

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO

“SAN GABRIEL”



ESPECIALIDAD: INFORMÁTICA MENCIÓN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN WEB Y DESARROLLO DE UN PLUGIN PARA GESTIÓN DE PEDIDOS CON LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN PHP, GESTOR DE BASE DE DATOS MYSQL Y WORDPRESS PARA EL ASADERO EL CUYCITO LOCO, EN EL PERIODO 2021.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO:

“TECNÓLOGA EN INFORMÁTICA MENCIÓN ANÁLISIS DE SISTEMAS”

AUTORA:

María Elena Tamayo Rumizaca

TUTOR:

Ing. William Adriano

RIOBAMBA – ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Certifico que la Srta. **MARÍA ELENA TAMAYO RUMIZACA**, con N° de Cédula 060500103-1 ha elaborado bajo mi Asesoría el Proyecto de Investigación titulado:

IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN WEB Y DESARROLLO DE UN PLUGIN PARA GESTIÓN DE PEDIDOS CON LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN PHP, GESTOR DE BASE DE DATOS MYSQL Y WORDPRESS PARA EL ASADERO EL CUYCITO LOCO, EN EL PERIODO 2021.

Por lo tanto, autorizo la presentación para la calificación respectiva.

Ing. William Adriano

DOCENTE DEL ITSGA

“El presente Proyecto de Investigación constituye un requisito previo para la obtención del Título de **Tecnólogo en Informática Mención Análisis de Sistema**”



“Yo, **MARÍA ELENA TAMAYO RUMIZACA** con N° de Cédula 060500103-1, declaro que la investigación es absolutamente original, autentica, personal y los resultados y conclusiones a los que se han llegado es de mi absoluta responsabilidad.”

MARÍA ELENA TAMAYO RUMIZACA

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO

“SAN GABRIEL”

ESPECIALIDAD INFORMÁTICA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PREVIA A LA OBTENCION DEL TÍTULO DE:

TECNÓLOGA EN INFORMÁTICA MENCIÓN ANÁLISIS DE SISTEMAS

TEMA:

IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN WEB Y DESARROLLO DE UN PLUGIN
PARA GESTIÓN DE PEDIDOS CON LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN PHP,
GESTOR DE BASE DE DATOS MYSQL Y WORDPRESS PARA EL ASADERO EL
CUYCITO LOCO, EN EL PERIODO 2021.

APROBADO:

ASESOR DE TESIS DE GRADO

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD

NOMBRES

FECHA

FIRMA

DIRECTOR DE TESIS

.....

.....

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

.....

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

.....

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

.....

NOTA FINAL DE LA TESIS.....

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico a mi madre, por ser el pilar fundamental y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados, quien siempre estuvo a mi lado brindándome el apoyo incondicional para hacer de mí una mejor persona.

A mi hermano y amig@s que de una u otra manera me brindaron su apoyo con el fin de culminar la meta propuesta.

María Elena

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien siempre estuvo allí en los momentos más difíciles, con su bendición llena siempre mi vida para continuar en esta etapa de mis estudios y así poder obtener este logro anhelado.

A mi madre y hermano, por el apoyo incondicional y consejos que me han forjado en toda la trayectoria académica, motivándome a que logre culminar con mis estudios.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen el Instituto Superior Tecnológico “San Gabriel”, por confiar en mí, quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo y amistad.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Ing. William Adriano, principal colaborador durante todo este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

María Elena

ABREVIATURAS

CMS:	Sistema gestor de contenido
MVC:	Modelo Vista Controlador
HTML:	HyperText Markup Language
XAMPP:	Servidor web
PHP:	Hypertext Pre-processor
MYSQL:	Sistema de gestión de bases de datos relacional
HTTP:	Hypertext Transfer Protocol
URL:	Localizador de Recursos Uniforme
UML:	Lenguaje Unificado de Modelado
XML:	Lenguaje de Marcado Extensible
FTP:	Protocolo de transferencia de archivos

GLOSARIO DE TÉRMINOS

WORDPRESS: Es un sistema de gestión de contenidos lanzado el 27 de mayo de 2003, enfocado a la creación de cualquier tipo de página web.

PLUGINS: Son pequeños software, con funcionalidades diferentes que hacen al usuario obtener una experiencia fácil sobre el uso de los CMS

XAMPP: es un simulador de un hosting web, el cual contiene el servidor apache, php, mysql entre otros

PHP: lenguaje de programación orientado a un servidor web, se incrusta dentro de las etiquetas de html.

APACHE: es un servidor web, el cual permite la visualización y ejecución de código php, mysql y la visualización de contenido a través de un navegador.

SERVIDOR WEB: es un equipo informático, que puede ser un computador, el cual presta el servicio web para la visualización de aplicaciones web

MYSQL: es un software para el almacenamiento de base de datos, indispensable en cualquier tipo de aplicaciones o sitios web.

HOSTING: Es un servicio en línea que te posibilita divulgar un lugar o aplicación web en Internet

SHORTCODES: Los códigos cortos, o números cortos, son secuencias de dígitos cortos, significativamente más cortos que los números de teléfono,

ÍNDICE GENERAL

ABREVIATURAS	VIII
GLOSARIO DE TÉRMINOS	IX
INTRODUCCIÓN.....	16
RESUMEN	18
SUMMARY	19
CAPÍTULO I	20
MARCO REFERENCIAL	20
1.1 ANTECEDENTES	21
1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	21
1.3 JUSTIFICACIÓN	22
1.4 OBJETIVOS	23
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	23
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
CAPÍTULO II.....	24
MARCO TEÓRICO	24
2.1 SISTEMAS GESTORES DE CONTENIDOS	25
2.1.1 Funciones básicas de un Gestor de Contenidos.....	25
2.1.2 Características generales de los sistemas gestores de contenidos	26
2.1.3 Clasificación de los Gestores de Contenidos CMS	26
2.2 WORDPRESS.....	28
2.2.1 Ventajas y desventajas de WordPress	28
2.2.2 Funcionalidad de WordPress.....	29
2.2.3 Complementos de WordPress	30
2.2.4 Plantillas WordPress	31
2.2.5 Plugin WordPress.....	33
2.3 LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN PHP	35
2.3.1 Características de PHP	35

2.3.2 ¿Qué puede hacer PHP?	36
2.4 SISTEMA GESTOR DE BASE DE DATOS.....	37
2.4.1 Elementos del sistema de bases de datos	38
2.4.2 Funciones de un Sistema de base de datos	38
2.4.3 Sistema gestor base de datos MySQL	40
2.4.4 Licencia MySQL	40
2.4.5 Las principales características MySQL.....	41
2.4.6 Tipos de datos MySQL	41
2.4.7 Conectividad MySQL	42
2.5 SUBLIME TEXT	42
2.5.1 Características	42
2.5.2 Ventajas de Sublime Text:	43
2.6 LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN HTML	44
2.6.1 Estructura básica para el HTML	44
2.6.2 Lenguajes de etiquetas	44
2.6.3 El primer documento HTML.....	45
2.6.4 Etiquetas y atributos	46
2.7 LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA SCRIPT.....	47
2.7.1 Características de JAVA SCRIPT	48
2.7.1 Sintaxis de JAVA SCRIPT	48
2.7.2 Posibilidades y limitaciones de JAVA SCRIPT	49
2.7.3 JavaScript y navegadores	50
2.7.4 Diferencia entre JAVA y JAVA SCRIPT	50
2.8 PLUGIN PARA WORDPRESS	51
2.8.1 Plugin integrados.....	51
2.8.2 Uso de otros plugin	52
2.8.3 Creación de bloques de WordPress.....	54
2.8.4 Editor de bloques.....	55
2.8.5 Cómo crear una página web con WordPress.....	55
2.8.6 Instala WordPress.....	57

2.9 METODOLOGÍA MODELO – VISTA – CONTROLADOR (MVC) PARA SITIOS WEB.....	57
2.9.1 ¿Qué es el patrón Modelo – Vista – Controlador (MVC)?	58
2.9.2 ¿Cómo funciona el patrón Modelo – Vista – Controlador (MVC)?	58
CAPÍTULO III	60
ANÁLISIS Y DISEÑO	60
3.1 RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN.....	61
3.2 ANÁLISIS	61
3.2.1 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD	61
3.2.2 ANÁLISIS DE LOS REQUERIMIENTOS.....	63
3.2.3 CASOS DE USO.....	65
3.3 DISEÑO	68
3.3.1 Diseño Conceptual	68
3.3.2 Modelo Relacional	68
3.3.3 Diccionario de Datos.....	68
3.3.4 Diseño de Interfaces.....	71
CAPÍTULO IV	73
IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN WEB	73
4.2 ARQUITECTURA DEL SISTEMA.....	76
4.3 IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN.....	77
4.4 PRUEBAS AL SISTEMA	79
4.5 CAPACITACIÓN AL PERSONAL.....	80
4.6 MANTENIMIENTO.....	81
CAPÍTULO V.....	82
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
5.1 CONCLUSIONES	83
5.2 RECOMENDACIONES.....	84
BIBLIOGRAFÍA	85
ANEXOS.....	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Diferencia entre Java y JavaScript	51
Tabla 2: Factibilidad Técnicos – Hardware.....	62
Tabla 3: Factibilidad Técnicos – Software.....	62
Tabla 4: Factibilidad Económica.....	63
Tabla 5: Requerimientos Funcionales	64
Tabla 6: Tabla Plato.....	69
Tabla 7: Tabla administrador.....	69
Tabla 8: Tabla Cliente	70
Tabla 9: Tabla Administrador.....	70
Tabla 10: Tabla Reservación	71
Tabla 11: Pruebas de caja blanca.....	79
Tabla 12: Pruebas de caja Negra	80

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Esquema completo de la comunicación entre procesos de usuario, base de datos (DBMS) y Sistema Operativo	40
Ilustración 2: Esquema de las partes que forman un documento HTML	45
Ilustración 3: Código HTML de una página web muy sencilla.....	46
Ilustración 4: Plugin WordPress.....	53
Ilustración 5: Descripción del plugin seleccionado.....	54
Ilustración 6: Instalación Plugin.....	54
Ilustración 7: Funcionamiento del patrón Modelo – Vista – Controlador.....	59
Ilustración 8: Diagrama de caso de Uso ingreso de Administrador	65
Ilustración 9: Diagrama de caso de Uso Administrador.....	66
Ilustración 10: Caso de Uso de Reservación	67
Ilustración 11: Modelo Relacional	68
Ilustración 12: Página Inicial.....	72
Ilustración 13: Menú de platos típicos.....	72
Ilustración 14: Pantalla de sublime text.....	74
Ilustración 15: Instalación de sublime text.....	75
Ilustración 16:Pantalla de sublime text.....	75
Ilustración 17: Panel de Xampp.....	76
Ilustración 18:Arquitectura MVC.....	77
Ilustración 19: Pagina de administración de WordPress	78

Ilustración 20: Edición de plantilla Principal 78

INTRODUCCIÓN

Hoy en día el uso de la tecnología abarca todas las actividades que se realizan a diario, es parte de la vida cotidiana, desde actividades simples hasta las más complejas. Un claro ejemplo de cómo ha evolucionado la tecnología es en el uso de aplicaciones para delivery, anteriormente solo las marcas reconocidas de servicio de comida podían ofrecer este tipo de servicio, actualmente el uso de aplicaciones móviles para reservación de comida o entregas a domicilio se ha incrementado entre los locales de comida, restaurante, asaderos, comida rápida, entre otros, con el objetivo de ser más competitivos generando de esta manera mayores oportunidades de incrementar su clientela.

Es por eso que surge la necesidad de desarrollar un sistema web para la reservación de comida típica, para el asadero el Cuycito Loco, con el propósito de mantener interactividad con los clientes y sus pedidos por medio de la red social WhatsApp, brindando de esta forma un mejor servicio al reducir tiempos de espera para la preparación del plato solicitado por el cliente, despachando a la vez mayor cantidad de pedidos y satisfaciendo de mejor manera a la clientela.

Lo que motivó la realización de este trabajo de investigación, fue ayudar al desarrollo turístico del cantón Chunchi, por ende, dar a conocer los platos típicos que el asadero el Cuycito Loco ofrece, esto fue posible gracias a los conocimientos adquiridos en la carrera de Análisis de Sistemas del Instituto Superior Tecnológico San Gabriel.

Ante lo expuesto, el objetivo general del trabajo de investigación es Implementar una aplicación web y desarrollar un plugin con lenguaje de programación PHP, gestor de base de datos MySQL y WordPress para el asadero el Cuycito Loco en el período 2021.

Posteriormente se indica que el informe del trabajo de investigación consta de 5 capítulos, los cuales se describe a continuación:

El capítulo I, conformado por el marco referencial, contiene los antecedentes, definición del problema, además la justificación, objetivos generales y específicos, que son indicadores utilizados para establecer la problemática que posee el asadero el Cuycito Loco.

El capítulo II, conformado por el marco teórico, contiene el estudio de la investigación, aquí se detalla el contenido referente a los sistemas gestores de contenidos, WordPress, lenguaje de programación PHP, base de datos mysql, sublime text, HTML, Java Script, medios necesarios que permitieron el desarrollo de gestión de pedidos, constituyéndose en el fundamento teórico de la investigación.

El capítulo III, conformada por análisis y diseño, en el apartado del análisis se muestra la recopilación e identificación de los datos, que ayudaron a identificar requerimientos funcionales y no funcionales, por otra parte, en el diseño se muestra el modelado las funcionalidades del sistema de gestión de pedidos, en base a los casos de uso, base de datos, arquitectura de la aplicación e interfaz web.

El capítulo IV, conformado por la implementación de la aplicación web, contiene paso a paso la instalación de las herramientas que se utilizaron para el desarrollo del sistema de gestión de pedidos, por otra parte, muestra las pruebas de funcionalidad realizadas, y la capacitación que se realizó al personal operativo del asadero el Cuycito Loco.

El capítulo V, además de las conclusiones y recomendaciones, contiene la bibliografía y anexos, donde también consta el manual de usuario y el manual técnico, que servirán como guía para usuarios finales y para futuras actualizaciones técnicas del sistema.

RESUMEN

El trabajo de investigación denominado implementación de una aplicación web y desarrollo de un plugin para gestión de pedidos con lenguaje de programación PHP, gestor de base de datos MySQL y WordPress, se desarrolló en el asadero El Cuycito Loco, ubicado en el cantón Chunchi durante el período 2021. La metodología aplicada en el desarrollo de la investigación es la MVC (Modelo, Vista, Controlador), la cual inicia con el análisis y la determinación de requerimiento funcionales y no funcionales, en esta parte se utilizaron técnicas de investigación como las de campo, bibliográficas, y la entrevista, que ayudaron a identificar la problemática del asadero, así mismo, se diseñaron los diagramas de caso de uso los cuales ayudaron a identificar la funcionalidad del sistema. En la etapa de programación se utilizó en primera instancia el sistema gestor de contenido WordPress, el cual fue instalado en un hosting web, que previamente, tenía instalado el lenguaje de programación PHP, y el sistema gestor de base de datos MySQL. Para el desarrollo de la plantilla se utilizó el editor de código sublime text y el protocolo de comunicación FTP, de esta forma se consiguió conectar al servidor web con lo que se logró diseñar tanto la plantilla como el resto de contenido; utilizando el lenguaje de etiquetado HTML y el lenguaje de estilos CSS se pudo modificar el color, la letra y la tipografía, de la página web. Finalmente, se realizaron las pruebas respectivas para verificar el funcionamiento del sistema, dentro de las pruebas que se realizaron están las de caja blanca y caja negra. Los resultados obtenidos en el desarrollo de la implementación de la aplicación web y el desarrollo de un plugin para la gestión de pedidos en el asadero El Cuycito Loco fueron: una interfaz de administrador el cual permite agregar contenido y mantener actualizado la página web; un formulario de actualización de la información de la empresa, así como números de contacto para la comunicación con los clientes; un formulario para el ingreso de los productos y actualización de los mismos; un formulario para configurar el número de la plataforma WhatsApp; un formulario para la realización de reservas de los platos típicos; también una interfaz interactiva para la navegación por toda la plataforma web por parte de los clientes; una pantalla para la visualización de los productos y un botón web, para la reservación del menú seleccionado; por último, una comunicación en tiempo real a través de la red social WhatsApp, en el cual se enviara la orden por parte del cliente y se podrá visualizar el seguimiento a dicha orden.

SUMMARY

The research work called implementation of a web application and development of a plugin for order management with PHP programming language, MySQL database manager and WordPress for the asadero El “cucyito loco”, in the period 2021, was developed in the canton Chunchi province of Chimborazo. The methodology applied in the development of the food reservation system is the MVC (Model, View, Controller), which begins with the analysis and determination of essential needs for the system, in this part, research techniques such as those of field and bibliographic methods, as well as among the most used methods the interview, which helped to identify the functional requirements, likewise, the use case diagrams were designed which help to identify the functionality of the system, in the programming stage the WordPress content management system was used in the first instance, which was installed on a web hosting, which previously had installed the PHP programming language, and the MySQL database management system, For the development of the template, the sublime text code editor was installed locally and with the help of the FTP communication protocol it was possible to connect to the web server and be able to design both the template and the rest of the content, directly from a local computer obviously using from the HTML markup language the CSS style language for what is color, typography, among others, finally, the respective tests were carried out to verify the operation of the system, within the tests that were carried out are those of white box and box black, successfully passing all the tests, it is necessary to highlight that all these stages mentioned were oriented under the rules of the MVC methodology. The results obtained in the development of the application of the El “Cucyito Loco” barbecue reservation system were: an administrator interface which allows adding content and keeping the website updated, a form for updating company information, as well as numbers contact for communication with customers, a form to enter the products and update them, a form to configure the number of the WhatsApp platform, a form to make reservations for typical dishes, also an interactive interface for browsing through the entire web platform by customers, a screen for viewing the products and a web button for making the reservation of the selected menu, finally a communication in real time through the social network WhatsApp , in which the order will be sent by the client and the follow-up to said order can be viewed.

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1 ANTECEDENTES

Hoy en día el incremento y demanda de aplicaciones web se ha vuelto una parte esencial en nuestras vidas cotidianas, las empresas de desarrollo de software se enfocan en aplicaciones web de fácil acceso con un entorno amigable, rápido, seguro y de excelente calidad tomando en cuenta las nuevas técnicas de ingeniería de software, aprovechando las facilidades y beneficios que ofrecen los avances tecnológicos, la mayoría de empresas como restaurantes, supermercados, de bebidas, etc. Han desarrollado aplicaciones web o móviles para la gestión de pedidos a domicilio, permanecen hechas para brindar información actualizada de productos, costos y promociones accesibles dándoles la facilidad a los clientes de ordenar un pedido desde su domicilio a través del internet.

El asadero “Cuycito Loco” es un negocio familiar ubicado en el cantón Chunchi de la provincia de Chimborazo, el cual ofrece platos tradicionales de la sierra ecuatoriana a los turistas locales nacionales e internacionales, Patricia Aguirre, propietaria del restaurante prepara una variedad de menús típicos, como el muy conocido cuy asado al carbón.

Es por eso que, viendo la necesidad de promocionar sus platillos tradicionales, opta por emprender un sistema web de reservación de comida tradicional, que sea fácil de utilizar y viables con todas las nuevas tecnologías existentes. Teniendo así una estrategia de mercado global y competitiva y que llegue a más turistas del país.

1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Actualmente el asadero el “Cuycito Loco” es un negocio como tantos que necesita potenciar sus servicios, al momento este negocio cuenta con procesos tradicionales en lo que a atención al cliente se refiere, no obstante esto deja mucho que pensar debido a que siendo un negocio de comida típica se debería considerar nuevas y más ágiles estrategias de atención al cliente considerando el tiempo de preparación de este delicioso platillo, al momento que el cliente llega recién se genera una orden de pedido, se debe esperar un tiempo determinado hasta ser despachado, este tiempo es un recurso desaprovechado tanto para el cliente como para el negocio, es por esto que se ha considerado implantar nuevos métodos para reducir dichos tiempos de espera a través de la gestión de pedidos mediante el uso de aplicaciones móviles,

las cuáles hoy en día se encuentran en su mayor apogeo debido a la gran demanda de dispositivos móviles, quién no cuenta con un dispositivo móvil a su alcance, y teniendo en cuenta que la mayor ventaja de los grandes negocios es el sistema de delivery, se debe pensar en la idea de incluirlo como una estrategia de ventas, es el caso de la implantación de una aplicación móvil para la generación de órdenes de pedidos, lo cual permitirá despachar órdenes con mayor rapidez ofreciendo así servicios de calidad a los clientes.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El problema surge en la demora del pedido a domicilio, pues lo hacen a través de llamadas telefónicas al propietario, causando inconvenientes, al instante de hacer un pedido la línea telefónica este ocupada y el cliente debe esperar o volver a intentar, la empleada no contesta las llamadas por estar ocupada o en caso de contestar lo hace de manera rápida sin prestar atención y lo recepte mal los datos y no envié lo requerido, dichos puntos ocasionan la pérdida de tiempo al realizar pedidos y por ende el descontento de los consumidores.

El local hace publicaciones sobre de las promociones por medio de las redes sociales del dueño, debido a que no cuenta con una aplicación web que ayude con la promoción y comercialización de los productos, por ello los clientes al no poder acceder a esta información, desconocen de los nuevos productos, es por eso que a algunos clientes llaman al dueño directamente para generar sus pedidos a domicilio.

La aplicación web beneficiará a los individuos que sirven del producto como a las encargadas de recibir y dar las ordenes, debido a que por medio de ella se va a poder hacer la transacción de forma instantánea, evitando llamadas telefónicas, confusión de pagos, ahorro de tiempo, recepción equivocada de pedidos e inconformidad del comprador, puesto que cuando el comprador envíe su solicitud por medio de la aplicación, sabremos cómo va a realizar su pago si con transacción o en efectivo los datos serán difundido por medio de la plataforma de WhatsApp.

Con la implementación de la aplicación web se verán reflejados los beneficios de facturación y cobro, que brindan los avances tecnológicos actualmente y como pueden contribuir con el desarrollo de un negocio, ya que la aplicación brinda información actualizada.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar una aplicación web y desarrollar un plugin con lenguaje de programación PHP, gestor de base de datos MySQL y WordPress para el asadero el Cuycito Loco.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar los beneficios y compatibilidad que tiene el sistema gestor de contenido WORDPRESS con el lenguaje de programación PHP y MySQL a la hora de programar un PLUGIN
- Establecer las necesidades y requerimientos que tiene el Asadero el “Cuycito Loco” en el proceso de reservación de comida.
- Implementar una aplicación Web y Desarrollo de un plugin de reservación de comida para el Asadero el “Cuycito Loco”

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 SISTEMAS GESTORES DE CONTENIDOS

Para los autores (Cuadrado & Reinoso, 2016) “Un sistema gestor de contenido es un aplicativo web, que facilita el desarrollo de sitios webs, y ayuda a una mejor administración de contenidos, ya que ofrecen una interfaz amigable sin necesidad de insertar código de programación.

Además, los autores recalcan que consiste en un: “controla una o algunas bases de datos donde se alberga el contenido del website. El sistema posibilita manejar de forma sin dependencia el contenido y el diseño”. De esta forma, es viable manejar el contenido y darle en cualquier instante un diseño diferente al sitio sin tener que darle formato al contenido otra vez, además de permitir la simple y controlada publicación en el lugar a diversos editores

2.1.1 Funciones básicas de un Gestor de Contenidos

De acuerdo a lo que exponen (Lerma Blasco, Murcia Andrés, & Mifsud Talón, 2013) en su libro Aplicaciones Web, los gestores de contenido tiene las siguientes funciones:

Creación de contenidos: Cualquier cliente que no tenga demasiados conocimientos sobre publicación web puede generarlos debido a los editores incluidos. Los CMS ofrecen la probabilidad de elaborar diversos tipos de documentos (noticias, foros de controversia, libros en formato digital, etcétera.) según las necesidades del portal e inclusive producir nuevos tipos desde los tipos básicos. Además, tienen la posibilidad de integrar paquetes ofimáticos incluidos, así como herramientas para la importación de documentos y la versión de archivos XML

Gestión de contenidos: Cuando un usuario crea un documento, se almacena en una base de datos junto con otras informaciones de interés, como son el nombre del autor, las fechas de creación y publicación, el tipo de documento, los permisos de acceso, etc. Además, se consignan también los usuarios a los que se ha dado de alta, la estructura del portal, los estilos y temas utilizados, así como toda la información generada a partir de las funcionalidades del CMS. Las labores de gestión de contenidos se pueden delegar o compartir con los usuarios. Basta con asignarles un perfil determinado (editor, administrador, autor, etc.). El CMS

proporciona la infraestructura necesaria para que se comuniquen y garantiza la consecución del ciclo de trabajo.

Publicación de contenido: Una vez que un cliente crea un archivo, se almacena en una base de datos junto con otras informaciones de interés, como son el nombre del creador, las fechas de construcción y publicación, el tipo de archivo, los roles de ingreso, etcétera. Además, se consignan los usuarios a los que se dio de alta, la composición del portal, los estilos y temas usados, así como toda la información generada desde las funciones del CMS. Las tareas de administración de contenidos tienen la posibilidad de encargar o compartir con los usuarios. Basta con asignarles un perfil definido (editor, administrador, creador, etcétera.). El CMS otorga la infraestructura fundamental para que se comuniquen y asegura la consecución del periodo de trabajo.

Presentación del gestor de contenidos: En la mayoría de los casos, los CMS siguen la normativa universal de accesibilidad. Tienen la posibilidad de utilizarse a partir de cualquier navegador y permiten implantar el lenguaje, el huso horario e inclusive la moneda deseada.

2.1.2 Características generales de los sistemas gestores de contenidos

Para los autores (Lerma-Blasco et al., 2013). La estructura de un CMS consta de los siguientes elementos:

1. El frontend, la parte la cual los usuarios visualizarán los contenidos, video, fotos etc., y podrán acceder a los formularios.
2. El backend, la parte de administrador, específica para los creadores de contenido, edición de imagen, video etc., si se tiene conocimiento se puede ingresar código fuente.
3. Módulos, complementos que permiten una mejor visualización de contenidos
4. Gestor de usuarios, perfiles y derechos de acceso.
5. Plantillas, muy común si se desea personalizar el sitio web a un tema específico
6. Extensiones, complementos específicos sobre algún módulo instalado
7. Posibilidad de múltiples idiomas y localización.

2.1.3 Clasificación de los Gestores de Contenidos CMS

Según el contenido del autor (Cámara, 2015). La clasificación de los Gestores de Contenidos puede ser de la siguiente manera:

a) Clasificación según sus características:

1. **Según el lenguaje de programación utilizado:** PHP, Java, Python... Los gestores de contenidos más conocidos, como WordPress están codificados en PHP en el lado del servidor.
2. **Según la licencia:** Pueden ser de código abierto o software propietario. Los CMS más conocidos, como WordPress, Joomla, Drupal o Presta Shop, son aplicaciones gratuitas y de código abierto. Los CMS de código abierto permiten el acceso libre y el cambio del código fuente, y son desarrollados y coordinados por personas, grupos o empresas. Además, son códigos más flexibles y cuya gran ventaja es el coste, pues normalmente, son gratuitos. Los CMS propietarios o comercializados por empresas no permiten el acceso a terceros o dan acceso, pero bajo una licencia especial o tras su desaparición, pero lo normal es que las modificaciones solo las hagan los desarrolladores. Se considera que este tipo de CMS es más coherente y estable, ya que está desarrollado por un mismo grupo, pero en la práctica, esta supuesta ventaja no es tan grande. Los CMS comerciales suelen llegar a tener unos costes altos, por lo que solo pueden permitirse asumirlos las grandes empresas.

b) Clasificación según su uso y funcionalidad:

1. **Genéricos:** Estos gestores de contenido tiene múltiples posibles usos, como la creación de un sitio web corporativo, una tienda online, un blog, etc. Entre estos CMS encontramos Drupal, Joomla...Y WordPress se ha incorporado recientemente, pues su inicio fue como gestor de contenidos para la creación de blogs.
2. **Blogs:** Son creados para gestionar diarios personales; encontramos: WordPress, Blogger, B2Evolution
3. **Comercio electrónico:** Son los encargados de la creación de tiendas online; entre ellos están: Magento, Opencart, Presta Shop...
4. **CMS específicos:** existen CMS creados a usos concretos, como la creación de Foros, cursos online, Wikis... Moodle es un ejemplo, aunque no es considerado un CMS

como tal, sino un LCMS (Learning Content Management System/ Sistemas de gestión de contenidos para el aprendizaje) o plataforma e-learning.

2.2 WORDPRESS

WordPress es un gestor de contenidos basado en la creación de blog o bitácoras web. WordPress se divide en dos servicios, uno es wordpress.com y el otro es wordpress.org (Sánchez Juan)

Empezó como una plataforma sencilla para la creación de blogs y actualmente ofrece una gran variedad de herramientas y posibilidades para diferentes usos. Unas de las ventajas de este gestor de contenidos es que proporciona más de 14.000 módulos (Drupal 8.000 y Joomla 7.000) y la facilidad de manejo para cualquier usuario. Entre los sitios web más relevantes que usan WordPress, se encuentra el portal de MTV o la revista Time. Es un software gratuito y de código abierto (solución Open Source) y que se programa en PHP. (Cámara, 2015)

2.2.1 Ventajas y desventajas de WordPress

(Cantero Juan, 2017) En su trabajo nos habla de algunas ventajas y desventajas que tiene esta plataforma de blogs:

Ventajas

1. Es fácil de usar e intuitivo, y muy visual.
2. Posibilidad de trabajar con él de forma gratuita.
3. Posibilidad de desarrollar el blog hasta grandes proyectos, ya que es posible contratar niveles superiores, es decir, de pago para mejorar aún más nuestra página si lo deseamos.
4. El uso de plantillas es verdaderamente fácil, ya que es posible escoger plantillas prediseñadas y modificarlas a nuestro antojo.
5. Es bastante modificable, a nivel usuario y aún más si posees los conocimientos para desarrollarlo.

6. El contenido de tu blog es propio, sin autorizaciones del propio contenido como ocurre con el caso de Blogger.
7. Posee aplicación móvil para Android e IOS.
8. Soporta videos, y la subida de estos.
9. Posee un sistema de estadística bastante avanzado.

Desventajas

1. Requiere unos conocimientos básicos sobre hosting y servidores.
2. En la versión gratuita encontramos verdaderamente limitada las acciones, como son las mejoras, los plugins y widgets, ya que son de pago.

2.2.2 Funcionalidad de WordPress

WordPress es, la plataforma más utilizada para diseñar páginas web. Por esa razón (Camuñas Max, 2017) menciona algunas de las funcionalidades más importantes de dicha plataforma.

1. Miles de temas

Existen en la actualidad más de 12 mil temas, tanto gratuitos como de pago (premium) para WordPress. Para elegir uno de ellos, debemos hacerlo en función de las necesidades de nuestra web.

Para las plantillas gratuitas, recomiendo usar los temas «oficiales» que podemos encontrar en el directorio de WordPress. Aquí están organizados en diferentes grupos (destacados, populares y últimos), y lo más importante, podemos filtrarlos por funcionalidades y características

En el caso de los temas de pago, existen numerosas páginas para adquirirlo.

2. Plugin

Hay un aproximado de 34 mil plugin para el sistema gestor de contenido WordPress, los cuales facilitan el diseño y desarrollo de nuestros sitios web. También existen plugin gratuitos y de pago.

3. Interfaz

La interfaz de WordPress, es muy fácil de utilizar, no se necesita tener conocimientos en programación, y para crear o publicar algo solo se hace uso de las entradas, combinadas con medios multimedia, y si es necesario algún plugin que de los diseños finales.

Sin embargo, si se desea un resultado adaptable a las necesidades de los usuarios, se necesita de los conocimientos avanzados de un profesional en diseño web, HTML, css, entre otros.

4. Servicios asociados

WordPress facilita la vinculación de otros servicios en la web, así como mapas de navegabilidad, streaming de audio y video, entre otros, que dan una mejor apariencia a nuestros sitios web.

2.2.3 Complementos de WordPress

“Un complemento de WordPress es una recolección de código lista para ser utilizada, que puedes aumentar a tu website para hacer una actividad, aumentar una funcionalidad o mejorar el funcionamiento general de tu lugar. Si bien varios accesorios de WordPress son seguros y confiables, siguen siendo programa de terceros, por lo cual continuamente debes descargar tus complementos de una fuente confiable.” (Thornsby Jessica, 2019)

(McFarlin Tom, 2016) “En su documento de WordPress, nos explica que existe una gran variedad de complementos algunos son gratuitos, algunos no lo son. Estos que no son gratuitos son considerados complementos premium. Los complementos premium podrían ofrecer una compra de una sola vez o requerir una suscripción en base mensual, anual o por sitio.”

Hay más de 48.000 complementos gratuitos y de código abierto alojados por desarrolladores y disponibles en el repositorio de WordPress.org.

a) Complementos Gratuitos

Los accesorios que puedes hallar en el repositorio ofrecerán posiblemente cualquier cosa que puedas imaginar; no obstante, quizás no se encuentren actualizados a la última versión de WordPress, de esta forma que es imperativo que leas el complemento antecedente de instalarlo.

Así mismo, algunos accesorios podrían no dar soporte. Esto quiere decir que, si tienes un problema con el complemento, entonces podrías no recibir ni una ayuda más de la que se da en los foros de apoyo

b) Complementos Premium

Los complementos premium poseen una gama completa de funcionalidades que por lo general no se los puede acceder en las versiones gratuitas, algunos complementos tienen un equipo de profesionales calificado que dan un apoyo técnico a los usuarios que lo adquieren, y solucionan problemas en instalación, compatibilidad, funcionalidad entre otros.

Cuando se trata de comprar complementos, es más importante saber a quién le estás comprando qué es lo que estás comprando. Lastimosamente existe personas que ofertan productos no funcionales con la finalidad de estafar a los que lo requieren.

2.2.4 Plantillas WordPress

Cuando se menciona la palabra Plantilla en WordPress, no es más que el diseño de la página web, que puede tener una compatibilidad con el tema de desarrollo. La plantilla es la estructura de una página simple, no todo el diseño del sitio, para lo cual se podría definir que:

Tema = La estructura, diseño de un sitio web completo.

Plantilla = boceto de una sola página en tu sitio.

“Algunas plantillas estándar de WordPress son comunes a casi todos los temas. Por ejemplo, la plantilla Archive.php muestra una lista de publicaciones. Y la plantilla «Single.php» se usa para mostrar publicaciones de blog individuales.” (Maceira, 2018)

Diseño Web Adaptativo de la plantilla

“Independientemente del tipo de página web o blog que vayas a desarrollar en WordPress, hay una característica que la mayoría de plantillas contiene, ese término es: Responsive Web Design, que traduciendo sería diseño web adaptativo. En la actualidad los usuarios usan sus dispositivos móviles para conectarse por lo que las páginas web deben saber adaptarse a las nuevas modalidades de conexión.” (Ignacio Santiago, 2019)

Nivel de personalización y edición de la plantilla

En su trabajo (Ignacio Santiago, 2019) menciona que “debemos encontrar una plantilla que nos proporcione todas las características necesarias, y así evitar, editar el código de la plantilla de WordPress.” Entre estas características están:

1. **Modificar de forma sencilla la tipografía y los esquemas de color:** Comúnmente las plantillas vienen bastante limitadas en este aspecto, aun cuando hay ciertas plantillas que te permiten seleccionar entre centenares de familias de fuentes de GoogleFonts.
2. **Disponer de sliders, tanto en lado izquierdo como en el derecho:** En función de cuánto contenido extra deseas mostrar mediante widgets, este punto es de mayor relevancia de lo cual parece, más que nada si deseas una página dinámica, con denominadas a la acción que inciten al cliente a continuar navegando por nuestra página.
3. **Fácil personalización de la cabecera de tu página web o blog:** Puede parecer algo de “principiante”, sin embargo, aún hay plantillas de WordPress que carecen de esas opciones tan simples y prácticas. Necesitas una plantilla de WordPress que te posibilite ubicar bien las credenciales de la página sin tantas complicaciones de tamaño o diseños.
4. **Sección de blog con un diseño moderno y funcional:** Si la página de inicio es estupenda pero el blog es un caos, olvídate de esa plantilla.

5. **Formularios de contacto y comentarios personalizables:** Aun cuando este punto no es tan fundamental, pues hay plugin que realizan un óptimo trabajo, como continuamente es mejor que “venga de fábrica”, lo cual te dejará tener una página más instantánea y recibir opiniones y conectar con tus lectores de una forma más cercana y personal.
6. **Soporte para vídeo y combinación con YouTube y Vimeo:** Es fundamental que al incrustar un clip de video éste sea adaptable, que la ventana del reproductor se acomode al tamaño, igual que lo demás de tu plantilla responsive.
7. **Variedad de Shortcodes:** Los shortcodes son pequeñas frases de código que nos van a permitir exponer los contenidos de diferentes modalidades visuales y de una forma bastante fácil.
8. **Integración de opciones para redes sociales:** en la actualidad tenemos una infinidad de redes sociales y es necesario que los usuarios puedan publicar el contenido en los mismo.
9. **Diseños de página predefinidos:** Cuando creas una nueva página, es necesario que el tema contenga diseños que se pueda elegir para organizar rápidamente las funciones: página de contacto, home page, portfolio, página de tamaño de ancho completo

2.2.5 Plugin WordPress

Un plugin es una pequeña aplicación que se añade al sistema, generalmente aportan funciones muy específicas. Podemos incluir plugin en navegadores web, reproductores de audio o vídeo, o en gestores de contenidos.

Hay más de 50.000 plugin gratuitos en el repositorio de WordPress para hacer casi cualquier cosa que imagines en tu web. Desde comprimir fotos o implementar el SEO on Page hasta convertir tu blog en una tienda online. (Sánchez Juan)

¿Qué puede hacer un plugin?

Para (Gustavo B, 2021). Los plugin “son los modificadores que convierten un blog común y corriente en un sitio web con cualquier forma y funcionalidad. Con unos simples pasos, los plugin pueden transformar tu sitio en una tienda virtual.”

Ejemplificando, si estás realizando una tienda en línea, WooCommerce va a ser tu nuevo mejor amigo. ¿Quieres hacer un lugar para un sistema de reservas? Dale un vistazo a bookly.

¿Quizás eres un fotógrafo que desea demostrar su trabajo en un lugar web? El plugin Envira Gallery es una elección perfecta.

Mientras tanto que ciertos plugin convierten plenamente tu lugar, otros trabajan como primordiales ajustes detrás de escena. Es viable que no veas un cambio evidente, sin embargo, los plugin optimizan la manera en que funciona un lugar.

¿Dónde encontrar los plugin de WordPress?

“Hay diversos sitios donde puedes obtener los plugin de WordPress. No obstante, debes tener cuidado al escoger el sitio de donde los vas a bajar. Los plugin publicados por desarrolladores no confiables tienen la posibilidad de perjudicar tu portal web.” (Gustavo B, 2021)

El **repositorio de WordPress** es la primera opción para buscar plugin. Hay más de 50,000 plugin publicados para que elijas.

“También puedes invertir en la compra de plugin premium. Existen mercados de plugin de WordPress que proporcionan plugin eficientes como Code Canyon, MOJO Marketplace, o Creative Marke.” (Gustavo B, 2021)

Cómo instalar los plugin de WordPress

Sin duda alguna los plugin ayudan a transformar nuestra página web (Gustavo B, 2021) nos habla de que existen tres maneras de instalar plugin.

1. En primera instancia, puedes instalarlos de manera directa por medio del directorio de WordPress.

2. También se puede añadir el plugin a la parte de instalación de WordPress
3. Y, por último, puedes subir los plugin a través de FTP.

2.3 LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN PHP

Para (Comas Anabell, 2004) “PHP es un lenguaje de programación usado generalmente para la creación de contenido para sitios Web. Hablamos de un lenguaje interpretado utilizado para la construcción de aplicaciones para servidores.”

Posibilita la conexión a diversos tipos de servidores de bases de datos como por ejemplo MySQL, PostgreSQL, Oracle, DB2, Microsoft SQL Server, entre otros; lo que posibilita la construcción de Aplicaciones Web bastante robustas. PHP además tiene la función de ser ejecutado en la mayor parte de los sistemas operativos como por ejemplo Unix, Linux, Windows y Mac OS X, y puede interactuar con los servidores de Web de Apache.

2.3.1 Características de PHP

(Duarte Manuel, 2019) En su trabajo de investigación sobre Php, nos habla de algunas características de dicho lenguaje de programación:

1. Es un lenguaje libre. Puede descargarse de <http://www.php.net>.
2. Está disponible para muchos sistemas (GNU/Linux, Windows, UNIX, etc.).
3. Tiene una extensa documentación oficial en varios idiomas (disponible libremente en <http://www.php.net>).
4. Hay muchedumbre de extensiones: para conectar con bases de datos, para funcionamiento de sockets, para producir documentos PDF, para producir dinámicamente páginas en Flash, etc.
5. Al ejecutarse en el servidor, los programas PHP lo tienen la posibilidad de utilizar toda clase de aparatos con toda clase de sistemas operativos.
6. En caso de que un comprador falle (por error hardware, virus, etc.) se puede continuar utilizando el sistema a partir de otro cualquier persona que tenga un navegador web con conexión al servidor.

2.3.2 ¿Qué puede hacer PHP?

De acuerdo al documento de (Sierra Adriana, 2018) “PHP está enfocado principalmente a la programación de scripts del lado del servidor, por lo que se puede hacer cualquier cosa que pueda hacer otro programa CGI, como recopilar datos de los usuarios, desarrollar sitios web dinámicos, entre muchas funcionalidades que puede hacer php.

Existen principalmente tres campos principales donde se usan scripts de PHP.

1. **Scripts en la parte del servidor.** Este es el campo más clásico y el primordial campo de trabajo. Se requieren de tres funciones para que esto funcione. El procesador PHP, un servidor web y un navegador.
 2. **Scripts en línea de comandos.** Solamente se necesita el procesador PHP para usarlo tal cual. Esta clase de uso es ideal para scripts ejecutados regularmente a partir de Linux o símbolos de sistemas en Windows. Dichos scripts además tienen la posibilidad de ser utilizados para labores primordiales de procesamiento de escrito.
 3. Escribir aplicaciones gráficas. PHP no es posiblemente el mejor lenguaje para redactar softwares gráficos, pero utiliza funcionalidades diferentes para los mismos. Además, viable redactar aplicaciones independientes de una plataforma. PHP-GTK es una expansión de PHP, no disponible en el reparto primordial.
- ### 2.3.3 Ventajas y desventajas de PHP

Según (Sierra Adriana, 2018) las ventajas de utilizar PHP son:

1. “es un lenguaje intuitivo y con muchas funcionalidades.
2. Una de sus características es la rapidez.
3. Es muy utilizado en las plataformas web.
4. Tiene ciertas propiedades de los lenguajes orientados a objetos como la implementación de clases y herencias
5. Puede mezclarse con código HTML, aun cuando esto dificulta su lectura
6. El programa que posibilita soportarlo en los servidores de hosting es independiente y gratuito.
7. Está en continuo desarrollo y soporta numerosas funcionalidades

8. En la plataforma web de PHP existe una gran cantidad de información respecto al uso de php, por lo que es fácil de conocer las estructuras del mismo
9. No necesita definición de tipos de cambiantes, aun cuando sus cambiantes tienen la posibilidad de evaluar además por el tipo que se encuentren manejando en tiempo de ejecución”

Así mismo el autor menciona algunas desventajas como:

1. Para lograr ver y testear las páginas que vayamos construyendo se necesita contar con un servidor web que soporte PHP.
2. Es posible que los navegadores no puedan acceder a parte del contenido de las páginas, lo que dificulta la ubicación de las páginas.
3. Dado que es un lenguaje que se interpreta durante la ejecución, puede ser una desventaja para ciertas aplicaciones que el código fuente no se pueda ocultar.
4. Ya que es un lenguaje interpretado, un script PHP comúnmente se ejecutará de manera significativa más retardado que su equivalente en un lenguaje de bajo grado. No obstante, este problema se puede reducir con técnicas de almacenamiento en caché de memoria y archivo
5. En las versiones anteriores a la 7, las variables no se escriben, lo que dificulta que diferentes IDE ofrezcan ayuda para escribir el código, aunque esto no es realmente una desventaja del lenguaje en sí. Esto se resuelve mediante algunos IDE agregando un comentario.

2.4 SISTEMA GESTOR DE BASE DE DATOS

“Cada una de las organizaciones necesitan guardar información. La información podría ser de toda clase. nombre, dirección, salario, etcétera. es lo cual se sabe cómo dato. Antecedente de la aparición de la informática se almacenaban en ficheros con cajones, carpetas y fichas. Tras la aparición de la informática dichos datos se almacenan en archivos digitales en las unidades de almacenamiento del ordenador.” (Sánchez Jorge, 2004). Por lo tanto, se podría definir que una base de datos es un conjunto de datos relacionado entre sí y que tiene una especificación implícita, el cual debe mantener una estructura ambigua desde el uso de base de uso.

2.4.1 Elementos del sistema de bases de datos

(Sánchez Jorge, 2004) Menciona que un sistema de bases de datos sirve para integrar los datos. Y lo componen los siguientes elementos:

1. **Hardware.** Máquinas en las que se recolectan los datos. Juntan mecanismos de almacenamiento para mejorar al usuario.
2. **Software.** Es el sistema gestor de bases de datos. El encargado de gestionar las bases de datos.
3. **Datos.** Esto incluye los datos que se guardarán y los metadatos, es decir, los datos que se utilizan para especificar lo q se guardan en las bases.
4. **Usuarios.** Personas que utilizan los datos del sistema. Hay tres categorías:
 - a) **Usuarios finales.** Cualquiera que utilice datos de la base de datos para su tarea diario no tiene nada que ver con TI. Por regla general, no utilizan la base de datos directamente, sino aplicaciones creadas para ellos con el fin de facilitar la manipulación de los datos. Estos usuarios solo acceden a determinados datos.
 - b) **Desarrolladores.** Profesionales en el área de analistas y programadores encargados de desarrollar aplicaciones para los usuarios finales.
 - c) **Administradores.** Son los usuarios que gestionan los datos a través del software para su posterior uso.

2.4.2 Funciones de un Sistema de base de datos

Como principales funciones de una base de datos (Sánchez Jorge, 2004) menciona tres tipos:

- a) **Función de descripción.** Sirve para describir los datos, sus relaciones y sus condiciones de acceso e integridad. Además del control de vistas de usuarios y de la especificación de las características físicas de la base de datos. Para poder realizar todas estas operaciones se utiliza un lenguaje de definición de datos o DDL.
- b) **Función de manipulación.** Permite buscar, añadir, suprimir y modificar datos de la base de datos. El DBMS proporciona un lenguaje de manipulación de datos (DML)) para realizar esta función.

- c) **Función de control.** Incorpora las funciones que permiten una buena comunicación con la base de datos. Además, proporciona al DBA los procedimientos necesarios para realizar su labor.

A continuación, se muestra cómo se produce la interacción completa entre un proceso de usuario y un sistema de gestión de bases de datos (DBMS). Los pasos explicados en el diagrama son:

1. El proceso iniciado por el usuario llama al DBMS indicando la porción de la base de datos a ser procesada.
2. El DBMS traduce la llamada en términos del esquema de base de datos lógica. Acceda al esquema lógico y verifique los derechos de acceso y la traducción física
3. El DBMS logra el esquema físico
4. El DBMS traduce la llamada a los métodos de acceso del sistema operativo que permiten el acceso a los datos requeridos.
5. El Sistema Operativo accede a los datos después de haber traducido las órdenes dadas por el DBMS.
6. Los datos se transfieren del disco duro a un búfer o búfer. Los datos se almacenan en este búfer cuando se reciben
7. Los datos se pasan del búfer al área de trabajo del usuario (ATU) del proceso del usuario.
8. El DBMS devuelve indicadores que indican si se ha producido algún error o advertencia para ser tenido en cuenta. Esto se indica en el área de comunicaciones del proceso de usuario. Si las solicitudes tienen éxito, el proceso de usuario podrá utilizar los datos de ATU.

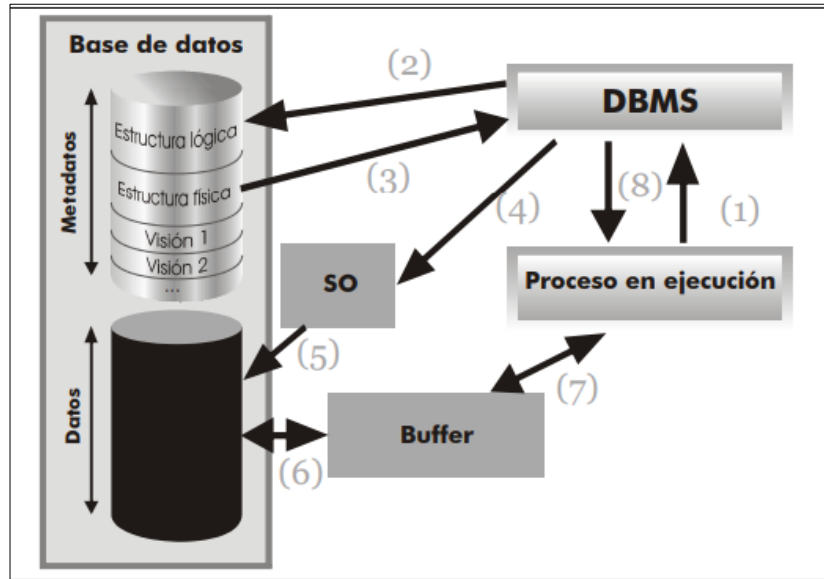


Ilustración 1: Esquema completo de la comunicación entre procesos de usuario, base de datos (DBMS) y Sistema Operativo

2.4.3 Sistema gestor base de datos MySQL

MySQL es la base de datos de código abierto más popular del mundo. Código abierto significa que todo el mundo puede acceder al código fuente, es decir, al código de programación de MySQL. Es un sistema de administración de bases de datos relacional (RDBMS). Se trata de un programa capaz de almacenar una enorme cantidad de datos de gran variedad y de distribuirlos para cubrir las necesidades de cualquier tipo de organización.

La parte de SQL de "MySQL" es sinónimo de "Structured Query Language" (Lenguaje de consultas estructurado). SQL es el lenguaje común más normalizado utilizado para bases de datos de acceso. Dependiendo de su entorno de programación, puede introducir SQL directamente (por ejemplo, para generar informes), sentencias SQL incrustar en el código escrito en otro idioma, o utilizar una API específica del idioma que esconde la sintaxis SQL (López Herrera Patricia, 2016)

2.4.4 Licencia MySQL

(López Herrera Patricia, 2016). Menciona en su trabajo investigativo que “este servidor de bases de datos se intercambia bajo los términos de la Licencia Publica General GNU, pero

no todo son gratuito, ya que hay una licencia comercial disponible para aquellos que quieran distribuir aplicaciones no GPL que requieran MySQL.”

“Se ofrece bajo la GNU GPL para cualquier uso compatible con esta licencia, pero para aquellas empresas que quieran incorporarlo en productos privativos deben comprar a la empresa una licencia específica que les permita este uso.”

Se da bajo la GNU GPL para cualquier uso compatible con esta licencia, si las organizaciones quieren incorporarlo en productos privativos tienen que adquirir la organización una licencia específica que les posibilite este uso.

El programa es desarrollado por una sociedad pública y los derechos de autor del código permanecen en poder del creador personal, MySQL es patrocinado por una organización privada, que tiene el copyright de la mayoría del código. En otros términos, lo cual permite el esquema de licenciamiento previamente dicho. Además de la comercialización de licencias privativas, la compañía da soporte y servicios

2.4.5 Las principales características MySQL.

En esta sección (López Herrera Patricia, 2016) describe algunas de las características más importantes de base de datos MySQL:

1. Escrito en C y C ++.
2. Usa GNU Automake, Autoconf, y Libtool para portabilidad
3. Uso de multihilos mediante hilos del kernel.
4. Tablas hash en memoria temporalis
5. Soporte Completo para las sentencias select y where
6. Completo soporte para cláusulas group by y order by, soporte de funciones de agrupación

2.4.6 Tipos de datos MySQL

Este gestor Utiliza muchos tipos de datos: signed/unsigned integers 1, 2, 3, 4, y 8 bytes long, FLOAT, DOUBLE, CHAR, VARCHAR, BINARY, VARBINARY, TEXT, BLOB, DATE,

TIME, DATETIME, TIMESTAMP, YEAR, SET, ENUM, y OpenGIS tipos espaciales (López Herrera Patricia, 2016).

2.4.7 Conectividad MySQL

Para que los clientes puedan conectarse al servidor MySQL (López Herrera Patricia, 2016) nos menciona varios protocolos:

1. Los clientes pueden conectarse a través de sockets TCP / IP en cualquier plataforma.
2. En los sistemas Windows, los clientes pueden conectarse a través de canalizaciones. Los servidores Windows soportan conexiones con memoria compartida si iniciado con la opción --shared-memory. Los clientes pueden conectar a través de memoria compartida utilizando el protocolo-memory de memoria.
3. En los sistemas Unix, los clientes pueden comunicarse a través de ficheros socket Unix.
4. Los programas cliente MySQL pueden escribirse en muchos idiomas. Una librería cliente desarrollada en C es funcional para el lenguaje C++, o para cualquier lenguaje que ofrezca enlaces C.

2.5 SUBLIME TEXT

Sublime Text es un software que es conocido como editor de texto, su principal funcionalidad es escribir código de la mayoría de lenguajes de programación existente así también como hojas de estilos y SQL, su interfaz es muy básica y con un entorno oscuro con el fin de evitar distracciones a los usuarios, es fácil de instalar y no consume muchos recursos computacionales, lo que le hace ideal para ser utilizados en equipos con pocos recursos.

2.5.1 Características

El autor, (Plaza Jesús, 2013) Menciona algunas características importantes de Sublime Text:

1. **Multiplataforma:** Soporte para Windows, Linux y OS X. Todos con versiones de 32 o 64 bit

2. **Minimapa:** previsualización miniaturizada del contenido del archivo, es muy útil para desplazarse por las distintas zonas de este.
3. **Multi Selección:** Hace una selección múltiple de un término por todo el archivo
4. **Multi Cursor:** Cree cursores que podamos usar para escribir texto en cualquier número de ubicaciones en el archivo al mismo tiempo
5. **Multi Layout:** Podemos elegir si queremos editar en una sola ventana o dividirla en hasta cuatro ventanas verticales / horizontales.
6. **Lenguajes:** admite de forma nativa la mayoría de los lenguajes de programación
7. **Syntax Highlight:** El resaltado de sintaxis es totalmente configurable a través de archivos de configuración de usuario
8. **Búsqueda Dinámica:** Puede buscar expresiones regulares o archivos, proyectos, directorios, un enlace entre ellos o todos a la vez
9. **Auto completado:** Puedes ir a la llave que cierra o abre una cerradura de forma sencilla
10. **Soporte de Snippets:** Se pueden definir fragmentos de código
11. **Soporte de Plugins:** Variedad de plugins, la mayoría de código libre

2.5.2 Ventajas de Sublime Text:

El autor, (Ferré Albert, 2018) Nos habla de las ventajas y desventajas de la utilización del programa.

1. Bastante liviano y no se necesita muchos recursos para funcionar
2. Tiene funcionalidades que permite marcar de un color diferente los códigos con errores.
3. Funciona tanto en Windows como en Mac y Linux.

Desventajas

1. Difícil de configurar algunas de las funcionalidades específicas, en especial por usuarios son conocimientos adecuados.
2. Para determinar su gratuidad se debe tener registrado, sim embargo si no se lo hace muestra mensajes de realizarlos.

2.6 LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN HTML

“Es el lenguaje para la visualización de las páginas web, básicamente es una serie de etiquetas que se utilizan para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web. Se encarga de desarrollar una descripción sobre los contenidos que aparecen como textos y sobre su estructura, complementando dicho texto con diversos objetos (como fotografías, animaciones, etc.).” (Lesmes Veronica, 2014)

2.6.1 Estructura básica para el HTML

(Lesmes Veronica, 2014) Nos menciona una estructura básica del lenguaje HTML

- a) <HTML> Indica el inicio del documento.
- b) </ HTML>Indica el fin del documento.
- c) <HEAD> Define el inicio de la cabecera.
- d) </HEAD> Define el fin de la cabecera.
- e) <TITLE> Inicia el título del documento.
- f) </TITLE> Fin del título del documento
- g) <BODY> Inicio del cuerpo del documento.
- h) </BODY> Fin del cuerpo del documento.

La primera parte de una página HTML es el identificador del lenguaje de programación. En esta sección se les indica a los navegadores (Google, Firefox, Opera, etc.) qué tipo de información van a leer. Para el caso del HTML, el identificador es la etiqueta <HTML>... </HTML>. Éstas deben ser la primera y última etiquetas respectivamente, que aparecen en el documento.

2.6.2 Lenguajes de etiquetas

Para el autor (Eguíluz Javier, 2019) “el proceso de indicar las diversas piezas que conforman la información se llama marcar. Todos los vocablos que se emplean para marcar el principio y el desenlace de una parte se llaman etiquetas.”

Aun cuando hay varias excepciones, generalmente las etiquetas se indican por pares y están compuestos de la siguiente forma:

- a) **“Etiqueta de apertura:** carácter especia menor que (<), continuo del nombre de la etiqueta (sin espacios en blanco) y terminado con el carácter mayor que (>)
- b) **“Etiqueta de cierre:** carácter especia menor que (<), seguido del carácter especia (/), continuo del nombre de la etiqueta (sin espacios en blanco) y terminado con el carácter mayor que (>)

Así, la distribución propia de las etiquetas HTML es:

<nombre_etiqueta> ... </nombre_etiqueta>

HTML es un lenguaje de etiquetas (también llamado lenguaje de marcado) y las páginas web habituales están formadas por cientos o miles de pares de etiquetas.

2.6.3 El primer documento HTML

(Eguíluz Javier, 2019) “En su archivo se refiere a que las páginas HTML se parten en 2 piezas: la cabecera y el cuerpo. La cabecera incluye datos sobre nuestra página, tales como su título y su lenguaje. El cuerpo de la página incluye todos sus contenidos, como párrafos de escrito e imágenes.”

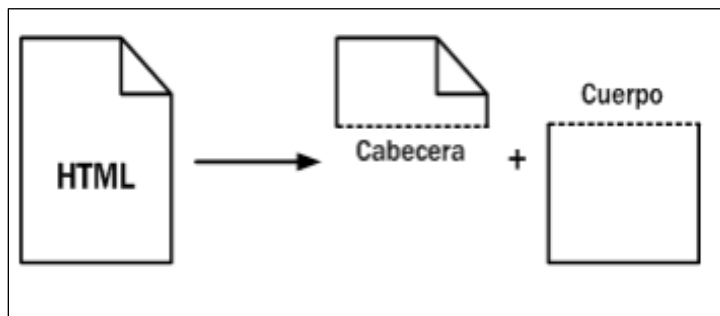


Ilustración 2: Esquema de las partes que forman un documento HTML

El cuerpo también llamado body en inglés, contiene lo que las personas ven en sus pantallas a través de los navegadores, la cabecera llamada en ingles Head, contiene información que

no se ve a excepción de la etiqueta de título de la página que en la mayoría de los sitios web se muestra el título de las ventanas

```
<html>
<head>
<title>El primer documento HTML</title>
</head>
<body>
<p>El lenguaje HTML es <strong>tan sencillo</strong> que
prácticamente se entiende sin estudiar el significado
de sus etiquetas principales.</p>
</body>
</html>
```

Ilustración 3: Código HTML de una página web muy sencilla

2.6.4 Etiquetas y atributos

El autor, (Eguíluz Javier, 2019) “Define 91 etiquetas que los diseñadores pueden utilizar para marcar los diferentes elementos que componen una página:”

“a, abbr, acronym, address, applet, area, b, base, basefont, bdo, big, blockquote, body, br, button, caption, center, cite, code, col, colgroup, dd, del, dfn, dir, div, dl, dt, em, fieldset, font, form, frame, frameset, h1, h2, h3, h4, h5, h6, head, hr, html, i, iframe, img, input, ins, isindex, kbd, label, legend, li, link, map, menu, meta, noframes, noscript, object, ol, optgroup, option, p, param, pre, q, s, samp, script, select, small, span, strike, strong, style, sub, sup, table, tbody, td, textarea, tfoot, th, thead, title, tr, tt, u, ul, var.” (Eguíluz Javier, 2019)

A pesar de la gran cantidad de etiquetas, no basta con crear páginas complejas. Algunos elementos, como imágenes y enlaces, requieren cierta información adicional para estar completamente definidos.

Para la utilización del lenguaje de programación HTML, es necesario tener en cuenta ciertos atributos que el autor (Eguíluz Javier, 2019) menciona.

“Atributos básicos: se pueden utilizar prácticamente en todas las etiquetas HTML, la mayoría de páginas webs actuales utilizan los atributos id y class de forma masiva. Sin embargo, dichos atributos son útiles en hojas de estilos CSS y Javascript. Respecto al valor de los atributos id y class, sólo pueden contener guiones medios (-), guiones bajos (_), letras y/o números, a lo cual no tienen la posibilidad de comenzar por números. Además, los navegadores distinguen mayúsculas de minúsculas y no se propone usar letras como ñ y acentos, debido a que no es seguro que funcionen de manera correcta en cada una de las variantes de todos los navegadores.” (Eguíluz Javier, 2019)

“Atributos para internacionalización: es usado para desarrollar páginas que van a presentar información en otro idioma. En las páginas XHTML, el atributo xml: lang tiene más prioridad que lang y es obligatorio añadirlo cuando se incluye el atributo lang.” (Eguíluz Javier, 2019)

“Atributos de eventos: únicamente se usan en las páginas web dinámicas creadas con JavaScript. Estos atributos como onclick, ondblclick, onmousedown, onmouseup, onmouseover, onmousemove, onmouseout, onkeypress, onkeydown, onkeyup. Permiten mantener el control de los eventos realizados sobre cada componente de la página” (Eguíluz Javier, 2019)

El atributo de clave de acceso, a su vez, permite configurar una clave para acceder rápidamente a cada elemento. Aunque la tecla de acceso rápido se configura mediante HTML, el método abreviado de teclado necesario para activar esta tecla de acceso rápido depende del navegador. En el navegador Internet Explorer, presione la tecla ALT en la tecla designada; En el navegador Firefox, presione Alt Shift la tecla definida; en el navegador Opera presione Shift Esc la tecla definida; en el navegador Safari presione la tecla Ctrl definida.

En el resto de la documentación, las palabras "básico", "id", "eventos" y "foco", respectivamente, se utilizan para referirse a cada uno de los grupos de atributos generales definidos anteriormente.

2.7 LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA SCRIPT

JavaScript según (Eguíluz Javier, 2019) “es un lenguaje de programación que se utiliza principalmente para crear páginas web dinámicas.”

“Técnicamente, JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, por lo cual no se necesita compilar para ejecutarlos. En otros términos, los programas escritos con JavaScript tienen la posibilidad de probar de manera directa en cualquier navegador sin necesidad de procesos intermedios. Pese a su nombre, JavaScript no guarda ni una interacción directa con el lenguaje de programación Java. Legalmente, JavaScript es una marca registrada de la compañía Sun Microsystems.” (Eguíluz Javier, 2019)

2.7.1 Características de JAVA SCRIPT

(Moreno Genaro, 2016) Menciona tres características principales:

- 1) Es un lenguaje orientado a objetos, con una sintaxis sencilla y métodos de implementar los términos de herencia polimorfismo, encapsulamiento, etc. Así como la definición de clases
- 2) Dispone de un extenso grupo de librerías de las cuales el creador puede echar mano para la construcción de aplicaciones, debido a que no solo puede usar las clases que el lenguaje tiene, sino que además puede hacer uso de librerías que aportan a la red desarrolladores de todo el planeta o bien, utilizar librerías que varias aplicaciones construidas en java ponen a disposición del programador para que este logre hacer uso de las clases que ocupe en su programa.

Analizando las propiedades previamente descritas, tenemos la posibilidad de mirar que Javascript es un lenguaje de programación robusto, cómodo y sencillo; con una sintaxis simple de comprender y diversos espacios de desarrollo a partir de los cuales se puede planear.

2.7.1 Sintaxis de JAVA SCRIPT

La sintaxis de un lenguaje de programación para (Eguíluz Javier, 2019) “Se define como el grupo de normas que tienen que seguirse al redactar el código fuente de los programas para considerarse como correctos para aquel lenguaje de programación.”

Las normas básicas que definen la sintaxis de JavaScript son las siguientes:

- a) **Espacios en blanco y las nuevas líneas:** Al igual que con XHTML, el intérprete de JavaScript ignora los espacios adicionales para que el código se pueda ordenar en consecuencia (líneas de tabulación, agregar espacios, crear nuevas líneas, etc.) para una mejor comprensión. (Eguíluz Javier, 2019)
- b) **Distinguen las mayúsculas y minúsculas:** al igual que ocurre con la sintaxis de las etiquetas y recursos XHTML. No obstante, si en una página XHTML se aplican indistintamente mayúsculas y minúsculas, la página se visualiza de manera correcta, siendo el exclusivo problema la no validación de la página. Sin embargo, si en JavaScript se cambian mayúsculas y minúsculas el script no funciona.
- c) **Tipo de las variables:** no es necesario especificar el tipo de datos que se guardarán. Esto permite que la misma variable almacene diferentes tipos de datos mientras se ejecuta el script
- d) **Carácter de punto y coma (;):** En la mayoría de los lenguajes de programación, es imperativo terminar cada instrucción con el carácter; Si bien JavaScript no lo obliga a hacerlo, es una buena idea seguir la tradición de terminar cada declaración con un punto y coma (;).
- e) **Se pueden incluir comentarios:** los comentarios se utilizan para añadir información en el código fuente del programa. Aunque el contenido de los comentarios no se visualiza por pantalla, sí que se envía al navegador del comprador junto con el resto del script, por lo que es necesario extremar las precauciones sobre la información incluida en los comentarios.

2.7.2 Posibilidades y limitaciones de JAVA SCRIPT

El autor (Eguíluz Javier, 2019) nos menciona “las modalidades y restricciones que poseemos al instante de laborar con JavaScript y menciona que ha sido diseñado de manera que se

ejecutara en un ámbito bastante reducido que permitiera a los usuarios fiar en la ejecución de los scripts.”

Así, los scripts tampoco tienen la posibilidad de cerrar ventanas que no hayan abierto aquellos mismos scripts. Las ventanas que se generan no tienen la posibilidad de ser bastante pequeñas ni bastante monumentales ni situarse fuera de la vista del cliente (aunque los detalles concretos están sujetas a cada navegador)

Además, los scripts no tienen la posibilidad de entrar a los archivos del ordenador del cliente y tampoco tienen la posibilidad de leer o cambiar las preferencias del navegador.

2.7.3 JavaScript y navegadores

Los navegadores más modernos accesibles en la actualidad integran soporte de JavaScript hasta la versión que corresponde a la tercera versión del estándar ECMA-262.

“La mayor diferencia reside en el dialecto utilizado, ya que mientras Internet Explorer utiliza JScript, el resto de navegadores (Firefox, Opera, Safari, Konqueror) utilizan JavaScript.” (Eguíluz Javier, 2019)

2.7.4 Diferencia entre JAVA y JAVA SCRIPT

El autor (Sánchez Miguel Ángel, 2012) en su libro nos menciona algunas diferencias entre:

Java	JavaScript
Se compila y como resultado el compilador genera un archivo binario que se da al cliente para su ejecución.	Sólo se requiere un archivo de texto que será interpretado por el browser.
Un applet es referenciado desde un documento HTML, pero se transfiere al cliente como un archivo diferente.	La codificación de los scripts se coloca dentro del documento HTML.

Java requiere la declaración de variables.	JavaScript no requiere la declaración de variables
La etiqueta para llamar a un applet es: <APPLET>	La etiqueta para declarar un guión es: <APPLET>
Las referencias a los objetos se verifican a tiempo de compilación.	Las referencias del objeto se verifican durante el tiempo de ejecución.

Tabla 1: Diferencia entre Java y JavaScript

2.8 PLUGIN PARA WORDPRESS

En la página oficial podemos encontrar información sobre WordPress y sus plugin la cual se detalla a continuación: (wordpress.com, s/f)

Los plugin son piezas de códigos que puedes instalar para aumentar funcionalidades a tu lugar o tu blog de WordPress.com que existe. Los plugin los inventan desarrolladores externos para mejorar la funcionalidad del lugar de WordPress.com. Previo a instalar un plugin debes verificar lo próximo:

1. **La fecha de la última actualización del plugin:** indica si se admite en estos momentos y se sigue mejorando
2. **El número de instalaciones activas que existen:** indica si un plugin es popular y se admite a nivel global
3. **La puntuación del plugin:** son las notas de los usuarios que han instalado el plugin
4. **Compatible:** funcionalidades completas con la versión de WordPress que está ejecutando

2.8.1 Plugin integrados

- a) Estadísticas de WordPress.com

- b) SEO esencial (optimización de motores de búsqueda)
- c) Análisis de seguridad
- d) Galerías avanzadas (mosaicos, presentaciones, etc.)
- e) Generador de formularios (formularios de contacto)
- f) Personalizador ampliado
- g) Widgets ampliados (Flickr, Eventbrite, Google Calendar, Twitter, etc.)
- h) Akismet (seguridad avanzada anti-spam)
- i) Copias de seguridad y exportación (copias de seguridad ininterrumpidas de todo tu sitio)
- j) Importador
- k) Códigos abreviados ampliados (vídeo, audio, etc.)
- l) Scroll infinito
- m) Entradas relacionadas
- n) Suscripciones por correo electrónico (botón Seguir)
- o) Comentarios avanzados (opción Me gusta para comentarios, menciones de usuario, notificaciones, etc.)
- p) Markdown
- q) Opción Me gusta (para entradas)
- r) Incrustados (Facebook, Twitter, Instagram, etc.)

2.8.2 Uso de otros plugin

Además de la funcionalidad de plugin integrados, Hay miles de plugin disponibles.

Entre los plugin más populares se incluyen:

- a) WooCommerce, para una tienda en línea
- b) Yoast, para tener más opciones de SEO

- c) Polylang, para sitios en varios idiomas
- d) WP Booking System, para realizar reservas en línea

Instalar plugins desde el directorio de plugin

Verás ciertos plugin destacados, así como una pestaña para los más reconocidas, recomendados y preferidos. Además, puedes buscar plugin por funcionalidad o buscar uno específico del que hayas oído dialogar.

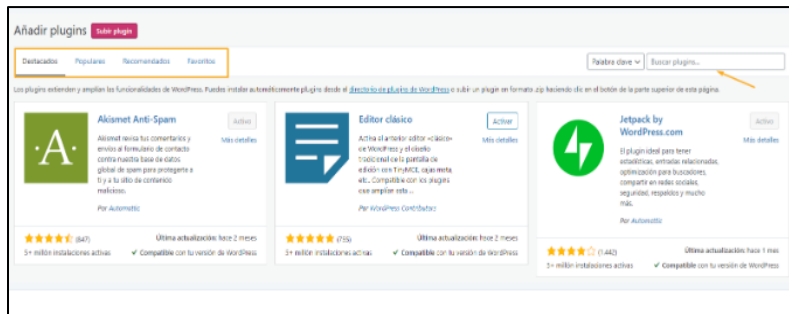


Ilustración 4: Plugin WordPress

Además, puedes leer la especificación del plugin: qué nueva funcionalidad otorga, cómo funciona y cómo ajustar tu configuración

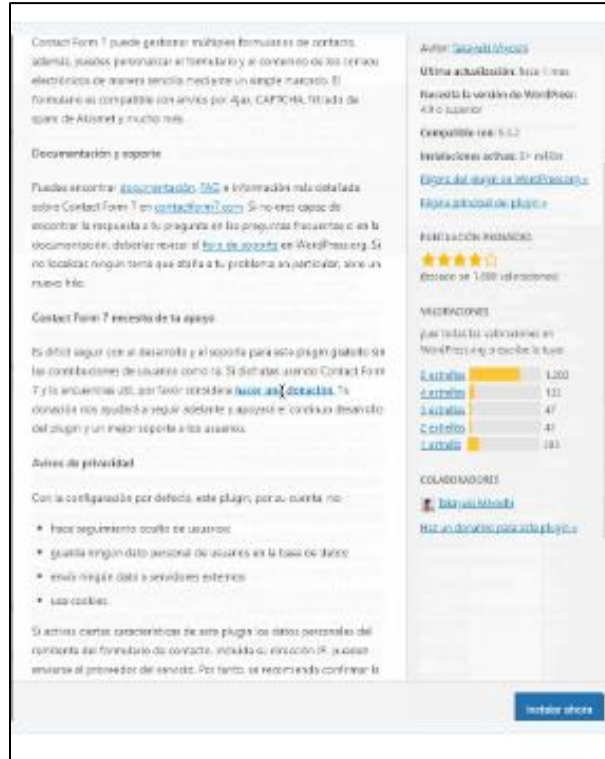


Ilustración 5: Descripción del plugin seleccionado

Puedes instalar el plugin con el botón **Instalar ahora** de la página de detalles o hacer clic en el botón **Instalar ahora** de la lista de plugin.



Ilustración 6: Instalación Plugin

2.8.3 Creación de bloques de WordPress

La empresa (wordpress.com, s/f) menciona que existen dos partes en las páginas web de WordPress:

1. **Contenido:** el contenido de tu página web está compuesto por **páginas, entradas y archivos multimedia**. Puedes añadir o editar entradas o páginas. Los cambios se realizan mediante nuestro editor de bloques.
2. **Personalización:** los cambios importantes en la página web, como la **edición de menús**, el ajuste de **colores**, la adición de **widgets**, la integración de **código CSS**, etc., se realizan a través de nuestro personalizador.

2.8.4 Editor de bloques

Su funcionamiento es equivalente al de la creación de una entrada o una página. Puede añadir contenido a la página insertando varios bloques. Para ello, puede hacer clic en el icono de inserción de bloques. (wordpress.com, s/f)

Entre los bloques de uso frecuente se encuentran los siguientes:

1. **Bloque de párrafo:** el bloque por defecto que puedes utilizar para añadir texto normal a una entrada o página.
2. **Bloque de imagen:** te permite añadir imágenes individuales dentro de la entrada o página.
3. **Bloque de imagen o video de fondo:** te permite añadir texto en la parte superior de una imagen.
4. **Bloque de columnas:** te permite colocar fácilmente bloques al lado de otros.
5. **Bloque de encabezado:** te permite añadir el texto del encabezado dentro de la entrada o página.

2.8.5 Cómo crear una página web con WordPress

Los sitios web se permanecen convirtiendo en una necesidad para cada una de las organizaciones, empresas o inclusive proyectos individuales. Para comenzar un website,

WordPress se convirtió en una de las plataformas más reconocidas. A continuación, el autor (Deyimar A, 2021) nos da una breve explicación de cómo trabajar con WordPress.

1. **“Define el contenido principal** El primer paso y el más importante antes de crear una página web con WordPress es saber qué tipo de sitio web deseas iniciar. Puede ser un blog, un sitio de comercio electrónico, un perfil de empresa, etc. Si estás creando un sitio web para uso personal, elige un tema en el que se centrará tu sitio. En otras palabras, elige un nicho para tu contenido.” (Deyimar A, 2021)
2. **Elige un nombre de dominio** Al comenzar con WordPress, otro paso determinante en el cual debes pensar es en el de escoger un nombre de dominio. Esto se debería a que un nombre de dominio representará tu marca general. Por consiguiente, debería estar bien examinado el nombre de dominio. (Deyimar A, 2021)
3. **Elige un servicio de alojamiento web** Para producir una página web en WordPress necesitas descubrir el abastecedor de hosting web conveniente. Hay ciertos aspectos relevantes a tener en cuenta al escoger un abastecedor de alojamiento: (Deyimar A, 2021)
 - a) **Lo que necesitas:** cuántos recursos requerirá tu sitio, cuál es tu proyecto para los siguientes 12 meses y qué tanto consideras que crecerá tu lugar.
 - b) **El tiempo de actividad:** un hosting web robusto y disponible 24/7/365 es esencial.
 - c) **Atención al cliente:** si tu website no funciona o tiene cualquier problema, te proponemos ponerte en contacto con el servicio de atención al comprador para obtener ayuda.
 - d) **Fácil de usar:** varios propietarios de sitios web no poseen vivencia en programación, de forma que lo ideal es que el panel de control sea simple de navegar.
 - e) **Económico:** el presupuesto y los precios son relevantes a extenso plazo una vez que creas un sitio. No quieres abonar más por un distribuidor de alojamiento web que no sacia bien tus necesidades.

2.8.6 Instala WordPress

La instalación de WordPress se puede hacer con solo unos pocos clics y de esta forma tendrás la posibilidad de generar un lugar de WordPress en solo dos minutos.

Elige un tema/plantilla

Una vez que creas una web en WordPress, debes asegurarte de que se vea y funcione bien. Cada tipo de blog o website puede solicitar diferentes diseños y temas. Un lugar de negocio electrónico requerirá un diseño más difícil que un blog. Lo mejor de WordPress es que tiene una porción asombrosa de plantillas para escoger. Hay temas gratuitos y premium. Ciertos de los célebres temas gratuitos de WordPress son Zakra, Shapely y Flash.

Instalar complementos

Al producir una página web en WordPress, tendrás que escoger e instalar accesorios, además conocidos como plugin. WordPress otorga toneladas de plugin que te permiten agrandar la funcionalidad de tus sitios, como mejoras administrativas, estabilidad del sitio y muchísimo más.

Al finalizar con los pasos habrás logrado producir una página web con WordPress y tendrás la posibilidad de empezar tu viaje online.

2.9 METODOLOGÍA MODELO – VISTA – CONTROLADOR (MVC) PARA SITIOS WEB

En la actualidad las aplicaciones web son de gran importancia ya que por medio de ellas una empresa puede promocionar cualquier tipo de productos o servicios, pudiendo así llegar a más clientes. Por eso para (Naranjo & Jimenez, 2017)

“El desarrollo web es un campo que se encuentra en constante cambio, cada día surgen nuevas herramientas que facilitan la construcción de proyectos web a pequeña, mediana y gran escala. La arquitectura Modelo - Vista - Controlador (MVC) es un paradigma que emerge como un modelo para facilitar la programación,

estandarizando el diseño y manteniendo un esquema que organice cada uno de los elementos del proyecto. “

2.9.1 ¿Qué es el patrón Modelo – Vista – Controlador (MVC)?

“El estándar MVC, es un estándar de arquitectura de software el cual indica que separa la lógica de negocios, de la interfaz de usuario, es un estándar muy utilizado ya que facilita la funcionalidad, y escalabilidad del sistema, una forma sencilla y simple” (Bahit, 2011)

De acuerdo al criterio de (Naranjo & Jimenez, 2017) el patrón MVC se compone de los siguientes elementos:

1. **Modelo:** Esta capa es responsable de la lógica del negocio ya que representa la información almacenada en archivos o en la base de datos con la cual opera la aplicación, Gestiona las validaciones y las operaciones básicas sobre los datos (inserción, consulta, actualización y eliminación).
2. **Vista:** Representa la información del modelo enviado a través del controlador para ser visualizado por el usuario en un formato legible. Es comprometida del uso de la información de la cual coloca para producir cualquier interfaz de presentación de cualquier petición que se presente.
3. **Controlador:** Representa un intermediario entre el modelo y la vista. La capa del controlador gestiona los pedidos de los usuarios. Es responsable de contestar la información requerida con el apoyo tanto del modelo como de la vista.

2.9.2 ¿Cómo funciona el patrón Modelo – Vista – Controlador (MVC)?

Para (Bahit, 2011) el funcionamiento del patrón MVC, se puede evidenciar a través de la sucesiva imagen y se resume de la siguiente manera:

1. El usuario realiza una petición.
2. El controlador invoca el evento o modelo.
3. El modelo hace peticiones hacia la base de datos las cuales retornan al modelo.

4. El modelo va a ser el delegado de interactuar con la base de datos. Y retornará esta información al controlador.
5. El controlador recibe procesa la información y la envía a la vista.
6. La vista, procesa esta información. La lógica de la vista, una vez procesados los datos, entregará al cliente de manera fácil de entender por el usuario.

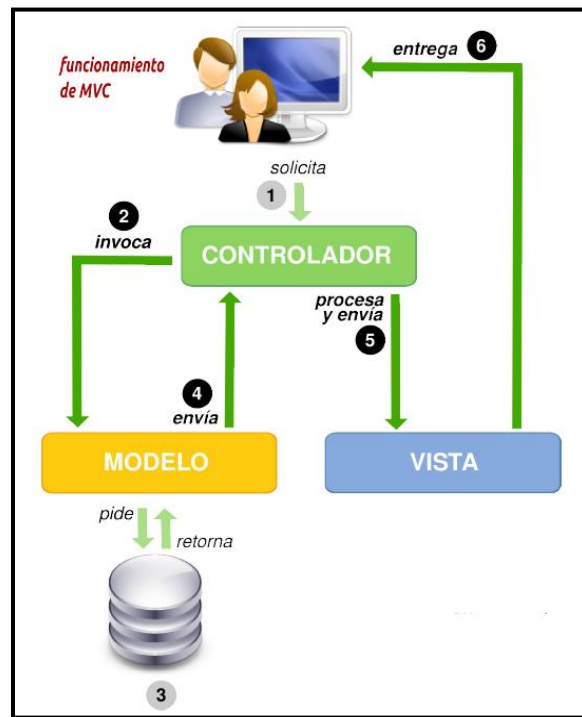


Ilustración 7: Funcionamiento del patrón Modelo – Vista – Controlador

CAPÍTULO III
ANÁLISIS Y DISEÑO

3.1 RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

Metodología utilizada

La metodología que se utilizó para el desarrollo del trabajo de investigación fue la MVC, la cual se basa en tres tipos de nodos para el desarrollo, como son modelo vista controlador. Para determinar los requerimientos y necesidades se realizaron entrevistas con el personal encargado, así determinamos los requerimientos funcionales como no funcionales así también se obtuvo la información necesaria para modelar la base de datos y posteriormente la programación.

Una de las ventajas de utilizar esta técnica de programación es que permite modificar cada uno de ellos sin necesidad de modificar los demás, lo que permite desarrollar aplicaciones modulares y escalables que se puedan actualizar fácilmente y añadir o eliminar nuevos módulos o funcionalidades de forma paquetizada, ya que cada paquete utiliza el mismo sistema con sus vistas, modelos y controladores.

3.2 ANÁLISIS

En la fase de análisis según la metodología escogida, se aplicó entrevistas y encuestas tanto al personal como a los clientes del restaurante el “Cuycito Loco”, determinado así las necesidades y requerimientos de la empresa. Sin embargo, no se tenía claro el funcionamiento que debería tener el sistema por tal motivo se optó por utilizar el método de la observación en el proceso de reservación de un plato en particular. De esta forma se pudo aclarar el escenario y poder plasmarlo al software. Una vez implementado se obtuvo los resultados que se esperaba y solo se tenía que analizar la forma de pago ya que la empresa no necesitaba el pago con tarjeta de crédito, es así que se tuvo que analizar una forma de pago fácil de utilizar y que sea fácil de comprobar por la empresa. Por otro lado, los clientes desean utilizar un método de pedido fácil y confiable, por lo cual se optó por utilizar mensajes de la plataforma WhatsApp para llegar al dueño del restaurante.

3.2.1 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

En el estudio de factibilidad se determinó la viabilidad del proyecto, y sirvió para la toma de decisiones en el trabajo de investigación, en las partes técnicas, operacional y económico. Es

por eso que se detalla a continuación los parámetros mencionados para tener una idea clara del estudio de factibilidad.

FACTIBILIDAD TÉCNICA

El asadero dispone con los requerimientos para la creación, los cuales se presenta a continuación y son factibles para la implementación del sistema.

HARDWARE

CANTIDAD	HARDWARE	DESCRIPCIÓN
1	Laptop	HP
1	Internet	Fibra Óptica
1	Procesador	Intel® Core (TM) i3-7020U @ 2.30GHz
1	Disco Duro	1 TB
1	Memoria RAM	4 GB

Tabla 2: Factibilidad Técnicos – Hardware
Fuente: (Tamayo, 2021)

SOFTWARE

CANTIDAD	SOFTWARE	DESCRIPCIÓN
1	Sistema Operativa	Windows
1	Servidor de base de datos	MySQL Server
1	Servidor Web	Dominio y Hosting
1	Navegador Web	Cualquiera actualizado
1	Office 2016	Paquete de office

Tabla 3: Factibilidad Técnicos – Software
Fuente: (Tamayo, 2021)

FACTIBILIDAD OPERATIVA

Este proyecto se considera operativo con el diseño e implementación de una aplicación web el cual permitirá a los clientes el registro y reserva de pedidos a domicilios, será accesible para cualquier usuario en cualquier lugar. El Análisis de la factibilidad operativa estará a cargo del personal. El Diseño estará a cargo de la Srta. Mary Tamayo, Desarrolladora Mary Tamayo y Responsable de la aplicación la Sra. Patricia Aguirre propietaria del asadero, lo

cual nos ayudaría a optimizar tiempo para los clientes y será de ayuda para los propietarios también lo es factible en la parte operativa la realización de la aplicación.

FACTIBILIDAD ECONÓMICA

Para la ejecución e implementación del trabajo e investigación se utilizó las herramientas de programación en PHP con un entorno de datos gratuitos como MYSQL en lo cual el asadero aportara con el 10% costo del hosting por ende la investigadora aportara el 90% de su costo total.

DESARROLLADORA: MARY TAMAYO	
RESPONSABLE: PATRICIA AGUIRRE	
DOMINIO Y HOSTING	\$ 100
TOTAL	\$ 100

Tabla 4: Factibilidad Económica
Fuente: (Tamayo, 2021)

El total es de 100 dólares, fue factible en la parte económica al Sistema, ya que fue autofinanciado.

3.2.2 ANÁLISIS DE LOS REQUERIMIENTOS

Mediante la observación realizada en el asadero se pudo deducir los requerimientos para el desarrollo e implementación de la aplicación web, por otro lado, se determinó que a Sra. Patricia Aguirre y esposo son los propietarios del Asadero y que ellos permanentemente atienden a los clientes, por medio de una línea telefónica desperdiciando el uso de la tecnología actual.

Luego de aplicar las técnicas de recolección de datos se determinó los requerimientos funcionales de gran importancia para la empresa:

Requerimientos Funcionales

Número	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
01	Clientes	El sistema debe permitir visualizar los productos por los clientes, así como toda la información de la empresa
02	Reservación	El cliente podrá tener un contacto directo con el restaurante para confirmar su pedido, ya sea por medio del sistema o por otros medios más seguros y confiables
03	Iniciar de Sesión	La aplicación debe permitir el acceso al administrador para gestionar los productos y actualizarlos
04	Categorías de platos	El sistema deberá tener categorías para poder identificar los productos que vende en el asadero
05	Métodos de pago	Debe haber una forma para informar las cuentas de donde deben depositar el valor de su plato para poder realizar el pedido
06	Sitio web	El proyecto debe partir de un sitio web dinámico que pueda realizar pedidos y visualizar los productos que ofrece

Tabla 5: Requerimientos Funcionales
Fuente: (Tamayo, 2021)

- **Requerimientos No Funcionales**

Usabilidad: El sistema propuesto podrá ser usado por personas que pueden o no, tener habilidades con la computadora, debido a esto está estructurado de forma sencilla

Rendimiento: El sistema debe ser rápido a la hora de procesar la información y dar respuesta a las peticiones de los usuarios.

Seguridad: El sistema debe garantizar el control en el acceso, utilizando la autenticación de los usuarios para la administración del mismo.

Extensibilidad: El sistema web para reservaciones, permitirá y podrá ser adaptable a cambios que se requiera durante, y después del desarrollo del mismo, mediante módulos que permitan la adaptación al mismo.

Portabilidad: Un sistema web, es altamente portable, ya que solo necesita de un dispositivo y acceso a internet, en el cual pueda ser ejecutado

3.2.3 CASOS DE USO

Caso de uso 1: Administrador

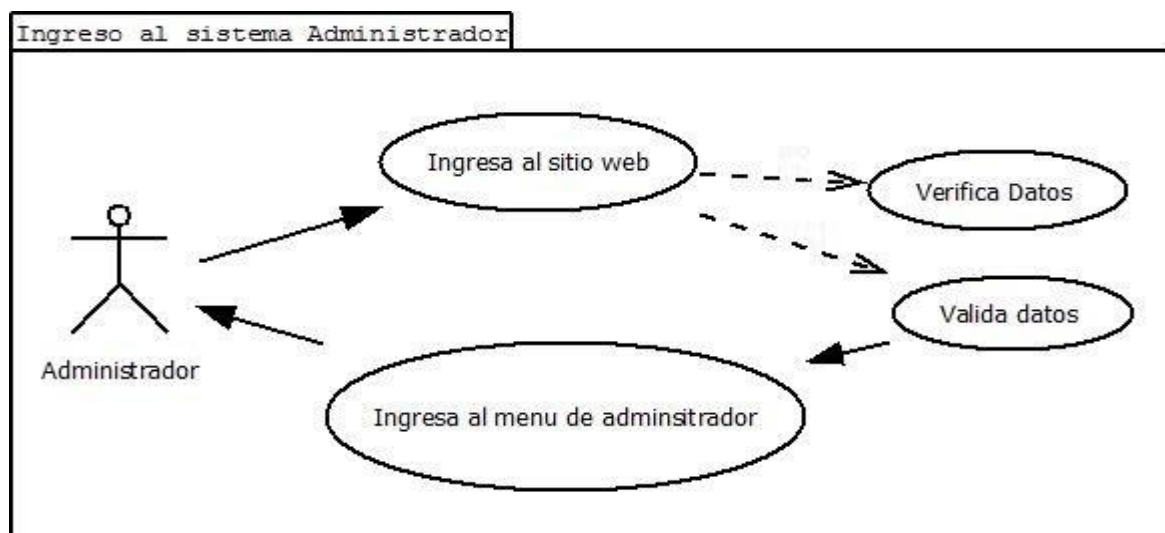


Ilustración 8: Diagrama de caso de Uso ingreso de Administrador

Fuente: (Tamayo, 2021)

Flujo Principal:

- El administrador ingresa al sitio web utilizando algún navegador
- Para poder ingresar necesita su usuario y contraseña que el sistema debe verificar y validar
- El sistema después de validar los datos de administrador le da el ingreso al menú de administrador

Caso de uso 2: Administrador

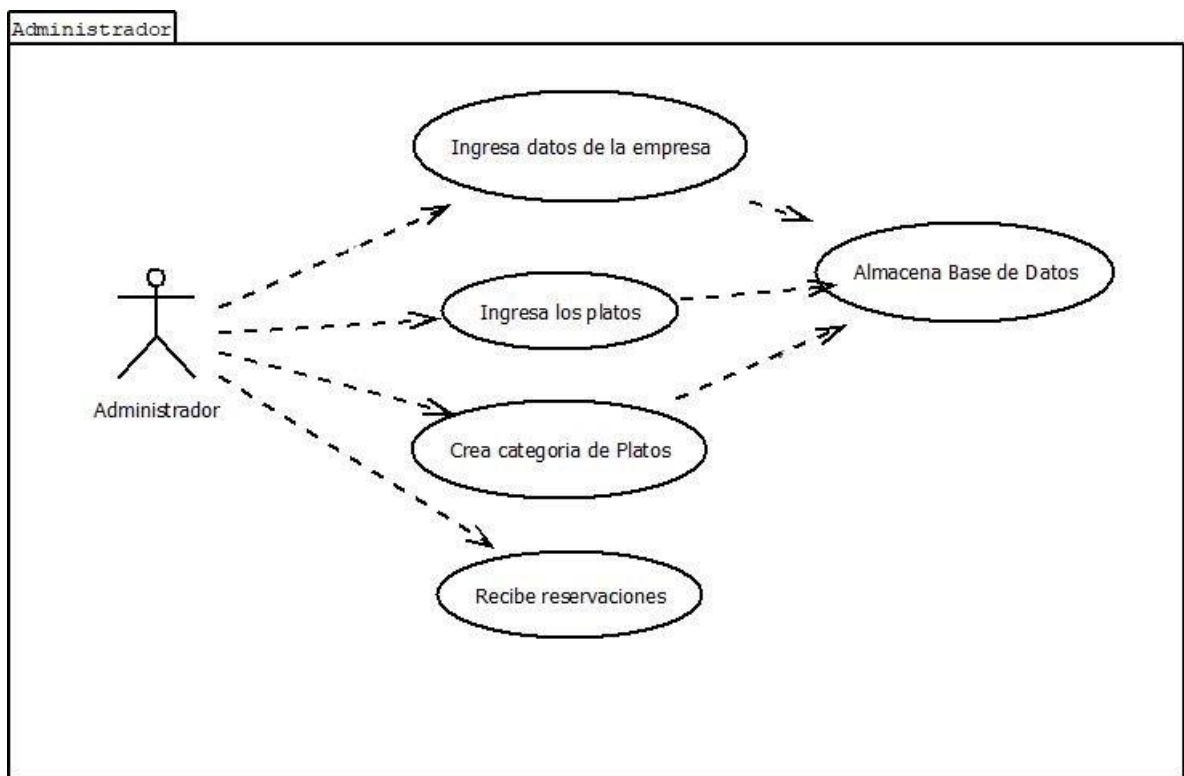


Ilustración 9: Diagrama de caso de Uso Administrador

Fuente: (Tamayo, 2021)

Flujo Principal

- El administrador Ingresa o datos de la empresa o a su vez actualiza los datos.
- El administrador ingresa platos al menú del restaurante.
- El administrador crea categorías de los platos.

Flujo Secundario

- Todos esos datos son almacenados en una base de datos

Caso de uso 2: Reservación

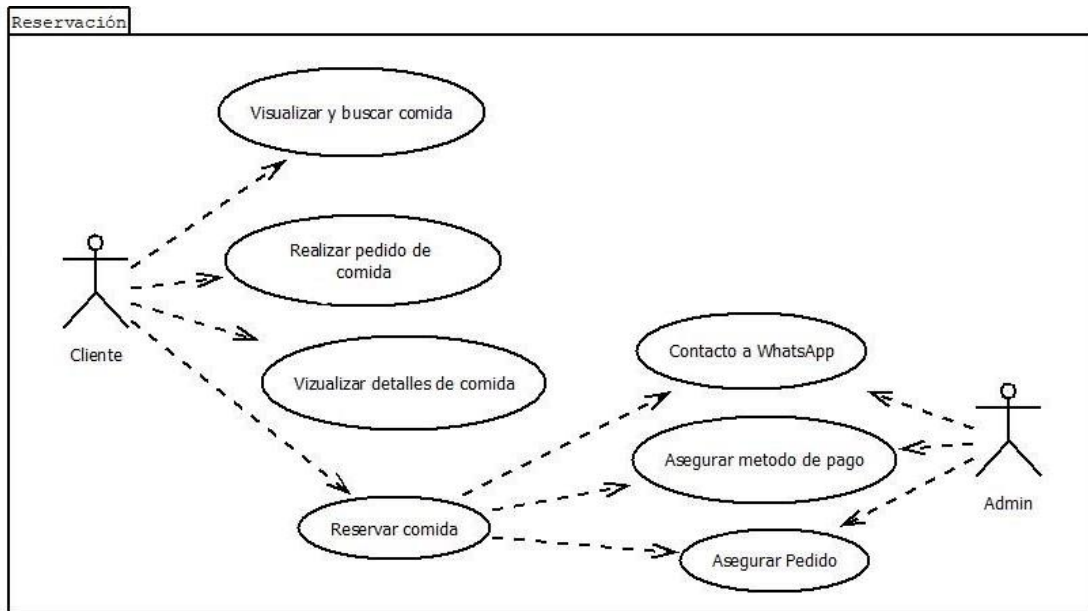


Ilustración 10: Caso de Uso de Reservación
Fuente: (Tamayo, 2021)

Flujo Principal

- El cliente puede visualizar y buscar comida en el menú del restaurante
- El cliente puede realizar el pedido de comida
- El cliente puede visualizar los detalles de la comida, así como la cantidad, precio o algunas otras variables
- El cliente puede reservar la comida
- Después de reservar la comida, el cliente se pone en contacto con el administrador por método de WhatsApp
- El cliente como el administrador concretan el método de pago y aseguran el pedido de la comida.

3.3 DISEÑO

El diseño permite obtener una guía de la funcionalidad del sistema de reservación de comida, aquí se puede interpretar las necesidades que se determinó en el análisis.

3.3.1 Diseño Conceptual

El Asadero el “Cucyquito Loco” de la ciudad de Chunchi – Chimborazo podrá realizar reservaciones a través de la página web, teniendo potestad para poder escoger el plato que más le guste, el tiempo en que debe estar el pedido y la forma de pago, siempre y cuando el cliente esté debidamente registrado en el sistema. Por otro lado, el administrador es el encargado de mandar las órdenes a la cocina, el administrador es el único que podrá negar o rechazar un pedido, así también podrá realizar pedidos por lo clientes.

3.3.2 Modelo Relacional

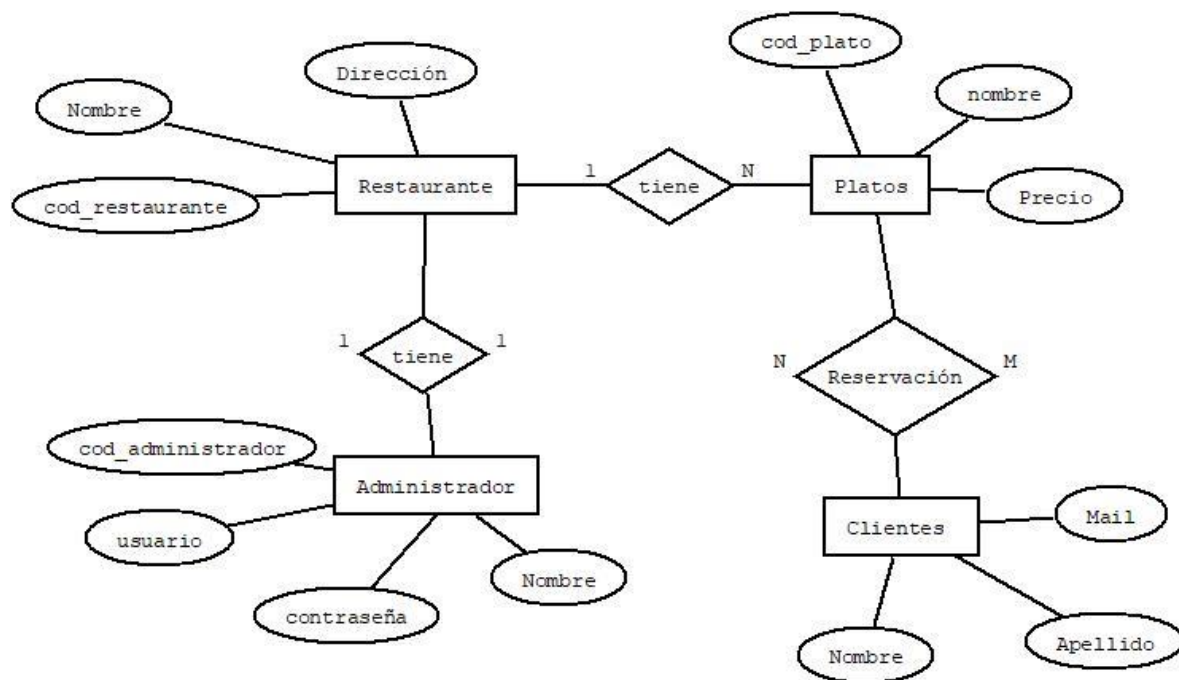


Ilustración 11: Modelo Relacional
Fuente: (Tamayo, 2021)

3.3.3 Diccionario de Datos

En el diccionario de datos se presenta la descripción de cada una de las tablas que se utiliza en el sistema.

Tabla Plato

Nombre Columna	Tipo Dato
Cod	INT (11)
Nombre	VARCHAR (250)
Categoría	VARCHAR (250)
Precio	INT
Descripción	VARCHAR (250)

Tabla 6: Tabla Plato
Fuente: (Tamayo, 2021)

- **Administrador**

Nombre Columna	Tipo Dato
Cod	INT (11)
Nombre	VARCHAR (250)
Usuario	VARCHAR (250)
Contraseña	VARCHAR (250)

Tabla 7: Tabla administrador
Fuente: (Tamayo, 2021)

- **Tabla Cliente**

Nombre Columna	Tipo Dato
Cod	INT (11)
Nombre	VARCHAR (250)
Apellido	VARCHAR (250)
Teléfono	INT

Tabla 8: Tabla Cliente
Fuente: (Tamayo, 2021)

- **Tabla Reservación**

Nombre Columna	Tipo Dato
Cod_reservacion	INT
Cod_cliente	INT
Cod_plato	INT
Tipo de pago	VARCHAR (250)
Categoría	VARCHAR (250)

Tabla 9: Tabla Administrador
Fuente: (Tamayo, 2021)

- **Tabla Restaurante**

Nombre Columna	Tipo Dato
cod_restaurante	INT (11)
Nombre	VARCHAR (250)
Dirección	DATE
Teléfono	DATE
Representante Legal	DATE

Tabla 10: Tabla Reservación
Fuente: (Tamayo, 2021)

3.3.4 Diseño de Interfaces

El diseño de la interfaz permite crear un medio de interacción entre los usuarios y el sistema de registro de asistencia. A continuación, se muestra las principales interfaces de la aplicación:

- **Pantalla de inicio de la página de presentación:**

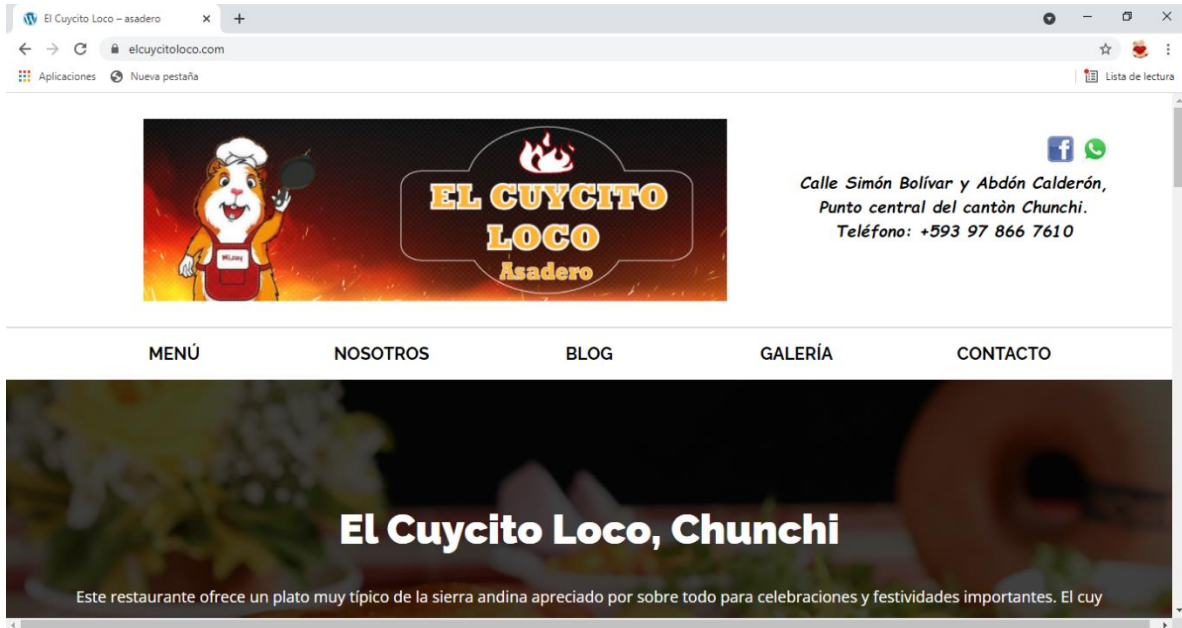


Ilustración 12: Página Inicial
Fuente: (Tamayo, 2021)

- **Pantalla Menú:** Se puede observar que se tiene la visualización de los productos de restaurante el “Cuycito Loco”

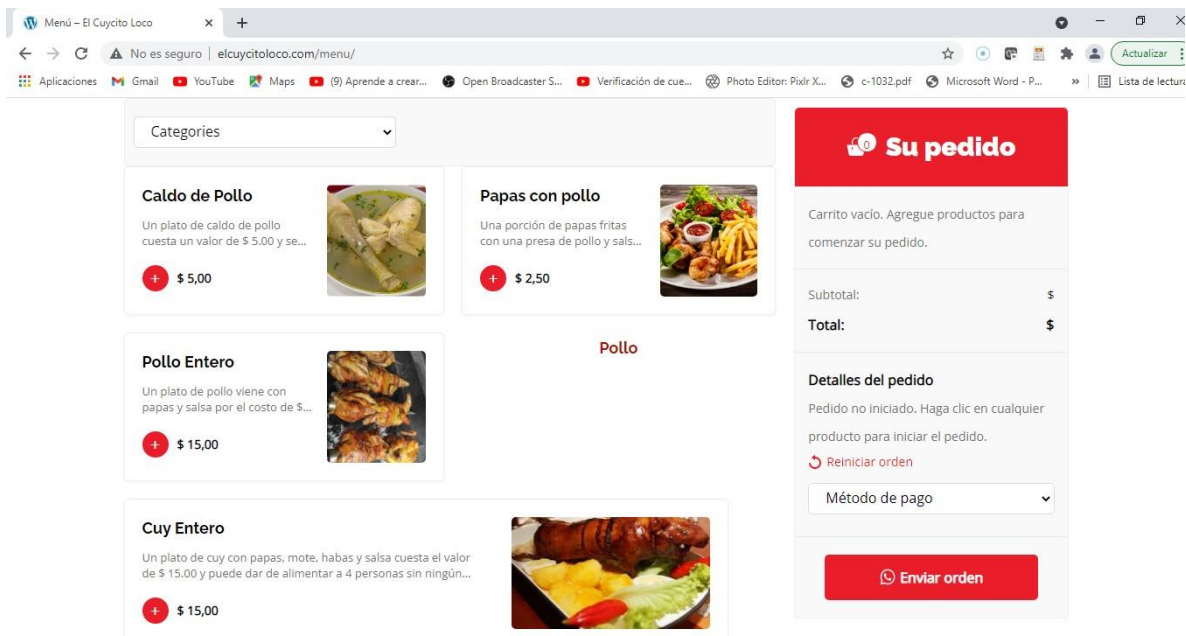


Ilustración 13: Menú de platos típicos
Fuente: (Tamayo, 2021)

CAPÍTULO IV

IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN WEB

4.1 CONFIGURACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

Para el desarrollo de la aplicación se utilizó un editor de código llamado sublime text para el desarrollo del software, servidor local llamado XAMPP y para la administración de la base de datos se utilizó PhpMyadmin. Entre las aplicaciones más importantes

- **Sublimtext**

Primero debemos ingresar a la página web www.sublimetext.com y descargamos el instalador de Sublime text, en la sección de DOWNLOAD, allí podremos descargar el instalador de acuerdo al sistema operativo de nuestro computador.

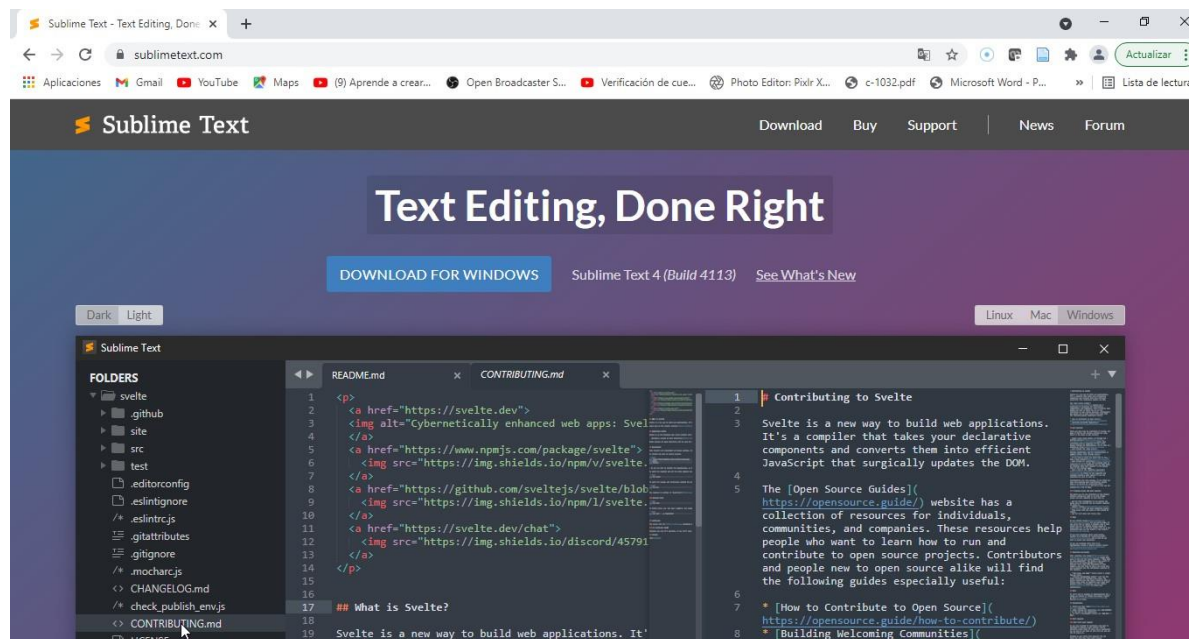


Ilustración 14: Pantalla de sublime text

Fuente: (Tamayo, 2021)

Una vez que se haya descargado vamos a dar clic en el archivo descargado y vamos con los procesos similares a cualquier instalador de Windows, desplegará la siguiente ventana en donde seleccionaremos finalizar.



Ilustración 15: Instalación de sublime text
Fuente: (Tamayo, 2021)

```
base64.cc
31 void base64_encode(const uint8_t * data, size_t length, char * dst)
32 {
33     size_t src_idx = 0;
34     size_t dst_idx = 0;
35     for (; (src_idx + 2) < length; src_idx += 3, dst_idx += 4)
36     {
37         uint8_t s0 = data[src_idx];
38         uint8_t s1 = data[src_idx + 1];
39         uint8_t s2 = data[src_idx + 2];
40
41         dst[dst_idx + 0] = charset[(s0 & 0xfc) >> 2];
42         dst[dst_idx + 1] = charset[((s0 & 0x03) << 4) | ((s1 & 0xf0) >> 4)];
43         dst[dst_idx + 2] = charset[((s1 & 0x0f) << 2) | (s2 & 0xc0) >> 6];
44         dst[dst_idx + 3] = charset[(s2 & 0x3f)];
45     }
46
47     if (src_idx < length)
48     {
49         uint8_t s0 = data[src_idx];
50         uint8_t s1 = (src_idx + 1 < length) ? data[src_idx + 1] : 0;
51
52         dst[dst_idx++] = charset[(s0 & 0xfc) >> 2];
53         dst[dst_idx++] = charset[((s0 & 0x03) << 4) | ((s1 & 0xf0) >> 4)];
54         if (src_idx + 1 < length)
55             dst[dst_idx++] = charset[((s1 & 0x0f) << 2)];
56     }
}
Line 31, Column 55 Spaces: 4 C++
```

Ilustración 16: Pantalla de sublime text
Fuente: (Tamayo, 2021)

- **XAMPP**

Es un paquete de software libre, que consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script PHP y Perl.

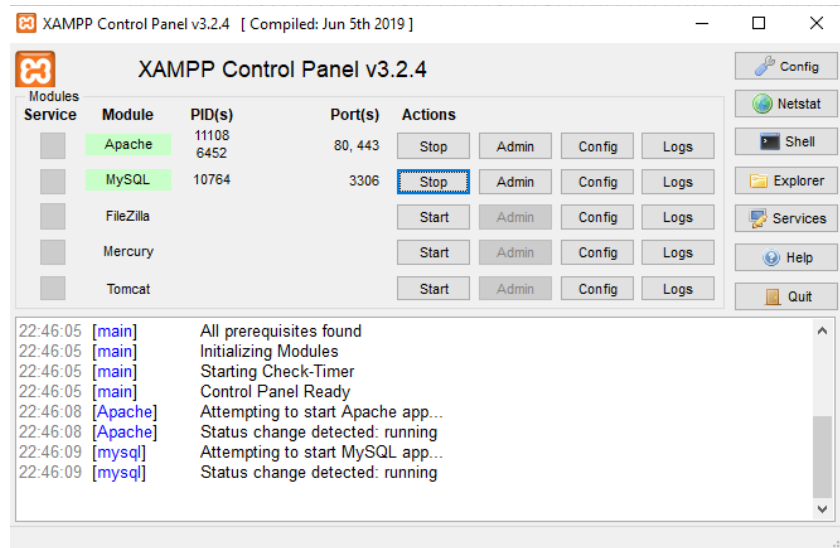


Ilustración 17: Panel de XAMPP

Fuente: (Tamayo, 2021)

4.2 ARQUITECTURA DEL SISTEMA

La arquitectura del sistema de reservación de comida típica del restaurante el “Cuycito Loco”, está basada en el patrón de arquitectura modelo vista controlador, más conocido como MVC, el cual separa los datos de la aplicación, la interfaz y la lógica de control.

En el modelo se pudo obtener la representación de la base de datos, en donde los administradores del restaurante almacenan sus datos como productos, categorías, etc.

En la vista, se puede crear una plantilla acorde a las necesidades del restaurante y que cumpla con el objetivo de la reservación, de una manera fácil y dinámico a la hora de contactarse con los administradores del restaurante.

El controlador fue el intermediario entre los datos y la vista, es decir ahí se programó las reglas de negocio que deberá tener el plugin de reservación que fue instalado en el sistema gestor de contenido WordPress

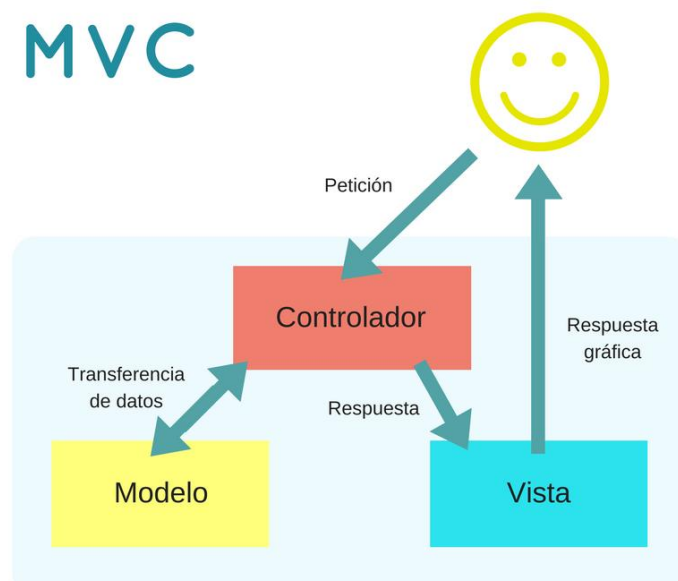


Ilustración 18:Arquitectura MVC
Fuente: (Tamayo, 2021)

4.3 IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN

Para la implementación del sistema de reservación del Cuycito Loco, se necesitó de un hosting web con un dominio el cual es <http://elcuycitoloco.com/>, en disco hosting, se instaló el sistema de gestor de contenido WordPress, el cual fue la base para el desarrollo del plugin de reservación.

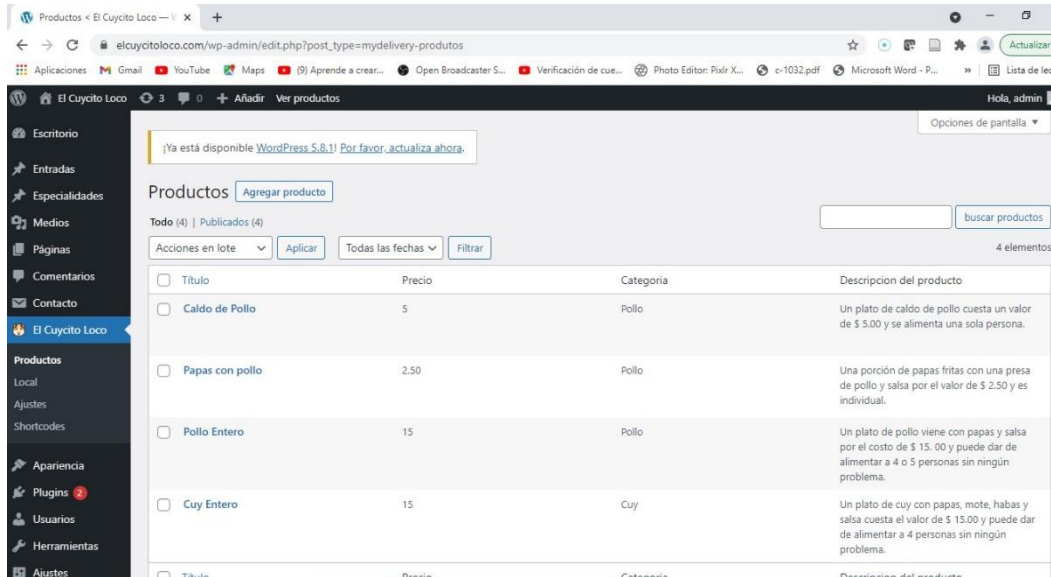


Ilustración 19: Pagina de administración de WordPress
Fuente: (Tamayo, 2021)

Así se puede manipular los productos que serán visualizados en el restaurante, por otra parte, por defecto el aplicativo tiene una plantilla con las necesidades del restaurante, en gran parte el diseño de la plantilla como la visualización de los productos es desarrollado por el sistema gestor de contenido WordPress, de él depende la parte administrativa, para que el usuario después de iniciar sesión pueda realizar la manipulación y actualización de los contenidos de la información.

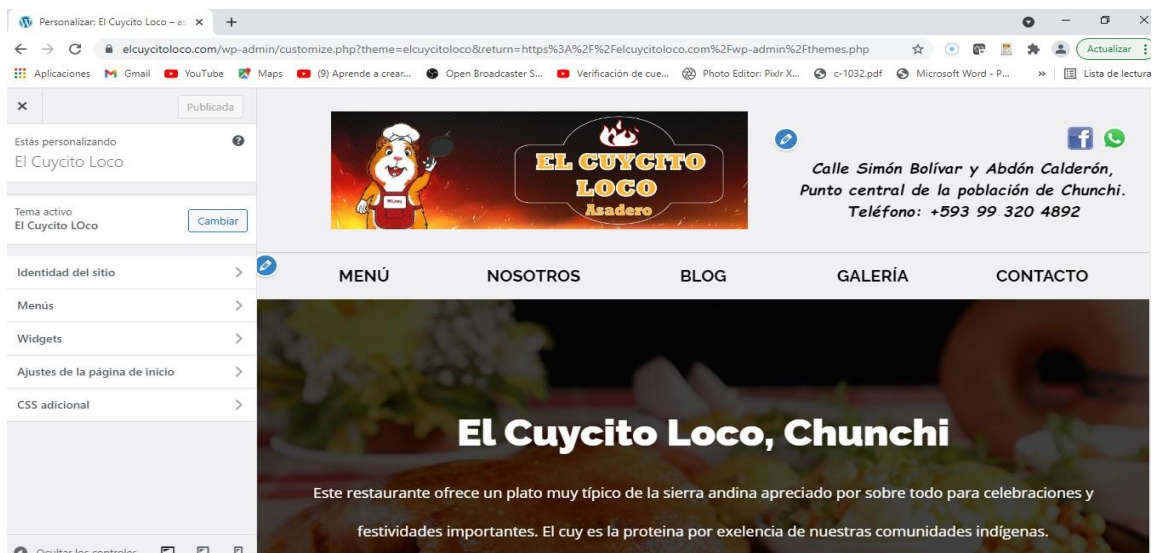


Ilustración 20: Edición de plantilla Principal
Fuente: (Tamayo, 2021)

4.4 PRUEBAS AL SISTEMA

Las pruebas que se realizaron al sistema de reservación de comida típica al restáurate el “Cuycito Loco”, ayudo a determinar algunas falencias que se pudieron corregir, aquí se menciona las pruebas realizadas, entre las más comunes pruebas de caja negra y caja blanca:

Pruebas de Funcionalidad – Caja Blanca

Tipo de Prueba	Error	Satisfactorio
Conexión hacia la base de datos		X
Funcionalidad de los plugin de reservación		X
Conectividad con el api de WhatsApp		X
Generación del número de orden		X
Visualización de las características del menú		X
Adaptación de imágenes a las pantallas		X

Tabla 11: Pruebas de caja blanca
Fuente: (Tamayo, 2021)

Pruebas de Funcionalidad – Caja Negra

Tipo de Prueba	Error	Satisfactorio
Visualización de la platilla final		X

Adaptabilidad de pantallas en diferentes dispositivos		X
Visualización del menú		X
Realizar orden de pedido de los productos		X
Realizar reservación de los productos		X
Tener un contacto vía WhatsApp con el cliente		X
Asegurar el pedido de los clientes		X
Actualización de los productos		X
Ingreso de más productos y categorías		X

Tabla 12: Pruebas de caja Negra
Fuente: (Tamayo, 2021)

4.5 CAPACITACIÓN AL PERSONAL

Posterior a la implementación del sistema de reservación de comida típica el “Cuycito Loco” se realizó la capacitación pertinente a los encargados de administrar el sistema, es decir a los gerentes del restaurante el “Cuycito Loco”

Impartidor: María Elena Tamayo desarrolladora del sistema

Destinatarios: gerente propietaria del restaurante

Herramientas

Para la capacitación la impartidora se apoyó en herramientas tecnológicas como:

Dispositivos electrónicos

- Computador

Herramientas tecnológicas

- Power Point (diapositivas)

4.6 MANTENIMIENTO

El sistema web de reservación de comida típica es efectivo siempre y cuando se mantenga actualizada tanto tecnológica como funcionalmente, proporcionando al usuario lo que necesita en cada momento.

Es por eso que no se recomienda un mantenimiento por el lapso de unos 6 meses determinando la funcionalidad del sistema.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- El diseño de plugin o módulos en los sistemas gestores de contenidos agilitan el desarrollo de los procesos y por ende del sitio web, teniendo resultados profesionales, en poco tiempo y vinculados a una base de datos relacional.
- El uso correcto de técnicas de recolección de datos, ayudará a tener una mejor comprensión de los requerimientos y necesidades del restaurant, así se pudo tener un mejor análisis del diseño del sistema.
- Con la implementación del sistema de reservación de comida en el asadero el “Cucyito Loco”, los propietarios tuvieron una interacción fluida con turistas nacionales y extranjeros los cuáles realizaron sus pedidos y redujeron tiempo de espera en sus órdenes.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se debe verificar cual sistema gestor de contenido es el adecuado para las necesidades de las empresas, teniendo en cuenta los requerimientos que se desea solucionar.
- Para el uso de un sistema gestor de contenido se recomienda tener algunos conocimientos de programación, ya que en algunos casos puntuales se necesita modificar el código fuente de la aplicación.
- Se debe tener actualizada tanto la página de información, así como blog y sobre todo el menú para los clientes.
- Fomentar la relación entre el negocio y sus clientes a través de un seguimiento mediante un sistema de comunicación continua por redes sociales.

BIBLIOGRAFÍA

- Bahit, E. (2011). *compuzoft.com*. Recuperado el 23 de febrero de 2021, de compuzoft.com:
<http://compuzoft.com/educol/storage/actividades/3.pdf>
- Cámara, C. P. (Mayo de 2015). *TAUJA: Repositorio de Trabajos Académicos de la Universidad de Jaén*. Obtenido de TAUJA: Repositorio de Trabajos Académicos de la Universidad de Jaén:
<http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/2689/1/PATRICIA%20C%c3%81MARA%20C%c3%81MARA.pdf>
- Alfredo. (2011, junio 1). Curso Web: Lenguajes de etiquetas. Curso Web.
<https://upsocursoweb.blogspot.com/2011/06/lenguajes-de-etiquetas.html>
- Beltrán, M. (2018). Boletín Científico: XIKUA No.8.
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n8/e2.html>
- Camuñas, M. (2017, diciembre 15). Las mejores y peores funcionalidades del CMS WordPress. Max Camuñas. <https://www.maxcf.es/cms-wordpress-mejores-peores-funcionalidades/>
- CORALELENO. (2013, junio 14). LENGUAJES DE LA WEB. coraleleno.
<https://coraleleno.wordpress.com/2013/06/14/lenguajes-de-la-web/>
- Cuadrado, Ó., & Reinoso, A. (2016). Sistema de gestión de contenidos y tienda online sincronizada con ERP.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=E_diuqEAAAAJ&citation_for_view=E_diuqEAAAAJ:hC7cP41nSMkC
- Gustavo, B. (2019, mayo 1). ¿Qué es un plugin de WordPress? Guía completa para principiantes. Tutoriales Hostinger. <https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-plugin-wordpress>
- Jovenclub. (2017, mayo 11). Sistema Gestión de Contenidos / Content Management Systems (CMS). Revista TINO. <https://revista.jovenclub.cu/sistema-gestion-de-contenidos-content-management-systems-cms/>
- Lerma-Blasco, R. V., Murcia, A., & Mifsud, T. (2013). *Aplicaciones web*. McGraw Hill Education.

- Maceira, J. (2018, mayo 1). Plantillas Wordpress ¿o temas? Qué son y para qué sirven en tu sitio web. JESÚS MACEIRA. <https://jesusmaceira.com/temas-plantillas-wordpress-explicacion/>
- Sánchez, J. (2014, febrero 8). QUÉ ES UNA BASE DE DATOS. CONALEP NEZA III. <https://eloygarcia21314.wordpress.com/2014/02/08/que-es-una-base-de-datos/>
- Santiago, I. (2020). ¿Cómo Elegir PLANTILLA WordPress? 10 Claves [+TIPS]. <https://ignaciosantiago.com/elegir-plantilla-wordpress/>
- Thornsby, J. (2019). Cómo agregar complementos a WordPress. Web Design Envato Tuts+. <https://webdesign.tutsplus.com/es/tutorials/how-to-add-plugins-to-wordpress--cms-34369>
- UISRAEL-EC-ELDT-378.242-2019-076.pdf. (s. f.). Recuperado 20 de octubre de 2021, de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2184/3/UISRAEL-EC-ELDT-378.242-2019-076.pdf>
- Uniwebsidad. (2019a). Etiquetas y atributos (Introducción a XHTML). <https://uniwebsidad.com/libros/xhtml/capitulo-2/etiquetas-y-atributos>
- Uniwebsidad. (2019b). Introducción a JavaScript. <https://uniwebsidad.com/libros/javascript/capitulo-1/sintaxis>
- Web, P. E. L. (2007, noviembre 10). Seminario WEB: PHP. Seminario WEB. <https://seminarioproweb.blogspot.com/2007/11/php.html>
- Wordpress. (2015). Plugins. Ayuda. <https://wordpress.com/es/support/plugins/>
- Cantero Juan, A. G. (Junio de 2017). *TAUJA: Repositorio de Trabajos Académicos de la Universidad de Jaén*. Obtenido de TAUJA: Repositorio de Trabajos Académicos de la Universidad de Jaén: http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/6789/1/TFG_Juan_Antonio_Cantarero_Garcia.pdf
- Comas Anabell. (10 de Agosto de 2004). *www.ru.tic.unam.mx:8080*. Recuperado el 02 de Marzo de 2021, de *www.ru.tic.unam.mx:8080*: http://www.ru.tic.unam.mx:8080/bitstream/handle/123456789/1222/dic_art104_2006.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cuadrado, Ó., & Reinoso, A. (2016). Sistema de gestión de contenidos y tienda online sincronizada con ERP.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=E_diuqEAAAAJ&citation_for_view=E_diuqEAAAAJ:hC7cP41nSMkC
- Deyimar A. (13 de Enero de 2021). *www.hostinger.es*. Obtenido de *www.hostinger.es*:
<https://www.hostinger.es/tutoriales/como-crear-pagina-web-wordpress>
- Duarte Manuel, P. (2019). *mibusoperadores.com*. Obtenido de *mibusoperadores.com*:
<http://mibusoperadores.com/wp-content/uploads/2019/03/apuntesPHP.pdf>
- Eguíluz Javier. (2019). *190.57.147.202:90*. Obtenido de *190.57.147.202:90*:
http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/431/introduccion_xhtml.pdf?sequence=1
- Ferré Albert. (03 de Diciembre de 2018). *cipsa.net*. Obtenido de *cipsa.net*:
<https://cipsa.net/sublime-text-informacion-y-trucos-para-empezar-desde-cero/>
- Gustavo B. (2021). *www.hostinger.es*. Obtenido de *www.hostinger.es*:
<https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-plugin-wordpress#Que-puede-hacer-un-plugin>
- Ignacio Santiago. (2019). *ignaciosantiago.com*. Obtenido de *ignaciosantiago.com*:
<https://ignaciosantiago.com/tutorial-wordpress/como-instalar-plantilla-wordpress/#elegir>
- Lerma Blasco, R., Murcia Andrés, J. A., & Mifsud Talón, E. (2013). *Aplicaciones Web*. España: McGraw-Hill Education Interamericana de España, S.L.
- Lesmes Veronica. (2014). *files.proyectostecnologicosbalaguer.webnode.es*. Obtenido de *files.proyectostecnologicosbalaguer.webnode.es*:
<http://files.proyectostecnologicosbalaguer.webnode.es/200000004-ded11dfc9b/TALLER%202.PROGRAMACI%C3%93N.pdf>
- López Herrera Patricia. (18 de Marzo de 2016). *ri.uaemex.mx*. Obtenido de *ri.uaemex.mx*:
<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/62548/TesisPatriciaLopezHerrera.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

- McFarlin Tom. (16 de Julio de 2016). *code.tutsplus.com*. Obtenido de code.tutsplus.com:
<https://code.tutsplus.com/es/tutorials/what-are-wordpress-plugins--cms-26270>
- Moreno Genaro. (2016). *repository.uaeh.edu.mx*. Obtenido de repository.uaeh.edu.mx:
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/article/download/332/4434?inline=1>
- Naranjo, H., & Jimenez, E. (4 de Agosto de 2017). *Universidad Tecnica de Ambato*.
Recuperado el 23 de Febrero de 2021, de Universidad Tecnica de Ambato:
<http://192.188.46.193/bitstream/123456789/37301/1/JIMENEZ%20RUIZ%20EDWIN%20RUBEN%20-2017.pdf>
- Plaza Jesús. (2013). *zonatic.net*. Obtenido de zonatic.net:
<http://zonatic.net/codigo/recursos/herramientas/sublime-text.html>
- Sánchez Jorge. (2004). *www.emtelco.com.co*. Obtenido de www.emtelco.com.co:
https://www.emtelco.com.co/sites/default/files/2016-12/disenioBD_0.pdf
- Sánchez Juan, R. M. (s.f.). *wordpressa.quantika14.com*. Recuperado el 25 de Febrero de 2021, de wordpressa.quantika14.com:
http://wordpressa.quantika14.com/docu_download/Empezando-con-wordpress.pdf
- Sánchez Miguel Ángel, M. (2012). *books.google.com.ec*. Obtenido de books.google.com.ec:
https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=3x09sewjaHIC&oi=fnd&pg=PA7&dq=lenguaje+de+programacion+java+script&ots=YgIHLEuUwJ&sig=DsHyRy0ZkzB6psvNn3_iR3UwjA&redir_esc=y#v=onepage&q=lenguaje%20de%20programacion%20java%20script&f=false
- Sierra Adriana, E. M. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de INNOVA Research Journal: <http://201.159.222.115/index.php/innova/article/view/474/616>

ANEXOS



MANUAL DE USUARIO

MARIA ELENA TAMAYO

Instituto superior tecnológico San Gabriel

INTRODUCCIÓN

El manual de usuario es un documento que ayuda como guía para la comprensión del funcionamiento del sistema. Es por eso que este documento explica los pasos que los usuarios finales deben seguir, para aprovechar en su totalidad las funcionalidades del sistema.

Este manual está orientado a los usuarios con pocos conocimientos en el área de informática, incluso se puede visualizarlo, ejecutarlo desde dispositivos móviles para una mejor movilidad y usabilidad del mismo.

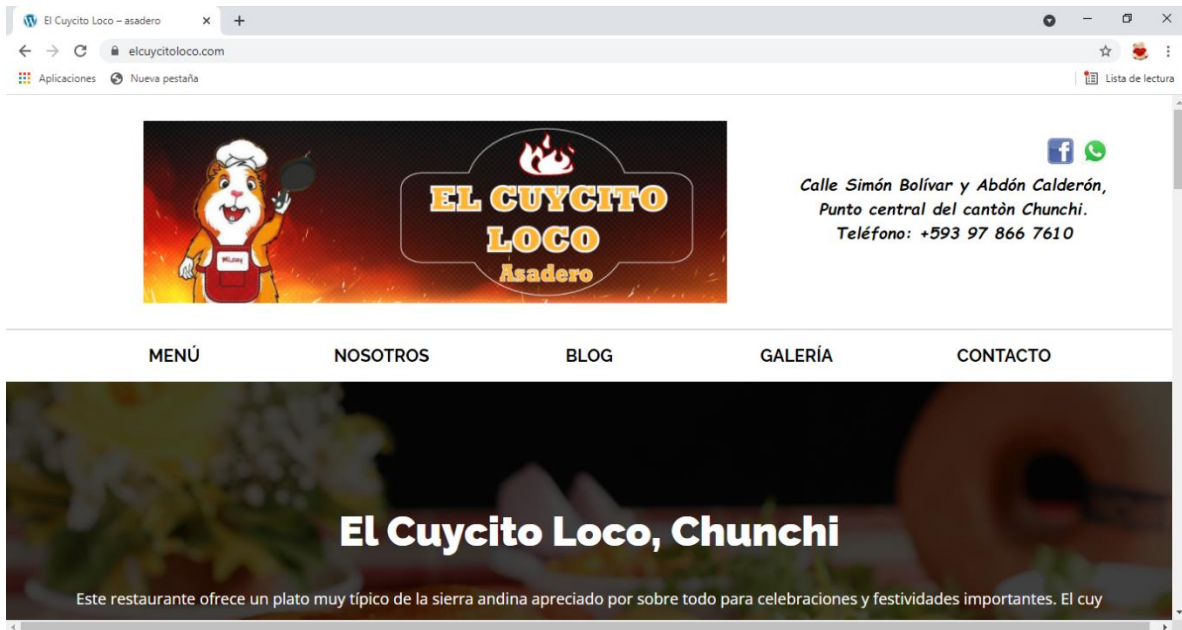
El sistema de reservación de comida típica está disponible para los turistas que desean degustar exquisitos platos típicos del cantón, y que no disponen de tiempo suficiente para poder esperar su preparación, es por eso que el sistema de reservación agiliza la preparación y garantiza que la orden estará disponible a la hora que deseen.

REQUISITOS DEL SISTEMA

- Se necesita tener un computador o dispositivo móvil de 1GHZ en adelante,
- un sistema operativo actualizado con conexión a internet
- Y para acceder a la aplicación web, le recomendamos que utilice las últimas versiones de uno de los siguientes navegadores: Google Chrome, Edge, Firefox o Safari

PANTALLA PRINCIPAL

- Para acceder al sistema de reservación de platos típicos del restaurante el "Cuycito Loco" lo único que hay que hacer es poner en la url de cualquier navegador mencionado anteriormente la siguiente dirección: <https://elcuycitoloco.com/>
Ahí nos mostrará una pantalla como las siguientes:

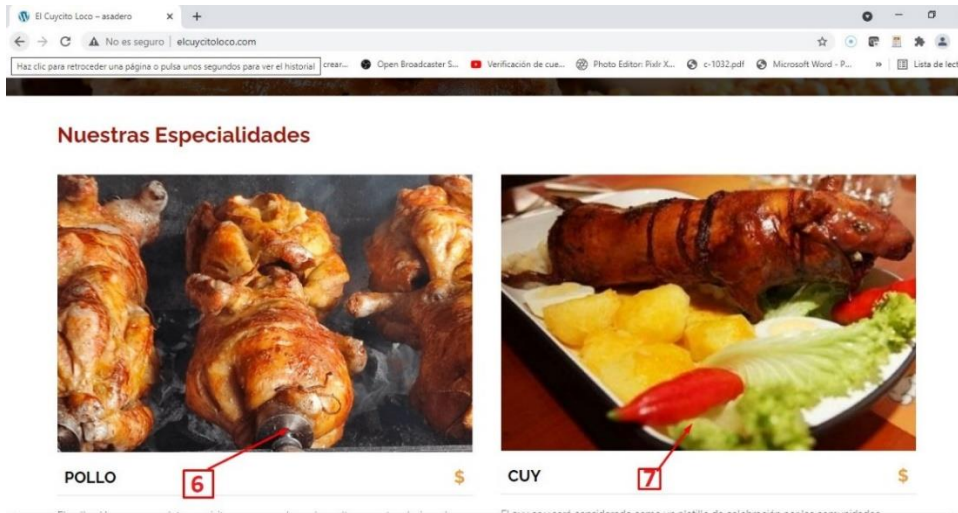


A continuación, se detallará cada uno de los componentes de la página web.

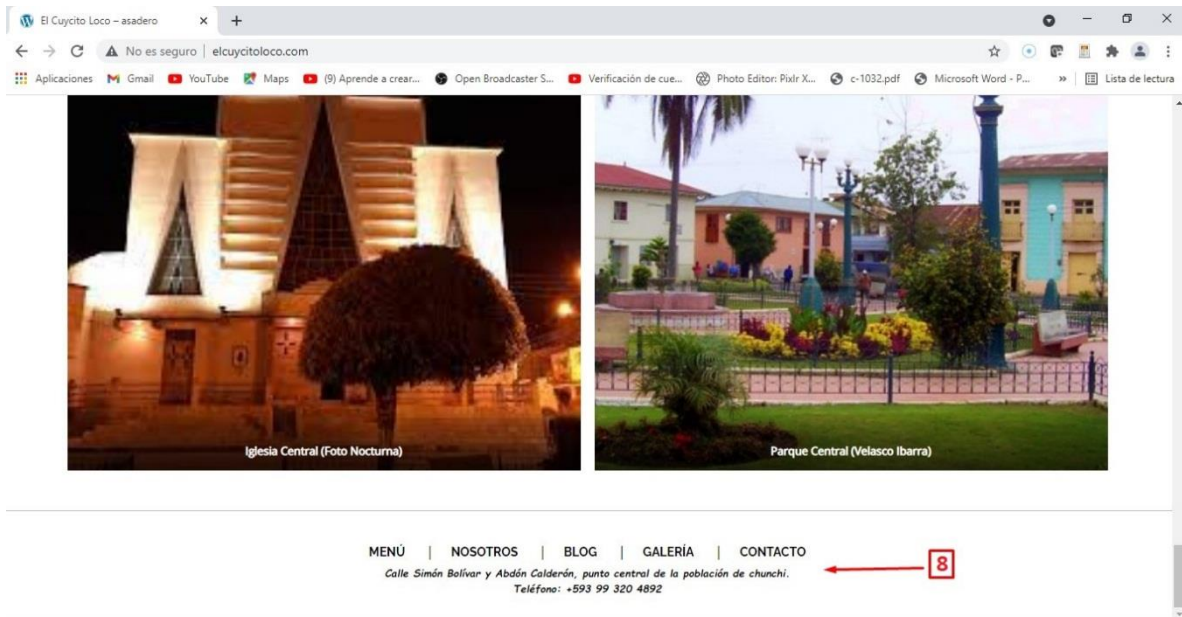


1. Dirección de la página web, ahí se ubica la url <https://elcuycitologo.com/> y se podrá acceder al sistema
2. Logo de la empresa, es una imagen representativa que identifica al asadero

3. Redes sociales, aquí se tiene los enlaces tanto para las plataformas de Facebook y WhatsApp.
4. Dirección, aquí se detalla la dirección exacta en donde está ubicado el asadero en el cantón Chunchi.
5. Menú de acceso, aquí se muestra las diferentes funcionalidades que tiene la página web.



6. Visualización de productos, aquí se muestra los diferentes platos típicos de la localidad
7. Descripción del producto, aquí se detalla una pequeña descripción sobre los platos típicos.



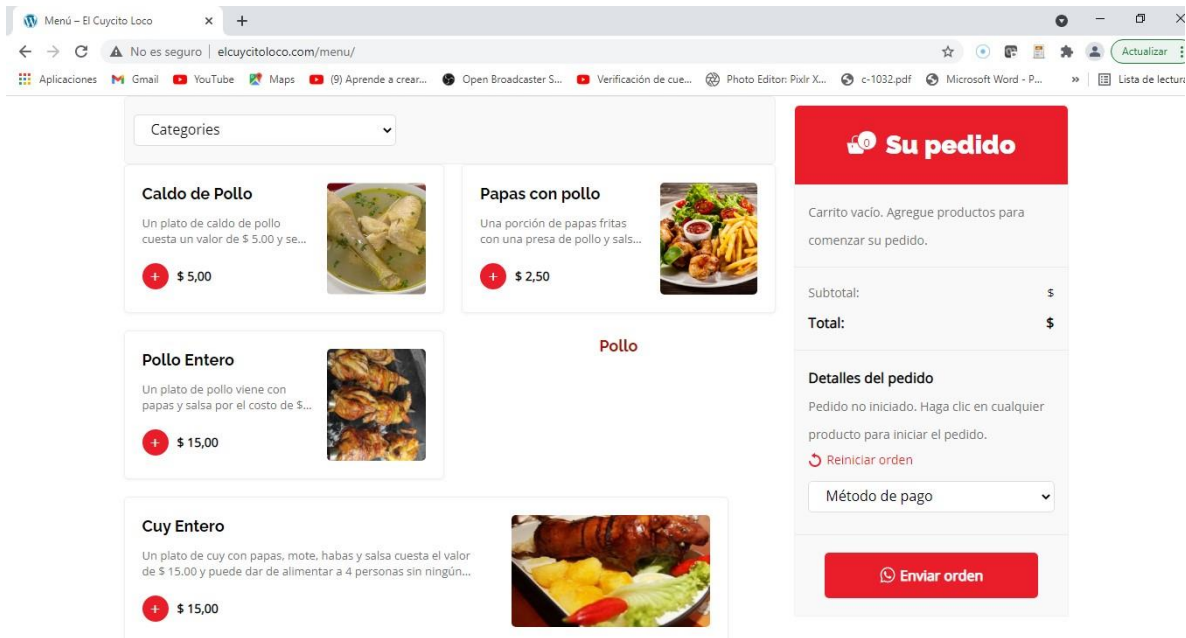
8. Footer, o pie de página, aquí se muestra información referente al asadero

MENÚ DE CONTENIDOS

Dentro del menú de contenido se ira especificando uno a uno las pestañas que conforman el menú.

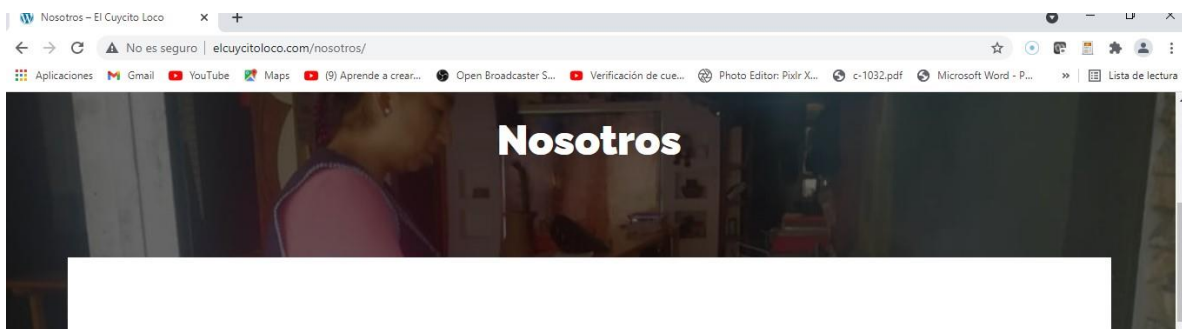


1. **MENÚ**, en este apartado se visualiza el menú disponible por el asadero



En esta parte se puede visualizar el menú ofrecido por el asado, entre los que se destaca los platillos típicos como el cuy asado.

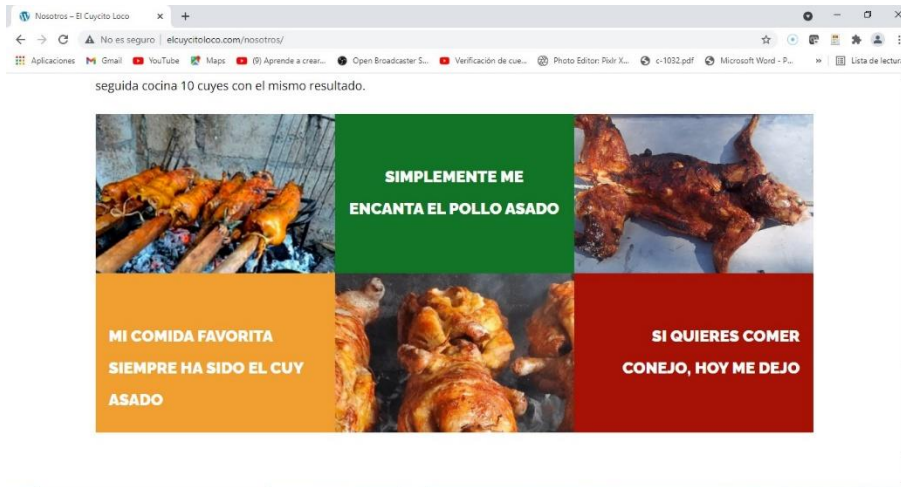
2. **NOSOTROS**, en la pestaña de nosotros, podemos visualizar la reseña histórica del asadero el “Cuycito Loco”, desde sus inicios hasta lo que es hoy, uno de los principales restaurantes de la localidad



Una familia que salió adelante pese a la Tragedia

La historia de doña Zoila San Martín es digna de contar por su entereza y decisión de sacar adelante a su familia. Zoila se queda viuda a sus 24 años de edad, sin oficio y con cuatro hijos por mantener, lo que le obliga a trabajar en el campo que era la actividad económica de su esposo. Nos cuenta que fueron épocas duras pues la siembra del campo es un trabajo arduo, demandante y lamentablemente no bien remunerado, lo que hizo que esta humilde familia tenga que pasar necesidades en muchas ocasiones, tanto así que puso en riesgo la educación de sus hijos. Lo lindo de la historia es que gracias a la valentía

En el mismo apartado se puede visualizar un diseño interactivo para la presentación de los productos



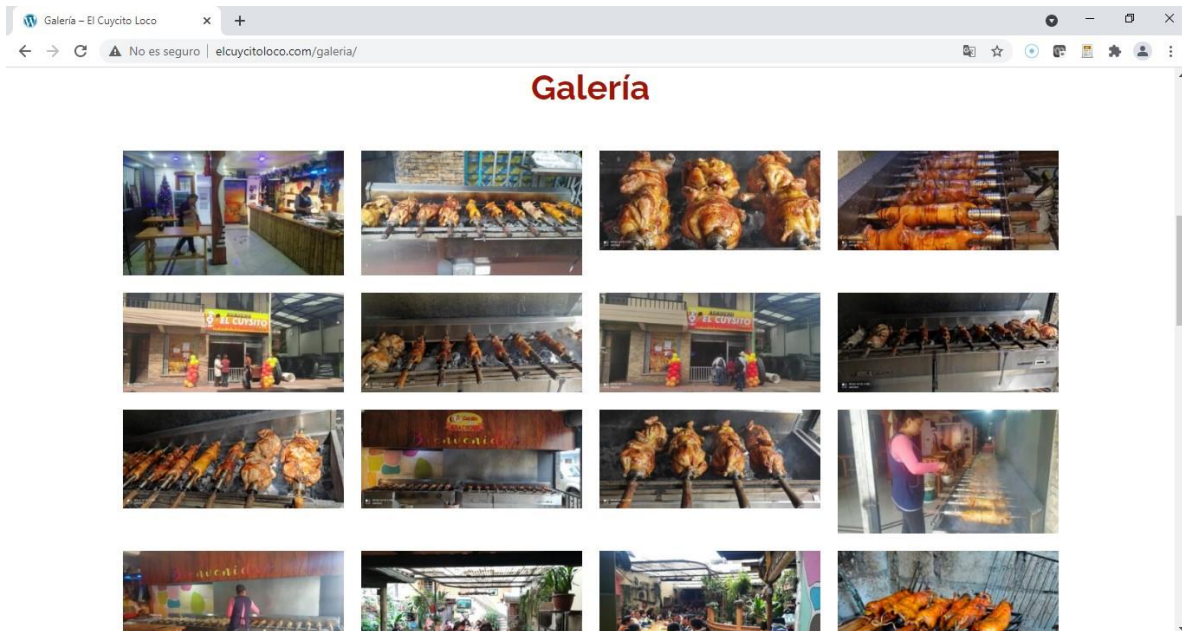
3. **BLOG**, en este apartado se puede visualizar pequeños artículos referente a los centros turísticos del cantón, con este apartado mostramos a los turistas las bellezas de nuestro cantón, así ayudamos a sector turístico local



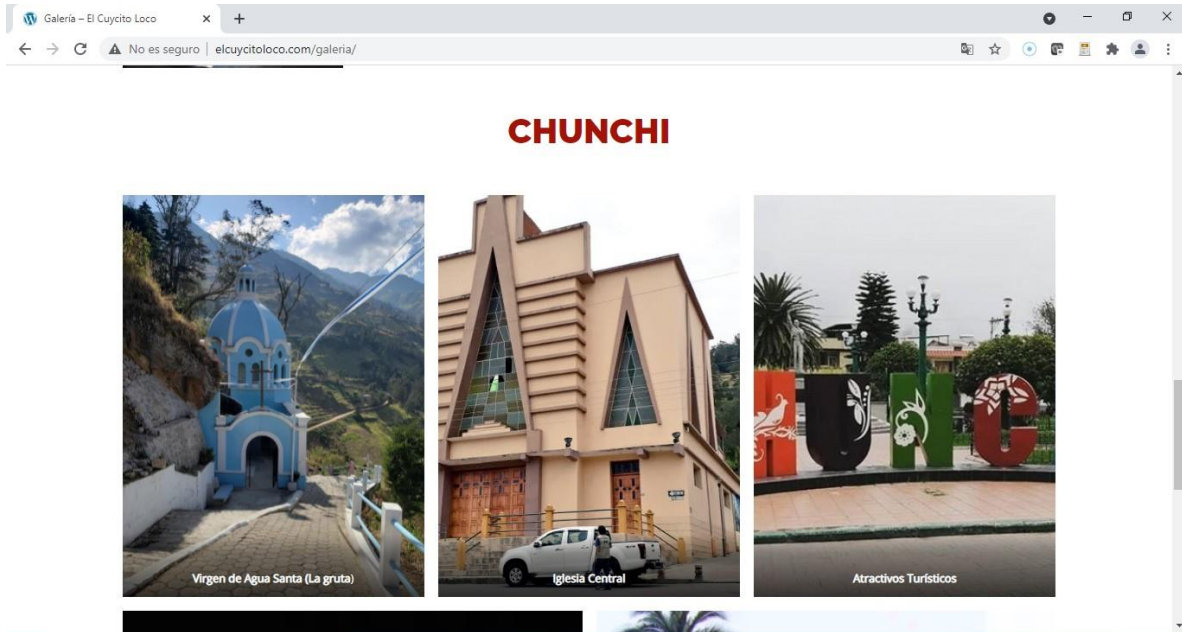
Se puede poner varios artículos, y como se puede observar en la imagen se puede identificar cual fue el autor el día entre otros datos mas



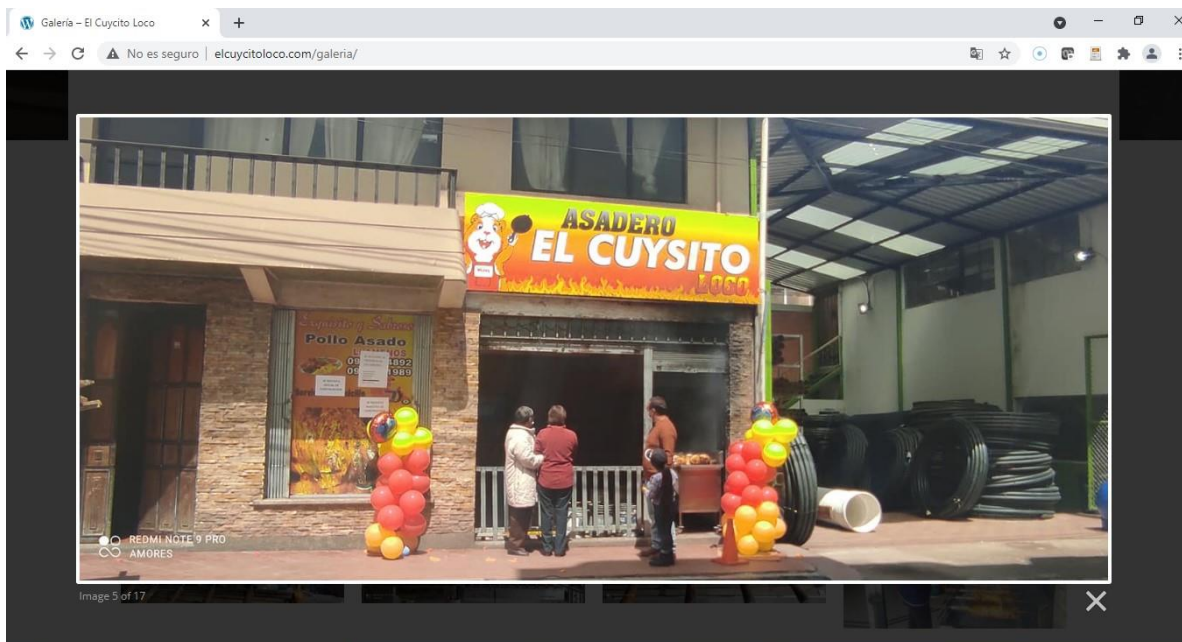
4. **GALERÍA**, en el apartado de galería se muestra imágenes referentes a los productos, local, fachada principal, todo esto con el objetivo de identificar a los turistas el asadero el “Cuycito Loco”.



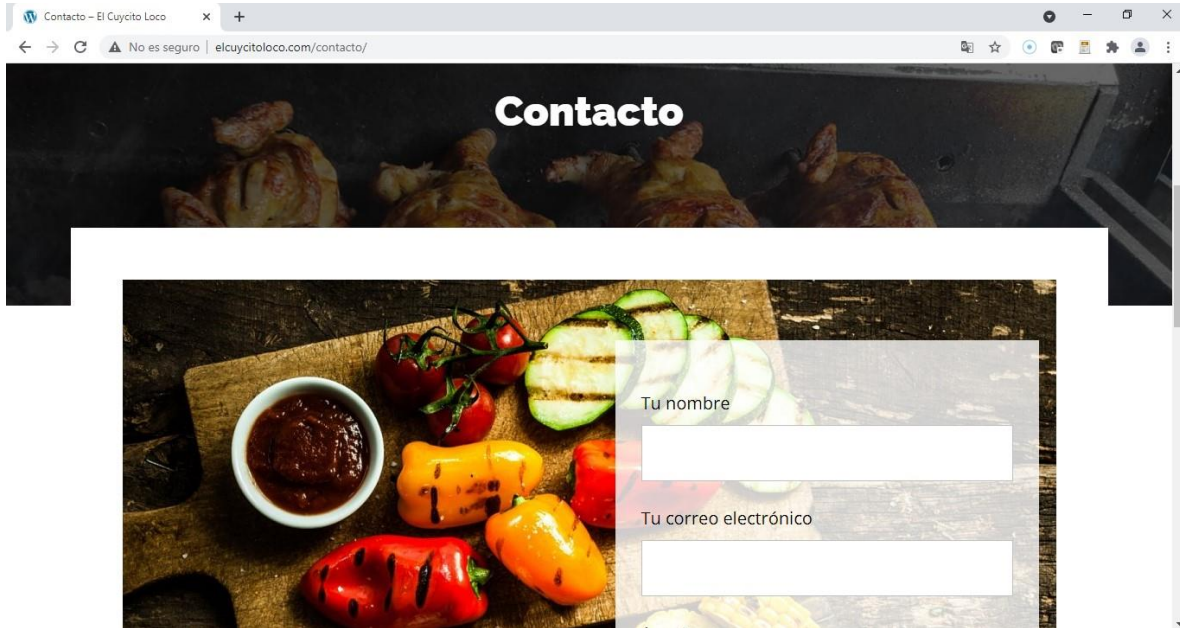
No solamente se puede mostrar los productos y el local, sino que también mostramos imágenes representativas al cantón, centros turísticos entre otros.



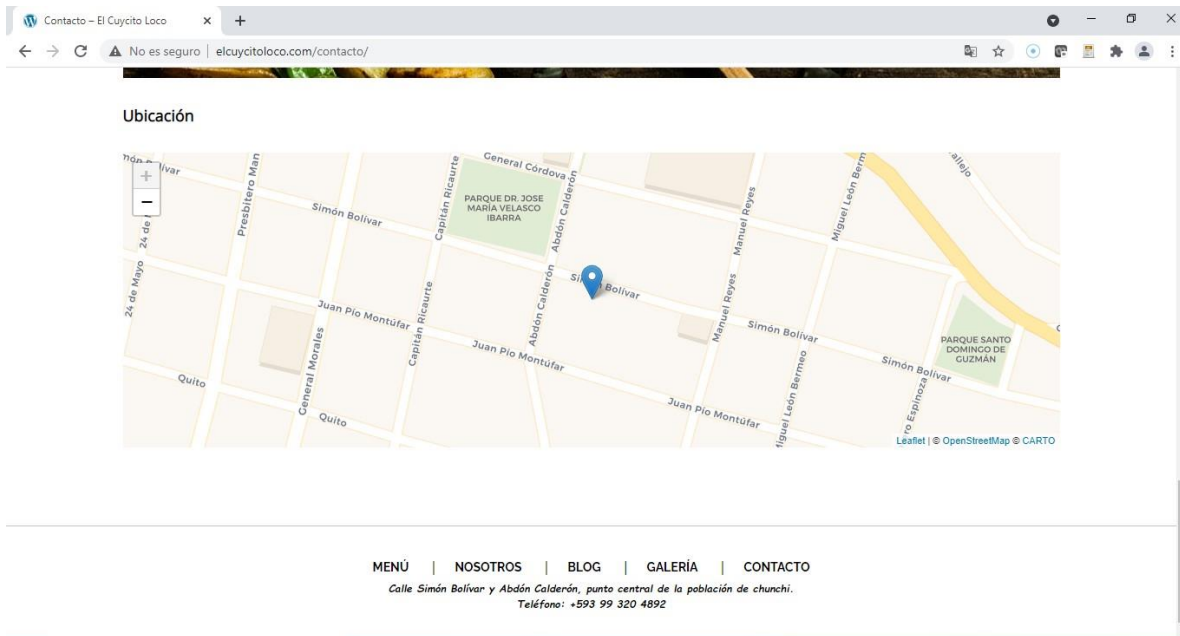
El apartado de galería tiene un diseño innovador el cual se extiende en toda la pantalla para una mejor apreciación del mismo.



5. **CONTACTO**, en este apartado se muestra un formulario para dejar algunas sugerencias o inquietudes, este formulario sirve como una caja de sugerencias para los clientes.

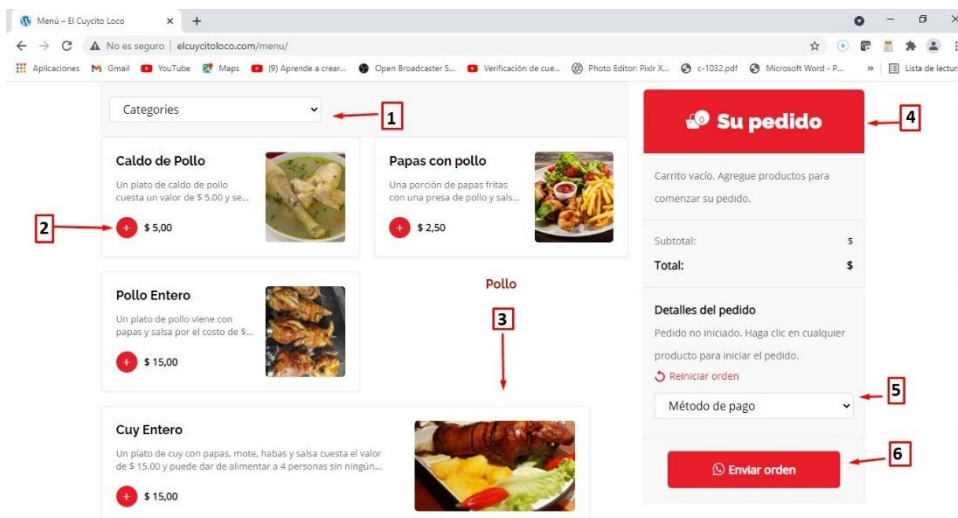


En el mismo apartado se muestra el mapa de ubicación, en donde nos da con exactitud el mapa de ubicación en Google map, esto con la finalidad ayudar a los turistas extranjeros a llegar al asadero el “Cuycito Loco”.



VISUALIZACIÓN DE PRODUCTOS

Aquí se detalla el funcionamiento que pueden realizar los clientes cuando entran al menú de los platos.

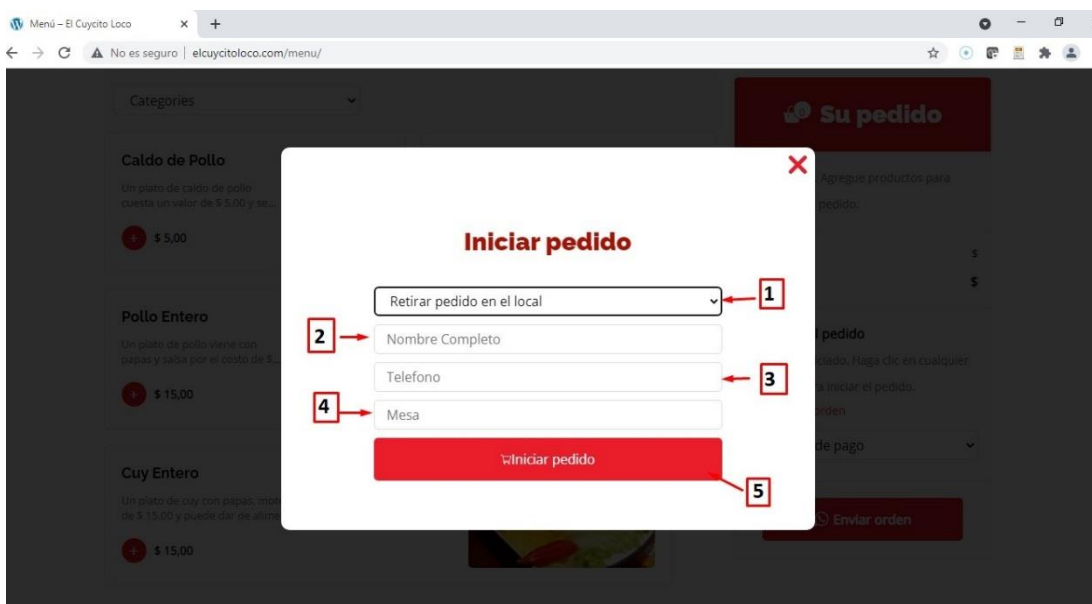


1. Categoría, en esta opción se puede escoger la categoría en productos ya sea bebidas, postres, platos fuertes entre otros.
2. Visualización del precio del plato o bebida.

3. Imagen representativa del plato típico comuna descripción de la misma
4. Apartado de pedido, aquí se detallará la orden realizada por el cliente
5. Se debe elegir el método de pago el cual será en efectivo, y podrá ser modificado cuando se esté en contacto con los dueños del asadero
6. Botón para realizar la orden, aquí se puede enviar el orden asadero para su preparación.

MÓDULO DE RESERVACIÓN

En esta parte se explicará paso a paso lo que se debe hacer para realizar una reservación de algún plato típico, y que se vaya a retirar en el asadero, ya sea por algún viaje familiar o alguna otra situación.

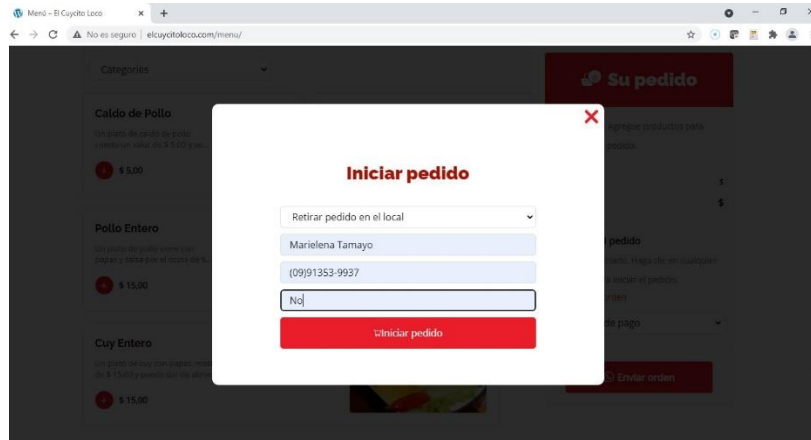


Una vez escogido el platillo típico y al dar clic en el círculo rojo con un signo de + dentro le aparecerá la siguiente pantalla en donde debe llenar los siguientes datos

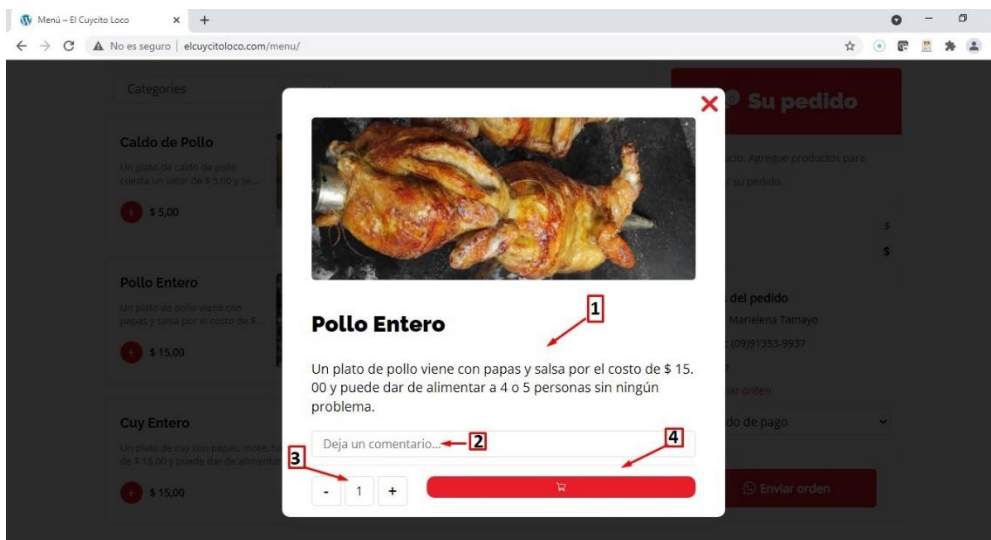
1. Se debe seleccionar siempre la opción de retirar pedido en el local para que se muestre los datos de la persona quien realizará el retiro y/o cancelación.
2. Se debe escribir un nombre y un apellido

3. Se debe asignar un número de teléfono móvil, de preferencia uno con acceso a la plataforma WhatsApp
4. En el apartado de mesa se debe escribir la palabra NO, ya que el pedido se va a realizar para retirar en el local.
5. Botón de iniciar el pedido.

Al realizar estos pasos la pantalla deberá quedar como la siguiente imagen:



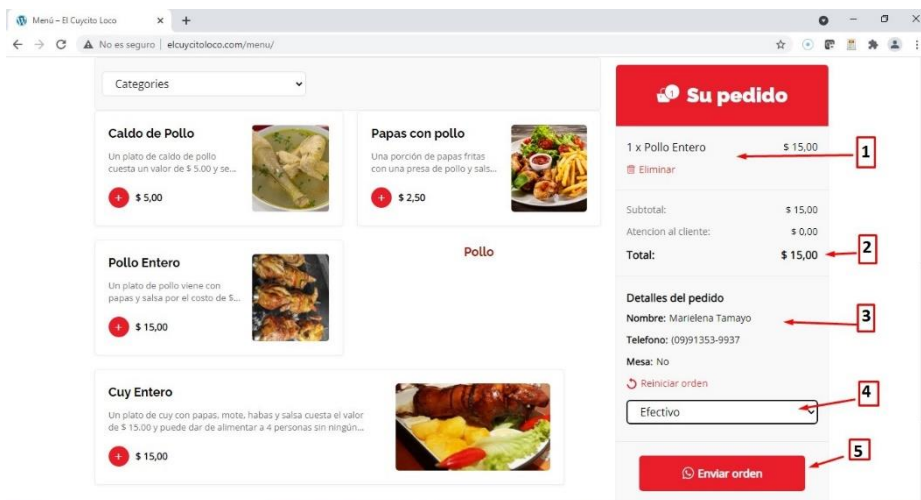
Al realizar los pasos mencionados se le mostrara otra pantalla en donde se tiene:



1. Descripción del plato seleccionado

2. Campo opcional para dejar algún comentario adicional al producto, por ejemplo, aquí puede mencionar que desea aderezos como salsas u otras.
3. Aquí puede seleccionar cuantos productos similares desee, hay caso que se necesita dos platos de los mismos, esta es la opción adecuada para esa acción.
4. Botón de enviar pedido.

Una vez realizada las opciones anteriores se mostrará la siguiente pantalla en donde se detalla el pedido;

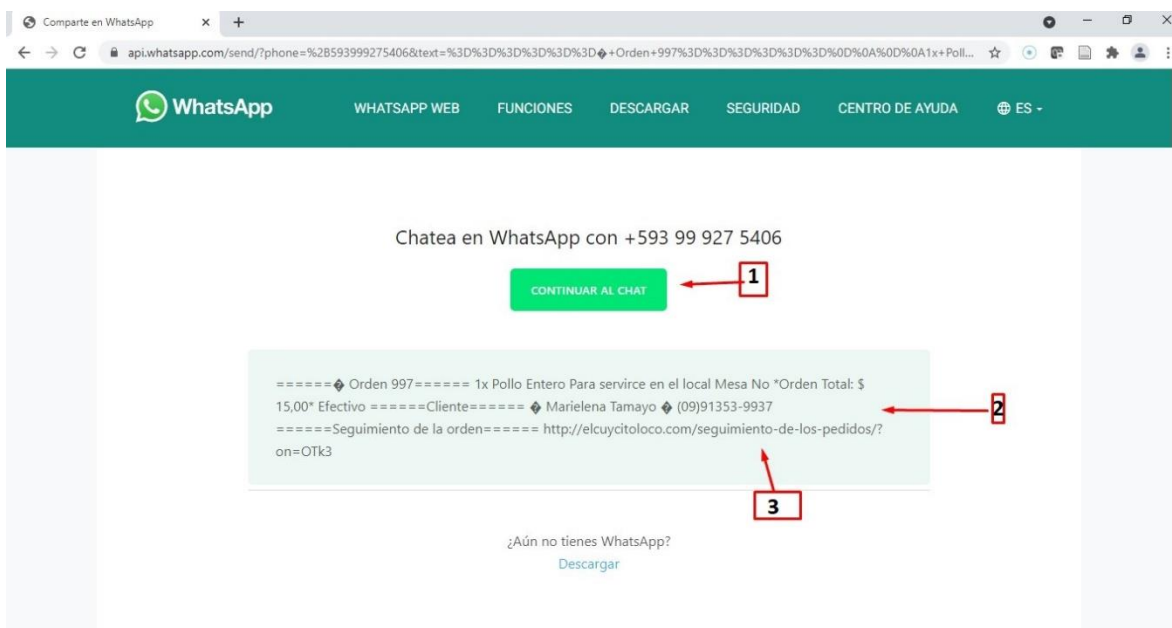


1. Muestra el número de platos seleccionados, el cual tiene la opción de eliminar si lo desea.
2. El valor a pagar por el pedido, este valor varía de acuerdo al número de platos típicos que el cliente desee.
3. Detalles del pedido, aquí se muestra el nombre del cliente, números de teléfonos del cliente
4. En el apartado de tipo de pago se debe seleccionar en efectivo, este valor puede variar y llegar a un acuerdo, con la opción de contacto con el cliente vía WhatsApp.
5. Botón para enviar la orden definitiva al responsable del sistema de reservación de comida

CONTACTO CON EL CLIENTE

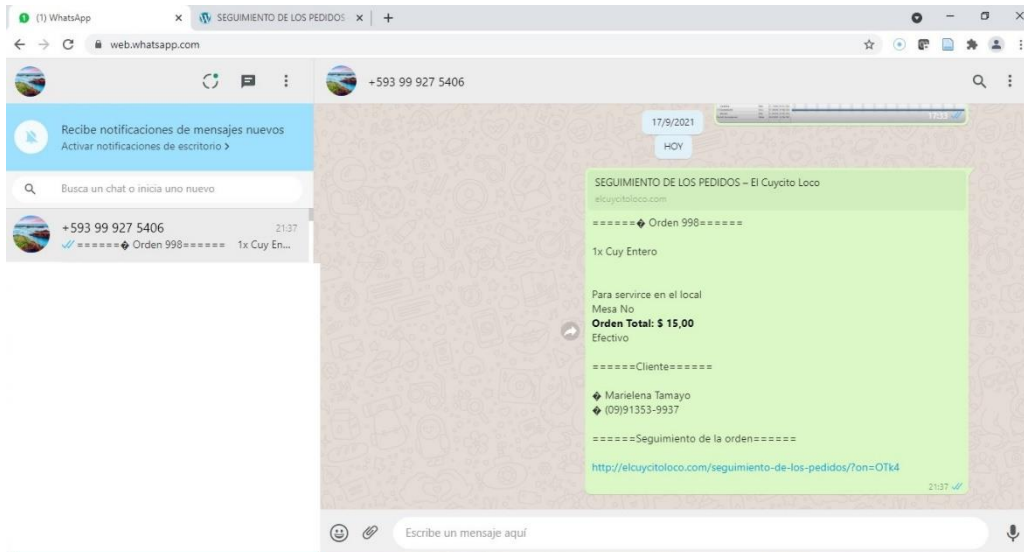
En esta parte se muestra cómo realizar el contacto en tiempo real con los encargados del sistema de reservación de comida.

Después de enviar la orden de pedido se le mostrara la siguiente pantalla, la cual se describe a continuación:



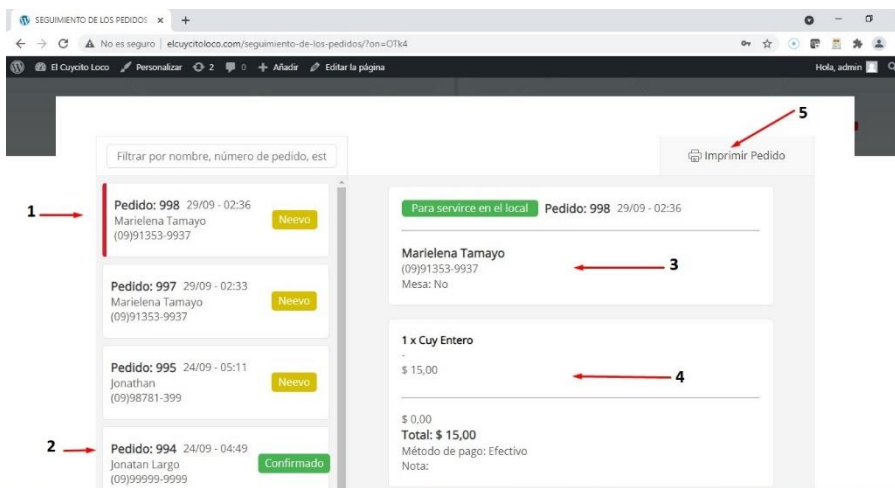
1. Botón de la plataforma WhatsApp, al dar clic en ese botón se abrirá el aplicativo de WhatsApp, esto dependerá desde donde está realizando el pedido, puede ser de un celular, computadora o Tablet. Es recomendable realizar la orden desde un número que tenga WhatsApp ya que sin esta opción no se podrá tener un dialogo con los encargados del sistema de reservación.
2. Aquí se puede visualizar el detalle del pedido, en donde se muestra la orden, nombre del cliente, productos entre otros datos.
3. También en el mismo mensaje se genera una URL para el seguimiento del pedido por parte de los encargados, es decir en esa url pueden aceptar la orden o rechazar la orden.

Después de enviar el mensaje se podrá tener una conversación con los encargados del asadero y se podrá llegar a un acuerdo para el método de pago, hora de entrega, productos adicionales entre otros.



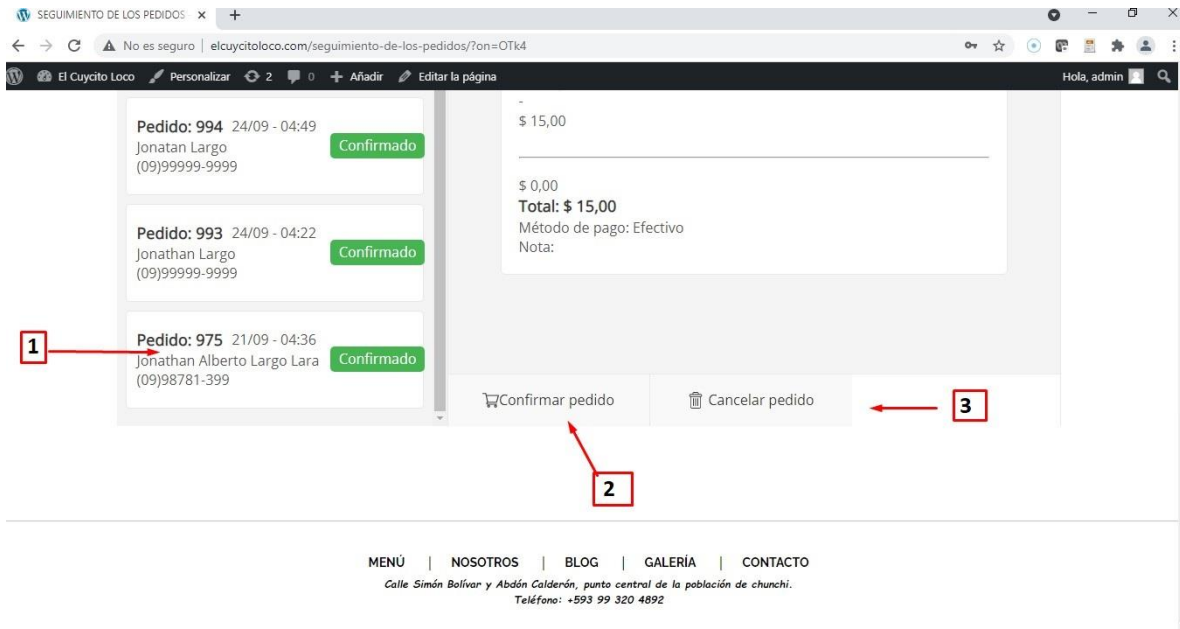
SEGUIMIENTO DE ORDEN

Luego de llegar a un acuerdo con los dueños del asadero el “Cuycito Loco” se puede afirmar o cancelar el pedido.



1. Se muestra los pedidos nuevos, pedidos que se realizan por los clientes.

2. Se muestran los pedidos confirmados, es decir los que se llegó a un acuerdo y se despacharon sin novedades.
3. Muestra los nombres del cliente que realizó la orden.
4. Muestra el detalle de los productos.
5. Se puede imprimir el reporte de pedido para el retiro del producto.



1. Muestra los pedidos confirmados
2. Botón para confirmar el pedido
3. Botón para cancelar el pedido



MANUAL TÉCNICO

MARIA ELENA TAMAYO

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO SAN GABRIEL

INTRODUCCIÓN

El manual técnico es un documento que contiene la información sobre los recursos utilizados en el desarrollo del software, es por eso que este documento sirve de ayuda para la comprensión de cómo fue desarrollado el sistema.

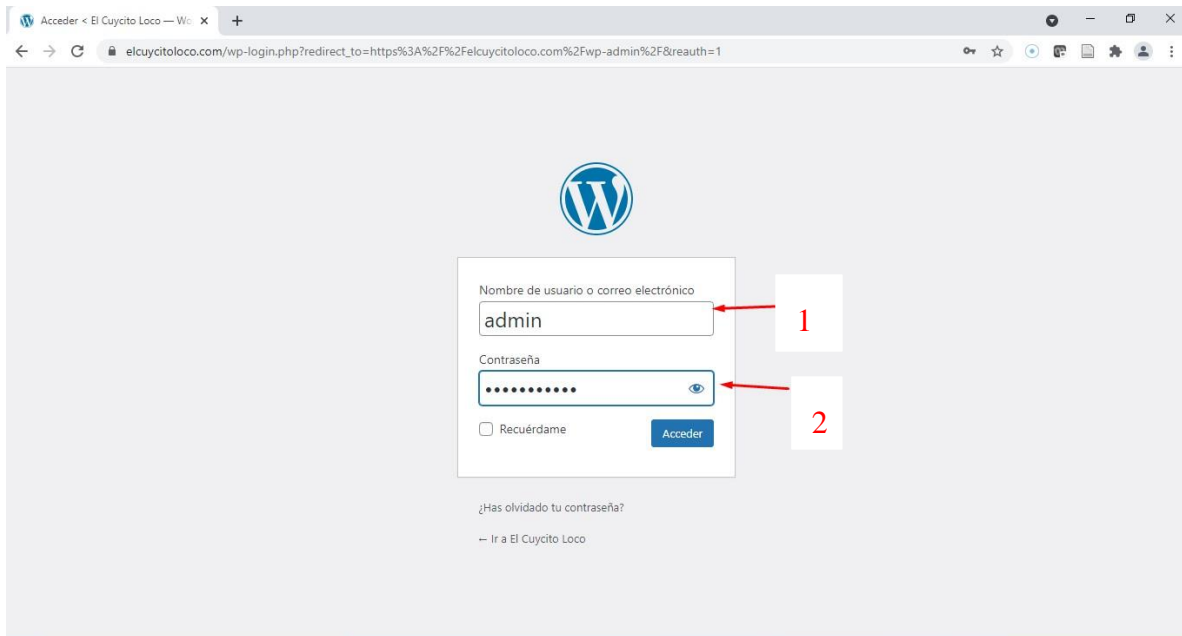
Este manual está orientado para usuarios con conocimientos avanzados en sistemas gestores de contenido, en específico WordPress, y profesionales del área de desarrollo de software con conocimientos en PHP.

REQUISITOS DEL SISTEMA

- Se necesita tener un computador o dispositivo móvil de 1GHZ en adelante,
- Lenguaje de programación Php
- Servidor web apache, mysql.
- WordPress
- Navegadores: Google Chrome, Edge, Firefox o Safari

Página de inicio de WordPress

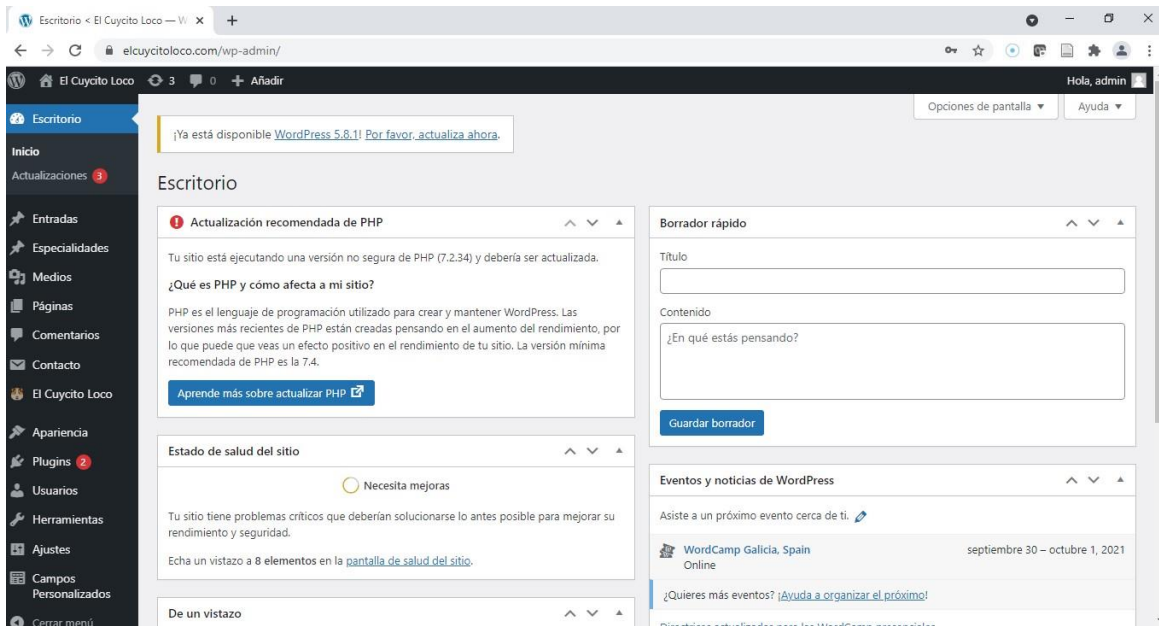
Para poder realizar alguna modificación al sistema de reservación de comidas se debe primero iniciar sesión como administrador en el sistema gestor de contenido. Para ello se debe ingresar en la URL de la siguiente dirección: <https://elcuycitoloco.com/wp-admin/>



En esta página se mostrará un formulario de inicio de sesión el cual se detalla a continuación.

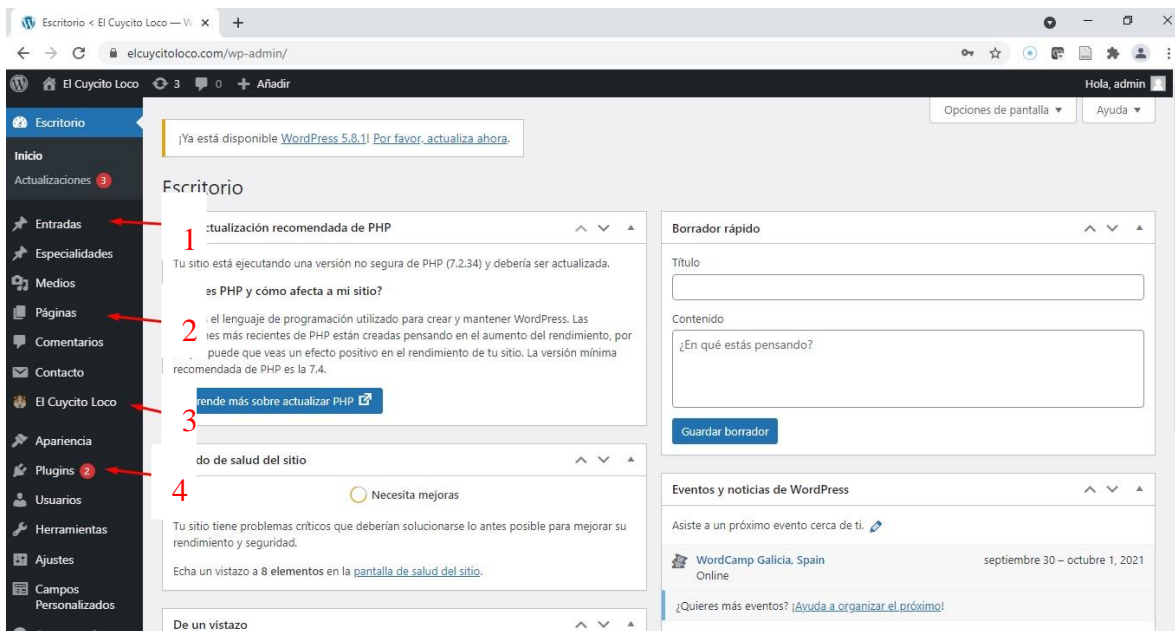
1. Campo especificado para ingresar el usuario administrador
2. Campo especificado para ingresar la contraseña de administrador

Una vez ingresado el nombre y contraseña de administrado se tendrá la siguiente imagen:



EXPLORACIÓN DE WORDPRESS

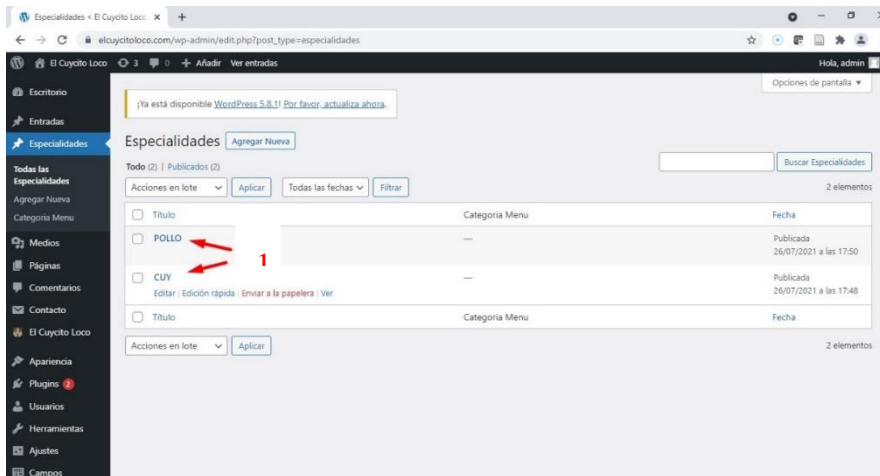
En esta parte se mostrará las funcionalidades del sistema gestor de contenido



1. Entrada, en esta parte se mostrará las publicaciones realizadas, es decir todos los artículos que están en el apartado de Blog.

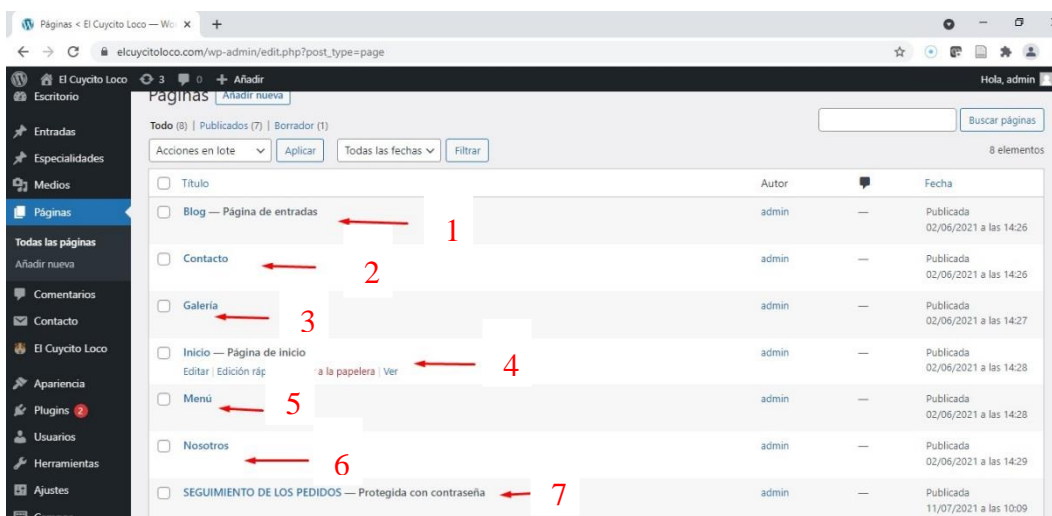
2. Páginas, aquí se muestra el apartado de todas las opciones visibles en el menú principal.
3. El “Cuycito Loco”, es el plugin principal para la visualización y actualización de productos.
4. Plugin, aquí se muestran todos los plugin, utilizados para el desarrollo del sistema

CATEGORÍAS



1. En esta parte se puede crear y modificar las categorías existentes dentro del asadero, para crear solo se da clic en agregar nuevo.

PÁGINAS

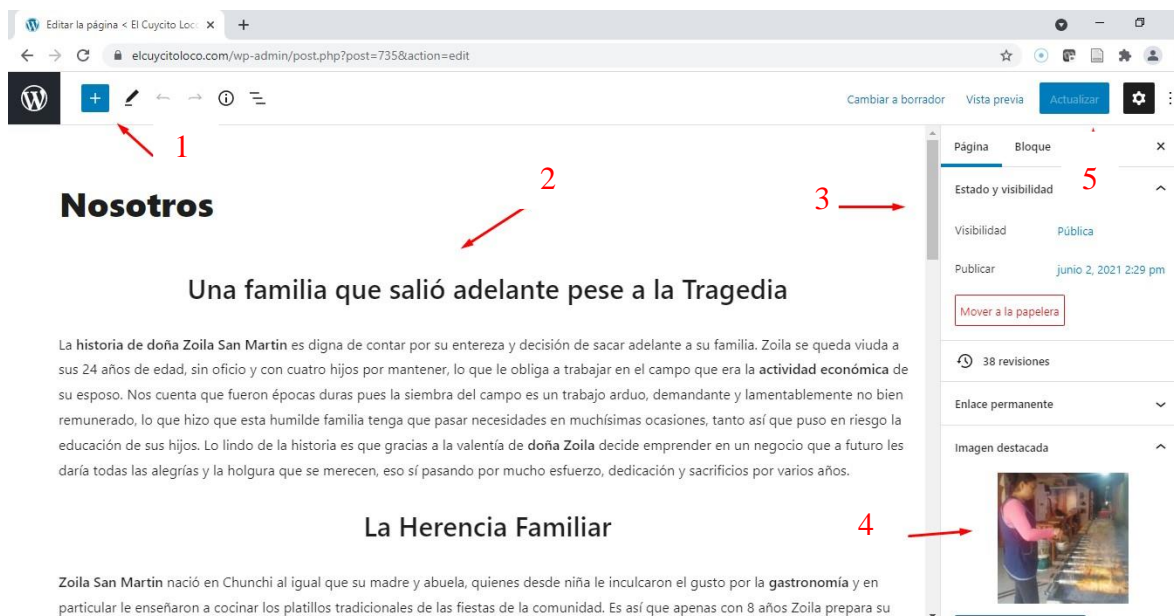


En este apartado se muestra las páginas visualizadas en el menú principal:

1. Blog, aquí se muestra los artículos sobre lugares referentes al cantón
2. Contacto, aquí se muestra un formulario con datos importantes para que el usuario pueda enviar sugerencias.
3. Galería, aquí se muestra las imágenes referentes al asadero y cantón.
4. Inicio, es la pantalla principal del aplicativo
5. Menú, en esta página se muestra los productos que ofrece el asadero el “Cuycito Loco”.
6. Nosotros, aquí se muestra información referente a la reseña histórica del asadero
7. Seguimiento de pedido, ahí se muestra el formulario de seguimiento de los pedidos y lo cual está protegido por una contraseña, específica solo para la utilización del administrador.

EDICIÓN DE PÁGINAS

Para la edición de las páginas como menú, nosotros, contacto etc. Se puede realizar de la siguiente manera, solo debemos ingresar a la página creada ahí nos mostrará una imagen como la siguiente:



1. Botón de opción para poder añadir bloques editables de contenido.
2. Bloques ya insertados, en este caso tenemos información referente a la reseña histórica.
3. Barra de opciones de la página actualizada.
4. Parte de configuración de la página, en esta parte se puede cambiar la imagen de fondo referente a ese contenido
5. Botón de actualizar después de realizar cambios a la página.

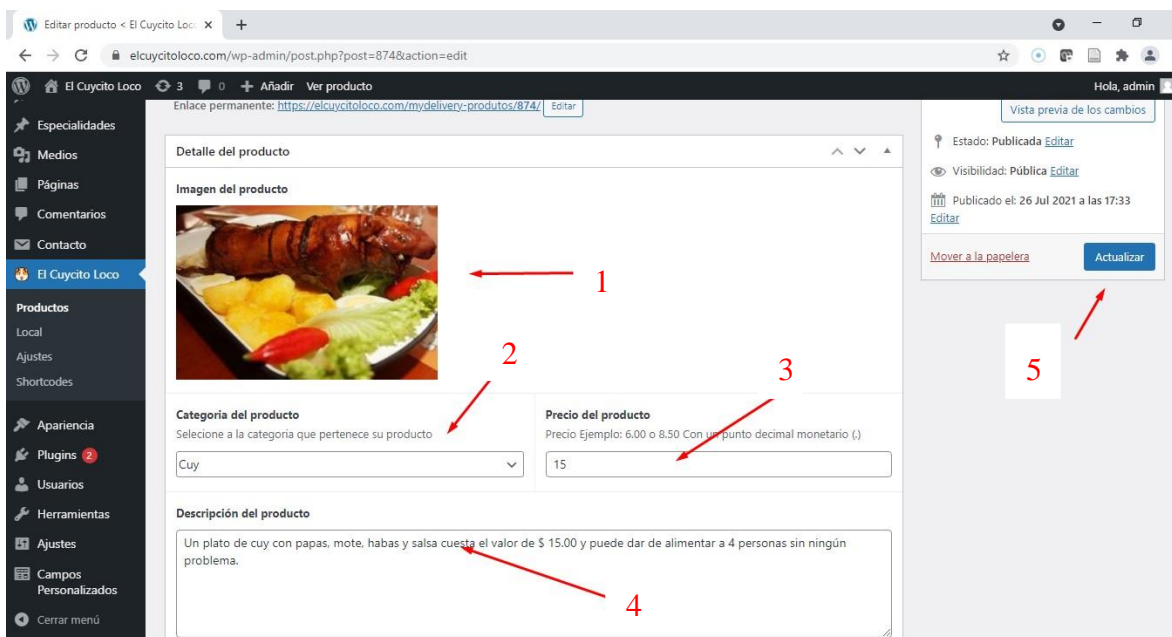
PLUGIN DE RESERVACIÓN – EL CUYCITO LOCO

En este apartado se muestra la configuración que se debe realizar en el plugin desarrollado para el asadero el “Cuycito Loco”.

Titulo	Precio	Categoria	Descripcion del producto
<input type="checkbox"/> Caldo de Pollo	5	Pollo	Un plato de caldo de pollo cuesta un valor de \$ 5.00 y se alimenta una sola persona.
<input type="checkbox"/> Papas con pollo	2.50	Pollo	Una porción de papas fritas con una presa de pollo y salsa por el valor de \$ 2.50 y es individual.
<input type="checkbox"/> Pollo Entero	15	Pollo	Un plato de pollo viene con papas y salsa por el costo de \$ 15. 00 y puede dar de alimentar a 4 o 5 personas sin ningún problema.
<input type="checkbox"/> Cuy Entero	15	Cuy	Un plato de cuy con papas, mote, habas y salsa cuesta el valor de \$ 15.00 y puede dar de alimentar a 4 personas sin ningún problema.
<input type="checkbox"/> Titulo	Precio	Categoria	Descripcion del producto

1. El menú de opciones del plugin de reservación, en donde se tiene la opción de producto, local, ajustes, códigos rápidos.
2. Se puede visualizar los productos que ya están publicados en el menú del asadero.
3. Se puede visualizar la descripción del producto.

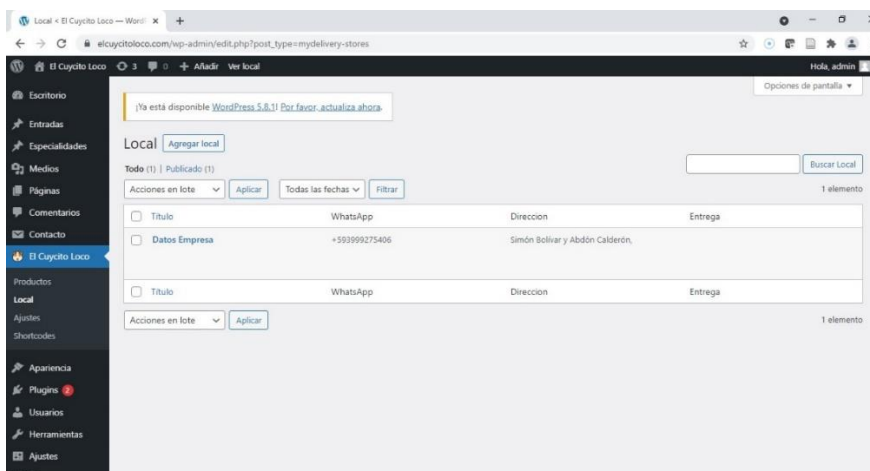
Para la actualización de algún plato del menú del asadero, hay que dar clic en el nombre del producto, y para el ingreso de un nuevo plato típico se dará clic en agregar producto. Una vez dado clic se nos mostrara la siguiente imagen la cual se detalla a continuación:



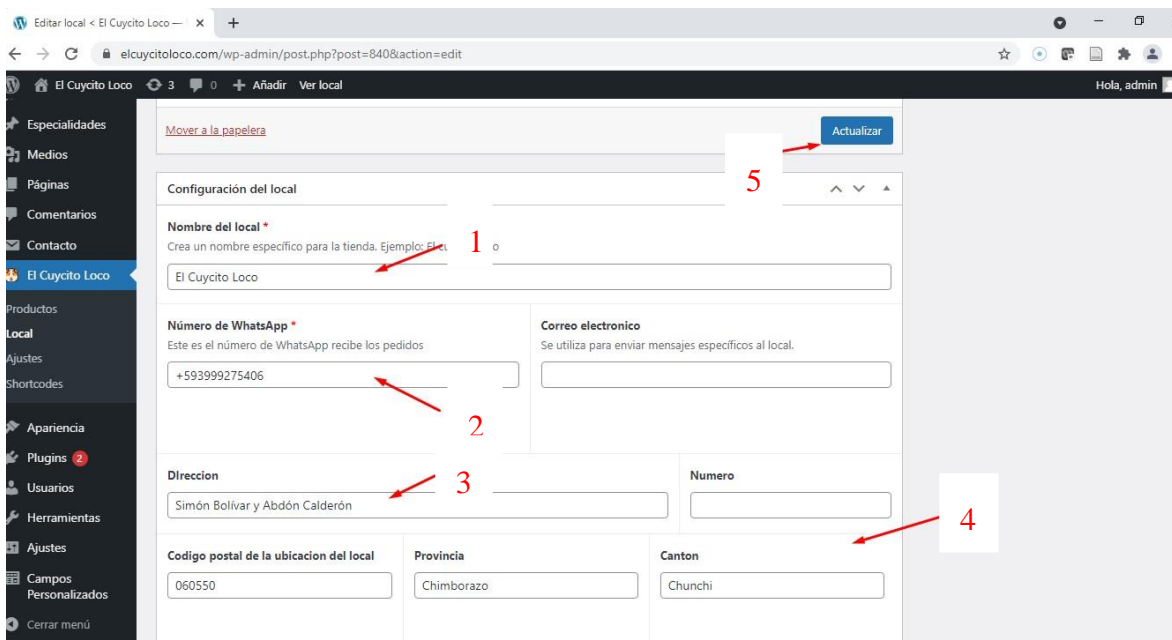
1. Imagen representativa del plato típico, es recomendable que todo producto contenga una imagen referente al plato o producto.
2. Categoría, se debe seleccionar una categoría, aquí se mostrará las categorías que previamente se haya ingresado en el apartado de especialidades.
3. Precio de producto, en este apartado se debe ingresar el valor del plato o producto
4. Descripción del producto, si el plato típico tiene una descripción de su preparación ingredientes u otros se recomienda ingresar en este apartado
5. Una vez agregado los productos o actualizados, para guardar los cambios se debe dar clic en el botón de actualizar.

AJUSTES

En esta imagen se puede observar información sobre la empresa, así como números de contacto de la misma



Para poder editar la información del asadero se debe dar clic en el dato de la empresa



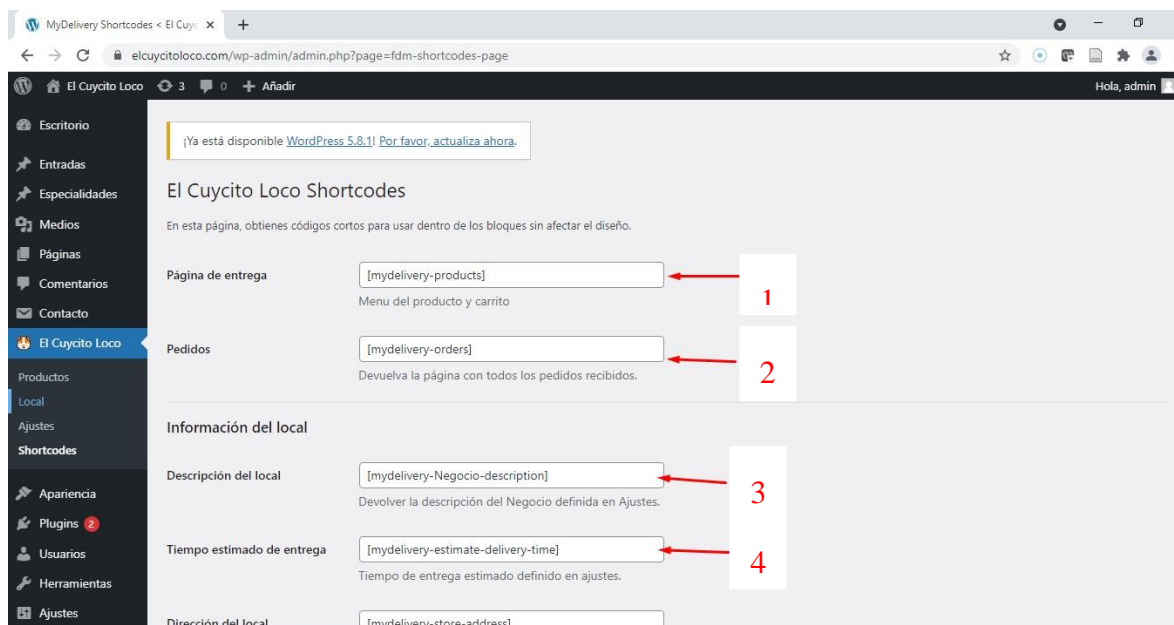
1. En esta aparta se especifica el nombre del asadero
2. Aquí se inserta el número de contacto de quien va administrar el sistema de reservación, de preferencia se debe insertar un número que contenga el aplicativo de WhatsApp para la comunicación del cliente.

3. En este apartado se inserta información referente a la dirección del local.
4. En este apartado se muestra información como el código postal, provincia y cantón de donde es el asadero.
5. Una vez ingresado la información para guardar los cambios se debe dar clic en el botón actualizar.

CÓDIGOS CORTOS

En este apartado se muestra los códigos cortos de los productos, carritos de compra información etc. Estos son muy utilizados en las páginas donde se quiere mostrar información, es decir si se desea crear una página con los productos del menú solo se debe ingresar: [mydelivery-products]

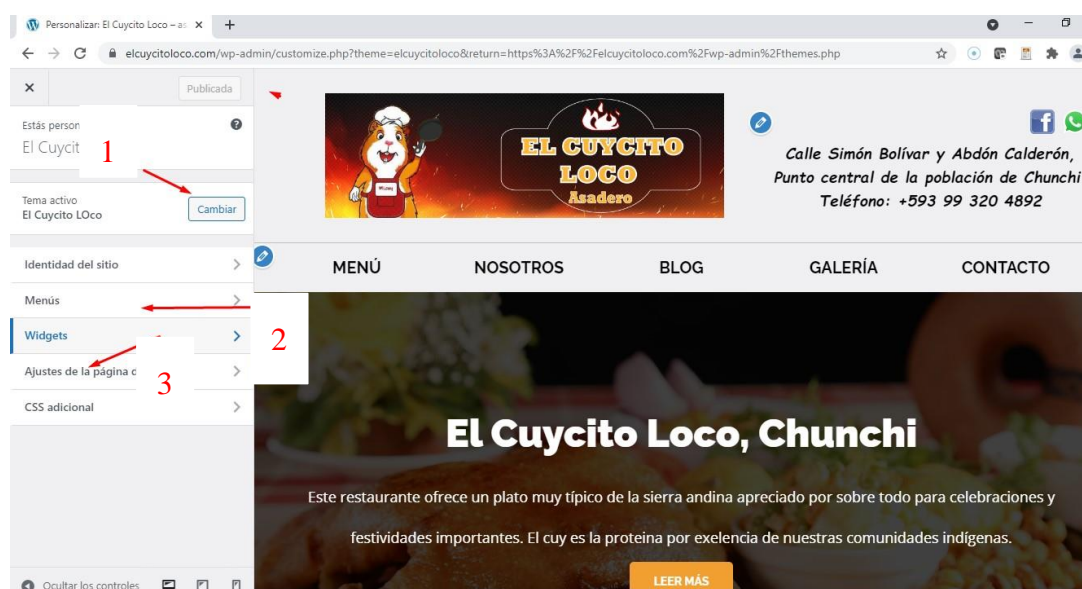
Ahí se mostrará el menú de productos



1. Código corto para mostrar el Menú del producto y carrito
2. Código corto el cual devuelva la página con todos los pedidos recibidos.
3. Código corto para Devolver la descripción del Negocio definida en Ajustes.
4. Código para devolver el tiempo de entrega estimado definido en ajustes.

EDICIÓN PÁGINA PRINCIPAL

En la edición de la plantilla principal se muestra un sinnúmero de opciones que se puede realizar para una mejor visualización de la misma, dando clic en apariencia nos saldrá una imagen como la siguiente:



1. Si se desea aplicar otro tipo de plantilla se puede cambiar dando clic en el botón cambiar, no se recomienda hacer esa acción ya que eso provocara que se distorsione el diseño de la plantilla actual.
2. En la opción de menú se puede habilitar o deshabilitar las páginas que están relacionadas con el menú
3. Se pude ajustar alguna serie de configuración de la platilla, se recomienda no realizar esta opción si es que no cuenta con los conocimientos necesarios.

CÓDIGOS DEL PLUGIN

Todo lo anterior mostrado se basa en la administración de WordPress, sin embargo, se puede acceder al código fuente del plugin, en la siguiente pantalla se muestra el inicio del código del plugin:

```
1 <?php
2 /*
3 Plugin Name: El Cuycito Loco
4 Plugin URI:
5 Description: Agrega bloques de Gutenberg nativos
6 Version: 1.0
7 Author: María Elena Tamayo
8 Author URI: https://www.facebook.com/mari_tamayo05
9 License: GPL2
10 License URI: https://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html
11 */
12
13 if(!defined('ABSPATH')) exit;
14
15 /** Categorías Personalizadas */
16 function elcuycitoloco_categoria_personalizada($categorias, $post) {
17     return array_merge(
18         $categorias,
19         array(
20             array(
21                 'slug' => 'elcuycitoloco',
22                 'title' => 'El Cuycito Loco',
23                 'icon' => 'store'
24             )
25         )
26     );
27 }
28 add_filter('block_categories', 'elcuycitoloco_categoria_personalizada', 10, 2);
29
30 /** Registrar bloques, scripts y CSS */
31
32
33 function elcuycitoloco_registrar_bloques() {
34     // Si gutenberg no existe, salir
35     if(!function_exists('register_block_type')) {
36
```

1. Cabecera del plugin, aquí se puede visualizar los nombres del autor, versión, título etc. sobre los propietarios del plugin
2. Se muestra el código restante sobre las funcionalidades realizadas en el sistema

Se tiene varios plugin los cuales tiene la misma estructura cabecera y códigos

```
1 <?php
2 /*
3 Plugin Name: El Cuycito Loco
4 Plugin URI:
5 Description: Agrega bloques de Gutenberg nativos
6 Version: 1.0
7 Author: María Elena Tamayo
8 Author URI: https://www.facebook.com/mari_tamayo05
9 License: GPL2
10 License URI: https://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html
11 */
12
13 if(!defined('ABSPATH')) exit;
14
15 /** Categorías Personalizadas */
16 function elcuycitoloco_categoria_personalizada($categorias, $post) {
17     return array_merge(
18         $categorias,
19         array(
20             array(
21                 'slug' => 'elcuycitoloco',
22                 'title' => 'El Cuycito Loco',
23                 'icon' => 'store'
24             )
25         )
26     );
27 }
28 add_filter('block_categories', 'elcuycitoloco_categoria_personalizada', 10, 2);
29
30 /** Registrar bloques, scripts y CSS */
31
32
33 function elcuycitoloco_registrar_bloques() {
34     // Si gutenberg no existe, salir
35     if(!function_exists('register_block_type')) {
36
```

En la parte de administración de WordPress, en el apartado de plugin se puede evidenciar los plugin desarrollados para el funcionamiento total del sistema de reservación del “Cuycito Loco”.

Plugins < El Cuycito Loco — WordPress

elcuycitologo.com/wp-admin/plugins.php

Hola, admin

- Entradas
- Especialidades
- Medios
- Páginas
- Comentarios
- Contacto
- El Cuycito Loco
- Apariencia
- Plugins 2**
- Plugins instalados
 - Añadir nuevo
 - Editor de plugins
- Usuarios
- Herramientas
- Ajustes
- Campos Personalizados
- Cerrar menú

<input type="checkbox"/>	Contact Form 7 Ajustes Desactivar	<p>Simplemente otro plugin de formularios de contacto. Sencillo pero flexible.</p> <p>Versión 5.4.1 Por Takayuki Miyoshi Ver detalles</p> <p>Hay disponible una nueva versión de Contact Form 7. Revisa los detalles de la versión 5.4.2 o actualízalo ahora.</p>	Activar las actualizaciones automáticas
<input type="checkbox"/>	El Cuycito Loco Desactivar	<p>Agrega un menu y un carrito de compras.</p> <p>Versión 1.0 Por María Elena Tamayo Ver detalles Comprobar si hay actualizaciones</p>	
<input type="checkbox"/>	El Cuycito Loco Desactivar	<p>Agrega bloques de Gutenberg nativos</p> <p>Versión 1.0 Por María Elena Tamayo</p>	
<input type="checkbox"/>	El Cuycito Loco Precio Activar Borrar	<p>Agrega Precio al menu</p> <p>Versión 1.0.0 Por María Elena Tamayo</p>	
<input type="checkbox"/>	El Cuycito Loco- Especialidades Desactivar	<p>Añade Post Types al Sitio Web</p> <p>Versión 1.0.0 Por María Elena Tamayo</p>	
<input type="checkbox"/>	Map Block Leaflet Desactivar	<p>Map Block Leaflet -- Permite añadir mapas a tus contenidos, una buena alternativa a Google Maps, no necesitas clave api</p> <p>Versión 2.0.0 Por Jesús Olazagoitia Ver detalles</p> <p>Hay disponible una nueva versión de Map Block Leaflet. Revisa los detalles de la versión 2.0.3 o actualízalo ahora.</p>	Activar las actualizaciones automáticas
<input type="checkbox"/>	Plugin	Descripción	Actualizaciones automáticas

Acciones en Inta | Anular

6 elementos