

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Programa de Tecnología en Computación y
Diseño Gráfico

Tópico de Graduación

Previo a la obtención del título de:
Analista de Soporte de Microcomputadores

Tema:

YEPEZFAMTOUR - WEB SITE

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:

Ana María Minga
Jorge Yépez
Vicente Yépez

DIRECTOR:

L.S.I. Luis Rodríguez Vélez



Año 2005

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y
DISEÑO GRÁFICO**

TÓPICO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
ANALISTA DE SOPORTE
DE MICROCOMPUTADORES**

TEMA

YEPEZFAMTOUR - WEB SITE

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**ANA MARÍA MINGA
JORGE YÉPEZ
VICENTE YÉPEZ**

**DIRECTOR
L.S.I. LUIS RODRÍGUEZ VÉLEZ**

**AÑO
2005**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

AGRADECIMIENTO

Agradecemos al creador por su infinito amor, gracias por darnos la sabiduría y entendimiento para lograr la realización de éste proyecto. A nuestros padres y hermanos por todo su apoyo a lo largo de nuestra carrera. A todos nuestros familiares por habernos brindado toda su ayuda y amistad incondicional.

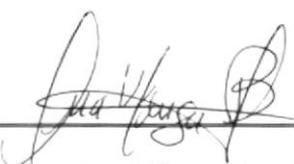


DEDICATORIA

Este trabajo, va dedicado en primer lugar y sobre todas las cosas a Dios Todo Poderoso. A nuestros padres que con su esfuerzo y bondad nos han sabido dirigir por el camino correcto de la vida. A nuestros amigos y demás familiares por todo su apoyo y comprensión.



FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Ana Minga Bastidas



Vicente Yépez Revelo



Jorge Yépez Revelo

Tabla de Contenido

Capítulo 1

1. Generalidades	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. OBJETIVOS GENERALES	1
1.3. OBJETIVOS PARTICULARES	1
1.4. A quién va dirigido este manual.....	1
1.5. Por qué este manual.....	2
1.6. Breve descripción del sitio	2
1.7. Organización del contenido de este manual	2
1.8. ANEXOS.....	3
1.9. Definición de los estándares para la comprensión de este manual.....	3
1.10. Lo que debe conocer el usuario	4

Capítulo 2

2. INTERNET	1
2.1. Qué es Internet.....	1
2.2. Qué es una Red Intranet	1
2.4. Barra de menús.....	3
2.5. Archivo.....	3
2.6. Ver.....	4
2.7. Favoritos.....	4
2.8. Herramientas	5
2.9. Ayuda	5
2.10. Barra de herramientas.....	5
2.11. Barra de direcciones	6
2.12. Barra de estado	7

Capítulo 3

3. Requerimientos de hardware Y SOFTWARE	1
3.1. Requerimientos de hardware DEL SERVIDOR Y CLIENTE.....	1
3.1.1. SERVIDOR	1
3.1.2. CLIENTE	1
3.2. Requerimientos de SOFTWARE DEL SERVIDOR Y CLIENTE.....	1
3.2.1. SERVIDOR	1
3.2.2. CLIENTE	1
3.3. Instalación inicial del sistema.....	2
3.4. Iniciando su sesión de trabajo	2

Capítulo 4

4.Introducción al Sitio Web YEPEZFAMTOUR.....	1
4.1.Pantalla principal.....	1
4.1.1. Logo de la empresa.....	1
4.1.2. Menú principal	2
4.1.2.1 Home	2
4.1.2.2 Quiénes somos.....	3
4.1.2.3 Galápagos	4
4.1.2.4 San cristóbal	7
4.1.2.5 Sitios turísticos	12
4.1.2.6 Actividades.....	14
4.1.2.7 Servicios.....	18
4.1.2.8 Galería	19
4.1.2.9 Reservasiones.....	21
4.1.3. Contador de visitas	26
4.1.4. Buscador.....	26
4.1.5. Ir	26
4.1.6. Mapa de sitio	27
4.1.7. Condiciones de uso.....	29

Capítulo 5

5. Manejando el sistema Administrador	1
5.1 Pantalla de Mantenimientos y consultas	1
5.2 Pantalla de Mantenimientos	3
5.2.1 Mantenimiento de usuario.....	3
5.2.2 Mantenimiento de Reservasiones.....	6
5.2.3 Mantenimiento de Imágenes.....	8
5.2.4 Mantenimiento del Buscador.....	12
5.2.5 Mantenimiento de Sitios Turísticos.....	15
5.2.6 Mantenimiento del Lanchas	19
5.2.7 Mantenimiento de Buceo.....	23
5.2.8 Mantenimiento de Paquetes Turísticos.....	27
5.3 Pantallas de Consultas.....	30
5.3.1 Consultas de Reservasiones por Fechas.....	32
5.3.2 Consultas de Usuario por Apellido	33
5.3.3 Consultas de usuario por país.....	34

Capítulo 6

6.Mensajes del sistema	1
6.1 mensajes de informacion.....	1
6.1.1 Mensaje de registro ingresado.....	1
6.1.2. Mensaje de registro no encontrado.....	1
6.1.3. MENSAJE de registro actualizado.....	2
6.1.4 Mensaje de eliminación de un registro.....	2
6.2 mensajes varios.....	2
6.2.1 Mensaje de AVISO	2

Anexo A

A. PARTES DEL COMPUTADOR.....	1
A.1. Partes del computador	1
A.1.1. Conociendo la Computadora	1
A.2. Dispositivos de Entrada	2
A.2.1. El Teclado.....	2
A.2.1.1. Teclas Alfanuméricas	3
A.2.1.2. Teclas Funcionales	4
A.2.1.3. Teclado Numérico	4
A.2.1.4. Teclas de Movimiento de Cursor	4
A.2.1.5. Teclas Especiales.....	5
A.2.2. Mouse o Ratón.....	6
A.2.3. Unidad de Proceso	7
A.3. Dispositivos de Salida	7
A.3.1. Monitor.....	7
A.3.2. Impresora.....	8
A.4. Dispositivos de Almacenamiento	8

Anexo B

B. INSTALACIÓN DE COMPONENTES DEL SISTEMA.....	1
B.1. Instalación de Componentes del sistema	1
B.1.1. Ambiente Windows	1
B.1.2. INSTALACIÓN DE MACROMEDIA DREAMWEABER MX 2004.....	11

Anexo C

C. Glosario.....	1
-------------------------	----------

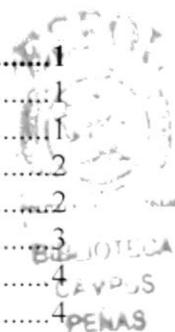


Tabla de Imágenes



Capítulo 2

Figura 2.1 Navegador “Internet Explorer”	2
Figura 2.3 Barra de Menús	3
Figura 2.4 Barra de Herramientas	5
Figura 2.5 Barra de direcciones.....	6
Figura 2.6 Barra de Estado	7

Capítulo 3

Figura 3.1 Página de Inicio.....	3
Figura 3.2 Cuadro de Usuario	3
Figura 3.3 Cuadro de Password.....	4
Figura 3.4 Botón Ir	4
Figura 3.5 Error de clave incorrecta.....	4
Figura 3.6 Error de usuario no existe	4
Figura 3.7 Error de ingrese usuario	5

Capítulo 4

Figura 4.1 Pantalla principal	1
Figura 4.2 Logo de empresa	1
Figura 4.3 Menú principal	2
Figura 4.4 Home Apariencia Inactiva	2
Figura 4.5 Home Apariencia activa.....	2
Figura 4.6 Página Quiénes somos	3
Figura 4.7 Botón Galápagos.....	4
Figura 4.8 Página de Historia.....	5
Figura 4.9 Página de videos	6
Figura 4.10 Botón de San Cristóbal	7
Figura 4.11 Página de Generalidades	8
Figura 4.12 Página de Flora	9
Figura 4.13 Botón de Fauna	10
Figura 4.14 Página de Videos.....	11
Figura 4.15 Botón de Sitios Turísticos.....	12
Figura 4.16 Sitios Turísticos	12
Figura 4.17 Página de descripción	13
Figura 4.18 Botón de Actividades.....	14
Figura 4.19 Combo de paquetes turísticos	14
Figura 4.20 Página de Paquetes turísticos.....	15
Figura 4.21 Botón de turismo de aventura	16
Figura 4.22 Página de Buceo.....	17
Figura 4.23 Botón de servicios.....	18
Figura 4.24 Página de lanchas	19

Figura 4.25 Foto tamaño real	20
Figura 4.26 Página de Galería	20
Figura 4.27 Pantalla de reservaciones	21
Figura 4.28 Página de reservaciones	22
Figura 4.29 Pantalla de error	22
Figura 4.30 Página de Actualización de datos	23
Figura 4.31 Página de Usuario no registrado	24
Figura 4.32 Página de Registro	25
Figura 4.33 Mensaje de información.....	26
Figura 4.34 No. De visitas.....	26
Figura 4.35 Cuadro de buscador.....	26
Figura 4.36 Botón ir	26
Figura 4.37 Botón de mapa de sitio apariencia inactiva.....	27
Figura 4.38 Botón de mapa de sitio apariencia nactiva.....	27
Figura 4.39 Página de Mapa de sitio	28
Figura 4.40 Página de condiciones de uso	29

Capítulo 5

Figura 5.1 Pantalla principal	1
Figura 5.2 Pantalla de mantenimientos y consultas	2
Figura 5.3 Mantenimiento de usuario.....	4
Figura 5.4 Mantenimiento de usuario.....	5
Figura 5.5 Mantenimiento de reservaciones.....	6
Figura 5.6 Mantenimiento de reservaciones.....	7
Figura 5.7 Mantenimiento de imágenes	8
Figura 5.8 Mantenimiento de imágenes	9
Figura 5.9 Mantenimiento de imágenes	10
Figura 5.10 Mantenimiento de imágenes	11
Figura 5.11 Mantenimiento de buscador.....	12
Figura 5.12 Mantenimiento de buscador.....	13
Figura 5.13 Mantenimiento de buscador.....	14
Figura 5.14 Mantenimiento de sitios turísticos	15
Figura 5.15 Mantenimiento de sitios turísticos	16
Figura 5.16 Mantenimiento de sitios turísticos	17
Figura 5.17 Mantenimiento de sitios turísticos	18
Figura 5.18 Mantenimientos de Lanchas	19
Figura 5.19 Mantenimientos de Lanchas	20
Figura 5.20 Mantenimientos de Lanchas	21
Figura 5.21 Mantenimientos de Lanchas	22
Figura 5.22 Mantenimientos de Buceo	23
Figura 5.23 Mantenimientos de Buceo.....	24
Figura 5.24 Mantenimientos de Buceo.....	25
Figura 5.25 Mantenimientos de Buceo.....	26
Figura 5.26 Mantenimientos de paquetes turísticos	27
Figura 5.27 Mantenimientos de paquetes turísticos	28
Figura 5.28 Mantenimientos de paquetes turísticos	29
Figura 5.29 Pantalla principal	30
Figura 5.29 Pantalla principal	30
Figura 5.30 Pantalla de mantenimientos y consultas	31

Figura 5.31 Consulta de reservaciones	32
Figura 5.32 Consulta de usuario por apellido.....	33
Figura 5.33 Consulta de usuario por país.....	34

Capítulo 6

Figura 6.1 Mensaje de Registro Ingresado.....	1
Figura 6.2 Mensaje de Registro no encontrado.....	1
Figura 6.3 Mensaje de Registro Actualizado	2
Figura 6.4 Mensaje de Eliminación de un Registro	2
Figura 6.5 Mensaje de Aviso.....	3

Anexo A

Figura A.1 Computador Personal.....	2
Figura A.2 Teclado Estándar.....	2
Figura A.3 Teclas Funcionales.....	4
Figura A.4 Teclado Numérico.....	4
Figura A.5 Teclas Direccionales	5
Figura A.6 Teclas Especiales	5
Figura A.7 Mouse.....	6
Figura A.8 CPU.....	7
Figura A.9 Monitor	7
Figura A.10 Impresora Inyección a tinta.....	8
Figura A.11 CD's, DVD's	8

Anexo B

Figura B.1 Pantalla de bienvenida de instalación de apache.....	1
Figura B.2 Acuerdo de licencia de apache	2
Figura B.3 Características principales del apache.....	2
Figura B.4 Información del servidor apache	3
Figura B.5 Tipo de instalación de apache	3
Figura B.6 Directorio de instalación de apache	4
Figura B.7 Información sobre la instalación	4
Figura B.8 Progreso de la instalación.....	4
Figura B.9 Fin de la instalación.....	5
Figura B.10 Prueba de instalación de apache.....	5
Figura B.11 prueba de instalación de php	7
Figura B.12 Bienvenida de la instalación de my sql	7
Figura B.13 Información sobre la instalación	8
Figura B.14 Directorio de la instalación	8
Figura B.15 Tipo de instalación de my sql.....	9
Figura B.16 Progreso de la instalación de my sql	9
Figura B.17 Fin de la instalación.....	10

Figura B.18 Inicio de instalación de Dreamweaver	11
Figura B.19 Bienvenida a Dreamweaver	12
Figura B.20 Licencia de Dreamweaver	12
Figura B.21 Ruta	13
Figura B.22 Archivos de Programa	14
Figura B.23 Archivos de Programa	15
Figura B.24 Archivos de Programa	15
Figura B.25 Fin de la instalación.....	16



Contenido de Tablas



Capítulo 1

Tabla 1.1 Estándares de Formatos para la lectura del Manual 4

Capítulo 2

Tabla 2.1 Comandos de la barra de Menú Archivo. 3

Tabla 2.2 Comandos de la barra de Menú Edición. 4

Tabla 2.3 Comandos de la barra de Menú Ver. 4

Tabla 2.4 Comandos de la barra de Menú Favoritos. 5

Tabla 2.5 Botones de la Barra de Herramientas 6

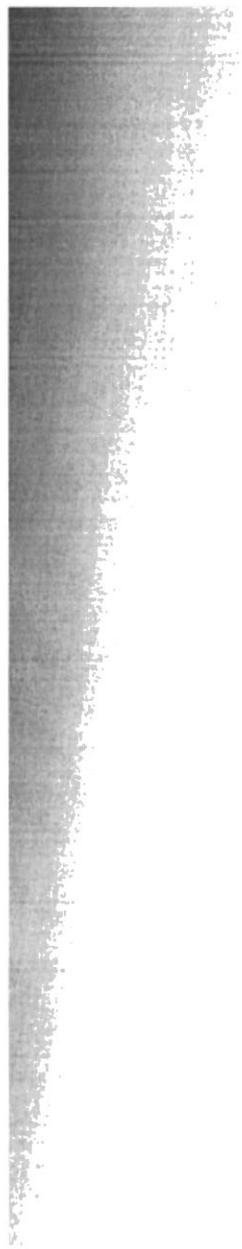
Tabla 2.6 Botones de la Barra de Herramientas 7

Anexo A

Tabla A.1 Teclas de Uso Común 4

Tabla A.2 Teclas Especiales. 6

Tabla A.3 Punteros del Mouse..... 7



CAPÍTULO 1 **GENERALIDADES**

1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este manual contiene información respecto a como ingresar al sitio Web YEPEZFAMTOUR, además nos da indicaciones de cómo funciona. Ayuda a los Usuarios que puedan utilizar el sitio turístico y puedan lograr una comprensión exitosa de cada una de las funciones del mismo.



Es de mucha importancia leer este manual antes y/o durante la utilización del sistema ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas sus funciones.

Es de mucha importancia leer este manual antes y/o durante la utilización del Sistema. El funcionamiento del mismo comprende:

- Como operar el sitio Web YEPEZFAMTORU
- Conocer el alcance de todo el sitio por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las opciones que lo conforman.

1.2. OBJETIVOS GENERALES

Nuestro único objetivo general es ser productivos para la sociedad con una alta capacidad de eficiencia y eficacia en cada una de nuestras actividades diarias durante nuestra vida laboral y personal.

1.3. OBJETIVOS PARTICULARES

Lograr posicionamiento profesional en el ámbito laboral y tener éxito en toda nuestra carrera así como también en nuestra vida familiar.

1.4. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual está orientado al Administrador del sistema involucrado en la etapa de operación del mismo.

El Administrador, es responsable de autorizar el registro de los usuarios en el sistema y de la información que intervenga interna o externamente en el proceso de control del sitio.



1.5. POR QUÉ ESTE MANUAL

El presente manual se diseñó con el objetivo de plantear recomendaciones al Administrador del sistema en el uso del sitio Web; conduciéndolo al correcto manejo del mismo, desde generalidades hasta las pautas y consideraciones que debe tener presente para operar esta aplicación.

1.6. BREVE DESCRIPCIÓN DEL SITIO

Este sitio permitirá registrar información de las Islas Galápagos específicamente sobre la Isla San Cristóbal.

El Web site propuesto tendrá como objetivo mostrar al usuario el turismo que puede realizar en la zona.

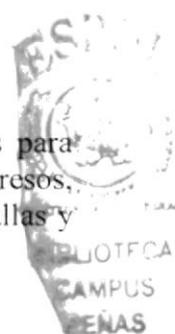
Se podrá crear usuarios, y asignar permisos a dichos usuarios.

1.7. ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO DE ESTE MANUAL

Este manual se encuentra estructurado en capítulos que orientan a los usuarios que interactúen con el Sitio Web a poner en práctica las recomendaciones diseñadas para el correcto uso del sistema.

Seguidamente se detalla la Organización del manual:

- **Capítulo N° 1**
Se especifican la Introducción, a quiénes se dirige este manual, objetivos, definición de estándares para la lectura del mismo, etc.
- **Capítulo N° 2**
En este capítulo se introduce al usuario, que tiene poca experiencia en el manejo Web, a reconocer la forma en cómo se debe navegar, con el fin de poder familiarizarse de manera rápida con el Sitio Web YEPEZFAMTOUR.
- **Capítulo N° 3**
Se especifica la forma de navegación del Sitio Web. Además de los estándares de botones y pantallas de la Aplicación.
- **Capítulo N° 4**
Se explica la funcionalidad del Sitio Web YEPEZFAMTOUR.



- **Capítulo N° 5**

Aquí se especifican las diferentes operaciones del administrador básicas para manejar el Sitio Web YEPEZFAMTOUR como son: consultas, ingresos, eliminaciones, etc., de la misma manera el uso de los botones de las pantallas y etiquetas emergentes del sistema.

- **Capítulo N° 6**

En este capítulo se explican los mensajes que se presentarán cuando se maneje el Sitio, señalando el por qué, y la respectiva solución si el caso lo amerita.

1.8. ANEXOS

Se especifican diversas ayudas al usuario e información como son: partes del computador, glosario, etc.

1.9. DEFINICIÓN DE LOS ESTÁNDARES PARA LA COMPRESIÓN DE ESTE MANUAL

En esta sección especificamos los estándares que utilizamos en el presente manual, para el entendimiento de los mensajes y demás características que se definen a los lectores del mismo. Favor revise la tabla de referencia que se detalla a continuación; entendiendo la tabla 1.1. podrá usted identificar de manera clara las ideas que exponemos en el manual.

Formato	Significado
Texto en negrita.	Palabras que aparecerán en el Glosario de Términos ubicado al final del manual y otras palabras importantes.
<i>Texto en cursiva.</i>	Palabras que resaltan en el contenido de un párrafo en particular.
<u>Texto subrayado.</u>	Palabras que tratan de un asunto importante para el usuario.
Texto normal entre comillas dobles ""	Referencia a algún recuadro de entrada de datos, donde el usuario deberá ingresar información.
Texto encerrado en un recuadro, con estilo cursivo y el Gráfico  de nota.	Notas importantes para el usuario como consideraciones, posibles errores además de mensajes del sistema.

<p>Texto encerrado en un recuadro, con estilo cursivo y el gráfico  de aviso.</p>	<p>Este formato aparecerá cuando se da una recomendación de cualquier índole.</p>
<p>TEXTO CON MAYÚSCULAS Y ENTRE < ></p>	<p>Hace Referencia a las teclas de acción y/o caminos que deben seleccionarse para efectuar una acción. Podría tratarse de un botón de acciones, teclas de función del sistema.</p>

Tabla 1.1 Estándares de Formatos para la lectura del Manual

1.10. LO QUE DEBE CONOCER EL USUARIO

Entre los conocimientos básicos que deben tener las personas que operan la aplicación se detallan:

- Procedimientos internos y operaciones.
- Conocimiento de Windows y su entorno gráfico.
- Navegación en el Web.

Los supervisores deberán contar con experiencia en manejo de sistemas de informática; de no ser así, deberán familiarizarse rápidamente con el aplicativo para constituirse en una fuente de apoyo a los usuarios.

Para las personas que se involucren en el uso de Sitio Web YEPEZFAMTOUR, se impartirá la capacitación necesaria para el manejo de las opciones del mismo.



CAPÍTULO 2

INTERNET

2. INTERNET

2.1. QUÉ ES INTERNET

La palabra Internet es el resultado de la unión de dos términos: *Inter*, que hace referencia a enlace o conexión, y *net* (network - red), que significa interconexión de redes.

Es decir Internet es una conexión integrada de redes de computadora o redes interconectadas a nivel mundial, nadie es dueño de Internet simplemente cada usuario paga su conexión hasta llegar a la red.

Para acceder a esta Red de alcance mundial basta con poseer una computadora de escritorio y contratar algún tipo de conexión a un proveedor local. El modo más utilizado para conectarse es el teléfono, pero también existen otras vías como el **cable módem**, las líneas de suscripción digital (xDSL, en inglés) y hasta **conexiones inalámbricas**.

Por medio de todo este conjunto de componentes de hardware y software, se crearon y continúan desarrollándose numerosos servicios, **aplicaciones** y usos de toda índole, que son aprovechados en diferentes fines, los que conforman el infinito mundo de Internet.

2.2. QUÉ ES UNA RED INTRANET

Una Intranet es una red o un conjunto de redes informáticas interconectadas pertenecientes a una misma institución. En nuestro caso la Intranet estará formada por las distintas redes locales (**LAN's**) de nuestro centro de enseñanza. Como en todas las redes informáticas, el propósito fundamental de la Intranet es compartir información y recursos entre los distintos usuarios de la misma. Lo que distingue a una Intranet de otros tipos de redes es el protocolo usado para la comunicación entre los ordenadores, que es el **TCP/IP**, el mismo que se utiliza en Internet. Con lo cual una Intranet puede ser considerada como una Internet a pequeña escala.

La ventaja de esto reside en que podremos utilizar el mismo software de comunicación disponible para Internet dentro de nuestra Intranet, con multitud de programas de libre distribución.

2.3. QUÉ ES UN NAVEGADOR WEB

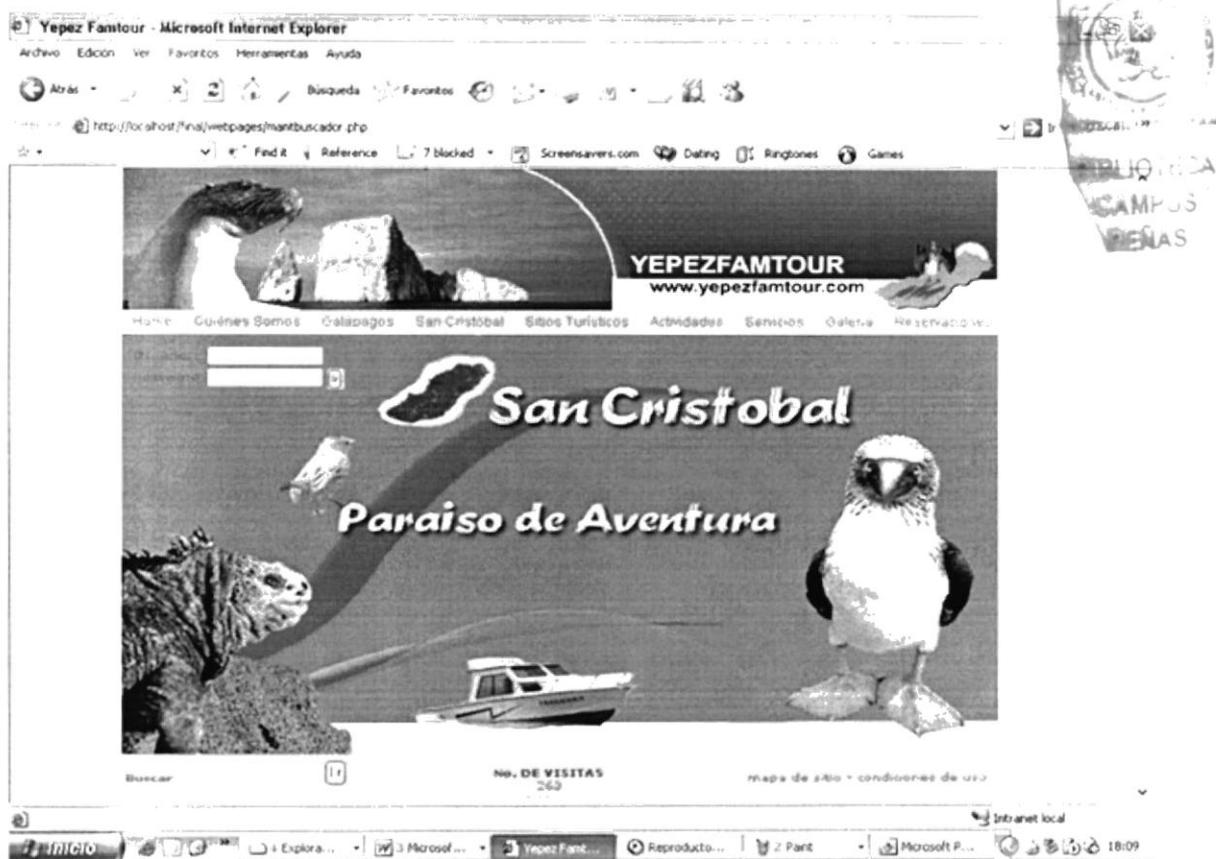


Figura 2.1 Navegador "Internet Explorer"

Cuando un usuario quiere consultar una página Web debe utilizar un programa especial que realice las siguientes funciones: conectarse con el servidor **HTTP**, pedirle a ese servidor que le envíe la página que quiere ver y mostrar la página recibida en la pantalla. Este programa especial, encargado de realizar estas funciones, es lo que se conoce con el nombre de navegador (cliente Web o browser). Al hecho de consultar páginas Web se le suele llamar navegar por Internet. Por tanto, para poder consultar las páginas Web debemos contar con un navegador. En el mercado podemos encontrar muchos navegadores, los más conocidos son el Internet Explorer (que viene preinstalado en los sistemas Windows).

Casi todos los programas de navegación Web se parecen entre sí, solo existen diferencias mínimas como el orden de sus componentes o diseño, como los vimos en las imágenes anteriores (*Ver fig 2.1 y fig 2.2.*)

A continuación explicaremos las barras que posee un Navegador Web y tomaremos como guía al navegador "Internet Explorer" por ser el más popular, las barras son:

- Barra de Menús
- Barra de Herramientas
- Barra de Direcciones
- Barra de Estado.

2.4. BARRA DE MENÚS

La barra de menús es una agrupación de menús, y cada menú presenta una lista de comandos que ejecutará una acción, en algunas ocasiones suele aparecer combinación de teclas o teclas para ejecutar ese comando; generalmente la barra está ubicada en la parte superior del navegador. Esta barra tiene los siguientes menús:

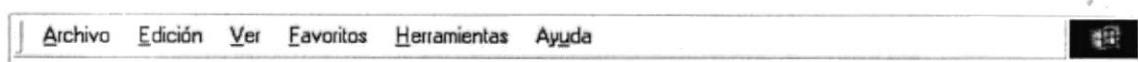


Figura 2.3 Barra de Menús

2.5. ARCHIVO

Sirve para ejecutar diversos comandos, que trabajan directamente con la administración de la **página cargada** en el Navegador, a continuación mencionamos los comandos más usados.

Comando	Acción
Nuevo	Abre una nueva ventana del navegador con la página que está actualmente cargada.
Abrir	Abre una página guardada en el disco duro del computador, además se puede abrir otros archivos que se puedan cargar en el navegador como por ejemplo (pdf, gif, jpg).
Guardar como	Guarda la página que está cargada en el navegador.
Configurar Página	Configura las dimensiones de la página para poder imprimirla
Imprimir	Permite imprimir la página cargada en el navegador.
Cerrar	Cierra el navegador actual.

Tabla 2.1 Comandos de la barra de Menú Archivo.

Ejecuta comandos que le permiten realizar acciones dentro de la página cargada en el Navegador, seguidamente describimos los comandos más usados.

Comando	Acción
Copiar	Permite copiar la parte de la página seleccionada
Seleccionar todo	Selecciona toda la página cargada en el navegador
Buscar en esta página	Busca un texto dentro de la página cargada en el navegador

Tabla 2.2 Comandos de la barra de Menú Edición.

2.6. VER

En este menú se pueden ejecutar comandos como presentar u ocultar una barra, detener o actualizar una página, etc.; a continuación detallamos los comandos más usados.

Comando	Acción
Barra de Herramientas	Muestra u oculta la barra de herramientas del navegador.
Barra de Estado	Muestra u oculta la barra de estado del navegado
Ir a	Ejecuta la acción de ir a la página que se cargo anteriormente en el navegador, o la página siguiente, luego de haber cargado una página anterior, o ir a la página de inicio.
Detener	Detiene la carga de una página en el navegador.
Actualizar	Recarga la página que se esta cargando en el navegador
Tamaño del texto	Cambia el tamaño del texto de la página que esta cargada en el navegador.
Código Fuente	Permite ver el código fuente (cómo esta hecha la página) de la página que esta cargada en el navegador.
Pantalla completa	Ve el contenido del navegador sin barras de opciones.

Tabla 2.3 Comandos de la barra de Menú Ver.

2.7. FAVORITOS

Sirve para ejecutar de agregación de páginas a carpetas personalizadas que tiene el explorador, a continuación los comandos mas usado.

Comando	Acción
Agregar a Favoritos	Agrega la página cargada en el navegador a la carpeta Favoritos, que es una carpeta que contiene accesos rápidos a las páginas grabadas en esta carpeta
Canales	Contiene páginas de los canales de televisión
Vínculos	Contiene páginas con diversos conceptos tales como correo, Chat, guía de canales, etc.

Tabla 2.4 Comandos de la barra de Menú Favoritos.

2.8. HERRAMIENTAS

En este menú se pueden ejecutar comandos para configurar el navegador.

2.9. AYUDA

Aquí existen comandos que muestra la ayuda del navegador, versiones del navegador.

2.10. BARRA DE HERRAMIENTAS

La barra es un acceso rápido a los comandos que se encuentran en la barra de menús, se detalla la barra de herramientas.



Figura 2.4 Barra de Herramientas

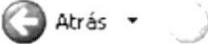
Botones	Acción
	Estos botones son los que permiten ir a una página anterior o a una página siguiente, en función de la página que esta cargada en el navegador.
	Al dar clic sobre este botón la página que se está cargando se detendrá
	Este botón es el que recargará la página actual que está cargándose o está cargada en el navegador
	Con el hecho de hacer clic este botón lo llevará a la página que usted haya configuro como página de inicio en el explorador.
	Haga clic en este botón para que se presente una ventana para que ingrese una palabra o frase que desee buscar en Internet.
	De clic sobre este botón si desea guardar u ordenar páginas en la carpeta Favoritos y usted encontrará enlaces en esta carpeta para dirigirse a las páginas almacenadas aquí.
	Activando este botón permite seleccionar de manera adicional, las opciones: leer correos, nuevo mensaje, enviar un vínculo, enviar páginas, leer noticias.
	Este botón es muy conocido por usted, le permite imprimir la página o sitio que este cargado en el navegador.

Tabla 2.5 Botones de la Barra de Herramientas

2.11. BARRA DE DIRECCIONES

Dirección  <http://www.hs.com/>

Figura 2.5 Barra de direcciones

En esta barra es donde usted tiene que ingresar la dirección de la página Web que desea visitar (por ejemplo: <http://www.google.com>). En nuestro caso será una dirección interna (<http://www.yepzefamtour.com>), usted debe ingresar una dirección en el espacio que esta al lado de la etiqueta Dirección y luego dar clic en “Ir a” localizado a lado de donde usted ingresa la dirección o presionar la tecla <ENTER>. De esta manera se cargará la página que Ingresó en la barra de direcciones.

2.12. BARRA DE ESTADO



Figura 2.6 Barra de Estado

Esta barra es la que muestra la dirección IP o la dirección Web del sitio que se está visitando, el porcentaje de descarga de la página y el tipo de seguridad que el sitio posee.



CAPÍTULO 3
**REQUERIMIENTOS
DE HARDWARE Y
SOFTWARE**

3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

Para aprovechar las bondades del sitio al máximo se deberán tener en consideración los siguientes requisitos recomendables de hardware y software.



3.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE DEL SERVIDOR Y CLIENTE

3.1.1. SERVIDOR

- Procesador Pentium III de 1000 Mhz o superior.
- Memoria RAM de 128 Mb o superior
- Monitor Super VGA con resolución de 1024 x 768 píxeles o superior.
- Espacio disponible en disco duro 5Gb o superior.

3.1.2. CLIENTE

- Procesador Pentium II o superior.
- Memoria RAM de 32 Mb o superior
- Monitor Super VGA con resolución de 1024 x 768 píxeles o superior.
- Espacio disponible en disco duro 1 Gb o superior.

3.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE DEL SERVIDOR Y CLIENTE

3.2.1. SERVIDOR

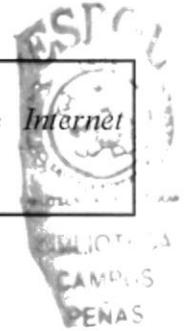
- Microsoft Windows
- Macromedia Dreamweaver MX 2004
- Servidor Web Apache 1.4.
- PHP 4.0 o superior.
- Base de datos MySQL 4.0 o superior.

3.2.2. CLIENTE

- Sistema Operativo Windows 98 o superior
- Internet Explorer 5.0 o superior y/o Netscape Navigator 7.0 o superior.
- Acrobat Reader 5.0 o superior.
- Shockwave Flash.
- Macromedia Dreamweaver MX 2004



Para navegar dentro del Sistema recomendamos el uso de *Internet Explorer 5.0 o superior.*



3.3. INSTALACIÓN INICIAL DEL SISTEMA

El sistema puede funcionar bajo la plataforma de Windows. Como se mencionó anteriormente, los requerimientos del sistema incluyen el Apache Web Server funcionando con el lenguaje de scripts PHP y la base de datos MySQL. La instalación de estos tres componentes se especifica en el Anexo B.

Una vez instalados estos componentes, se deberá proceder a instalar el Sistema Integrado de la siguiente forma:

1. Dentro del directorio *Sitio Web YEPEZFAMTOUR* ubicado en el CD de Instalación, se encuentra el directorio **YEPEZFAMTOUR**. Deberá copiarlo en el directorio raíz de las páginas Web definido por el Apache. Dependiendo del sistema operativo, este directorio puede ser:
 - C:\Archivos de Programa\Apache Group\Apache\htdocs (versiones en español de Windows).
 - C:\Program Files\Apache Group\Apache\htdocs (versiones en inglés de Windows).
2. Al mismo nivel del directorio **YEPEZFAMTOUR**, se encuentra el directorio **scripts**. Copie este directorio a la ruta:
 - c:\(en Windows).
3. Ejecute la herramienta de línea de comandos de MySQL, conectándose como usuario *root*. Deberá ejecutar los scripts de creación de la base de datos. Si es la primera vez que instala el sistema, bastará con teclear el siguiente comando:
 - `source c:/scripts/webyeazfamtour.sql;` (para Windows).

3.4. INICIANDO SU SESIÓN DE TRABAJO

Luego de haber conocido los componentes de un navegador, podemos mostrar como se navega en el sistema Web. Aquí detallaremos brevemente la manera de acceder al Sitio Web YEPEZFAMTOUR iniciando una sesión de trabajo:

1. Abrir el navegador, dirijase a la barra de tareas de Windows en el botón *Inicio* haga clic sobre él, elija *Programas* seleccione *Internet Explorer* para el caso de *Internet Explorer* o elija *Programas* seleccione *Netscape* y luego haga clic en *Navigator* para el caso *Netscape Navigator*. O bien si estos tienen íconos de acceso directo en el Escritorio de Windows haga doble clic sobre uno de ellos.
2. Escriba la ruta en la barra de direcciones del Navegador Web compuesto por www.yepezfamtour.com.

De cualquier manera se cargará la página de Inicio de Sesión o conexión al sistema.
(Ver fig. 3.1)

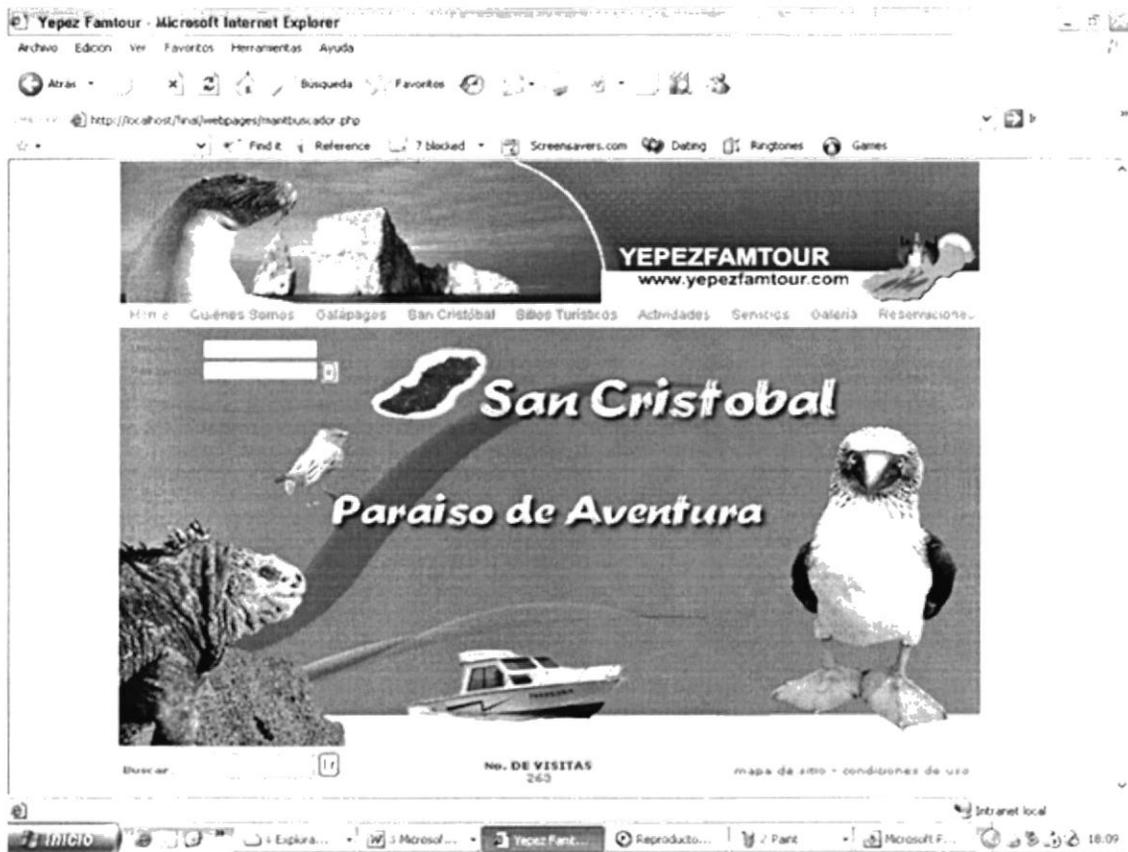


Figura 3.1 Página de Inicio

3. Digite su nombre de **usuario** en la caja de texto "Usuario" que le haya asignado el administrador del Sistema con los respectivos permisos para navegar en el Sitio Web.

Usuario :

Figura 3.2 Cuadro de Usuario

4. Digite la clave del usuario asignado en la caja de texto "Clave"; recomendándole que su clave es personal e intransferible, lo que significa que no tiene que darla a conocer a otras personas, por tanto las transacciones que se efectúen con ese usuario son de su absoluta responsabilidad.

Password:

Figura 3.3 Cuadro de Password

5. Una vez que haya usted ingresado el usuario y la clave, haga clic sobre el botón <IR> para inicializar su **sesión de trabajo**.



Figura 3.4 Botón Ir

Si usted cometió algún error en el ingreso de datos, la página que se cargará es la que se muestra a continuación.

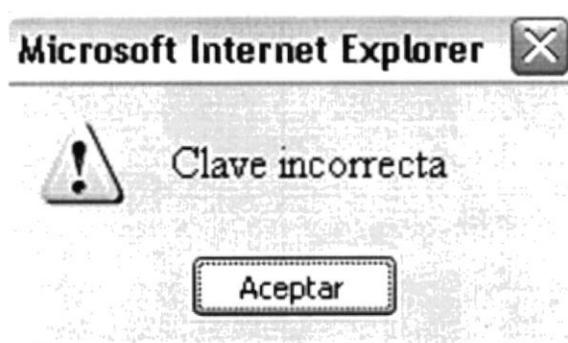


Figura 3.5 Error de Clave Incorrecta.

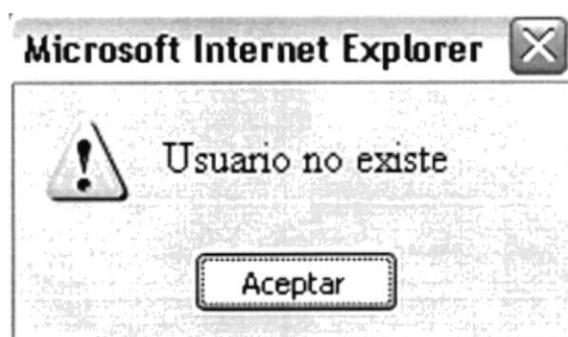


Figura 3.6 Error de Usuario no existe

En caso de que el usuario no llene los campos de texto y de clic en el botón Ir el mensaje de error es el siguiente:

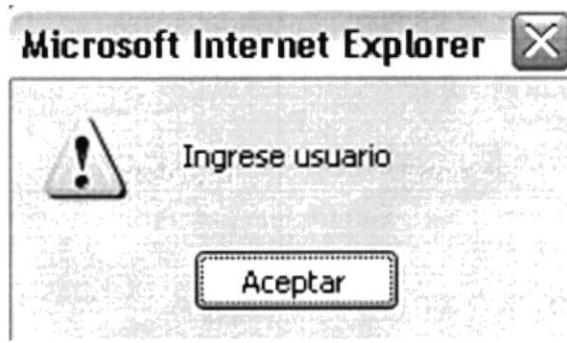


Figura 3.7 Error de Ingrese Usuario

15
20
30
40
50
60
70
80
90
100
110
120
130
140
150
160
170
180
190
200
210
220
230
240
250
260
270
280
290
300
310
320
330
340
350
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990
1000



CAPÍTULO 4 INTRODUCCIÓN AL WEB SITE

4. INTRODUCCIÓN AL SITIO WEB YEPEZFAMTOUR

4.1. PANTALLA PRINCIPAL

Esta es la pantalla principal de www.yepezfamtour.com en la cual encontrarás las diferentes opciones que ofrece el sitio a todos sus usuarios.



Figura 4.1 Pantalla Inicial.

4.1.1. LOGO DE LA EMPRESA

Este es el logo con el cual nuestra empresa será identificada por todos los usuarios y visitantes que accedan a nuestro web site.



Figura 4.2 Logo de Empresa.



4.1.2. MENÚ PRINCIPAL

Este es el menú principal de nuestro Web Site, el cuál se mantendrá fijo sin opciones a ser modificado, y que nos ofrece opciones tales como: Home, Quiénes Somos, Galápagos, San Cristóbal, Sitios Turísticos, Actividades, Servicios, Galería, Reservaciones; las cuales serán detalladas a continuación:



Figura 4.3 Menú Principal

4.1.2.1 HOME

Es un botón que nos permitirá volver a la Pagina Principal de nuestro sitio en caso de que nos encontremos en algún otro link.

En la figura 4.4 nos muestra el estado en primera instancia de este botón; pero cuando el usuario se coloca justo encima de éste su apariencia cambiará así como nos muestra la figura 4.5. Esta apariencia se repite en cada uno de los links que podemos visualizar en el menú.

Home

Figura 4.4 Apariencia inactiva



Figura 4.5 Apariencia activa.

4.1.2.2 QUIÉNES SOMOS

Quiénes Somos

Al ingresar a este botón podremos encontrar todo lo relacionado con nuestra empresa, nuestro objetivo, nuestra misión y visión. Además damos a conocer los servicios que ofrecemos.



Clic Aquí

YEPEZFAMTOUR
www.yepzfamtour.com

Home Quiénes Somos Galápagos San Cristóbal Sitios Turísticos Actividades Servicios Galería Reservas

QUIENES SOMOS

Somos una Operadora Turística y Agencia de Viajes constituida legalmente en la Isla San Cristobal, Provincia de Galapagos, prestamos nuestros servicios turísticos en esta isla desde hace tres años, nos caracterizamos por ser personas responsables, cumplidoras y sobre todo serias en nuestro trabajo. Le ofrecemos nuestros servicios de:

Tour Diario, Tour de Buceo, Tour de Aventura, Charter entre Islas. Alquiler de Equipos de Buceo, Alquiler de Kayak, Alquiler de Bicicletas, Alquiler de Equipos completos para acampar.

Ademas contamos con los servicios de Guías Naturalistas acreditados por el Parque Nacional Galapagos. Comparta con nosotros experiencias inolvidables que enriquezcan sus conocimientos en un turismo responsable, respetando siempre la biodiversidad que le brinda este fragil y unico ecosistema.






Contáctenos
Sector Playa de Oro-Isla San Cristobal
Telefax: (593) (05) 520 - 349 / 520 - 348
Email: angelyepz77@yahoo.com / irmylove@yahoo.es
Galápagos - Ecuador

mapa de sitio - condiciones de uso

Figura 4.6 Página Quiénes Somos

4.1.2.3 GALÁPAGOS



Figura 4.7 Botón de Galápagos

Este link nos muestra dos submenús que son:

4.1.2.3.1 HISTORIA

Historia

Aquí podremos encontrar un breve resumen sobre la historia de Las Islas Galápagos. Conoceremos su ubicación, origen y geografía.



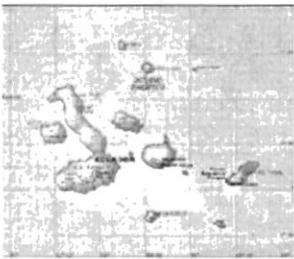
Home
Gulenes Bomas
Galapagos
San Cristobal
Silos Tunalcos
Actividades
Servicios
Galeria
Reservaciones

ALGO DE HISTORIA



El calco mar que rodea San Cristobal alberga una inmensa biodiversidad siendo habitual encontrar tiburones, rayas, lobos marinos y langostas a pocos metros de la costa; bordeando la isla se pueden observar colonias de lobos marinos que aprovechan la riqueza de estas aguas para alimentarse junto con algunas especies de aves como el sarapito, fragatas, pabilos, pelicanos y pajaros tropicales. El Archipiélago de Colon o Galapagos esta ubicado al oeste del territorio Ecuatoriano aproximadamente 1.000 km de la costa ecuatoriana. El area terrestre local de las islas abarca 8.000 km² de mar. Isabela (con sus 4.588 km²) representa algo mas de la mitad de la superficie total de la superficie total. Cuenta con la Reserva Marina mas grande del mundo con sus 133.000 km².

ORIGEN Y GEOGRAFIA



El Archipiélago de Colon o Galapagos esta ubicado al oeste del territorio Ecuatoriano aproximadamente 1.000 km de la costa ecuatoriana. El area terrestre local de las islas abarca 8.000 km² de mar. Isabela (con sus 4.588 km²) representa algo mas de la mitad de la superficie total de la superficie total. Cuenta con la Reserva Marina mas grande del mundo con sus 133.000 km².



Contáctenos
 Sector Playa de Oro-Is a San Cristobal
 Telefax: (593) (05) 520 - 349 / 520 - 348
 Email: ange.yepoz77@yahoo.com / imylove@yahoo.es
 Galápagos - Ecuador

Mapa de 1990 - condiciones de uso



4.1.2.3.2 VIDEOS

Videos

Al dar clic aquí podremos visualizar un interesante video que nos enseña los orígenes e increíbles imágenes de estas encantadoras islas.

Para poder empezar a ver el video es necesario dar clic en el botón PLAY.

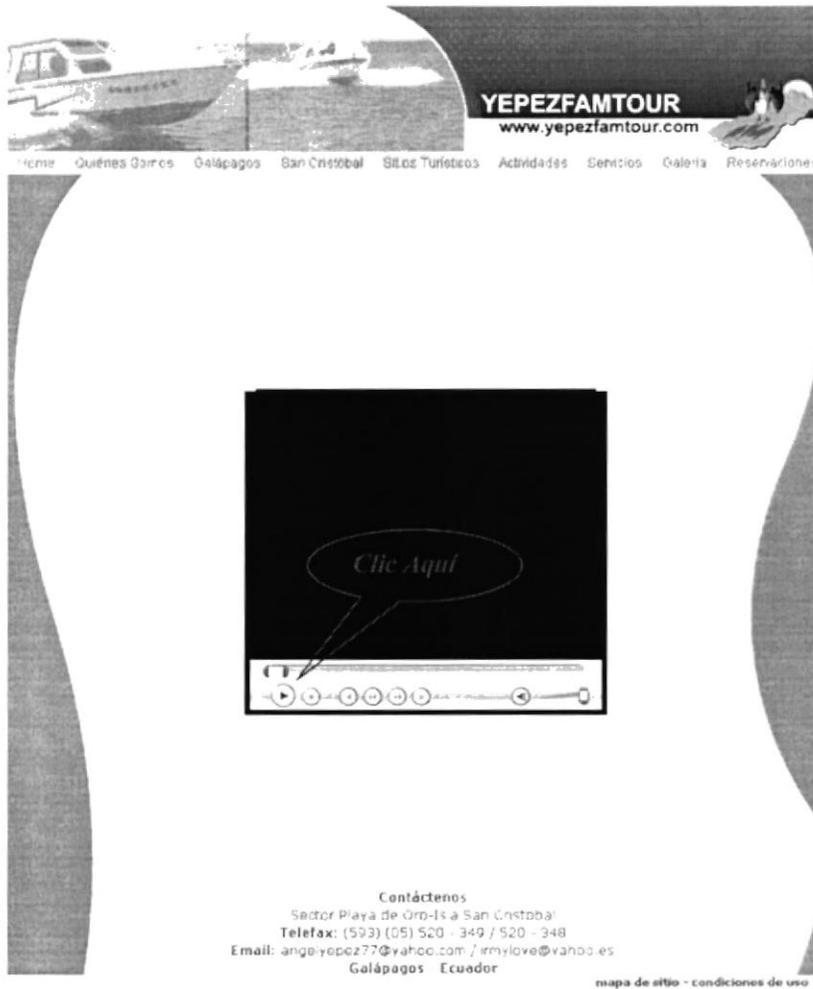


Figura 4.9 Página de Videos

4.1.2.4 SAN CRISTÓBAL



Figura 4.10 Botón de San Cristóbal

El botón aquí mencionado nos enseña un submenú con los siguientes botones:

4.1.2.4.1 GENERALIDADES

Generalidades

Al ingresar en éste sitio el usuario podrá conocer en un breve resumen algo de la historia de la Isla San Cristóbal, por ejemplo cuando fue descubierta y su geografía.

La información sobre éste tema lo puede encontrar en dos páginas; al dar clic en el botón que se encuentra en la parte inferior se podrá dirigir a continuar informándose.



YEPEZFAMTOUR
www.yepzfamtour.com

Home Quiénes Somos Galápagos San Cristóbal Sitios Turísticos Actividades Servicios Galería Reservas

SAN CRISTOBAL

ALGO DE HISTORIA



La historia de San Cristobal tiene mucha semejanza con la historia de las otras islas pobladas del archipiélago. Desde los primeros asentamientos humanos creados por piratas y balleneros para crear presencia en Galápagos, son variados los intentos de aprovechar los recursos existentes. De estos colonizadores podemos destacar a labor de Manuel J. Cobos que fue uno de los que más éxito tuvo ya que convirtió San Cristobal en un cerro agrícola-ganadero, pesquero e industrial (orchia, azúcar, aceite de tortuga y piel de lobo marino).



Cobos organizo la hacienda El Progreso a unos 8 km de Puerto Baquerizo Moreno en el sector agrícola mas rico de la isla. Su actitud despota y el tratamiento que daba a sus peones fueron el motivo de su asesinato en 1904. Este mismo año, la hacienda alcanzo una extensión de 3000 hectareas.



En 1925 se crea la Gobernacion maritima de Chartam (San Cristobal), la cual tuvo como mision ademas de ejercer soberania sobre las islas, controlar el comercio, evitar el contrabando y regular los asentamientos de las colonias noruegas.



Siguiente

Contáctenos
Sector Playa de Oro-Isla San Cristobal
Telefax: (593) (05) 520 - 349 / 520 - 348
Email: angelyepezz77@yahoo.com / irmylove@yahoo.es
Galápagos - Ecuador

mapa de sitio - condiciones de uso

Figura 4.11 Página de Generalidades

4.1.2.4.2 FLORA

Flora

Ésta página nos muestra algo más de la isla como es la diversidad de plantas y flores en la zona. Al dar clic en uno de los números que se encuentran en la parte inferior el visitante podrá dirigirse a cualquiera de las demás páginas con más información con respecto a éste tema.

YEPEZFAMTOUR
www.yepzfamtour.com

Home Quiénes Somos Galápagos San Cristóbal Sitios Turísticos Actividades Servicios Galería Reservaciones

FLORA Y FAUNA

FLORA

Muyuyo (Cordia lutea)
Arbusto bajo de hasta 8 metros. De ramas peludas y corteza gris clara. Las hojas son verdes oscuras su flor es grande de color amarillo vivo de forma de trompeta. el fruto es blanquecino y redondo.

Acacia (Leguminosae)
arbol pequeño de 8 metros, sus ramas tiene puas rectas en pares. Hojas compuestas con pequeñas espinas emparejadas. Flores de color naranja en forma de bola, semilla en vaina. Existen 4 tipos de esta planta en las islas conchana: de hojas pequeñas con hojuelas de menos de un milímetro de largo. Macrantha con hojuelas de 1 a 3 milímetros de largo. Insular-acubi y nitida hojuelas de 3 a 15 milímetros de largo.

Algodón(Gossypium)
Arbusto de hasta de 3 metros de altura ramas y hojas con pintas blancas las hojas tienen usualmente tres lóbulos. Las flores grandes y amarillas con el centro púrpura. Las frutas son capsulas con hilachas blancas (algodón) y semillas.

Clic Aquí

1 2 3

Contactenos
Sector Playa de Oro Isla San Cristóbal
Telefax: (593) (05) 520 - 349 / 520 - 348
Email: angelyepz77@yahoo.com / irmycve@yahoo.es
Galápagos Ecuador

mapa de sitio - condiciones de uso

Figura 4.12 Página de Flora

4.1.2.4.3 FAUNA

Fauna

Visualizaremos en Fauna las varias clases de aves, reptiles y lobos marinos entre otros animales que encontraremos en ésta región. De igual manera el usuario tiene disponibles cuatro páginas sobre el tema.

YEPEZFAMTOUR
www.yepezfamtour.com

Home Quiénes Somos Galapagos San Cristobal Sitios Turísticos Actividades Servicios Galería Reservas

FLORA Y FAUNA

FAUNA

Iguana marina (amblyrhynchus cristatus)

Este sauro endemico de galapagos, es el unico que se alimenta exclusivamente de algas marinas arrancandolas de entre las rocas cuando baja la marea o sumergendose y alejandose cientos de metros para obtener su alimento. Puede permanecer hasta 1 hora bajo el agua valiendose de sus poderosas y curvas garras para sostenerse en el fondo. Cuando nada lo hace con la cabeza fuera del agua y las patas pegadas al cuerpo, valiendose de su larga y fuerte cola como timon e impulsador, hay 7 subespecies de este lagarto variando en color y tamaño. En cada isla, generalmente son de color oscuro casi negro, las hembras cavan un profundo hueco en la playa donde depositan 2 huevos que luego son totalmente cubiertos.

Piquero patas azules (Sula neboxii excisa)

Es conocido localmente como piquero o como bobby, esta ave marina es la mas numerosa en el archipiélago, forma sus colonias cerca del mar andando directamente en el suelo, pone de 2 a 3 huevos. La hembra tiene mayor tamaño que el macho y la pupila de sus ojos tambien se ven mas grandes. Se alimenta en cualquier de la costa de aguas pocas profundas.

Fragata (Fregata minor)

Mide de 2 mt. 30 cm y pesa 4 lb, lo que le permite pasar el mayor tiempo volando, sus plumas carecen de impermeabilidad que es necesaria para su emergencia. Le arrebatan con exito el sustento a la mayoría de las aves, tambien se alimenta de huevos y pichones.

Clic Aquí

1 2 3 4

Contáctenos
Sector Playa de Oro-Isla San Cristobal
Telefax: (593) (05) 520 - 349 / 520 - 340
Email: angelyepezf77@yahoo.com / imy/cve@yahoo.es
Galápagos - Ecuador

mapa de isla - condiciones de uso

Figura 4.13 Botón de Fauna

4.1.2.4.4 VIDEOS

Videos

En imágenes aquí se muestra en general todo lo antes mencionado. Vistas aéreas sobre el mar de las isla San Cristóbal.

Para poder empezar a reproducir éste video se debe dar clic en el botón PLAY.

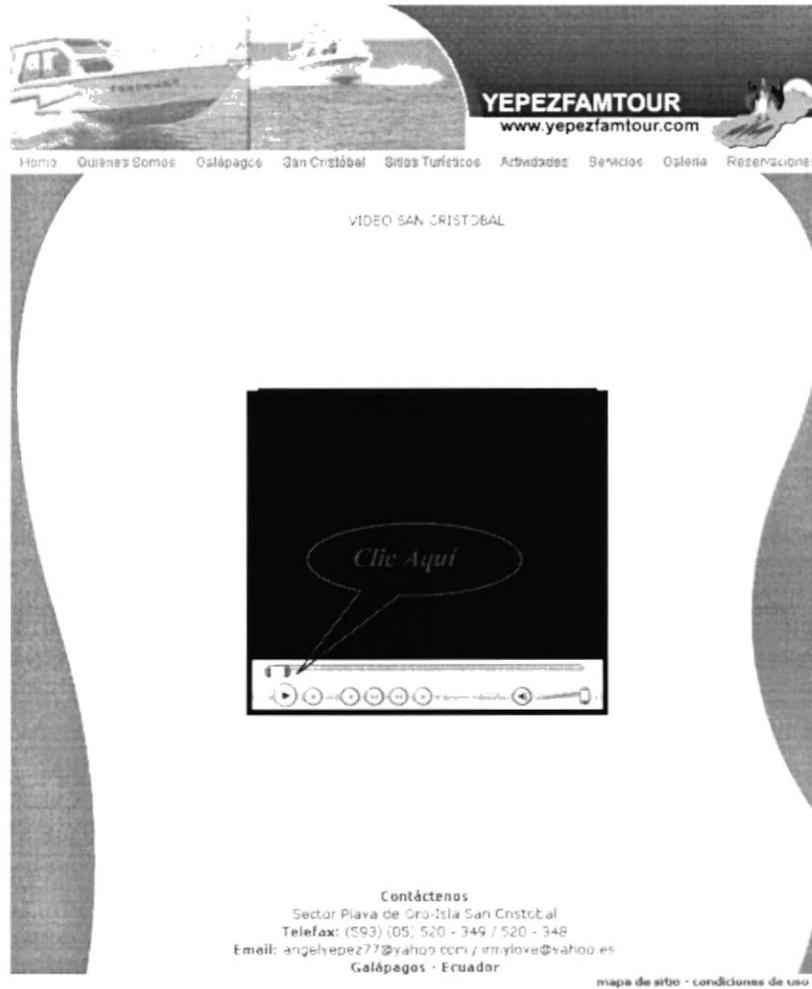


Figura 4.14 Página de Videos

4.1.2.5 SITIOS TURÍSTICOS



Figura 4.15 Botón de Sitios Turísticos

Encontraremos dando clic desplazar un submenú con lo siguiente:

4.1.2.5.1 DESCRIPCIÓN

Descripción

Al ingresar aquí podremos visitar los sitios más interesantes de la isla, los cuales mencionamos en un menú en la parte superior el cual al dar clic en el sitio que se desea acceder automáticamente nos dirigimos a el.

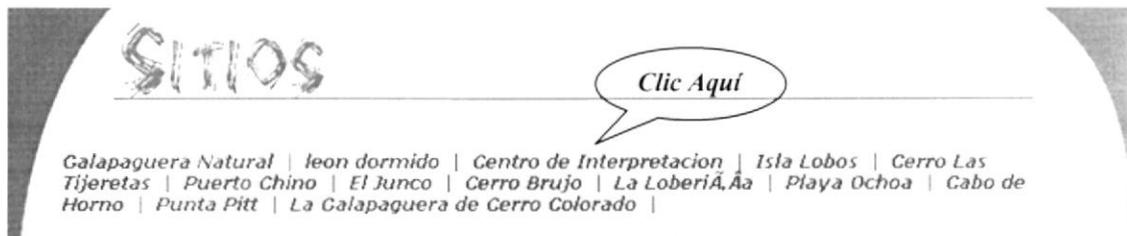
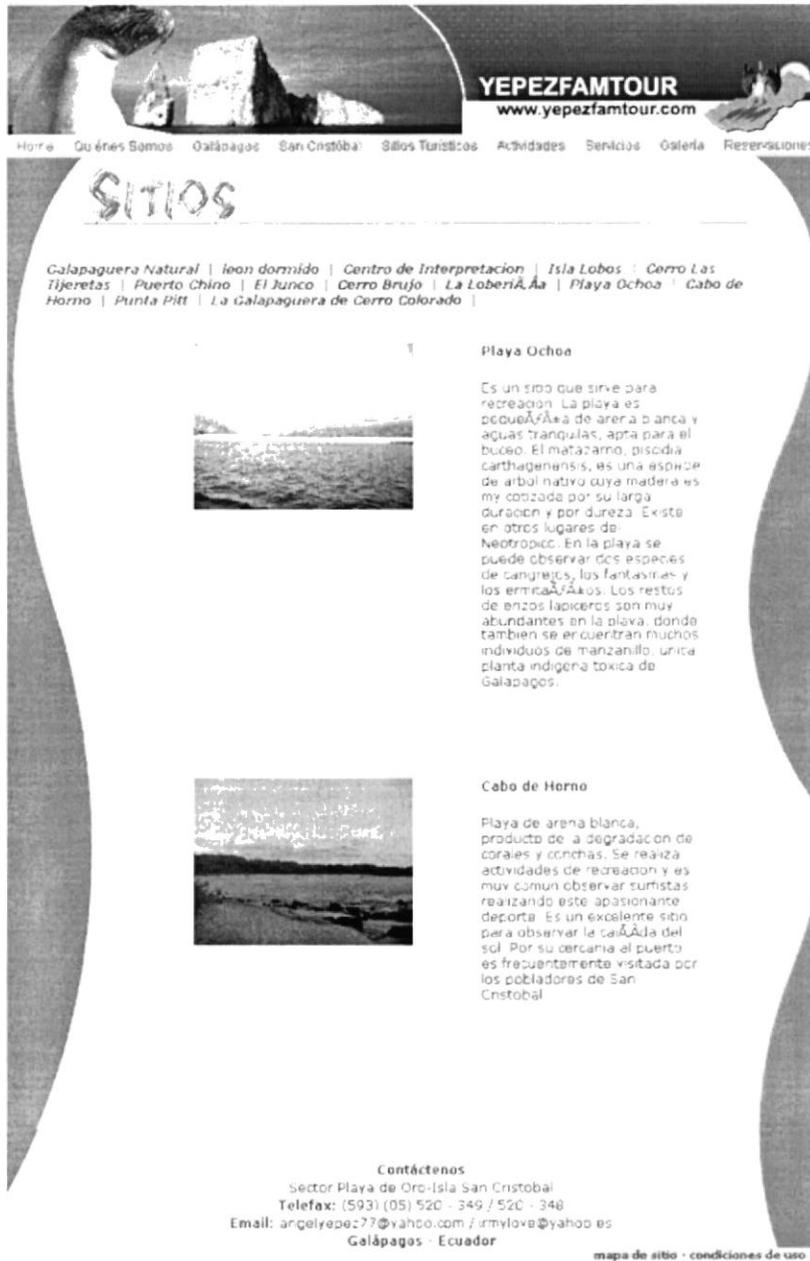


Figura 4.16 Sitios Turísticos



YEPEZFAMTOUR
www.yepzfamtour.com

Home | Guénes Bomas | Galápagos | San Cristóbal | Sitios Turísticos | Actividades | Servicios | Gestión | Reservas

SITIOS

Galapaguera Natural | Icón dormido | Centro de Interpretación | Isla Lobos | Cerro Las Tijeretas | Puerto Chino | El Junco | Cerro Brujo | La Lobería, Aa | Playa Ochoa | Cabo de Horno | Punta Pitt | La Galapaguera de Cerro Colorado

Playa Ochoa

Es un sitio que sirve para recreación. La playa es pequeña de arena blanca y aguas tranquilas, apta para el buceo. El matazamo, *pisodia carthagenensis*, es una especie de árbol nativo cuya madera es muy cozada por su larga duración y por dureza. Existe en otros lugares de Neotropicc. En la playa se puede observar dos especies de cangrejos, los fantasmas y los ermitaños. Los restos de erizos lapiceros son muy abundantes en la playa, donde también se encuentran muchos individuos de manzanillo, única planta indígena tóxica de Galápagos.

Cabo de Horno

Playa de arena blanca, producto de la degradación de corales y conchas. Se realiza actividades de recreación y es muy común observar turistas realizando este apasionante deporte. Es un excelente sitio para observar la salida del sol. Por su cercanía al puerto es frecuentemente visitada por los pobladores de San Cristóbal.

Contáctenos
Sector Playa de Oro-Isla San Cristóbal
Telefax: (593) (05) 520 - 349 / 520 - 348
Email: angelyepe27@yahoo.com / rmylova@yahoo.es
Galápagos - Ecuador

mapa de sitio - condiciones de uso

Figura 4.17 Página de Descripción

4.1.2.6 ACTIVIDADES



Figura 4.18 Botón de Actividades

Al colocar el puntero del mouse podremos encontrar un submenú con 2 links que a continuación mostramos:

4.1.2.6.1 PAQUETES TURÍSTICOS

Paquetes Turísticos

El usuario tendrá la opción de conocer dos opciones para poder reservar su visita a la isla dando clic en el combo donde se encuentra el paquete turístico 1 y 2. Al ingresar al que se desee podrá conocer el itinerario de cada uno.

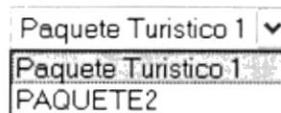


Figura 4.19 Combo de Paquete turísticos

The screenshot shows the website for YEPEZFAMTOUR. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Guánez Somos, Galápagos, San Cristóbal, Bites Turísticos, Actividades, Servicios, Galería, and Reservas. The main heading is "PAQUETES TURISTICOS". Below this, there is a section for "Paquete Turístico 1" titled "San Cristobal(4 días - 3 noches)". The itinerary is as follows:

- Día 1**
Transfer - Aeropuerto - Hotel
Hotel - Restaurante
El Progreso - Jurco - Galapaguera Seminatural - Cerro Colorado
- Día 2**
León Dormido - Isla Lobos - P
- Día 3**
Galapaguera Natural - Punta Pitt
- Día 4**
Centro de Interpretación
Despedida

To the right of the itinerary, there is a vertical stack of three images: a map of the Galapagos Islands, a close-up of a sea turtle's head, and a sunset over the ocean. Below the itinerary, there is a "Contáctenos" section with the following information:

Sector Playa de Oro-Isla San Cristobal
Telefax: (593) (05) 520 - 349 / 520 - 348
Email: angelvepez77@yahoo.com / amylove@yahoo.es
Galápagos - Ecuador

At the bottom right of the page, there are links for "mapa de sitio" and "condiciones de uso".

Figura 4.20 Página de Paquetes Turísticos

4.1.2.6.2 TURISMO DE AVENTURA



Figura 4.21 Botón de Turismo de Aventura

Se da a conocer un submenú el cual detallamos a continuación:

4.1.2.6.2.1 BUCEO **Buceo**

Existen varios deportes acuáticos que se puede realizar como por ejemplo el buceo, se dará a conocer inclusive los implementos que deberá utilizar el turista si decide realizar esta excitante aventura.



YEPEZFAMTOUR
www.yepzfamtour.com

Home | Quiénes Somos | Galápagos | San Cristóbal | Sitios Turísticos | Actividades | Servicios | Galería | Reservas

BUCEO



FONDO MARINO

Galápagos en general es un notable destino de buceo, por su gran diversidad de habitats y especies. La combinación de aguas profundas cercanas a las playas, afloramiento de aguas más, corrientes fuertes y la muestra de los organismos marinos tropicales, subtropicales y templados hacen del Archipiélago un destino de nivel mundial para el buceo, especialmente para los científicos.



MANTARRALLA

El buceo en Galápagos es considerado como uno de los mejores del mundo, sobre todo por la posibilidad de bucear con grandes cardúmenes de tiburones y fauna marina de gran tamaño.



TURISTA

Es maravilloso el fondo marino los turistas puedan encantados con la diversidad de especies que encuentran en el fondo marino de las islas Galápagos.

SITIOS

- León Dormido
- Bajo Cerro Mundo
- Isla Lobos
- Roca del Este
- Bahía Rasa Blanca
- Poca Pitt

Implementos de Buceo

Contáctenos
Sector Pava de San Cristóbal
Telefax: (593) (05) 521 - 344 / 521 - 348
Email: angelyepiez77@yahoo.com / emilioyepiez@yahoo.es
Galápagos - Ecuador

mapa de sitio - condiciones de uso

Figura 4.22 Página de Buceo

4.1.2.7 SERVICIOS



Figura 4.23 Botón de Servicios

Ingresando en éste link se podrá encontrar un submenú que nos muestra:

4.1.2.7.1 LANCHAS

Lanchas

Lanchas es uno de los servicios que ofrece nuestra empresa y al dar clic aquí el cliente podrá conocer las dos fibras que tenemos a su disposición y sus características.

YEPEZFAMTOUR
www.yepzfamtour.com

Home Quiénes Somos Galápagos San Cristóbal Sitios Turísticos Actividades Servicios Galería Reservaciones

LANCHAS

Embarcaciones rápidas, confortables, diseñadas para brindarle al turista comodidad y seguridad que se merece. Equipadas con los implementos de comunicación, navegación y seguridad necesarios. Contamos con personal experimentado en navegación dentro de la Reserva Marina de Galápagos.

sharskey

Capacidad: 10 pasajeros
Eslora: 8.00 m
Manga: 3.00 m
Motor: 75 HP

Valeria

Capacidad: 14 pasajeros
Eslora: 8.00 m
Manga: 3.00 m
Motor: 75 HP

1

Contáctenos
Sector Playa de Oro-Isla San Cristóbal
Telefax: (593) (05) 520 - 349 / 520 - 348
Email: angelypepez7@yahoo.com / irmylova@yahoo.es
Galápagos - Ecuador

mapa de sitio - condiciones de uso



Figura 4.24 Página de Lanchas

4.1.2.8 GALERÍA



Aquí se encontrará una variedad extensa de fotografías sobre toda clase de animales, paisajes, flora y fauna de la zona.

En la parte inferior hemos colocado accesos directos con números desde el 1 hasta el 11 para que pueda el usuario dar clic en cualquiera y visualizar las fotos que desee. Al dar clic en la foto se aumentará de tamaño.

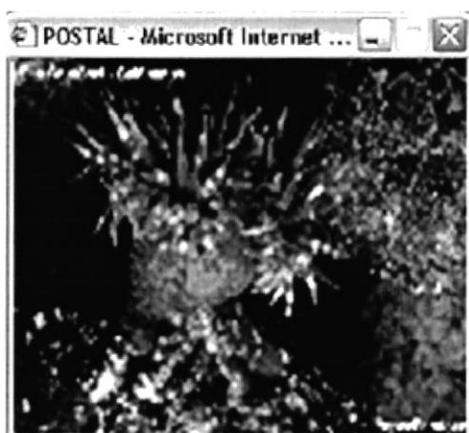


Figura 4.25 Foto tamaño real

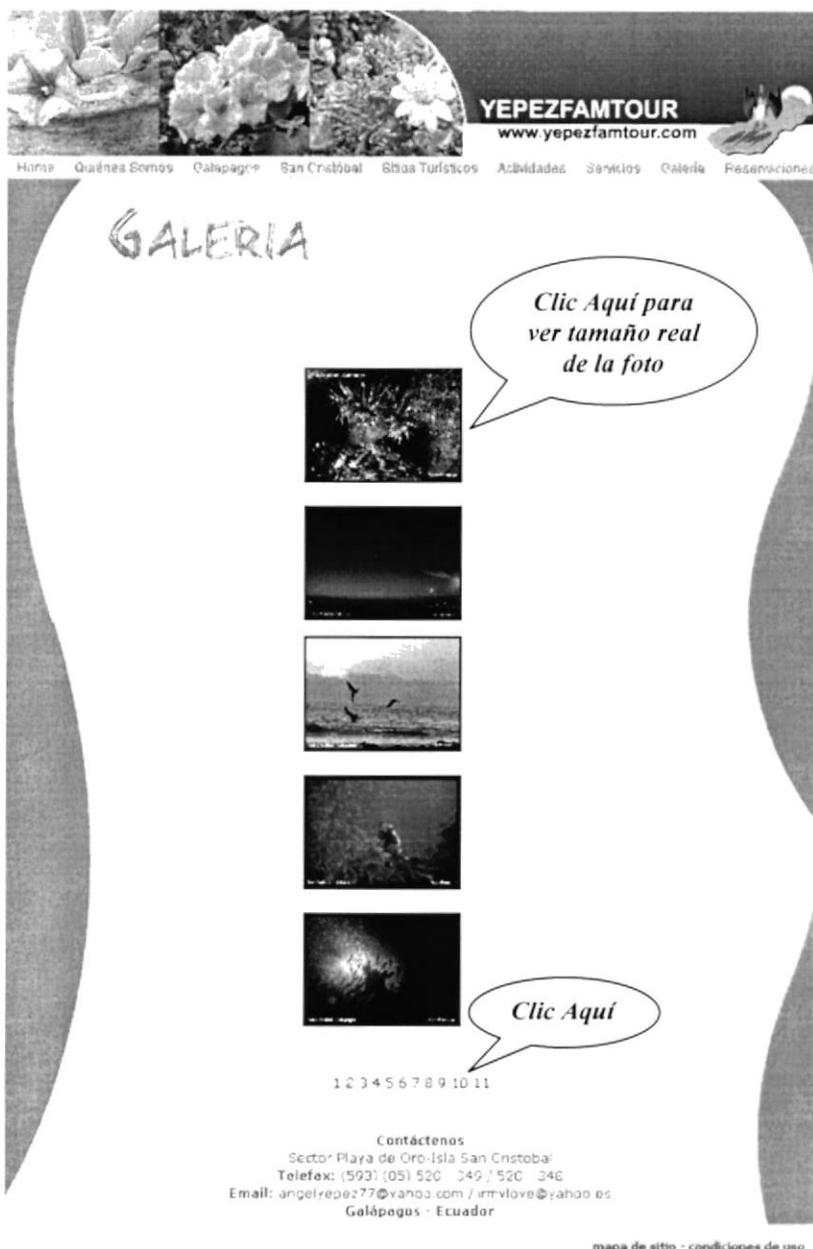


Figura 4.26 Página de Galería

4.1.2.9 RESERVACIONES

Al dar clic en el botón de Reservas se podrá visualizar la pantalla que a continuación mostramos, aquí tendrá el usuario la opción de ingresar su nombre de usuario y clave, luego deberá dar clic en el botón Entrar para poder acceder y poder reservar su paquete turístico.

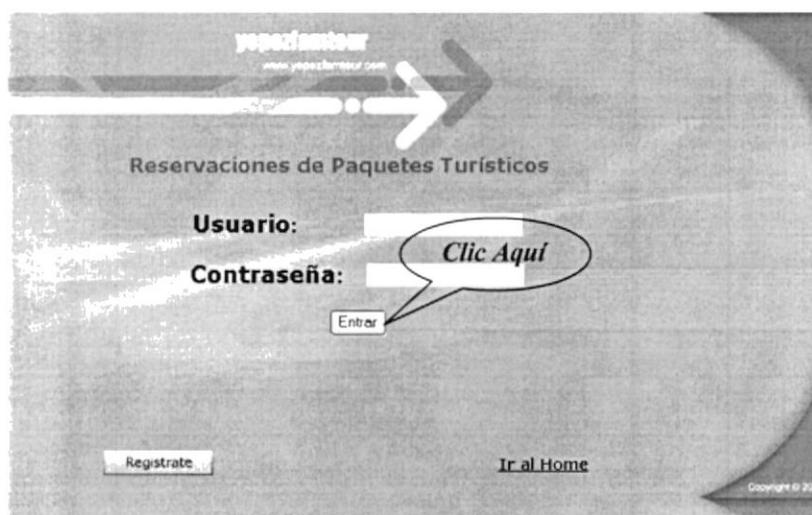


Figura 4.27 Pantalla de Reservas

4.1.2.9.1 PANTALLA DE RESERVACIONES (USUARIO REGISTRADO)

Si el usuario está registrado inmediatamente al dar clic en el botón Entrar, mostrado en la pantalla anterior, podrá ingresar los datos de la reservación llenando los campos solicitados.

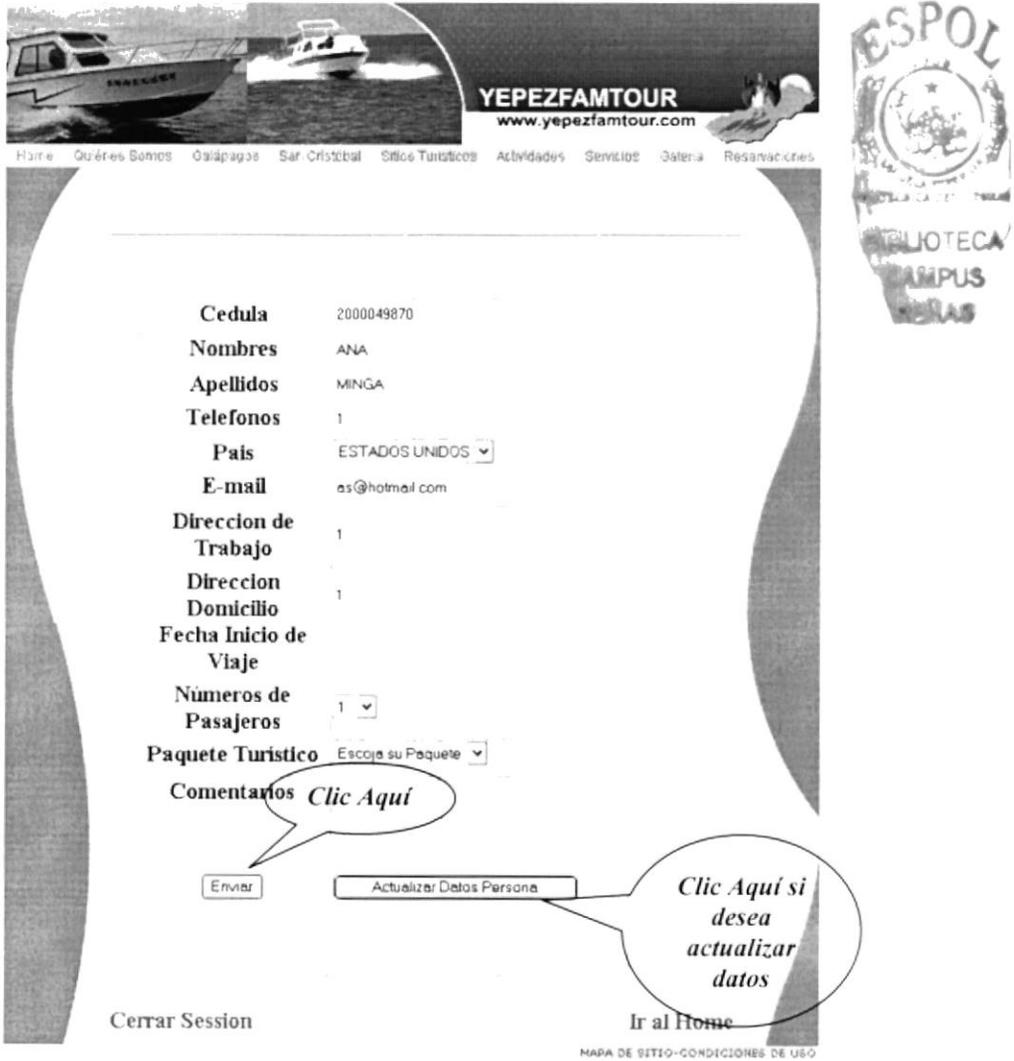


Figura 5.28 Página de Reservas (usuario registrado)

Todos los campos son obligatorios, en caso de no ingresar alguno inmediatamente aparecerá un mensaje de error indicando al usuario ingresar el campo que falta.

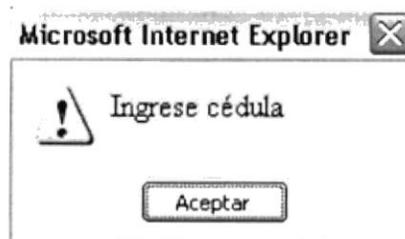


Figura 4.29 Pantalla de error

4.1.2.9.2 PANTALLA DE ACTUALIZACIÓN DE DATOS

Si el cliente desea actualizar sus datos personales los puede hacer al ingresar en el botón de la pantalla anterior, Actualizar Datos, aquí podrá realizar los cambios que desee y luego de realizar los cambios para poder guardarlos se debe dar clic en el botón Actualizar o Cerrar si no se desea realizar ningún cambio. De igual manera todos los campos son obligatorios en caso de no ser llenado alguno se mandará el mensaje de error que anteriormente se presentó. (Ver Fig. 4.28)

YEPEZFAMTOUR
www.yepezfamtour.com

Home Guáines Sanico Galápagos San Cristóbal Sitios Turísticos Actividades Servicios Galería Reservas

ACTUALIZAR DATOS

Cedula: 2000049870

Nombres: ANA

Apellidos: MINGA

País de Nacimiento : ESTADOS UNIDOS ▾

Sexo: Masculino ▾

Fecha de Nacimiento : **Día:** 18 ▾ **Mes:** Octubre ▾ **Año:** 1980 ▾

Direccion Domicilio : 1

Telefonos: 1

Lugar Trabajo: 1

Direccion Trabajo : 1

E-mail : as@hotmail.com

Clic Aquí

Actualizar Cerrar

MAPA DE SITIO-CONDICIONES DE UCC

Figura 5.30 Página de Actualización de Datos

4.1.2.9.3 PANTALLA DE USUARIO NO REGISTRADO

Si el usuario en la pantalla de Reservas no está registrado e intenta ingresar le aparecerá una nueva indicándole su error y le dará la opción a registrarse dando clic en la palabra AQUÍ.

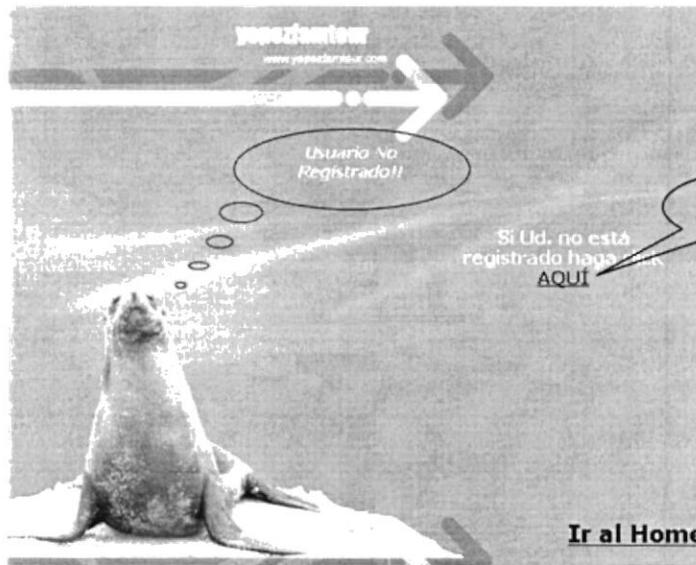


Figura 5.31 Página de Usuario no Registrado

4.1.2.9.4 PANTALLA DE REGISTRO (USUARIO NUEVO)

Si el usuario no se encuentra registrado y desea ingresar sus datos al dar clic en Regístrate podrá acceder a ésta pantalla donde le pide llenar sus datos personales más importantes. No todos los campos son obligatorios. Para poder grabar los datos del usuario deberá dar clic en el botón Grabar que se encuentra en la parte inferior de la página, si todo esta correcto le aparecerá un mensaje informativo indicando que sus datos fueron grabados con éxito, en caso de no ser así también se enviará un mensaje de error indicando el error específico para poder corregirlo.

REGISTRO DE USUARIO

Nombre:

Apellido:

Cédula:

País de Nacimiento : ECUADOR

Sexo: Masculino

Fecha de Nacimiento : **Día:** 1 **Mes:** Enero **Año:**

Dirección Domicilio:

Telefono:

Lugar de Trabajo:

Dirección Trabajo:

E-mail:

INFORMACIÓN DE USUARIO

Usuario:

Contraseña:

Confirma Contraseña:

Grabar

Clic Aquí

Ir al Home

Figura 5.32 Página de Registro

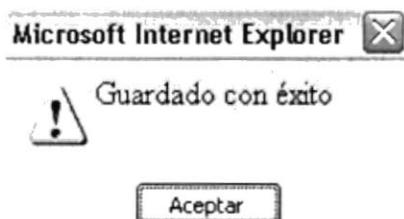


Figura 5.33 Mensaje de información



4.1.3. CONTADOR DE VISITAS

En la parte inferior de nuestra página principal se visualiza el número de personas que van visitando nuestra página. Cada vez que accesa un visitante a nuestro sitio digitando en el Explorador de Internet Explorer nuestra dirección, www.yepezfamtour.com, se irá aumentando este contador uno a uno.

No. DE VISITAS
277

Figura 4.34 No. de visitas

4.1.4. BUSCADOR

Aquí cada palabra del sitio que desee el usuario encontrar podrá escribirla para acceder de una manera más directa. Para utilizarlo se tiene que digitar la palabra y dar clic en el botón Ir que se encuentra a lado derecho del cuadro de texto.

Buscar

Figura 4.35 Cuadro de buscador

4.1.5. IR

Este botón lo encontramos en dos partes de nuestra pantalla principal, en el acceso del usuario con su clave y en el buscador. Al dar clic en éste botón podrá dirigirse a ejecutar la acción deseada.

Ir

Figura 4.36 Botón ir

4.1.6. MAPA DE SITIO

En ésta opción se ha colocado en cada una de las páginas de nuestro sitio, lo encontramos en la parte inferior derecha aquí se podrá dar a conocer al usuario todo el sitio web YEPEZFAMTOUR.

Al colocar el puntero del mouse encima de las palabras la apariencia cambia, como mostramos en las figuras.



Figura 4.37 Apariencia inactiva



Figura 4.38 Apariencia activa



MAPA DE SITIO

- Quiénes Somos
- Generalidades de Galapagos
 - *Historia*
 - *Video*
- Generalidades de San Cristobal
 - *Generalidades*
 - *Flora*
 - *Fauna*
 - *Video*
- Sitios de interes Turístico
 - *Descripcion*
- Actividades
- Paquetes turisticos
- Turismo de aventura
 - *Buceo*
- Servicios
 - *Lanchas*
- Galeriã,ãa
 - *Postales*
- Reservaciones
 - *Reservacion de Paquetes Turisticos*
- Condiciones de Uso
- Contactenos
- Mapa de Sitio
 - *Distribucion del sitio web*

mapa de sitio - condiciones de uso

Figura 4.39 Página Mapa de Sitio

4.1.7. CONDICIONES DE USO

condiciones de uso

Las condiciones de uso y avisos legales del sitio web incluyendo las responsabilidades de quien visite nuestro sitio se las encontrará al dar clic en ésta opción.



YEPEZFAMTOUR
www.yepzfamtour.com

Home Quiénes Somos Galápagos San Cristóbal Sitios Turísticos Actividades Servicios Galería Reservas

Condiciones de Uso y Avisos Legales del Sitio Web



TÉRMINOS Y CONDICIONES

El proyecto de YEPEZ FAMTOUR.com es una iniciativa abierta, intentando que sea fácil publicar y acceder a gran cantidad de conocimiento rico en diversidad turística. Agradecemos la atención que les preste a los mismos, para mantener el proyecto vivo.

El acceso al sitio es totalmente libre y gratuito, con la necesidad de registrarse para acceder a descargas de información deseada.

El uso del sitio www.yepzfamtour.com y sus servicios implica la aceptación de estos términos. Quedando prohibida la reproducción total y/o parcial del formato, diagramación y contenido de la página inicial del sitio Yepezfamtour.com.

RESPONSABILIDAD DEL CONTENIDO

La idea consiste en la divulgación del conocimiento, respetando las posibles opiniones y criterios de cada autor.

La responsabilidad del contenido de cada uno de los trabajos corre exclusivamente por cuenta del autor, respetando así los distintos enfoques, puntos de vista o ideologías.

Contáctenos
Sector Playa de Oro-Isla San Cristóbal
Telefax: (593) (05) 520 - 349, 520 - 348
Email: angelyp@77@yahoo.com / itmylove@yahoo.es
Galápagos - Ecuador

mapa de sitio - condiciones de uso

Figura 4.40 Página de Condiciones de uso



CAPÍTULO 5
**MANEJANDO EL
SISTEMA
ADMINISTRADOR**

5. MANEJANDO EL SISTEMA ADMINISTRADOR

En este capítulo se detalla como ejecutar las operaciones básicas del administrador, es decir, solo la persona autorizada para realizar los cambios necesarios a la parte interna del sistema como son las tablas y sus datos. Cada una de las operaciones posee un número de pasos, el seguimiento de éstos le asegurará una manera correcta de realizar las operaciones que usted como administrador desee efectuar.

El web master deberá ingresar a las pantallas de mantenimientos ingresando su **usuario** y **password** (clave), recordamos que éstas claves son únicas, posteriormente da clic en el botón Ir, ubicado a lado derecho del cuadro de password.



Figura 5.1 Página Principal

5.1 PANTALLA DE MANTENIMIENTOS Y CONSULTAS

En ésta pantalla se podrá realizar eliminaciones, modificaciones, ingresos y consultas de todas las tablas de la base de datos. Para acceder a cualquiera de los mantenimientos se debe colocar el puntero del mouse en el mantenimiento deseado y dar clic.

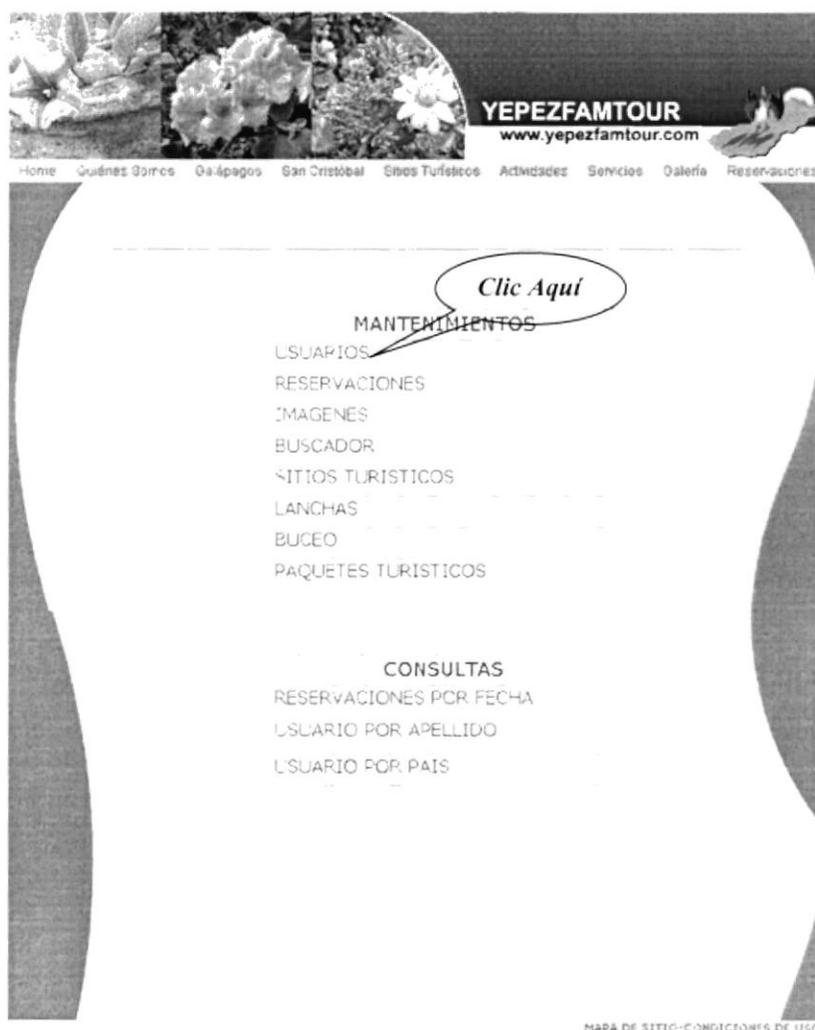


Figura 5.2 Página de Mantenimientos y consultas

Los botones que se encontrarán en todas las pantallas de mantenimientos de nuestro sitio tendrán el mismo uso y ejecución, a continuación detallamos cada uno de ellos:

Botón Ingresar

Para poder guardar o ingresar los datos del usuario digitados en el formulario correspondiente del mantenimiento se debe dar clic en éste botón, en el instante se enviarán los datos a la base y el usuario podrá realizar sus reservas o modificaciones de datos.

Botón Modificar

Con éste botón el administrador podrá modificar o cambiar algún o algunos datos de un usuario en especial, los cambios también se harán en la base.

Botón Eliminar

Si se desea eliminar algún usuario solo se da clic en éste botón e inmediatamente será eliminado de la tabla de usuarios.

Botón Consultar

Al acceder a éste botón se podrá visualizar la tabla que se desee modificar con todos sus campos.

Botón Ayuda

Con éste botón se dará acceso a mostrar una pantalla de ayuda donde muestra todos los datos de la tabla que se necesite, esto depende del mantenimiento en el que nos encontremos.

5.2 PANTALLAS DE MANTENIMIENTOS

5.2.1 MANTENIMIENTO DE USUARIO

Todos los datos del usuario se podrán modificar, eliminar o ingresar un registro nuevo en ésta pantalla.

Para poder obtener los datos de un usuario se da clic en el botón de ayuda, aparecerá una pantalla de ayuda con todos los usuarios ingresados.

YEPEZFAMTOUR
www.yepezfamtour.com

Home Quiénes Somos Galápagos San Cristóbal Sitios Turísticos Actividades Servicios Galería Reservas

MANTENIMIENTO DE USUARIO

Nombre:

Apellido:

Cédula: ? *Clic Aquí*

País de Nacimiento : ECUADOR

Sexo: Masculino

Fecha de Nacimiento : **Día:** 1 **Mes:** Enero **Año:**

Dirección Domicilio:

Telefono:

Lugar de Trabajo:

Dirección Trabajo:

E-mail:

INFORMACIÓN DE USUARIO

Usuario:

Contraseña:

Confirma Contraseña:

Estado: Activo

[Cerrar Session](#) [Ir al Menu](#)

MAPA DE SITIO-CONEXIONES DE USU

Figura 5.3 Mantenimiento de usuario

Al colocar el puntero del mouse encima de cualquier palabra de un campo de la tabla la apariencia del texto señalado cambia a un color verde limón, si ese es el registro que se desea modificar le damos clic. En el momento de dar clic en el registro deseado se llenarán los datos de éste en el formulario y se podrá realizar los cambios deseados.

YEPEZFAMTOUR
www.yepezfamtour.com

Home Guayas Esmos Galapagos San Cristobal Bajas Turisticos Actividades Servicios Galeria Reservas

MANTENIMIENTO DE USUARIO

Nombre: vicente
Apellido: yepez
Cédula: [?]
País: [?]
Nacimiento: [?]
Sexo: [?]
Fecha Nacimiento: [?]
Dirección: [?]
Domicilio: [?]
Telefonos: [?]

Lugar de Trabajo: Guayaquil
Dirección Trabajo: CENTRO COMERCIAL PLAZA MAYOR
E-mail: vicente@hotmail.com

Nombres	Apellidos	Cédula	País	Sexo	Fecha	Día	Mes	Año	Domicilio	Telefonos
ANA	MINGA	2000049870	2	Masculino	1980-10-18	18	10	1980	1	
Vicente		2000049860	2	Masculino	2005-01-01	1	1	2005	2	0
carlos	sanchez	2000987892	2	Masculino	1987-05-20	20	5	1987		0
a	a	123	1	Masculino	0000-00-00	0	0	0	s	0

INFORMACIÓN DE USUARIO

Usuario: administrador
Contraseña: •
Confirma Contraseña: •
Estado: Activo [v]

[Modificar] [Eliminar]

Cerrar Session Ir al Menu

MAPA DE SITIO-CONDICIONES DE USO

Figura 5.4 Mantenimiento de usuario

5.2.2 MANTENIMIENTO DE RESERVACIONES

Las reservas podrán ser modificadas en éste formulario, primero se debe encontrar la reservación que se desee modificar dando clic en el botón de ayuda que lo encontramos al lado derecho del campo Código de Reservación.

YEPEZFAMTOUR
www.yepzfamtour.com

Home Quiénes Somos Galería Reservas

Código de Reservacion

Cedula

Fecha Inicio de Viaje

Números de Pasajeros 1

Paquete Turístico Paquete 3

Comentario

Estado Activo

Modificar

Cerrar Session Ir al Menu

MAPA DE SITIO-CONDICIONES DE USO

Figura 5.5 Mantenimiento de reservas

En el momento de visualizar el cuadro de ayuda colocamos el puntero del mouse encima del registro deseado y damos clic, inmediatamente se llenará con los datos el formulario y se podrá realizar los cambios que se desee en la reservación. Para finalizar solo damos clic en el botón modificar y los cambios serán guardados.

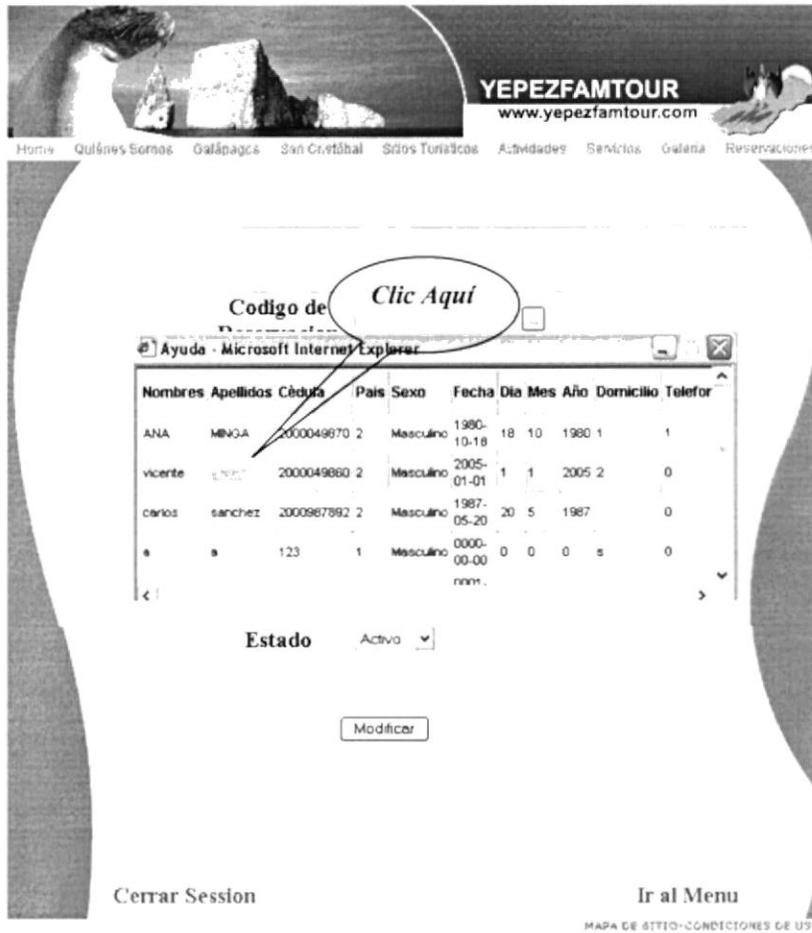


Figura 5.6 Mantenimiento de Reservas

5.2.3 MANTENIMIENTO DE IMÁGENES

El mantenimiento de imágenes es uno de los principales ya que aquí podremos modificar, eliminar e ingresar las imágenes a nuestro sitio web que están relacionadas con todas nuestras páginas.

De igual manera que en los mantenimientos anteriores se debe buscar la imagen que se desea cambiar y lo hacemos con el botón ayuda que lo encontramos a lado derecho del Código de Imagen.

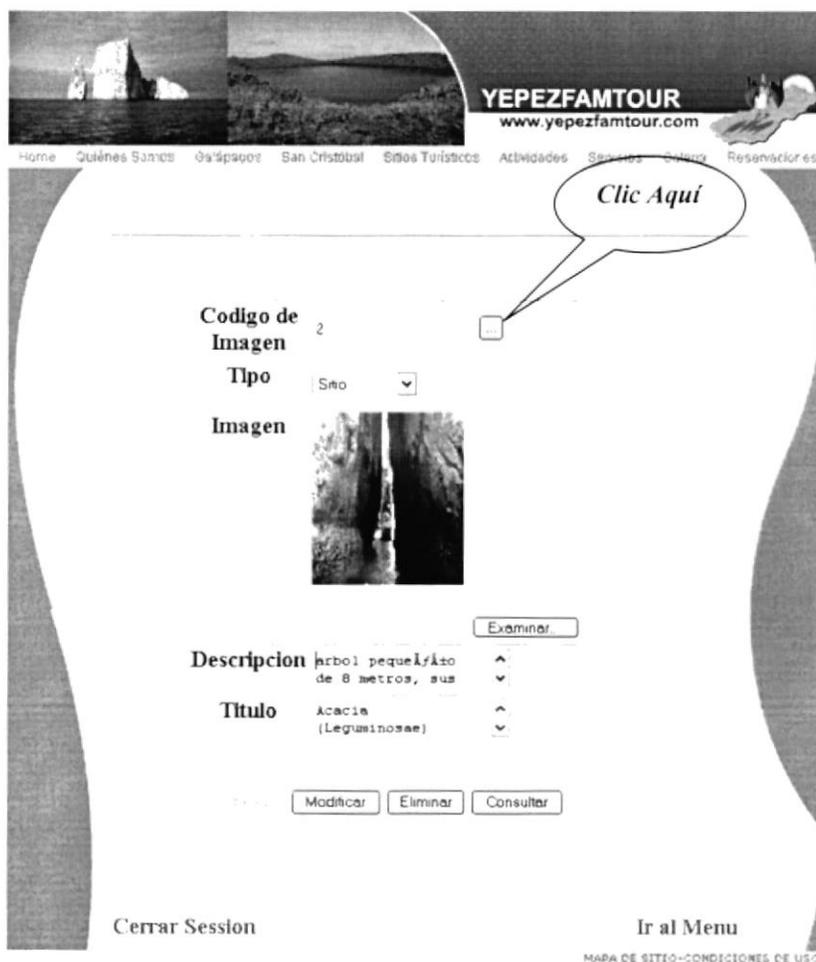


Figura 5.7 Mantenimientos de Imágenes

En el cuadro de ayuda elegimos la imagen a modificar dando clic encima de los datos de la tabla.

YEPEZFAMTOUR
www.yepezfamtour.com

Home Quienes Somos Galápagos San Cristóbal Islas Tuñacá Actividades Servicios Galería Reservas

Codigo de Imagen 2

Clic Aquí

Codigo Imagen	Nombre	Cod. Tipo	Nom. Tipo	Descripcion	Titulo
2	Imagenes/Agartije.jpg	2	marino		
5	Imagenes/01-turtw2.gif	2	marino	Erróneamente se llaman focas a las 2 especies registradas en Galapagos estas se diferencian entre si por el pelaje. El lobo marino de 2 pelos tiene una piel lujosa su actividad es nocturna y vive en las costas rocosas del Archipiélago, de menor tamaño. Átoque el leon marino. El leon marino vive en las costas rocosas...	

Examinar

Descripcion: arbol pequeño de 8 metros, sus

Titulo: Acacia (Leguminosae)

Modificar Eliminar Consultar

Cerrar Session Ir al Menu

MAPA DE SITIO-CONDICIONES DE USO

Figura 5.8 Mantenimientos de Imágenes

Lo siguiente es dirigirnos al botón Examinar el cual nos muestra la ruta donde estará ubicada la imagen por la cual se desea cambiar o modificar, la elegimos y será cambiada la foto anteriormente mostrada.

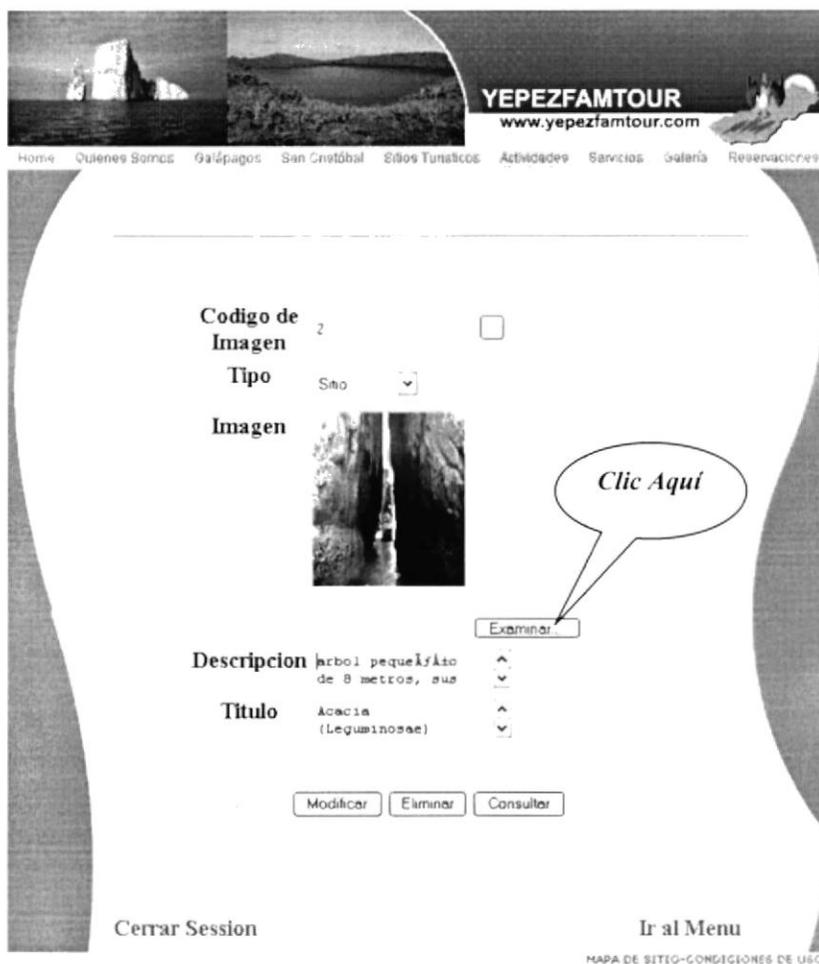


Figura 5.9 Mantenimientos de Imágenes



Figura 5.10 Mantenimientos de Imágenes

Si se desea cambiar los demás campos, hablamos de descripción de la imagen o el título, simplemente se realiza digitando en los cuadros de texto la información que se desea reemplazar.

5.2.4 MANTENIMIENTO DEL BUSCADOR

En ésta página el web master podrá solo modificar el estado de la palabra que se ha ingresado como búsqueda, la página que se la va enlazar con la palabra, el título con quien se la va a relacionar y principalmente el estado de dicha palabra para que se presente en la búsqueda. Para acceder a la palabra es necesario que de clic en el botón buscar o ayuda ubicado al lado derecho del campo código.



Figura 5.11 Mantenimientos del Buscador

Elegimos la palabra que se desea modificar ubicando el puntero del mouse encima de la misma y damos clic. Luego se llenará el formulario con los datos y se podrá realizar los cambios deseados.

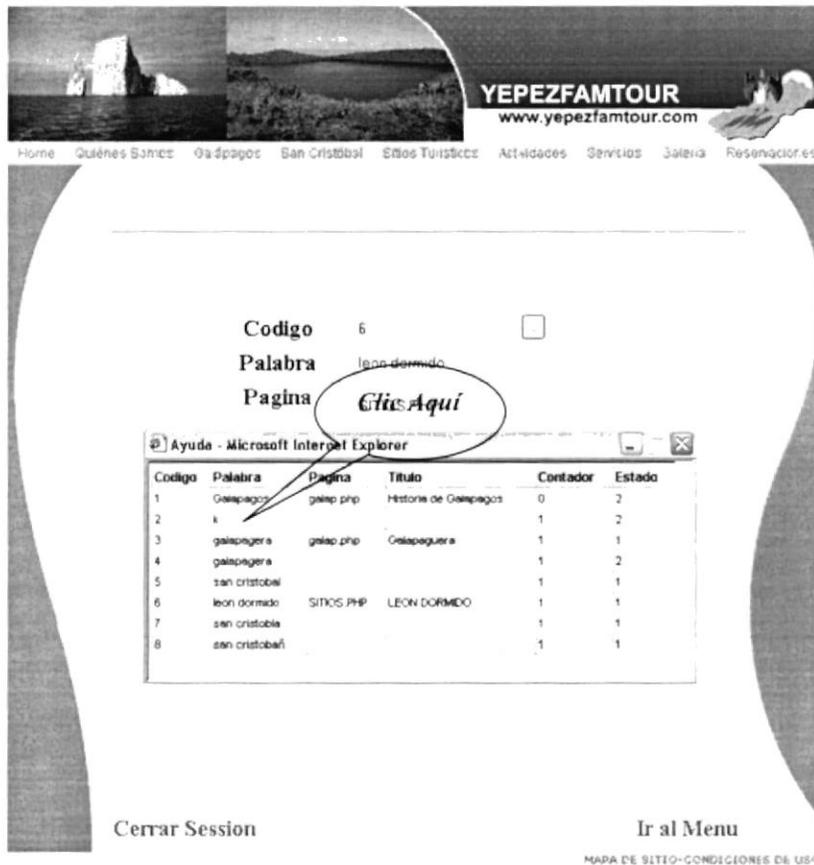


Figura 5.12 Mantenimientos del Buscador

Para finalizar elegimos el estado de la palabra escogida, dando clic en el combo de Estado y finalizamos dando clic en el botón modificar.

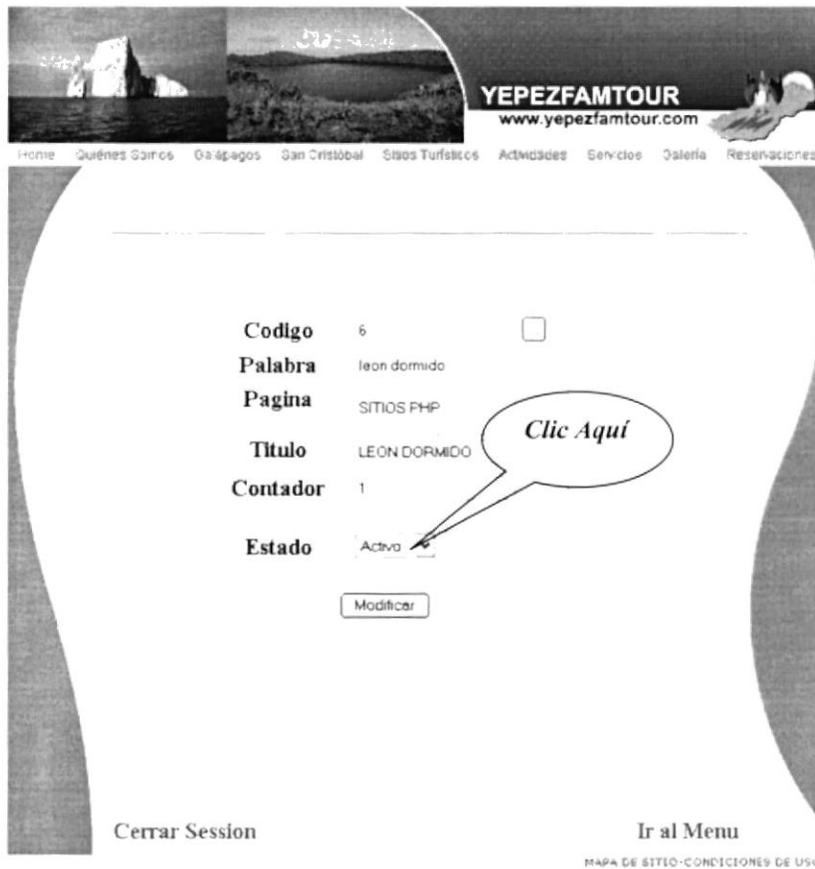


Figura 5.13 Mantenimientos del Buscador

5.2.5 MANTENIMIENTO DE SITIOS TURÍSTICOS

El administrador podrá ingresar, modificar y eliminar nuevos sitios de visitas que se puedan adaptar con los diferentes itinerarios de viajes que tiene la empresa con sus respectivas imágenes y descripciones. De igual manera para acceder a modificar el sitio que se desea lo escogemos dando clic sobre el botón de ayuda que se encuentra a lado derecho del cuadro de código.

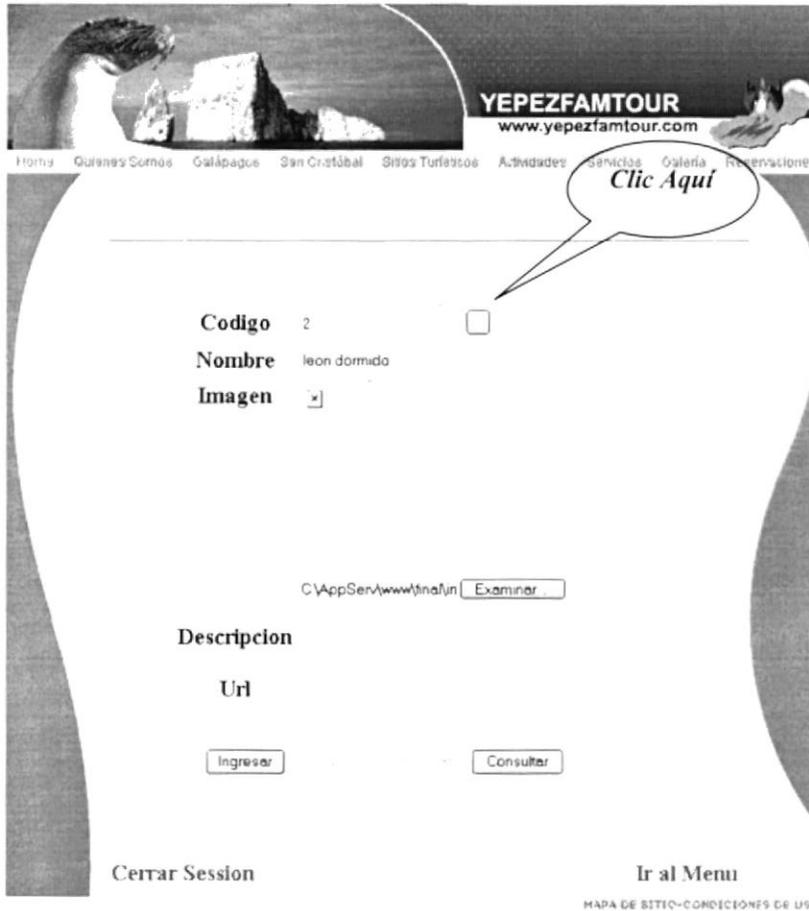


Figura 5.14 Mantenimiento de Sitios Turísticos

Se podrá ver en el cuadro de ayuda todos los datos de los paquetes turísticos ingresados en la base, procedemos a escoger el que se desea modificar dando clic en el mismo. Todos los datos serán cargados en el formulario y se podrá realizar los cambios que se desee.

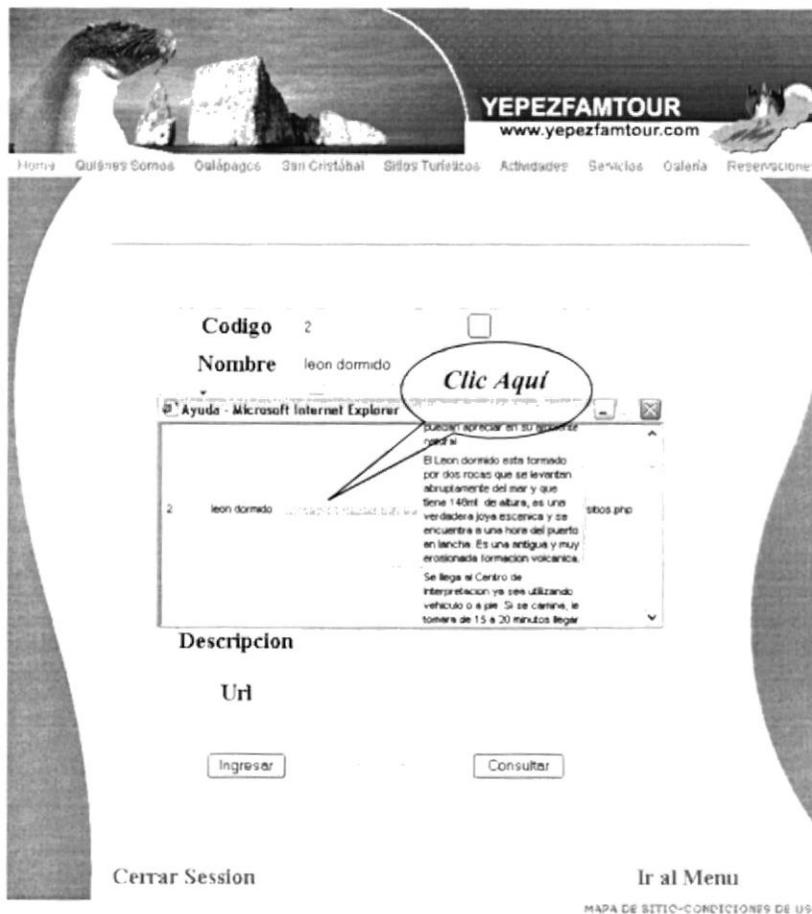


Figura 5.15 Mantenimiento de Sitios Turísticos

El paso siguiente es dirigirse al botón Examinar que se encuentra en la parte inferior del campo imagen, aquí se procede a elegir la imagen del sitio si se desea que cambie.

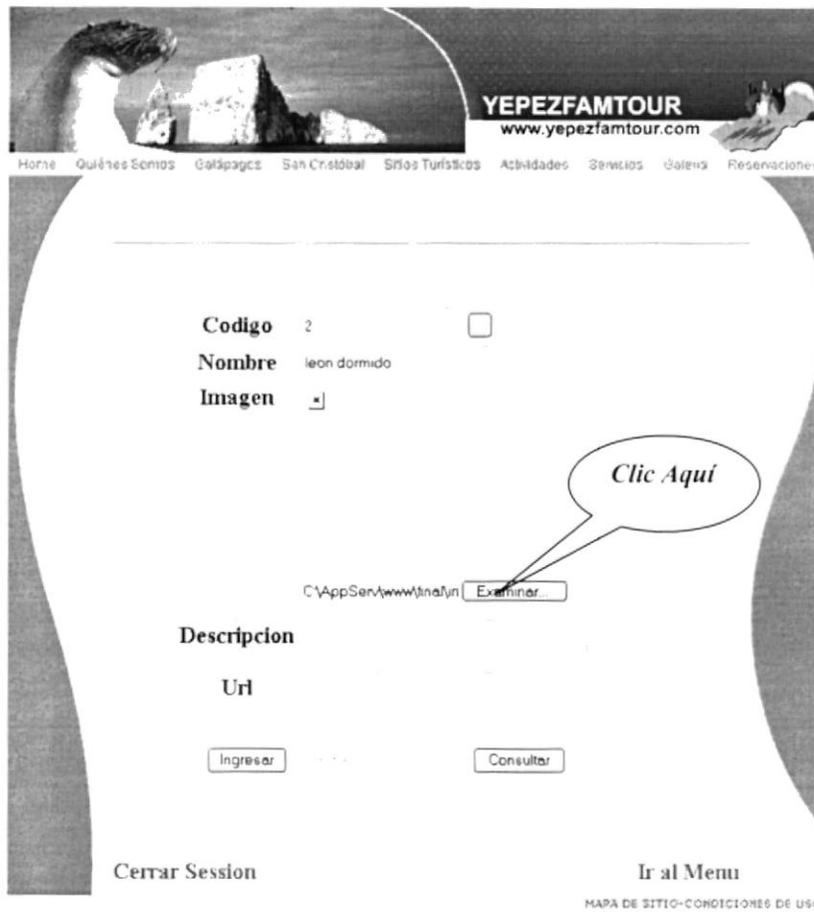


Figura 5.16 Mantenimiento de Sitios Turísticos

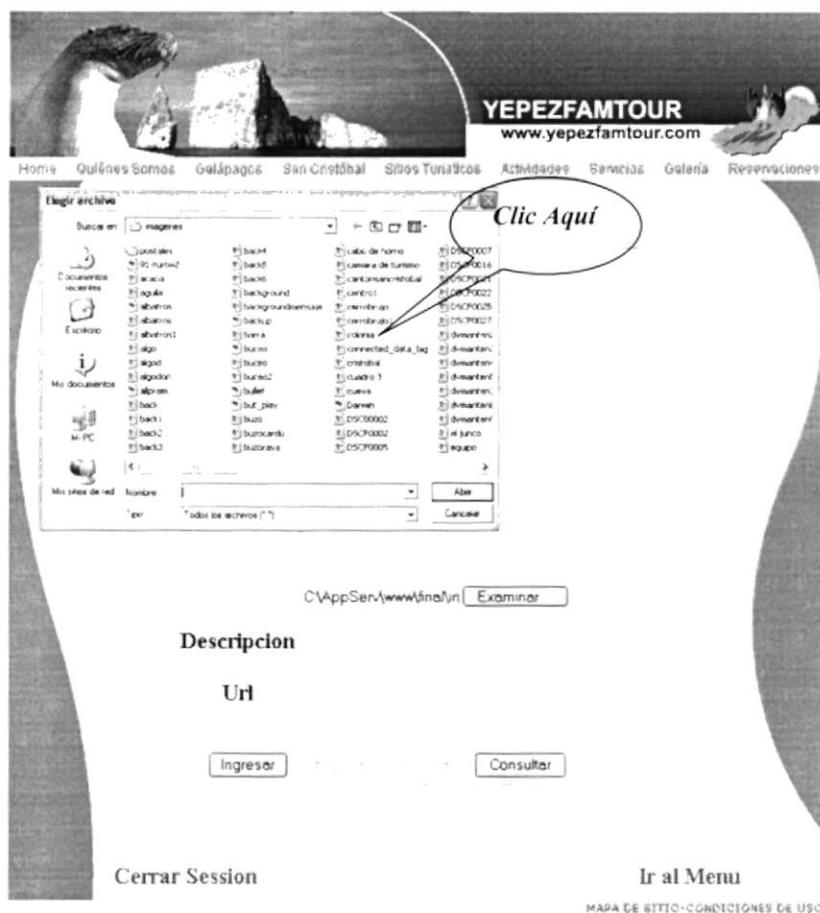


Figura 5.17 Mantenimiento de Sitios Turísticos

Si la descripción del sitio se desea cambiar lo hacemos escribiendo los datos en el cuadro de texto de éste campo y se procede a guardar los cambios realizados dando clic en el botón modificar.

5.2.6 MANTENIMIENTO DE LANCHAS

En éste mantenimiento el administrador tiene las opciones de realizar consultas, modificar, eliminar e ingresar nuevas lanchas que conformen nuestra empresa cada una con sus respectivas características e imágenes, se podrá elegir la lancha que se desea modificar dando clic en el botón de ayuda.

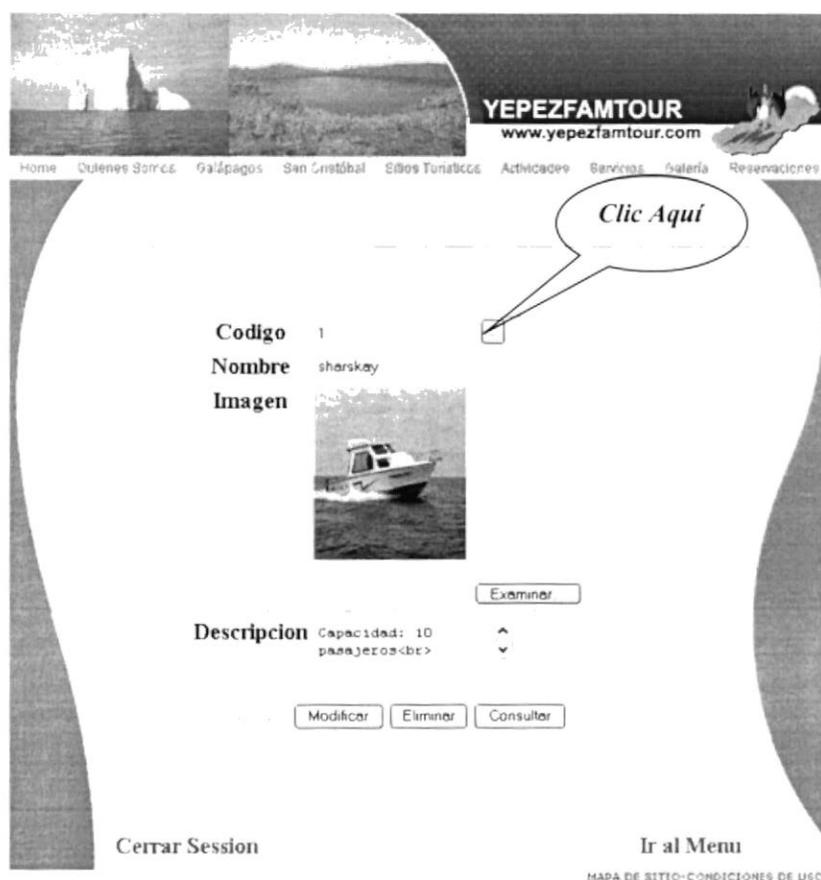


Figura 5.18 Mantenimientos de Lanchas

Al buscar el registro de la lancha que se desea modificar nos ubicamos con el puntero del mouse encima y le damos clic, inmediatamente los datos de éste registro serán visualizados en el formulario.



Figura 5.19 Mantenimientos de Lanchas

El paso siguiente es dirigirse al botón Examinar que se encuentra en la parte inferior del campo imagen.

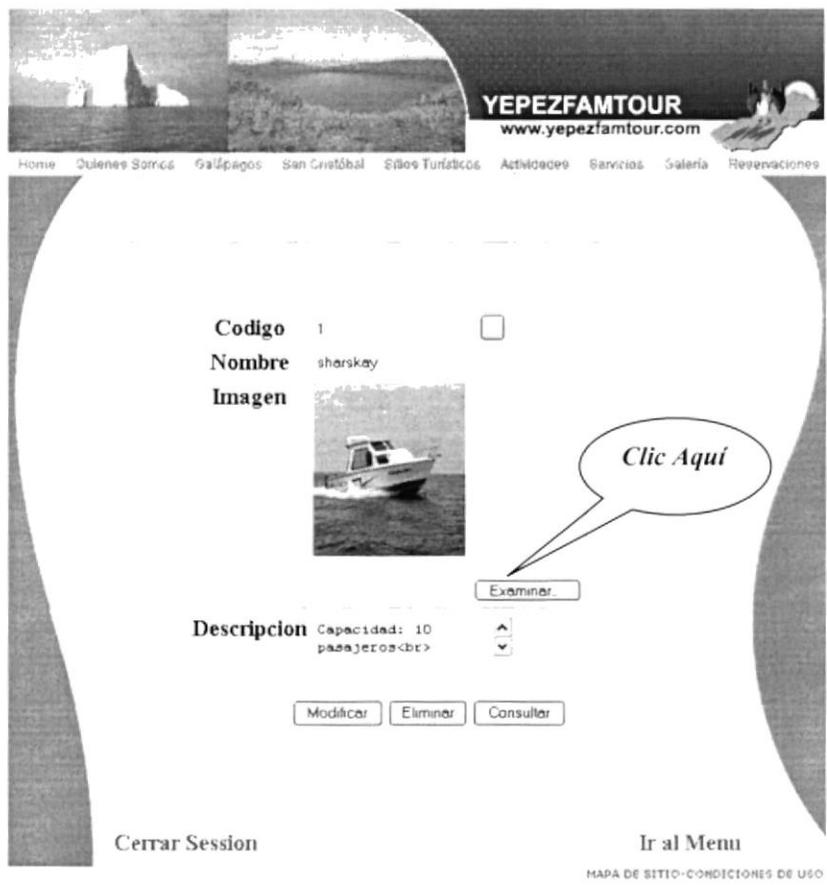


Figura 5.20 Mantenimientos de Lanchas

En el cuadro que aparece se podrá elegir la imagen de la lancha o fibra que se desee reemplazar, para cambiarla le damos clic encima del nombre de la imagen deseada.

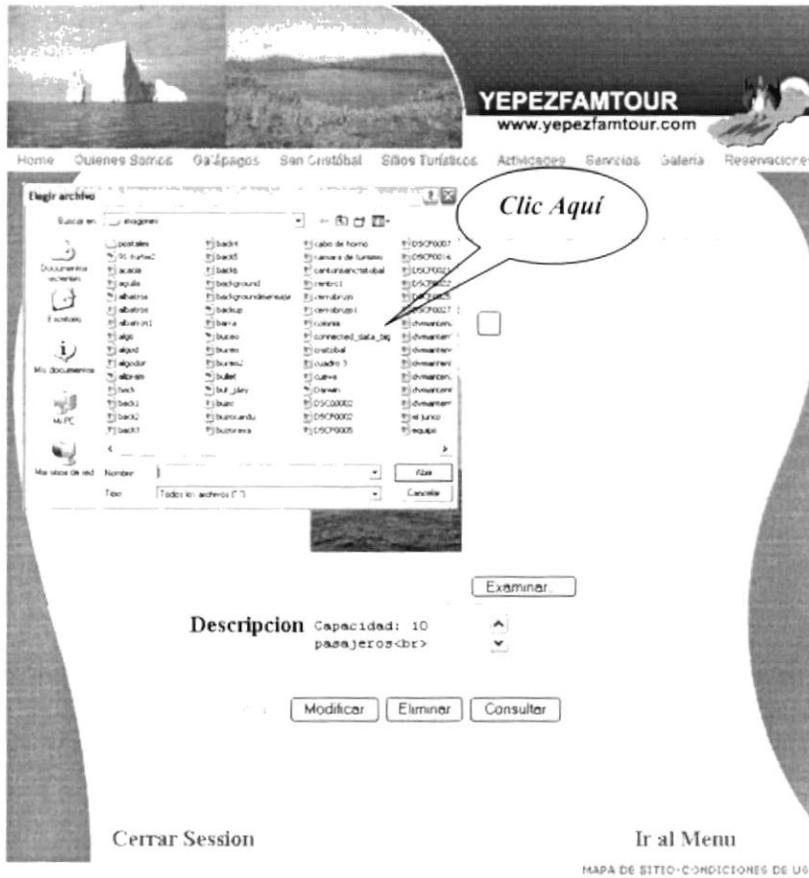


Figura 5.21 Mantenimientos de Lanchas

Si el campo descripción también desea ser cambiado lo hacemos escribiendo los datos en el cuadro de texto de éste campo y se procede a guardar los cambios realizados dando clic en el botón modificar.

5.2.7 MANTENIMIENTO DE BUCEO

Aquí el administrador tiene las opciones de realizar consultas, modificar, eliminar e ingresar nuevas imágenes que estén relacionadas con el turismo de aventura del buceo. Se podrá dirigir hasta los datos de la imagen dando clic en el botón de ayuda que se encuentra ubicado a lado derecho del campo código.

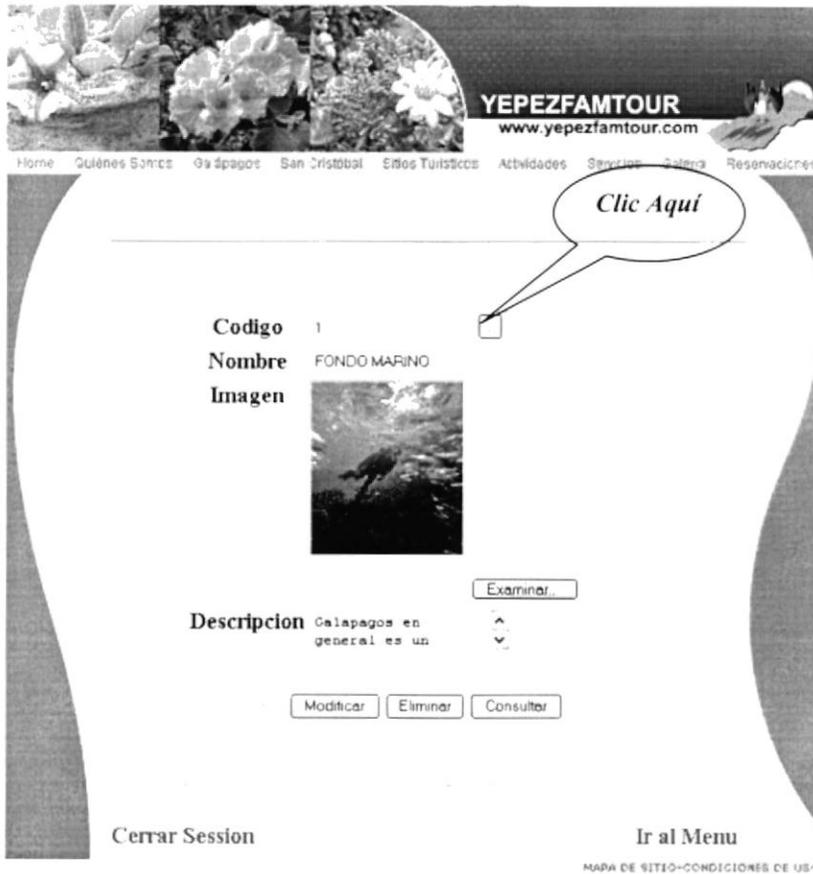


Figura 5.22 Mantenimientos de Buceo

En el cuadro de ayuda se elegirá el registro de la tabla buceo que se desee cambiar y los datos serán automáticamente llenados en el formulario.

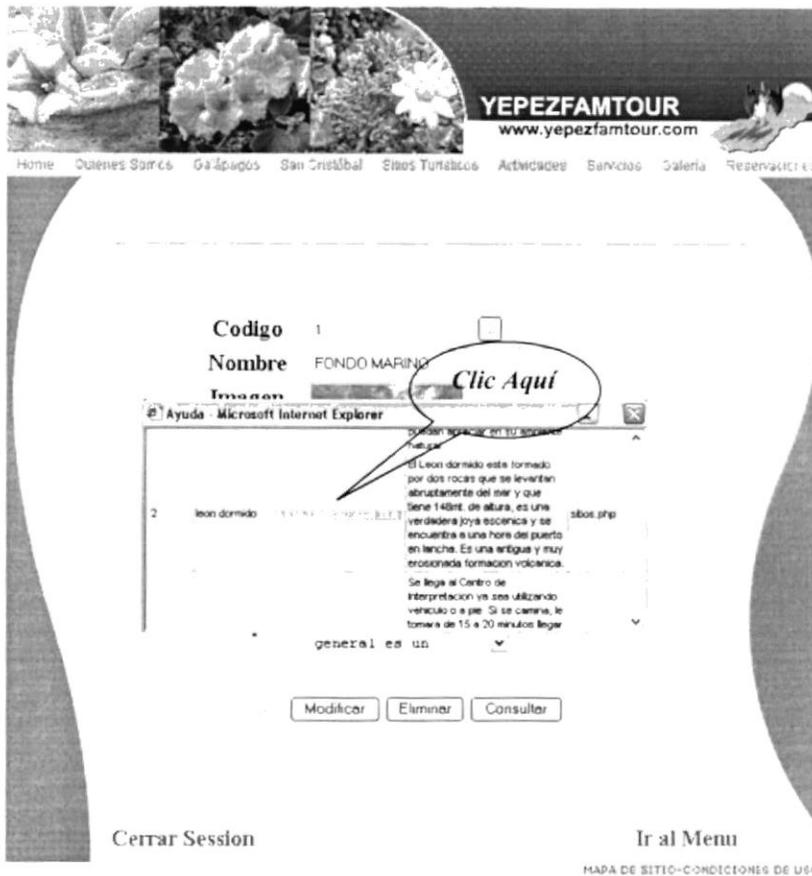


Figura 5.23 Mantenimientos de Buceo

El paso siguiente es dar clic en el botón Examinar que se encuentra en la parte inferior del campo imagen, aparecerá un cuadro donde se encuentran todas la imágenes, escogemos la que se desee cambiar por la anterior dando clic encima del nombre, inmediatamente la imagen anterior será cambiada por el escogida actualmente.

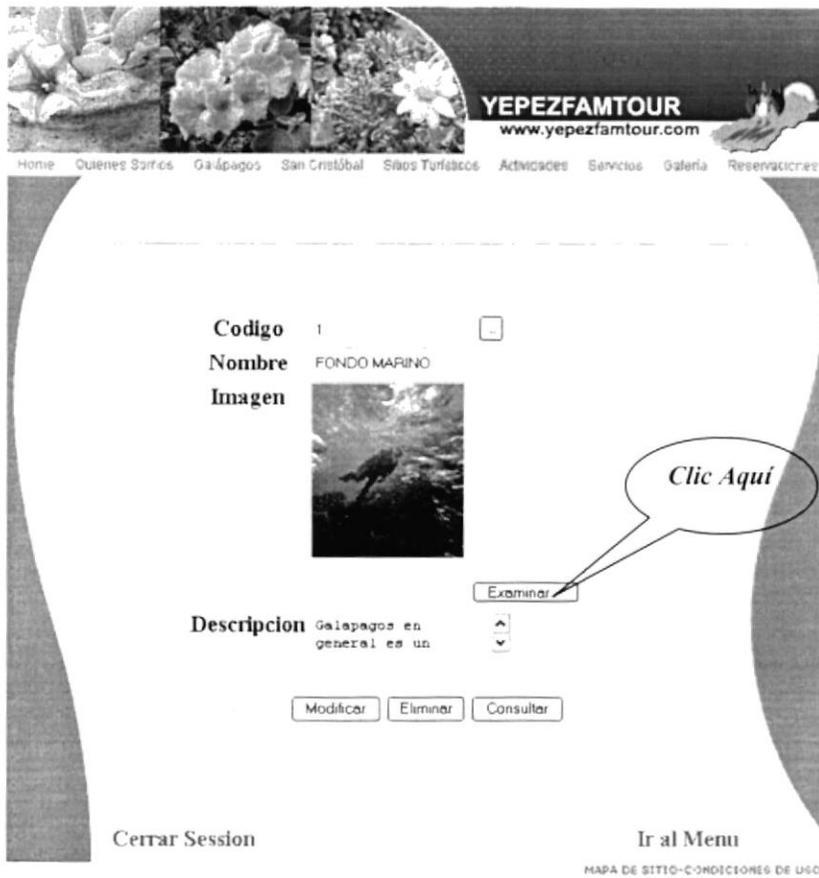


Figura 5.24 Mantenimientos de Buceo



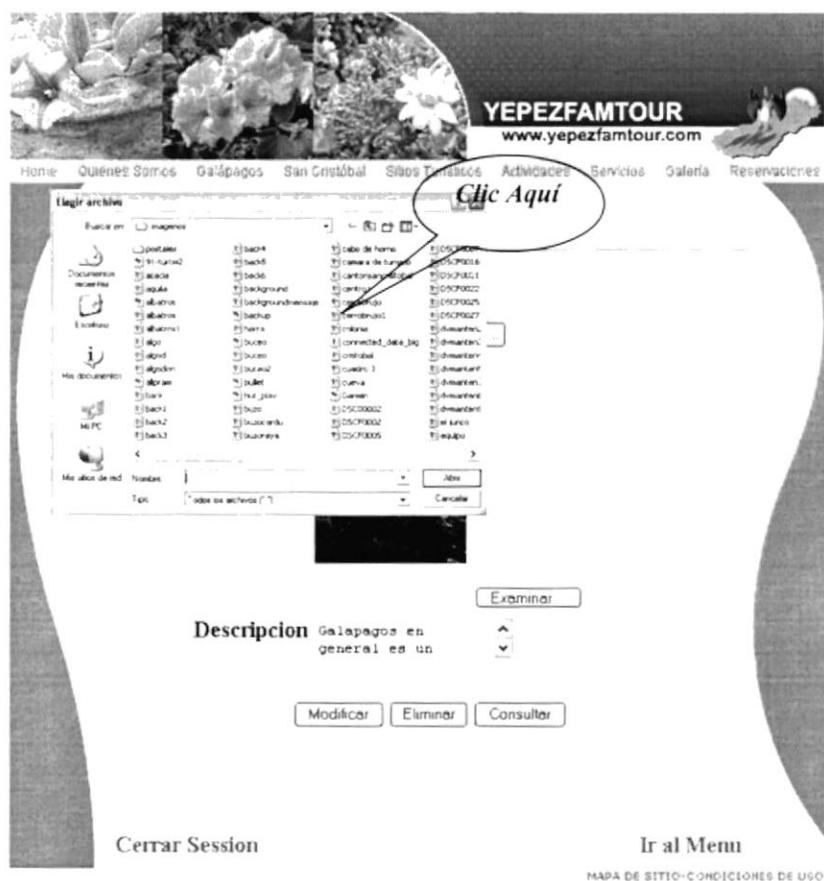


Figura 5.25 Mantenimientos de Buceo

Para cambiar la descripción de esta tabla simplemente digitamos la información deseada y luego se guardan los cambios realizados dando clic en el botón modificar.

5.2.8 MANTENIMIENTO DE PAQUETES TURÍSTICOS

En ésta pantalla el web master podrá eliminar, modificar, ingresar nuevos paquetes o viajes turísticos que la empresa esté realizando según sus itinerarios.

En esta pantalla el administrador podrá elegir por medio de un combo el nombre o título del paquete turístico.

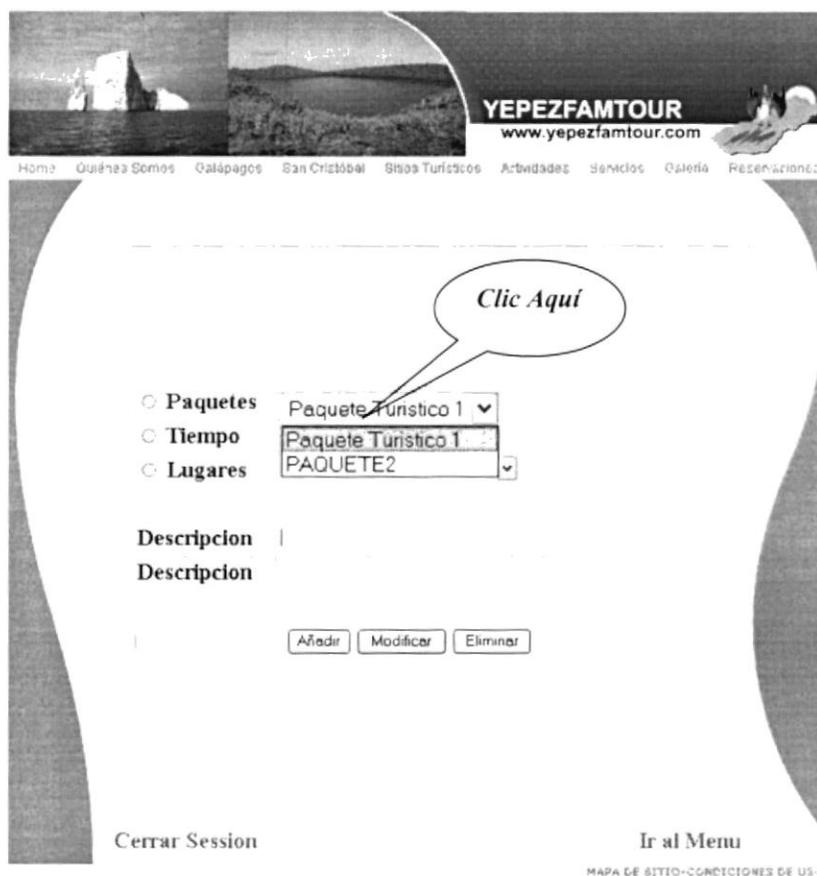


Figura 5.26 Mantenimientos de Paquetes Turísticos

También se debe elegir por medio de un combo el número de días que tendrá el paquete elegido.

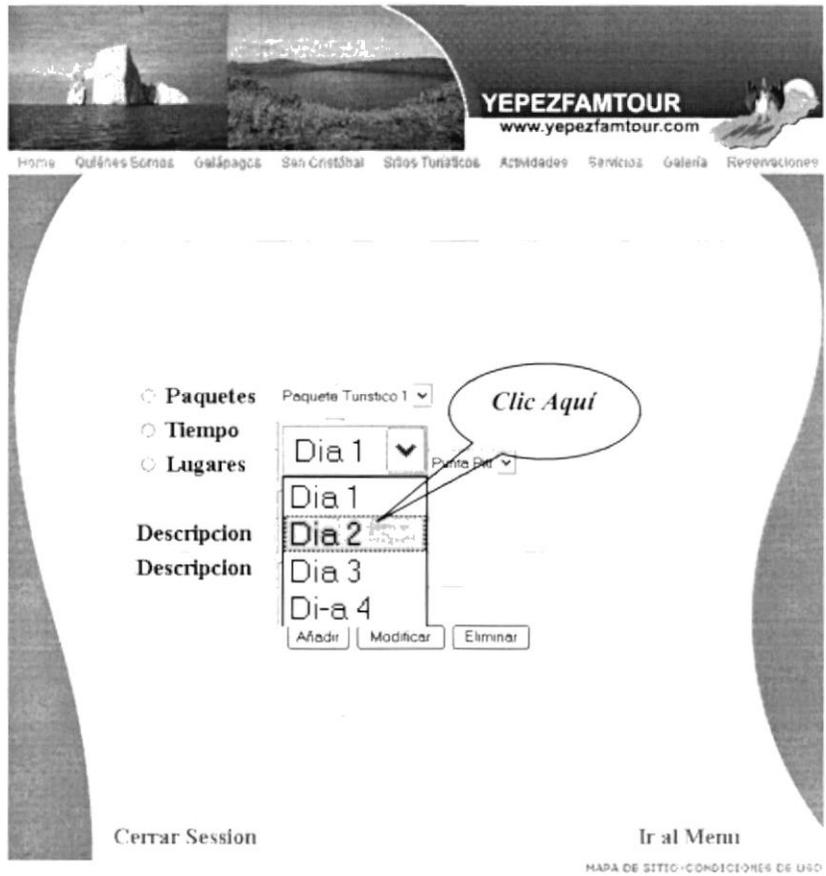


Figura 5.27 Mantenimientos de Paquetes Turísticos

Y luego se escoge el lugar donde tendrá el destino, de igual manera por medio de un combo.

YEPEZFAMTOUR
www.yepezfamtour.com

Home Quiénes Somos Galápagos San Cristóbal Sitios Turísticos Actividades Servicios Galería Reservas

Paquetes Paquete Turístico 1
 Tiempo Día 3
 Lugares Transfer - Aeropuerto - Hotel
 Descripción
 Descripción El Progreso - Junco - Galapaguera Seminatural - Cerro Colorado

Añadir Modificar Eliminar

Cerrar Sesion Ir al Menu

MAPA DE SITIO-CONDICIONES DE USO

Figura 5.28 Mantenimientos de Paquetes Turísticos

Solo en el campo en el que tendrá que digitar será en la descripción del lugar donde debe ingresar información sobre el sitio a visitar.

Después de ser llenados todos los campos del formulario se debe dar clic en los siguientes botones dependiendo del tipo de ejecución:

Botón Añadir

Añadir

Para agregar un nuevo paquete turístico.

Botón Modificar

Modificar

Si se desea cambiar algún paquete ya ingresado.

Botón Eliminar

Eliminar

Si el administrador desea eliminar o borrar un paquete de la base de datos.

5.3 PANTALLAS DE CONSULTAS

Para que el administrador ingrese a las consultas deberá ingresar su **usuario** y **password** correspondientes, luego dar clic en el botón Ir.

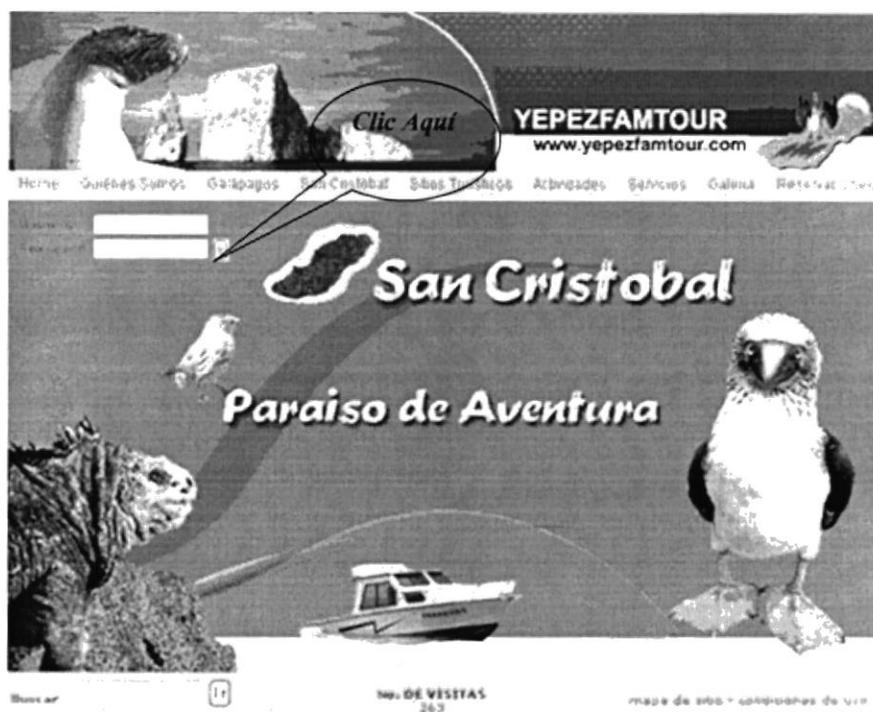


Figura 5.29 Pantalla Principal

Para elegir la consulta que se desea obtener nos colocamos con el puntero del mouse sobre el nombre de la misma y damos clic.

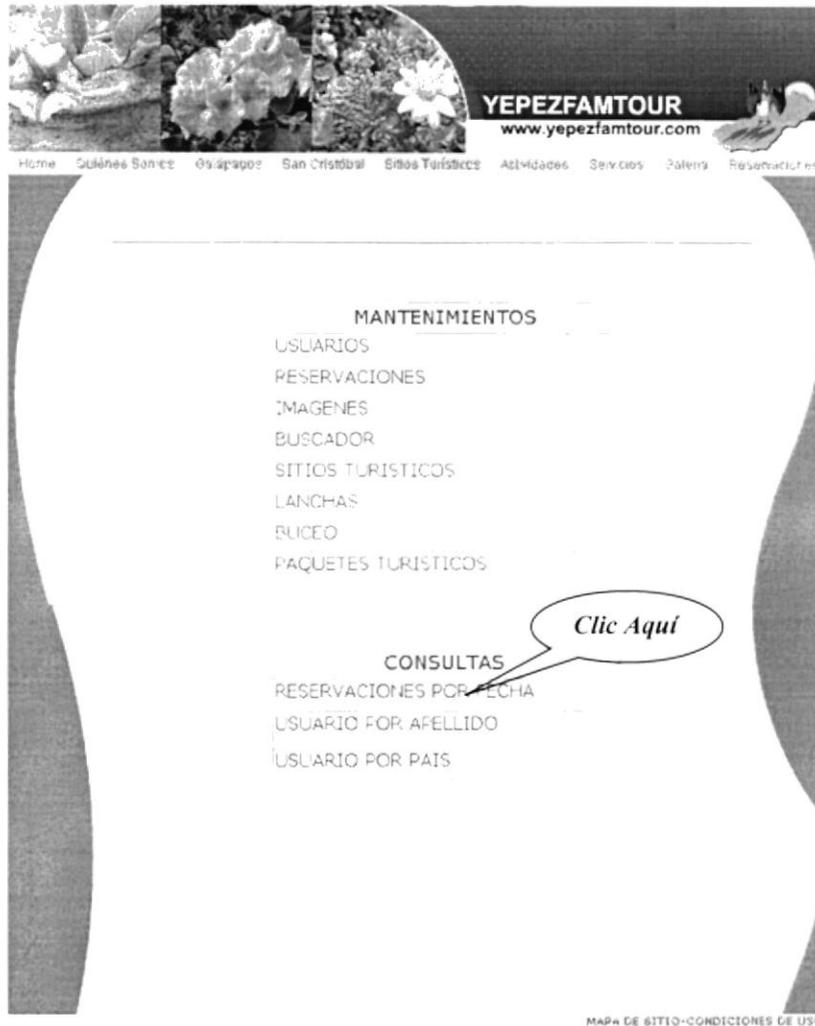


Figura 5.30 Página de Mantenimientos y consultas

Las tres consultas cuentan con dos links que son:

Cerrar Session

Ir al Home

Cerrar Sesión.- Nos devuelve a la página principal de los mantenimientos y consultas.

Ir al Home.- Al dar clic aquí se podrá el usuario dirigir a la página principal de nuestro sitio.



5.3.1 CONSULTAS DE RESERVACIONES POR FECHA

En el cuadro de texto se ingresa la fecha que deseemos consultar la reservación, empezamos por ingresar el año con sus cuatro dígitos seguido del mes y el día damos clic en el botón Enviar y podremos ver un cuadro con los datos solicitados en la parte inferior.

Cerrar Session

Ir al Home

Consulta de Reservaciones *Digite Aquí*

FECHA DE RESERVACION 2005-05-20

Numero Reservacion	Apellidos	Cedula	Num. Personas	Paquete Turistico
3	yepes	2000049860	8	Paquetel

Figura 5.31 Consulta de Reservaciones

5.3.2 CONSULTAS DE USUARIO POR APELLIDO

Ésta es otra consulta que podremos visualizar al ingresar el apellido del usuario y dando clic en el botón Enviar. La respuesta de la consulta se muestra en un cuadro en la parte inferior con los datos personales del usuario.

**Cerrar
Session**

Ir al Home

Digite Aquí
Consulta de Usuarios

Apellidos: MINGA

Usuario	Cedula	Nombres	Apellidos	Fecha Nacimiento
usuario	2000049870	ANA	MINGA	1980-10-18
any	0919098756	Ana Maria	Minga Bastidas	1980-09-18

Figura 5.32 Consulta de Usuario por apellido

5.3.2 CONSULTAS DE USUARIO POR PAÍS

La última consulta es escogiendo un país del combo que se visualiza en la pantalla damos clic en el país deseado y luego en el botón Enviar, inmediatamente podrá ver todos los usuarios de ese país.

Cerrar
Session

Ir al Home

Clic Aquí

Consulta de Usuarios

Pais: ECUADOR

ECUADOR
ESTADOS UNIDOS

Usuario	Cedula	Nombres	Apellidos	Fecha Nacimiento
usuario	2000049870	ANA	MINGA	1980-10-18
administrador	2000049860	vicente	yepez	2005-01-01
sairu	56	urias	Ulloa	0001-01-01

Figura 5.33 Consulta de Usuario por país



CAPÍTULO 6

MENSAJES DEL SISTEMA

6. MENSAJES DEL SISTEMA

Esta sección es para que los usuarios consulten los mensajes que el sistema emite para la confirmación de los resultados con respecto a las operaciones que se han efectuado.

Estos mensajes están claramente definidos en los siguientes grupos:

- Mensajes de Información
- Mensajes Varios

6.1 MENSAJES DE INFORMACIÓN

Estos tipos de mensajes informan al usuario acerca de resultados de las operaciones realizadas en el sistema, por lo tanto son mensajes que no conllevan a problemas con el sistema.

6.1.1 MENSAJE DE REGISTRO INGRESADO

Este mensaje es emitido por el sistema cuando el ingreso de un registro se realizó de manera exitosa ya sea el ingreso por una página del menú de “Información General”.

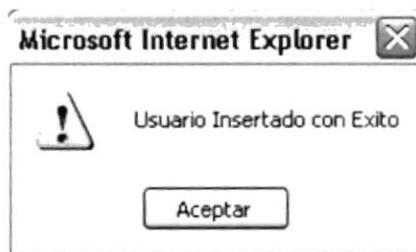


Figura 6.1 Mensaje de Registro Ingresado

6.1.2. MENSAJE DE REGISTRO NO ENCONTRADO

Mensaje emitido por el sistema cuando el usuario ha ejecutado una consulta y ésta no devolvió ningún dato porque no existe en la base.



Figura 6.2 Mensaje de Registro no encontrado

6.1.3. MENSAJE DE REGISTRO ACTUALIZADO

Se visualiza este mensaje cuando el usuario se dispuso a modificar un registro de una página del menú de “Registro de Información” (Si desea conocer como realizar la modificación de un ingreso, Véase el capítulo N° 5 “Operaciones Básicas”).



Figura 6.3 Mensaje de Registro Actualizado

6.1.4 MENSAJE DE ELIMINACIÓN DE UN REGISTRO

Usted verá este mensaje cuando confirmó que deseaba eliminar el registro después de haber observado el mensaje de confirmación de una página del menú de “Registro de Información”.

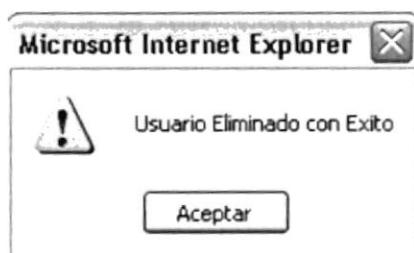


Figura 6.4 Mensaje de Eliminación de un Registro

6.2 MENSAJES VARIOS

Este tipo de mensaje lo emite el sistema cuando no se puede ejecutar las operaciones de ingreso o modificación de los datos que están en los controles porque la información existente no es consistente, o no va de acuerdo con las reglas de la empresa

6.2.1 MENSAJE DE AVISO

El sistema emitirá este mensaje cuando el usuario desee eliminar algún registro, se recuerda que cada registro que se vaya a eliminar se perderá definitivamente de toda la base por ese motivo se recalca nuevamente al usuario si desea borrarlo.



Figura 6.5 Mensaje de Aviso



ANEXO A

PARTES DEL COMPUTADOR

A. PARTES DEL COMPUTADOR

Esta sección es para que los usuarios consulten información acerca de: partes del computador, glosario, etc.

Estas opciones están claramente definidas en los siguientes grupos:

- Partes del Computador
- Glosario



A.1. PARTES DEL COMPUTADOR

En este anexo se presentan las partes de la computadora para que pueda ser reconocida por **usuarios** que se están iniciando con el software.

A.1.1. CONOCIENDO LA COMPUTADORA

Una computadora es un dispositivo electrónico de uso general que realiza operaciones aritméticas-lógicas, de acuerdo con instrucciones internas, que se ejecutan sin intervención humana.

El **hardware** o equipo de cómputo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de la computadora debe realizar cuatro tareas vitales, las cuales son:

- Entrada.
- Proceso.
- Salida.
- Almacenamiento.

Los componentes básicos disponibles, en cualquier tipo de computadora son:

- Monitor
- Unidad Central de Procesamiento (CPU)
- Teclado
- Ratón o Mouse
- Impresora

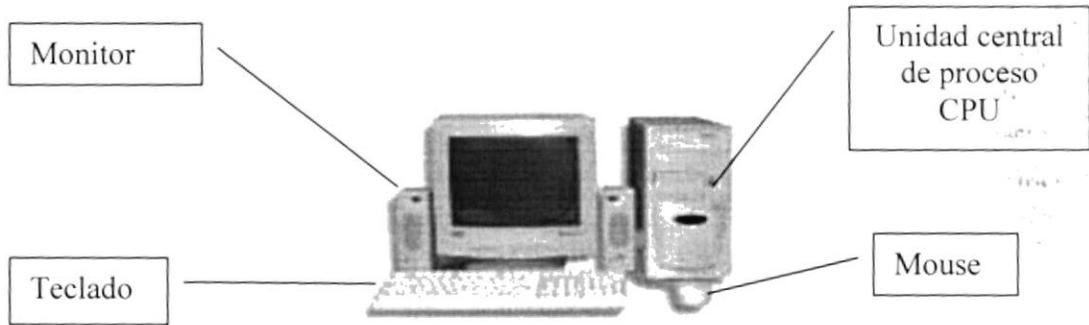


Figura A.1 Computador Personal

A.2. DISPOSITIVOS DE ENTRADA

A.2.1. EL TECLADO

Es un dispositivo que permite ingresar datos que serán procesados por el computador. Existen teclados compuestos por 102 teclas; la función de las teclas no varía, pero la forma como se encuentran dispuestas en el tablero cambia de acuerdo a la marca del computador.

A continuación se presenta la imagen de un teclado típico.

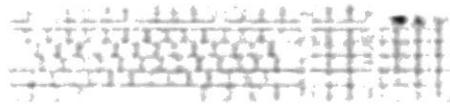


Figura A.2 Teclado Estándar

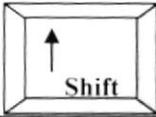
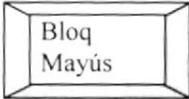
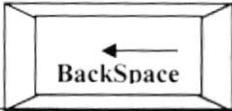
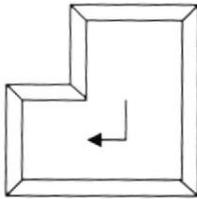
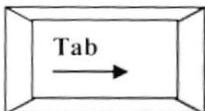
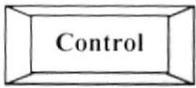
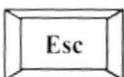
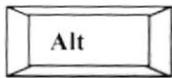
De este gráfico podemos mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir electrónica o convencional, en el cual podemos identificar los siguientes componentes:

- Teclas Alfanuméricas
- Teclas Funcionales
- Teclado Numérico
- Teclas de movimiento de cursor (direccionales)
- Teclas Especiales

A.2.1.1. TECLAS ALFANUMÉRICAS

Las constituyen todas las teclas que forman parte de lo que generalmente encontramos en una máquina de escribir; es decir, teclas compuestas por letras del alfabeto, caracteres especiales y por los dígitos del 0 al 9.

A éstas se agregan las siguientes:

Tecla	Función
	<p>Si se presiona esta tecla al mismo tiempo que se presiona una letra, ésta aparecerá en mayúscula. Existen dos de estas teclas, una al lado izquierdo y otra al lado derecho del teclado. Tiene la apariencia de una flecha hacia arriba.</p>
	<p>Sirve para cambiar la escritura de minúscula a mayúscula y viceversa, cada vez que se le oprima. Tiene efecto solo para las teclas alfabéticas. Se la localiza en el lado izquierdo del teclado.</p>
	<p>Desplaza el cursor una posición a la izquierda dentro de la pantalla, borrando el carácter que se encuentra en dicha posición. Se la ubica en la parte superior del teclado. Tiene la apariencia de una flecha horizontal.</p>
	<p>Sirve para terminar una línea y colocar el cursor al inicio de la siguiente línea. También permite aceptar ingreso de datos o ejecutar algún comando escogido dentro del sistema. En el teclado numérico existen otras teclas igual con el nombre de Intro ó Enter.</p>
	<p>Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador. Se encuentra ubicada al lado izquierdo del teclado.</p>
	<p>Se utiliza para funciones especiales, por lo general en combinación con otras teclas. Se encuentra en la parte inferior izquierda del teclado.</p>
	<p>Se la utiliza para salir de las opciones o para cancelar cualquier tipo de operación, se encuentra ubicada en la parte superior izquierda del teclado.</p>
	<p>Se emplea en combinación con otras teclas para funciones específicas. Se encuentra en la parte inferior izquierda del teclado.</p>

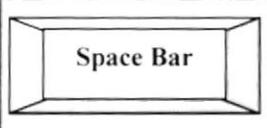
	<p>Permite dejar espacios en blanco entre caracteres. Se encuentra ubicada en la parte inferior del teclado, y se la diferencia de las demás, por ser más larga que las otras.</p>
---	--

Tabla A.1. Teclas de uso común

A.2.1.2. TECLAS FUNCIONALES

Las teclas funcionales tienen una finalidad especial, la cual depende de la **aplicación** que se está realizando. Son 12 teclas en total y se las identifica con la letra F, así se encuentra enumeradas desde la F1...F12. Se encuentran localizadas en la parte superior del teclado.

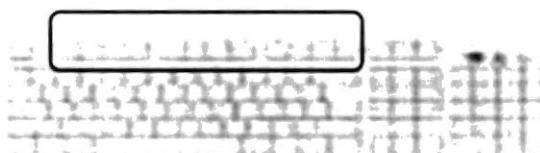


Figura A.3 Teclas Funcionales

A.2.1.3. TECLADO NUMÉRICO

Es la porción de teclas que se encuentran en el lado derecho del teclado, estas teclas tienen dos funciones:

Al presionar la tecla **Bloq Num**, el teclado numérico se activa o se desactiva, según sea el estado actual. En la parte superior de esta tecla hay una luz que se enciende cuando el teclado numérico está activo y se apaga cuando dicho teclado funciona para las teclas de movimiento del cursor.

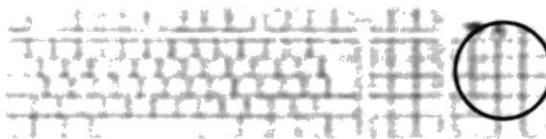


Figura A.4 Teclado Numérico

A.2.1.4. TECLAS DE MOVIMIENTO DE CURSOR

Se encuentra entre el teclado de letras y el teclado numérico. Sirven para desplazarse a través de toda la pantalla moviendo el cursor.



Figura A.5 Teclas Direccionales

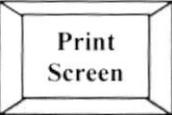
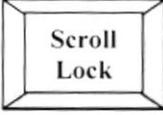
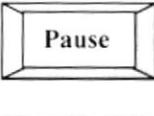
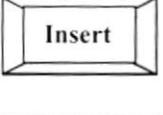
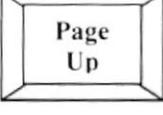


A.2.1.5. TECLAS ESPECIALES

Estas teclas tienen funciones definidas que se describen a continuación:



Figura A.6 Teclas Especiales

Tecla	Función
	Al presionar esta tecla, la información que se encuentra en la pantalla se imprime tal cual como se muestra.
	Cuando esta activa, se puede mover dentro de la pantalla, pero sin alterar la posición donde se encuentra el cursor.
	Al presionar esta tecla cuando se está ejecutando una operación, hace que se pare automáticamente dicho proceso, hasta que se pulse cualquier otra tecla para continuar.
	Nos permite cambiarnos a modo sobre-escritura. En modo sobre-escritura los caracteres actualmente ingresados reemplazan a los caracteres establecidos allí anteriormente.
	Se va al comienzo de la línea de la posición donde se encuentre.
	Se utiliza en proceso de consulta para visualizar páginas anteriores a la que actualmente está en la pantalla.
	Cuando se presiona esta tecla nos permite borrar los caracteres que están hacia la derecha de la posición de la pantalla.

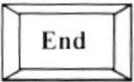
Tecla	Función
	Esta tecla es usada para desplazarse al final de la línea.
	Se la utiliza en procesos de consulta para visualizar páginas siguientes a la que actualmente está en pantalla.

Tabla A.2 Teclas Especiales

A.2.2. MOUSE O RATÓN

Es una unidad física externa al computador que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa es básicamente **comandos** y posiciones de pantalla. Los programas de **Windows** permiten ejecutar muchas tareas, tanto simples como complejas, apuntado con el ratón y oprimiendo sobre los menús, **cuadros de diálogos**, y otros objetos gráficos.



Figura A.7 Mouse

Una vez que el ratón este trabajando en el sistema, podrá ver en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el ratón sobre el **escritorio**. A esta flecha se le da el nombre de puntero del ratón.

El puntero del mouse (ratón) cambia de forma según el elemento que este señalando o la tarea en curso.

Puntero	Función
	Puntero para seleccionar opciones o desplazarse en una ventana .
	Puntero que muestra que el computador se encuentra en estado ocupado.
I	Puntero para ingresar o seleccionar texto.
	Puntero que no se puede pegar nada en esta área.

Puntero	Función
↑ ↓	Puntero que indica que se puede alargar la ventana a lo alto.
← →	Puntero que indica que se puede alargar la ventana a lo ancho.

Tabla A.3 Punteros del Mouse

A.2.3. UNIDAD DE PROCESO

Es la que procesa la información en la computadora, entre uno de los componentes más importantes podemos mencionar:

El **microprocesador** que varia de acuerdo al modelo de computadora, la memoria **ROM** y la memoria **RAM**.



Figura A.8 CPU

A.3. DISPOSITIVOS DE SALIDA

A.3.1. MONITOR

Es el dispositivo de salida más corriente. Existen dos tipos de monitores básicos en los microcomputadores (computador personal), el monitor monocromático y el monitor a color.



Figura A.9 Monitor

A.3.2. IMPRESORA

Dispositivos que presentan copias duras de la información, es decir imprimen la información para poder ser presentada, estudiada, etc.

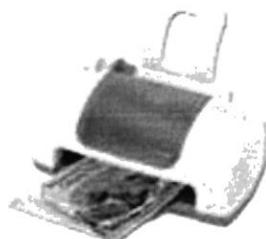


Figura A.10 Impresora Inyección a tinta

Existen diferentes tipos de impresora: matriciales, las cuales utilizan un cabezal con agujas para imprimir sobre el papel; inyección de tinta, que utilizan tinta en lugar de cintas como las anteriores; láser, impresoras potentes que utilizan tecnología láser para plasmar la información sobre el papel.

A.4. DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

Son dispositivos, generalmente magnéticos donde se almacenan la información para poder ser procesada en otro momento.

De los aparatos más representativos de este grupo tenemos a los **discos duros**, capaces de almacenar **Gigabytes** de información, el **disquete** o llamado “floppy”, de menor almacenamiento. Además con el avance de la tecnología se puede guardar información en medios ópticos como lo son los **CDs** y **DVDs**.



Figura A.11 CD's, DVD's



ANEXO B
**INSTALACIÓN DE
COMPONENTES DEL
SISTEMA**

B. INSTALACIÓN DE COMPONENTES DEL SISTEMA

B.1. INSTALACIÓN DE COMPONENTES DEL SISTEMA

En esta sección se especificará como realizar la instalación de Apache, PHP y MySQL para Windows y Linux.

B.1.1. AMBIENTE WINDOWS

Apache Web Server

Dentro del CD de instalación, ubique el directorio Instaladores/Windows/Apache.

1. Haga doble clic sobre el archivo **apache_1.3.27-win32-xB6-no_src.msi**

El programa de instalación del Apache se iniciará, mostrando una pantalla de bienvenida. Deberá seguir los pasos que se indican, haciendo clic sobre el botón <NEXT>.



En la mayoría de las pantallas, puede volver a la inmediata anterior pulsando el botón <BACK> o <ATRÁS> .



Figura B.1 Pantalla de bienvenida de la instalación del Apache

Aparecerá la pantalla del acuerdo de licencia para uso del Apache. Haga clic sobre el botón de opción que indica la aceptación de este acuerdo y luego sobre el botón <NEXT>.



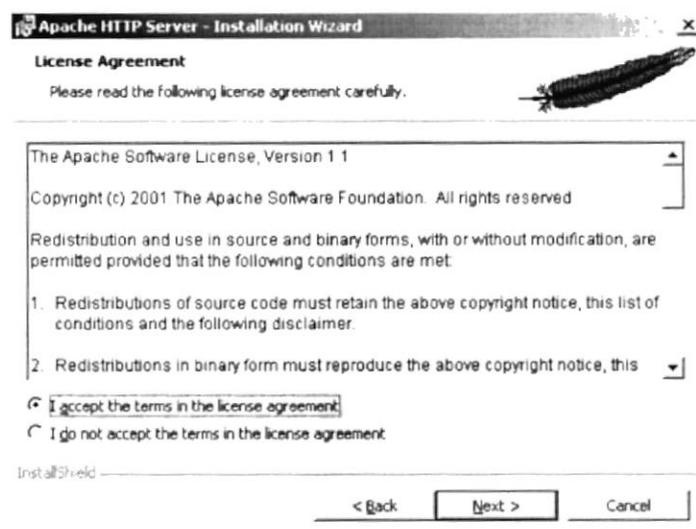


Figura B.2 Acuerdo de licencia del Apache

Se mostrará una pantalla indicando características principales del Apache. Dé clic sobre el botón <NEXT>.



Figura B.3 Características principales del Apache

- Deberá proporcionar información al servidor Apache. Ingrese los valores correspondientes a *Dominio de red* (ejemplo *liceonaval.com*), *Nombre de Servidor* (el nombre del equipo que funcionará como servidor) y *Correo electrónico del Administrador* (ejemplo *admin@liceonaval.com*). Deje seleccionada la primera opción (que el Apache se ejecute como un servicio para todos los usuarios). Luego haga clic sobre el botón <NEXT>.

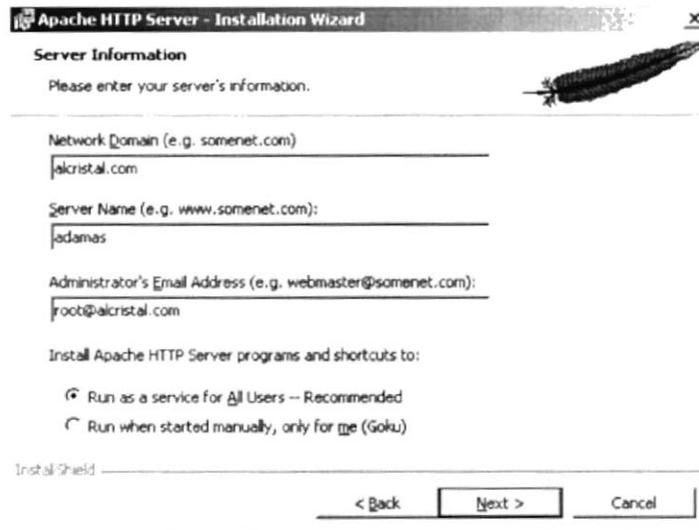


Figura B.4 Información del servidor Apache

Escoja el tipo de instalación a efectuar. Se recomienda seleccionar la opción “Complete”; si se escoge la personalizada o “Custom”, se deberían instalar todos los componentes. Luego haga clic sobre el botón <NEXT>.



Figura B.5 Tipo de Instalación del Apache

- Escoja el directorio en el que se instalará Apache. Por defecto se ubicará en *C:\Archivos de programa\Apache Group* o *C:\Program files\Apache Group*. Si desea otro directorio, aparecerá una ventana en la que debe especificar la ubicación. Luego haga clic sobre el botón <NEXT>.

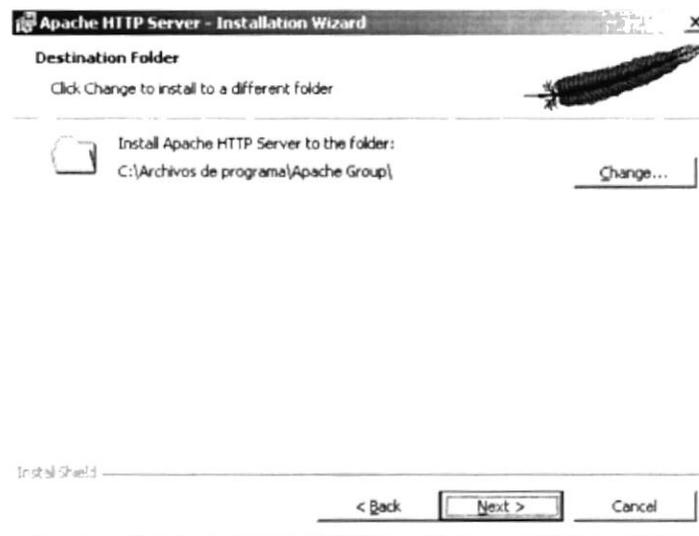


Figura B.6 Directorio de Instalación del Apache

Se indicará que la instalación está a punto de comenzar. Haga clic sobre el botón <NEXT>.

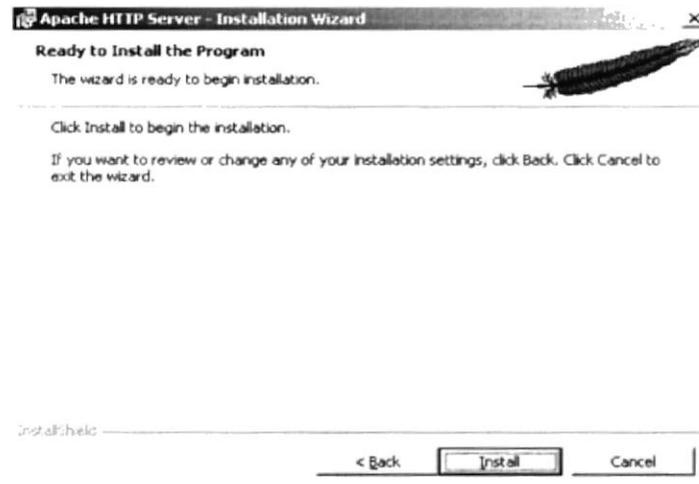


Figura B.7 Información sobre la instalación

Aparecerá una pantalla que mostrará el progreso de la instalación.

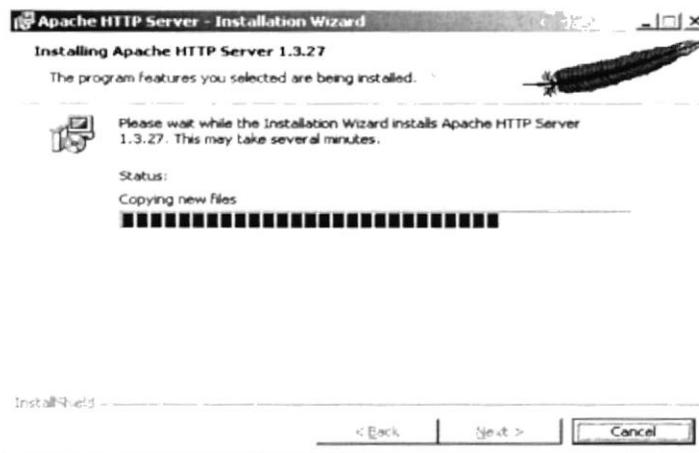


Figura B.B Progreso de la instalación

Finalmente, una pantalla le informará sobre el resultado de la instalación. Haga clic sobre el botón <FINISH>.



Figura B.9 Fin de la instalación

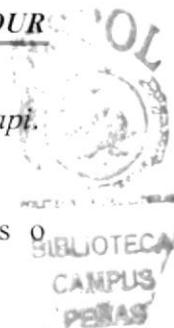
4. Puede realizar la prueba que el servidor web Apache se ha instalado correctamente. Ejecute el navegador web de su preferencia y en el cuadro de texto de *Dirección* o *Ardes* digite **http://localhost** o bien **http://Nombre_de_servidor** (El nombre del servidor que especificó en la instalación) y presione <ENTER>. Deberá ver una pantalla como ésta:



Figura B.10 Prueba de la instalación de Apache

PHP

1. Descomprima el archivo **php-4.3.1-Win32.zip** incluido en el CD de Instalación a la ruta C:\Php. Deberá crear el directorio, si éste no existe. Si dentro de C:\Php se crea un directorio con nombre *php-4.3.1-Win32*, mueva todos los archivos y directorios que en él se encuentren un nivel más arriba. Luego elimine el directorio *php-4.3.1-Win32*.



2. Copie el archivo **php4ts.dll** ubicado en el directorio *c:\php* al directorio *c:\php\sapi*.
3. Copie el archivo **php.ini-dist** al directorio base de Windows (C:\Windows o C:\Winnt) y renómbrelo como **php.ini**.
4. Edite el archivo **php.ini**, cambiando la directiva **extension_dir** que tiene el valor *./* por **c:\php**.
5. Edite el archivo de configuración del Apache **C:\Archivos de programa\Apache Group\Apache\conf\httpd.conf**. Busque la sección de *carga de módulos* (Donde se especifican las directivas *LoadModule*). Agregue la siguiente línea:
LoadModule php4_module c:/php/sapi/php4apache.dll
6. Busque la sección de *agregar módulos* (Donde se especifican las directivas *AddModule*). Agregue la siguiente línea:
AddModule mod_php4.c
7. Busque la sección de *agregar tipos* (Donde se encuentran las directivas *AddType*). Agregue la siguiente línea:
AddType application/x-httpd-php .php

Guarde los cambios, salga del archivo y reinicie el servidor web desde los correspondientes accesos directos creados en el Menú Inicio.

8. Realice una prueba. En el directorio **C:\Archivos de programa\Apache Group\Apache\htdocs**, cree un archivo **prueba.php** con lo siguiente:
<?php phpinfo() ?>
9. Ejecute el navegador web de su preferencia y escriba en el cuadro de texto *Dirección* o *Address* **http://localhost/prueba.php** o bien **http://Nombre_de_servidor/prueba.php**
10. Si aparece la siguiente pantalla se ha configurado bien PHP como módulo de Apache.

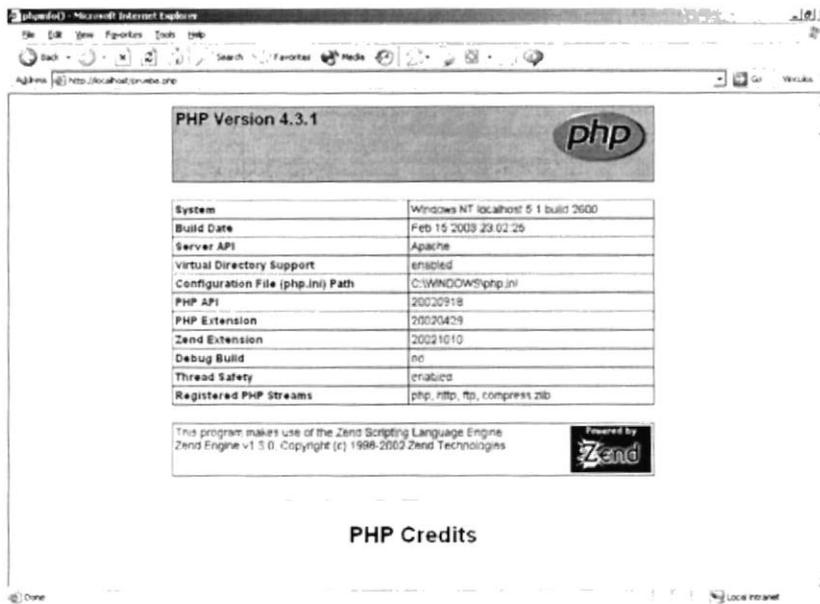


Figura B.11 Prueba de la instalación de PHP

MySQL

1. Ejecute el archivo **Setup.exe** incluido en el CD de Instalación. Aparecerá una pantalla de bienvenida de la instalación. Dé clic sobre el botón <NEXT>.

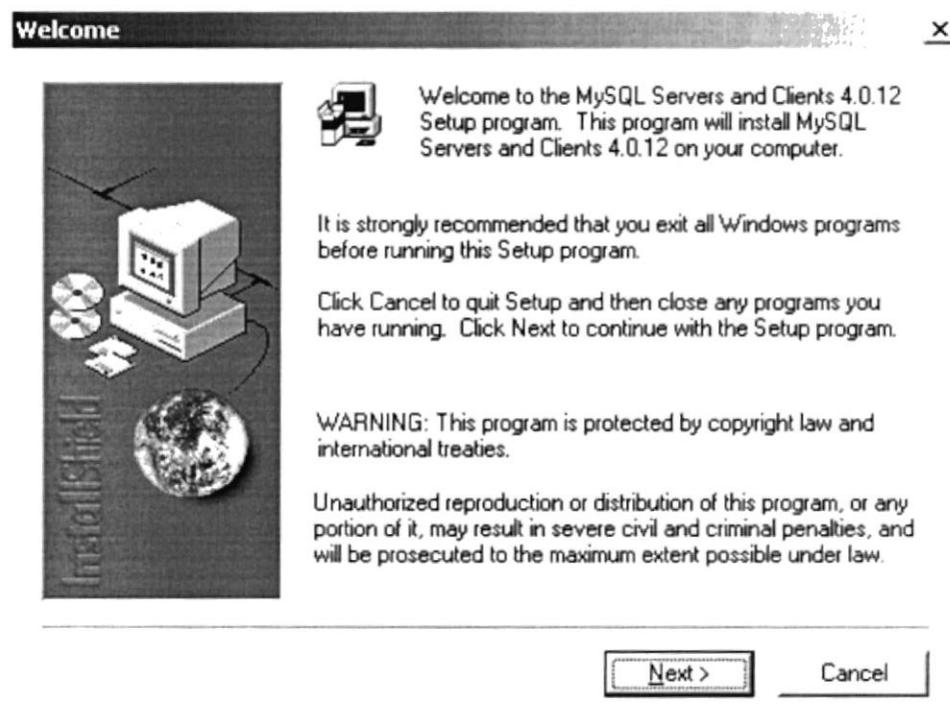


Figura B12 Bienvenida de la instalación de MySQL

Se mostrarán características básicas de MySQL. Luego haga clic sobre el botón <NEXT>.

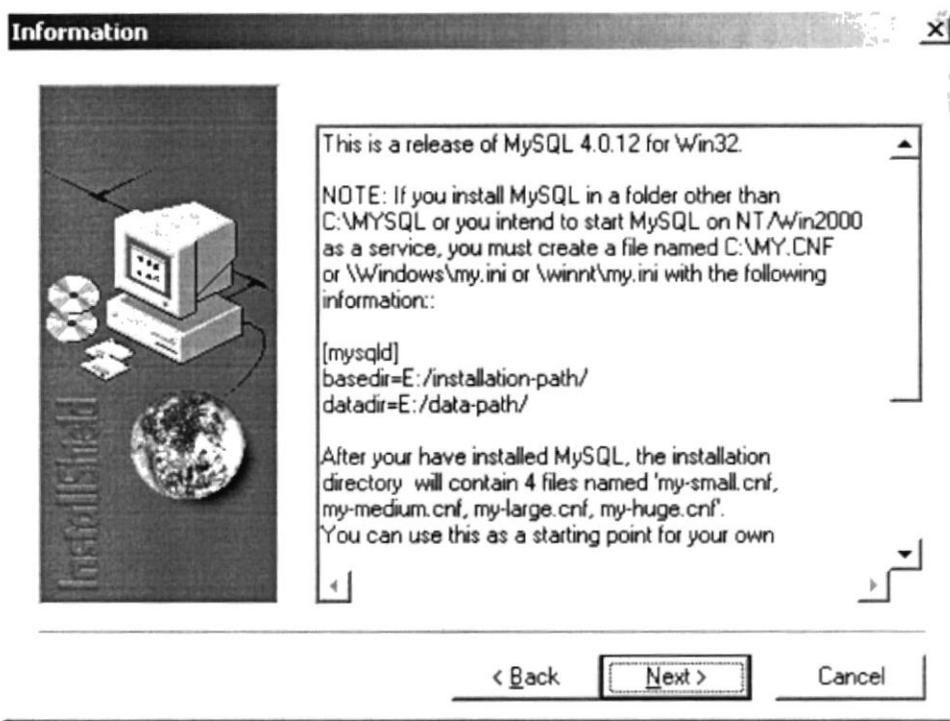


Figura B.13 Información sobre la instalación de MySQL

Deberá seleccionar el directorio de instalación del MySQL. Luego haga clic sobre el botón <NEXT>.

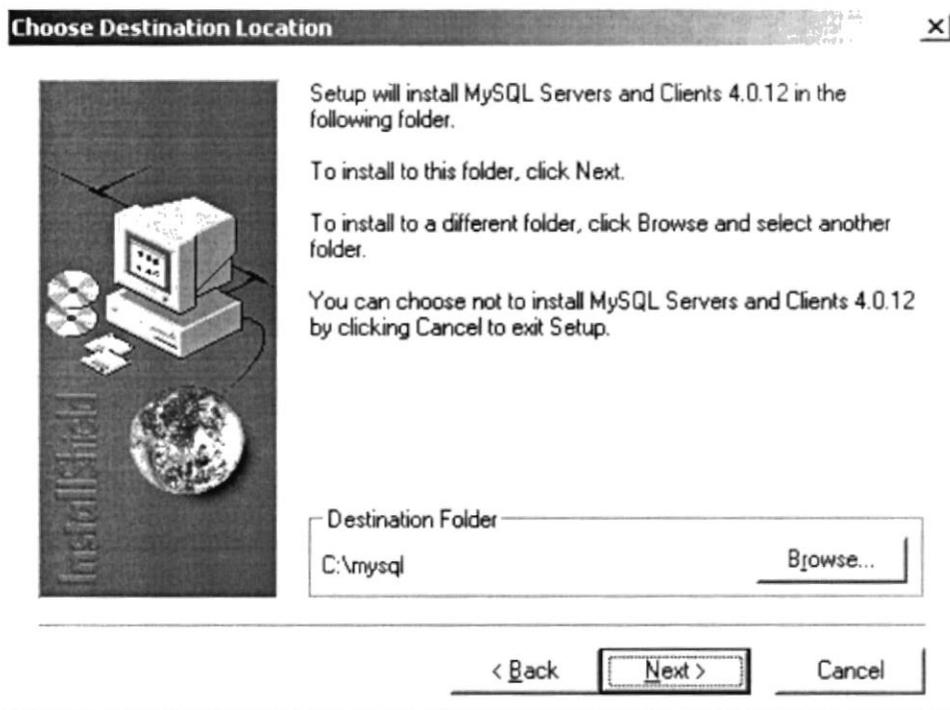


Figura B.14 Directorio de la instalación de MySQL

Elija el tipo de instalación que se efectuará. Se recomienda elegir la “Custom” y escoger todas las opciones. Luego haga clic sobre el botón <NEXT>.

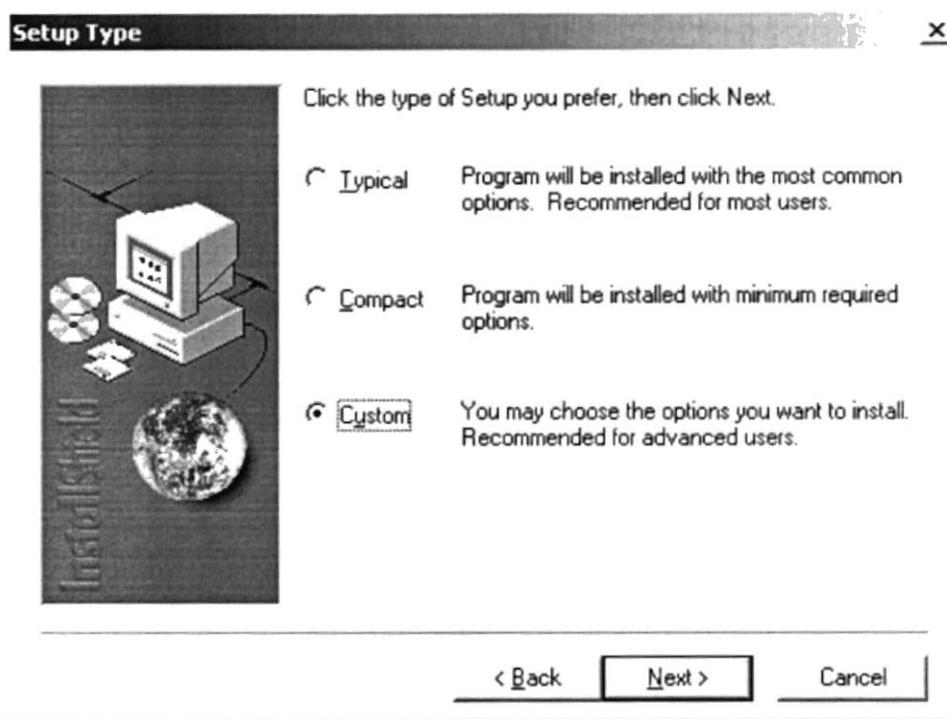


Figura B.15 Tipo de instalación de MySQL

Se recomienda seleccionar todos los componentes en esta pantalla. Luego haga clic sobre el botón <NEXT>.

Se presentará una ventana con el progreso de la instalación de MySQL

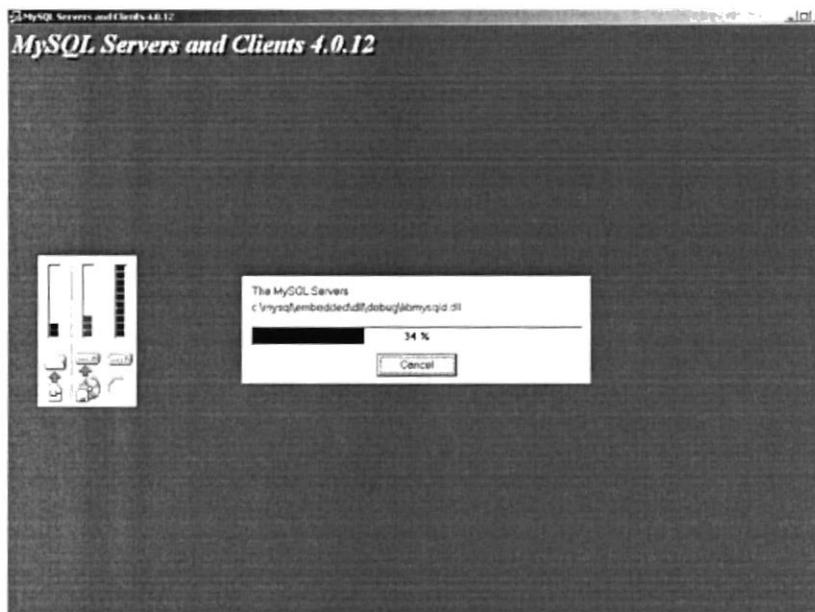


Figura B.16 Progreso de la instalación de MySQL

Al final aparecerá una ventana informando el resultado de la instalación.

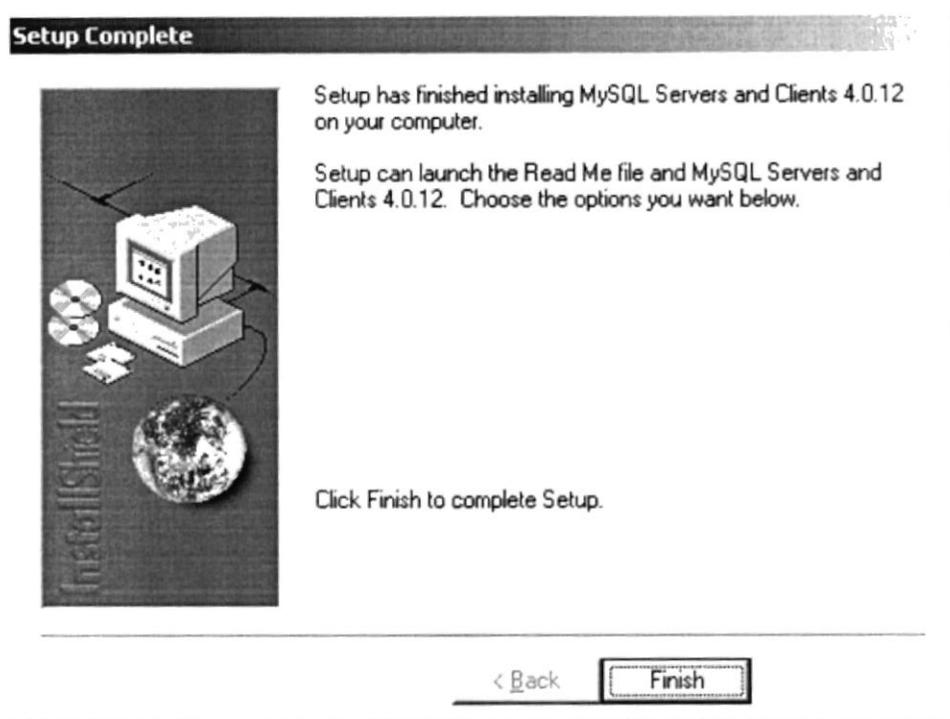


Figura B.17 Fin de la instalación de MySQL

- Ejecute el programa *WinMySQLAdmin* que se encuentra en el directorio **C:\MySQL\bin**. Esto sólo lo hará en esta ocasión; luego, cada vez que se inicie el equipo, se ejecutará este programa. Si se le solicita un usuario y un password, digitar cualquier valor.
- Ejecutar el programa *MySQL* ubicado en el directorio **C:\MySQL\bin**. Deberá teclear los siguientes comandos (en password deberá escribir el password del root):

```

set password for root@localhost=PASSWORD('password');<ENTER>
grant select, insert, update, delete, create, drop on WEBLICEONAVAL.* to
root@Nombre de servidor identified by 'password'; <ENTER>
grant select, insert, update, delete, create, drop on WEBLICEONAVAL.* to
root@'%' identified by 'password'; <ENTER>
grant select, insert, update, delete, create, drop on WEBLICEONAVAL.* to
prueba@localhost identified by 'prueba'; <ENTER>
grant select, insert, update, delete, create, drop on WEBLICEONAVAL.* to
prueba@Nombre de servidor identified by 'prueba'; <ENTER>
grant select, insert, update, delete, create, drop on WEBLICEONAVAL.* to
prueba@'%' identified by 'prueba'; <ENTER>
grant select, insert, update, delete on WEBLICEONAVAL.* to help@localhost
identified by 'help'; <ENTER>
grant select, insert, update, delete on WEBLICEONAVAL.* to
help@Nombre de servidor identified by 'help'; <ENTER>
grant select, insert, update, delete on WEBLICEONAVAL.* to help@'%'
identified by 'help'; <ENTER>

```

Esto es para crear los usuarios con los que por defecto trabaja el sistema.

- Cree un acceso directo para **C:\MySQL\bin\mysql** y en las propiedades indique **-u root -p**. De esta forma, cada vez que se inicie el programa, pedirá el password.

5. Ejecute los scripts de creación e inserción de datos.

B.1.2. INSTALACIÓN DE MACROMEDIA DREAMWEAVER MX 2004.

La instalación de este programa es relativamente sencilla ya que con los pasos que presentamos a continuación se ilustrará con cada pantalla como se deberá instalar en su computador.

Paso 1.- En segundos se extraen los archivos comprimidos del programa como lo indica la pantalla que a continuación se muestra.

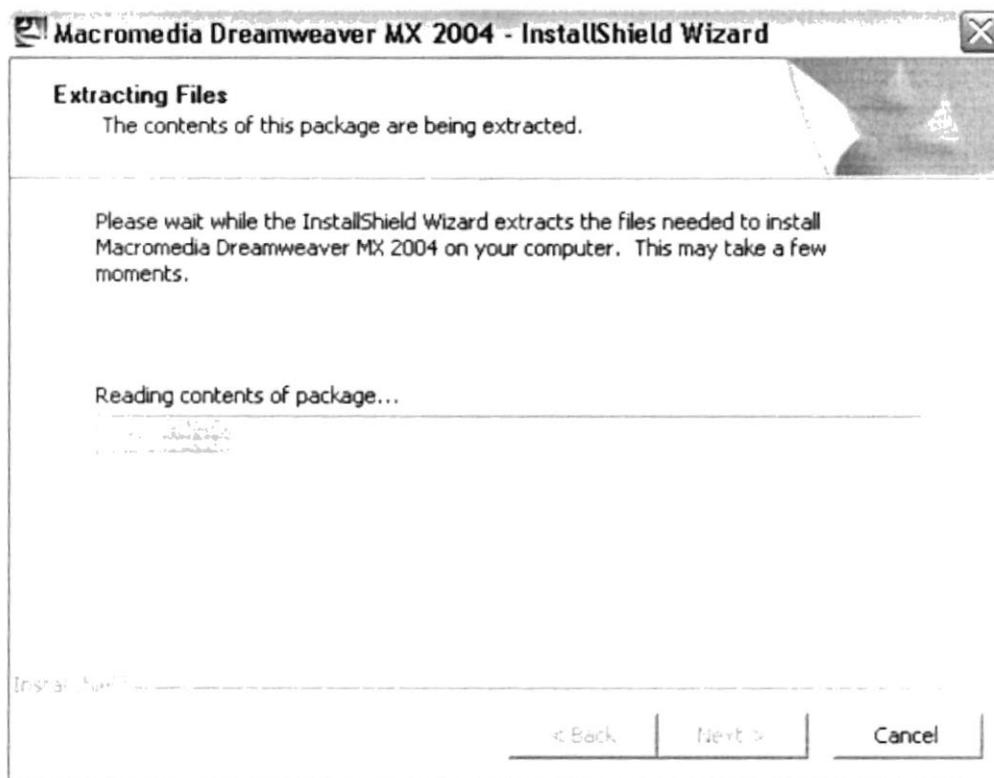


Figura B.1B Inicio de instalación de

Paso 2.- Aquí se da la bienvenida a la instalación simplemente damos clic en <NEXT>.



Figura B.19 Bienvenida a Macromedia

Paso 3.- La licencia y permisos del programa se presentan en ésta pantalla, aceptamos al dar clic en <YES>.

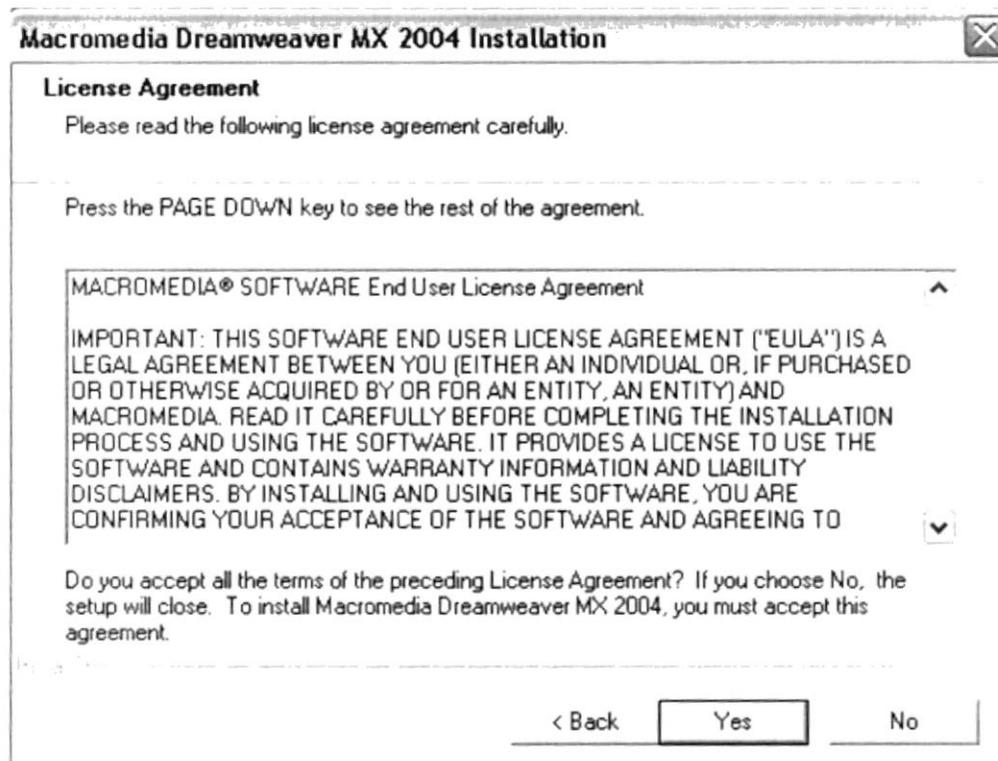


Figura B.20 Licencia de Macromedia

Paso 4.- En ésta pantalla se muestra la ruta donde se instalará el programa, si se desea guardar en otra parte del computador damos clic en Browse y ubicamos la carpeta deseada, caso contrario damos clic en <NEXT>.



Figura B.21 Ruta

Paso 5.- Aquí solo se muestra por defecto los archivos que serán guardados en su pc, únicamente damos clic en <NEXT>.

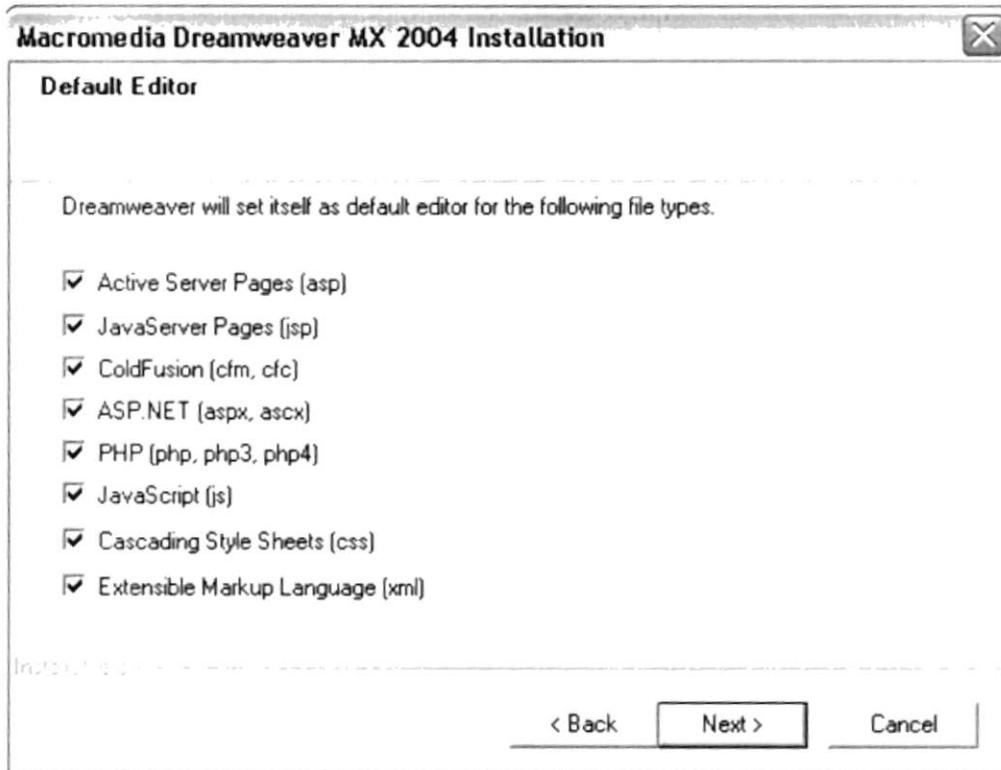


Figura B.22 Archivos del programa.

Paso 6.- Por última vez Dreamweaver muestra al usuario los archivos que por default serán guardados, damos clic en <NEXT>.

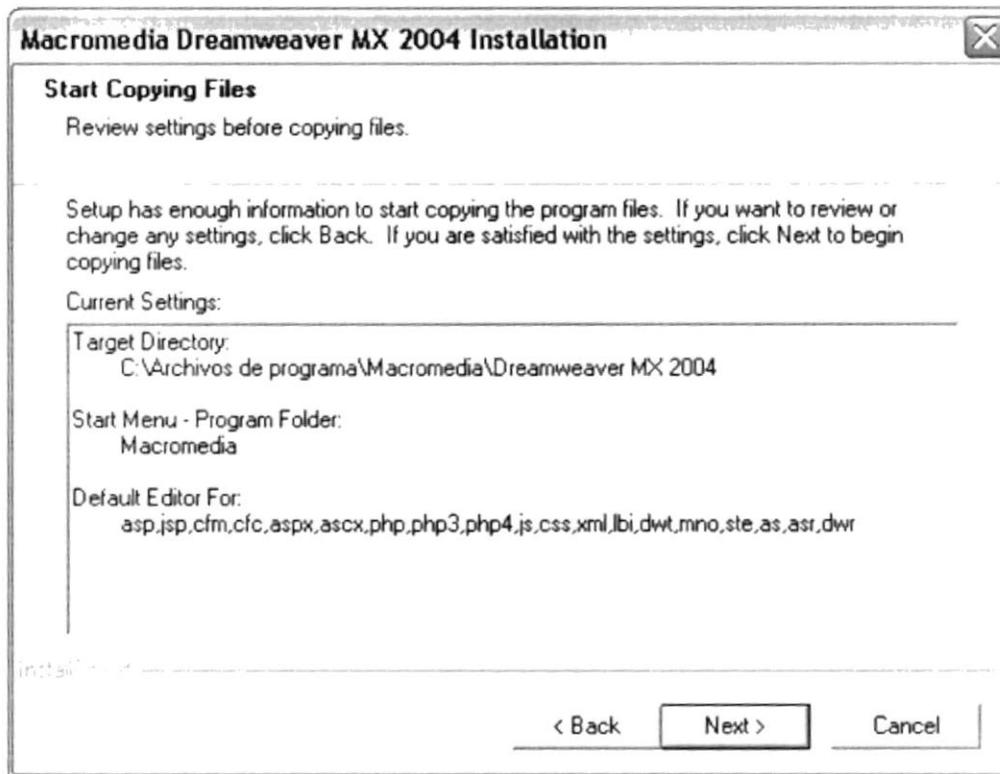


Figura B.23 Archivos del programa.

Paso 7.- Empieza a guardar todos los archivos del programa, hay que esperar aproximadamente 10 segundos mientras termina de guardarlos.

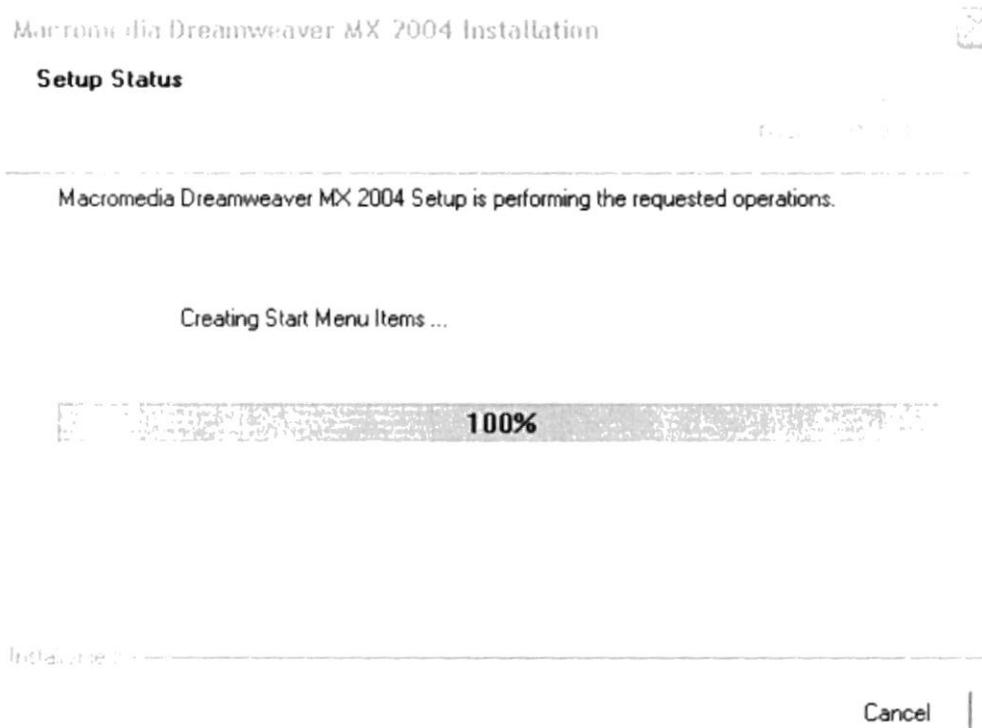


Figura B.24 Archivos del programa.

Paso B.- Y de ésta manera finaliza la instalación con éxito, damos clic en Finalizar.



Figura B.25 Fin de Instalación



ANEXO C

GLOSARIO

C. GLOSARIO

En este anexo se describen palabras nuevas para aquellos usuarios que recién están iniciándose en el conocimiento de la computadora.



A

Aplicación: Programa que se necesita para realizar un determinado tipo de trabajo, como por ejemplo: el procesamiento de texto. También suele utilizarse, indistintamente el término programa.

Archivo: Conjunto de información que se almacena en un disco y a la que se le asigna un nombre. Esta información puede ser un documento o una aplicación.

Área de información: Área del texto, situada debajo de la línea del índice en la que se describe la información.

Argumento: Son los parámetros que se les da a cierto procedimiento.

Arrastrar: Mover un elemento de la pantalla seleccionado y manteniendo presionado el botón del mouse (ratón) desplazando el elemento por la pantalla. Por ejemplo, una ventana puede trasladarse a otra posición de la pantalla arrastrando su título.

B

Barra de desplazamiento: Barra que aparece en los bordes derecho y/o inferior de una ventana o cuadro de lista cuyo contenido no es completamente visible. Todas las barras de desplazamiento contienen dos flechas de desplazamiento y un cuadro de desplazamiento que permiten recorrer el contenido de la ventana, o cuadro de lista.

Barra de menús: Barra horizontal que contiene los nombres de todos los menús de la aplicación. Aparece debajo de la barra de título.

Barra de título: Barra horizontal (*en la parte superior de la ventana*) que contiene el título de la ventana o cuadro de diálogo. En muchas ventanas, la barra de título contiene también el cuadro del menú Control y los botones Maximizar y Minimizar.

Base de Datos: Conjunto de datos relacionados con un tipo de aplicación específico. Es un lugar donde se almacena toda la información de la empresa, recopilada y procesada por los programas o aplicaciones.

Botón Maximizar: Pequeño botón que contiene un cuadro, situado a la derecha de la barra de título. Si utiliza el Mouse (ratón), puede hacer clic en el *botón Maximizar* para ampliar una ventana a su tamaño máximo. Si utiliza el teclado, puede usar el *comando Maximizar* del menú control.

Botón Minimizar: Pequeño botón que contiene un guión, situado a la derecha de la barra de título. Si utiliza el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón *Minimizar* para reducir una ventana a un icono. Si está utilizando el teclado, puede emplear el comando *Minimizar* del menú control.

Botón Restaurar: Pequeño botón, que contiene dos cuadros, situado a la derecha de la barra de título. El botón *Restaurar* sólo aparecerá cuando haya ampliado una ventana a su tamaño máximo. Si utiliza el mouse (ratón), puede hacer clic en el botón *Restaurar* para que la ventana recupere su tamaño anterior. Si emplea el teclado, puede usar el comando *Restaurar* del menú control.

Byte: Unidad básica de medida de la memoria de una computadora. Un byte tiene 8 bits.

C

Cargar: Cuando una página web puede ser visualizada por el navegador que fue traída desde el servidor de páginas web.

Casilla de verificación: Pequeño recuadro que representa una opción que puede activarse o desactivarse. Cuando una casilla de verificación está seleccionada, aparecerá una X en su interior.

CD ROM: Medio de almacenamiento de alta densidad, cuya capacidad se mide en MegaByte (Mb).

Cerrar: Elimina una ventana o cuadro de diálogo, o abandona una aplicación. Para cerrar una ventana, debe seleccionar el comando *Cerrar* del menú de Control. *Cuando cierre una ventana de aplicación, abandonará dicha aplicación.*

Clic: Acción de presionar y soltar rápidamente un botón del mouse (ratón).

Comando: Palabra o frase que suele aparecer en un menú y debe elegirse para ejecutar una acción determinada. Los comandos pueden elegirse de un menú.

Compartir: Poner los recursos, directorios, impresoras, y páginas del portafolio a disposición del resto de los miembros del grupo de trabajo.

Configurar: Darle ciertas propiedades o características al programa o archivo para que funcione de acuerdo a los requerimientos del usuario que utiliza el programa

Controles: Herramientas visuales propios del ambiente Windows que nos ayudan a interactuar de mejor manera con la información que estamos manejando. Por ejemplo: cuadros de texto - para ingresar textos, listas o combos - para seleccionar un elemento de un lista de alternativas, botones – para realizar una acción o ejecutar un proceso.

Correo electrónico: Método usado para enviar y recibir mensajes a través de una red. Se utiliza un programa de correo electrónico para redactar y enviar los mensajes, mismos que se envían a un buzón remoto, en donde el destinatario los pueda recuperar y leer.

Cuadro de diálogo: Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información. Muchos cuadros de diálogo incluyen opciones que es preciso seleccionar para que Windows pueda ejecutar un *comando*.

Cuadro de lista: Se trata de un tipo de cuadro en el que se muestra una lista de opciones disponibles (por ejemplo, una lista de todos los archivos de un directorio). Si en el cuadro de lista no caben todas las opciones disponibles, aparecerá también una barra de desplazamiento.

Cuadro de texto: Parte de un cuadro de diálogo donde se escribe la información necesaria para ejecutar un comando. En el momento de abrir el cuadro de diálogo, el cuadro de texto puede estar en blanco o contener texto.

Cursor de selección: Elemento señalador que indica el lugar en el que se encuentra, dentro de una ventana, menú o cuadro de diálogo. El cursor de selección puede aparecer como una barra resaltada o como un rectángulo de puntos alrededor de un texto.

D

Dirección IP (Internet Protocol): Es un número que identifica a cada máquina en Internet. Esta formada por cuatro cadenas de números separadas por puntos (999.999.999.999). Cada cadena o serie puede tener un valor desde 0 hasta 255. Por ejemplo "255.255.255.210"

Directorio: Parte de la estructura de la organización de los archivos en disco. Un directorio puede contener archivos y otros directorios (denominados subdirectorios).

Directorio de destino: Directorio en el que se desea copiar, o mover uno o más archivos.

Directorio origen: Directorio que contiene el archivo o archivos que se desea copiar o mover.

Disco duro: Medio rígido para almacenar información de computadora, cuya capacidad de almacenamiento se mide en GigaBytes.

Diseño del escritorio: Diseño que aparece en la superficie del escritorio. Es posible crear diseños propios o seleccionar de los que proporciona Windows.

Disquete: Disco flexible de reducidas dimensiones y muy manejable que se utiliza como dispositivo de almacenamiento.

Doble clic: Acción de presionar y soltar rápidamente el botón del Mouse (ratón) dos veces, sin desplazarlo. Esta acción *sirve para ejecutar una determinada aplicación*.

Documentación: El texto o manual que detalla la forma de uso de un sistema, programa o pieza de hardware.

E

Enlace (Link): Es una forma de acceder a otra página indicándole al servidor la ruta o dirección del sitio donde se encuentra dicha página.

Escritorio: Fondo de la pantalla, sobre el que aparecen las ventanas, iconos y cuadros de diálogo.

Estación de trabajo: En general, computadora de gran potencia que cuenta con elevada capacidad gráfica y de cálculo. Se denominan estaciones de trabajo, para distinguirlas de aquellas en las que se ejecuta Windows NT Server, Linux o similares y que se conocen como servidores.

Examinar: Ver el contenido de lista de directorios, archivos, cuentas de usuario, grupos, dominios o computadoras.

Expandir: Muestra los niveles de directorio ocultos del árbol de directorios. Con el Explorador es posible expandir el nivel del directorio, una rama del árbol de directorios o todas las ramas a la vez.

Extensión: Un punto y un máximo de tres caracteres situados al final de un nombre de archivo. La extensión suele indicar el tipo de archivo o directorio.

F

Fuente: Diseño gráfico aplicado a un conjunto de números, símbolos y caracteres. Las fuentes suelen poseer distintos tamaños y estilos.

G

GigaByte: Término que representa cerca de mil millones de bytes de datos.

Grupo de trabajo: Un grupo de trabajo en Windows es un conjunto de computadoras agrupadas para facilitar su presentación. Cada grupo de trabajo está identificado por un nombre exclusivo.



H

Hardware: Descripción técnica de los componentes físicos de un equipo de computación.

I

Icono: Representación gráfica de un elemento en Windows, por ejemplo una unidad, un directorio, un grupo, una aplicación o un documento. Un icono de aplicación puede ampliarse y convertirse en una ventana cuando se desee utilizar la aplicación.

Impresora: Impresora (local) conectadas directamente a uno de los puertos de la computadora.

Interfaz: Es la manera de cómo se comunica la computadora con el usuario, ya sea de manera gráfica o por medio de *comandos*.

Internet: *Es la* agrupación de redes interconectadas más grande del mundo. Incluye redes universitarias, corporativas, gubernamentales y de investigación alrededor del mundo. Millones de sistemas y personas se encuentran conectadas a Internet a través de estas redes.

K

Kilobyte: Equivale a 1024 bytes.

L

LAN: *Local Area Network*, Red de Área Local. Conjunto de computadoras vecinas que se han enlazado para compartir datos, programas y periféricos.

Licencia: Especie de permiso, autorizando el libre uso del software.

M

Manejador de Base de datos: O Administrador de Base de datos, software para trabajo en grupo. Administra todas las estructuras e información de la base de datos.

Maximizar: Ampliar una ventana a su tamaño máximo.

Megabytes: Expresión que representa cerca de 100 millones de bytes de datos.

Memoria: Área de almacenamiento temporal de información y aplicaciones.

Memoria RAM: *Random Access Memory* Memoria de acceso aleatorio.

Memoria ROM: *Read Only Memory* Memoria de sólo lectura.

Memoria virtual: Espacio de disco duro que Windows utiliza como si se tratase de memoria físicamente disponible. Windows consigue este efecto mediante el uso de archivo de intercambio. La ventaja de usar memoria virtual es que permite ejecutar simultáneamente más aplicaciones de las que permitiría. Los inconvenientes son, el espacio necesario en el disco para el archivo de intercambio de memoria virtual y la reducción de la velocidad de ejecución cuando se necesite realizar operaciones de intercambio de memoria.

Mhz: Megahertz, medida de velocidad de reloj del procesador.

Microprocesador: Véase *procesador*.

Minimizar: Reducir una ventana a un icono.

N

Navegar: Maniobrar, trasladarse o viajar a través de las diversas áreas de Internet.

Nombre de usuario: La secuencia de caracteres que lo identifica. Al conectarse a una computadora, generalmente necesita proporcionar su nombre y su contraseña de usuario. Esta información se usa para verificar que usted está autorizado para usar el sistema.

P

Página cargada: Es la página que podemos visualizar en el navegador.

Páginas Web: Son una combinación de textos, enlaces y controles agrupados en forma de hoja, como si fuera un revista, donde podemos ver, consultar información

Password (Contraseña): Es la clave para acceder o entrar a un programa, aplicación o sistema, una forma de seguridad y protección al sistema

Permiso: Regla asociada a un objeto (generalmente un directorio, archivo o impresora) por lo regular los usuarios que pueden acceder al objeto y el modo en que se realiza este acceso es de sólo lectura.

Portapapeles: Área de almacenamiento temporal en memoria, que se utiliza para transferir información. Es posible cortar o copiar información en el Portapapeles y posteriormente pegarla en otro documento o aplicación.

Procesador: *Parte principal de la computadora*, es el cerebro de la misma.

Procesamiento en línea: Los datos son capturados y procesados automáticamente, para la obtención de información importante.

Procesamiento por lotes: Datos recopilados y procesados en masa, es decir, su manipulación se realiza pasado un tiempo específico.

Programa: Véase *aplicación*.

Puerto: Conexión o enchufe utilizado para conectar un dispositivo a la computadora, por ejemplo: una impresora, un monitor o un módem la información se envía desde la computadora al dispositivo a través de un cable.

R

RAM: Siglas en inglés de *memoria de acceso aleatorio*, la memoria RAM puede ser leída o escrita por la propia computadora o por otros dispositivos. La información almacenada en la RAM se pierde cuando se apaga la computadora.

Recurso: Cualquier elemento de un sistema de computadora o de una red, tal como una unidad de disco, una impresora o la memoria, que puede ser asignado a un programa o a un proceso durante su ejecución.

Recurso compartido: Cualquier dispositivo, conjunto de datos o programa utilizado por más de un dispositivo, programas. En Windows, *se denomina recurso compartido a*

cualquier recurso al que puedan acceder los usuarios de la red, tales como directorios, archivos, impresoras.

Red: Es un enlace de computadora, que van a estar interconectadas a través de un cableado.

ROM (Read Only Memory): Memoria de sólo lectura, no se puede grabar y volátil, es decir si apagamos el computador se borra su información



S

Seleccionar: Marcar un elemento con el fin de ejecutar sobre el mismo una acción subsiguiente. Generalmente, se seleccionan los elementos haciendo clik en los mismos con el mouse (ratón) o presionando una tecla. Después de seleccionar un elemento, deberá elegir la acción que desee aplicar sobre el mismo.

Servidor: En general, un servidor es una computadora que proporciona recursos compartidos a los usuarios de la red, como archivos e impresoras compartidos.

Sesión de trabajo: Periodo de tiempo en que se hace un trabajo determinado interactuando con el sistema.

Sistema de archivos: En los sistemas operativos se denomina así la estructura global en la que se asignan nombres, y se guardan y organizan los archivos.

Sistema operativo: Es un programa que ayuda a interactuar con el computador. Nos ayuda con la administración de los recursos del sistema: memoria, disco duro, etc., además con la impresión de algún documento.

Sitio (Site): Lugar donde están almacenadas o guardadas las páginas web.

Software: Especificación a los administradores de los equipos de computación, forma lógica. Véase *aplicación*.

Subdirectorio: Directorio contenido en otro directorio.

SVGA: *Super Video Grapichs Adapter*, término usado para monitores de alta resolución.

T

Tape Backup: Respaldo para la información de la *base de datos* del servidor.

Teclas de dirección: En el teclado de la computadora, teclas de dirección son las que se utilizan para moverse por la pantalla. Cada una de estas teclas tiene el nombre de dirección hacia la cual apunta la flecha. Estas teclas son: Flecha Arriba, Flecha Abajo, Flecha Izquierda, Flecha Derecha.

Tecla de método abreviado: Tecla o combinación de teclas, disponible para determinados comandos, que se puede presionarse para ejecutar un comando sin necesidad de seleccionar previamente el menú correspondiente. En los menús, las teclas de método abreviado aparecen a la derecha del comando correspondiente.

U

UPS: Nombre al equipo que contiene energía, preparado para la falta de energía eléctrica.

Usuario: Persona que utilizará la aplicación, hardware u otro dispositivo con un nombre corto que sirve para ser identificado por el sistema y acceder con una clave o password dados por el administrador.

Usuario conectado: Usuario que accede a una computadora o a otro recurso a través de la red.

Utilitarios: Software que sirve para realizar trabajos específicos.

V

Ventana: Área rectangular en la pantalla en la que aparece una aplicación o un documento. Las ventanas pueden abrirse, cerrarse o moverse, y la mayoría de ellas también puede cambiar de tamaño. Se pueden tener abiertas varias ventanas a la vez y a menudo es posible reducir una ventana a un icono, o ampliarla para que ocupe todo el escritorio.

Ventana de aplicación: Ventana principal de una aplicación, que contiene la barra de menús y el área de trabajo de la aplicación. Una ventana de aplicación puede contener varias ventanas de documento.

W



Windows: Interfaz gráfica de usuario desarrollada por Microsoft para uso de computadoras IBM y compatibles.

World Wide Web (WWW): La *World Wide Web* (Red Mundial), es un sistema basado en hipermedios que facilita la búsqueda de información en Internet. La información disponible en la World Wide Web es presentada en páginas Web. Una página de la Web puede contener texto y gráficas que pueden ser vinculadas a otras páginas. Los hipervínculos le permiten navegar en una forma no-secuencial a través de la información.