



ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

SEDE LATACUNGA

CARRERA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA

**TEMA: IMPLEMENTACION DE UN SITIO WEB TIPO PARA UN
REPARTO MILITAR UTILIZANDO "JOOMLA".**

**PROYECTO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
TECNÓLOGO EN COMPUTACIÓN**

**ELABORADO POR:
MAILA NASIMBA WILLIAM WILFRIDO
LOACHAMIN CRUZ MARCO JAVIER**

**DIRECTOR:
ING. JAVIER MONTALUISA**

**CODIRECTOR:
ING. FABIAN MONTALUISA**

LATACUNGA, SEPTIEMBRE DEL 2009

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

SEDE LATACUNGA

CARRERA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA

CERTIFICADO

Los suscritos Ing. Javier Montaluisa e Ing. Fabian Montaluisa certifican que el presente trabajo titulado: **IMPLEMENTACION DE UN SITIO WEB TIPO PARA UN REPARTO MILITAR UTILIZANDO “JOOMLA”**. Fue desarrollado íntegramente por los señores: Maila Nasimba William Wilfrido y Loachamin Cruz Marco Javier, bajo nuestra supervisión.

Ing. Javier Montaluisa
DIRECTOR DE TESIS

Ing. Fabian Montaluisa
CODIRECTOR DE TESIS

AGRADECIMIENTO

Nuestro principal agradecimiento es a Dios quien nos regalo la oportunidad de vivir y compartir buenos y malos momentos junto a nuestros seres queridos y amigos.

También un agradecimiento grande a nuestros padres, a nuestras esposas que con su apoyo nos daban fuerzas y aliento para seguir adelante.

A nuestro director y codirector que con su ayuda pudimos rectificar muchos errores y hacer realidad este proyecto de tesis.

DEDICATORIA

Este trabajo se lo ofrendo a nuestro Padre Celestial, quien nos ha regalado la vida y los talentos.

Además al angelito que ha sido mi fuente de inspiración y de motivación para seguir adelante, que con su inocencia y amor me alienta todos los días de mi vida, Javier Alexander mi hijo.

Marco Javier

DEDICATORIA

Primero es a Dios por darme la vida, mi familia y a mis dos grandes amores: DAVID Y DERECK: mis hijos. A mis señores padres por su enseñanza y amor. Por su herencia: mi educación.

A mi esposa por su apoyo todos estos años por su infinito amor, comprensión y por ayudarme a que este momento llegara.

William

RESUMEN

En este proyecto se aborda el desarrollo de un sitio web tipo para un reparto militar del Ejército Ecuatoriano utilizando el CMS (sistema administrador de contenidos dinámicos) Joomla, para lo cual hemos tomado como prototipo a la Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 "PATRIA". El fin, de este proyecto es desarrollar el sitio web y a su vez generar un manual de instalación y manipulación sobre WampServer y posteriormente sobre Joomla 1.5.10 Para que cualquier persona que desee conocer y utilizar Joomla lo haga de la manera menos complicada posible.

En el primer capítulo, se presenta una introducción de una manera general en la evolución del hombre por su subsistencia lo que le obligo a crear nuevas formas de comercio hasta llegar al internet, y por ende a la creación de páginas y sitios web. Para publicar su información y ofrecerla al mundo, además de la justificación que nos llevo a elegir este tema para convertirlo en un proyecto, los objetivos tanto el principal como los específicos y los diferentes problemas que vamos a resolver al finalizar este proyecto.

El capítulo dos nos habla acerca de la descripción del área en la que vamos a trabajar es decir de la 9 – BFE "PATRIA", entonces para realizar el sitio web de dicha institución necesitamos conocer varios temas como su Creación, Objetivo, Misión, Visión, Oferta de cursos, Organigrama etc. Que nos ayudaran, antes de adentrarnos en el tema principal de nuestro proyecto a conocer más dicha unidad militar del Ejército Ecuatoriano.

El capítulo tres nos explica todos los fundamentos necesarios que han sido motivos de nuestra investigación para poder sustentarnos en ellos y explicar conceptos generales muy necesarios para poder entender todo este tema que se denomina desarrollo de sitios web. Como por ejemplo ¿Qué es una página Web?, ¿Qué es un servidor?, ¿Qué es un Hostting?, ¿Qué es Joomla?, ¿Qué es Flash?, ¿Que es PHP?, ¿Que es MYSQL?, ¿Qué es APACHE?, etc.

En el capítulo cuatro ya nos adentramos en los procedimientos y actividades que vamos a realizar para el desarrollo del sitio web tales como el análisis de la información y definición de requerimientos para el desarrollo del sitio web.

Diseño de la solución del sitio web, Implementación del sitio web, Pruebas y Documentación, es decir en este capítulo nos explica cómo se encuentra estructurado y cuál es el contenido de todas las páginas del sitio web.

En el capítulo cinco ya podemos apreciar la Presentación del sitio web de la Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 BFE "PATRIA" así que aquí tomaremos los siguientes puntos. Resultado, Contenido del Sitio Web, Requerimientos del sitio.

CONTENIDO

I.-	CAPÍTULO I	- 1 -
1.1.-	INTRODUCCION	- 1 -
1.2.-	JUSTIFICACION	- 2 -
1.2.1.-	¿POR QUÉ UTILIZAR JOOMLA?.....	- 2 -
1.3.-	OBJETIVOS	- 3 -
1.3.1.-	OBJETIVO GENERAL.....	- 3 -
1.3.2.-	OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	- 3 -
1.4.-	PROBLEMAS A RESOLVER.....	- 4 -
II.-	CAPITULO II.....	- 5 -
2.1.-	INFORMACIÓN SOBRE LA INSTITUCIÓN.....	- 5 -
2.2.-	ANTECEDENTES DE LA BRIGADA DE FUERZAS ESPECIALES NO. 9 “PATRIA”.....	- 5 -
2.2.1.-	CREACIÓN	- 5 -
2.2.2.-	OBJETIVO.....	- 6 -
2.2.3.-	MISION.....	- 7 -
2.2.4.-	VISION	- 7 -
2.3.-	OFERTA DE CURSOS	- 7 -
2.4.-	ORGANIGRAMA DE LA 9 – B.F.E. “pATRIA”	- 8 -
III.-	CAPITULO III.....	- 9 -
3.1.-	¿QUÉ ES UNA PÁGINA WEB?	- 9 -
3.1.1.-	ELEMENTOS DE UNA PÁGINA WEB	- 10 -
3.1.2.-	TIPOS DE PÁGINAS WEB	- 11 -
3.1.2.1.-	Pagina web estática.....	- 11 -
3.1.2.2.-	¿A quién le interesa este tipo de página web?.....	- 12 -
3.1.2.3.-	Pagina web dinámica.....	- 12 -
3.1.3.-	CONCEPTOS TÉCNICOS UTILIZADOS EN EL DESARROLLO DE SITIOS WEB	- 13 -
3.2.-	¿QUÉ ES UN SERVIDOR?	- 14 -
3.2.1.-	EN INFORMÁTICA.....	- 14 -
3.2.2.-	EN REDES.....	- 15 -
3.2.3.-	TIPOS DE SERVIDORES.....	- 17 -
3.2.4.-	SERVIDOR WEB	- 19 -
3.3.-	¿QUÉ ES UN HOSTING?.....	- 20 -
3.3.1.-	PARA QUE UN SITIO WEB ANDE NECESITA DOS COSAS: DOMINIO Y HOSTING.	- 21 -
3.3.2.-	TIPOS DE ALOJAMIENTO WEB	- 21 -
3.3.3.-	FORMAS DE OBTENER UN HOSTING	- 23 -
3.3.4.-	SERVIDORES Y SERVICIOS.....	- 24 -
3.4.-	¿QUE ES JOOMLA?.....	- 25 -
3.4.1.-	CARACTERISTICAS QUE INCLUYE JOOMLA	- 25 -
3.4.2.-	¿QUÉ ES UN SISTEMA DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)?-	- 25 -
3.4.3.-	LICENCIA GPL.....	- 26 -
3.4.4.-	CODIGO ABIERTO (OPEN SOURCE)	- 26 -
3.5.-	¿QUÉ ES PHP?.....	- 27 -
3.6.-	¿QUÉ ES MYSQL?	- 29 -
3.6.1.-	BASE DE DATOS (DATABASE).....	- 29 -

3.6.2.-	SISTEMA GESTOR DE BASE DE DATOS (SGBD).....	- 30 -
3.6.3.-	RELACIONAL	- 30 -
3.6.4.-	MULTIHILO.....	- 30 -
3.6.5.-	MULTIUSUARIO	- 31 -
3.7.-	¿QUÉ ES APACHE?.....	- 32 -
3.7.1.-	REQUISITOS MINIMOS.....	- 33 -
3.8.-	¿QUÉ ES FLASH?	- 33 -
3.8.1.-	GRAFICOS VECTORIALES.....	- 33 -
3.8.2.-	IMÁGENES EN MAPAS DE BITS	- 33 -
IV.-	CAPÍTULO IV	- 34 -
4.1.-	ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS PARA EL DESARROLLO DEL SITIO WEB.....	- 34 -
4.1.1.-	ALCANCE DEL PROYECTO	- 34 -
4.1.2.-	DEFINIENDO AL PÚBLICO OBJETIVO	- 35 -
4.1.3.-	LA ADMINISTRACION DEL SITIO WEB.....	- 35 -
4.1.4.-	HERRAMIENTAS O DOCUMENTOS DE TRABAJO	- 36 -
4.1.5.-	TAXONOMIA DEL SITIO WEB	- 36 -
4.1.6.-	TAXONOMIA DEL CONTENIDO	- 37 -
4.1.7.-	LA MATRIZ DE PÁGINAS Y MÓDULOS ADICIONADOS.	- 38 -
4.1.8.-	EL MAPA DEL CONTENIDO	- 40 -
4.1.9.-	IDENTIFICAR CARACTERÍSTICAS DEL SITIO.	- 40 -
4.1.10.-	DEFINIR ESCENARIOS DE INTEGRACIÓN.....	- 40 -
4.1.11.-	REPASO DE NECESIDADES ARQUITECTÓNICAS.	- 41 -
4.2.-	DISEÑO DE LA SOLUCIÓN DEL SITIO WEB.....	- 41 -
4.2.1.-	DISEÑAR LA NAVEGACIÓN Y LA DISPOSICIÓN	- 41 -
4.2.2.-	EL DECIDIR SOBRE TEMAS (THEMES) Y SKINS	- 42 -
4.2.3.-	DEFINIR CONTROL Y PERMISOS DE ACCESO.....	- 42 -
4.3.-	PRUEBAS	- 43 -
4.4.-	DOCUMENTACIÓN	- 45 -
4.4.1.-	INSTALACION LOCAL.....	- 45 -
4.4.2.-	INSTALACIÓN DEL WAMPSEVER.	- 45 -
4.4.3.-	INSTALACION DE JOOMLA 1.5.11	- 51 -
4.4.4.-	ELEMENTOS BÁSICOS DE JOOMLA.....	- 59 -
4.4.5.-	USUARIOS DE JOOMLA	- 60 -
4.4.5.1.-	Tipos de usuarios.....	- 60 -
4.4.5.2.-	Usuarios del sitio (frontend).....	- 61 -
4.4.5.3.-	Usuario del administrador (backend)	- 61 -
4.4.6.-	BORRAR DATOS DE EJEMPLO JOOMLA	- 62 -
4.4.6.1.-	Borrar artículos.....	- 62 -
4.4.6.2.-	Borrar Categorías.....	- 64 -
4.4.6.3.-	Borrar secciones	- 65 -
4.4.6.4.-	Borrar o duplicar módulos.....	- 66 -
4.4.7.-	CUAL ES EL ORDEN EN EL QUE SE DEBE TRABAJAR	- 67 -
4.4.7.1.-	Crear secciones.....	- 67 -
4.4.7.2.-	Crear categoría.....	- 68 -
4.4.7.3.-	Crear artículos	- 69 -
4.4.7.4.-	Editar un artículo existente	- 70 -
4.4.7.5.-	Agregar o insertar una imagen	- 70 -

4.4.7.6.- Como subir un video de Youtube.....	- 71 -
4.4.8.- CREAR UN ENLACE DESDE EL MENU HACIA UN NUEVO DOCUMENTO	- 73 -
V.- CAPITULO V	- 75 -
5.1.- RESULTADO.....	- 75 -
5.2.- REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA PARA EL SITIO.....	- 76 -
VI.- CAPITULO VI	- 77 -
6.1.- CONCLUSIONES:.....	- 77 -
6.2.- RECOMENDACIONES:.....	- 77 -

TABLA DE ILUSTRACIONES

Figura 2-1. Organigrama de la 9 – B.F.E. “PATRIA”	- 8 -
Figura 3-1. Ejemplo del funcionamiento de un servidor.	- 16 -
Figura 3-2. Cómo funciona el lenguaje PHP.	- 28 -
Figura 4-1. Prototipo de navegación del sitio.	- 41 -
Figura 4-2. Acceso a la administración de nuestro sitio.....	- 42 -
Figura 4-3. Panel de control (Backend) de nuestro sitio Joomla.	- 43 -
Figura 4-4. Probando Banner.....	- 43 -
Figura 4-5. Probando modulo de la galería de fotos.	- 44 -
Figura 4-6. Probando el link para consultar saltos.....	- 44 -
Figura 4-7. Consultando saltos.....	- 45 -
Figura 4-8. Bienvenido a Wampserver.	- 46 -
Figura 4-9. Licencia del Wampserver.	- 47 -
Figura 4-10. Seleccione la ubicación del Wampserver.	- 47 -
Figura 4-11. Tareas adicionales para instalar del Wampserver.....	- 48 -
Figura 4-12. Inicio de la instalación del Wampserver.....	- 48 -
Figura 4-13. Instalando Wampserver.....	- 49 -
Figura 4-14. Especificando como localhost.....	- 49 -
Figura 4-15. Finalizo la instalación del Wampserver.....	- 50 -
Figura 4-16. Descomprima el archivo de Joomla.	- 51 -
Figura 4-17. Cambiamos de nombre la carpeta descomprimida.	- 52 -
Figura 4-18. Copiamos la carpeta en C:/wamp/www.....	- 52 -
Figura 4-19. http://localhost/phpmyadmin.	- 53 -
Figura 4-20. http://localhost/joomla.....	- 53 -
Figura 4-21. Verificar servicios del servidor.	- 54 -
Figura 4-22. Verificar la licencia.....	- 54 -
Figura 4-23. Configuración de la base de datos.	- 55 -
Figura 4-24. Configuración del FTP.....	- 55 -
Figura 4-25. Configuración Principal.....	- 56 -
Figura 4-26. Finalización de la instalación.....	- 56 -
Figura 4-27. Eliminar la carpeta installation.....	- 57 -
Figura 4-28. Bienvenidos a la portada de joomla.	- 57 -

Figura 4-29. Usuario y contraseña.....	- 58 -
Figura 4-30. Panel de control de Joomla.....	- 58 -
Figura 4-31. Ingresando al gestor de Artículos.	- 62 -
Figura 4-32. Selección de Artículos que desee borrar.	- 63 -
Figura 4-33. Clic en la papelera.....	- 63 -
Figura 4-34. Ingresando al gestor de categorías.	- 64 -
Figura 4-34. Seleccione las categorías y clic en borrar.	- 64 -
Figura 4-35. Ingresando al gestor de secciones.....	- 65 -
Figura 4-36. Seleccione las secciones y clic en borrar.	- 65 -
Figura 4-37. Ingresando al gestor de módulos.....	- 66 -
Figura 4-36. Seleccione los módulos y clic en borrar.	- 66 -
Figura 4-37. Crear nueva sección.....	- 68 -
Figura 4-38. Crear nueva categoría.	- 68 -
Figura 4-39. Crear nuevo artículo.	- 69 -
Figura 4-40. Editar artículo existente.....	- 70 -
Figura 4-41. Botón imagen.....	- 70 -
Figura 4-42. Insertar una imagen.....	- 71 -
Figura 4-43. Editar código HTML.	- 71 -
Figura 4-44. Copie el código Embed.	- 72 -
Figura 4-45. Código HTML.....	- 72 -
Figura 4-46. Subir video.	- 72 -
Figura 4-47. Crear enlace desde el menú.....	- 73 -
Figura 4-48. Seleccione el artículo que desea enlazar.	- 74 -
Figura 5-1. Página principal.	- 75 -
Figura 5-2. Video, Mini chat.....	- 75 -

CAPÍTULO I

1.1.- INTRODUCCION

La incesante necesidad del hombre por la subsistencia ha sido buscar y adoptar diversos medios de comercialización de productos y servicios con la finalidad de satisfacer sus necesidades. Como medio facilitador de estos ejercicios se ha venido utilizando tradicionalmente la alternativa persona-persona que brinda a los usuarios el recurso que ellos solicitan a cambio de un valor monetario.

El avance tecnológico y las novedosas estrategias de vender un producto o promocionar cualquier servicio, presenta una variante orientada a disponer estos recursos mediante el uso de Internet. Sin duda alguna, este último destacándose en el ámbito del alcance de una mayor audiencia.

A inicio de la década de los años 90, cuando se abre paso al concepto del uso de Internet, la estrategia del uso de la WWW con fines de comercializar sus productos se inicia con el lanzamiento de sitios Web, que representaban las exigencias y disponibilidades tecnológicas en aquellos momentos. En la actualidad, las novedosas herramientas para desarrollo de sedes Web han sido consideradas como una alternativa valiosa para el desarrollo y publicación de sitios más complejos y dinámicos, que facilitan el desarrollo de diversas actividades y la estrecha relación interpersonal por medio de un computador.

En los últimos años, ha aparecido un creciente interés en el desarrollo de los sistemas de información en la web. La práctica ha demostrado que la mejor forma de realizar un sitio web es utilizando un sistema gestor de contenidos dinámicos (CMS o Content Management System) es por eso que hemos decidido utilizar la herramienta Joomla

El Ejército Ecuatoriano, como uno de los órganos del Comando Conjunto de las Fuerzas Armadas, participa en la conservación de la soberanía nacional la

defensa de la integridad e independencia del Estado; garantiza su ordenamiento jurídico; contribuye al desarrollo social y económico del país.

Entonces lo que desea el Ejército Ecuatoriano es estandarizar todas las páginas web existentes en el hosting de esta institución, es decir que todas se encuentren desarrolladas en Joomla ya que este es un software libre y de una manipulación no tan complicada para lo cual hemos decidido emprender en este proyecto que inicia tomando como prototipo a la Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 "PATRIA".

Para un mayor entendimiento podemos decir que al finalizar este proyecto se desarrollara el sitio web de la 9 – BFE "PATRIA" y además un manual con el cual cualquier persona que desee adentrarse en el campo de la utilización de esta herramienta lo haga con la menor complejidad posible, en dicho manual se explicara paso a paso desde el momento de la descarga del paquete de Joomla desde el internet, su instalación, por ende su manipulación hasta culminar con el desarrollo de su sitio web.

1.2.- JUSTIFICACION

La justificación para realizar este proyecto de fin de carrera es Definir los requisitos, necesidades, productos y servicios de un reparto militar del Ejército Ecuatoriano y dárselo a conocer a la comunidad nacional e internacional por medio del internet utilizando el mejor sistema gestor de contenidos como lo es Joomla para lo cual hemos tomado como prototipo a la Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 "PATRIA" acantonada en la provincia de Cotopaxi.

1.2.1.- ¿POR QUÉ UTILIZAR JOOMLA?

Joomla es un sistema administrador de contenidos dinámicos de código abierto construido con PHP bajo una licencia GPL. Este administrador de contenidos se usa para publicar en Internet e intranets utilizando una base de datos MySQL. En Joomla se incluyen características como: hacer caché de páginas para mejorar el rendimiento, indexamiento web, feed RSS, versiones imprimibles de páginas,

flash con noticias, blogs, foros, polls (encuestas), calendarios, búsqueda en el sitio web, e internacionalización del lenguaje.

La principal justificación por la que hemos decidido utilizar Joomla es porque es un software libre que se encuentra al alcance de cualquier persona que desee utilizarla además de esta forma podemos generar un manual de utilización de Joomla 1.5.11 que todavía no existe o no lo generan, ya que de Joomla 1.0 a Joomla 1.5.11 han ocurrido considerables cambios.

1.3.- OBJETIVOS

A continuación se muestran los objetivos que inicialmente se marcaron para la realización de este proyecto.

- Objetivo general
- Objetivos Específicos

1.3.1.- OBJETIVO GENERAL

Implementar un sitio web tipo para un Reparto militar utilizando el CMS (Sistema Gestor de Contenidos) Joomla para lo cual hemos tomado como prototipo a la Brigada de Fuerzas Especiales No.9 "PATRIA" con el fin de dar a conocer las actividades y productos que esta ofrece a la comunidad nacional e internacional.

1.3.2.- OBJETIVOS ESPECIFICOS

Construir un sitio web tipo con un sistema gestor de contenidos robusto, que ofrezca una interfaz muy interactiva con el usuario, para en un futuro a corto plazo estandarizar todas las páginas web del Ejército Ecuatoriano, es decir que todas se encuentren desarrolladas en Joomla y de acuerdo a los estatutos vigentes todas deberán estar alojadas en el hosting del ejercito.

Proporcionar a los usuarios aquellas funcionalidades más importantes propias de los sitios militares online. Es decir, no sólo deberá ofrecer integración de información de los distintos servicios que ofrece dicha institución, sino que deberá

ofrecer todos aquellos servicios importantes para resultar un buen sitio web militar. Por ejemplo, se deberá ofrecer ciertos servicios personalizados como un link donde el usuario pueda revisar sus saltos realizados en los últimos años, un registro donde se verificaran todas las personas que se encuentran conectadas, un minichat.

Generar un manual de instalación y operación sobre el servidor apache y de Joomla para que cualquier persona sin necesidad de tener conocimientos avanzados sobre la elaboración de sitios web o programación lo pueda instalar y utilizar, es decir con la generación de este manual se busca que más gente con deseos de adentrarse y ampliar sus conocimientos en lo que es el CMS (Sistema Gestor de Contenidos dinámicos) Joomla lo haga y desarrolle sus propios sitios web.

1.4.- PROBLEMAS A RESOLVER

El principal problema a resolver es el de que cualquier persona que desee generar su propio sitio web lo haga sin necesidad de tener conocimientos avanzados sobre el tema y de una forma rápida y no muy complicada. Para lo cual vamos a utilizar nuestro CMS (Sistema Gestor de Contenidos dinámicos) Joomla.

Al término de este proyecto de fin de carrera se generara un manual de instalación y manipulación sobre Joomla para ayudar a los usuarios a utilizar este sistema gestor de contenidos y a la vez se desarrollara la pagina web tipo de la Brigada de Fuerzas Especiales No.9 "PATRIA".

Otro de los problemas a resolver es lo que ya citamos anteriormente dar a conocer al mundo por medio del internet las actividades y los servicios que ofrece esta unidad militar del Ejército Ecuatoriano.

El problema radica en que varias Unidades del Ejército Ecuatoriano no cuenta con un sitio web propio. Para que el personal pueda intercomunicarse entre sí,

además creemos que es la mejor manera de que exista una mejor comunicación del comando con su personal subordinado.

Cabe recalcar que todos los sitios Web de las Unidades Militares, de acuerdo al instructivo vigente deben residir en el Hosting del Ejército.

CAPITULO II

DESCRIPCION DEL AREA

2.1.- INFORMACIÓN SOBRE LA INSTITUCIÓN

La Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 “PATRIA” acantonada en la provincia de Cotopaxi cantón Latacunga es una de las unidades elites del Ejército Ecuatoriano donde se forman los soldados mejor preparados táctica, física, y moralmente. Por ende se encuentran 100% operativos para actuar en el menor tiempo posible en cualquier rincón del país donde se encuentre amenazada nuestra soberanía territorial.

2.2.- ANTECEDENTES DE LA BRIGADA DE FUERZAS ESPECIALES NO. 9 “PATRIA”

2.2.1.- CREACIÓN

La historia de la Brigada se remonta al 29 de octubre de 1956, fecha en la cual los bravos pioneros ecuatorianos al mando de un gran soldado visionario, el Capt. Alejandro Romo Escobar, cumplieron el loco sueño de volar cual cóndor majestuoso sobre el azul profundo del infinito.

Estos camaradas se sometieron a un riguroso entrenamiento y con sudor y sacrificio escribieron páginas de gloria en la historia del paracaidismo militar ecuatoriano.

Este grupo de visionarios soldados nunca se imaginaron que estaban creando un arma de guerra que es única, porque no está hecha de acero, de madera o de algún otro material, es un arma de inteligencia, músculos, sangre y huesos.

El nacimiento de esta élite de Soldados se dio con el destacamento Especial de Paracaidistas con sede en Quito, que luego se convirtió en Escuela de Paracaidistas y más tarde con la creación de los diferentes grupos se constituyó en la Cuna de los Héroes conocida como Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 “Patria”, cuyas instalaciones se encuentran en la ilustre Provincia de Cotopaxi.

El nombre de guerra de este grupo de soldados temerarios se conoce como “La legión de la vieja calavera” y es el alma mater de las especialidades de combate. Aquí encontramos solamente Honor, Valor, Disciplina, Ejemplo y Lealtad; virtudes que se conjugan con el sacrificio y la voluntad, forjando así soldados diferentes a los comunes. El primer paso es ser paracaidista, dueño del firmamento y en adelante avanzar con pundonor y respeto, como dice la poesía: hasta lograr ser completo.

2.2.2.- OBJETIVO

Hasta el 2010 alcanzar el máximo nivel profesional para cumplir con la mayor eficiencia, eficacia y efectividad las misiones impuestas tanto en tiempo de paz como para la guerra externa y defensa interna para enfrentar las amenazas actuales y futuras.

2.2.3.- MISION

La 9 – BFE “PATRIA” estará en condiciones de actuar con todo o parte de sus fuerzas en refuerzo en cualquier zona de operaciones del teatro de operaciones Total (T.O.T.) a fin de contribuir en el cumplimiento de la misión del ejército de operaciones (EJEOP).

2.2.4.- VISION

Hasta el 2010 alcanzar el máximo nivel profesional para cumplir con la mayor eficiencia, eficacia y efectividad las misiones impuestas tanto en tiempo de paz como para la guerra externa y defensa interna para enfrentar las amenazas actuales y futuras.

2.3.- OFERTA DE CURSOS

- COMANDOS
- PARACAIDISMO
- JEFE DE SALTO
- MAESTRO DE SALTO
- SALTO LIBRE
- SALTO LIBRE OPERACIONAL
- GUERRA DE MONTAÑA
- GUÍA DE CANES
- GUÍA DE SALTO
- MANTENIMIENTO DE PARACAÍDAS
- CONTRATERRORISMO
- CONTRAGUERRILLAS
- ANDINISMO

2.4.- ORGANIGRAMA DE LA 9 – B.F.E. “PATRIA”

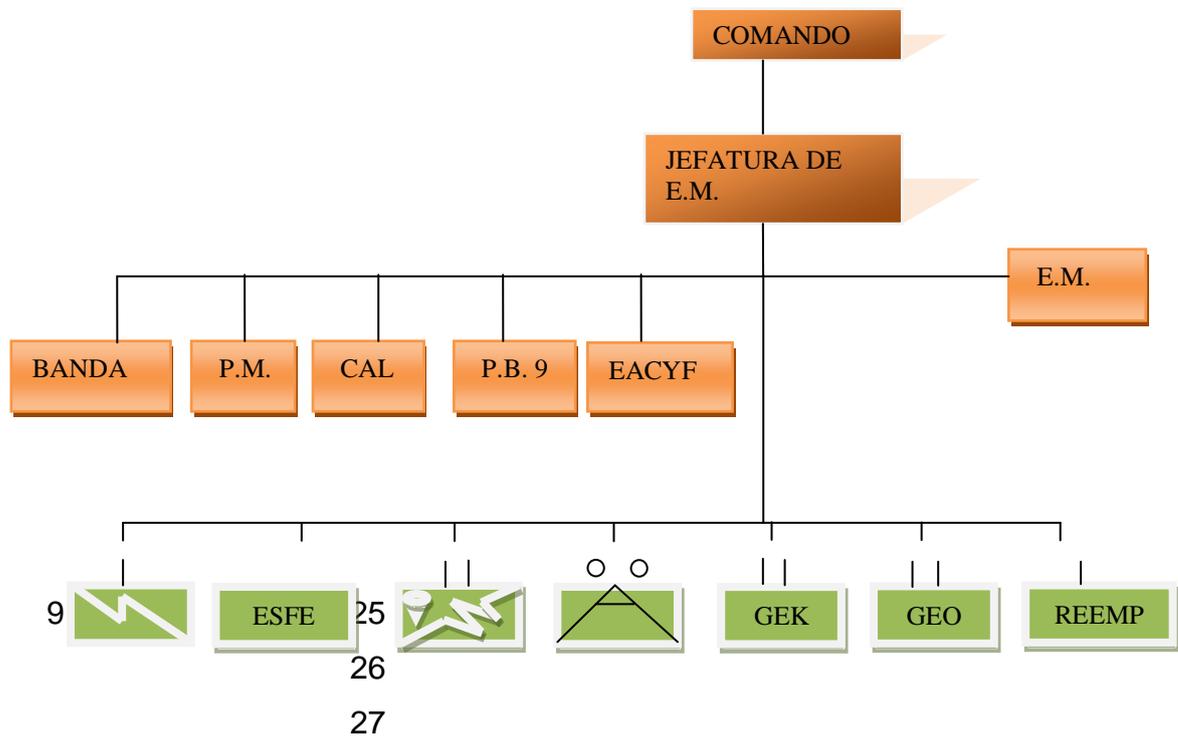


Figura 2-1. Organigrama de la 9 – B.F.E. “PATRIA”

CAPITULO III

3.1.- ¿QUÉ ES UNA PÁGINA WEB?

Una página web, también conocida como página de Internet, es un documento adaptado para la Web y normalmente forma parte de un sitio web. Su principal característica son los hiperenlaces a otras páginas web, siendo esto el fundamento de la Web.

Una página está compuesta principalmente por información (sólo texto o multimedia) e hiperenlaces; además puede contener o asociar datos de estilo para especificar cómo debe visualizarse o aplicaciones incrustadas para hacerla interactiva. La página se escribe en un lenguaje de marcado que provea la capacidad de insertar hiperenlaces, generalmente HTML.

El contenido de la página puede ser predeterminado ("página web estática") o generado al momento de visualizarla o solicitarla a un servidor web ("página web dinámica"). Las páginas dinámicas que se generan al momento de la visualización se hacen a través de lenguajes interpretados, generalmente Java Script, y la aplicación encargada de visualizar el contenido es la que debe generarlo. Las páginas dinámicas que se generan al ser solicitadas son creadas por una aplicación en el servidor web que alberga las mismas.

Los documentos HTML, que estén en Internet o en el disco duro del ordenador, pueden ser leídos con un navegador. Los navegadores leen documentos HTML y los visualizan en presentaciones formateadas, con imágenes, sonido, y video en la pantalla de un ordenador.

Las páginas web pueden contener enlaces hipertexto con otros lugares dentro del mismo documento, o con otro documento en el mismo sitio web, o con documentos de otros sitios web. También pueden contener formularios para ser rellenados, fotos, imágenes interactivas, sonidos, y videos que pueden ser descargados.

3.1.1.- ELEMENTOS DE UNA PÁGINA WEB

Una página web tiene contenido que puede ser visto o escuchado por el usuario final. Estos elementos incluyen, pero no exclusivamente:

Texto. El texto editable se muestra en pantalla con alguna de las fuentes que el usuario tiene instaladas (a veces se utiliza una tecnología de fuentes incrustadas, con lo que vemos en el monitor una fuente que realmente no poseemos, pero es poco frecuente.) El texto editable puede marcarse con el ratón o el teclado y copiarse a otra aplicación, como el bloc de notas (muchos de los elementos textuales de las páginas, en especial los títulos, botones de navegación, etc. son realmente gráficos, y su texto no es editable.)

Imágenes. Son ficheros enlazados desde el fichero de la página propiamente dicho. Se puede hablar de tres formatos casi exclusivamente: GIF, JPG y PNG. Hablamos en detalle de este tema en la sección de Gráficos para la Web.

- ✚ **IMÁGENES GIF** (Graphics Interchange Format): Las imágenes GIF utilizan un máximo de 256 colores (8 bits) y permite configurar el fondo de las imágenes transparente. También hay imágenes GIF animadas (GIF98A), pero no hay que abusar de ellas.

- ✚ **IMÁGENES JPG** (Joint Photographic Expert): Las imágenes JPG pueden soportar paletas de 16 millones de colores (24 bits). Ofrecen más calidad que las GIF.

- ✚ **IMÁGENES PNG** (Portable Network Graphics): Nuevo formato que reúne las mejores propiedades de JPG y GIF. Aún no lo soportan todos los navegadores.

- ✚ **IMÁGENES MAPEADAS:** Imágenes (como por ejemplo un mapa) que presentan zonas diferenciadas y cada una de estas zonas tiene un hipervínculo específico.

- **Audio.**

- ✚ **SONIDO MID:** Sus archivos ocupan poco tamaño pero la calidad del sonido es baja.

✚ **SONIDO REAL AUDIO:** Los archivos de sonido Real Audio (RA) están muy comprimidos, pero es necesario instalar plug-ins para que los navegadores puedan interpretarlos.

✚ **SONIDO WAV:** Los archivos de sonido WAV dan una calidad aceptable pero son de gran tamaño.

- Adobe Flash.
- Gráficas Vectoriales (SVG - Scalable Vector Graphics).
- Hipervínculos, Vínculos y Marcadores.

3.1.2.- TIPOS DE PÁGINAS WEB

3.1.2.1.- Pagina web estática

Una página web estática es una página web que no requiere de muchas actualizaciones constantes. Está formada sólo por código XHTML y un estilo (CSS). Los sitios Web estáticos son aquellos sitios enfocados principalmente a mostrar una información permanente, donde el navegante se limita a obtener dicha información, sin que pueda interactuar con la página Web visitada, las Web estáticas están construidas principalmente con hipervínculos o enlaces (links) entre las páginas Web que conforman el sitio, este tipo de Web son incapaces de soportar aplicaciones Web como gestores de bases de datos, foros, consultas online, e-mails inteligentes, etc.

Esta es una opción más que suficiente para aquellos sitios Web que simplemente ofrecen una descripción de su empresa, quiénes somos, donde estamos, servicios, etc. ideal para empresas que no quieren muchas pretensiones con su sitio Web, simplemente informar a sus clientes de sus productos y su perfil de empresa.

La principal ventaja de este tipo de páginas es lo económico que resulta crearlas, con un diseño vistoso e incluyendo las imágenes y el texto con el cual queremos informar a los navegantes, se puede crear fácilmente sin necesidad de ningún tipo de programación especial (php, asp) un sitio Web estático.

3.1.2.2.- ¿A quién le interesa este tipo de página web?

Este tipo de página web es útil para crear imagen de marca y darse a conocer (empresas nuevas). También te puede interesar si no tienes tiempo para actualizarla. Se trata de la mejor opción para aquellas empresas que simplemente ofrecen: Una descripción de su empresa. Información sobre Quiénes somos. Servicios y productos, Etc. Es decir, empresas que sólo pretenden informar a sus clientes de sus productos y su perfil de empresa, por ejemplo. ¿Qué ventajas ofrece la página web estática? Destaca por su sencillez, rapidez, comodidad y, sobre todo, por ser la forma más económica de tener una página web profesional.

3.1.2.3.- Página web dinámica

Se conoce con el nombre de página web dinámica a aquélla, cuyo contenido se genera a partir de lo que un usuario introduce en un web o formulario.

El contenido de la página no está incluido en un archivo html como en el caso de las páginas web estáticas.

Las aplicaciones más conocidas de las páginas web dinámicas son:

- Mostrar el contenido de una base de datos, con base en la información que solicita un usuario a través de un formulario de web.
- Actualizar el contenido de una base de datos.
- Generar páginas web de contenido estático.
- Mejorar la interacción entre el usuario y el sitio web, etc.

Una vez creadas, las paginas y los Sitios Web deben ser publicados en algún Servidor Web que se encuentre conectado a la red mundial de Internet. Estos Servidores Web operan las 24 horas los 365 días del año, salvo durante los períodos de mantenimiento o por causas de fuerza mayor, de tal forma que las

páginas de su empresa pueden ser accesadas en todo el mundo, todo el año y a cualesquier hora del día.

Respecto a la estructura de las páginas web algunos organismos, en especial el W3C, suelen establecer directivas con la intención de normalizar el diseño para facilitar y simplificar la visualización e interpretación del contenido.

3.1.3.- CONCEPTOS TÉCNICOS UTILIZADOS EN EL DESARROLLO DE SITIOS WEB

Sitio Web Un sitio web es un conjunto de páginas web relacionadas entre sí es decir que tienen un concepto único o comparten la misma temática.

HTML: (Lenguaje de marcado de hipertexto) Lenguaje estándar de marcas empleado para documentos del World Wide Web.

Hipervínculo: Al hipervínculo se le suele llamar “enlace Web” o en su versión anglosajona “link”. Un hipervínculo es una conexión de una página a otro destino como, por ejemplo, otra página o una ubicación diferente en la misma página.

El destino es con frecuencia otra página Web, pero también puede ser una imagen, una dirección de correo electrónico, un archivo (como por ejemplo, un archivo multimedia o un documento de Microsoft Office) o un programa. Un hipervínculo puede ser texto o una imagen.

Lenguaje de programación: Lenguaje con el que está desarrollada una página Web.

URL: (Universal Resource Location / Localizador de recursos universal) Cadena que proporciona la dirección de Internet de un sitio Web o un recurso del World Wide Web, junto con el protocolo mediante el cual se tiene acceso al sitio o al recurso.

Banner: Elemento gráfico con forma rectangular, normalmente animado, cuyo contenido es publicidad.

3.2.- ¿QUÉ ES UN SERVIDOR?

3.2.1.- EN INFORMÁTICA

Un servidor es un tipo de software que realiza ciertas tareas en nombre de los usuarios. El término servidor ahora también se utiliza para referirse al ordenador físico en el cual funciona ese software, una máquina cuyo propósito es proveer datos de modo que otras máquinas puedan utilizar esos datos.

Este uso dual puede llevar a confusión. Por ejemplo:

En el caso de un servidor web, este término podría referirse a la máquina que almacena y maneja los sitios web, y en este sentido es utilizada por las compañías que ofrecen hosting u hospedaje. Alternativamente, el servidor web podría referirse al software, como el servidor de http de Apache, que funciona en la máquina y maneja la entrega de los componentes de las páginas web como respuesta a peticiones de los navegadores de los clientes.

Los archivos para cada sitio de Internet se almacenan y se ejecutan en el servidor. Hay muchos servidores en Internet y muchos tipos de servidores, pero comparten la función común de proporcionar el acceso a los archivos y servicios. Un servidor sirve información a los ordenadores que se conecten a él. Cuando los usuarios se conectan a un servidor pueden acceder a programas, archivos y otra información del servidor.

En la web, un servidor web es un ordenador que usa el protocolo http para enviar páginas web al ordenador de un usuario cuando el usuario las solicita.

Los servidores web, servidores de correo y servidores de bases de datos son a los que tienen acceso la mayoría de la gente al usar Internet.

Algunos servidores manejan solamente correo o solamente archivos, mientras que otros hacen más de un trabajo, ya que un mismo ordenador puede tener diferentes programas de servidor funcionando al mismo tiempo.

Los servidores se conectan a la red mediante una interfaz que puede ser una red verdadera o mediante conexión vía línea telefónica o digital.

3.2.2.- EN REDES

El Servidor es una computadora central, de gran capacidad, compartida por las otras computadoras de la red, llamadas Clientes o estaciones de trabajo (Workstation), ya que reciben el servicio de almacenar, controlar y compartir la información contenida en el servidor.

Los clientes o estaciones de trabajo no tienen que estar conectadas todo el tiempo al servidor de Notes ya que éste proporciona las facilidades para trabajar sin conexión. En internet, los servidores son los proveedores de todos sus servicios, incluyendo la WWW (las páginas web), el FTP, el correo electrónico, los grupos de noticias, etc.

Básicamente, una computadora conectada a internet emplea una dirección (dirección web, dirección IP, dirección FTP, etc.) para poder comunicarse con el servidor al que le corresponde. La computadora envía (utilizando el protocolo adecuado) las distintas solicitudes al servidor, y el servidor responde (empleando el protocolo adecuado) las solicitudes. El servidor también puede solicitar datos de la computadora, y la computadora le responde.

Las solicitudes pueden ser de diferentes tipos, por ejemplo, en la gráfica vemos que la PC 1 solicita una página web (www.alegsa.com.ar) específica al servidor del sitio web. El servidor web responde con el archivo HTML que corresponde. Si el servidor no encuentra el recurso, devuelve un mensaje (puede ser un mensaje de error 404 u otros).

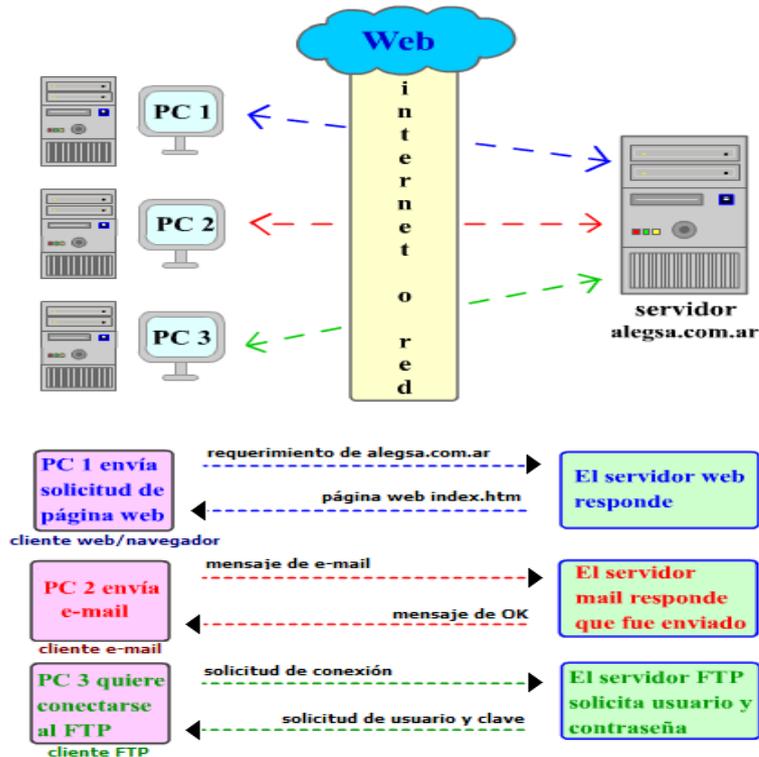


Figura 3-1. Ejemplo del funcionamiento de un servidor.

En el ejemplo, las PC 1, 2 y 3 se llaman clientes. La PC 1 emplea un programa llamado cliente web (o navegador) que está preparado para enviar y recibir este tipo de recursos (las páginas web). La PC 2 emplea un programa cliente e-mail, preparado para enviar y recibir e-mails. La PC 3 emplea un programa cliente FTP, con la capacidad y características para comunicarse con servidores FTP.

Cabe aclarar que los ejemplos del gráfico están sumamente simplificados, en la práctica existen muchos más mensajes intercambiados entre el cliente y el servidor cuando se presta algún servicio.

En principio, cualquier computadora conectada a una red, y con los programas y configuraciones adecuados, puede ser un servidor.

3.2.3.- TIPOS DE SERVIDORES

Esta lista categoriza los diversos tipos de servidores:

Plataformas de Servidor: (Server Platforms) Un término usado a menudo como sinónimo de sistema operativo, la plataforma es el hardware o software subyacentes para un sistema, es decir, el motor que dirige el servidor.

Servidores de Aplicaciones: (Application Servers) Designados a veces como un tipo de middleware (software que conecta dos aplicaciones), los servidores de aplicaciones ocupan una gran parte del territorio entre los servidores de bases de datos y el usuario, y a menudo los conectan.

Servidores de Audio/Video: (Audio/Video Servers) Los servidores de Audio/Video añaden capacidades multimedia a los sitios web permitiéndoles mostrar contenido multimedia en forma de flujo continuo (streaming) desde el servidor.

Servidores de Chat: (Chat Servers) Los servidores de chat permiten intercambiar información a una gran cantidad de usuarios ofreciendo la posibilidad de llevar a cabo discusiones en tiempo real.

Servidores de Fax: (Fax Servers) Un servidor de fax es una solución ideal para organizaciones que tratan de reducir el uso del teléfono pero necesitan enviar documentos por fax.

Servidores FTP: (FTP Servers) Uno de los servicios más antiguos de Internet, File Transfer Protocol permite mover uno o más archivos...

Servidores Groupware: (Groupware Servers) Un servidor groupware es un software diseñado para permitir colaborar a los usuarios, sin importar la localización, vía Internet o vía Intranet corporativo y trabajar juntos en una atmósfera virtual.

Servidores IRC: (IRC Servers) Otra opción para usuarios que buscan la discusión en tiempo real, Internet Relay Chat consiste en varias redes de servidores separadas que permiten que los usuarios conecten el uno al otro vía una red IRC.

Servidores de Listas: (List Servers) Los servidores de listas ofrecen una manera mejor de manejar listas de correo electrónico, bien sean discusiones interactivas abiertas al público o listas unidireccionales de anuncios, boletines de noticias o publicidad.

Servidores de Correo: (Mail Servers) Casi tan ubicuos y cruciales como los servidores web, los servidores de correo mueven y almacenan el correo electrónico a través de las redes corporativas (vía LANs y WANs) y a través de Internet.

Servidores de Noticias: (News Servers) Los servidores de noticias actúan como fuente de distribución y entrega para los millares de grupos de noticias públicos actualmente accesibles a través de la red de noticias USENET.

Servidores Proxy: (Proxy Servers) Los servidores proxy se sitúan entre un programa del cliente (típicamente un navegador) y un servidor externo (típicamente otro servidor web) para filtrar peticiones, mejorar el funcionamiento y compartir conexiones.

Servidores Telnet: (Telnet Servers) Un servidor telnet permite a los usuarios entrar en un ordenador huésped y realizar tareas como si estuviera trabajando directamente en ese ordenador.

Servidores Web: (Web Servers) Básicamente, un servidor web sirve contenido estático a un navegador, carga un archivo y lo sirve a través de la red al usuario.

3.2.4.- SERVIDOR WEB

Un servidor web es un programa que implementa el protocolo HTTP (hypertext transfer protocol). Este protocolo está diseñado para transferir lo que llamamos hipertextos, páginas web o páginas HTML (hypertext markup language): textos complejos con enlaces, figuras, formularios, botones y objetos incrustados como animaciones o reproductores de música.

Es un programa que se ejecuta continuamente en un ordenador (también se emplea el término para referirse al ordenador que lo ejecuta), manteniéndose a la espera de peticiones por parte de un cliente y que responde a estas peticiones adecuadamente, mediante una página web que se exhibirá en el navegador o mostrando el respectivo mensaje si se detectó algún error.

Instalar un servidor web en nuestro PC nos permitirá, entre otras cosas, poder montar nuestra propia página web sin necesidad de contratar hosting, probar nuestros desarrollos vía local, acceder a los archivos de nuestro equipo desde un PC remoto (aunque para esto existen otras opciones, como utilizar un servidor FTP) o utilizar alguno de los programas basados en web tan interesantes que están viendo la luz últimamente.

Sin embargo, el hecho de que HTTP y HTML estén íntimamente ligados no debe dar lugar a confundir ambos términos. HTML es un lenguaje de marcas y HTTP es un protocolo.

Un servidor web se mantiene a la espera de peticiones HTTP por parte de un cliente HTTP que solemos conocer como navegador. El cliente realiza una petición al servidor y éste le responde con el contenido que el cliente solicita. A modo de ejemplo, al teclear `www.algo.com` en nuestro navegador, éste realiza una petición HTTP al servidor de dicha dirección. El servidor responde al cliente enviando el código HTML de la página; el cliente, una vez recibido el código, lo interpreta y lo exhibe en pantalla. Como vemos con este ejemplo, el cliente es el encargado de interpretar el código HTML, es decir, de mostrar las fuentes, los

colores y la disposición de los textos y objetos de la página; el servidor tan sólo se limita a transferir el código de la página sin llevar a cabo ninguna interpretación de la misma.

Sobre el servicio web clásico podemos disponer de aplicaciones web. Éstas son porciones de código que se ejecutan cuando se realizan ciertas peticiones o respuestas HTTP.

Hay que distinguir entre:

Aplicaciones en el lado del cliente: el cliente web es el encargado de ejecutarlas en la máquina del usuario. Son las aplicaciones tipo Java o Java script: el servidor proporciona el código de las aplicaciones al cliente y éste, mediante el navegador, las ejecuta. Es necesario, por tanto, que el cliente disponga de un navegador con capacidad para ejecutar aplicaciones (también llamadas scripts). Comúnmente, los navegadores permiten ejecutar aplicaciones escritas en lenguaje java script y java, aunque pueden añadirse más lenguajes mediante el uso de plugins.

Aplicaciones en el lado del servidor: el servidor web ejecuta la aplicación; ésta, una vez ejecutada, genera cierto código HTML; el servidor toma este código recién creado y lo envía al cliente por medio del protocolo HTTP. Las aplicaciones de servidor muchas veces suelen ser la mejor opción para realizar aplicaciones web. La razón es que, al ejecutarse ésta en el servidor y no en la máquina del cliente, éste no necesita ninguna capacidad añadida, como sí ocurre en el caso de querer ejecutar aplicaciones java script o java. Así pues, cualquier cliente dotado de un navegador web básico puede utilizar este tipo de aplicaciones.

3.3.- ¿QUÉ ES UN HOSTING?

Hosting es una palabra en Ingles que quiere decir hospedar o alojar. Aplicado al Internet, significa poner una página web en un servidor de Internet para que ella pueda ser vista en cualquier lugar del mundo entero con acceso al Internet.

3.3.1.- PARA QUE UN SITIO WEB ANDE NECESITA DOS COSAS: DOMINIO Y HOSTING.

Dominio:

Es el nombre que se le asigna al hosting para que cualquier usuario pueda tener acceso a él. Se escribe con ciertas normas. Triple w, nombre y terminación de dominio. Por ejemplo: <http://www.algo.com/>. .com, .net, .org son los sufijos más conocidos y baratos. Se supone que el dominio es una asociación a la IP del hosting con el cual cualquier navegador apunta al hosting para ver los archivos que este tiene.

Hosting:

Así como Usted guarda la información en el disco duro de su computador, se requiere guardar los contenidos de su sitio web en un espacio que sea accesible mundialmente a través de internet, es decir, que todos puedan ver los contenidos de su página.

Hosting es el alquiler virtual de un espacio para publicar su página Web. Al contratar un Hosting, usted tendrá un espacio que le permitirá almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía Web.

Existen diversas empresas que entregan este servicio, y su valor dependerá de las funciones adicionales que contenga, tales como: panel de control, ejecución de tareas automáticas, cuentas de correo electrónico, capacidad de almacenamiento, entre otros.

3.3.2.- TIPOS DE ALOJAMIENTO WEB

El alojamiento web se divide en seis tipos: gratuitos, compartidos, revendedores, servidores virtuales, servidores dedicados y de colocación.

- ✚ **Alojamiento gratuito:** El alojamiento gratuito es extremadamente limitado cuando se lo compara con el alojamiento de pago. Estos servicios generalmente agregan publicidad en los sitios y tienen un espacio y tráfico limitado.

- ✚ **Alojamiento compartido:** (*shared hosting*) En este tipo de servicio se alojan clientes de varios sitios en un mismo servidor, gracias a la configuración del programa servidor web. Resulta una alternativa muy buena para pequeños y medianos clientes, es un servicio económico y tiene buen rendimiento.

- ✚ **Alojamiento de imágenes:** Este tipo de hospedaje se ofrece para guardar tus imágenes en internet, la mayoría de estos servicios son gratuitos y las páginas se valen de la publicidad colocadas en su página al subir la imagen.

- ✚ **Alojamiento revendedor:** (*reseller*) Este servicio de alojamiento está diseñado para grandes usuarios o personas que venden el servicio de Hosting a otras personas. Estos paquetes cuentan con gran cantidad de espacio y de dominios disponibles para cada cuenta.

- ✚ **Servidores virtuales:** (*VPS, Virtual Private Server*) mediante el uso de una máquina virtual, la empresa ofrece el control de un ordenador aparentemente no compartido. Así se pueden administrar varios dominios de forma fácil y económica, además de elegir los programas que se ejecutan en el servidor. Por ello, es el tipo de producto recomendado para empresas de diseño y programación web.

- ✚ **Servidores dedicados:** El término servidor dedicado se refiere a una forma avanzada de alojamiento web en la cual el cliente alquila o compra un ordenador completo, y por tanto tiene el control completo y la responsabilidad de administrarlo. El cuidado físico de la máquina y de la conectividad a Internet es tarea de la empresa de alojamiento, que suele tenerlo en un centro de datos.

- ✚ **Colocación o (*housing*):** Este servicio consiste básicamente en vender o alquilar un espacio físico de un centro de datos para que el cliente coloque ahí su propio ordenador. La empresa le da la corriente y la conexión a Internet, pero el ordenador servidor lo elige completamente el usuario (hasta el *hardware*).

3.3.3.- FORMAS DE OBTENER UN HOSTING

Por lo general, se divide entre servicios pagados y servicios gratuitos.

3.3.3.1. Servicios pagados

Este tipo de obtención, por lo general viene dado por el contrato de un proveedor de internet, el cual junto con dar conexión, ofrece la posibilidad de almacenamiento mediante un disco virtual o espacio web o combinación de ambos.

Otro medio de obtención es contratando algún servicio de una empresa no dependiente de la conexión a internet, las cuales ofrecen según las capacidades de sus servidores o de su espacio. Casi siempre a la par, entregan servicios añadidos, como la ejecución de tareas automáticas o cuentas de correo electrónico gratuitas. Normalmente las transacciones son electrónicas, por tarjeta de crédito, etc.

3.3.3.2. Servicios gratuitos

Este tipo de servicio viene dado por la base de ser gratuito, y sin costo alguno al suscriptor. Sin embargo, quienes usan este servicio, por lo general son páginas de bajos recursos de mantención o aquellas que los dueños no poseen suficiente dinero para ser mantenida.

Como medio de financiamiento, el servidor coloca avisos de publicidad, haciendo que la página se llene de publicidad en algún punto.

Otra limitación de estas ofertas es que tiene un espacio limitado y no se puede usar como almacén de datos, ni pueden alojar páginas subversivas o de contenido adulto o no permitido.

De todas maneras, existe una amplia oferta de alojamientos gratuitos con características muy diferentes y que pueden satisfacer las necesidades de programadores que desean un lugar donde hacer pruebas o que mantienen una web con un número no muy elevado de visitas.

3.3.4.- SERVIDORES Y SERVICIOS

Un alojamiento web se puede diferenciar de otro por el tipo de sistema operativo, uso de bases de datos y motor de generación de páginas webs que exista en él. La combinación más conocida y extendida es la del tipo LAMP (Linux, Apache, MySQL y PHP), aunque se está comenzando a usar una combinación con Java. Algunos de los servicios más comunes que se pueden entregar son los de FTP, manejo por página web y múltiples clientes en las bases de datos.

Si su web va a estar alojada en un sistema operativo Linux, este sistema es sensible a mayúsculas y minúsculas, por ejemplo "archivo.php" no es lo mismo que "ARCHIVO.php". Es aconsejable no usar caracteres tales como! “. \$ % & / () = * @: ' para prevenir errores, no se pueden utilizar eñes (ñ) ni acentos en las carpetas, así mismo se aconseja el uso de minúsculas para nombrar ficheros y directorios.

Dominios:

Algunos planes de alojamiento (pero no los gratuitos) incluyen un nombre de dominio para que sea más fácil acceder a la página. Si no viene incluido, es el usuario quien tiene que registrar un dominio mediante un registrador o bien usar un subdominio de la misma compañía.

3.4.- ¿QUE ES JOOMLA?

Joomla es un Sistema de Gestión de Contenidos (CMS) reconocido mundialmente, que le ayuda a construir sitios web y otras aplicaciones en línea potentes. Lo mejor de todo, es que Joomla es una solución de código abierto y está disponible libremente para cualquiera que desee utilizarlo.

Joomla está construido con PHP bajo una licencia GPL. Este administrador de contenidos se usa para publicar en Internet e intranets utilizando una base de datos MySQL. Su nombre es una pronunciación fonética para anglófonos de la palabra swahili jumla que significa "todos juntos" o "como un todo". Se escogió como una reflexión del compromiso del grupo de desarrolladores y la comunidad del proyecto.

3.4.1.- CARACTERISTICAS QUE INCLUYE JOOMLA

- Hacer caché de páginas para mejorar el rendimiento
- Indexamiento web
- Feed RSS
- Versiones imprimibles de páginas
- Flash con noticias
- Blogs
- Foros
- Polls (encuestas)
- Calendarios
- Búsqueda en el sitio web
- Internacionalización del lenguaje.

3.4.2.- ¿QUÉ ES UN SISTEMA DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)?

Un CMS es un sistema de software para ordenador que permite organizar y facilitar la creación de documentos y otros contenidos de un modo cooperativo.

Con frecuencia, un CMS es una aplicación web usada para gestionar sitios web y contenidos web. Joomla para Usuarios Finales.

Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio. El sistema permite manejar de manera independiente el contenido y el diseño. Así, es posible manejar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además de permitir la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores.

3.4.3.- LICENCIA GPL

La Licencia Pública General de GNU o más conocida por su nombre en inglés GNU General Public License o simplemente su acrónimo del inglés GNU GPL, es una licencia creada por la Free Software Foundation a mediados de los 80, y está orientada principalmente a proteger la libre distribución, modificación y uso de software. Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es software libre y protegerlo de intentos de apropiación que restrinjan esas libertades a los usuarios.

3.4.4.- CODIGO ABIERTO (OPEN SOURCE)

Es el término con el que se conoce al software distribuido y desarrollado libremente. Fue utilizado por primera vez en 1998 por algunos usuarios de la comunidad del software libre, tratando de usarlo como reemplazo al ambiguo nombre original en inglés del software libre (free software). No obstante, el término continúa siendo ambivalente, puesto que se usa en la actualidad por parte de programadores que no ofrecen software libre pero, en cambio, sí ofrecen las fuentes o código de los programas para su revisión o modificación previamente autorizada por parte de sus pares académicos.

Dada la anterior ambivalencia, se prefiere el uso del término Software Libre para referirse a programas que se ofrecen con total libertad de modificación, uso y distribución bajo la regla implícita de no modificar dichas libertades hacia el futuro. El término para algunos no resultó apropiado como reemplazo para el ya tradicional free software, pues eliminaba la idea de libertad, confundida usualmente con la simple gratuidad.

Desde el punto de vista de una "traducción estrictamente literal", el significado textual de "código abierto" es que "se puede examinar el código fuente", por lo que puede ser interpretado como un término más débil y flexible que el de software libre. Sobre esta base, se argumenta que un programa de código abierto puede ser software libre, pero también puede ser semilibre o incluso completamente no libre. Sin embargo, por lo general, un programa de código abierto puede ser software libre, como igualmente un programa Software Libre es OpenSource. Esto ocurre dado que ambos movimientos reconocen el mismo conjunto de licencias y mantienen principios equivalentes.

3.5.- ¿QUÉ ES PHP?

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

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

PHP es un lenguaje interpretado de propósito general ampliamente usado y que está diseñado especialmente para desarrollo web y puede ser incrustado dentro de código HTML. Generalmente se ejecuta en un servidor web, tomando el código en PHP como su entrada y creando páginas web como salida. Puede ser desplegado en la mayoría de los servidores web y en casi todos los sistemas operativos y plataformas sin costo alguno. PHP se encuentra instalado en más de 20 millones de sitios web y en un millón de servidores.

El lenguaje PHP es un lenguaje de programación de estilo clásico, con esto se quiere decir que es un lenguaje de programación con variables, sentencias condicionales, bucles, funciones, etc. No es un lenguaje de marcas como podría ser HTML, XML o WML. Está más cercano a JavaScript o a C.

Pero a diferencia de Java o JavaScript que se ejecutan en el navegador, PHP se ejecuta en el servidor, por eso nos permite acceder a los recursos que tenga el servidor como por ejemplo podría ser una base de datos. El programa PHP es ejecutado en el servidor y el resultado enviado al navegador. El resultado es normalmente una página HTML pero igualmente podría ser una página WML.



Figura 3-2. Cómo funciona el lenguaje PHP.

Al ser PHP un lenguaje que se ejecuta en el servidor no es necesario que su navegador lo soporte, es independiente del navegador, pero sin embargo para que sus páginas PHP funcionen, el servidor donde están alojadas debe soportar PHP.

3.6.- ¿QUÉ ES MYSQL?

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

Por un lado se ofrece bajo la GNU GPL para cualquier uso compatible con esta licencia, pero para aquellas empresas que quieran incorporarlo en productos privativos deben comprar a la empresa una licencia específica que les permita este uso. Está desarrollado en su mayor parte en ANSI C.

Al contrario de proyectos como Apache, donde el software es desarrollado por una comunidad pública y el copyright del código está en poder del autor individual, MySQL es propietario y está patrocinado por una empresa privada, que posee el copyright de la mayor parte del código.

Esto es lo que posibilita el esquema de licenciamiento anteriormente mencionado. Además de la venta de licencias privativas, la compañía ofrece soporte y servicios. Para sus operaciones contratan trabajadores alrededor del mundo que colaboran vía Internet.

3.6.1.- BASE DE DATOS (DATABASE)

Una base de datos o banco de datos es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En este sentido, una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta. En la actualidad, y debido al desarrollo tecnológico de campos como la informática y la electrónica, la mayoría de las bases de datos están en formato digital (electrónico), que ofrece un amplio rango de soluciones al problema de almacenar datos.

3.6.2.- SISTEMA GESTOR DE BASE DE DATOS (SGBD)

Existen unos programas denominados sistemas gestores de bases de datos, abreviados **SGBD**, que permiten almacenar y posteriormente acceder a los datos de forma rápida y estructurada. Las propiedades de estos **SGBD**, así como su utilización y administración, se estudian dentro del ámbito de la informática.

Las aplicaciones más usuales son para la gestión de empresas e instituciones públicas. También son ampliamente utilizadas en entornos científicos con el objeto de almacenar la información experimental.

3.6.3.- RELACIONAL

El modelo relacional para la gestión de una base de datos es un modelo de datos basado en la lógica de predicado y en la teoría de conjuntos. Es el modelo más utilizado en la actualidad para modelar problemas reales y administrar datos dinámicamente. No tardó en consolidarse como un nuevo paradigma en los modelos de base de datos.

Su idea fundamental es el uso de «relaciones». Estas relaciones podrían considerarse en forma lógica como conjuntos de datos llamados «tuplas». Pese a que ésta es la teoría de las bases de datos relacionales, la mayoría de las veces se conceptualiza de una manera más fácil de imaginar, esto es, pensando en cada relación como si fuese una tabla que está compuestas por registros (cada fila de la tabla sería un registro o tupla), y columnas (también llamadas campos).

3.6.4.- MULTIHILO

Un hilo de ejecución, en sistemas operativos, es una característica que permite a una aplicación realizar varias tareas a la vez. Los distintos hilos de ejecución comparten una serie de recursos tales como el espacio de memoria, los archivos

abiertos, situación de autenticación, etc. Esta técnica permite simplificar el diseño de una aplicación que debe llevar a cabo distintas funciones simultáneamente.

Los hilos de ejecución que comparten los mismos recursos, sumados a estos recursos, son en conjunto conocidos como un proceso. El hecho de que los hilos de ejecución de un mismo proceso compartan los recursos hace que cualquiera de estos hilos pueda modificar éstos. Cuando un hilo modifica un dato en la memoria, los otros hilos acceden a ese dato modificado inmediatamente.

Lo que es propio de cada hilo es el contador de programa, la pila de ejecución y el estado de la CPU, incluyendo el valor de los registros. El proceso sigue en ejecución mientras al menos uno de sus hilos de ejecución siga activo. Cuando el proceso finaliza, todos sus hilos de ejecución también han terminado.

Así mismo en el momento en el que todos los hilos de ejecución finalizan, el proceso no existe más y todos sus recursos son liberados.

3.6.5.- MULTIUSUARIO

La palabra multiusuario se refiere a un concepto de sistemas operativos, pero en ocasiones también puede aplicarse a programas de ordenador de otro tipo como aplicaciones de base de datos. En general se le llama multiusuario a la característica de un sistema operativo o programa que permite proveer servicio y procesamiento a múltiples usuarios simultáneamente.

En contraposición a los sistemas monousuario, que proveen servicio y procesamiento a un solo usuario, en la categoría de multiusuario se encuentran todos los sistemas que cumplen simultáneamente las necesidades de dos o más usuarios, que comparten los mismos recursos. Actualmente este tipo de sistemas se emplean especialmente en redes, pero los primeros ejemplos de sistemas multiusuario fueron sistemas centralizados que se compartían a través del uso de múltiples dispositivos de interfaz humana como una unidad central y múltiples pantallas y teclados.

Los recursos que se comparten son por lo regular una combinación de:

- Procesador.
- Memoria.
- Almacenamiento secundario (almacenaje en disco duro).
- Programas.

Periféricos como impresoras, plotters, scanner, etc.

De tal modo que los múltiples usuarios tienen la impresión de utilizar un ordenador y un sistema operativo unificado, que les están dedicados por completo.

3.7.- ¿QUÉ ES APACHE?

Apache es un programa que permite crear un servidor http en tu propio ordenador de una forma rápida y sencilla.

El servidor HTTP Apache es un servidor web HTTP de código abierto para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etc.), Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/IP y la noción de sitio virtual.

El servidor Apache se desarrolla dentro del proyecto HTTP Server (httpd) de la Apache Software Foundation.

Apache presenta entre otras características mensajes de error altamente configurables, bases de datos de autenticación y negociado de contenido, pero fue criticado por la falta de una interfaz gráfica que ayude en su configuración.

La mayoría de las vulnerabilidades de la seguridad descubiertas y resueltas tan sólo pueden ser aprovechadas por usuarios locales y no remotamente. Sin embargo, algunas se pueden accionar remotamente en ciertas situaciones, o explotar por los usuarios locales malévolos en las disposiciones de recibimiento compartidas que utilizan PHP como módulo de Apache.

3.7.1.- REQUISITOS MINIMOS

Los requerimientos mínimos para hacer funcionar el "Apache" son:

- Un sistema Windows NT 4.0 y Windows 2000, aunque también funcionan sobre un sistema W9X, aunque no es tan estable.
- Un protocolo TCP/IP.

Si tenemos router o firewall, necesitamos abrir el puerto 80.

3.8.- ¿QUÉ ES FLASH?

Flash es una herramienta que nos sirve para condimentar nuestro sitio web, es muy importante comprender que es flash y que se puede hacer con él.

Flash es la tecnología más comúnmente utilizada en la Web que permite la creación de animaciones vectoriales. El interés en el uso de gráficos vectoriales es que éstos permiten llevar a cabo animaciones de poco peso, es decir, que tardan poco tiempo en ser cargadas por el navegador.

Existen dos tipos de gráficos:

3.8.1.- GRAFICOS VECTORIALES

Una imagen es representada a partir de líneas (o vectores) que poseen determinadas propiedades (color, grosor...). La calidad de este tipo de gráficos no depende del zoom o del tipo de resolución con el cual se esté mirando el gráfico. Por mucho que nos acerquemos, el gráfico no se pixeliza, ya que el ordenador traza automáticamente las líneas para ese nivel de acercamiento.

3.8.2.- IMÁGENES EN MAPAS DE BITS

Este tipo de gráficos se asemejan a una especie de cuadrícula en la cual cada uno de los cuadrados (píxeles) muestra un color determinado. La información de estos gráficos es guardada individualmente para cada píxel y es definida por las coordenadas y color de dicho píxel. Este tipo de gráficos son dependientes de la

variación del tamaño y resolución, pudiendo perder calidad al modificar sucesivamente sus dimensiones.

CAPÍTULO IV

PROCEDIMIENTOS

4.1.- ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS PARA EL DESARROLLO DEL SITIO WEB.

- El sitio web debe brindar información sobre la institución (Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 “PATRIA”).
- Se necesita que exista información sobre todas las áreas de la institución.
- Existirá una persona encargada de subir la información al sitio web.
- Los voluntarios y oficiales de la Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 “PATRIA” podrán tener acceso a revisar sus saltos realizados.
- Es necesario que el sitio web este funcional todo el tiempo.

4.1.1.- ALCANCE DEL PROYECTO

Implementar el sitio web utilizando un servidor de portal OpenSource, para la Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 “PATRIA” que cumpla con:

- Información gestionada de la institución y cada una de sus áreas estratégicas.
- Link de acceso de consultas de saltos.
- Acceso a recursos internos tales como: Noticias actualizadas sobre invitación a cursos, servicios que ofrece la Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 “Patria”.

4.1.2.- DEFINIENDO AL PÚBLICO OBJETIVO

Rol	Tipos de usuario	Actividades que pueden realizar
Usuario	Oficiales Voluntarios	Ver información que ofrece el sitio. Consultar saltos.
Áreas Estratégicas	Unidades, Servicios que ofrecen y personal autorizado	Gestionar la información de cada área que se mostrara en el sitio.
Administrador	Personal designado	Gestionar los usuarios del sitio y los permisos que tienen sobre el contenido. Gestionar los diferentes módulos que se adicionen, así como su configuración.
Invitado	Cualquier persona que accede al sitio web.	Ver información que ofrece el sitio.

4.1.3.- LA ADMINISTRACION DEL SITIO WEB

El sitio web será administrado por las personas que el escalón superior crea necesario para su óptimo funcionamiento con preferencia a las personas que desarrollaron el sitio. Cada área deberá designar un responsable(s) el cual entregara la información al usuario administrador para mantenerla actualizada.

No deberá publicarse contenido que afecte la imagen de la institución, todo contenido publicado estará bajo la responsabilidad de la persona(s) designada para actualizar el mismo.

En caso de información que tenga que ver con actividades de la institución, la misma deberá ser aprobada por parte de las autoridades de la Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 "PATRIA" antes de ser publicada.

4.1.4.- HERRAMIENTAS O DOCUMENTOS DE TRABAJO

INVENTARIO DEL CONTENIDO.

Contenido	Localización	Responsable	Publico objetivo	Idioma(s)	Prioridad de migración
Información de la institución	Sitio actual web	Persona designada en el área	Todos	Español	Alta
Noticias y sitios de interés	Sitio actual web	Oficina de personal	Todos	Español	Alta
Información sobre las áreas	Sitio actual web	Persona designada en el área	Todos	Español	Media

4.1.5.- TAXONOMIA DEL SITIO WEB

- Información institucional.
 - Historia
 - Misión
 - Visión
 - Objetivo
 - Valores
 - Organización
- Actividades.
- Áreas estratégicas.
 - Unidades
 - 9 –B.F.E. “PATRIA”
 - G.F.E. No. 25 (Grupo de Fuerzas Especiales No. 25)
 - G.F.E. No. 26 (Grupo de Fuerzas Especiales No. 26)
 - G.F.E. No. 27 (Grupo de Fuerzas Especiales No. 27)
 - G.E.O (Grupo Especial de Operaciones Ecuador)
 - G.E.K. (Grupo Especial de Comandos)
 - E.S.F.E. No. 9 (Escuela de Fuerzas Especiales No. 9)

- E.C. No. 9 (Escuadrón de Comunicaciones No. 9)
 - C.A.L. No. 9 (Comando de Apoyo Logístico No. 9)
 - P.B. No. 9 (Policlínico de Brigada No. 9)
- Microempresas
 - Hacienda
 - Bordadora
 - Embotelladora
- Noticias y sitios de interés
 - Noticias
 - Sitios militares
- Área de militares
 - Consulta de saltos
 - Utilidades
- Pagina de administración
 - Administración de usuarios
 - Administración de páginas del sitio

4.1.6.- TAXONOMIA DEL CONTENIDO

- Información Institucional
 - Historia
 - Misión
 - Visión
 - Objetivo
 - Valores
 - Organización
 - Áreas estratégicas
 - Información del área.
 - Personal que la compone.

- Noticias y sitios de interés
 - Noticias
 - Cronograma de actividades
 - Invitación a cursos

4.1.7.- LA MATRIZ DE PÁGINAS Y MÓDULOS ADICIONADOS.

Página	Módulos	Descripción	Acceso por parte de los usuarios	Gestión	Observación
Página Principal	Modulo de contenido	Información institucional	Todos los usuarios tienen acceso	Solo el personal designado puede hacer cambios	
	Modulo de menú de paginas	Menú de las páginas del sitio.	Todos los usuarios	Administrador del sitio.	Se administra mediante las herramientas del sitio.
	Módulo de navegación	Menús y submenús de navegación de las páginas del sitio.	Todos los usuarios	Administrador del sitio.	Se administra mediante las herramientas del sitio.
	Modulo de chat	Chat	Todos los usuarios	Administrador del sitio.	Se administra mediante las herramientas del sitio.
	Modulo de fotos	Fotos	Todos los usuarios	Administrador del sitio.	Se administra

					mediante las herramientas del sitio.
	Modulo de video	Video	Todos los usuarios	Administrador del sitio	Se administra mediante las herramientas del sitio
Página de área de consultas.	Link de consulta de saltos	Permite realizar consultas de saltos realizados	Todos los usuarios que se encuentren registrados como paracaidistas en el sistema de personal del Ejército Ecuatoriano	Administrador del sitio	Este link utiliza la base de datos del sistema de control de saltos del Ejército Ecuatoriano
Paginas de Administración	Modulo de administración de usuarios	Administra los usuarios del sitio	Administrador	Administrador del sitio	Se administra mediante las herramientas del sitio.
	Modulo de administración de roles de usuario	Administra los diferentes roles del sitio	Administrador	Administrador del sitio	Se administra mediante las herramientas del sitio.

4.1.8.- EL MAPA DEL CONTENIDO

Página	Contenido	Descripción	Acceso por parte de los usuarios	Gestión	Observación
Página Principal	Información institucional	Información. Servicios. Invitaciones. Etc.	Todos los usuarios tienen acceso	Solo el personal designado puede hacer cambios	
Noticias y sitios de interés	Actividades de la institución	Actividades que la institución planea realizar cada mes.	Todos los usuarios	Solo el personal designado puede hacer cambios	Se administra mediante las herramientas del sitio

4.1.9.- IDENTIFICAR CARACTERÍSTICAS DEL SITIO.

- Posibilidad de personalizar el aspecto total del sitio.
- Capacidad de gestionar el contenido de las diferentes áreas.
- Gestión de usuarios, roles de usuarios.
- Gestión de permisos.
- Administración de módulos.

4.1.10.- DEFINIR ESCENARIOS DE INTEGRACIÓN

El sitio, se integra con el link del sistema de control de saltos pertenecientes al sistema de personal del Ejército Ecuatoriano, (<http://evamilft.ejercito.mil.ec/especiales>) para cumplir con el requerimiento de consultar saltos por parte del personal militar paracaidista.

4.1.11.- REPASO DE NECESIDADES ARQUITECTÓNICAS.

- El cliente trabaja con el sistema operativo Linux para los servidores (Fedora Core 6)
- Las características del servidor que el cliente destinara para el sitio son:
 - Disco duro 40 GB.
 - Transferencia mensual 80 GB.
 - Memoria RAM. 1024 MB.
- La red del cliente es Eternet 256 MB.

4.2.- DISEÑO DE LA SOLUCIÓN DEL SITIO WEB.

4.2.1.- DISEÑAR LA NAVEGACIÓN Y LA DISPOSICIÓN

Prototipo de la navegación del sitio.



Figura 4-1. Prototipo de navegación del sitio.

En cada página se mantendrá visible el menú de navegación superior que contiene los servicios que ofrece la Brigada de Fuerzas Especiales No. 9 “PATRIA” además del menú de navegación del costado izquierdo, el michat y el link para la consulta de saltos que también aparecerá en todas las páginas.

4.2.2.- EL DECIDIR SOBRE TEMAS (THEMES) Y SKINS

Se utilizara un tema acorde con las características de los colores representativos de la institución.

Los menús utilizaran los adornos típicos que representan a la institución.

Los menús estarán acorde a los colores de la institución.

4.2.3.- DEFINIR CONTROL Y PERMISOS DE ACCESO

Se utilizara control de acceso mediante el panel de control de nuestro CMS Joomla 1.5.11. Utilizando nuestro password o contraseña de administrador.

Los datos de los usuarios serán almacenados en una base de datos MySQL que estará alojado en nuestro servidor wampserver 2.0.



Figura 4-2. Acceso a la administración de nuestro sitio.



Figura 4-3. Panel de control (Backend) de nuestro sitio Joomla.

4.3.- PRUEBAS



Figura 4-4. Probando Banner.

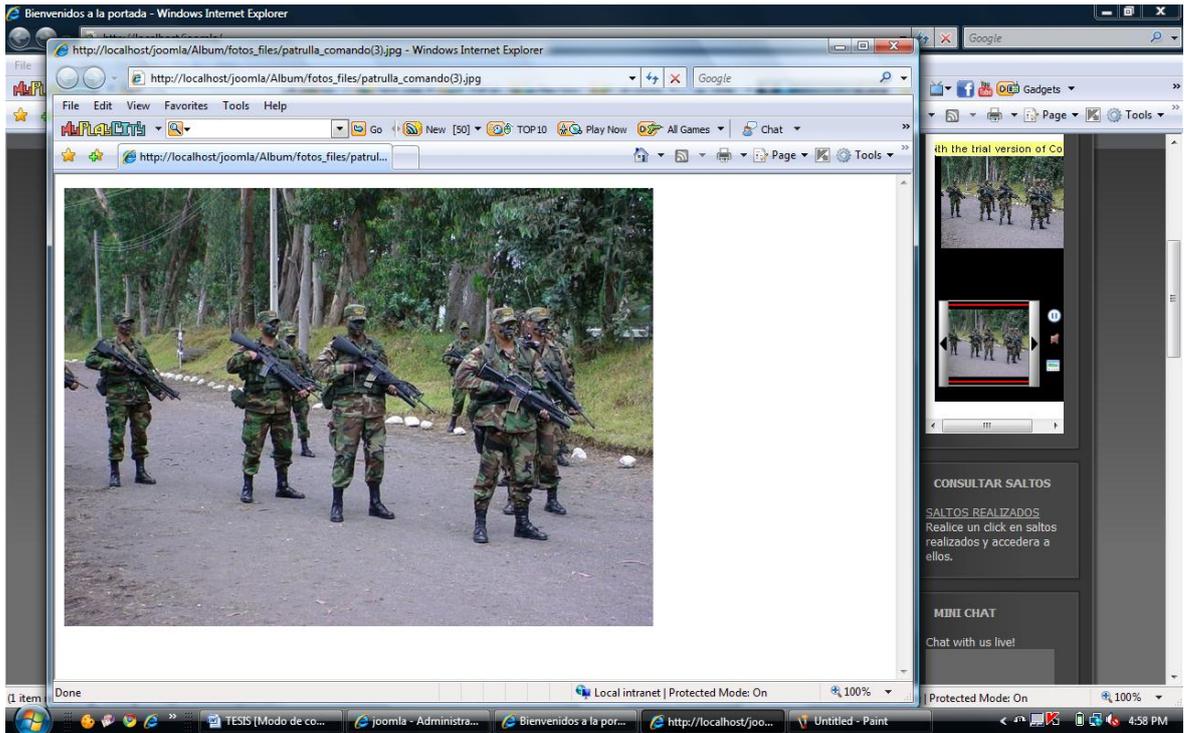


Figura 4-5. Probando modulo de la galería de fotos.

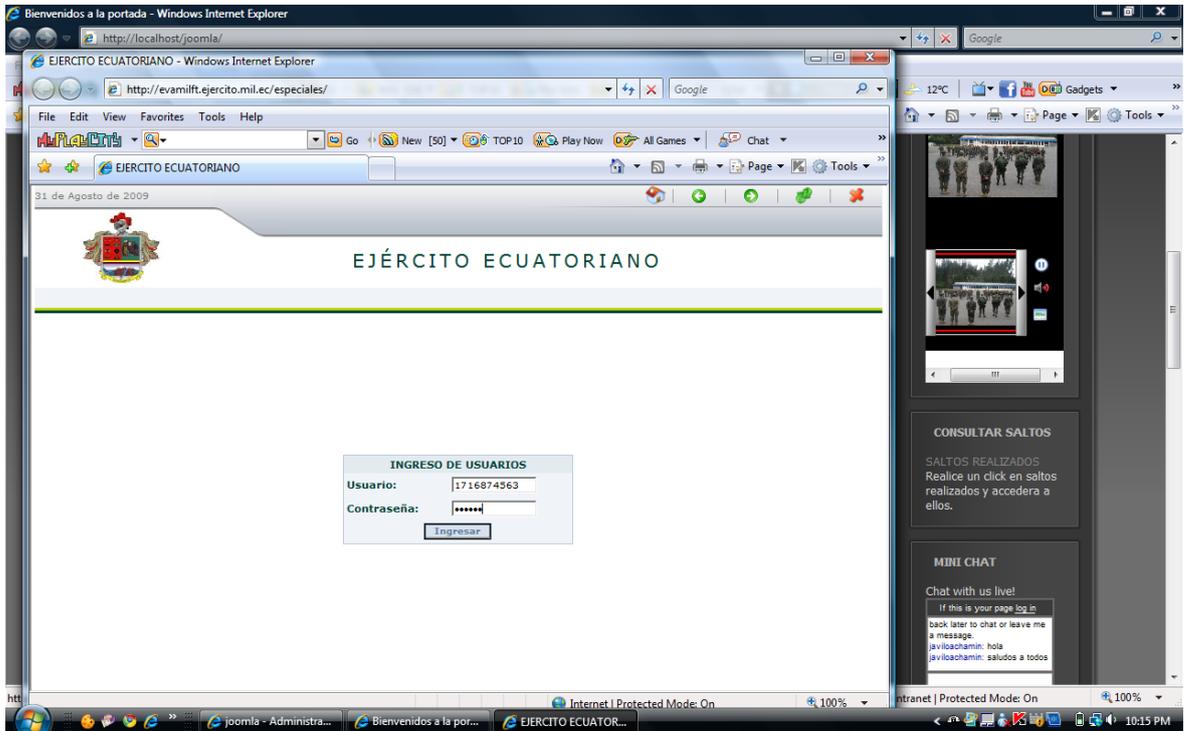


Figura 4-6. Probando el link para consultar saltos.

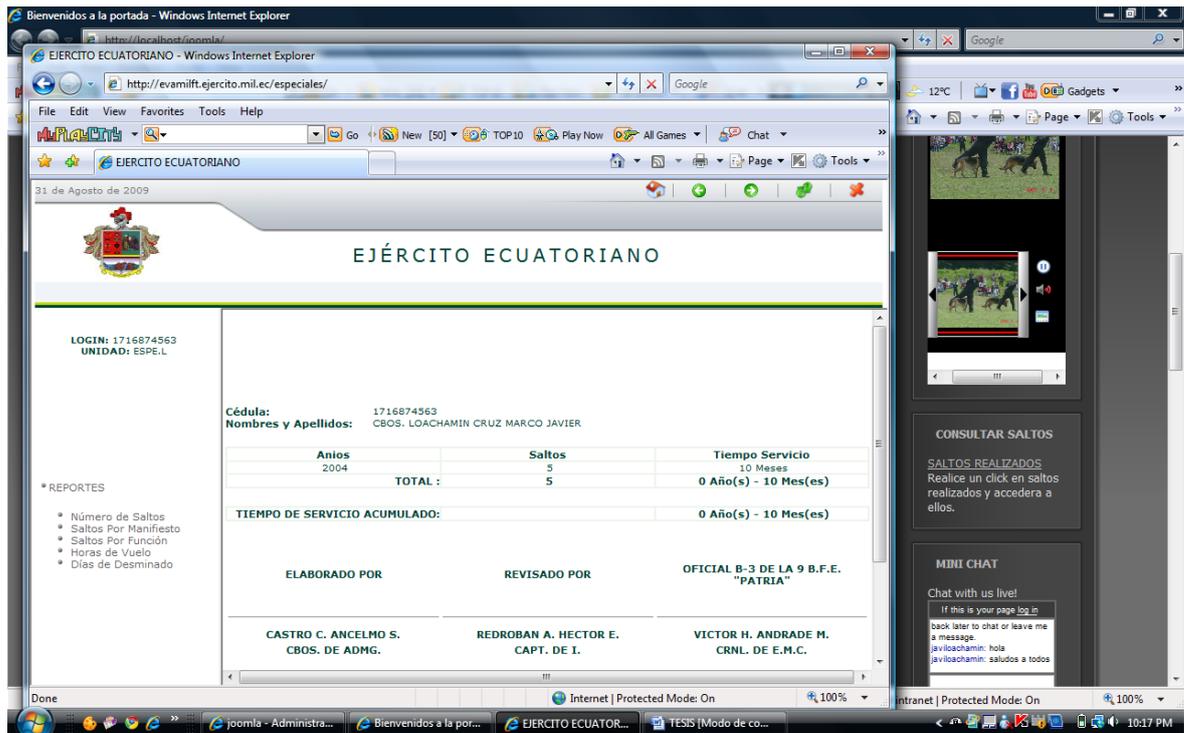


Figura 4-7. Consultando saltos.

4.4.- DOCUMENTACIÓN

4.4.1.- INSTALACION LOCAL

Luego de proceder a instalar el WampServer descomprima los archivos en un directorio situado en la raíz del servidor web. En nuestro caso el WampServer vamos a ubicar dentro de la siguiente dirección: **C: / wamp/www**

4.4.2.- INSTALACIÓN DEL WAMPSEVER.

WampServer, para cualquier sistema operativo, Apache, MySQL, PHP, Perl; es un servidor multiplataforma, que consiste principalmente en la base de datos MySQL, el servidor Web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl.

Joomla "todos juntos" es una aplicación de contenidos Web (CMS o Content Management System), que permite crear sitios Web elegantes, dinámicos e

interactivos sin necesidad de conocimientos técnicos especializados. Con Joomla podemos crear sitios Web que traten sobre noticias, sitios corporativos, sitios Web de presencia, portales comunitarios se trata de un sistema de código abierto construido en lenguaje PHP bajo una licencia GPL que utiliza una base de datos MySQL para almacenar el contenido y los datos de configuración del sitio.

Joomla es tan sencilla y fácil de administrar que cualquier usuario puede manejarlo sin necesidad de una ayuda técnica y sin saber lenguaje HTML.

Lo primero que vamos hacer es instalar WampServer. Para descargar WampServer puede acceder al siguiente enlace:

[http:// www.wampserver.com](http://www.wampserver.com)

Ejecutando nuestro WampServer 2 setup

Aparece una ventana de bienvenida y pulse Next.



Figura 4-8. Bienvenido a Wampserver.

Le pide que acepte todos los términos de la licencia y luego pulse Next.

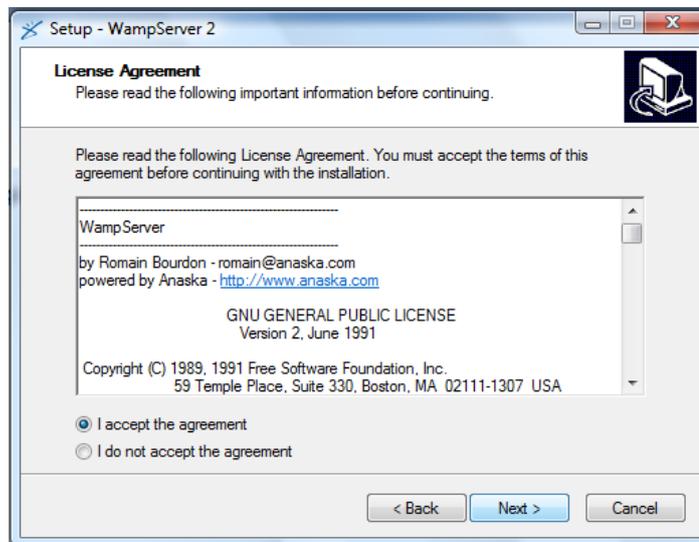


Figura 4-9. Licencia del Wampserver.

Le muestra la ruta donde se va a instalar el servidor WampServer, si desea le deja por defecto caso contrario la modifica, presionamos next.

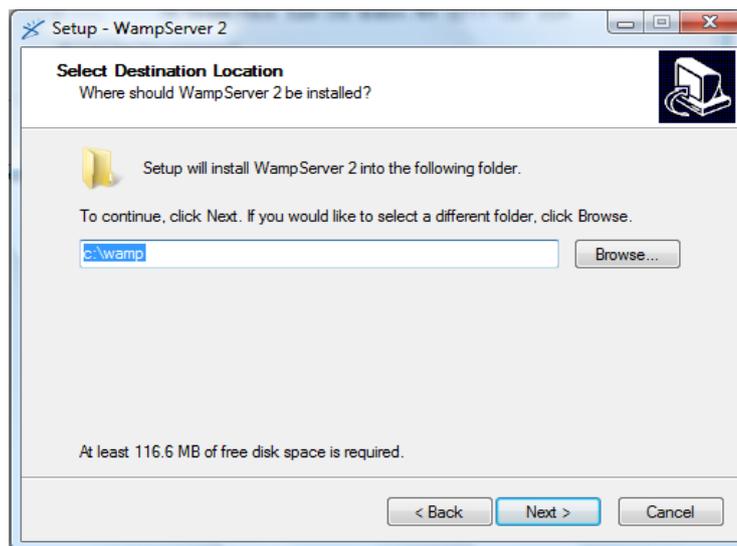


Figura 4-10. Seleccione la ubicación del Wampserver.

Seleccione las tareas adicionales que desea y presione Next.

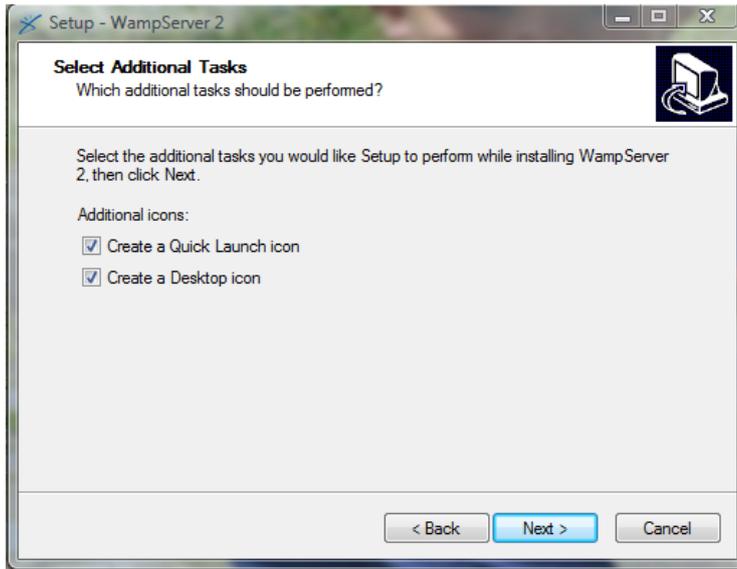


Figura 4-11. Tareas adicionales para instalar del Wampserver.

Le muestra una ventana donde le indica que se encuentra listo para ser instalado, presione el botón Install.

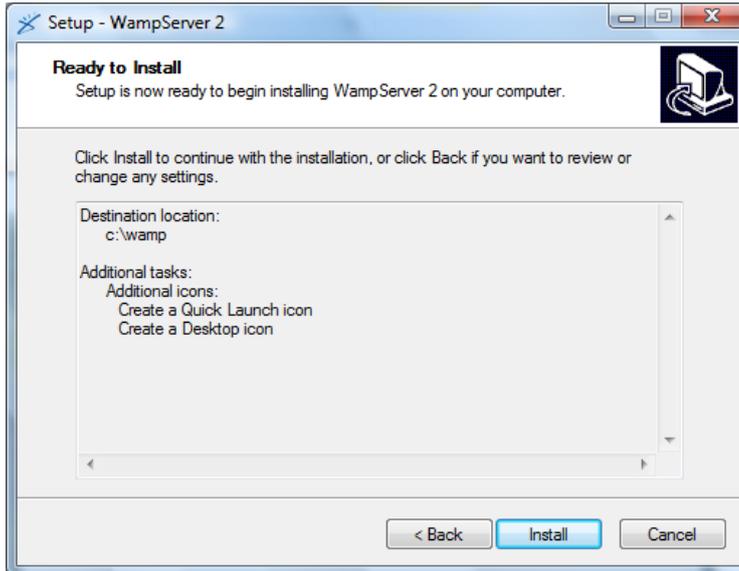


Figura 4-12. Inicio de la instalación del Wampserver.

Espere mientras WampServer se instala correctamente, durante la instalación, WampServer automáticamente debe chequear los puertos que necesita y se inicia el servidor Apache.

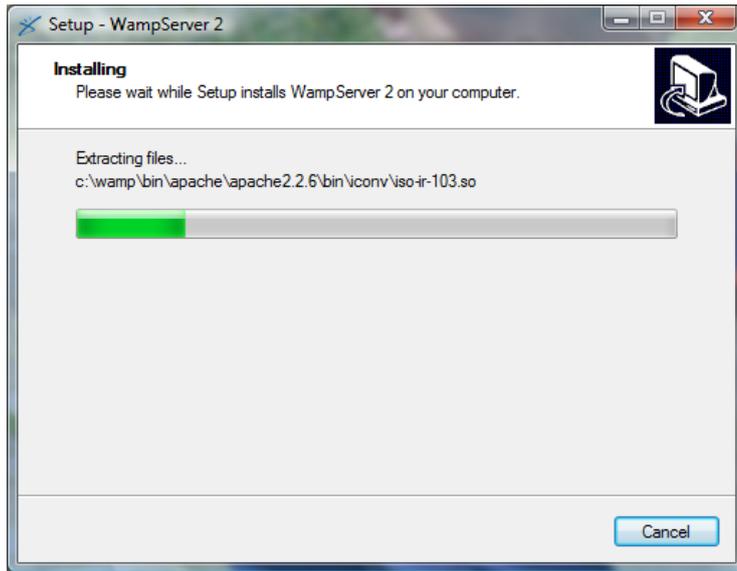


Figura 4-13. Instalando Wampserver.

Aquí especifique el servidor como local (localhost) y escriba su dirección de correo electrónico y presione next.

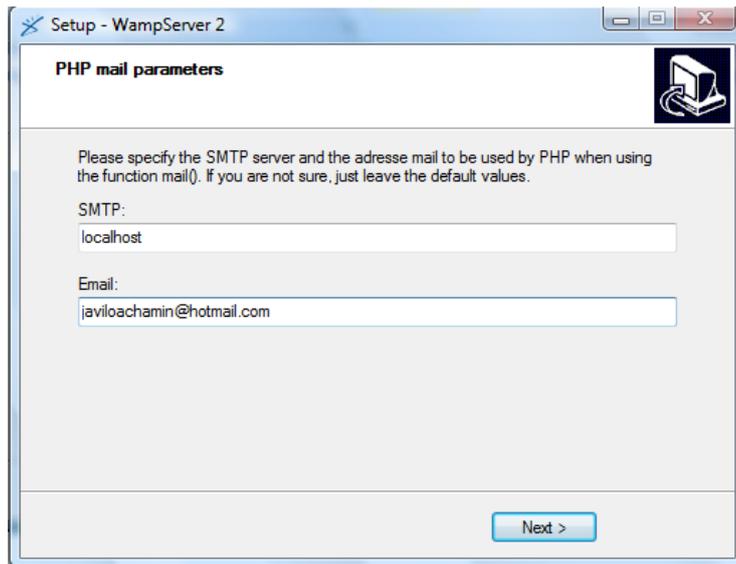


Figura 4-14. Especificando como localhost.

Finalmente le indica que la instalación se ha completado y presione finish.



Figura 4-15. Finalizo la instalación del Wampserver.

4.4.3.- INSTALACION DE JOOMLA 1.5.11

Para descargar el paquete de Joomla puede acceder al siguiente enlace:

<http://www.joomlaspanish.org/>

Para llevar a cabo la instalación de joomla, como ya lo hemos visto, debemos tener instalado el WAMPServer, o el servidor que se está implementando, antes de empezar debe tener a la mano el paquete de joomla, realice un clic derecho y seleccione extraer ficheros como se muestra en las graficas.

Descomprima el archivo de Joomla 1.5.11.

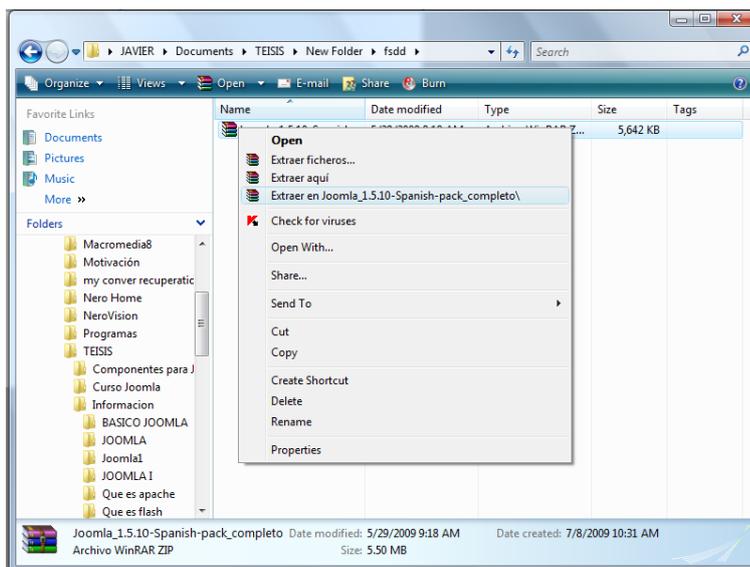
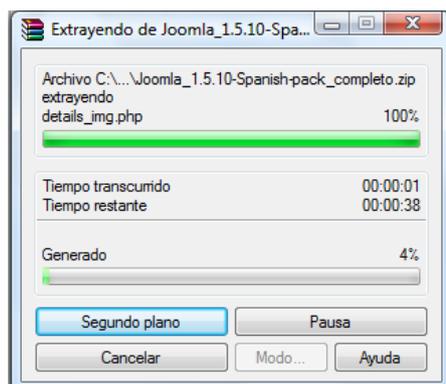


Figura 4-16. Descomprima el archivo de Joomla.

Le muestra el proceso de extracción.



Cambie el nombre de la carpeta extraída por otro más corto ya que al momento de ubicar la dirección url se le va a hacer menos complicado en este caso lo dejamos como Joomla.

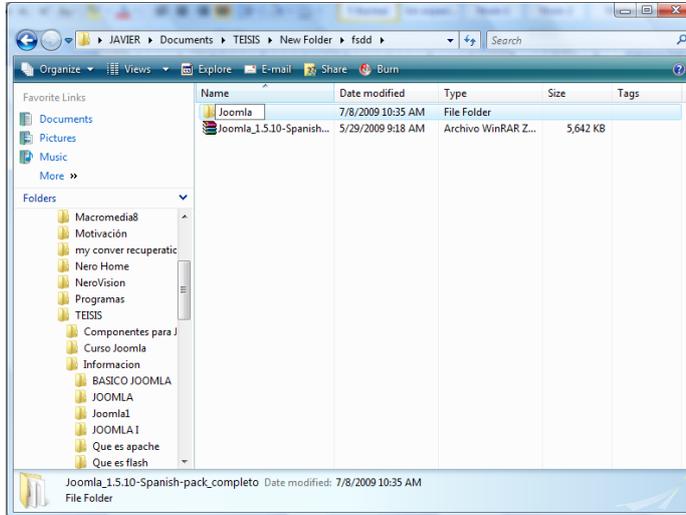


Figura 4-17. Cambiamos de nombre la carpeta descomprimida.

Copie la carpeta joomla en la siguiente dirección **C: wamp/www**

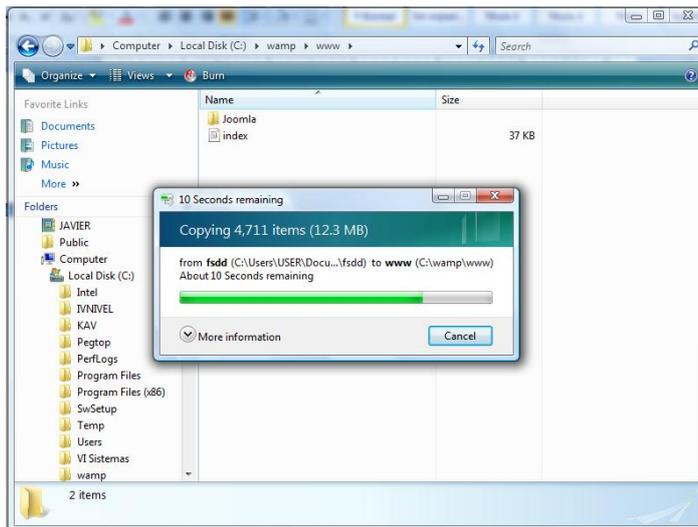


Figura 4-18. Copiamos la carpeta en C:/wamp/www.

Ingresa al navegador con la url **http://localhost/phpmyadmin** para crear la base de datos MySQL. En este paso de un nombre a la base de datos que en nuestro caso se va a llamar “Patria”

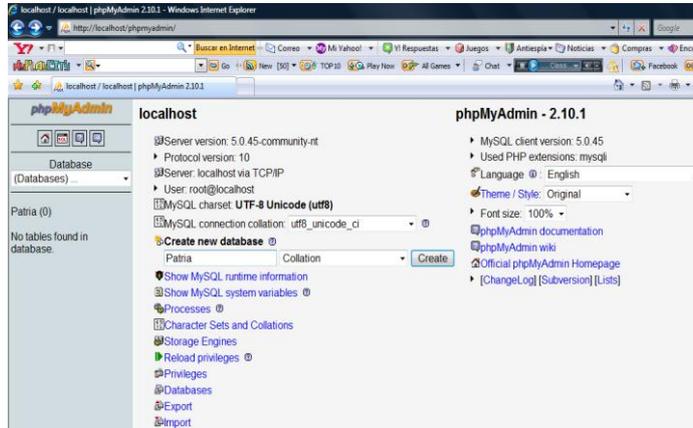


Figura 4-19. http://localhost/phpmyadmin.

Después de haber creado la base de datos ingrese al navegador del navegador **http://localhost/joomla** y empiece a instalar joomla. Después de estar en localhost/joomla le aparece el primer paso para comenzar la instalación, aquí debe escoger el idioma y pulse siguiente.

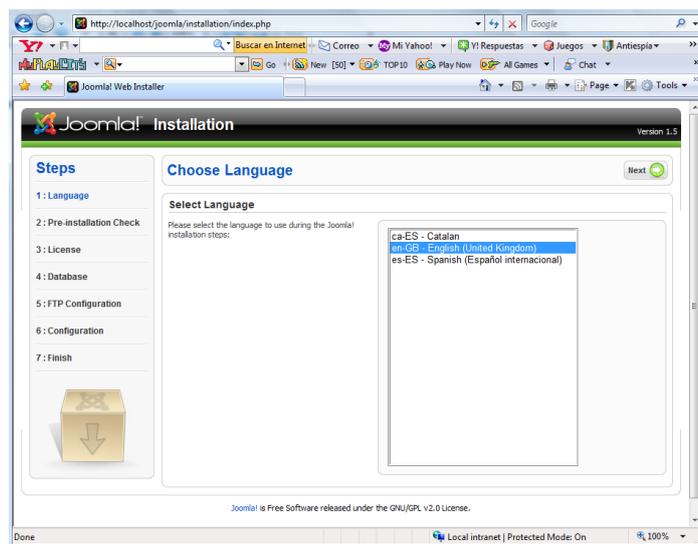


Figura 4-20. http://localhost/joomla.

En el segundo paso debe verificar que los servicios que instala el WampServer estén habilitados y pulse siguiente

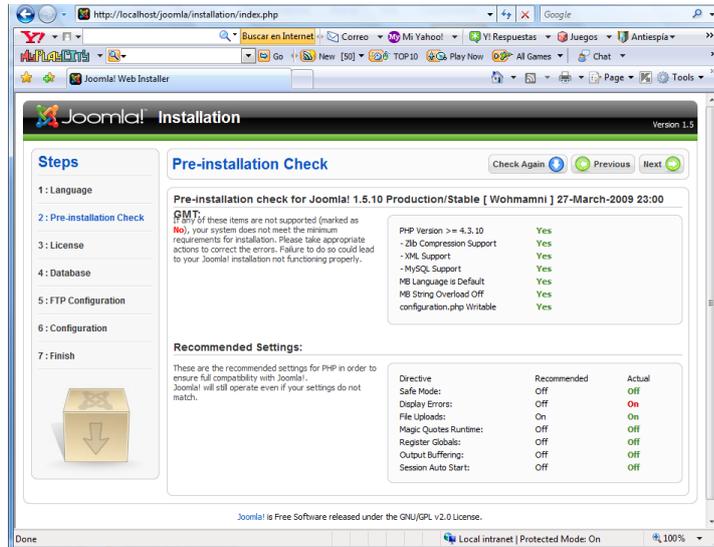


Figura 4-21. Verificar servicios del servidor.

En el tercer paso aparecerán los términos de la licencia de joomla, la cual debe aceptar y de clic en siguiente

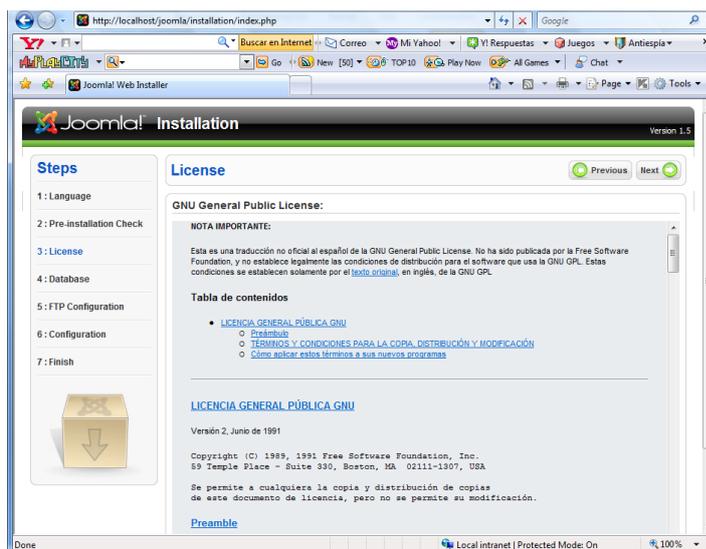


Figura 4-22. Verificar la licencia.

En el cuarto paso configure la base de datos desde Joomla ingresando los datos que le indica, que son: Tipo de base de datos: MySQL, Nombre del servidor: localhost, Contraseña: se deja en blanco, Nombre de la base de datos: En nuestro caso pusimos "Patria", Y le damos clic en siguiente.

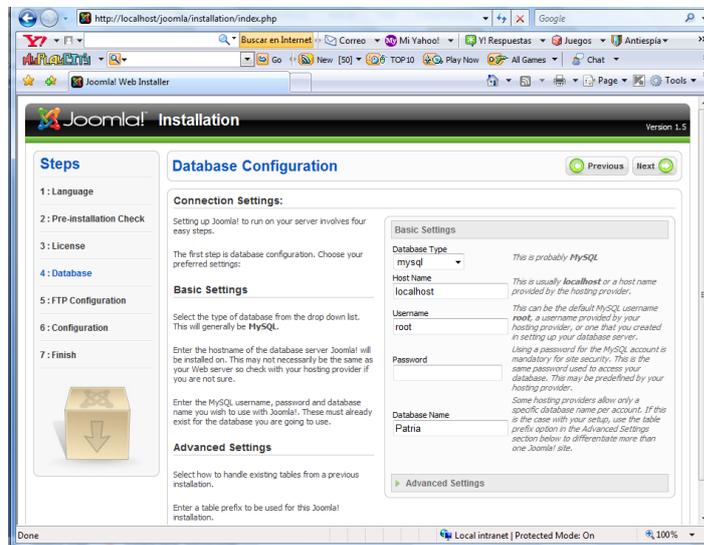


Figura 4-23. Configuración de la base de datos.

En el quinto paso le pregunta si va a utilizar FTP pero en este caso no lo vamos a utilizar, entonces se deja la configuración por defecto y damos clic en siguiente.

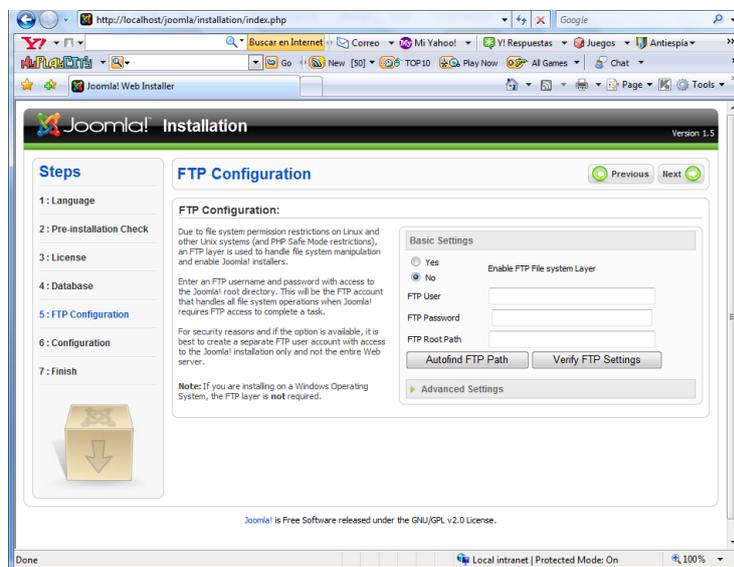


Figura 4-24. Configuración del FTP.

En el paso seis realice la configuración principal con los datos que le piden para proceder con la instalación, ingrese el nombre del sitio Web en este caso “joomla”, en la opción donde le pide un correo debe ser un correo valido y una contraseña, de clic en siguiente.

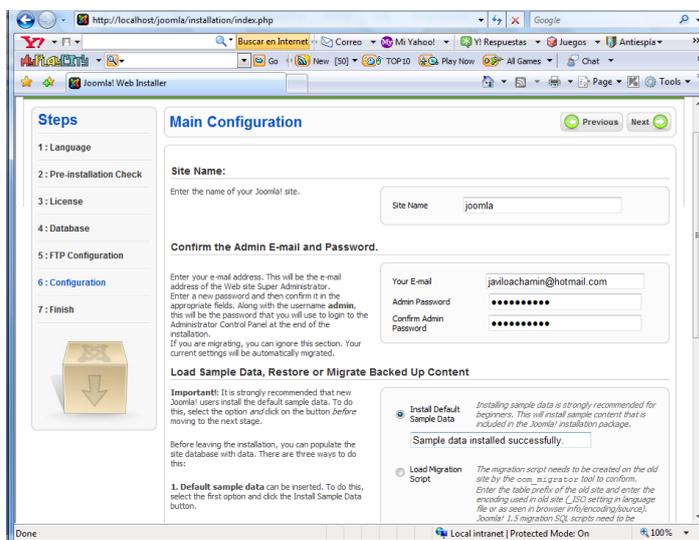


Figura 4-25. Configuración Principal.

Ya para finalizar con la instalación le aparece una pantalla que le dice que para continuar la instalación por motivos de seguridad debe eliminar la carpeta de installation completamente del sistema, que se encuentra en la ruta **c: wamp/www/Joomla**.

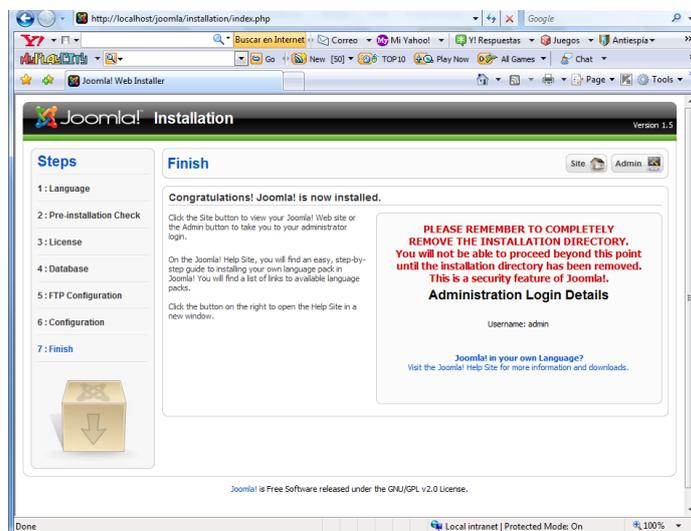


Figura 4-26. Finalización de la instalación.

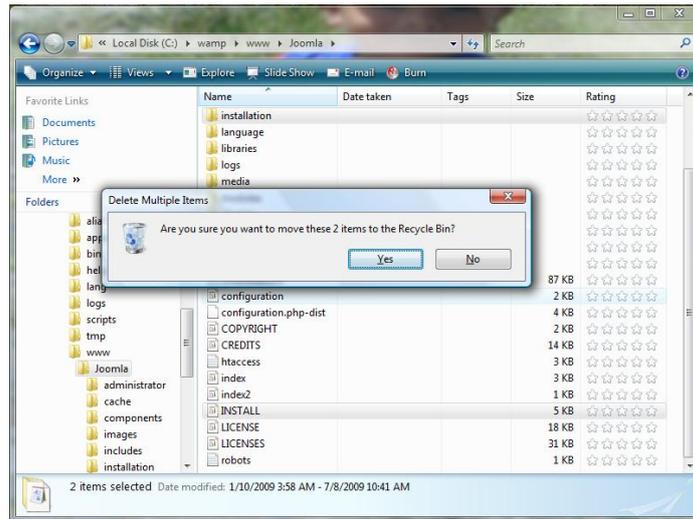


Figura 4-27. Eliminar la carpeta installation.

Una vez eliminada la carpeta installation puede visualizar su nuevo sitio joomla.

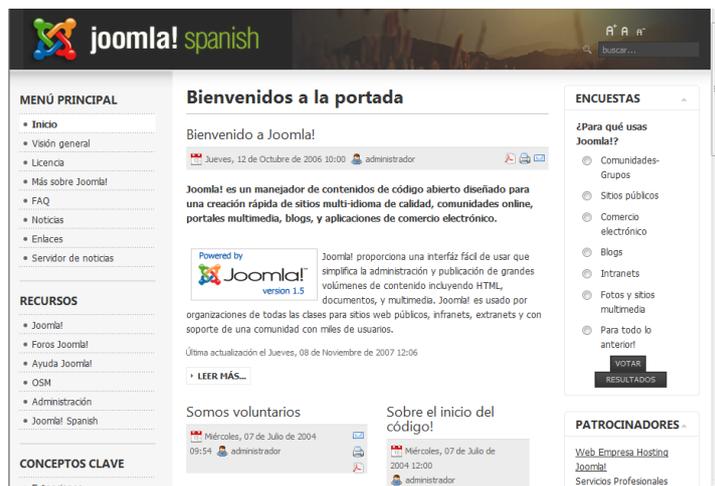


Figura 4-28. Bienvenidos a la portada de joomla.

Ahora si puede comenzar con la administración de su sitio Web. Para poder acceder al mismo en el navegador de su navegador escriba la siguiente ruta **http://localhost/joomla/administrator**. Para ingresar a la consola de administración de joomla debe entrar con el usuario **admin**, la contraseña que se le dio en la configuración principal en el paso seis y por ultimo escoga el idioma.

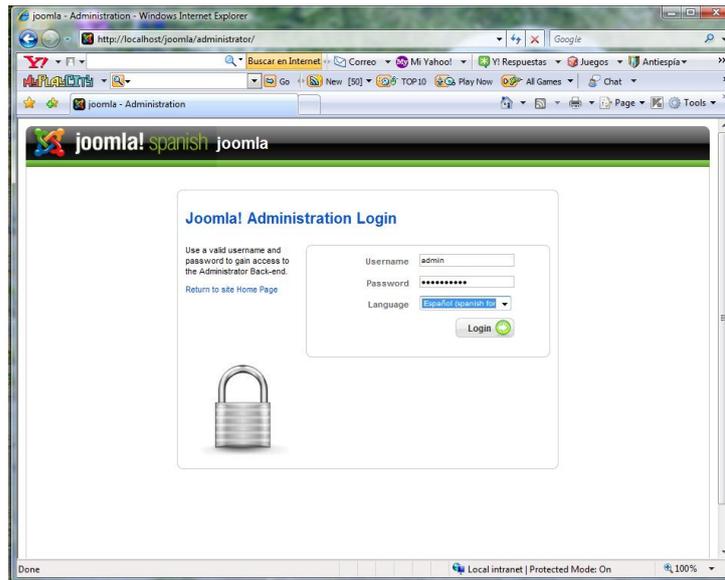


Figura 4-29. Usuario y contraseña.

Se inicia el panel de control de administración Back-end y le da las opciones, las cuales puede administrar.

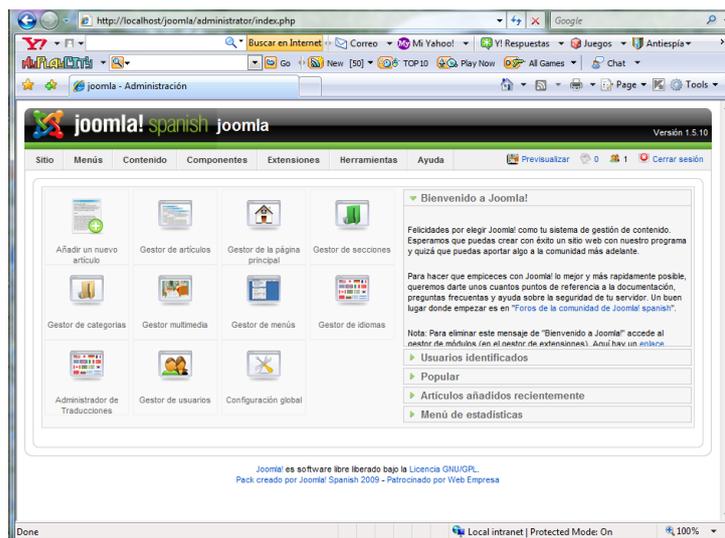


Figura 4-30. Panel de control de Joomla.

4.4.4.- ELEMENTOS BÁSICOS DE JOOMLA

Ahora que ha completado la instalación de Joomla 1.5.11 le presentaremos los diferentes elementos de configuración de su sitio web.

Plantillas

La plantilla (template) y sus archivos asociados proporcionan el aspecto visual en el manejo del sitio web y se mantienen separados del contenido del sitio. Esta se almacena en una base de datos MySQL.

La instalación habitual de Joomla incluye 2 plantillas preinstaladas: 'madeyourweb' y 'rhuk_solafire_ii'. Existen muchas webs que ofrecen plantillas gratuitas o comerciales. Los archivos de la plantilla se ubican en la carpeta 'templates' en la carpeta de instalación de Joomla.

Componentes

Los Componentes son elementos del núcleo de Joomla con una funcionalidad determinada y que se muestran en el cuerpo principal de la plantilla del sitio web. Dependiendo del diseño de la plantilla utilizada, suelen estar en el centro de la página web.

La instalación estándar de Joomla incluye los componentes: Banners (anuncios), Contactos, Noticias Externas, Encuestas y Enlaces Web.

Módulos

Los Módulos amplían las posibilidades de Joomla proporcionando nueva funcionalidad al software. Un Módulo es un pequeño artículo de contenido que puede mostrarse en cualquier parte que la plantilla lo permita. Los módulos son muy fáciles de instalar en el Administrador (Backend).

Joomla incluye los módulos: Menú Principal, Menú Superior, Selector de Plantilla, Encuestas, Noticias Externas, Contador de Accesos, etc.

Mambots

Un Mambot es una pequeña función orientada a una tarea que intercepta cierto tipo de contenido y lo manipula de algún modo. Joomla proporciona varios Mambots en la distribución original. Ejemplos: Editores WYSIWYG, mosimage y mospagebreak.

4.4.5.- USUARIOS DE JOOMLA

4.4.5.1.- Tipos de usuarios

Los Usuarios de sitios web Joomla pueden dividirse en dos categorías principales:

- Invitados
- Usuarios Registrados

Los Invitados son sencillamente usuarios de Joomla que han navegado hasta encontrar su sitio web. Dependiendo de cómo el administrador ha configurado el sitio, los invitados podrán navegar libremente por todo el contenido o tener restringido el acceso a cierto tipo de contenidos, reservados para usuarios registrados.

Los Usuarios Registrados están registrados en su sitio con un nombre de usuario y contraseña.

Este nombre de usuario y contraseña les permite acceder al área restringida del sitio, recibiendo privilegios especiales no disponibles para los invitados. Los usuarios registrados se dividen en dos grupos:

- Usuarios del Sitio (Frontend)
- Usuarios del Administrador (Backend)

4.4.5.2.- Usuarios del sitio (frontend)

Los usuarios del Sitio (Frontend) disfrutan de ciertos derechos adicionales sobre los visitantes, entre los que se puede incluir la capacidad para crear y publicar contenido en el sitio web.

Generalmente, nos referimos a estos usuarios como proveedores de contenido ya que su meta principal es la de proveer contenido al sitio web, no la de administrar el sitio o alterar su diseño.

Los proveedores de contenido pueden enviar nuevos contenidos directamente mediante la interfaz web, usando un editor WYSIWYG (What You See Is What you Get, es decir: 'Lo que ve es lo que se obtiene') integrado, sin necesidad de ningún conocimiento de código HTML.

Dentro de esta amplia clasificación de proveedores de contenido, existen cuatro niveles específicos, que pueden ser asignados por el administrador del sitio. Estos niveles son: Registrado (Registered), Autor (Autor), Editor (Editor) y Supervisor (Publisher). El nivel por defecto de los nuevos usuarios es el de Usuario Registrado. Para que los usuarios del Sitio (Frontend) puedan acceder a otro tipo de nivel, es necesario que un Administrador o un SúperAdministrador podamos cambiar el perfil mediante el Panel de Administración (Backend).

4.4.5.3.- Usuario del administrador (backend)

Los usuarios del Backend: Mánager, Administrador y SúperAdministrador, habitualmente se conocen como Administradores del Sitio, pero también tienen acceso a la interfaz del Frontend. Como los usuarios del Frontend, los usuarios del Backend tienen diferentes privilegios. El único usuario que existe después de una instalación de Joomla es el SúperAdministrador. Esta es la cuenta 'admin' creada durante el proceso de instalación.

Registro

Además del SúperAdministrador (admin) creado por defecto en la instalación de Joomla, existen dos formas para que los invitados puedan registrarse como miembros de un sitio web Joomla:

- Pueden registrarse por sí mismos utilizando el enlace 'registro' del formulario de acceso (si está disponible).
- Un Administrador o un SúperAdministrador puede añadirlos directamente usando el Panel del Administrador (Backend).

4.4.6.- BORRAR DATOS DE EJEMPLO JOOMLA

Si ya tiene un sitio desarrollado con Joomla 1.5.x omita este paso.

Si su Joomla está recién instalado y ha cargado en su instalación los **datos de ejemplo**, a continuación se detalla cómo se puede eliminar este contenido que viene por defecto con su sitio Joomla (y que no queremos en la parte pública), para poder luego agregar/publicar nuevos contenidos es decir sus propias páginas.

4.4.6.1.- Borrar artículos

Primero vaya al gestor de artículos >> seleccione los artículos que desea eliminar >> de click en la papelera



Figura 4-31. Ingresando al gestor de Artículos.

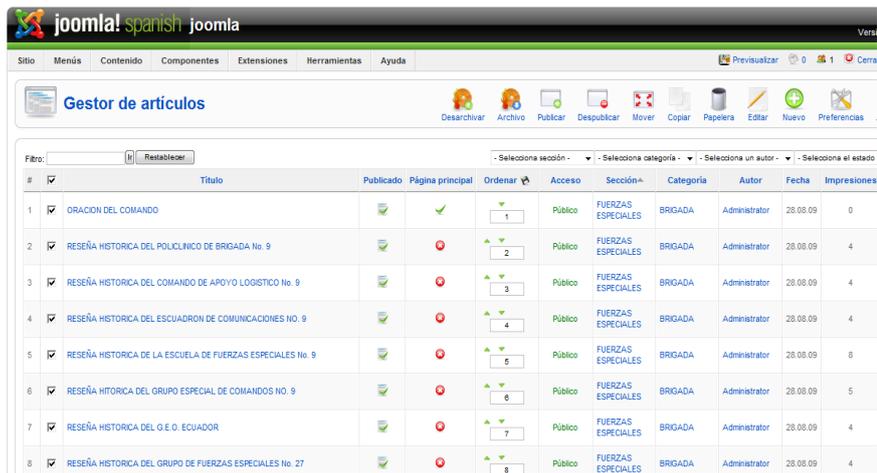


Figura 4-32. Selección de Artículos que desee borrar.

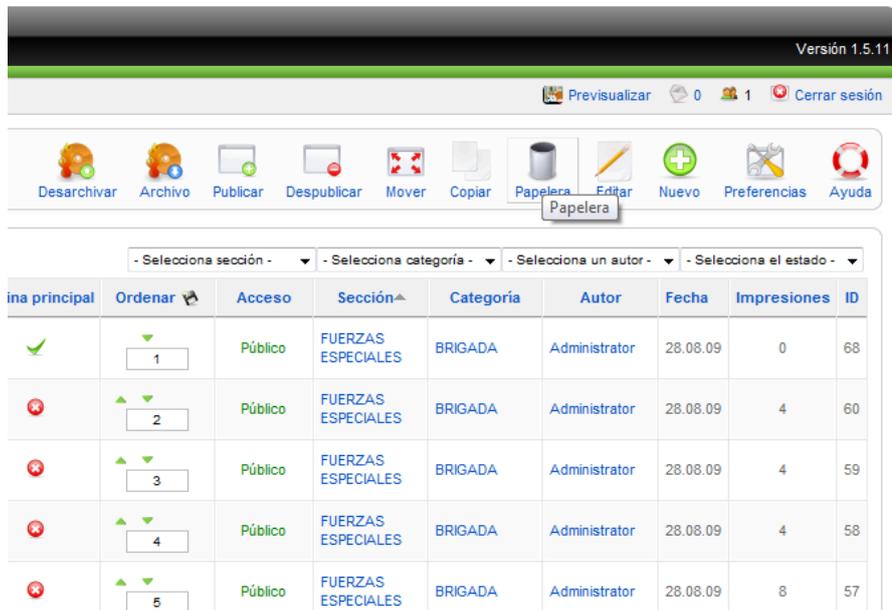


Figura 4-33. Clic en la papelera.

4.4.6.2.- Borrar Categorías

Ingresa al contenido >> gestor de categorías >> seleccione las que desee eliminar >> y de un clic en borrar



Figura 4-34. Ingresando al gestor de categorías.



Figura 4-34. Seleccione las categorías y clic en borrar.

4.4.6.3.- Borrar secciones

Vaya a contenido >> gestor de secciones >> seleccione las que desee eliminar y >>de un clic en borrar



Figura 4-35. Ingresando al gestor de secciones.



Figura 4-36. Seleccione las secciones y clic en borrar.

4.4.6.4.- Borrar o duplicar módulos

Es recomendable no borrar ningún módulo en lugar de ello pueden despublicarse, y ya no se mostrarán más.

Vaya a Extensiones >> Gestor de modulos >> Seleccione los Módulos a despublicar >> Click en Borrar



Figura 4-37. Ingresando al gestor de módulos.

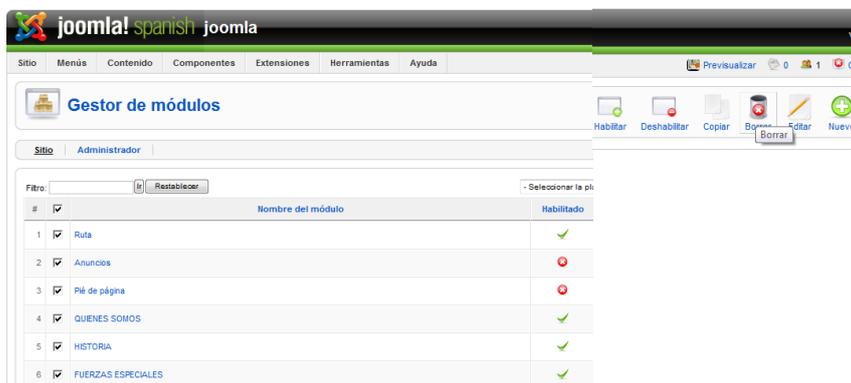


Figura 4-36. Seleccione los módulos y clic en borrar.

⚠ NO BORRAR los módulos Main / User / Top / Other Menu, puesto que estos contienen los enlaces de los menús de navegación, a través de los cuales puede navegarse por las distintas páginas web de su sitio Joomla!. Para administrar menues vea el punto siguiente!

4.4.7.- CUAL ES EL ORDEN EN EL QUE SE DEBE TRABAJAR

La primera vez que genere contenidos en Joomla, es cuando se crea el sitio web y se organizan sus contenidos y la navegación. Debemos respetar el siguiente orden:

1. Crear una o varias secciones
2. Dentro de la sección/es previamente creada/s, crear varias categorías
3. Crear varios documentos o páginas web (dentro de la/s categoría/s previamente creada/s)
4. Crear enlaces desde el menú hacia los contenidos (o hacia sus contenedores), para que los usuarios puedan navegar por el sitio.
5. Configurar módulos para contenidos secundarios o contextuales (OPCIONAL)

Luego que el sitio web en Joomla ya está armado no es necesario volver a realizar todos esos pasos. Obviamente porque ya tenemos secciones, categorías, y enlaces hacia los contenidos previamente creados, entonces, en esta instancia podemos:

- Editar contenidos previamente creados o
- Agregar nuevos contenidos (y/o contenedores)

4.4.7.1.- Crear secciones

Vaya al Panel de control >>Contenido >> Gestor de secciones >> Botón Nuevo >> Colocar el Título, Alias >> completar la descripción del contenido de la sección el campo de trabajo (si fuese necesario, esto es opcional) >> Guardar los cambios

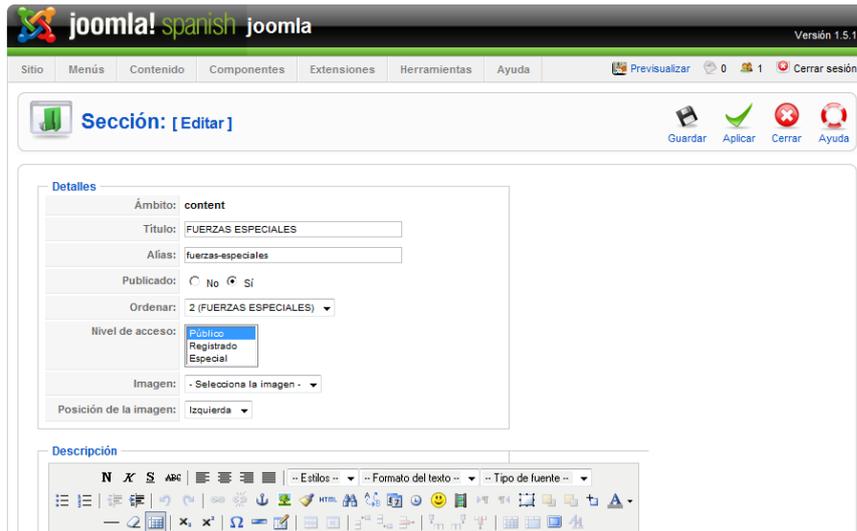


Figura 4-37. Crear nueva sección.

4.4.7.2.- Crear categoría

Vaya al panel de control >> Gestor de categorías >> Botón Nuevo >> Colocar el Título, Alias >> Seleccionar la Sección >> Rellenar el campo de trabajo (si es necesario) >> Guardar los cambios

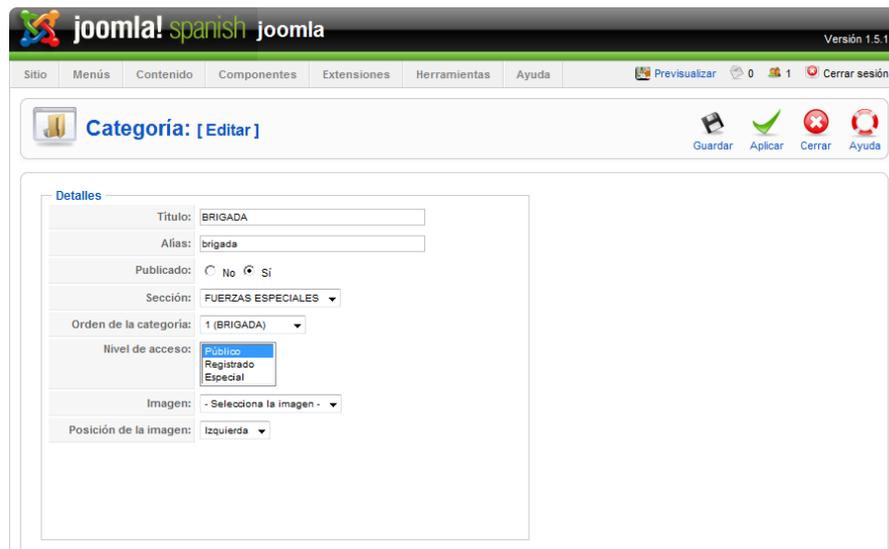


Figura 4-38. Crear nueva categoría.

4.4.7.3.- Crear artículos

Vaya al panel de control >> Contenido >> Gestor de artículos >> Botón Nuevo >> Colocar el Título, Alias >> Seleccionar la Sección >> Seleccionar la categoría >> Rellenar el campo de trabajo (Ingrese la información)>> Guardar los cambios.

Joomla 1.5.11 ya viene con un editor de contenidos visual (WYSIWYG), llamado **TinyMCE 2.x**. Este editor tiene dos áreas principales: El campo de herramientas y el campo de trabajo.

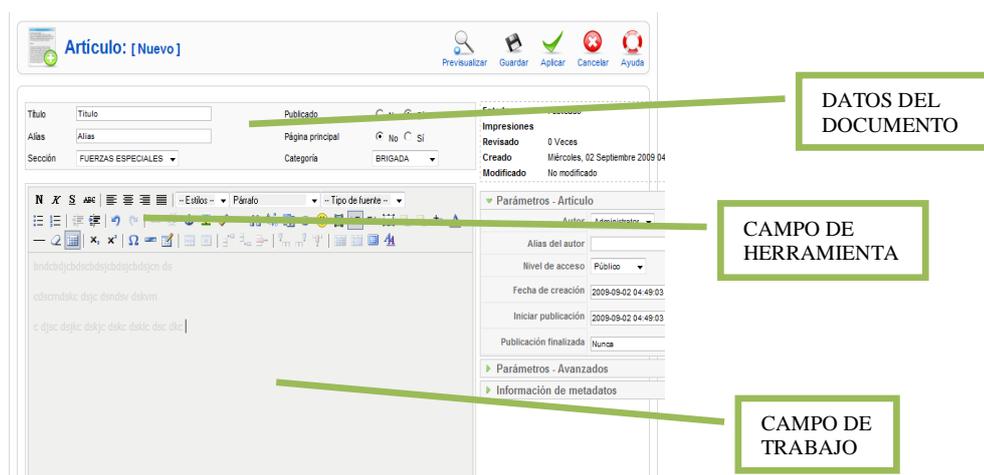


Figura 4-39. Crear nuevo artículo.

- **Datos del documento:** Título del documento, alias, estado de publicación (publicado o no publicado), sección y categoría a la cual pertenece el documento actual, front page (esto nos indica si el documento está publicado en la página principal o no).
- **Campo de trabajo:** el mismo es donde va el cuerpo del documento: el texto, las imágenes, y los enlaces que se pueden editar (todo esto se llama hipertexto).
- **Campo de Herramientas:** Aquí están las herramientas que sirven para "formatear" el cuerpo del documento editado: incrustar y editar imágenes, alinear el texto/imagen, establecer jerarquías entre encabezados de textos

(títulos y subtítulos entre los diferentes párrafos), insertar tablas, enlaces, utilizar formato para los párrafos de texto: viñetas, negritas, itálicas, etc.

4.4.7.4.- Editar un artículo existente

Vaya al panel de control >> Contenido >> Gestor de artículos >> Seleccione el artículo >> Botón editar >> Colocar el Título, Alias >> Seleccionar la Sección >> Seleccionar la categoría >> Rellenar el campo de trabajo (Ingrese la información) >> Guardar los cambios

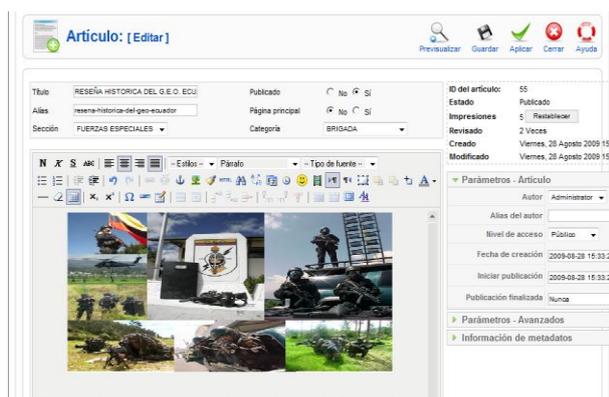


Figura 4-40. Editar artículo existente.

4.4.7.5.- Agregar o insertar una imagen

Debe colocar el cursor en donde desea que aparezca la imagen, luego debe hacer clic en el botón "Imagen" (abajo del campo de trabajo).



Figura 4-41. Botón imagen.

Una vez que dio clic en imagen, se abrirá una ventana. Los pasos de selección son: haga clic en la imagen que desea insertar >> puede elegir la alineación (el campo "Imagen URL" se rellena automáticamente) >> Clic en "Insertar".

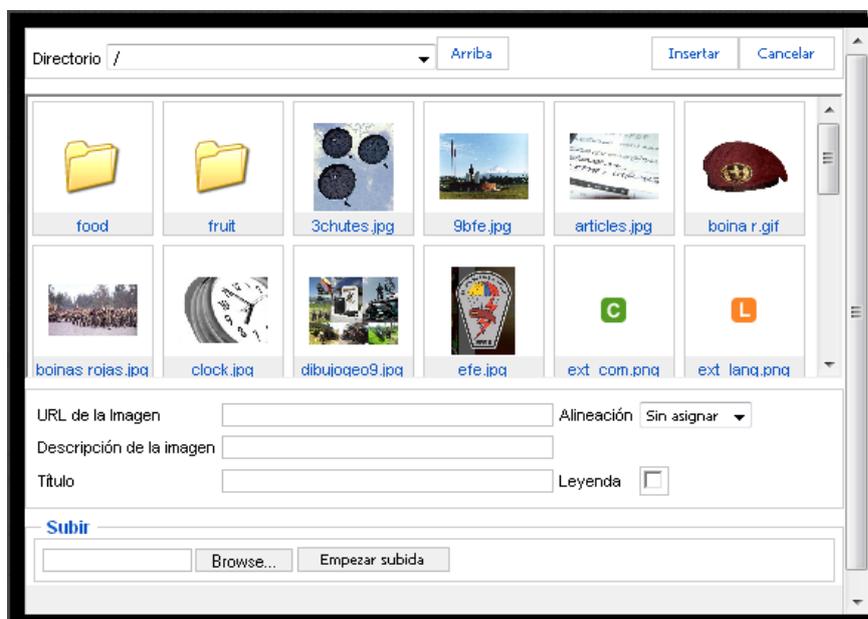


Figura 4-42. Insertar una imagen.

4.4.7.6.- Como subir un video de Youtube

Si ya ubico el video que desea subir en youtube lo que tiene que hacer es lo siguiente:

Abra el artículo en el cual desea subir el video >> Clic en editar código HTML >> copie el código del video de la página de youtube al editor de código HTML >> clic en actualizar >> Guardar los cambios.



Figura 4-43. Editar código HTML.

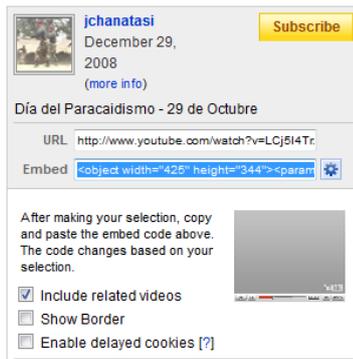


Figura 4-44. Copie el código Embed.

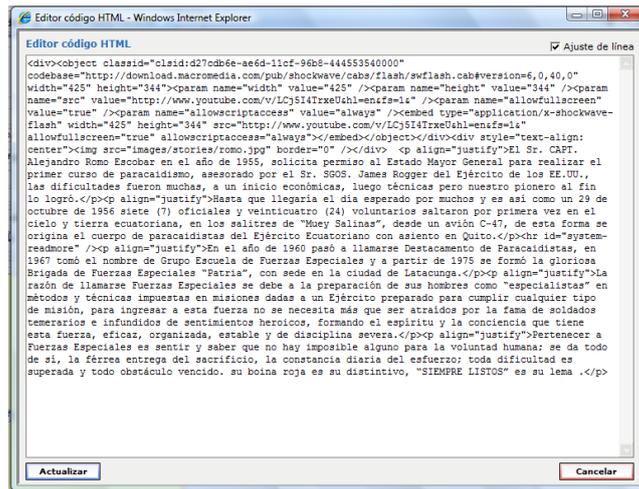


Figura 4-45. Código HTML.

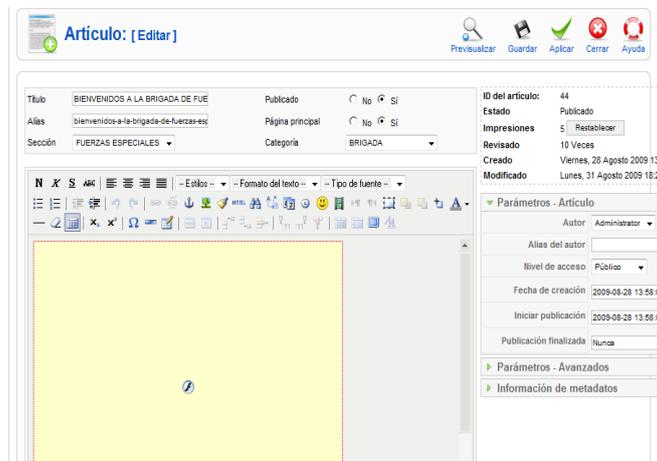


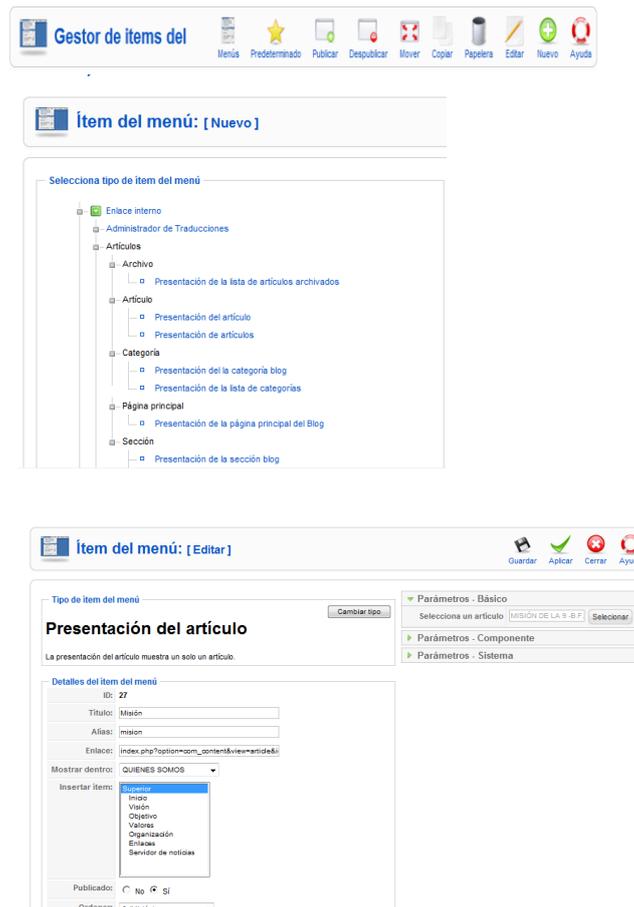
Figura 4-46. Subir video.

4.4.8.- CREAR UN ENLACE DESDE EL MENU HACIA UN NUEVO DOCUMENTO

Desde el Panel de control vaya a >> Menús >> Menú principal (u otro menú) >> desde el Gestor de ítems del Menú >> Clic en Nuevo >> Clic en Artículo >> Clic en Presentación de artículo.



Figura 4-47. Crear enlace desde el menú



Seleccione el artículo que se desea enlazar: Seleccione Sección >> Seleccione Categoría >> Clic en el documento a enlazar>>Luego debe hacer clic en guardar.

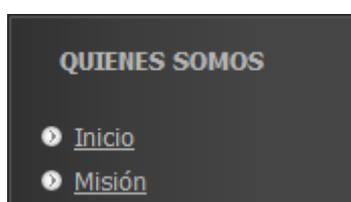


#	Título	Acceso	ID	Sección	Categoría	Fecha
21	OBJETIVO DE LA 9 -B.F.E. "PATRIA"	Public	48	FUERZAS ESPECIALES	BRIGADA	28.08.09
22	VISIÓN DE LA 9 -B.F.E. "PATRIA"	Public	47	FUERZAS ESPECIALES	BRIGADA	28.08.09
23	MISIÓN DE LA 9 -B.F.E. "PATRIA"	Public	46	FUERZAS ESPECIALES	BRIGADA	28.08.09
24	BIENVENIDOS A LA BRIGADA DE FUERZAS ESPECIALES No. 9 "PATRIA"	Public	44	FUERZAS ESPECIALES	BRIGADA	28.08.09
25	ORACION DEL PARACIDISTA	Public	45	FUERZAS ESPECIALES	BRIGADA	28.08.09

Filtro: - Selecciona sección - - Selecciona categoría -

Mostrar núm. 20 1 2 Página 2 de 2

Figura 4-48. Seleccione el artículo que desea enlazar.



CAPITULO V

PRESENTACION DEL SITIO WEB DE LA BRIGADA DE FUERZAS ESPECIALES No. 9 "PATRIA"

5.1.- RESULTADO



Figura 5-1. Página principal.



Figura 5-2. Video, Mini chat.



5.2.- REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA PARA EL SITIO

Antes de utilizar el software Joomla, debe asegurarse que su servidor web, o su servicio de hosting, cumplen los requisitos mínimos para utilizar Joomla. Son los siguientes:

- PHP 4.2.x o superior <http://www.php.net>
- MySQL 3.23.x o superior <http://www.mysql.com>
- Apache 1.13.19 o superior <http://www.apache.org>

Además debe comprobar que el módulo PHP tenga instalado el soporte para MySQL, XML y Zlib. Joomla! puede utilizarse con los principales navegadores web, incluyendo: Firefox, Internet Explorer y Netscape. Estos navegadores se aprovechan de la interfaz Administrativa de Joomla.

Para realizar pruebas a nivel local y en entornos Windows, en esta ocasión utilizamos el software WampServer este programa incluye un servidor Apache, MySQL, completa ejecución de código PHP, así como herramientas de desarrollo para el sitio web.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1.- CONCLUSIONES:

La sociedad actual con el fin de satisfacer las necesidades de los usuarios y desarrolladores de sitios web ha optado por el uso de los CMS (Sistema Administrador de Contenidos), ya que estos nos ayudan a crear nuestros sitios web más dinámicos, en menos tiempo y sin necesidad de tener conocimientos avanzados sobre programación.

Además este software es OpenSource es decir lo podemos adquirir libremente desde el internet sin necesidad de pagar ni un solo centavo por él, es así que en esta ocasión el tema de nuestra investigación ha sido Joomla uno de los muchos CMS se puede decir el más completo y el más usado en la actualidad por la sociedad de desarrolladores de sitios y portales web.

6.2.- RECOMENDACIONES:

Cada cierto tiempo Joomla publica en su sitio web el link para descargar la nueva actualización de este CMS es muy recomendable tener actualizada la versión de nuestro sitio Joomla ya que así evitamos que nuestro sitio presente dificultades y de esta manera lo tenemos más eficaz y eficiente todo el tiempo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<http://www.desarrollodeweb.com.ar/guias-e-informacion-util/24-tutoriales-de-joomla-15x/139-introduccion-a-joomla-cms>

<http://www.desarrollodeweb.com.ar/guias-e-informacion-util/24-tutoriales-de-joomla-15x/140-que-necesitas-para-usar-joomla>

<http://www.desarrollodeweb.com.ar/guias-e-informacion-util/24-tutoriales-de-joomla-15x/73-instala-joomla-15x-en-minutos>

<http://www.desarrollodeweb.com.ar/guias-e-informacion-util/24-tutoriales-de-joomla-15x/142-primeros-pasos-con-tu-web-joomla>

<http://www.desarrollodeweb.com.ar/guias-e-informacion-util/24-tutoriales-de-joomla-15x/147-administra-tu-pagina-principal-o-homepage>

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/servidor%20web.php>

<http://es.wikipedia.org/>

<http://www.masadelante.com/faqs/servidor>

<http://www.solojoomla.com/comunidad-joomla/videos/27-video+tutorial+instalaci%C3%B3n+Joomla+1511?userid=8186>

<http://www.joomlaspanish.org/>

<http://www.edujoomla.es/content/view/62/63/>

<http://www.desarrollodeweb.com.ar/guias-e-informacion-util/24-tutoriales-de-joomla-15x/142-primeros-pasos-con-tu-web-joomla>

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/usuario.php>

GLOSARIO

CMS: Sistema administrador de contenidos dinámicos

Internet: es una gran red internacional de ordenadores. (Es, mejor dicho, una red de redes)

Feed RSS: Es un archivo generado por algunos sitios web y por muchos weblogs que contiene una versión específica de la información publicada en esa web.

Chat: El chat es un sistema mediante el cual dos o más personas pueden comunicarse a través de Internet.

Hiperenlaces: Es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso.

HTML: Lenguaje de Marcas de Hipertexto

Hipertexto: Es un sistema para escribir y mostrar texto que enlaza a información adicional sobre ese texto.

Software: Se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de un computador digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica.

WWW: World Wide Web Red global mundial.

W3C: El World Wide Web Consortium, abreviado W3C, es un consorcio internacional que produce recomendaciones para la World Wide Web.

Router: Enrutador. Dispositivo hardware o software para interconexión de redes de computadoras.

Firewall: Es un dispositivo que funciona como cortafuegos entre redes, permitiendo o denegando las transmisiones de una red a la otra.

Pixel: Abreviatura de Picture Element, es un único punto en una imagen gráfica. Los monitores gráficos muestran imágenes dividiendo la pantalla en miles o millones de píxeles

Oficiales: Miembros del ejército ecuatoriano desde el grado de Subteniente hasta General.

Voluntarios: Miembros del ejército ecuatoriano desde el grado de soldado hasta suboficial.

Usuarios: Es un individuo que utiliza una computadora, sistema operativo, servicio o cualquier sistema informático.

9 – B.F.E. “PATRIA”: Brigada de Fuerzas Especiales Numero 9 Patria.

G.F.E: Grupo de Fuerzas Especiales.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD EXPRESADA

Quien suscribe CBOP. DE I. Maila Nasimba William Wilfrido, portador de la C.I. 1714339643, libre y voluntariamente declaro que el presente tema de investigación: **“IMPLEMENTACION DE UN SITIO WEB TIPO PARA UN REPARTO MILITAR UTILIZANDO JOOMLA”**, su contenido, ideas, análisis, conclusiones, y propuestas son auténticos y personales.

En tal virtud son para efectos legales y académicos que se desprenden de la presente tesis es y será de mi exclusiva responsabilidad legal y académica, como autor de esta tesis de grado.

Para el derecho intelectual del autor, de la información obtenida y utilizada a manera de bibliografía se muestra en el documento la referencia de donde fue obtenida.

El resto de la información de este documento es soporte intelectual adquirido mediante las prácticas realizadas y lo aprendido en el transcurso de mi carrera universitaria.

Atentamente;

Maila N. William W.

EL AUTOR

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD EXPRESADA

Quien suscribe CBOS. DE COM. Loachamin Cruz Marco Javier, portador de la C.I. 1716874563, libre y voluntariamente declaro que el presente tema de investigación: **“IMPLEMENTACION DE UN SITIO WEB TIPO PARA UN REPARTO MILITAR UTILIZANDO JOOMLA”**, su contenido, ideas, análisis, conclusiones, y propuestas son auténticos y personales.

En tal virtud son para efectos legales y académicos que se desprenden de la presente tesis es y será de mi exclusiva responsabilidad legal y académica, como autor de esta tesis de grado.

Para el derecho intelectual del autor, de la información obtenida y utilizada a manera de bibliografía se muestra en el documento la referencia de donde fue obtenida.

El resto de la información de este documento es soporte intelectual adquirido mediante las prácticas realizadas y lo aprendido en el transcurso de mi carrera universitaria.

Atentamente;

Loachamin C. Marco J.

EL AUTOR

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO SEDE LATACUNGA

CARRERA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS E INFORMÁTICA

Este proyecto fue elaborado por:

Maila N. William W.
CI: 1714339643

Loachamin C. Marco J.
CI: 1716874563

El Coordinador de Carrera

El Secretario Académico

Ing. Edison Espinoza

Dr. Rodrigo Vaca

Latacunga, Septiembre del 2009