



FACULTAD DE INFORMÁTICA Y CIENCIAS APLICADAS.
TÉCNICO EN INGENIERÍA DE REDES COMPUTACIONALES.



TEMA:

IMPLEMENTACIÓN DE UN PORTAL EDUCATIVO DE FÁCIL
ACCESO, ORIENTADO A LA ADMINISTRACIÓN Y CONSULTAS
ACADÉMICAS PARA ESTUDIANTES Y PERSONAL DOCENTE
DEL COLEGIO REY SALOMÓN.

TRABAJO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:

Douglas Leonidas Ramírez Canjura.

Hugo Alexander Martínez Chávez.

Nelson Greyss Bruni Benítez

PARA OPTAR AL GRADO DE:

TÉCNICO EN INGENIERÍA DE REDES COMPUTACIONALES.

SEPTIEMBRE, 2009

SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA.

PAGINA DE AUTORIDADES

LIC. JOSE AURICIO LOUCEL

RECTOR

ING. NELSON ZARATE SANCHEZ

VICERRECTOR ACADEMICO

ING. LORENA DUQUE DE RODRIGUEZ

DECANO

JURADO EXAMINADOR

ING. MELCHOR ESPINOZA

PRESIDENTE

ING. NELSON LOPEZ

SEGUNDO VOCAL

ING. ALCIDES FRANCO

SEGUNDO VOCAL

SEPTIEMBRE 2009

SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTRO AMERICA

AGRADECIMIENTOS

A Dios Todopoderoso por la ayuda e iluminación y la inspiración que obtuve de su parte en todo momento, ya que sin él no sería posible este triunfo en mi vida.

A mi Madre, María Victoria Canjura Pérez, por todo el amor y apoyo incondicional que desde el inicio me ha brindado en mi vida.

A mis Hijos, Miguel Ángel y Eduardo Andrés, por su amor y apoyo moral, que me brindaron en el trayecto de mi carrera.

A mis amigos, Héctor Paredes y Ovidio Portillo, por sus muestras de cariño y apoyo en esta etapa de mi vida.

A Adriana Turcios Morales, por su gran amistad, cariño, comprensión y amor incondicional; mil gracias por escucharme en los momentos de desesperación y por los consejos que me brindo para seguir adelante en el proceso de mi vida.

A Salvador Alcides, que estuvo en los momentos difíciles que pasamos en la creación de la tesis y sus palabras de apoyo.

A mis compañeros de tesis, Hugo Chávez y Nelson Bruni por todos estos meses de sacrificio trabajando juntos.

Dedico este esfuerzo a cada uno de ellos por la participación oportuna en el proceso de mi carrera que hoy culmino. Gracias a Dios y a todos ellos.

Douglas Leonidas Ramírez Canjura.

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios por la oportunidad que me dio para poder terminar mis estudios universitarios con éxito y por poner en mi camino a todas esas personas que me ayudaron en mi desarrollo como estudiante.

Así también agradezco a mis padres Nelson Bruni y Grace de Bruni y mi abuela Ana María Rivas por poner toda su confianza en mí y ayudarme a realizar mis estudios, que desde que era niño estuvieron presentes para proporcionarme ese preciado regalo como lo es la educación.

De igual manera agradezco al Ingeniero Alcides Franco por ser nuestro asesor durante todo el proceso de tesis quien ha sido pilar fundamental para la finalización de este proyecto ayudándonos y guiándonos en todo momento para que todo saliera de la mejor manera posible.

A mis compañeros Douglas y Hugo quienes aunque no nos conocíamos al principio por medio del Ingeniero Franco llegamos a ser compañeros de tesis los cuales aunque algunas veces no estábamos de acuerdo, siempre de alguna forma u otra llegábamos a compartir la misma idea, y a todos mis amigos que me apoyaron en las buenas y en las malas, a mis compañeros que conocí en ciclos anteriores con los cuales a pesar de todo salimos adelante.

Pero no quiero terminar sin antes darle gracias a una persona que fue fundamental muchas veces en la toma de mis decisiones y por darme ánimos cuando ya no quería seguir estudiando. Gracias Fátima por ser como eres de especial.

¡Que Dios les bendiga siempre!

Agradecimientos.

En tesis, si bien ha requerido de esfuerzo y mucha dedicación por parte de los autores y su director de tesis, no hubiese sido posible su finalización sin la cooperación desinteresada de todas y cada una de las personas que a continuación citaré y muchas de las cuales han sido un soporte muy fuerte en momentos de angustia y desesperación.

Primero y antes que nada, dar gracias a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

Agradecer hoy y siempre a mi familia porque siempre estar presentes físicamente y moralmente, se que procuran mi bienestar y esta claro que si no fuese por el esfuerzo realizado por ellos, mis estudios universitario no hubiesen sido posible. A mis padres Ada e Israel, mi abuelita Ana, mi hermana Liz y hermanos oscar y Daniel.

Asi tambien a Flor por el valioso apoyo que me brindo siempre que lo necesite Dayana y Christopher por ser mi enfoque al buscar la superación de mi futuro.

Un agradecimiento especial al Ing. Alcides Franco, porque a pesar de la distancia, el me ánimo siempre a seguir adelante, apoyo y alegría que me brinda, me da la fortaleza necesaria para seguir y alcanzar las metas propuestas, su colaboración, paciencia y apoyo brindado desde siempre, sobre todo por la gran amistad que nos une, por escucharme y aconsejarme siempre.

Mis compañeras de trabajo que son grandes amigas Beatriz y Licda. Myriam por apoyarme siempre, darme ánimos y aconsejarme de la mejor manera, principalmente para focalizar mi carácter. Gracias.

Especialmente a mis amigos de tesis Bruni y Canjura dos hombres que Dios me puso en mi camino para que formaran parte en mi vida y aprovechar al máximo de su valiosa amistad y de sus conocimientos gracias amigos cada vez que se necesite su apoyo. Animo en cada etapa que se pasa y viene a lo largo de este periodo de estudio.

Hugo Alexander Martínez Chávez

Índice

Introducción.....	i
Capítulo I. Generalidades del proyecto	1
1.1 Situación problemática.....	1
1.2 Justificación del proyecto.....	2
1.3 Delimitaciones	3
1.3.1 Delimitación geográfica.....	3
1.3.2 Delimitación organizacional.....	3
1.3.3 Delimitación específica.....	4
1.4 Objetivos.....	5
1.4.1 General.....	5
1.4.2 Específicos.....	5
1.5 Alcances.....	6
1.6 Documentación Técnica.....	6
1.6.1 HTML.....	6
1.6.2 Editor de páginas web.....	7
1.6.3 Editor de texto sin formato.....	8
1.6.4 Editor de texto con ventanas desdobladas.....	8
1.6.5 Dreamweaver.....	9
1.6.6 PHP.....	11
1.6.7 MySQL.....	15
1.6.8 Joomla.....	18

Capítulo II. Proyecto temático.....	22
2.1 Planteamiento del proyecto temático.....	22
2.1.1 Fase 1: Análisis.....	23
2.1.2 Fase 2: Diseño.....	24
2.1.3 Fase 3: Desarrollo.....	25
2.1.4 Fase 4: Implementación.....	36
2.2 Cronograma del Proyecto.....	28
2.3 Evaluación técnica y económica.....	29
2.4 Presupuesto proyectado.....	31
2.5 Oferta técnica y económica.....	31
Conclusión.....	35
Glosario.....	36
Bibliografía.....	38
Anexos.....	40

Introducción.

El presente trabajo de investigación, se refiere a la implementación de un portal educativo se puede definir como la una aplicación de fácil acceso, ayudando a la centralización de información referente al ámbito de la educación de una institución.

Una de las características que posee el uso de ellos, es el control de acceso a los recursos, mediante a usuarios específicos y contraseñas. Evitando el ingreso de personas ajenas a la institución. Brindando mayor seguridad.

El interés de crear un portal para la institución es mejorar el rendimiento administrativo, control de notas por estudiante y llevar un expediente general de cada uno.

Capítulo I. Generalidades del proyecto

1.1 Situación problemática.

El colegio cristiano "Rey Salomón" ubicado en la colonia Sierra Morena, del municipio de Soyapango, Departamento de San Salvador. Consta con una comunidad de estudiantes de 498 del área de tercer ciclo y bachillerato, incluyendo todas las secciones del colegio, con un total de 11 docentes que imparten las clases en estos grados.

Los estudiantes de tercer ciclo llevan un total de 12 materias que deben cursar durante el año de clases y los de bachillerato cursan 15 materias, las materias se deben de aprobar con una nota mínima de 6.0, seis punto cero.

Las evaluaciones se hacen de la siguiente manera el 35% es el libro y el cuaderno revisión de clases, otro 35% son las tareas, actividades y asistencia. Los últimos 30% de ponderación se da a un examen que se hace por materias a cada estudiante.

El control de notas son llevadas de la siguiente manera: el docente que imparte la materia es el encargado de sacar el promedio de cada mes por cada estudiante de la sección, como entregarla al director para la aprobación después, estos promedios son entregados a la asistente administrativa para ingresarla en los archivos del estudiante. Luego de las aprobaciones es entregada de nuevo al coordinador de la sección para que transcriba los promedios en la libreta de nota de cada estudiante.

Las libreta de notas son entregadas cada mes, en las reuniones de padres, programadas por la dirección del colegio, si en algún caso los padres o tutor del estudiante no asiste a la reunión convocada, la documentación de las notas es archivada, para ser entregada hasta que se presente el padre o tutor a solicitarla.

Los estudiantes no pueden acceder a sus promedios anteriores, porque no se entregan las libretas a alumnos. Estos pueden conocer sus promedios hasta que sus padres o tutores se los muestran.

Para la entrega de tareas o material de apoyo a los estudiantes, los maestros solo lo hacen en sus horas clases con la sección, pueden ser copias, dictada o escritas en la pizarra. Dificultando a los estudiantes si ellos no poseen dinero para copias, quedándose sin el material didáctico.

1.2 Justificación del proyecto.

Se obtendrá un control de acceso a las notas y documentos académicos en línea con mayor seguridad, cada maestro y alumno tendrán una clave para poder ingresar al portal a consultar las calificaciones, promedios y archivos de materias, se tendrá la posibilidad para cada maestro subir material

didáctico y de apoyo para las materias facilitándole a los alumnos la adquisición de dichos documentos ya que estarán en línea para su descarga sin necesidad de hacer un gasto extra.

Capacidad de tener un registro o expediente general por cada alumno el cual poseerá información individual de notas promedio por materia en cada periodo para poder sacar un estadístico mensual y así saber en qué área están deficientes los alumnos y poder brindarles un mejor apoyo.

Los módulos de notas ayudaran a los maestros y a la administración del colegio, la centralización de todos los registros de los alumnos y sus calificaciones promedio por materia haciendo más ágil la consulta e investigación de las notas de algún alumno que se requiera en el momento para alguna corrección que se necesite aplicar. La posibilidad a los padres de familia poder ver las notas de su hijo de forma web cuando ingrese a la sitio del colegio la cual enlazara a un link para ingresar el código y contraseña los cuales se le proporcionarán a cada alumno.

1.3 Delimitaciones.

1.3.1 Delimitación Geográfica.

El colegio Rey Salomón se encuentra ubicado en la colonia Sierra Morena en el municipio de Soyapango, departamento, El Salvador.

1.3.2 Delimitación Organizacional

En el Colegio Rey Salomón el encargado de cada sección es el responsable de llevar el control de notas de su sección asignada, así como también las notas de las diferentes materias e ingresarlas a las respectivas libretas de notas de cada alumno para luego ser entregadas a los padres de familia en la reunión de mes.

La organización del colegio se encuentra de la siguiente manera.

Director es el encargado de la administración general del colegio, verifica y autoriza las notas de cada estudiante y la entrega a la asistente administrativa. Asistente administrativa es la encargada de ingresar las notas de cada estudiante en la base de datos (Hoja de cálculo. EXCEL) y guarda los registros en el archivo del estudiante.

Orientador de sección se le entregan las notas de su sección asignada por la asistente administrativa, el tiene la tarea de transcribirla en la libreta de notas que son entregadas a los padres en las reuniones mensuales.

1.3.3 Delimitación Específica.

Si en el Colegio Rey Salomón los padres de familia no asisten a una reunión convocada para la entrega de notas, los encargados de la sección están obligados a reportar dicha ausencia a la dirección para que esta guarde los documentos del alumno y puedan ser entregados en futuras reuniones.

Cada encargado de sección es responsable del ingreso de dichas notas así como también la entrega a los padres de familia en las reuniones.

Documentación o material de apoyo que se deja para los estudiantes en el salón de clases, se hace de forma oral o escrita, dependiendo del tipo de actividad que se realizara o se dejan copias para que los estudiantes las adquieran implicando en un gasto para ellos.

1.4 Objetivos.

1.4.1 General.

Implementar un portal educativo de fácil acceso, orientado a la administración y consultas académicas para estudiantes y personal docente.

1.4.2 Específicos.

- I. Obtener un mejor control del alumnado en notas de periodos, promedio final de las materias cursadas, como las aprobadas y reprobadas durante el año lectivo.
- II. Facilitar el envío y distribución de documento vía web para el apoyo didáctico del estudiante, así también los docentes tendrán la

capacidad de subir y bajar el material educativo con acceso remoto desde cualquier computadora.

- III. Llevar un historial académico centralizado sobre las notas de cada alumno inscrito en el colegio, para que los padres puedan tener acceso a las calificaciones de sus hijos por medio de internet.

1.5 Alcances.

- ✓ Creación de un modulo para la consulta e ingreso de notas en línea para alumnos y docentes del Colegio Rey Salomón.
- ✓ Desarrollo de un servicio vía web capaz de almacenar documentos para ayudar en el rendimiento académico de los alumnos.
- ✓ Elaboración de un expediente general que contenga el historial académico del alumno con respecto al año lectivo para poder visualizarlos vía web.

1.6 Documentación técnica.

1.6.1 HTML

HTML es el lenguaje con el que se definen las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que compondrán una página web.

El HTML es un lenguaje de marcación de elementos para la creación de documentos hipertexto, muy fácil de aprender, lo que permite que cualquier persona, aunque no haya programado en la vida, pueda enfrentarse a la tarea de crear una web. HTML es fácil y pronto podremos dominar el lenguaje. Más adelante se conseguirán los resultados profesionales gracias a nuestras capacidades para el diseño y nuestra vena artista, así como a la incorporación de otros lenguajes para definir el formato con el que se tienen que presentar las webs.

Una vez conocemos el concepto de HTML os vamos a adelantar algunas cosas más. Este lenguaje se escribe en un documento de texto, por eso

necesitamos un editor de textos para escribir una página web. Así pues, el archivo donde está contenido el código HTML es un archivo de texto, con una peculiaridad, que tiene extensión .HTML o .htm.

1.6.2 Editor de páginas web

Un editor de páginas Web es una aplicación diseñada con el fin de facilitar la creación de documentos HTML o XHTML. Su complejidad puede variar desde la de un simple editor de texto plano.

1.6.3 Editor de texto sin formato.

También llamado editor de texto plano. Este tipo de editor suele ser muy sencillo. Dos ejemplos son Notepad (incluido en Windows) y Kate (GNU/Linux). Con cualquiera de los dos bastaría para escribir las líneas de código necesarias para diseñar una página Web. Existen editores de texto específicamente diseñados para la edición Web, que como Kate, incluyen dentro de su simplicidad coloreado de sintaxis y las etiquetas de marcado usuales necesarias en el lenguaje de hipertexto. Dichos editores incluyen una serie de botones para insertar rápidamente las etiquetas, o combinaciones de estas, más corrientes, salvar el documento con un click y visionarlo posteriormente en una nueva ventana.

1.6.4 Editor de texto con ventanas desdobladas.

Es una versión ligeramente más sofisticada que la anterior. Suelen constar de un par de ventanas. Una de trabajo, donde se teclea el código HTML y el texto que se quiere incluir en la página, y en la otra se visualiza el resultado en tiempo real. En otras palabras se obtiene una pre visualización del documento generado. Lo que significa que no se tiene que guardar el documento, previamente, antes de volver a abrirlo con el navegador para comprobar el resultado.

1.6.5 Dreamweaver

Dreamweaver es la herramienta de diseño de páginas web más avanzada.

Este programa cumple perfectamente el objetivo de diseñar páginas con aspecto profesional, y soporta gran cantidad de tecnologías, además muy fáciles de usar:

- ✓ Hojas de estilo y capas
- ✓ Javascript para crear efectos e interactividades
- ✓ Inserción de archivos multimedia

Además es un programa que se puede actualizar con componentes, que fabrica tanto Macromedia como otras compañías, para realizar otras acciones más avanzadas.

En resumen, el programa es realmente satisfactorio, incluso el código generado es de buena calidad. Dreamweaver ha evolucionado, que incluye soporte para la creación de páginas dinámicas de servidor en PHP.

Dreamweaver continúa siendo fiel a mantener un nivel alto en sus herramientas, dirigiéndose a usuarios con conocimientos previos, mientras que Front Page muestra destacadas mejoras, pero no logra salir de la sombra de Dreamweaver al momento de discutir sobre el uso de lenguajes y tecnologías avanzadas en el desarrollo de un sitio Web; eso sí, Front Page es, para usuarios con poca experiencia, un producto excepcional.

Al iniciar Macromedia Dreamweaver 8 aparece, como primera novedad, la elección de una modalidad de programación, lista formada por ASP.Net, PHP, ColdFusion, y HTML. Luego se presenta otra selección, el ambiente de trabajo, en donde encontramos las opciones, ya conocidas de anteriores versiones, WYSIWYG (que consiste en diseñar una página Web sin necesidad de escribir ningún código), la opción de trabajar con el Código, y por último la posibilidad de ver ambas ventanas de desarrollo a la vez.

Los lenguajes de programación que domina Dreamweaver 8 son ASP, CSS, PHP, SQL, JSP, y XML. (Relacionando bases de datos Mysql) El potencial del software en cuanto a la capacidad de programar bajo los lenguajes que acabamos de citar es de lo más amplio, permitiendo la creación de aplicaciones y diseños web complejos. La posibilidad de crear botones flash, formularios, JavaScripts, y más, es de gran ayuda. Además de poder insertar elementos web, encontramos una gran precisión en la importación de información de Word y Excel, con las funciones de copiar y pegar.

Un diseñador con experiencia encuentra en Dreamweaver una opción completa para desplegar sus conocimientos. Sin embargo, por el otro lado,

usuarios principiantes se ven aturdidos por la cantidad de menús y herramientas del programa.

Puede que el atractivo de las características de Dreamweaver llame la atención, pero debe tenerse cuidado, ya que de nada servirá si no se comprenden sus utilidades, con lo cual resultará más productivo un programa como Front Page.

Dreamweaver es conocido por ofrecer herramientas avanzadas en el desarrollo de sitios web, y si bien se trata del producto de mayores características del mercado, su uso está limitado a usuarios con experiencia, ya que de no ser así, uno se encuentra con la dificultad de no saber por dónde comenzar.

1.6.6 PHP



Paradigma:	Multiparadagrama
Apareció en:	1995
Diseñado por:	PHP Group
Ultima Versión	5.2.9-2 (8 de abril de 2009)
Tipo de dato:	Dinámico
Influido por:	C, C++, Perl, Java, Python, Ruby
Sistema operativo:	Multiplataforma
Licencia de software:	PHP License 3.01
Web:	www.php.net

PHP es un lenguaje de programación interpretado, diseñado originalmente para la creación de páginas web dinámicas. Es usado principalmente en interpretación del lado del servidor (server-side scripting) pero actualmente puede ser utilizado desde una interfaz de línea de comandos o en la creación de otros tipos de programas incluyendo aplicaciones con interfaz gráfica.

PHP es un acrónimo recursivo que significa PHP Hypertext Pre-processor (inicialmente PHP Tools, o, Personal Home Page Tools). Fue creado originalmente por Rasmus Lerdorf en 1994; sin embargo la implementación principal de PHP es producida ahora por The PHP Group y sirve como el estándar para PHP al no haber una especificación formal. Publicado bajo la PHP License, la Free Software Foundation considera esta licencia como software libre.

Cuando el cliente hace una petición al servidor para que le envíe una página web, el servidor ejecuta el intérprete de PHP. Éste procesa el script solicitado que generará el contenido de manera dinámica (por ejemplo obteniendo información de una base de datos). El resultado es enviado por el intérprete al servidor, quien a su vez se lo envía al cliente. Mediante extensiones es también posible la generación de archivos PDF, Flash, así como imágenes en diferentes formatos.

Permite la conexión a diferentes tipos de servidores de bases de datos tales como MySQL, Postgres, Oracle, ODBC, DB2, Microsoft SQL Server, Firebird y SQLite.

PHP también tiene la capacidad de ser ejecutado en la mayoría de los sistemas operativos, tales como UNIX (y de ese tipo, como Linux o Mac OS X) y Windows, y puede interactuar con los servidores de web más populares ya que existe en versión CGI, módulo para Apache, e ISAPI.

Características de PHP.

Ventajas:

- ✓ Es un lenguaje multiplataforma.
- ✓ Capacidad de conexión con la mayoría de los manejadores de base de datos que se utilizan en la actualidad, destaca su conectividad con MySQL.
- ✓ Capacidad de expandir su potencial utilizando la enorme cantidad de módulos (llamados extensiones).
- ✓ Posee una amplia documentación en su página oficial, entre la cual se destaca que todas las funciones del sistema están explicadas y ejemplificadas en un único archivo de ayuda.
- ✓ Es libre, por lo que se presenta como una alternativa de fácil acceso para todos.
- ✓ Permite las técnicas de Programación Orientada a Objetos.
- ✓ Biblioteca nativa de funciones sumamente amplia e incluida.
- ✓ No requiere definición de tipos de variables.
- ✓ Tiene manejo de excepciones (desde PHP5).

Desventajas

Si bien PHP no obliga a quien lo usa a seguir una determinada metodología a la hora de programar (muchos otros lenguajes tampoco lo hacen), aun estando dirigido a alguna en particular, el programador puede aplicar en su

trabajo cualquier técnica de programación y/o desarrollo que le permita escribir código ordenado, estructurado y manejable. Un ejemplo de esto son los desarrollos que en PHP se han hecho del patrón de diseño Modelo Vista Controlador (o MVC), que permiten separar el tratamiento y acceso a los datos, la lógica de control y la interfaz de usuario en tres componentes independientes (ver más abajo Frameworks en PHP).

1.6.7 MySQL



Desarrollador:	Sun Microsystems
----------------	------------------

Ultima Versión:	5.1.32
Escrito en:	C, C++
Sistema Operativo:	Multiplataforma
Género:	RDBMS
Licencia:	GPL o Uso comercial

MySQL es un sistema de gestión de base de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones.¹ MySQL AB — desde enero de 2008 una subsidiaria de Sun Microsystems y ésta a su vez de Oracle Corporation desde abril de 2009— desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual.

Por un lado 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. Está desarrollado en su mayor parte en ANSI C.

Aplicaciones

MySQL es muy utilizado en aplicaciones web, como Drupal o phpBB, en plataformas (Linux/Windows-Apache-MySQL-PHP/Perl). Su popularidad como aplicación web está muy ligada a PHP, que a menudo aparece en combinación con MySQL.

MySQL es una base de datos muy rápida en la lectura cuando utiliza el motor no transaccional MyISAM, pero puede provocar problemas de integridad en entornos de alta concurrencia en la modificación. En aplicaciones web hay baja concurrencia en la modificación de datos y en cambio el entorno es intensivo en lectura de datos, lo que hace a MySQL ideal para este tipo de aplicaciones.

Especificaciones de plataformas:

MySQL funciona sobre múltiples plataformas, incluyendo:

- ✓ FreeBSD
- ✓ GNU/Linux
- ✓ Novell Netware
- ✓ OpenBSD
- ✓ Solaris
- ✓ SunOS
- ✓ Windows 95, Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista.

Características distintivas

Las siguientes características son implementadas únicamente por MySQL:

- ✓ Múltiples motores de almacenamiento (MyISAM, Merge, InnoDB, BDB, Memory/heap, MySQL Cluster, Federated, Archive, CSV, Blackhole y Example en 5.x), permitiendo al usuario escoger la que sea más adecuada para cada tabla de la base de datos.
- ✓ Agrupación de transacciones, reuniendo múltiples transacciones de varias conexiones para incrementar el número de transacciones por segundo.

Qué licencia utiliza.

La licencia GNU GPL de MySQL obliga a que la distribución de cualquier producto derivado (aplicación) se haga bajo esa misma licencia. Si un desarrollador desea incorporar MySQL en su producto pero desea distribuirlo bajo otra licencia que no sea la GNU GPL, puede adquirir una licencia comercial de MySQL que le permite hacer justamente eso.

1.6.8 Joomla

Es un sistema de administración de contenidos para sitios web.



De los miles de CMS existentes en la actualidad, sólo unos pocos realmente están llevando la web a una nueva era de agilidad en la inclusión de contenido, estímulo de la comunicación colectiva y reconocimiento al usuario como generador de información útil, en lugar de simple “tragador” pasivo de artículos y noticias.

Desde su aparición al público, Joomla ha avanzado a pasos agigantados, siendo uno de los líderes en la lista de los mejores CMS, aún por encima de aplicaciones comerciales.

Joomla! representa más que la existencia de una aplicación web de avanzada. Es la demostración palpable de la superioridad que puede alcanzar el software libre cuando está presente el esfuerzo común, activo y organizado de una numerosa comunidad global.

Joomla ¿Un sistema seguro?

En términos objetivos, nada que esté publicado en la web puede considerarse completamente seguro. Si han violado sistemas tan complejos como el de la Fuerza Aérea norteamericana, poco queda para el resto del contenido de internet.

Ahora bien, “seguridad en internet”, Joomla! es uno de los escasos CMS que cuenta con la suficiente participación activa como para generar soluciones

precisas en el menor tiempo posible ante los bugs/vulnerabilidades que se vayan descubriendo.

Esto de la seguridad no es un mal exclusivo de Joomla!; otros CMS han caído bajo el yugo de los ataques y muchas veces la solución llega demasiado tarde.

¿Es difícil comprender el sistema Joomla?

Ante tal pregunta surgiría otra: “¿Comparado con qué?”. Es probable que sistemas más simples en su arquitectura (como WordPress o Drupal) exijan menos tiempo que Joomla! para aprender a moldearlos a gusto.

Sin embargo, para un desarrollador resulta muy atractiva la robustez en las funciones de una aplicación, ya que con ello puede agregar más puntos de calidad integral a sus trabajos.

Si tu objetivo es dominar el sistema de Joomla! con la finalidad de alcanzar un nivel satisfactorio de personalización, deberás pasar por la etapa obligatoria de acumular algunas “horas de vuelo” con HTML, PHP y (si se quiere dar buenos condimentos de usabilidad al resultado final) Java script, sin olvidar la importancia de los fundamentos de Diseño.

En cuanto al procedimiento, no importa el que utilices para sentarte cómodo(a) a lo largo de tu aprendizaje con el sistema Joomla, con tal observes una regla importante: mantén tu método simple. Si lo complicas, el proceso se te hará cuesta arriba.

Aspectos iniciales con Joomla

En principio es bueno saber cómo están organizados los distintos elementos que intervienen en Joomla y cómo actúan para devolver los resultados esperados.



En el índice de la plantilla se encuentra buena parte de la información de estructura de la web, y casi toda la información de los estilos. No toda la estructura se controla desde la plantilla porque ésta, a su vez, “llama” a los elementos que el diseñador incluyó con anterioridad.

Es decir, si en la plantilla se requieren módulos, entonces aparecerá el Módulo específico que originalmente se encuentra en su directorio y ahora se refleja en el sitio. Igualmente sucede con los Componentes.



Todo Módulo y Componente tiene insertada su propia estructura HTML, así como instrucciones PHP particulares para cada caso, y algunas veces hasta su propia hoja de estilos CSS. Los Módulos están en el directorio `/modules/` y los Componentes en `/components/`. Puedes probar personalizando el Módulo que más te guste con tus propias etiquetas y opciones de configuración, ya que cada Módulo tiene sus parámetros en un archivo XML.

Capítulo II. Proyecto temático.

2.1 Planteamiento del proyecto temático.

El proyecto propuesto se encuentra estructurado en tres fases las cuales fueron analizadas y elaboradas según el orden específico del modelo que se esta siguiendo, después del proceso que se siguió se llego a la conclusión de las siguientes fases plateadas a continuación:

- ✓ Fase 1: Análisis de la implementación del portal educativo.
- ✓ Fase 2: Diseño del portal educativo de fácil acceso orientado a la administración.
- ✓ Fase 3: Desarrollo de módulos del portal educativo.
- ✓ Fase 4: Implementación de los módulos del portal educativo en un servidor para la distribución de la información.

2.1.1 Fase1: Análisis.

Implementación un portal educativo de fácil acceso, orientado a la administración y consultas académicas para estudiantes y personal docente del colegio cristiano Rey Salomón ubicado en sierra morena del municipio de soyapango de san salvador en el cual se implementara en el centro de computo el cual está capacitado con 20 computadoras buenas y una en mal funcionamiento del sistema operativo en el cual se manifiesta las desorientación de la mala coordinación a la hora de las evaluaciones del

alumnado, dándose a conocer el problema de pérdida de tiempo al estar pasando notas de forma manuscrita y asiendo reuniones con el fin de dar a conocer el resultado de cada periodo en un determinado tiempo ocasionando en una gran parte perdida de dinero a los padres y madres de familia del col. Rey Salomón encontrando también los problemas que se ocasionan al momento de dar un evento de gran importancia de la institución como tareas ex aula o notificaciones de beneficio al alumnado de la institución.

Con el portal educativo se desarrollaría de forma práctica, eficaz y segura para agilizar las formas de resolver las deficiencias que actualmente presenta la institución promoviendo nuestro producto que les presentara una nueva forma de administración de formación de la documentación del alumnado creando bases de datos de tercer ciclo y bachillerato en donde tendrán toda la documentación representativa de cada alumno teniendo en cuenta que el alumno tendrá acceso a verificación de notas o archivo académico en donde podrá obtener el mayor rendimiento que sea tenido en los meses anteriores también se tendrá la oportunidad de obtener información que los docentes e instructores hayan dejado como, tarea el cual a los alumnos tendrán toda clase de privilegios y opciones a la hora de descargar archivos u obtener sus notas el único permiso que no tendrán es el de modificación de notas el privilegio solamente lo obtendrá el docente encargado para la aprobación de la notas los alumnos podrán ingresar por medio de un numero que el cual se le elaborara conforme a sus apellido y

nombre también se tendrá los beneficio siguientes facilitar el envío y distribución de documento vía Web para el apoyo didáctico del estudiante, así también los docentes tendrán la capacidad de subir y bajar el material educativo con acceso remoto desde cualquier computadora también llevar un historial académico centralizado sobre las notas de cada alumno inscrito en el colegio, para que los padres puedan tener acceso a las calificaciones de sus hijos por medio de Internet y obtener un mejor control del alumnado en notas de periodos, promedio final de las materias cursadas, como las aprobadas y reprobadas durante el año lectivo utilizando la herramientas siguientes Para la aplicación del portal educativo.

2.1.2 Fase 2: Diseño.

Diseño de Modulo de consulta, en esta etapa del proyecto se enfocara en los componentes que se utilizaran, para el manejo y administración de las notas de cada estudiante del colegio.

Este paso permitirá la centralización así como la digitalización de las notas obtenidas por cada estudiante en cada materia, cursada durante el año electivo en la institución educativa, la cual ayudara a la administración que se lleva actualmente de forma manual los registros, dicha herramienta de acceso vía web permitirá a los maestros, padres de familia y estudiantes una consulta más ágil y oportuna de promedios que se obtuvieron.

El Personal administrativo así como los docentes encargados de ingresar las notas por cada estudiante de la sección asignada a su cargo, los permisos

que tendrán son agregar, modificar y eliminar las notas promedios por estudiante. Una vez avaladas las calificaciones de los estudiantes, por la dirección del colegio.

Padres de familia y estudiantes del colegio, solo tendrán los permisos y opción de consultar las notas de forma web, sin poder modificar o eliminar algún promedio obtenido en las materias cursadas.

2.1.3 Fase 3: Desarrollo.

Diseñar un modulo de almacenamiento en la base de datos, cual permita el respaldo automático de los promedios obtenido en cada periodo por los estudiantes, esto permitirá al personal administrativo, docentes, estudiantes y padres de familia. Tener un expediente general de cada registro por estudiante de la institución.

Personal administrativo, podrá y tendrán los permisos para crear un expediente por cada estudiante, el cual contendrá datos generales como, el historial de las notas promedios de cada materia cursada en el año electivo del estudiante.

Los docentes, solo podrán tener acceso al expediente general de los estudiantes que se tenga a cargo, como coordinador de la sección.

Estudiantes y padres de familia, tendrán como permisos la consulta del expediente del estudiante, no podrán modificar o borrar los datos del servidor.

Para el desarrollo de los módulos de administración del portal, se utilizó un diseñador de páginas Web (Dreamweaver) el cual se descargó gratuitamente de su página principal. El cual permite ofrecer un trial de 30 días.

2.1.4 Fase 4: Implementación.

El presente proyecto será implementado de forma gratuita que brindará un mejor servicio a los docentes y alumnos del Colegio Rey Salomón ubicado en Sierra Morena Soyapango.

El portal será montado en un servidor Windows XP en una de las computadoras de la institución la cual solamente tendrán acceso el administrador y usuario con privilegios suficientes para el manejo de dicho equipo y que poseerá su clave de usuario y contraseña individualmente para realizar las operaciones necesarias.

Parte de los servicios de este portal serán revisión de notas en línea de forma vía web, descarga de documentación digital proporcionada por los docentes, control de acceso con usuarios y contraseñas individuales, Expediente General de los periodos anteriores donde se podrán visualizar la información anterior de notas obtenidas, Promedios de las notas por cada materia cursada en el año electo, cambio de contraseña para cada usuario del sistema.

2.2 Cronograma del proyecto

[illegible]

2.3 Evaluación Técnica y económica

EVALUACIÓN TÉCNICA DE SOFTWARE									
SERÁ CONSIDERADO COMO APROBADO SI ALCANZA UNA PONDERACIÓN MÍNIMA DEL 80%									
Característica, atributo o elemento	Parámetro o valoración requerida	Peso	Opciones a evaluar (se recomiendan tres como mínimo)						
			Dreamweaver www.dreamweaver.org		Notepad		Front Page		
			Calificación	Puntaje	Calificación	Puntaje	Calificación	Puntaje	
1)	Artículo	10%	1	20	2	20	2	20	20
2)	Gestor de documentos	20%	2	40	2	40	2	2	40
3)	Galería de Imágenes	10%	2	20	2	20	2	2	20
4)	Noticias	10%	1	20	2	20	2	2	20
5)	Foro	10%	2	20	1	10	2	2	20
6)	Multi-Idioma	20%	1	20	2	40	1	1	20
7)	Plataforma	20%	1	20	2	20	1	1	20
TOTALES		100%		160		170			160
PONDERACIÓN FINAL			80%		85%		80%		
RESULTADO OBTENIDO			Reprobado		Aprobado		Aprobado		
Calificación: (0), si no cumple o no especifica que cumple; (1), cumple a medias sin perder la funcionalidad; (2), cumple o supera lo requerido.									

EVALUACION TECNICA DE SISTEMA OPERATIVO.									
SERÁ CONSIDERADO COMO APROBADO SI ALCANZA UNA PONDERACIÓN MÍNIMA DEL 80%									
Característica, atributo o elemento	Parámetro o valoración requerida	Peso	Opciones a evaluar (se recomiendan tres como mínimo)						
			Windows xp Pro.		Windows 2003 Server		Windows Home		
			Calificación	Puntaje	Calificación	Puntaje	Calificación	Puntaje	
1) Entorno de escritorio	SI	20%	2	40	2	40	2	40	40
2) Dependencias	SI	20%	2	40	2	40	2	40	40
3) Integración	SI	10%	2	20	2	20	2	20	20
4) Requerimientos	SI	20%	2	40	2	40	2	40	40
5) Hardware	SI	10%	2	20	1	10	2	20	20
6) Soporte	SI	10%	2	20	1	10	1	10	10
7) Documentación	SI	10%	2	20	1	10	1	10	10
TOTALES			14	200	14	200	14	190	
PONDERACIÓN FINAL			100%		85%		90%		
RESULTADO OBTENIDO			Aprobado		Aprobado		Aprobado		
Calificación: (0), si no cumple o no especifica que cumple; (1), cumple a medias sin perder la funcionalidad; (2), cumple o supera lo requerido.									

2.4 Presupuesto proyectado.

El presupuesto total para la implementación del portal educativo instalado en el Colegio Rey Salomón solo necesita de la actualización de componentes de hardware que se detallan en el cuadro que se muestra a continuación.

Descripción del producto	Cantidad	Costo Unitario	Total
Memoria DDR1 1G	1	\$45	\$45
Disco Duro Maxtor 80 Mb	1	\$60	\$60
Total a pagar			\$150

2.5 Oferta Técnica y económica.



Licda. Reyna Isabel de Zarate.

Estimada directora por este medio presentamos la propuesta con las características y funcionabilidad de la implementación del portal educativo en su institución, con el fin de mejorar la calidad académica de los estudiantes.

Características fundamentales de la propuesta:

- ✓ Registro de notas de estudiantes.
- ✓ Promedio de asignaturas.
- ✓ Control centralizado de notas

- ✓ Capacidad de cargar y descargar documentos
- ✓ Autenticación de estudiantes y docentes
- ✓ Identificación de usuarios por número de carné
- ✓ Historial académico

Actualización de una computadora para que se desempeñe como Servidor:

✓ Memoria Kingston DDR1 Memoria DDR1 de 1G	
✓ Disco Duro Maxtor Disco duro Maxtor de 80Mb IDE a 7200RPM	

Esperando una respuesta favorable

Atentamente.

f. _____

Douglas Leonidas Ramírez Canjura.

f. _____

Hugo Alexander Martínez Chávez.

f. _____

Nelson Greyss Bruni Benítez.

2.5.1 Oferta Económica



Estimada Licda. Reyna Isabel de Zarate por medio de la presente hacemos de su conocimiento la inversión a realizar para la implementación del portal educativo en su institución

Inversión en Tecnología:

Descripción del producto	Cantidad	Costo Unitario	TOTAL
Memoria DDR1 1G	1	\$45.00	\$ 45.00
Disco Duro Maxtor 80 Mb	1	\$60.00	\$ 60.00
Total a Pagar			\$ 105.00

Inversión en servicios profesionales:

El personal que realizará la implementación es altamente profesional y cuenta con dos años de experiencia en proyectos similares

Costo por la implementación incluye:

- ✓ Análisis de los requerimientos
- ✓ Diseño de la propuesta
- ✓ Instalación y configuración del servidor
- ✓ Capacitación a personal involucrado

✓ Pruebas y testing de la plataforma

Total a pagar: \$ 904

Esperando una respuesta favorable

Atentamente.

F. _____

Douglas Leonidas Ramírez Canjura.

F. _____

Hugo Alexander Martínez Chávez.

F. _____

Nelson Greyss Bruni Benítez.

Conclusión.

La motivación principal del trabajo presentado es proporcionar una herramienta sencilla que facilite el acceso a notas, promedios, descarga de documentos, y otros servicios. Sin tener las bases de programación se inicio el proyecto de crear un portal para dichos servicios diríamos. Que se inicio desde cero con una investigación profunda sobre el tema administración y accesos al portal, se descubrieron en el estudio muchas herramientas que fueron de ayuda a estructurar mejor el proyecto.

Ha sido un trabajo arduo de varios sacrificios pero gracias a eso hemos adquirido nuevos conocimientos acerca de nuevas herramientas y mejorando nuestra capacidad de desarrollo en el ámbito profesional.

Sabemos que la tecnología avanza rápidamente, por lo tanto gracias al portal que estamos empleando se beneficia a una buena parte de la población estudiantil del municipio Soyapango permitiendo así que estén al margen de la nueva tecnología y desarrollo.

La satisfacción que nos llevamos como creadores de este proyecto es que sabemos que por medio del mismo estamos ayudando a hacer más factible el trabajo a los docentes del Colegio “Rey Salomón” y que se está aportando un medio de administración más efectivo para el desarrollo administrativo de dicho centro educativo.

Anexos

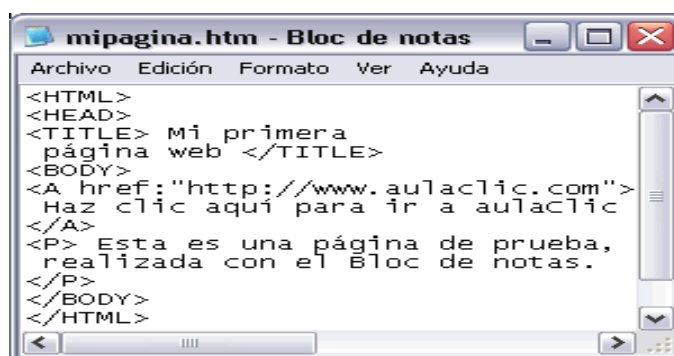
Manual de Dreamweaver 8.

Dreamweaver 8 es un software fácil de usar que permite crear páginas web profesionales. Las funciones de edición visual de Dreamweaver 8 permiten agregar rápidamente diseño y funcionalidad a las páginas, sin la necesidad de programar manualmente el código HTML.

Se puede crear tablas, editar marcos, trabajar con capas, insertar comportamientos JavaScript, etc., de una forma muy sencilla y visual.

Además incluye un software de cliente FTP completo, permitiendo entre otras cosas trabajar con mapas visuales de los sitios web, actualizando el sitio web en el servidor sin salir del programa.

Para seguir este curso te puedes descargar la versión gratuita de Dreamweaver desde la página de www.adobe.com, la versión caduca al cabo de 30 días, pero seguro que te animas a comprar la versión de pago de este estupendo programa.

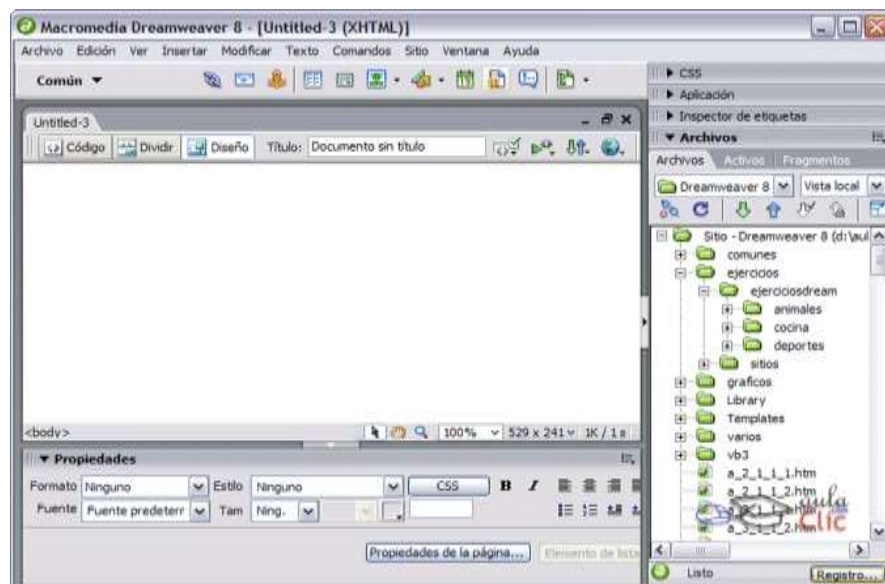


Cualquier editor de texto permite crear páginas web. Para ello sólo es necesario crear los documentos con la extensión HTML o HTM, e incluir como contenido

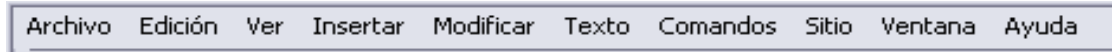
del documento el código HTML deseado. Puede utilizarse incluso el Bloc de notas para hacerlo.

Pero crear páginas web mediante el código HTML es más costoso que hacerlo utilizando un editor gráfico. Al no utilizar un editor gráfico cuesta mucho más insertar cada uno de los elementos de la página, al mismo tiempo que es más complicado crear

Al arrancar Dreamweaver aparece una pantalla inicial como ésta, vamos a ver sus componentes fundamentales. Así conoceremos los nombres de los diferentes elementos y será más fácil entender el resto del curso. La pantalla que se muestra a continuación (y en general todas las de este curso) puede no coincidir exactamente con la que ves en tu ordenador, ya que cada usuario puede decidir qué elementos quiere que se vean en cada momento, como veremos más adelante.



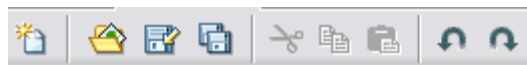
La barra de menús:



La barra de menús contiene las operaciones de Dreamweaver, agrupadas en menús desplegables. Al hacer clic en Insertar, por ejemplo, veremos las operaciones relacionadas con los diferentes elementos que se pueden insertar en Dreamweaver.

Muchas de las operaciones se pueden hacer a partir de estos menús, pero para algunas es preferible o indispensable hacerlas desde los paneles.

La barra de herramientas estándar:



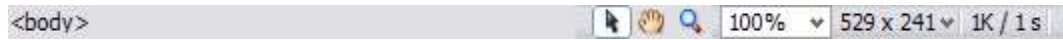
La barra de herramientas estándar contiene iconos para ejecutar de forma inmediata algunas de las operaciones más habituales, como Abrir o Guardar

La barra de herramientas de documento



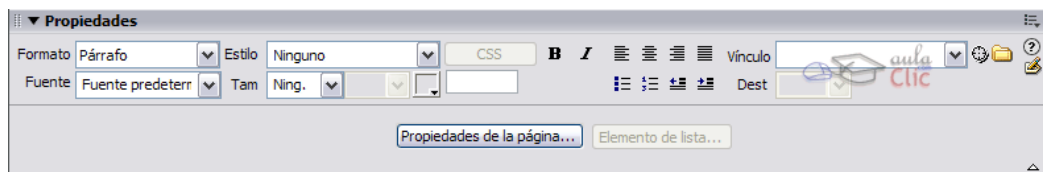
La barra de herramientas de documento contiene iconos para ejecutar de forma inmediata algunas otras operaciones habituales que no incluye la barra de herramientas estándar. Estas operaciones son las de cambio de vista del documento, vista previa, etc.

La barra de estado:



La barra de estado nos indica en cada momento en qué etiqueta HTML nos encontramos (en la imagen al encontrarnos en un documento en blanco estamos directamente sobre la etiqueta <body>).

A través de la opción Ventana, de la barra de menús, es posible mostrar u ocultar cada uno de los paneles o inspectores. Vamos a ver los más importantes.

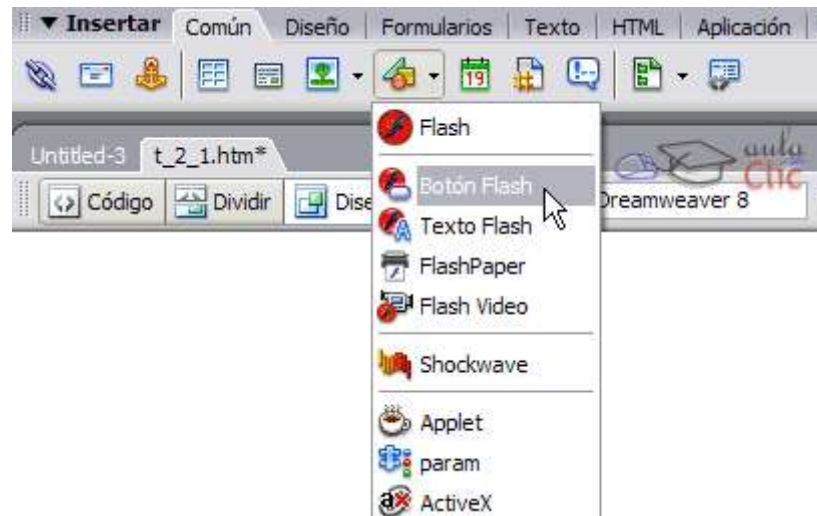


El inspector de Propiedades muestra y permite modificar las propiedades del elemento seleccionado que son usadas de forma más frecuente. Por ejemplo, cuando el elemento seleccionado sea texto mostrará el tipo de fuente, la alineación, si está en negrita o cursiva, etc.

Pulsando sobre el botón se despliega para mostrar más opciones. Este botón se encuentra en la esquina inferior-derecha.

Seguramente será la herramienta de Dreamweaver que más vayas a utilizar.

La barra de herramientas Insertar o panel de objetos



La barra de herramientas Insertar o panel de objetos permite insertar elementos en un documento sin la necesidad de recurrir al menú Insertar. Los elementos están clasificados según su categoría: tablas, texto, objetos de formulario, etc.

Crear o editar un sitio web sin conexión a Internet:

Una vez creadas las carpetas que formarán un sitio local, ya es posible definir el sitio en Dreamweaver.

Para ello hay que dirigirse al menú Sitio, a la opción Administrar sitios....

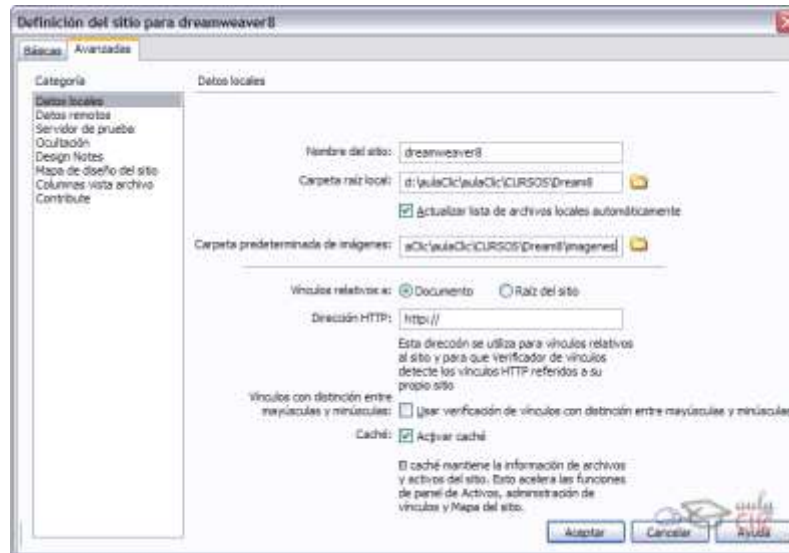
Recuerda que a través del panel Archivos, pestaña Archivos, se

Puede acceder a cada uno de los sitios creados y a la opción Administrar sitio.

En el caso de haber seleccionado la opción Administrar sitios, aparece una ventana que contiene la lista de sitios locales definidos con anterioridad.

Por supuesto, pueden existir varios sitios locales en un mismo ordenador.

Tanto si se elige la opción Nuevo..., como si se elige la opción Editar..., se mostrará la misma ventana en la que definir las características del sitio.



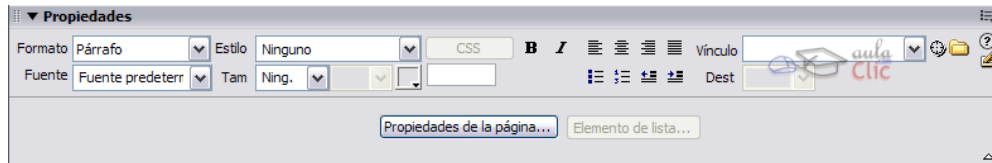
Abrir un sitio:

Para abrir un sitio ya definido hay que dirigirse al menú Sitio, a la opción Administrar sitios.... seleccionar el sitio de la lista de sitios y pulsar sobre el botón Listo.

También podemos utilizar el panel Archivos, buscar y seleccionar el sitio a abrir en el menú desplegable de la pestaña Archivos.

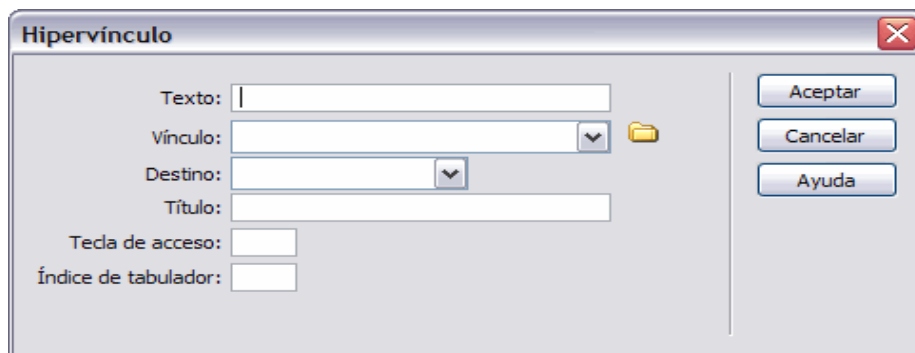
A lo largo de este tema vamos a aprender a cambiar las propiedades del texto y a crear estilos CSS, que permiten asignar al texto estilos creados por nosotros mismos, no predefinidos.

Las características del texto seleccionado pueden ser definidas a través del menú Texto, y a través del inspector de propiedades. Vamos a ver las posibilidades que se nos ofrecen a través del inspector de propiedades, aunque sean menos que las que se nos ofrecen a través del menú Texto.



Otra forma de crear un enlace es a través del menú Insertar, opción

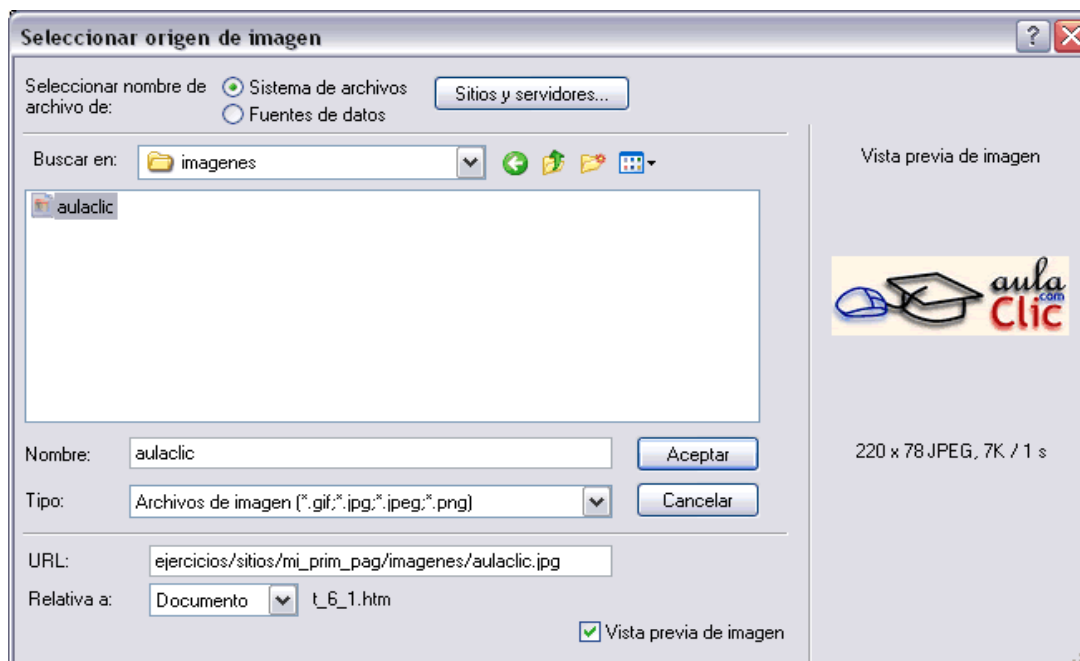
Hipervínculo



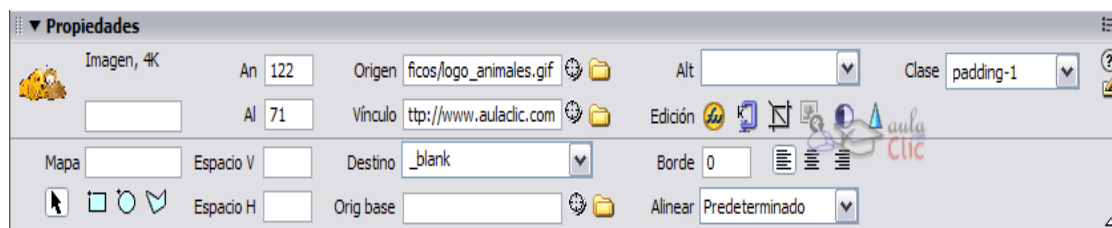
Crear vínculos de esta forma es muy sencillo, sólo deberás rellenar los campos que explicaremos a continuación y el enlace se colocará en el lugar en el que estaba situado el cursor.

Para insertar una imagen hay que dirigirse al menú Insertar, a la opción Imagen. Después de esto, ya es posible seleccionar una imagen a través de la nueva ventana.

Si por algún motivo se desea insertar un BMP, este no aparecerá a no ser que en Tipo se seleccione Todos los archivos.



Propiedades de una imagen

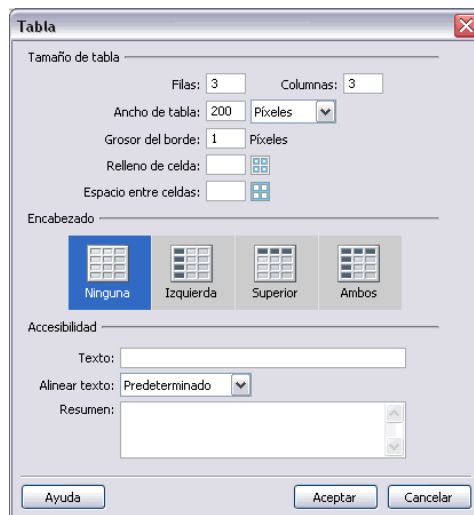


Desde el campo Alt podrás asignarle una ayuda contextual a la imagen, esta se mostrará cuando coloques el ratón sobre ella, y es muy útil de cara a hacer páginas accesibles ya que el texto que se escribe será leído por los programas lectores para invidentes. También es muy útil, como ya hemos visto, si la imagen por alguna razón no puede mostrarse.

Para insertar una tabla hay que dirigirse al menú Insertar, a la opción Tabla.

En la nueva ventana habrá que especificar el número de Filas y Columnas que tendrá la tabla, así como el Ancho de la tabla.

El Ancho puede ser definido como Píxeles o como Porcentaje. La diferencia de uno y otro es que el ancho en Píxeles es siempre el mismo, independientemente del tamaño de la ventana del navegador en la que se visualice la página, en cambio, el ancho en Porcentaje indica el porcentaje que va a ocupar la tabla dentro de la página y se ajustará al tamaño de la ventana del navegador, esto permite que los usuarios que tengan pantallas grandes,



Los marcos o frames sirven para distribuir mejor los datos de las páginas, ya que permiten mantener fijas algunas partes, como pueden ser el logotipo y la barra de navegación, mientras que otras sí pueden cambiar. Además de mejorar la funcionalidad, pueden mejorar también la apariencia.

Cada uno de los marcos de una página, contiene un documento HTML individual. Por ejemplo, en la imagen de la derecha puedes ver una página con dos marcos. El marco izquierdo contiene el documento menu.htm y el derecho el documento quienes.htm. Para poder visualizar la página de este modo, hemos tenido que abrir en el navegador el documento marcos.htm, que es la página que contiene los marcos agrupados



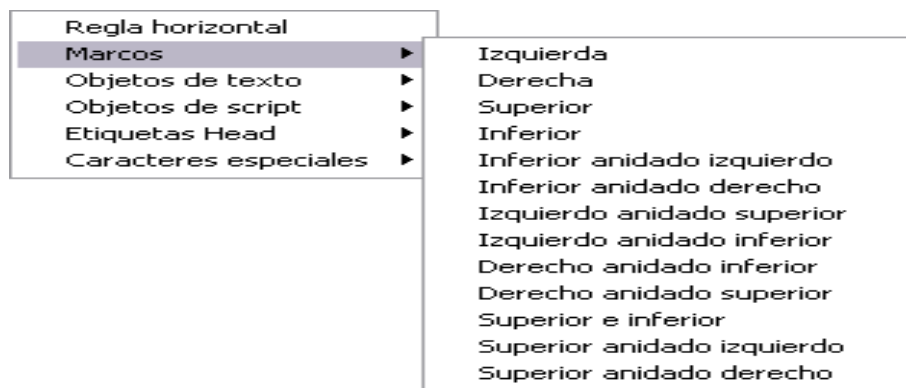
Crear marcos

Existen varias formas de crear un marco. Nosotros vamos a ver solamente una de ellas. Para crear un marco, primero hay que abrir algún documento. Puede ser uno nuevo o uno ya existente.

Después, dirigirse al menú Insertar, HTML, Marcos. A través de esta opción puede elegirse el tipo de marco que va a crearse.

Vamos a ver el marco a la Izquierda.

Si pulsamos sobre Izquierda se creará un nuevo marco a la izquierda del documento actual.



Como se puede ver en la imagen, aparece una línea que divide el documento en dos. El documento de partida era uno nuevo.

En este caso tendremos tres documentos: el de la izquierda, el de la derecha, y el que contiene el grupo de marcos. El de la derecha es el documento que teníamos inicialmente, que está en el marco conocido como marco padre (MainFrame).



Para seleccionar el documento que contiene el grupo de marcos hay que pulsar sobre la línea que separa los marcos. Esto solo es posible mientras dicho documento no se haya guardado.

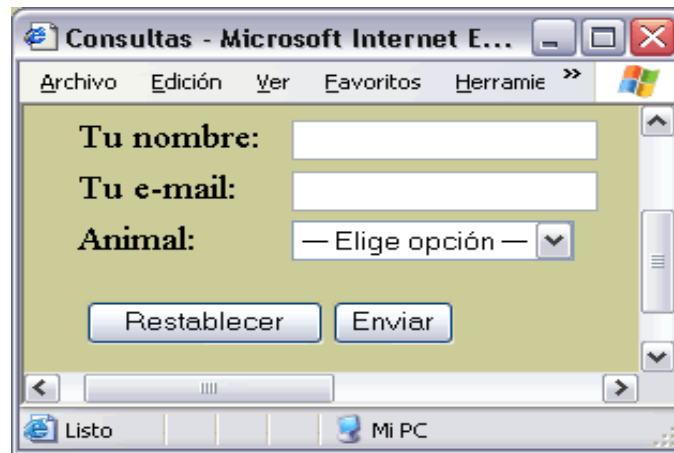
Los formularios se utilizan para recoger datos de los usuarios, nos pueden servir para realizar un pedido en una tienda virtual, crear una encuesta, conocer las opiniones de los usuarios, recibir preguntas, etc.

Una vez el usuario rellena los datos y pulsa el botón para enviar el formulario se arrancará un programa que recibirá los datos y hará el tratamiento correspondiente.

Aquí vamos a ver cómo crear el formulario, (insertar campos y botones en el formulario y validarlos), pero no la parte de tratamiento de los datos, ya que para ello se necesitan nociones de programación, ya sea en VBScript, en

JavaScript o en otro lenguaje de programación, y esto no entra en los objetivos del curso.

A la derecha tienes un ejemplo de formulario. Un formulario está formado, entre otras cosas, por etiquetas, campos de texto, menús desplegables, y botones.



Consultas - Microsoft Internet E...

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas

Tu nombre:

Tu e-mail:

Animal:

Restablecer Enviar

Listo Mi PC

BIBLIOGRAFÍA

RUBIO, Gil. *Creación de Sitios Web con PHP5*. Madrid. 2006. xiv, 545 p.

MASLAKOWSKI, Mark. *Aprendiendo MySQL en 21 Días*. México, D.F. Pearson Educación. 2000. 534 p.

WILLARD, Wendy. *Fundamentos de programación en HTML*. Colección. Bogotá. McGraw-Hill. 2002. 625 p.

MORRISON, Michel, *Avanza: diseño en HTML y XML*, Madrid. McGraw Hill, enero 2003, 245p.

LARRY, Ullman. *Guía de aprendizaje MySQL*, Madrid, Pearson Educación, 2003, 328p.

GONZALEZ, Antonia. *Dreamweaver MX: iniciación y referencia*, Mexico D.F., McGraw Hill, 2003, 356p.

MONTERO, Ramón. *XML iniciación y referencia*, Madrid, McGraw Hill, 2001, 265p.

WIKIMEDIA FOUNDATION, INC. *Editor de páginas web*. [en línea], Wikipedia. 2 mayo 2009. [Consulta: 04 de Junio de 2009]
http://es.wikipedia.org/wiki/Editor_de_páginas_web

WIKIMEDIA FOUNDATION, INC. MySQL. [en línea], Wikipedia 5 junio 2009.
[Consulta: 04 de Junio de 2009], <http://es.wikipedia.org/wiki/MySQL>

WIKIMEDIA FOUNDATION, INC. PHP. [en línea], Wikipedia 6 junio 2009.
[Consulta: 04/06/2009], <http://es.wikipedia.org/wiki/.php>

ALVAREZ, Miguel Ángel. *Que es HTML*. [en línea], desarrolloweb Marzo 2005,
[Consulta: 04 de Junio de 2009] <http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-html.html>

ALVAREZ, Miguel Ángel. *Dreamweaver*. [en línea], desarrolloweb Marzo 2005,
[Consulta: 03 de Junio de 2009] <http://www.desarrolloweb.com/articulos/332.php>