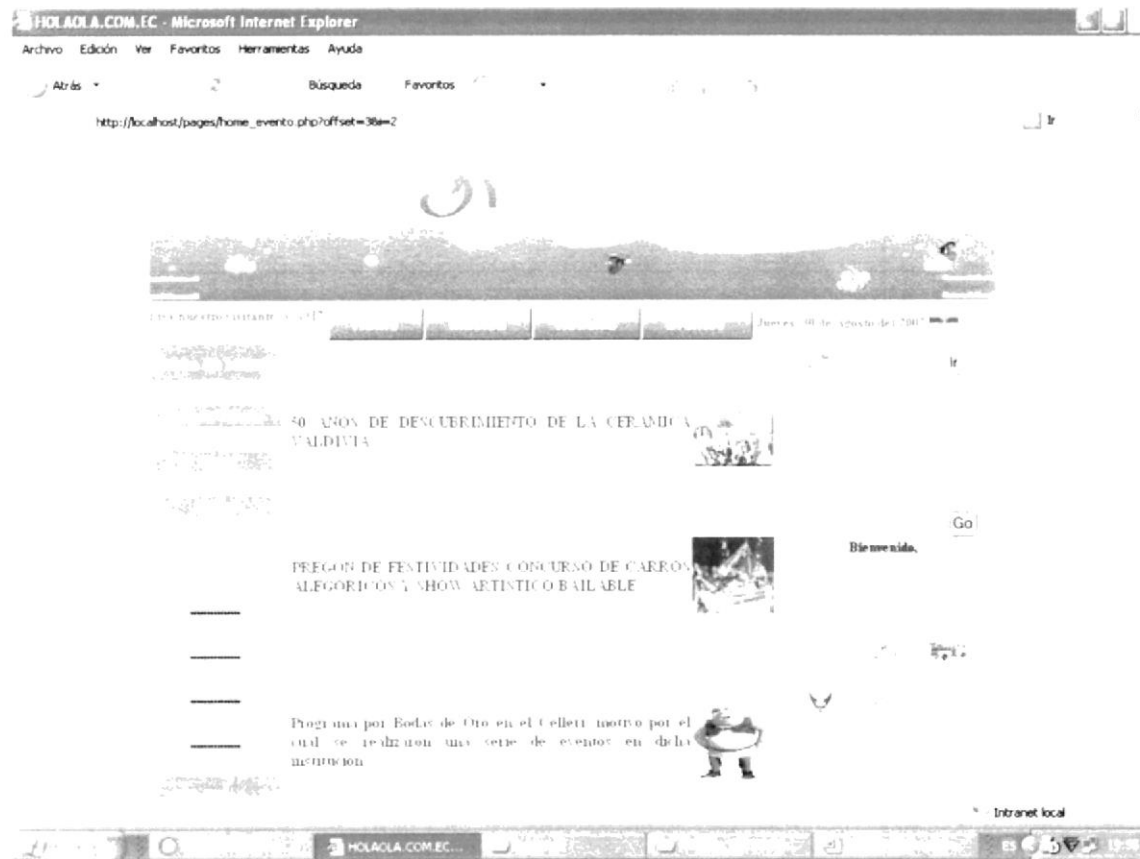


Figura B.2 Evento

### B.3 ARTISTAS

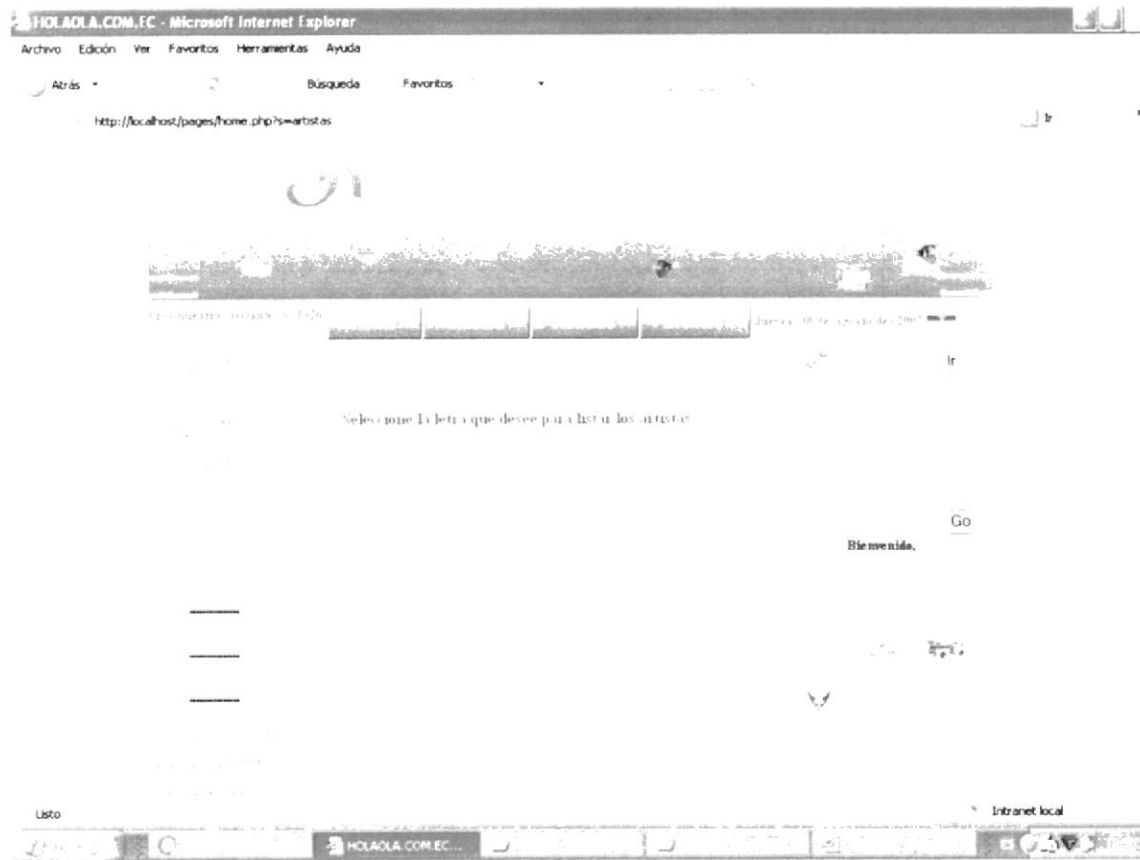


Figura B.3 Artistas

## B.4 CONCIERTOS

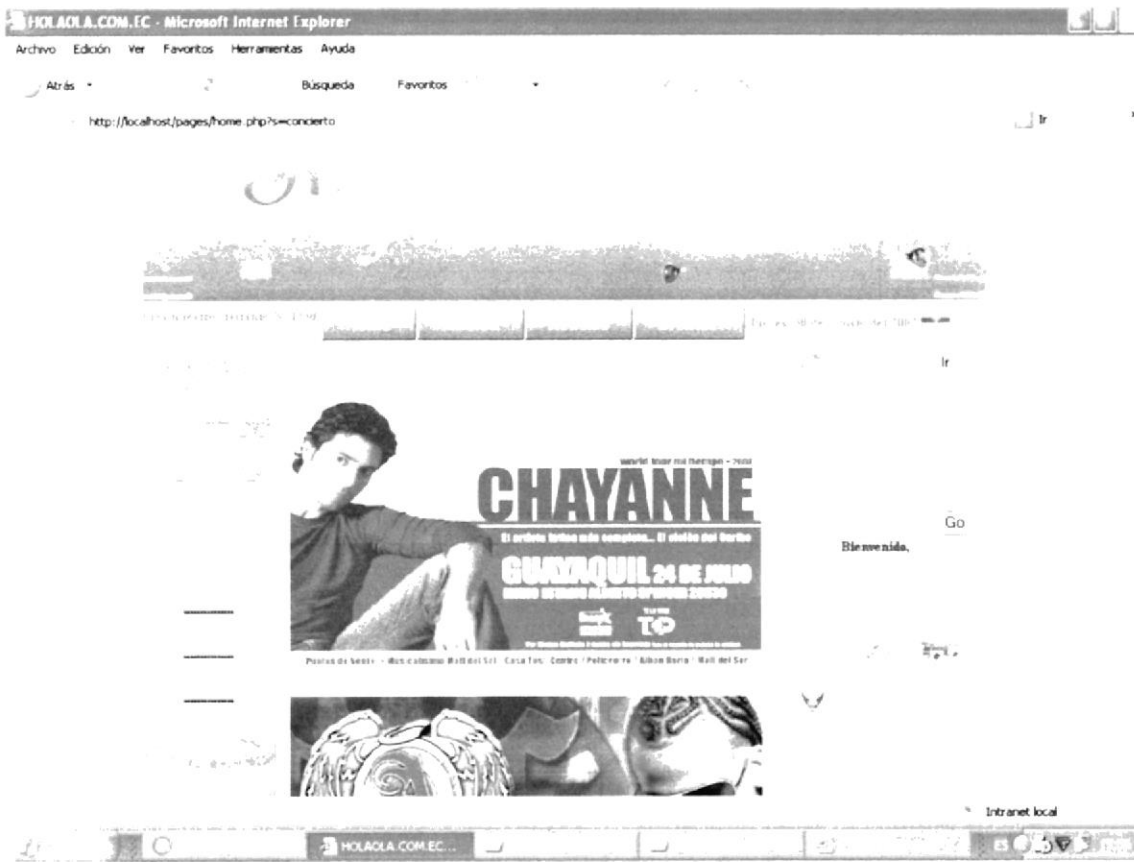


Figura B.4 Conciertos

## B.5 HORÓSCOPO CHINO

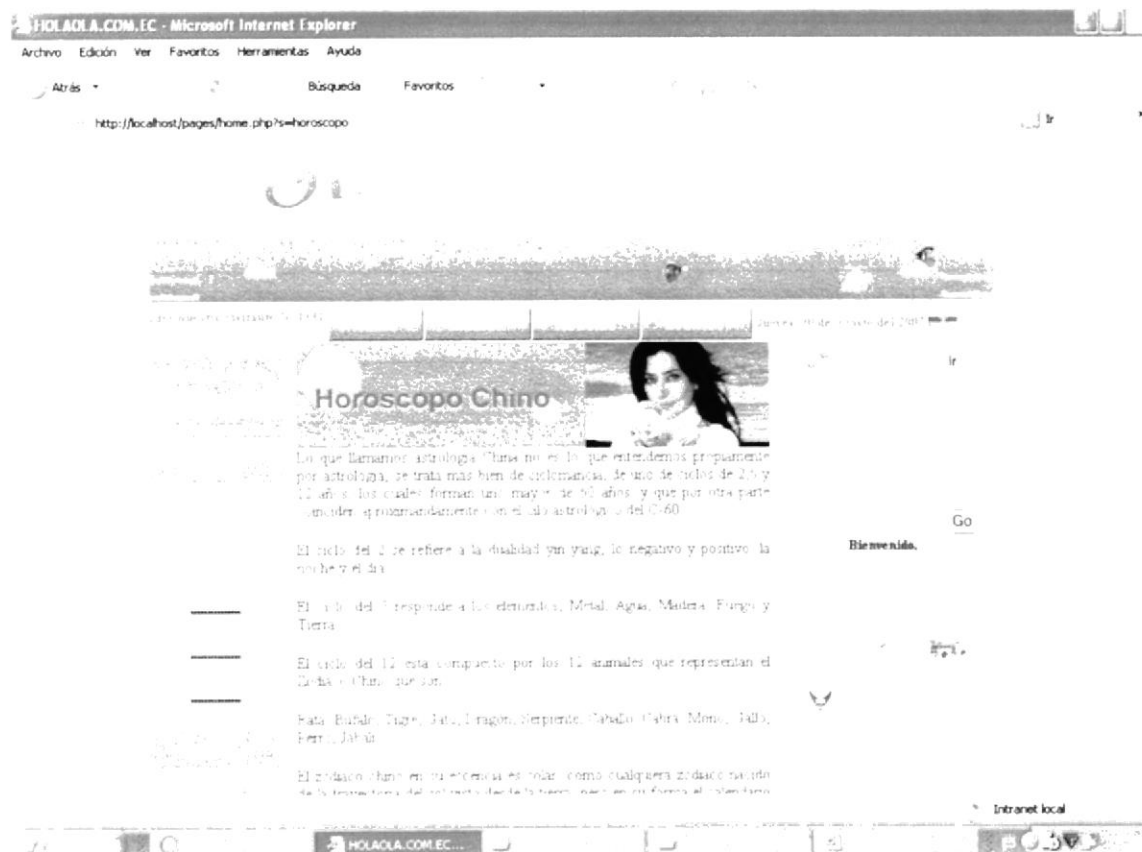


Figura B.5 Horóscopo Chino





## B.6 HERÁLDICA

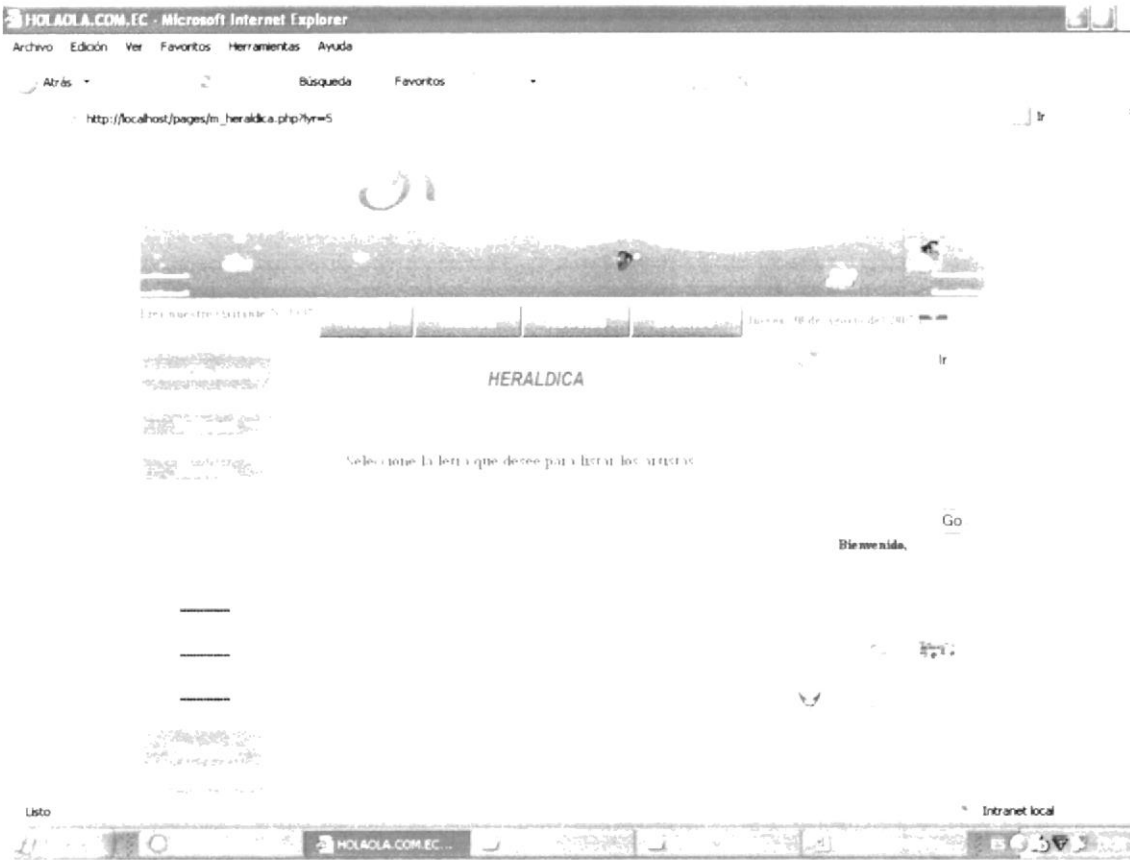


Figura B.6 Heráldica

## B.7 NOTICIA

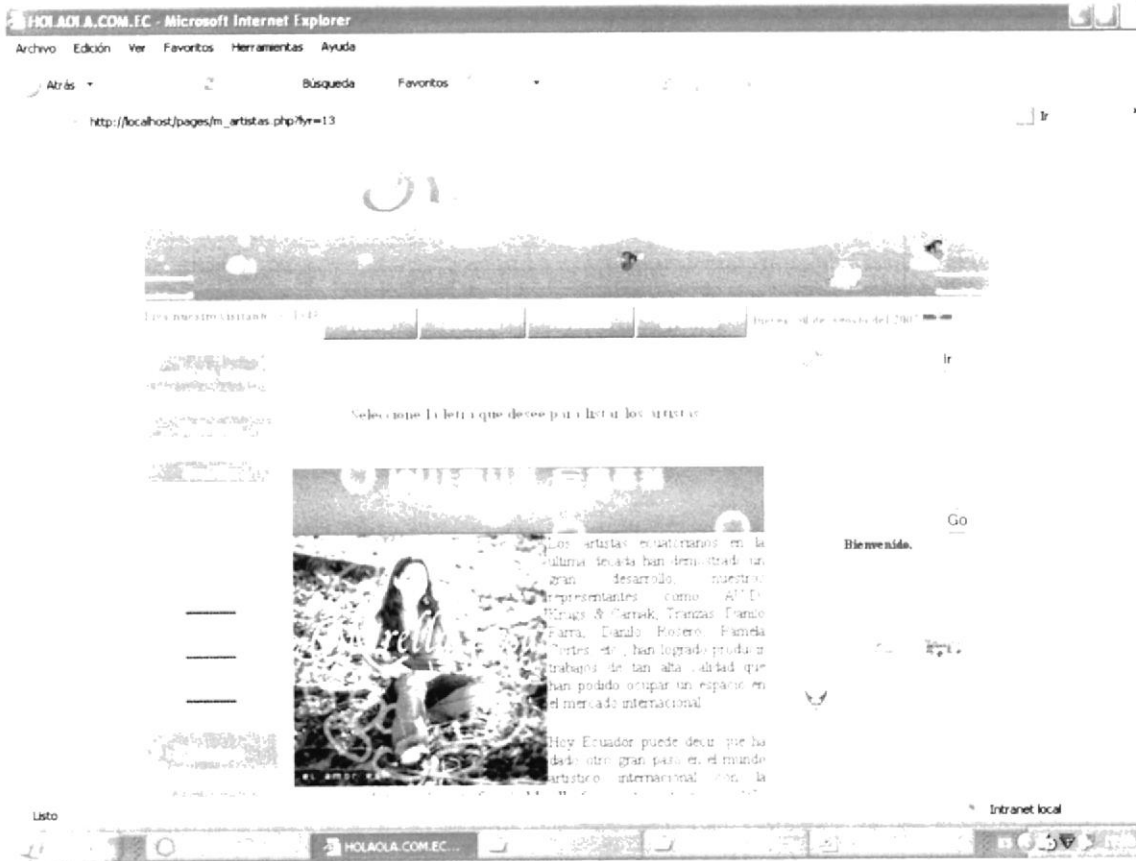


Figura B.7 Noticia



## B.8 DÓNDE FARREAR

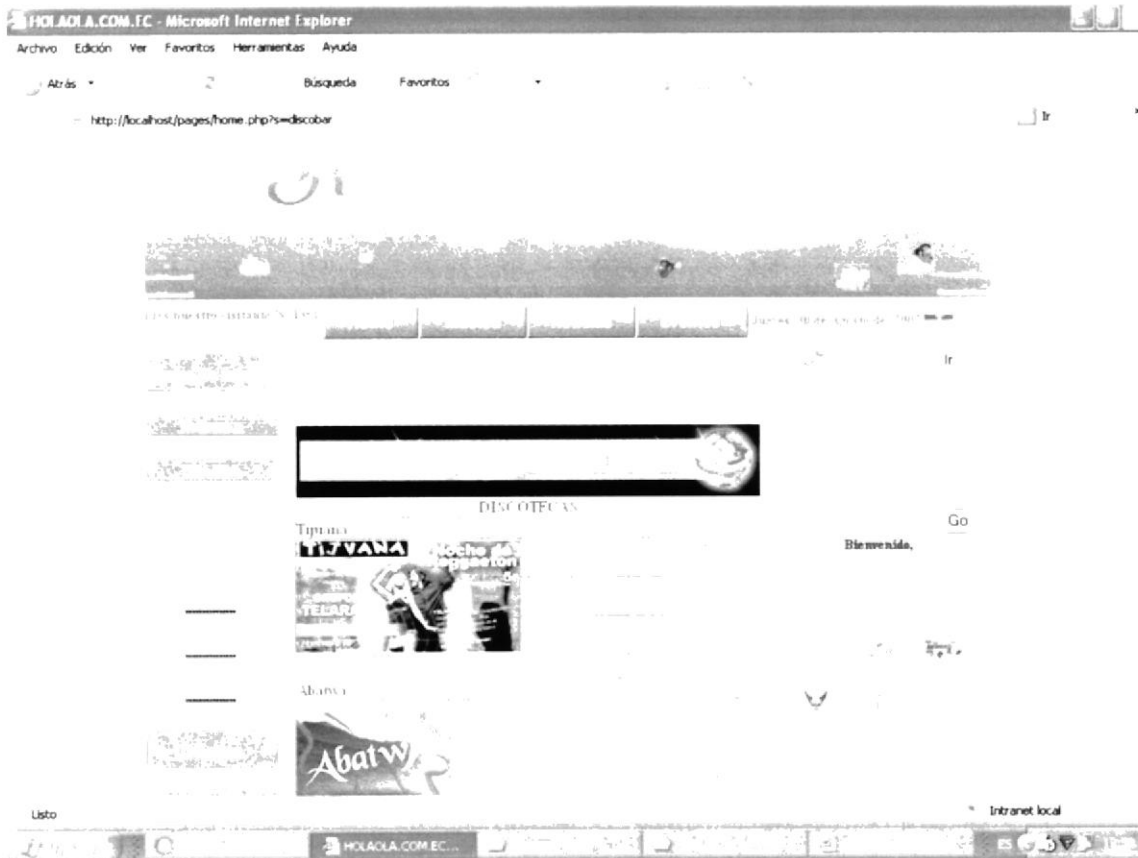


Figura B.8 Dónde Farrear

## B.9 REGISTRO

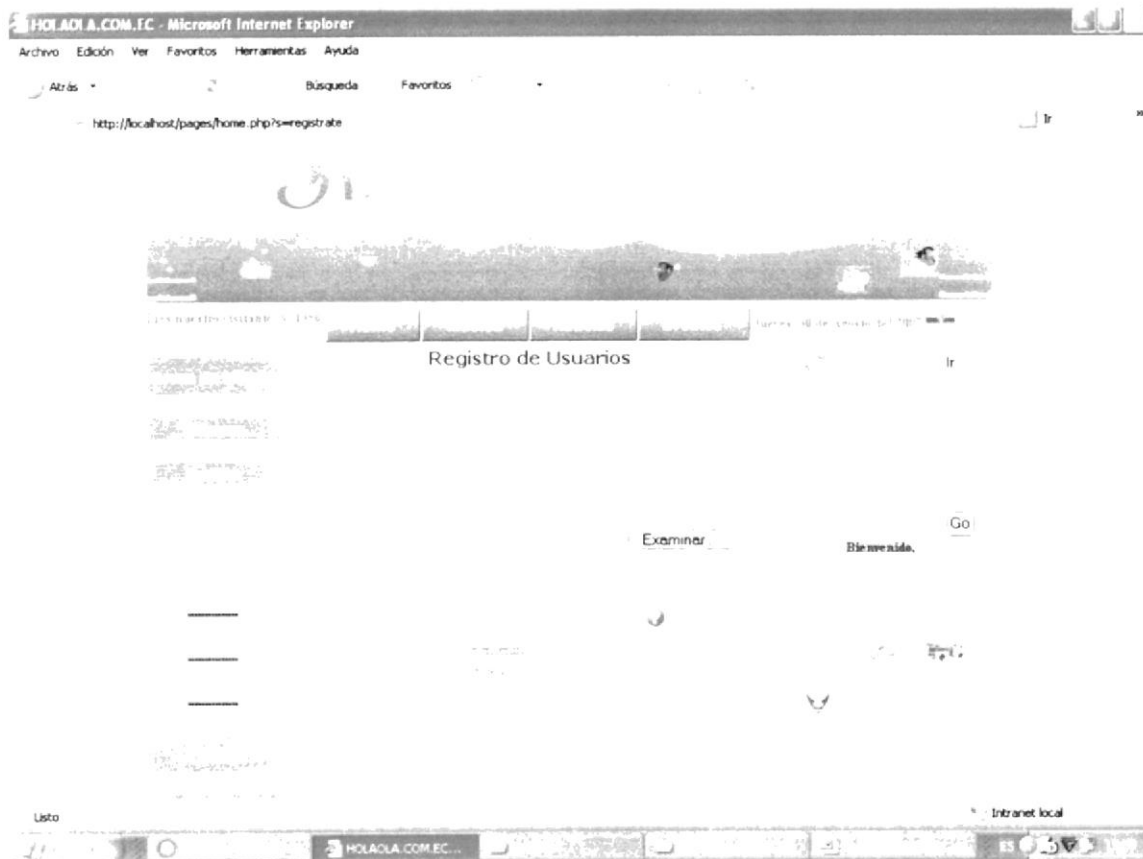


Figura B.9 Registros

## B.10 WALLPAPERS

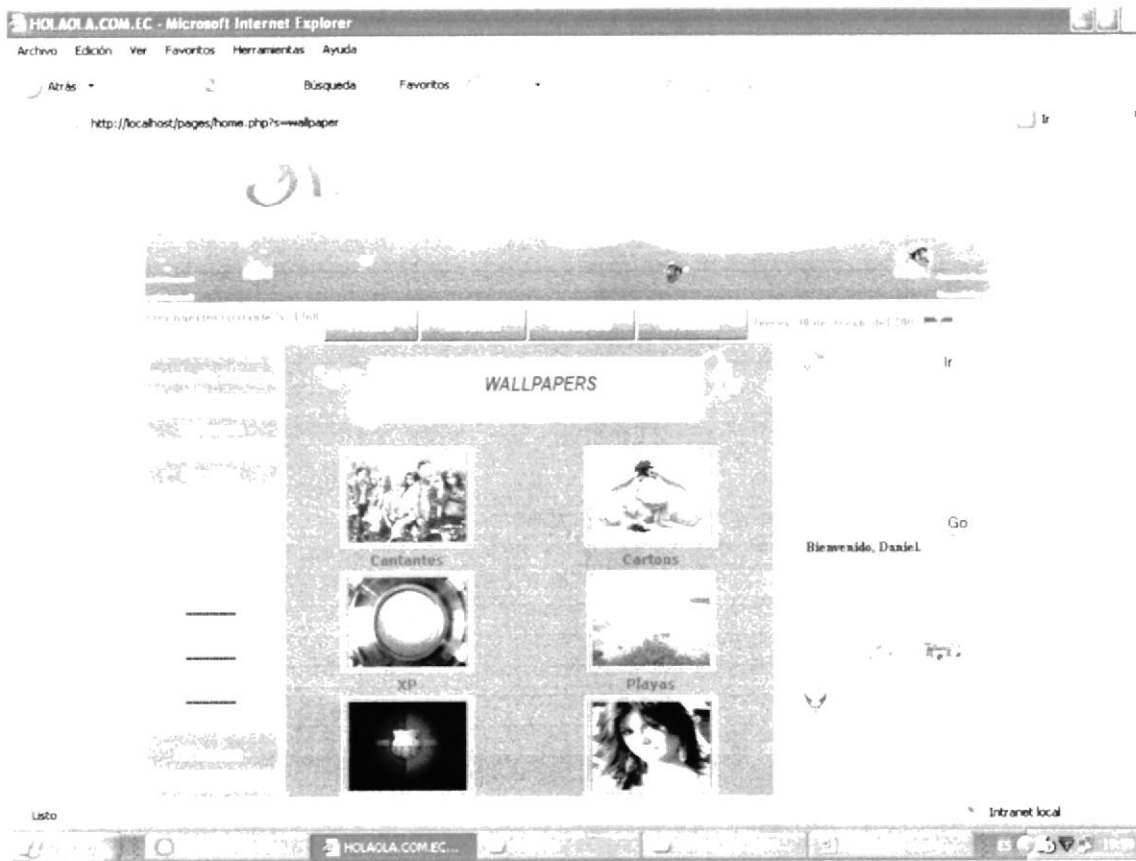


Figura B.10 Wallpaper

## B.11 LECTURA DEL HORÓSCOPO

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window displaying a horoscope reading page. The address bar shows the URL: `http://localhost/pages/home.php?v=lebre`. The page content includes a navigation menu with options like 'Archevo', 'Edición', 'Ver', 'Favoritos', 'Herramientas', and 'Ayuda'. Below the menu, there are search and favorite buttons. The main content area features a decorative header with a landscape image. A form for selecting a birth year is visible, with options: 1927, 1939, 1951, 1963, 1975, 1987, 1999, 2011. Below the form, the text reads: 'Animal de tendencia YingFang: La reina de los Prados Blanca'. A 'Go' button is present. The main text of the horoscope reads: 'Discreción, prudencia, honestidad. Bienvenido, Daniel. La lebre es un ser discreto y prudente hasta el punto que puede parecer ajeno a la sociedad, e incluso puede dar la impresión de eguista e indiferente antes los asuntos de los demás. Guardan mucho su intimidad, no suelen figurar ni aparentar, mas bien aborran sin llegar a la evancia, pues no les importa ser generosos en su momento. Tame la capacidad de discernir lo correcto de lo incorrecto, al igual que lo conveniente de lo inconveniente, por ello su sentido de la diplomacia esta muy desarrollado y destaca por ser un gran comunicador. A la lebre no le gusta preocuparse por las cuestiones cotidianas, prefiere disfrutar de ellas y hacer disfrutar a los demás, no quiere complicarse la vida ni complicársela a nadie. La lebre busca siempre su lugar, aquel en el que se encuentra cómodo y no quiere complicarse la vida en especulaciones, ni ideología o...

At the bottom of the browser window, the status bar shows 'Listo' and 'Intranet local'.

Figura B.11 Lectura del Horóscopo

## B.12 CONFESIONARIO

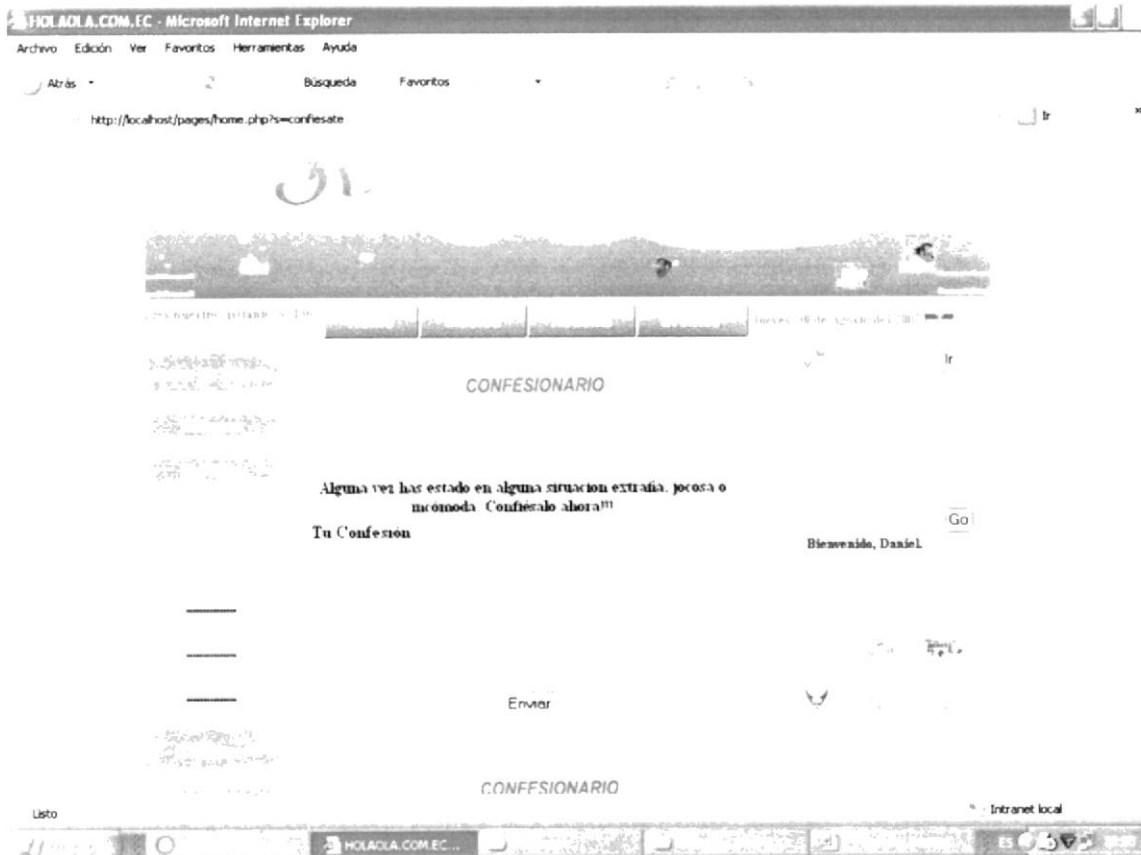


Figura B.12 Confesionario

## B.13 BÚSQUEDA

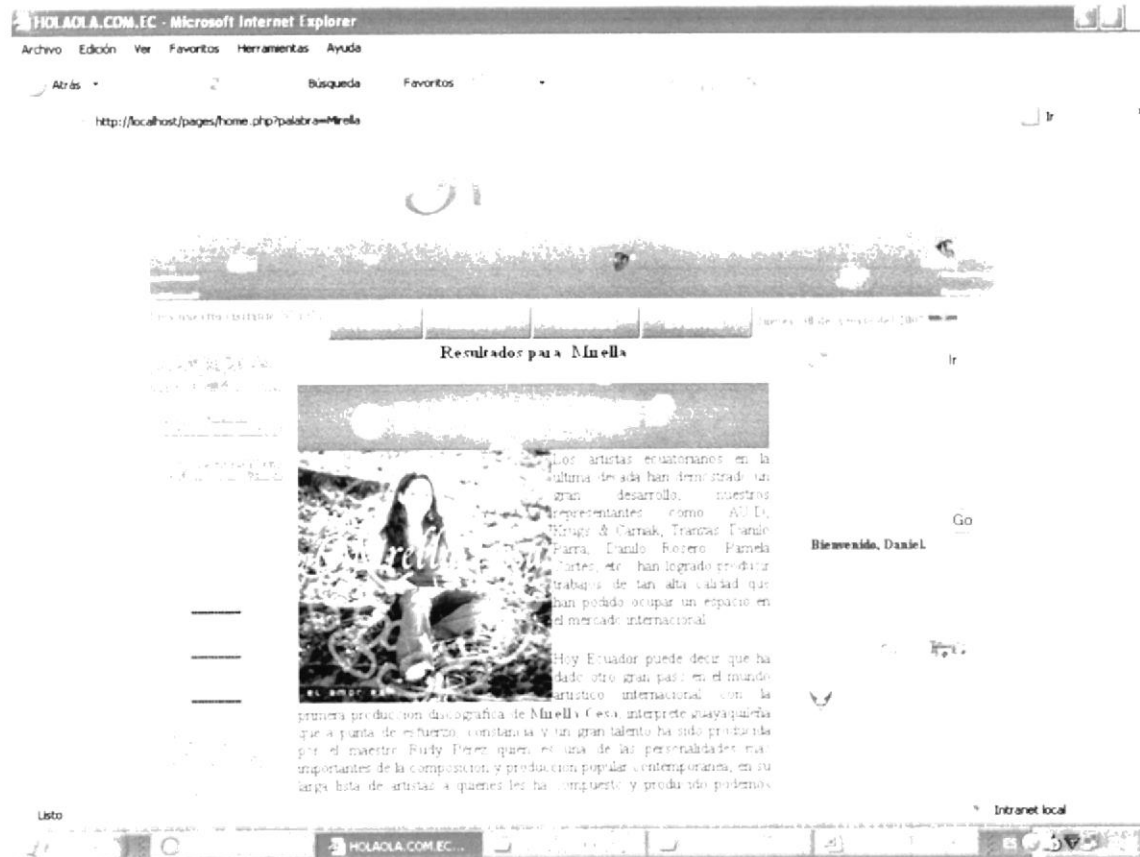


Figura B.13 Búsqueda

### B.14 VOTAR TOP 10

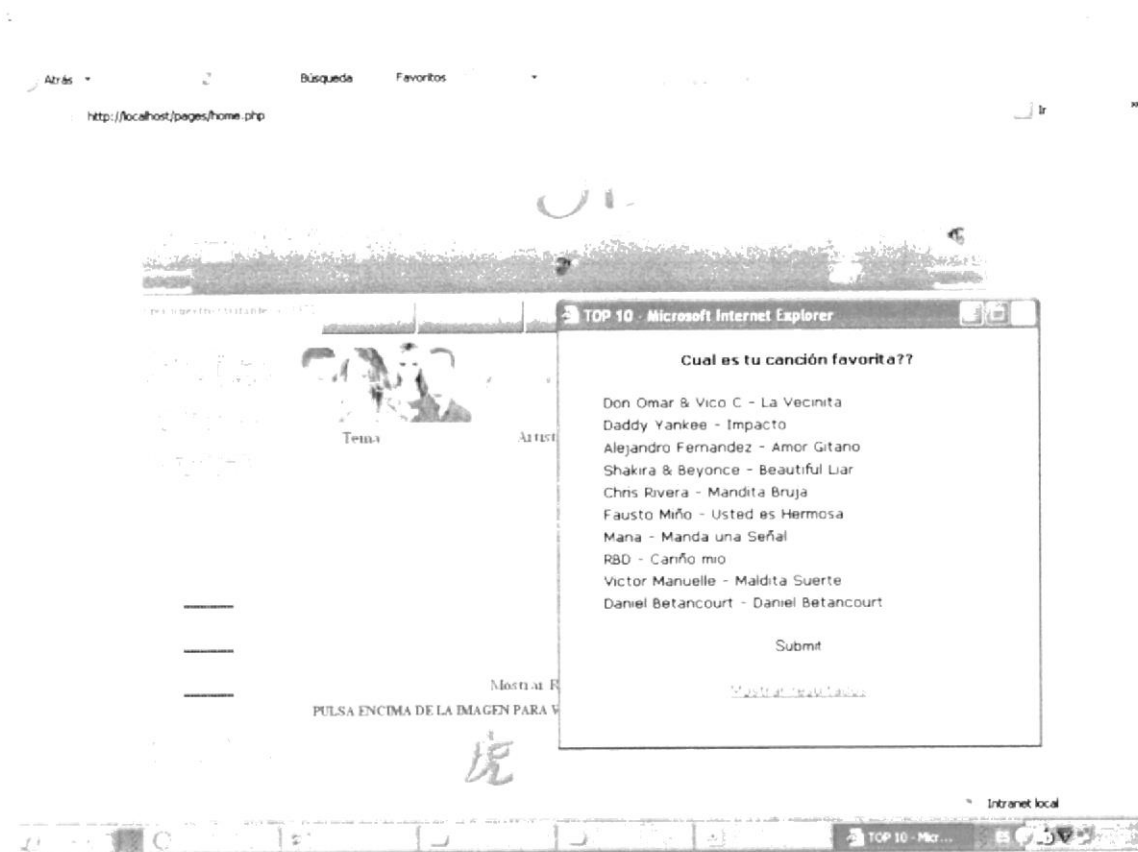



Figura B.14 Votar Top 10

## B.15 ACCESO ADMINISTRACIÓN

---



Modulo:  
ADMINISTRACION

Login: |

Password:

Bienvenido

Todos los Derechos del Autor Reservados www.holaola.com.ec Copyright © 2007  
Web Data Copyright © www.webdata-ecuador.com

Figura B.15 Acceso Administración



## B.16 MANTENIMIENTO CANCIÓN

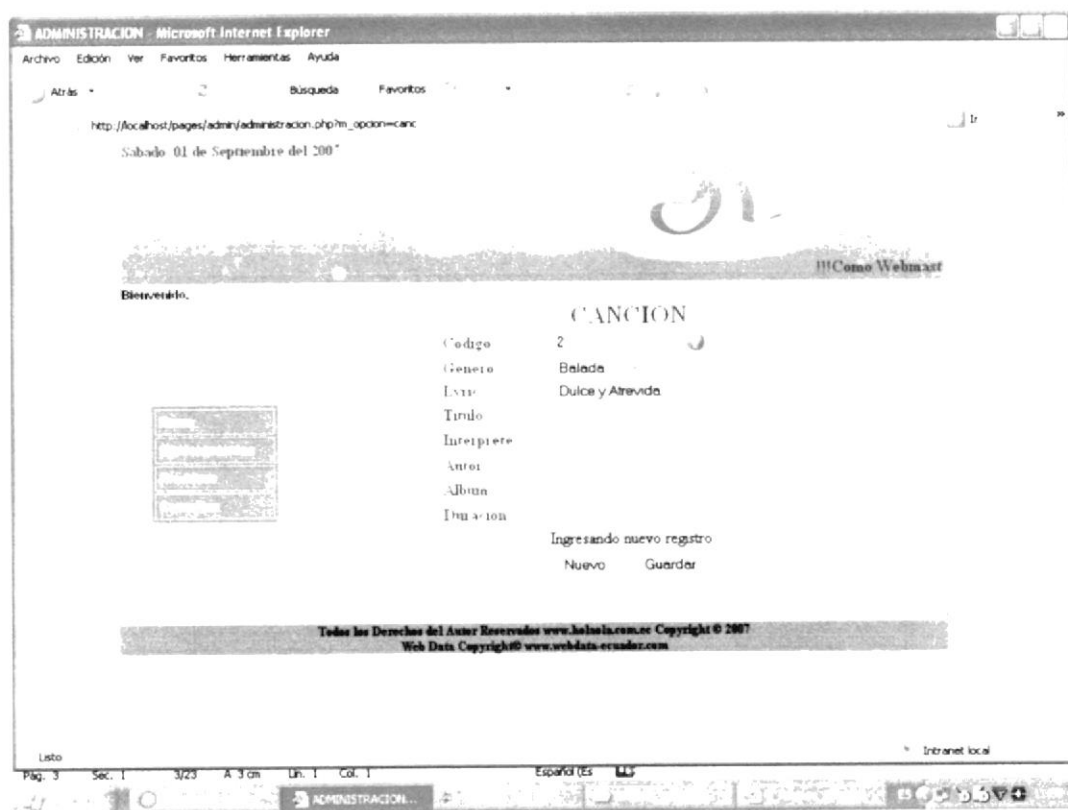


Figura B.16 Mantenimiento Canción

## B.17 MANTENIMIENTO COLEGIAL

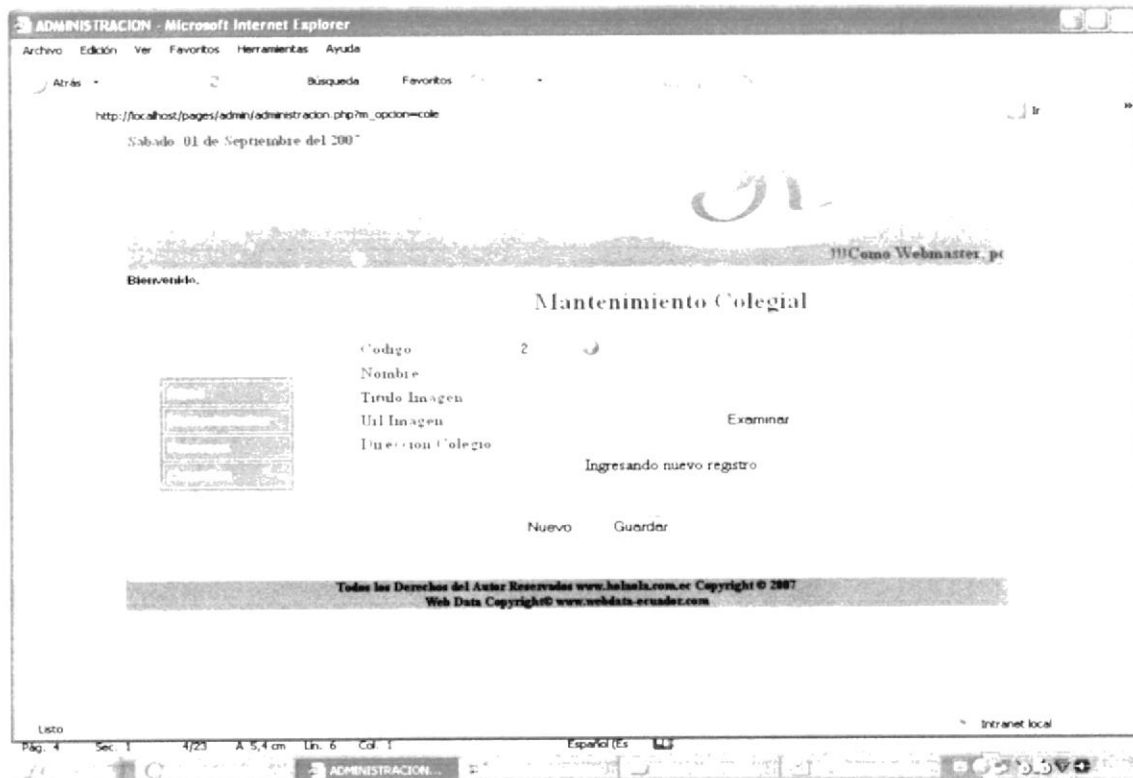


Figura B.17 Mantenimiento Colegial

## B.18 MANTENIMIENTO GÉNERO CANCIÓN

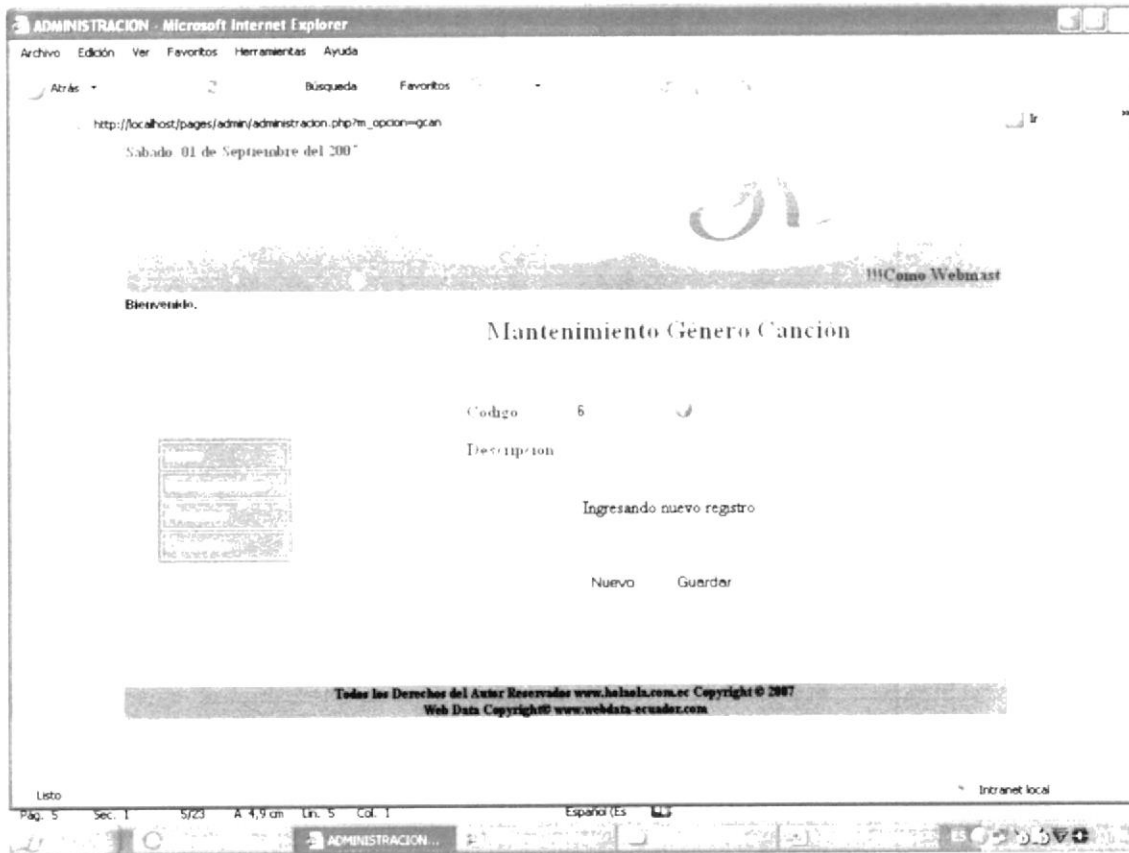


Figura B.18 Mantenimiento Género Canción

## B.19 MANTENIMIENTO EVENTO

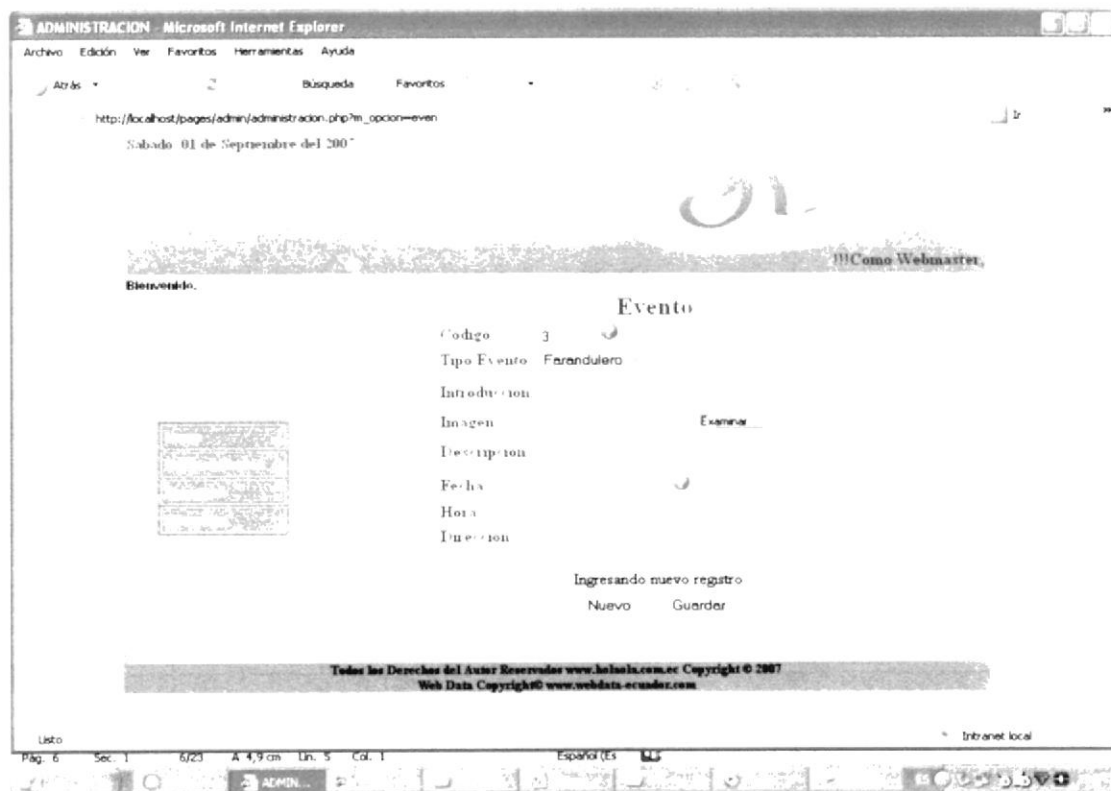


Figura B.19 Mantenimiento Evento

## B.20 MANTENIMIENTO FUENTE

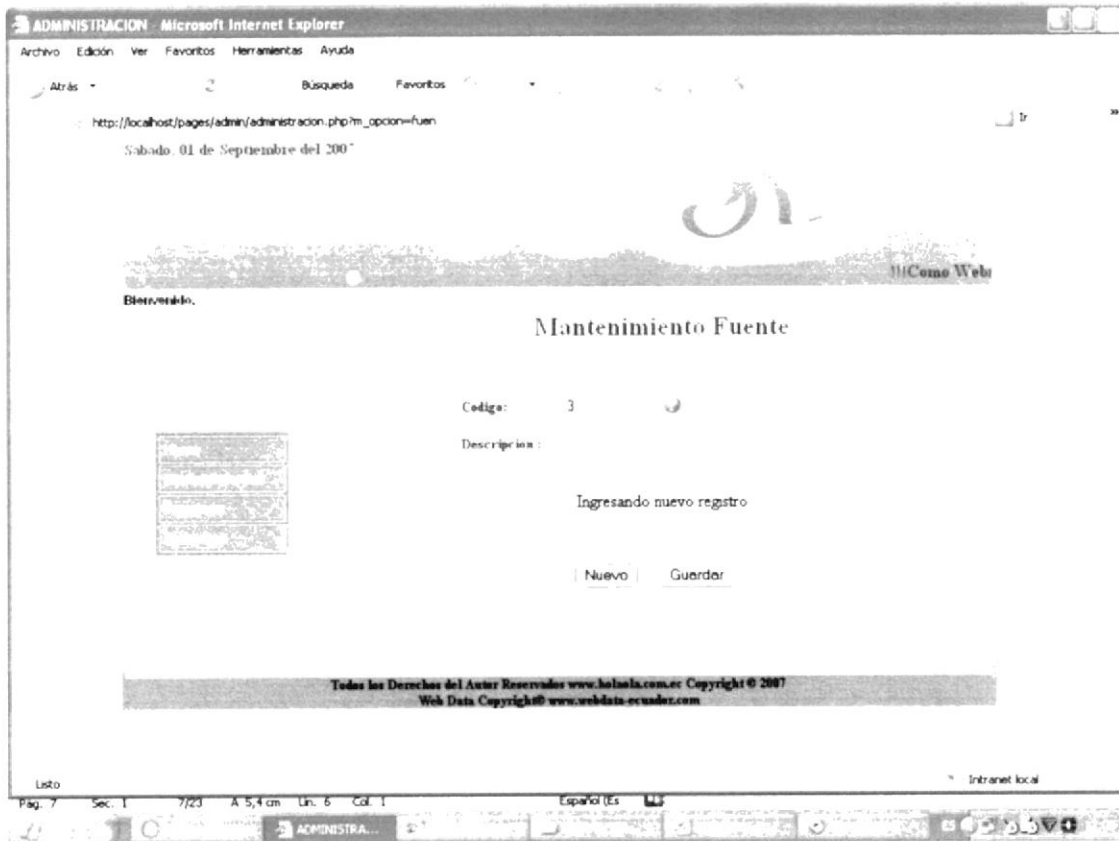


Figura B.20 Mantenimiento Fuente

## B.21 MANTENIMIENTO HERÁLDICA

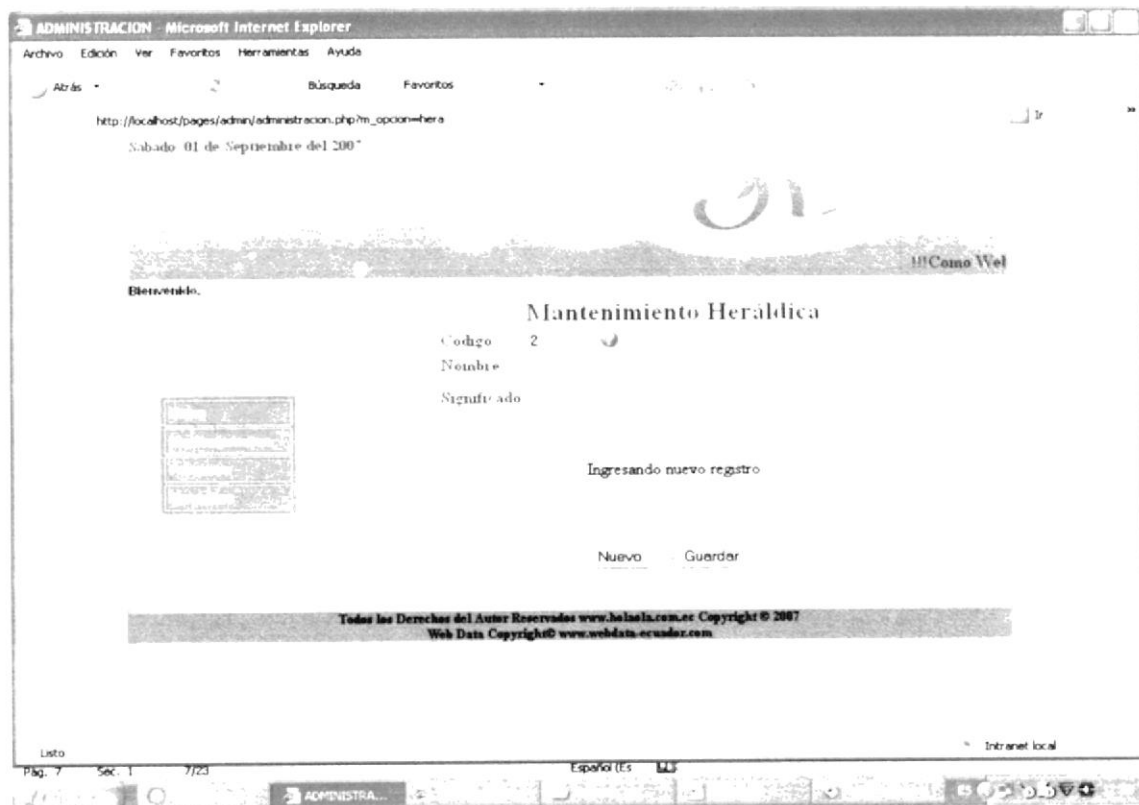


Figura B.21 Mantenimiento Heráldica

## B.22 MANTENIMIENTO HUMOR

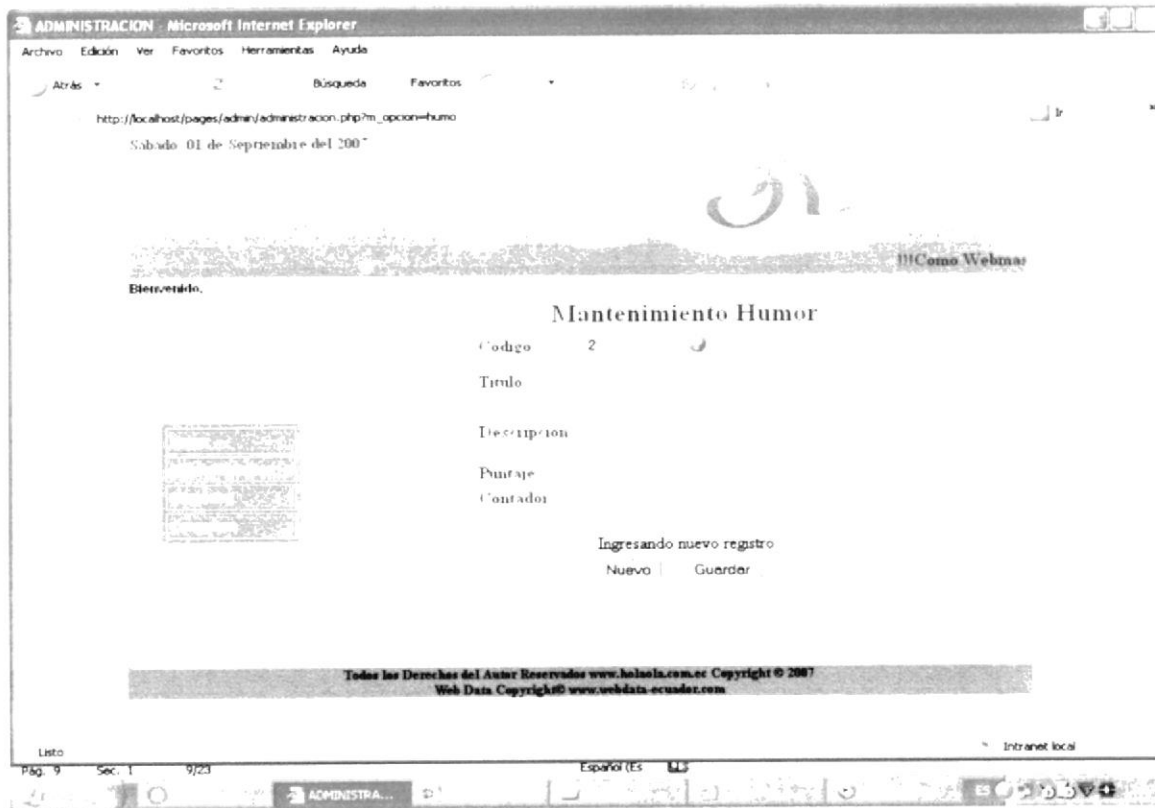


Figura B.22 Mantenimiento Humor

## B.23 MANTENIMIENTO LYRICS

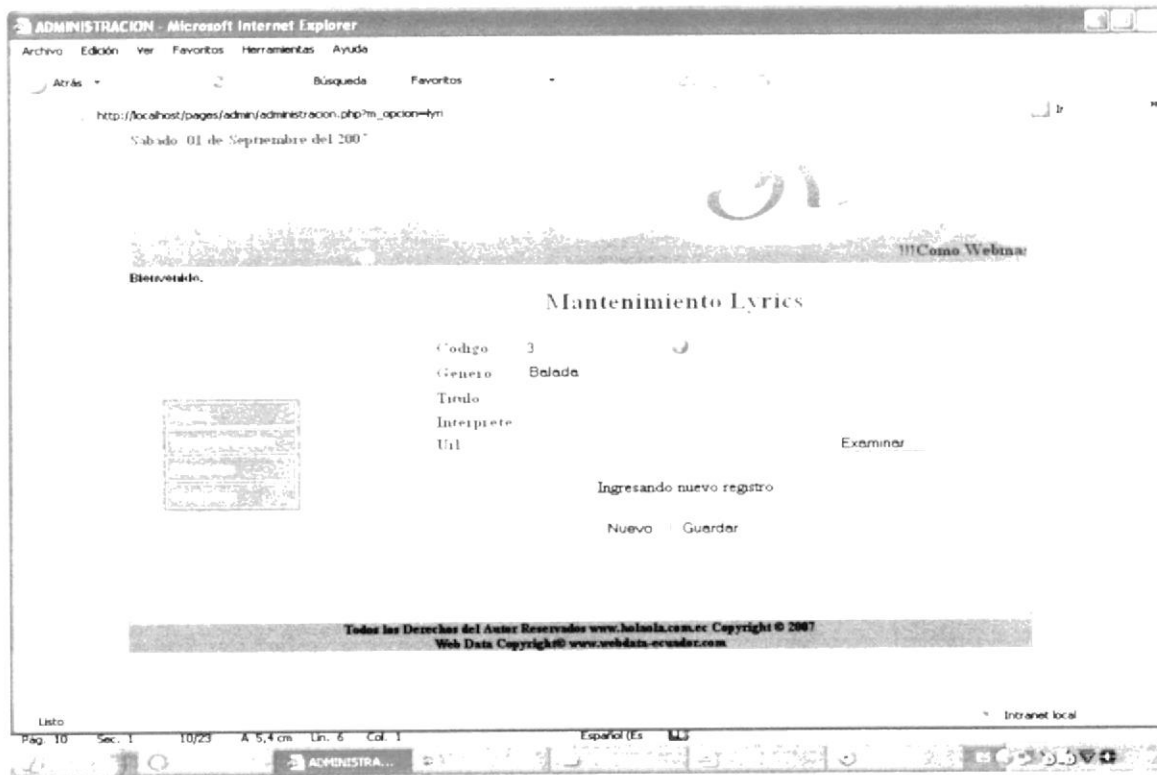


Figura B.23 Mantenimiento Lyric



## B.24 MANTENIMIENTO NOTICIA

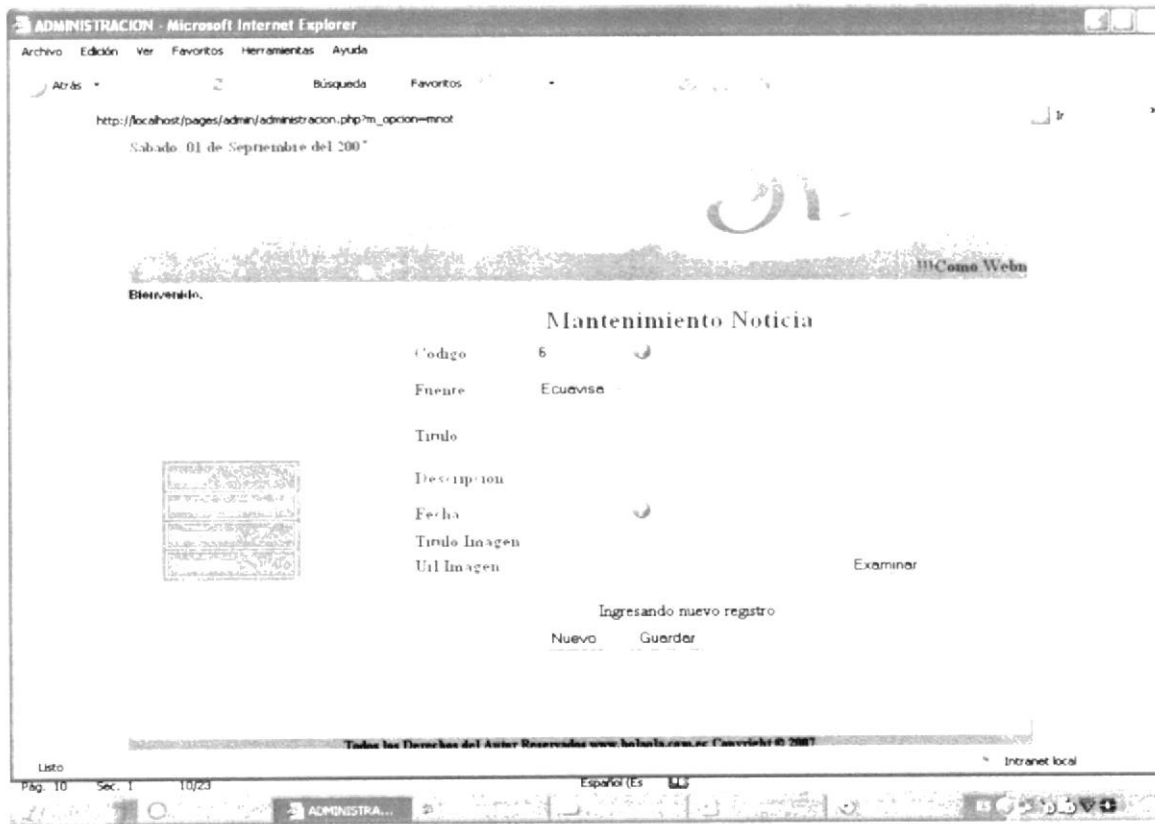


Figura B24 Mantenimiento Noticia

## B.25 MANTENIMIENTO PARÁMETRO

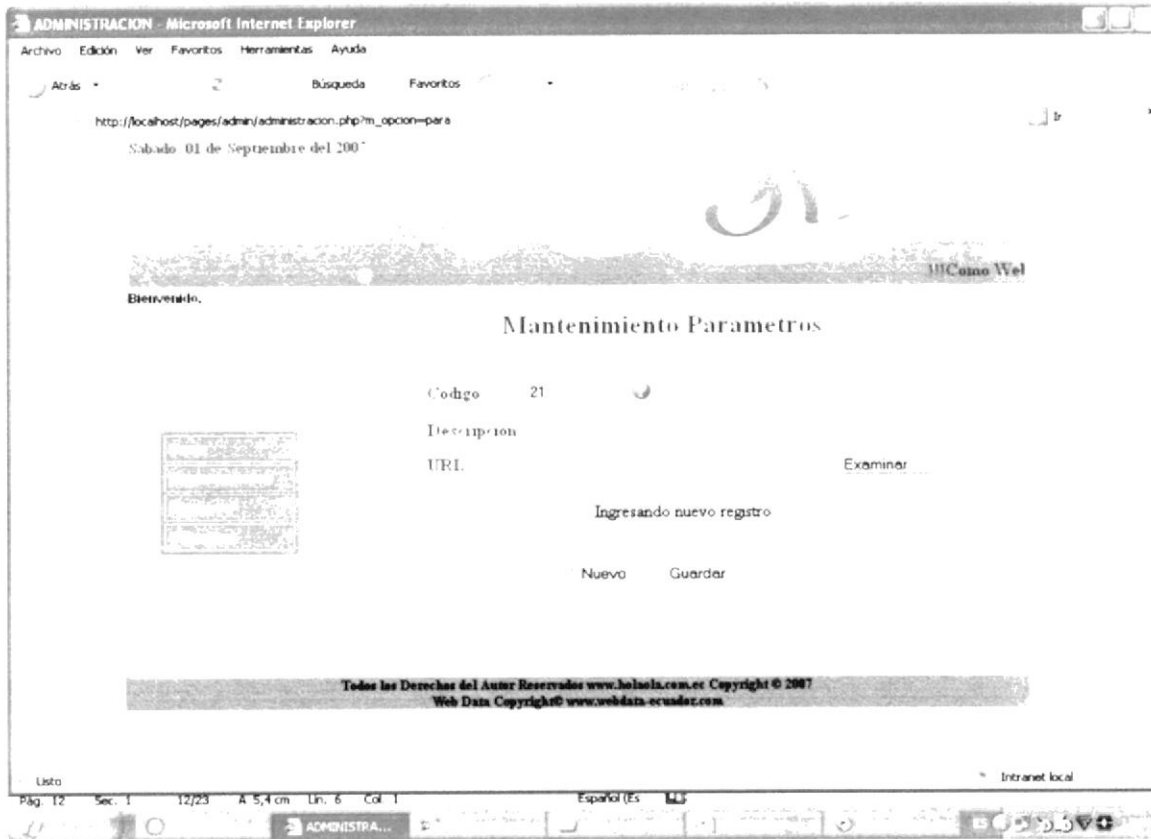


Figura B.25 Mantenimiento Parámetros

## B.26 MANTENIMIENTO PREGUNTA TEST

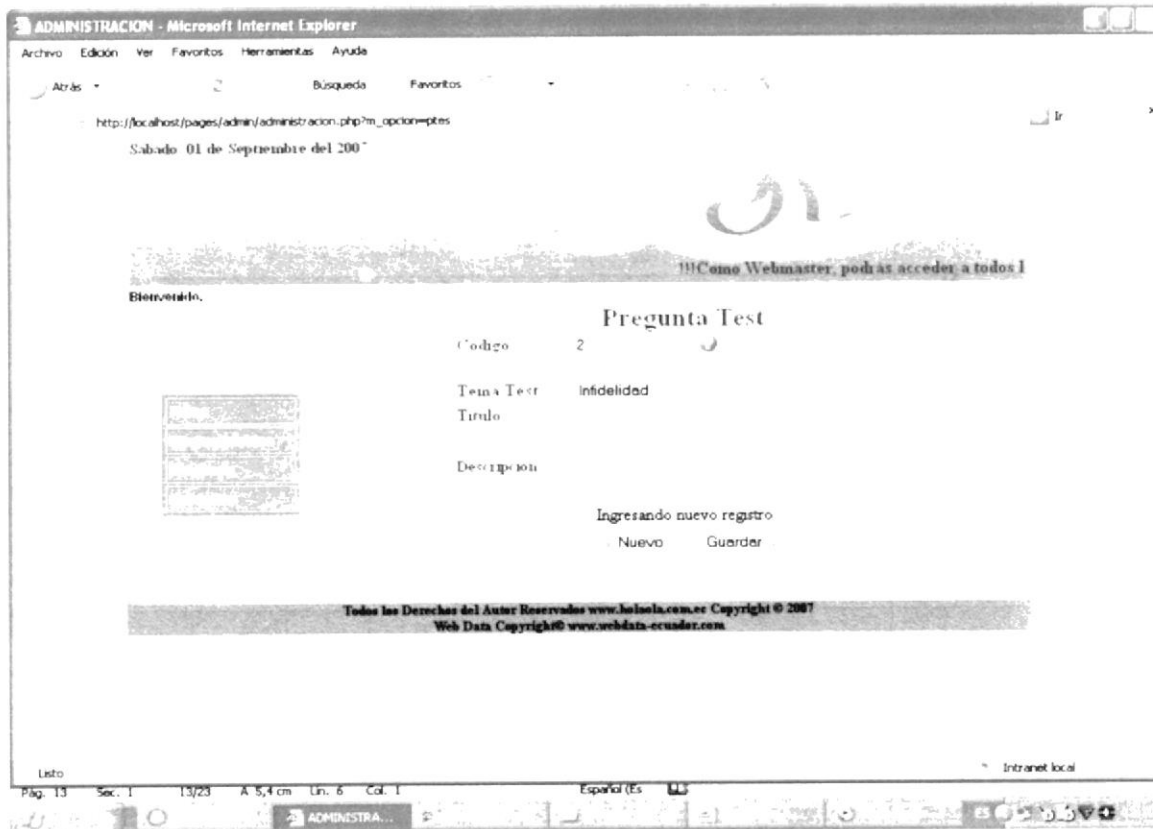


Figura B.26 Mantenimiento Pregunta Test

## B.27 MANTENIMIENTO RESPUESTA TEST

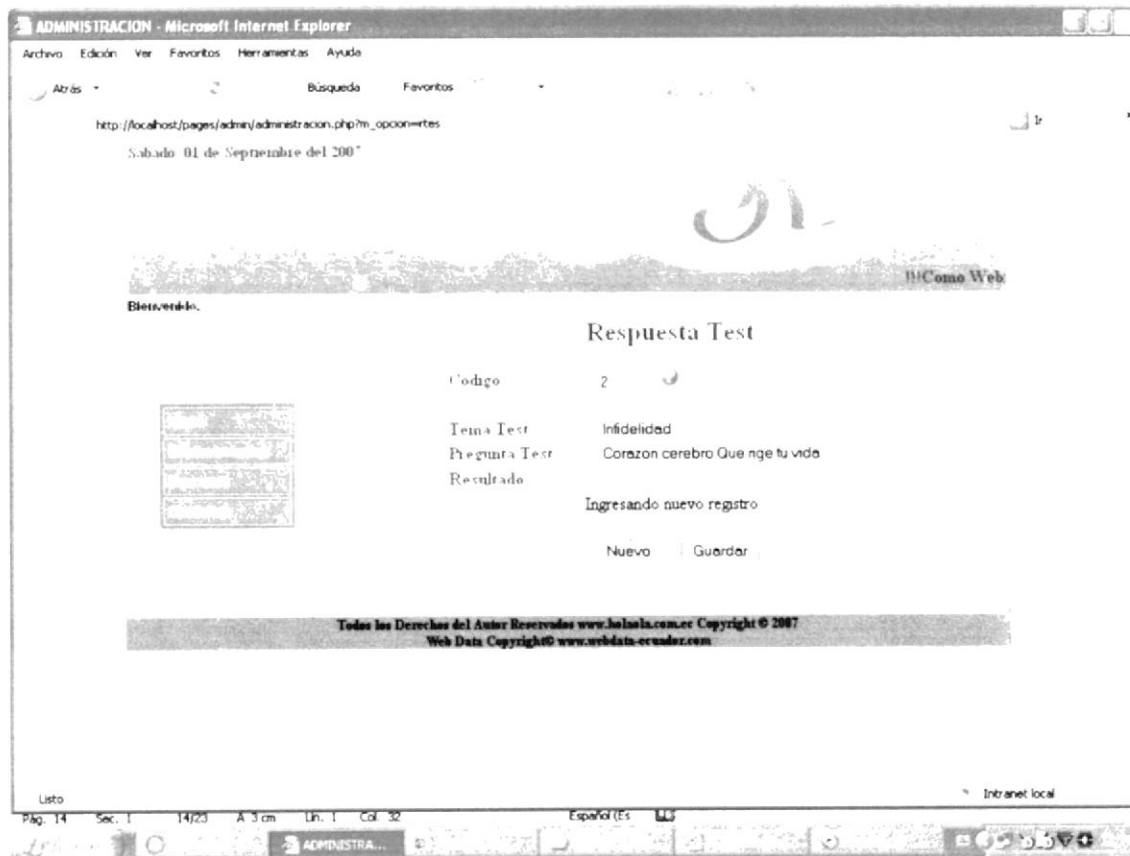


Figura B.27 Mantenimiento Respuesta Test

## B.28 MANTENIMIENTO TEMA TEST

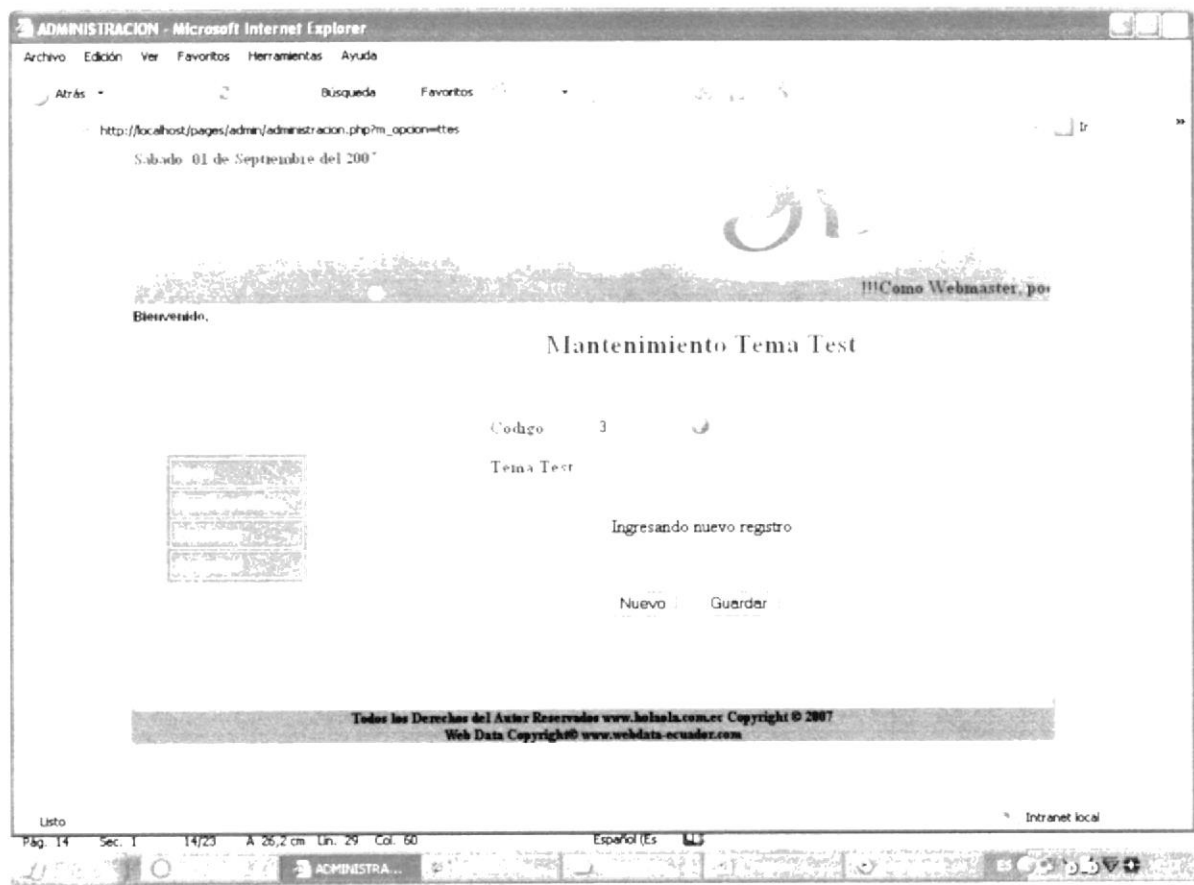


Figura B.28 Mantenimiento Tema Test

## B.29. MANTENIMIENTO TIPO EVENTO

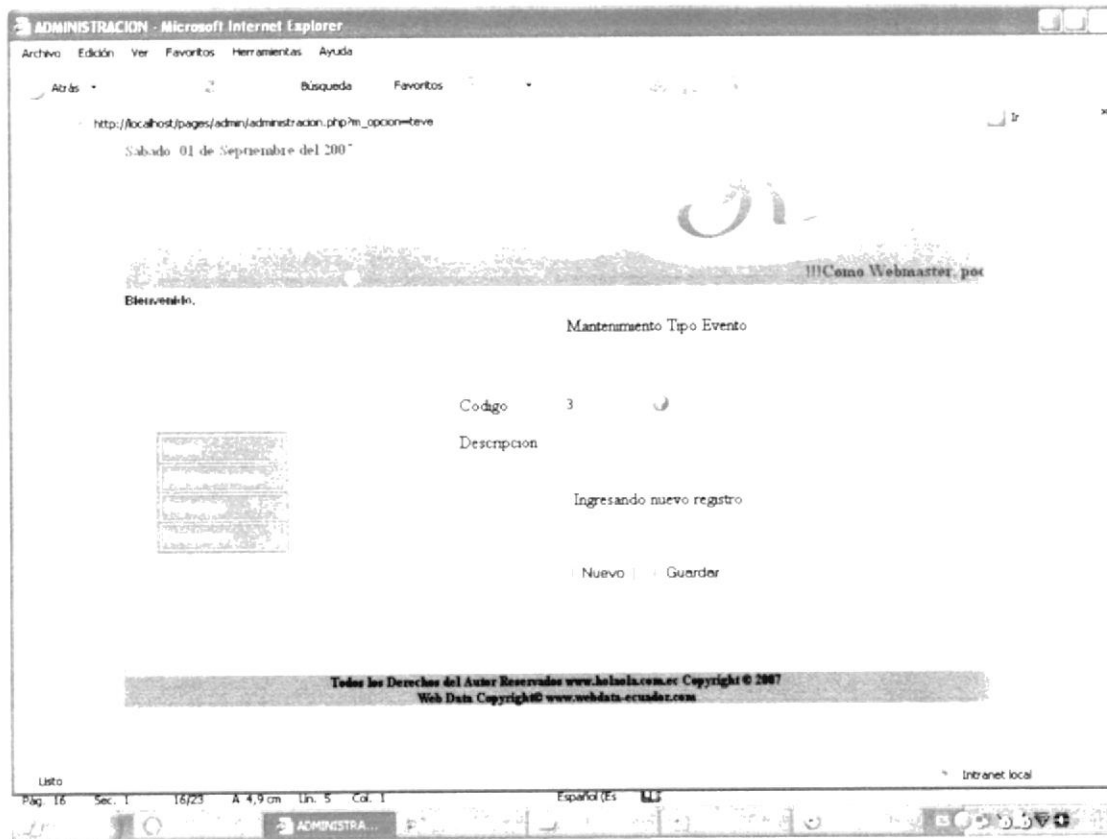


Figura B.29 Mantenimiento Tipo Evento

### B.30 MANTENIMIENTO TIPO USUARIO

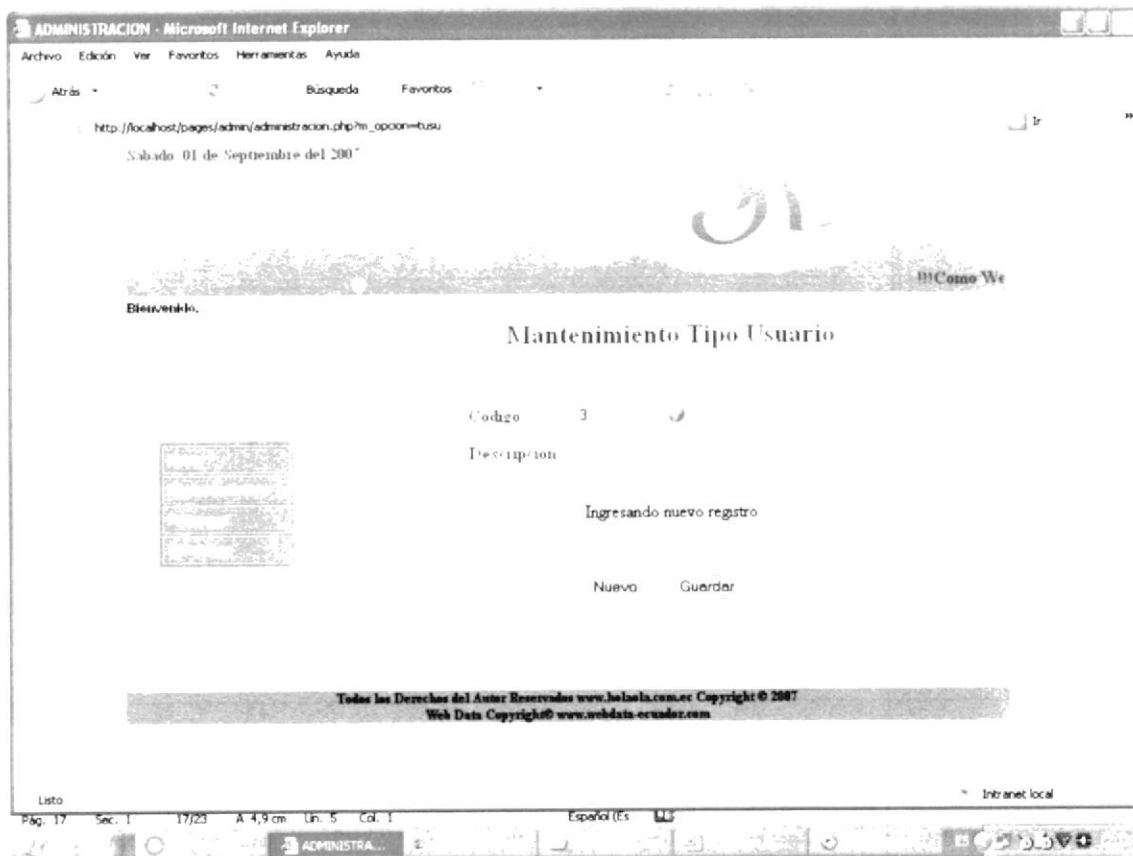


Figura B.30 Mantenimiento Tipo Usuario

### B.31 MANTENIMIENTO USUARIO

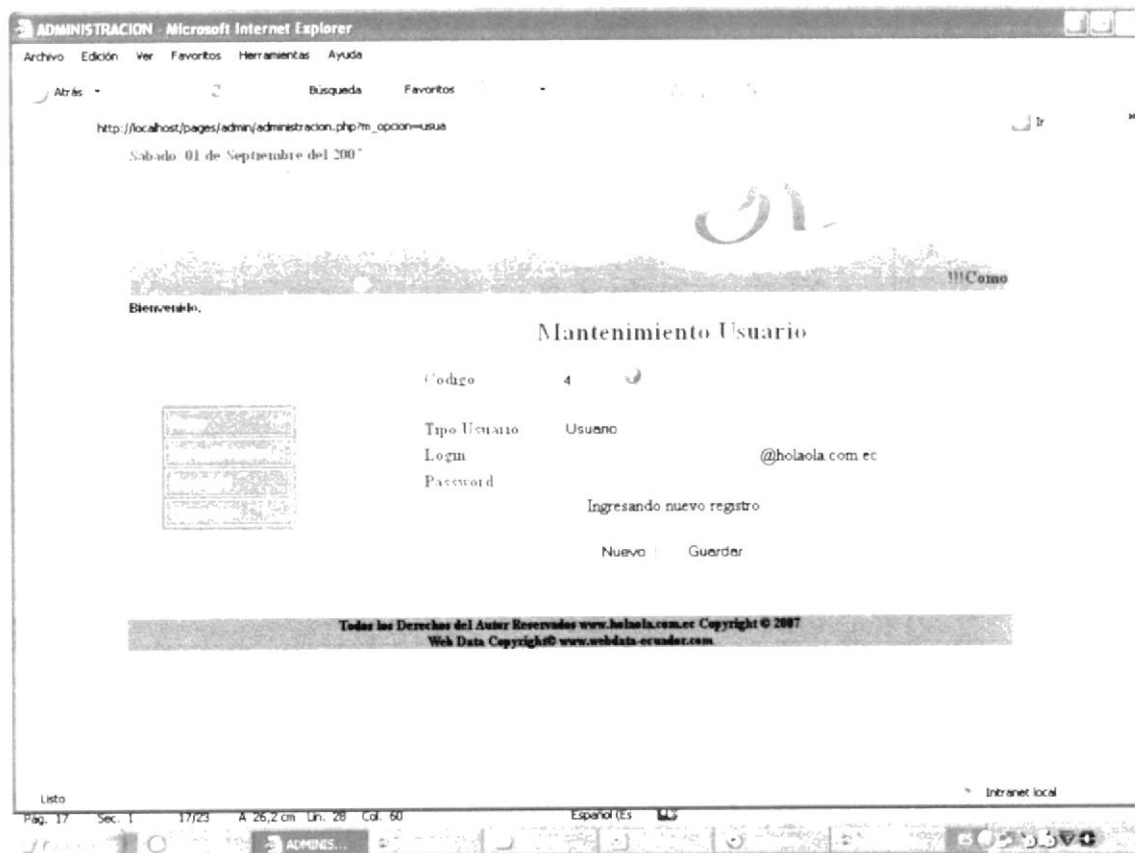


Figura B.31 Mantenimiento Usuario



### B.32 MANTENIMIENTO WALLPAPER

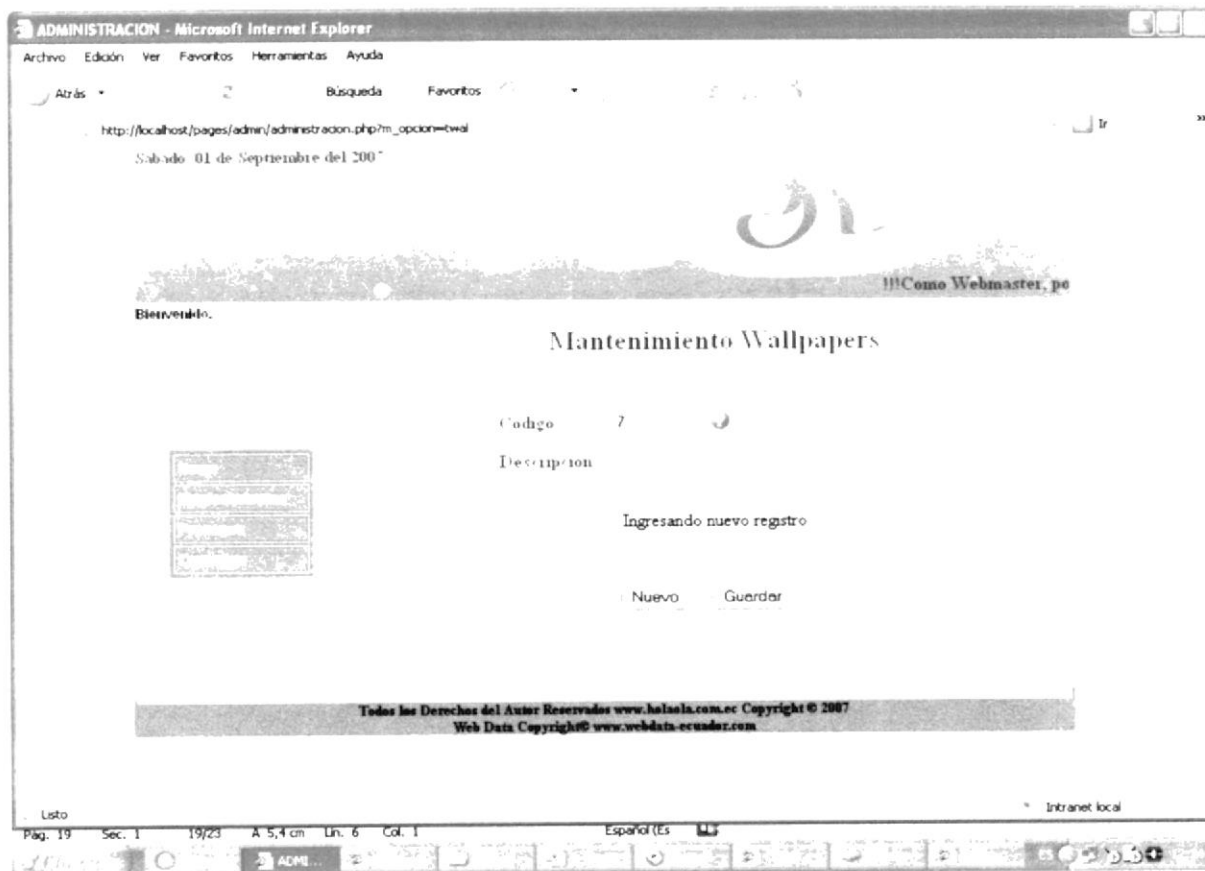


Figura B.32 Mantenimiento Tipo Wallpaper

### B.33 MANTENIMIENTO WALLPAPER

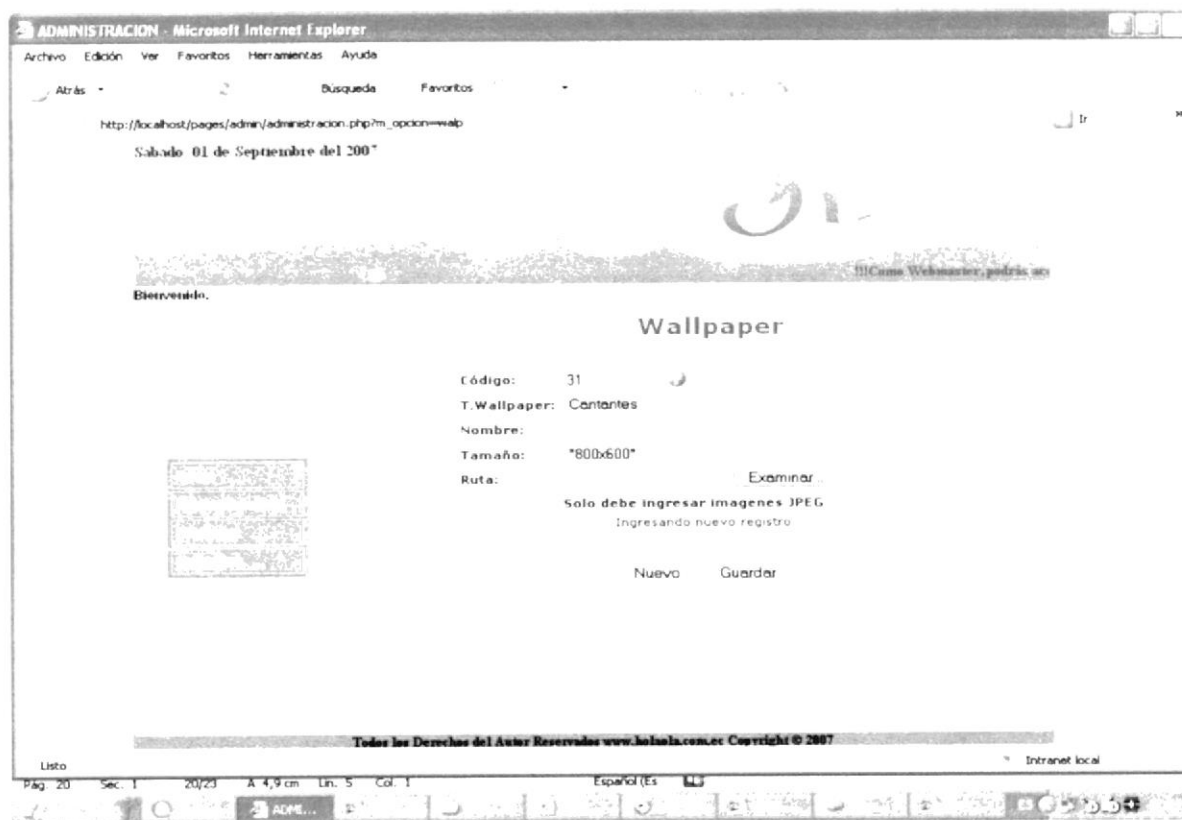


Figura B.33 Mantenimiento Wallpaper

### B.34 MANTENIMIENTO ARTISTA

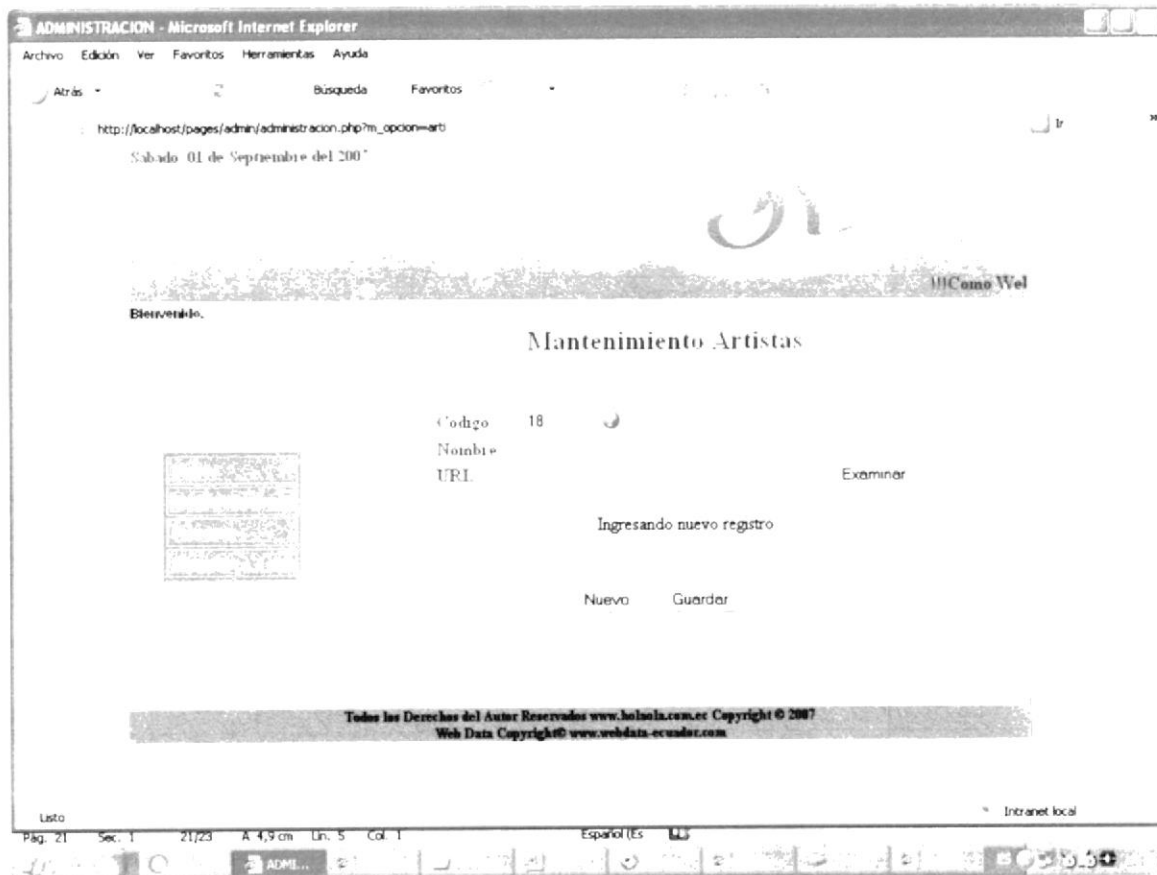


Figura B.34 Mantenimiento Artista

### B.35 MANTENIMIENTO DISCOTECA

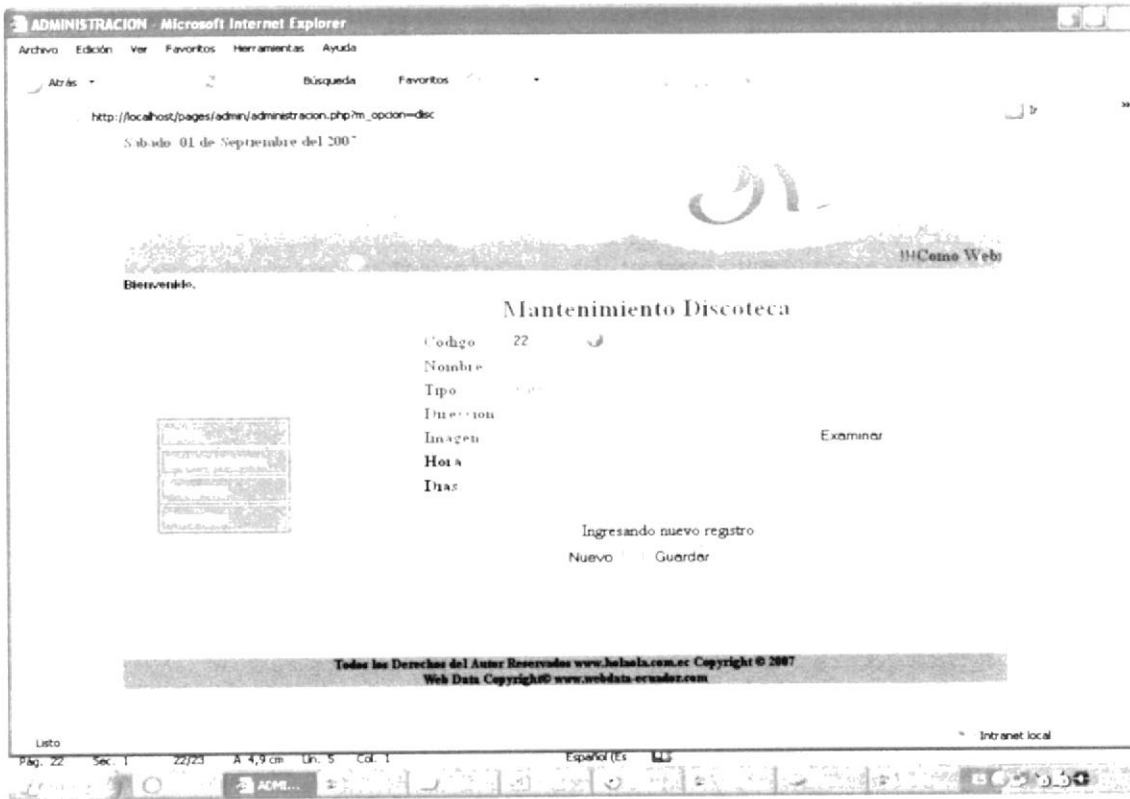


Figura B.35 Mantenimiento Discoteca

### B.36 MANTENIMIENTO PUBLICIDAD

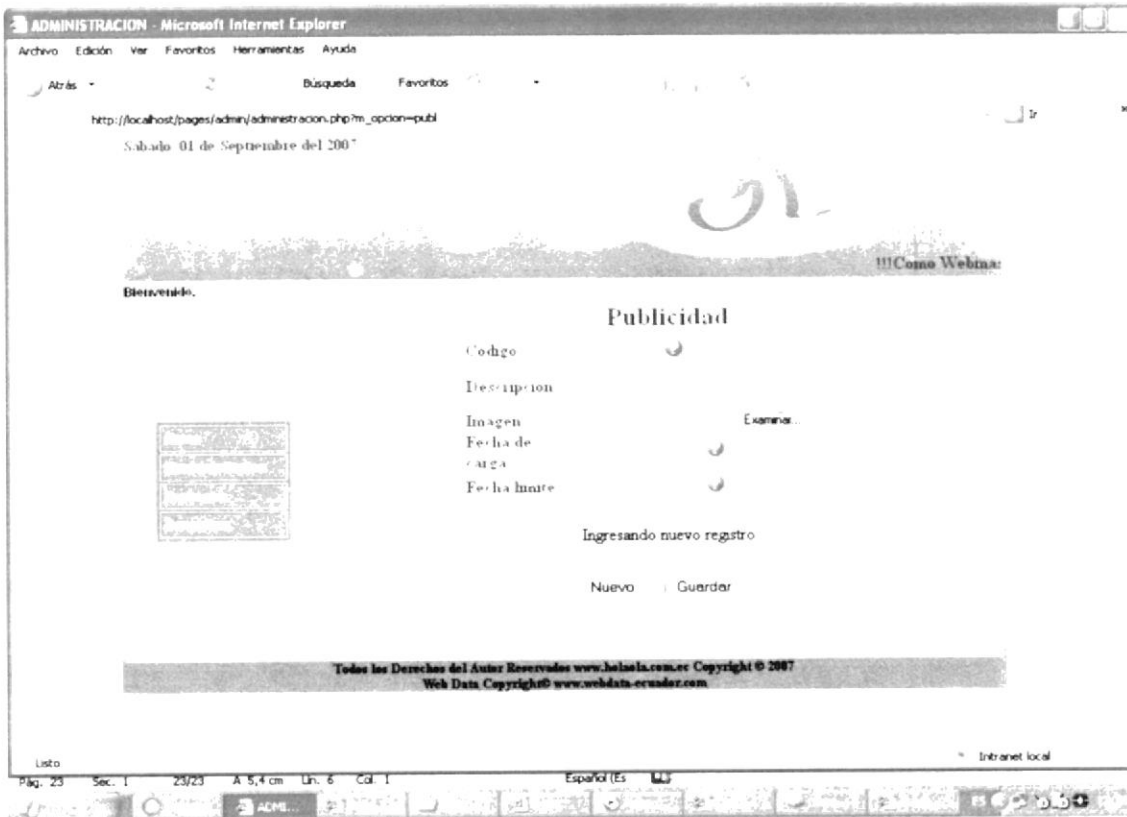


Figura B.36 Mantenimiento Publicidad



# **ANEXO C**

---

## **GLOSARIO DE TÉRMINOS**

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

### A

#### **Apache**

El servidor HTTP más ampliamente disponible en Internet. Soporta los lenguajes PERL y PHP. Apache Web Server, es un servidor de páginas Web desarrollado por la Apache Software Foundation, organización formada por miles de voluntarios que colaboran para la creación de software de libre distribución (ver Apache.org).

#### **Appserv**

Es una herramienta OpenSource para Windows que facilita la instalación de Apache, MySQL y PHP en una sola herramienta, esta característica facilita la tarea al usuario ya que se configuran las aplicaciones de forma automática.

Como extra incorpora phpMyAdmin para el manejo de MySQL

#### **Archivo**

Un archivo o fichero informático es una entidad lógica compuesta por una secuencia finita de bytes, almacenada en un sistema de archivos ubicada en la memoria secundaria de un ordenador. Los archivos son agrupados en directorios dentro del sistema de archivos y son identificados por un nombre de archivo. El nombre forma la identificación única en relación a los otros archivos en el mismo directorio

### B

#### **Browser**

Un navegador web, ojeador o web browser es una aplicación software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores web de todo el mundo a través de Internet. Esta red de documentos es denominada World Wide Web (WWW) o Telaraña Mundial. Los navegadores actuales permiten mostrar y/o ejecutar: gráficos, secuencias de vídeo, sonido, animaciones y programas diversos además del texto y los hipervínculos o enlaces

### C

#### **Correo electrónico**

También llamados "emails". Es un sistema que permite enviar y recibir mensajes escritos a través de la red Internet a cualquier parte del mundo de forma instantánea. Dentro de cada mensaje es posible incorporar también ficheros de todo tipo, desde

imágenes, sonidos y hasta programa (incluso algunos pueden llevar "virus informáticos") se caracterizan porque en la dirección de correo electrónico aparece siempre el símbolo @ (arroba)

## **CPU**

Se denomina CPU (siglas de Central Processing Unit) o Unidad Central de Proceso (UCP) a la unidad donde se ejecutan las instrucciones de los programas y se controla el funcionamiento de los distintos componentes del ordenador. Suele estar integrada en un chip denominado microprocesador.

# **D**

## **Digital**

Tecnología que genera y procesa los datos en dos estados, positivo y no positivo. El estado positivo representa el número 1, y el 0 el no positivo. Los datos digitales se representan como una cadena de 0 y 1, denominados bits, y un grupo de 8 bits representa un byte. Estos dígitos son utilizados para representar texto, datos, imágenes, audio

# **F**

## **Fichero**

Toda unidad significativa de información que puede ser manipulada por el sistema operativo de un ordenador. Un fichero tiene una identificación única formada por un "nombre" y un "apellido", en el que el nombre suele ser de libre elección del usuario y el apellido suele identificar el contenido o el tipo de fichero. Así, en el fichero prueba.txt, el apellido "txt" señala que se trata de un fichero que contiene texto plano.

# **I**

## **Instalación**

Proceso por el cual, un programa se encarga de copiar todos los ficheros de una aplicación desde un disquete o un CD-ROM al disco duro. Además, durante la instalación se efectúan todas las configuraciones necesarias que también se guardan en el disco duro. Ciertas operaciones de configuración son automáticas, otras, dependen de las preferencias del usuario

## **Interfaz gráfica**

Interfaz gráfica de usuario (GUI) es un método para facilitar la interacción del usuario con el ordenador a través de la utilización de un conjunto de imágenes y objetos pictóricos (iconos, ventanas..) además de texto



## **Internet Explorer**

Internet Explorer (también conocido como IE o MSIE) es un navegador de Internet gratuito producido por Microsoft para su plataforma Windows y más tarde Apple Macintosh. Creado en 1995, tras la adquisición por parte de Microsoft del código fuente de Mosaic, un navegador desarrollado por Spyglass. El navegador fue renombrado a Internet Explorer, para competir con Netscape.

# **L**

## **LINUX**

Sistema operativo derivado de UNIX que, manteniendo casi todas las ventajas que este último ofrece, puede ser ejecutado en computadoras personales. Fue desarrollado originalmente por el estudiante finlandés de informática Linux Torvalds, que publicó su código fuente en 1990, en la forma de código abierto

# **M**

## **Microprocesador**

Conjunto de circuitos electrónicos altamente integrado para cálculo y control computacional, es utilizado como Unidad Central de Proceso en un sistema microordenador y en otros dispositivos electrónicos complejos como cámaras fotográficas, impresoras, etc. y como añadido en pequeños aparatos extraíbles de otro aparato más complejo como por ejemplo: equipos musicales de automóviles, etc

## **Multimedia**

Término general que incluye cualquier elemento visual, de sonido o de texto. A efectos de RealJukebox, multimedia incluye música, vídeo, información de las pistas y otros datos que RealJukebox pueda codificar o reproducir

## **MYSQL**

MySql es un gestor de Bases de Datos multiusuario que gestiona bases de datos relacionales poniendo las tablas en ficheros diferenciados. Es muy criticado porque carece de muchos elementos vitales en bases de datos relacionales y no es posible lograr una integridad referencial verdadera. Es más utilizado en plataformas Linux aunque puede usarse en otras plataformas. Su uso en un servidor web es gratuito salvo en los casos que se necesite el uso de aplicaciones especiales.

# **N**

## **Navegación**

La exploración de una obra en hipertexto, como una página Web, saltando de un punto a otro de la página, o de una página a otra según los deseos del usuario

# P

## **Paginación**

Sistema de gestión de memoria, en el que tanto la memoria física como la memoria virtual se dividen en bloques de igual tamaño (llamadas páginas), que son las que se vuelcan a disco a medida que se va llenando la memoria física, o se recuperan de disco cuando vuelven a ser necesarias

# R

## **RAM**

Memoria de acceso directo (Random Access Memory). Normalmente se usa este nombre para referirse a memorias en las que se puede leer y también escribir (RWM). En los últimos PC es habitual que se use Fast Page Ram (386 y anteriores), EDO Ram (486 y Pentium) y SDRAM (últimos Pentium, Pentium MMX y superiores).

## **Reiniciar**

El reinicio es una situación en la que se ha producido un error, que obliga a la conexión afectada a ser reiniciada. Solo afecta a la conexión del error. Ojo a la nomenclatura: en "inglés" este caso es reset, y el de error más grave, re arranque, es restart, que cualquiera traduciría como reinicio

## **Restricciones**

Cualquier limitación, ya sea que se haga efectiva a través de cuotas, licencias, permisos, requisitos de precios mínimos o máximos, o por cualquier otro medio

# S

## **Servidor**

Un servidor en informática o computación es: \*Una computadora que realiza algunas tareas en beneficio de otras aplicaciones llamadas clientes. Algunos servicios habituales son los servicios de archivos, que permiten a los usuarios almacenar y acceder a los archivos de un ordenador y los servicios de aplicaciones, que realizan tareas en beneficio directo del usuario final. Este es el significado original del término

## **Sesión**

Conexión a un servicio de la red

## **Sitio Web**

Área del World Wide Web donde se encuentra una página o conjunto de páginas web que conforman una unidad debido a que comparten un mismo tema e intención. La

propiedad y administración de cada sitio web corresponde a un individuo, empresa u organización. Por lo general, aunque no necesariamente, las páginas de un determinado sitio web suelen almacenarse en un solo servidor

## V

### **Visitante**

Navegante que accede a la página web en la que están publicados banners

## W

### **Wallpapers**

Interfaces gráficas de escritorio, es la foto u otra representación gráfica que forma el fondo sobre el que se disponen y mueven todos los íconos, menús y otros elementos del sistema operativo. Un sistema operativo generalmente incluye un paquete de imágenes preinstaladas para usarse como wallpaper y además permitirá que los usuarios instalen sus propias imágenes para usar en su defecto

### **Webmaster**

El webmaster es la persona responsable de un dominio web, y por tanto, la persona a quien deben dirigirse los problemas técnicos que surjan en este sentido. Literalmente, significa "administrador del servidor web". Por ejemplo, el webmaster de esta web, el Centro de Documentación de Pegasus Mail, es Carlos Menéndez García, y es a él a quien deben achacársele tanto los errores como los aciertos.

### **Windows**

Microsoft Windows es el nombre de una familia de sistemas operativos no libres desarrollados por la empresa de software Microsoft Corporation. Todos ellos tienen en común el estar basados en una interfaz gráfica de usuario basada en el paradigma de ventanas (de ahí su nombre en inglés). Las versiones de Windows que existen hasta el momento se basan en dos líneas separadas de desarrollo que finalmente convergen en una sola con la llegada de Windows XP