

PROYECTO DE IMPLEMENTACIÓN

Sistema electrónico de personal y remuneraciones

Principios de Codelgniter

EXPOSITORES

David Espinoza
Agustín Vergara

Teórico

¿Qué es CodeIgniter?

CodeIgniter

- Es un framework para aplicación web de código abierto desarrollado con PHP



CodeIgniter

¿Porqué usar CodeIgniter?

CodeIgniter

- Permite a los desarrolladores realizar proyectos mas rápido creando toda la estructura desde cero
- Brinda un conjunto de bibliotecas para tareas comunes
- Interfaz simple y estructura lógica para acceder a las bibliotecas
- Más veloz que otros entornos

Instalación

CodeIgniter

- Crea un proyecto PHP
- Descarga CodeIgniter desde su página oficial
<https://www.codeigniter.com>
- Descomprime el archivo en la carpeta donde tengas el proyecto

Configuración

CodeIgniter

- Puedes cambiar el archivo *application>config>routes.php*, para modificar el controlador por defecto, de forma que al colocar la URL base del proyecto en el navegador, se ejecute la acción que tú quieras. Se puede cambiar en la siguiente línea:

```
1 $route['default_controller'] = 'welcome';
```

- Importante: Debes tener claro cuál es la URL que llama a la aplicación, para acceder a ella de forma sencilla desde el código sin necesidad de escribirla recurrentemente, CodeIgniter ofrece helper *URL*. Si quieres utilizarlo, debes modificar dos ficheros.

- Primero, debes definir tu URL Base en *application>config>config.php*.

```
1 $config['base_url'] = 'http://127.0.0.1/miproyecto';
```

- Luego en *application>config>autoload.php* debes cargar el helper URL para no tener que hacer un include cada vez que quieras usarle.

```
1 $autoload['helper'] = array('url');
```

- En el mismo fichero, comprueba que se carga automáticamente la base de datos:

```
1 $autoload['libraries'] = array('database');
```

PhpStorm 2017 3.2

Descripción

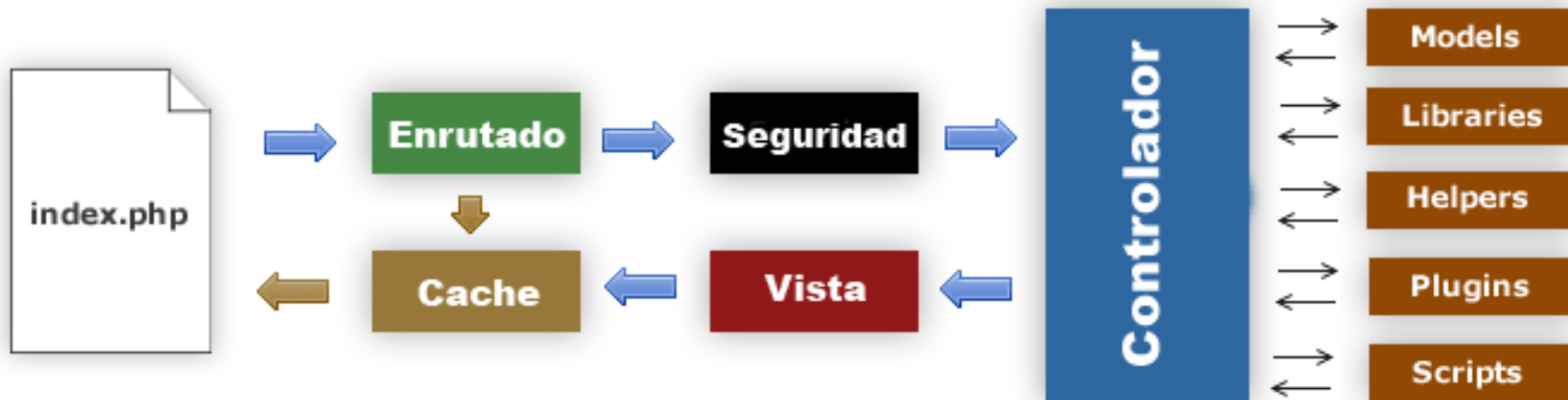
- PhpStorm otorga un editor de PHP, HTML y JavaScript con análisis de código sobre la marcha, prevención de errores y refactorizaciones automatizadas para códigos PHP y JavaScript. PhpStorm admite PHP 5.4, 5.4, 5.5, 5.6 y 7.0. También incluye un completo editor de SQL con resultados de consulta editable.



Patrón de diseño

Modelo-Vista-Controlador

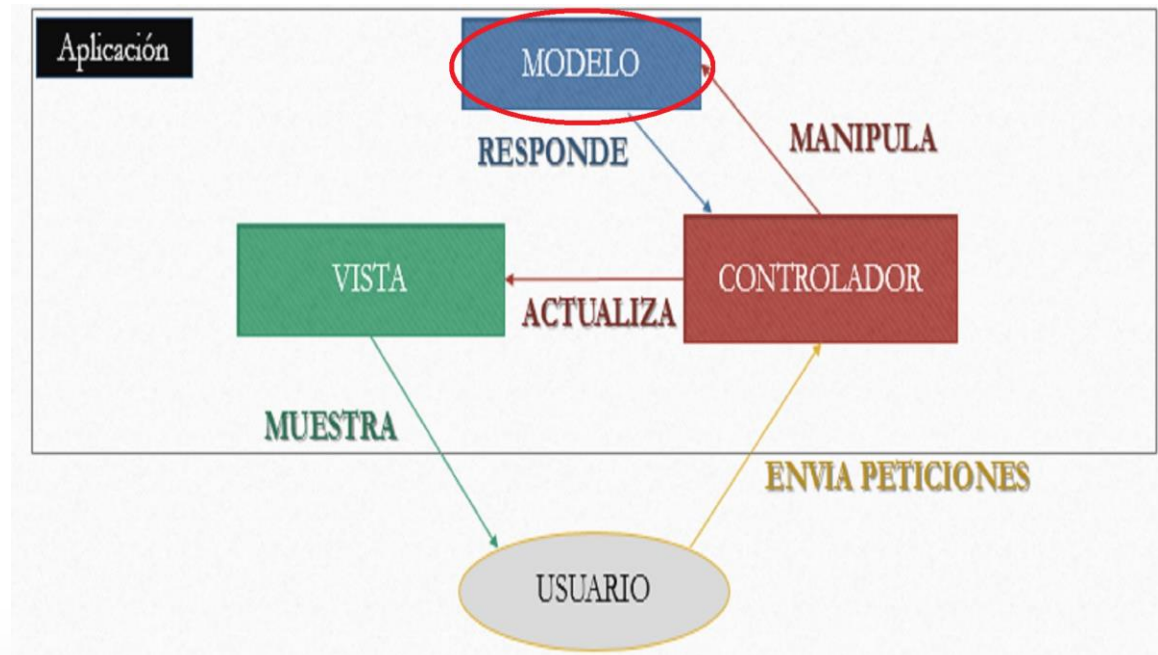
- El patrón de diseño utilizado es Modelo-Vista-Controlador (MVC) a continuación, se especificará mas a fondo cada parámetro.



Modelo

Modelo-Vista-Controlador

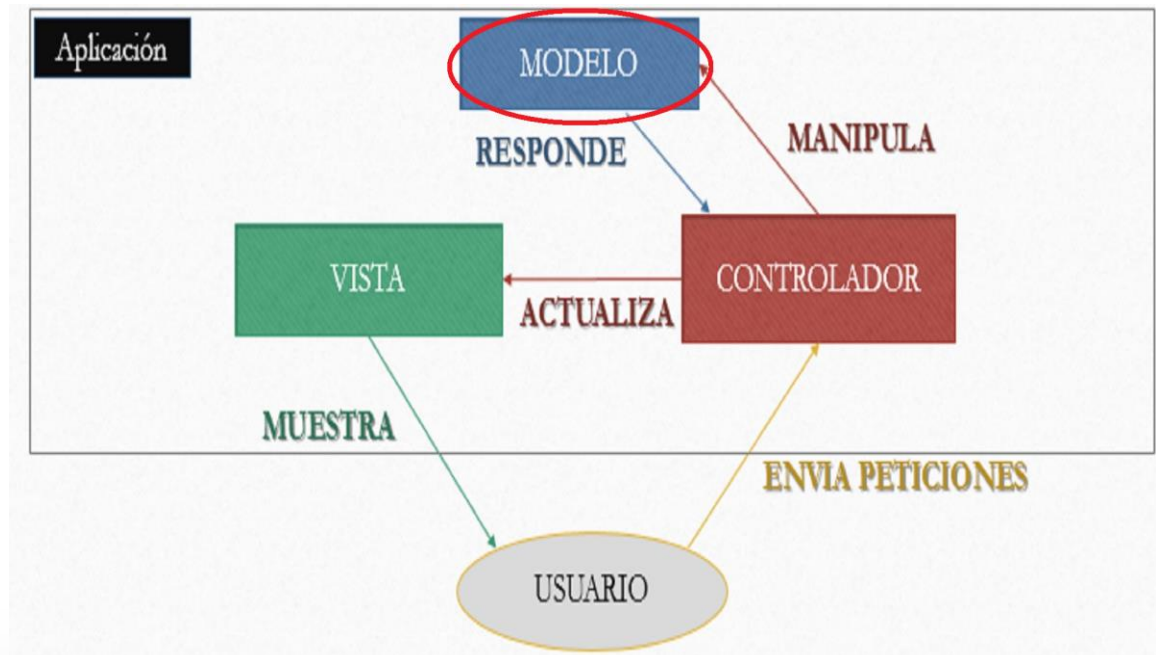
- El modelo gestiona todo los accesos a la información. Acceso y manipulación de datos.



Modelo según CodeIgnater

Modelo-Vista-Controlador

- Los modelos son clases PHP que están diseñadas para trabajar con información en su base de datos. Por ejemplo, supongamos que usa CodeIgniter para administrar un blog. Es posible que tenga una clase de modelo que contenga funciones para insertar, actualizar y recuperar los datos de su blog.



Modelo

Modelo-Vista-Controlador

- Para acceder a ella, deberá seguir la siguiente ruta

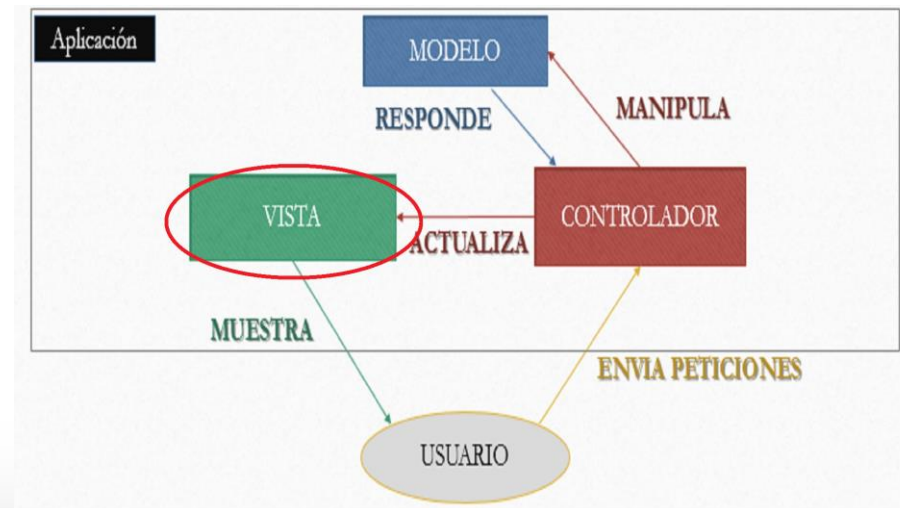
- Application
- Models
- Aux_model

```
▼ tribunal_ambiental
  > .git
  > .idea
  ▼ application
    > config
    > controllers
    core
    helpers
    hooks
    > language
    libraries
    logs
    > models
    sessions
    third_party
    > views
  > assets
```

Vista

Modelo-Vista-Controlador

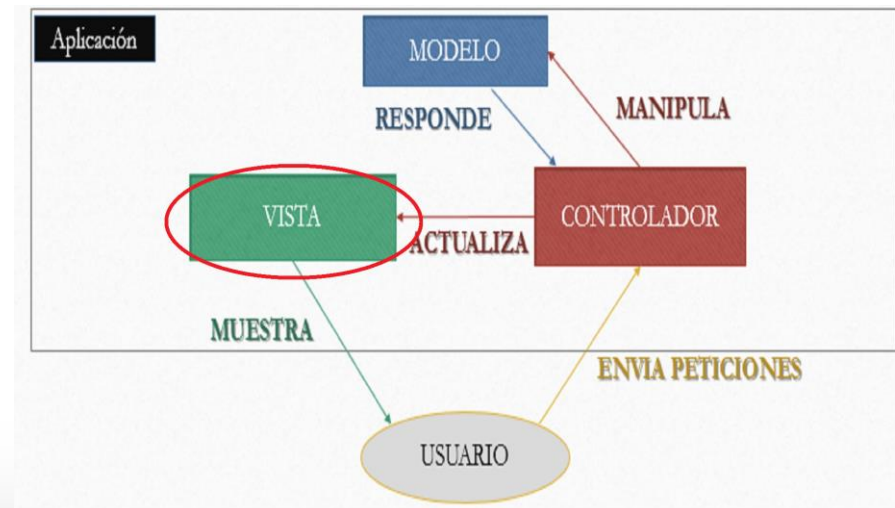
- Presenta el modelo para que se pueda interactuar con el usuario, es todo lo que se puede ver por delante.



Vista según CodeIgnater

Modelo-Vista-Controlador

- Una vista es simplemente una página web, o un fragmento de página, como un encabezado, pues de página, barra lateral, etc. De hecho, las vistas pueden integrarse flexiblemente en otras vistas (dentro de otras vistas) si necesita este tipo de jerarquía.



Vista

Modelo-Vista-Controlador

- Para acceder a ella, deberá seguir la siguiente ruta

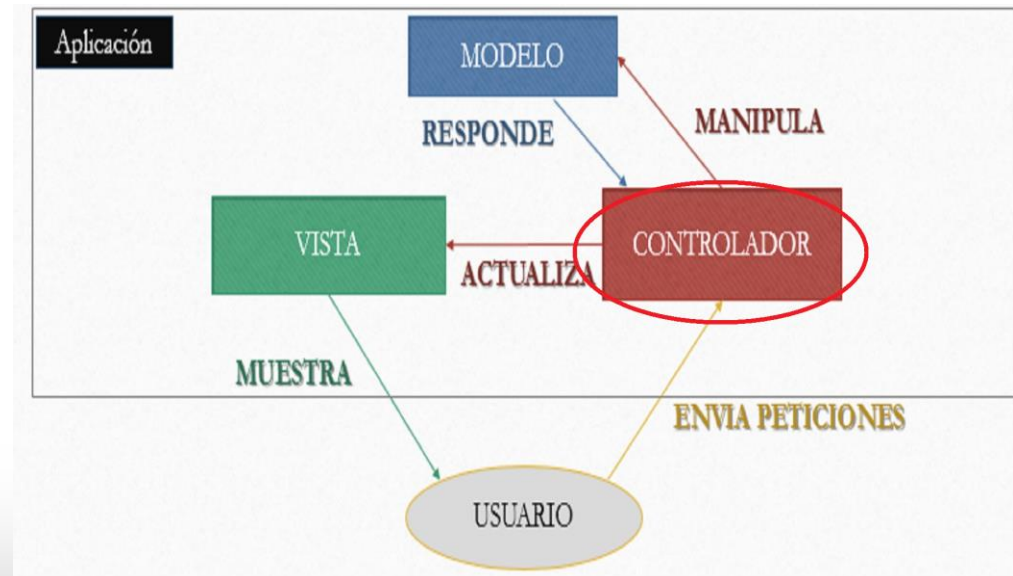
- Application
- Views

```
▼ tribunal_ambiental
  > .git
  > .idea
  ▼ application
    > config
    > controllers
    > core
    > helpers
    > hooks
    > language
    > libraries
    > logs
    > models
    > sessions
    > third_party
    > views
  > assets
```

Controlador

Modelo-Vista-Controlador

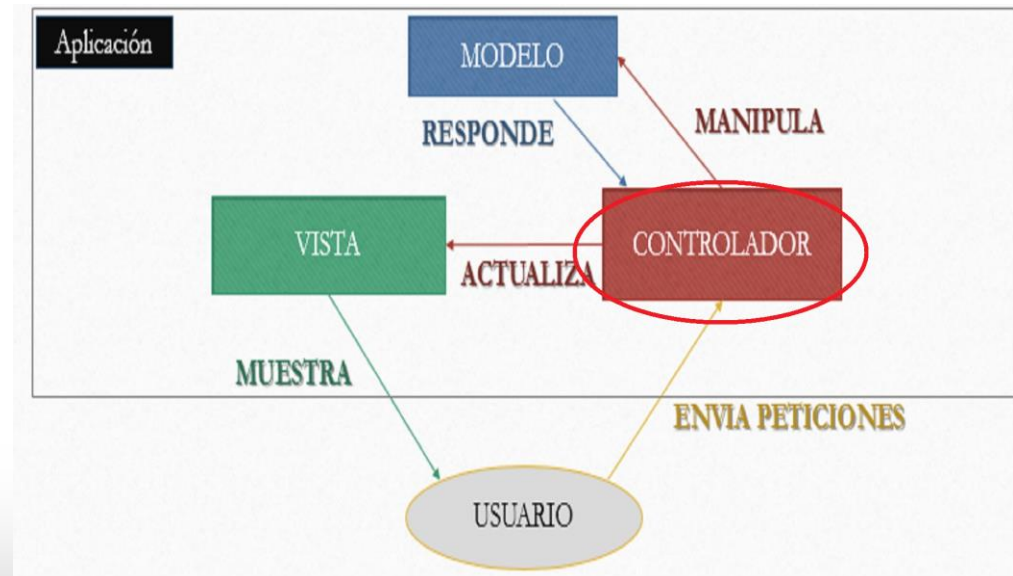
- El controlador responde a todo lo que son las peticiones de usuario dentro del sistema. Las peticiones son solicitadas al modelo en la mayoría de casos (también puede ser a la vista, en caso de que, por ejemplo, se seleccione una opción para cambiar los colores).



Controlador según CodeIgnater

Modelo-Vista-Controlador

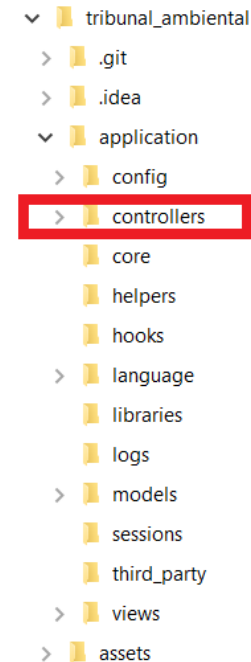
- Los controladores son el corazón de la aplicación, ya que determinan como deben manejarse las solicitudes HTTP.



Controlador

Modelo-Vista-Controlador

- Para acceder a ella, deberá seguir la siguiente ruta
 - Application
 - Controllers



```
tribunal_ambiental
├── .git
├── .idea
├── application
│   ├── config
│   └── controllers
│       ├── core
│       ├── helpers
│       ├── hooks
│       ├── language
│       ├── libraries
│       ├── logs
│       ├── models
│       ├── sessions
│       └── third_party
│   ├── views
│   └── assets
```

Técnico

Tipos de Usuario

Tipos de Usuario

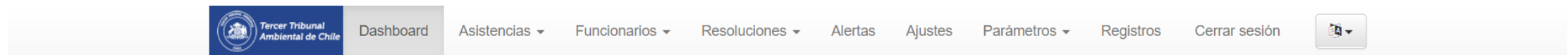
- Dentro de la plataforma existen tres tipos de usuario:
 - Usuario Registrado
 - Administrador



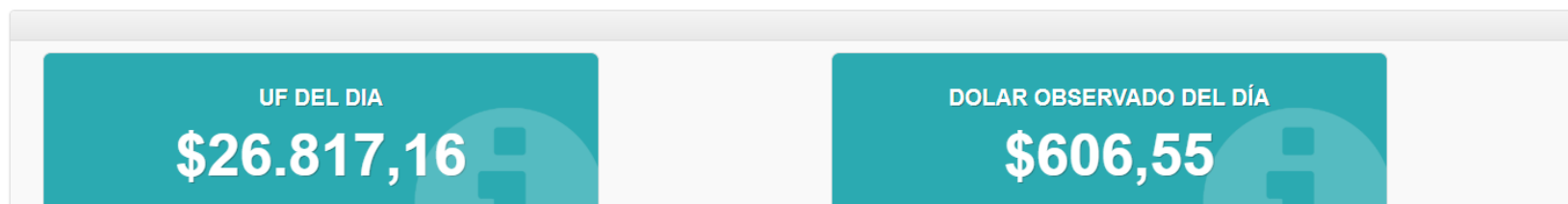
Administrador

Tipos de Usuario

- El Administrador tiene distintos permisos según le sea asignado, estos permisos se seleccionan al crear un funcionario, para seleccionar que el usuario sea de tipo Administrador, bastará con seleccionar “Sí” en la sección de “Administrador”.



Administración



Usuario Registrado

Tipos de Usuario

- Los usuarios registrados, serán aquellos que no tengan los permisos de administrador, mas sí estén registrados. Para crear un Usuario que no sea administrador, bastará con seleccionar “No” en la opción de Administrador.



El Tercer Tribunal Ambiental de Chile cumple en la Ley 20.600 que crea los Tribunales Ambientales en el país. Se instaló administrativamente el 7 de octubre del 2013, e inició su función jurisdiccional el 9 de diciembre de ese año.

Configuración

Cambiar URL (Ruta)













- Para acceder a cambiar la URL, debe seguir la siguiente ruta:
 - Application
 - Config
 - Production
 - Config.php Línea 26

```
1 <?php
2 defined( name: 'BASEPATH') OR exit('No direct script access allowed');
3
4 /*
5 |-----
6 | Base Site URL
7 |-----
8 |
9 | URL to your CodeIgniter root. Typically this will be your base URL,
10 | WITH a trailing slash:
11 |
12 | http://example.com/
13 |
14 | WARNING: You MUST set this value!
15 |
16 | If it is not set, then CodeIgniter will try guess the protocol and path
17 | your installation, but due to security concerns the hostname will be set
18 | to $_SERVER['SERVER_ADDR'] if available, or localhost otherwise.
19 | The auto-detection mechanism exists only for convenience during
20 | development and MUST NOT be used in production!
21 |
22 | If you need to allow multiple domains, remember that this file is still
23 | a PHP script and you can easily do that on your own.
24 |
25 | *
26 $config['base_url'] = 'http://localhost/tribunal_ambiental';
```

Lenguaje

Configuración

- Para acceder a la revisión de idiomas:
 - Application
 - Language
- Dentro están las carpetas con sus respectivos nombres

- ▼  tribunal_ambiental
 - >  .git
 - >  .idea
- ▼  application
 - >  config
 - >  controllers
 -  core
 -  helpers
 -  hooks
- ▼  language
 -  english
 -  spanish

Lenguaje

Configuración

- Para acceder a temas de traducción y ortografía, dentro de los controladores están los lenguajes. Para acceder a ellos, se sigue la siguiente ruta:
 - Application
 - Controllers
 - Admin

Lenguaje























Configuración

- Para editar lo que se muestra por pantalla, debe buscarse las siguientes referencias en el controlador y en las vistas, respectivamente.

```
(lang('afps error add_afp_failed'), $this->input->post('nombre') . " ")
```

```
$lang['afps error_add_failed'] = "La AFP %s no puede ser agregada.";
```

Árbol de carpeta

- ▼  tribunal_ambiental
 - >  .git
 - >  .idea
 - ▼  application
 - ▼  config
 -  development
 -  production
 - ▼  controllers
 -  admin
 -  admin_presu
 -  core
 -  helpers
 -  hooks
- ▼  language
 -  english
 -  spanish
 -  libraries
 -  logs
- ▼  models
 -  Aux_model
 -  sessions
 -  third_party

Árbol de carpeta

- ▼ views
 - ▼ admin
 - afps
 - apvs
 - attendances
 - banks
 - base_payments
 - contact
 - functionaries
 - isapres
 - iscs
 - logs
 - positions
 - resolution_types
 - resolutions
 - settings
 - users
 - vacations
 - ▼ admin_presu
 - contact
 - functionaries

Reloj Biométrico Huella Digital

Reloj Biométrico

- Este equipo fue escogido debido a que representa las funcionalidades requeridas para llevar el proyecto a cabo.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- La marcación es a través de la huella digital, el ingreso se realiza colocando el dedo en el detector.



Para marcar asistencia con su dedo, simplemente coloque el dedo en el lector de huellas por unos seg.

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

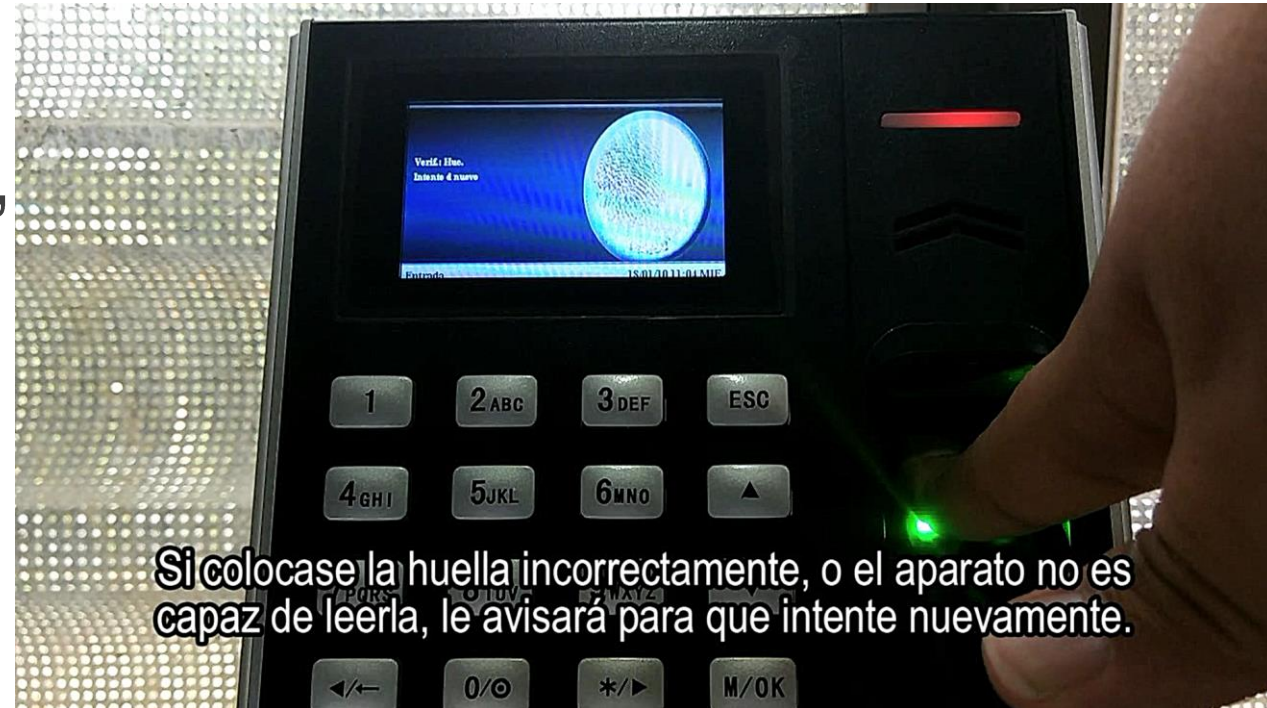
- La máquina dará el visto bueno luego de un momento de espera.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- En caso de haber problemas de lectura o mal ingreso de la huella, la máquina informará y le pedirá que lo intente nuevamente.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

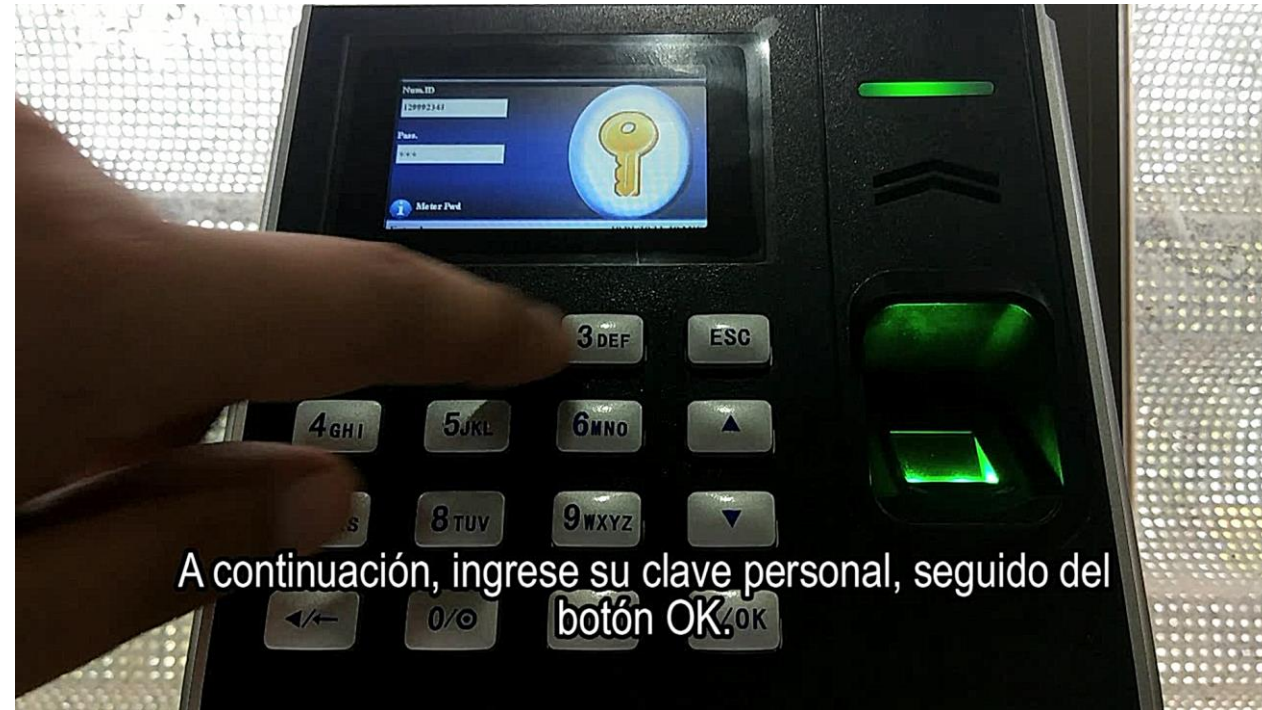
- En caso de que no pueda leer la huella, usted podrá ingresar su rut en vez de su huella digital.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

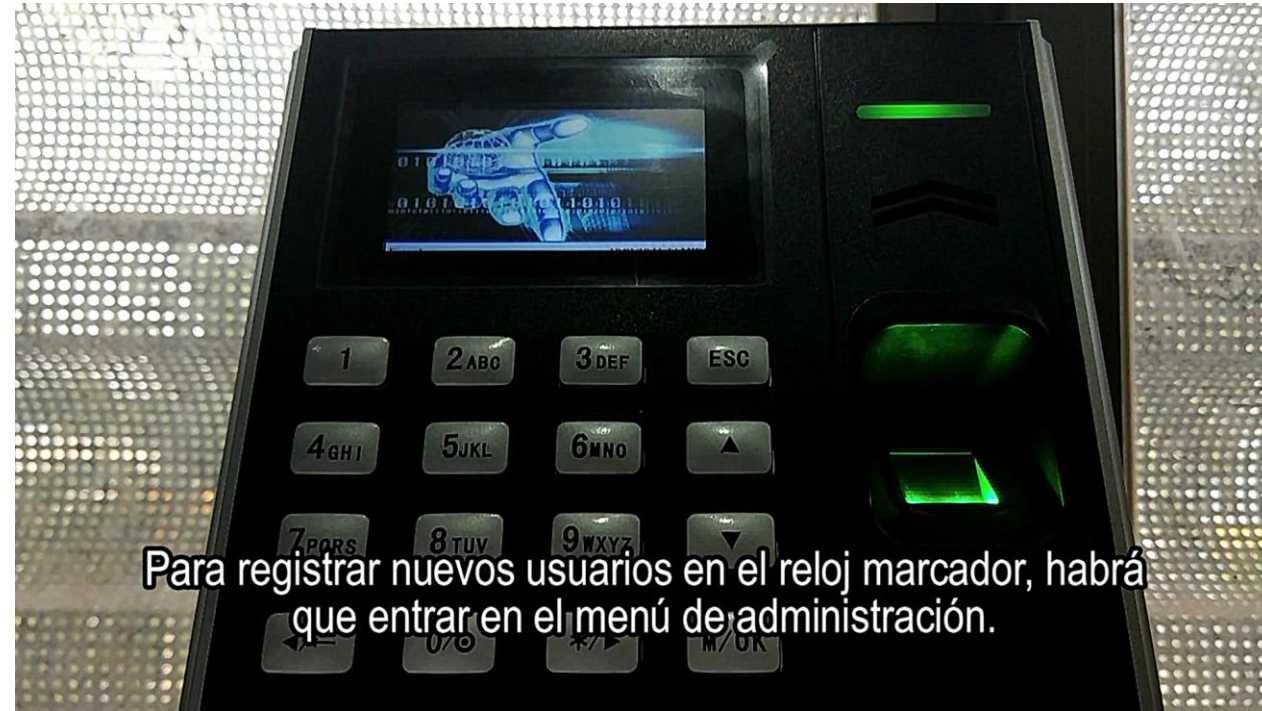
- Para ello digite su rut con dígito verificador y pulse “ok”.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

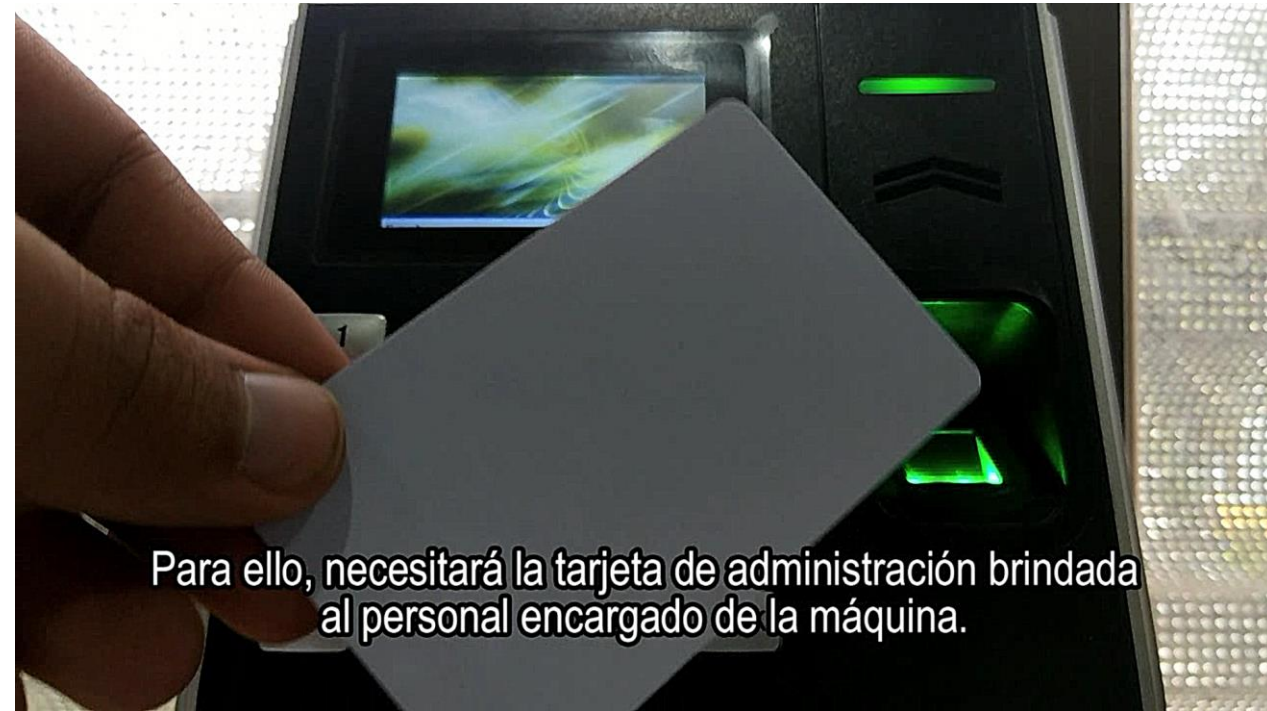
- Para colocar un usuario nuevo, deberá entrar al menú de administración.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- Para ello, debe usar la tarjeta de administración.

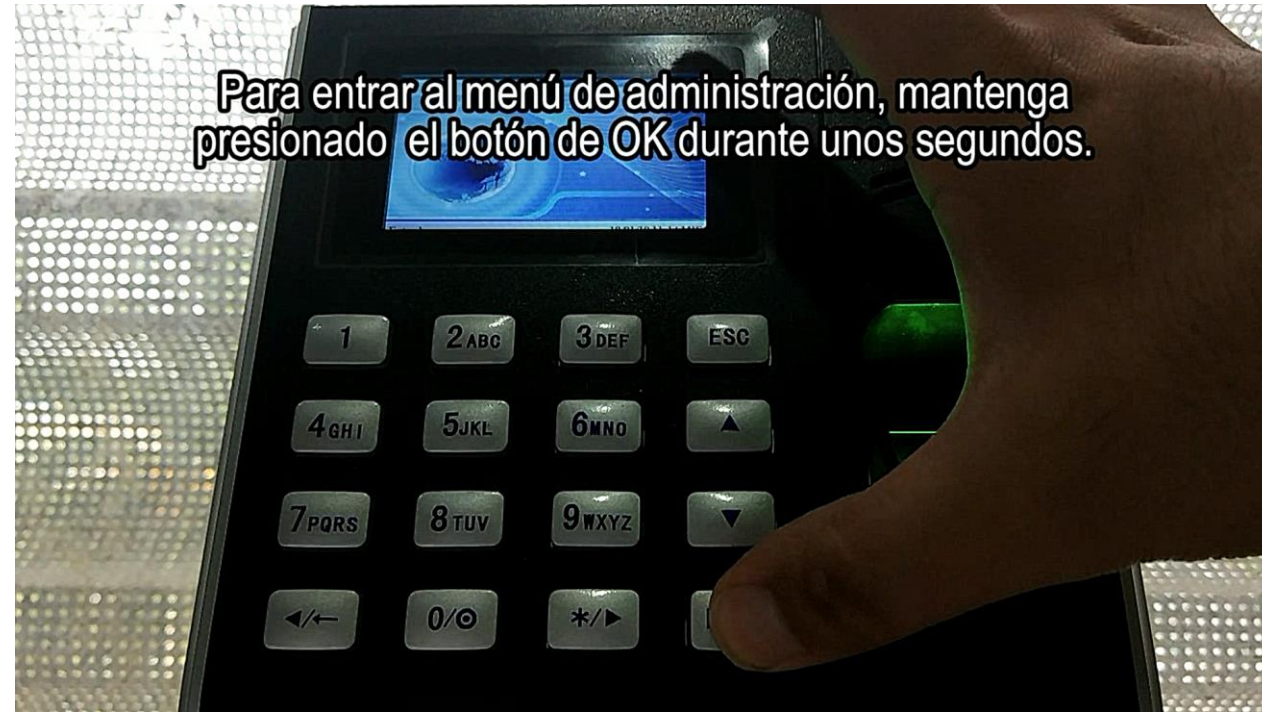


Para ello, necesitará la tarjeta de administración brindada al personal encargado de la máquina.

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

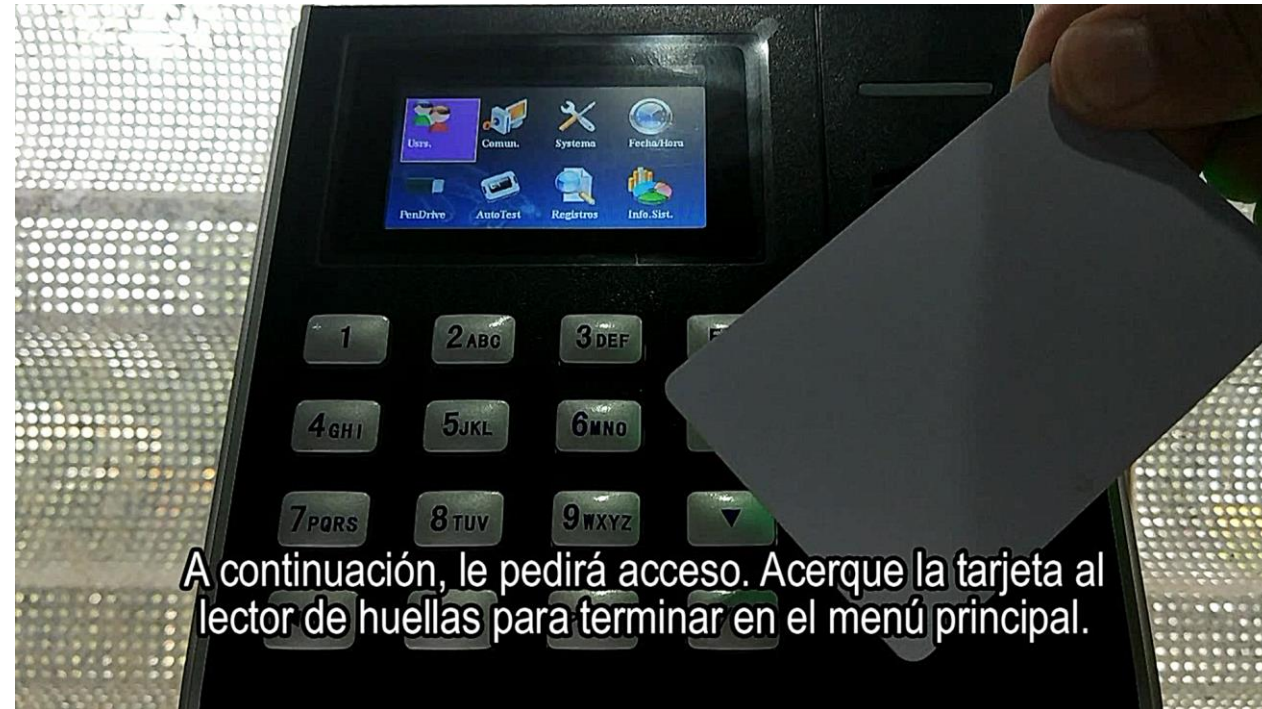
- Para acceder al menú, deberá presionar el botón OK durante unos segundos.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- Por último para acceder al menú, acerque la tarjeta al lector de huellas.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- Para moverse dentro del menú, debe utilizar las teclas direccionales, “ESC” para volver atrás y “OK” para aceptar.

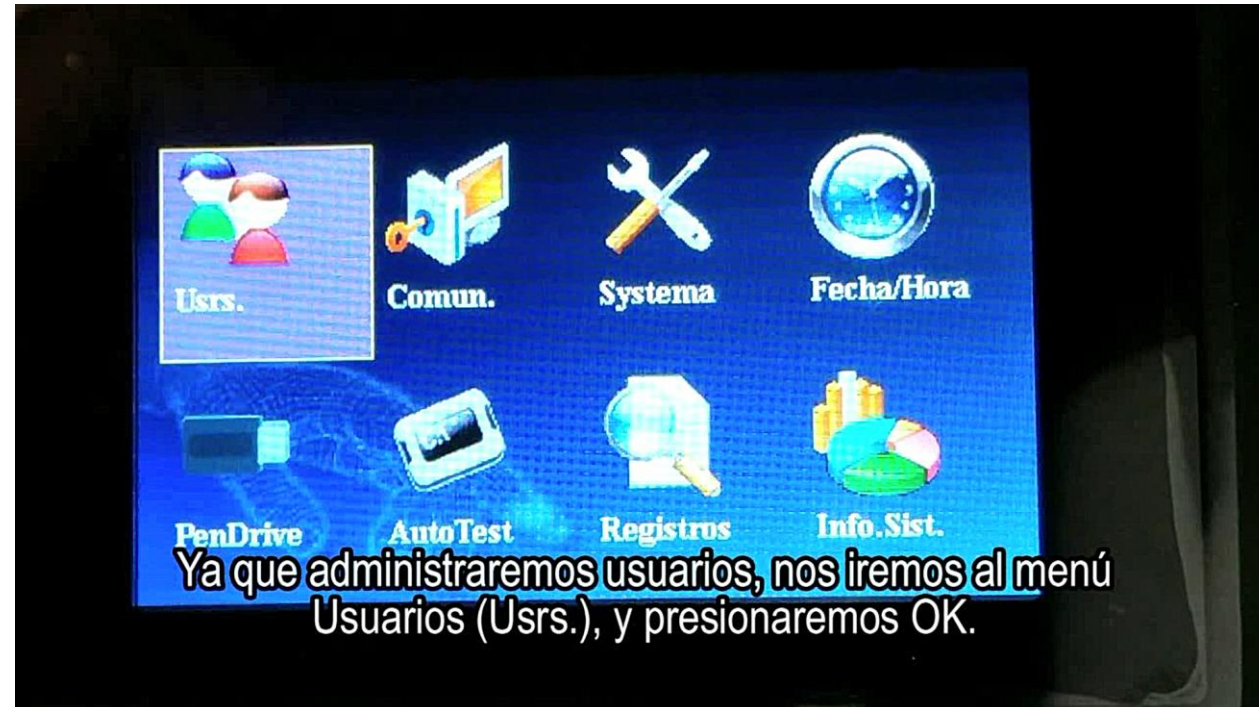


Puede navegar por los menús con las teclas Arriba Abajo Izquierda Derecha para navegador, ESC (para ir atrás) y OK (para aceptar).

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

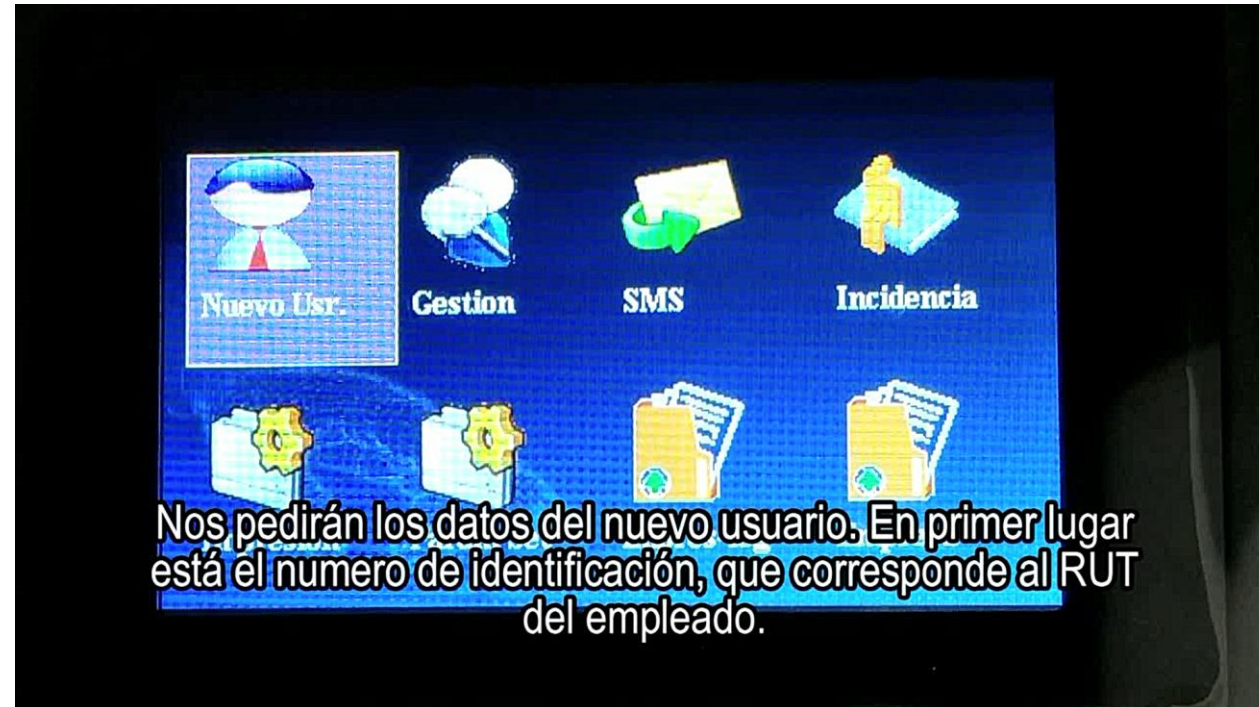
- Para administrar los usuarios, nos iremos a Usrs.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

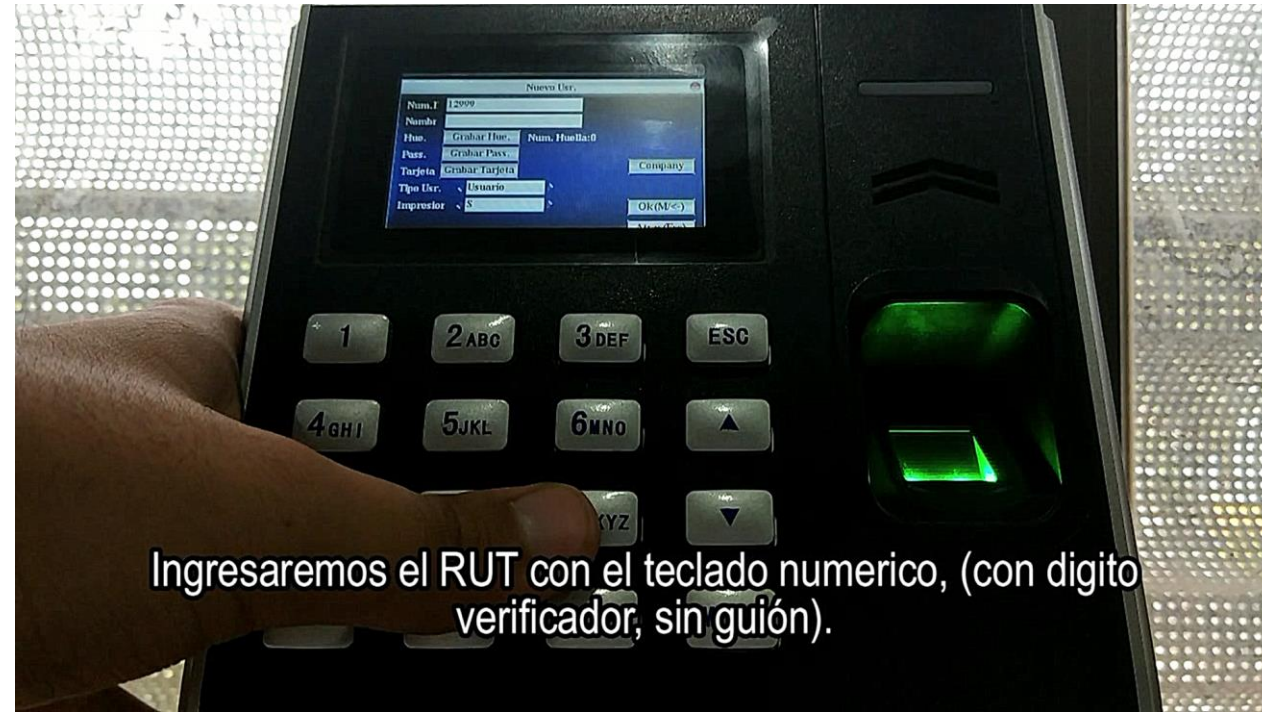
- Para crear un nuevo usuario dentro de la máquina, ingrese en “Nuevo Usr.”



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

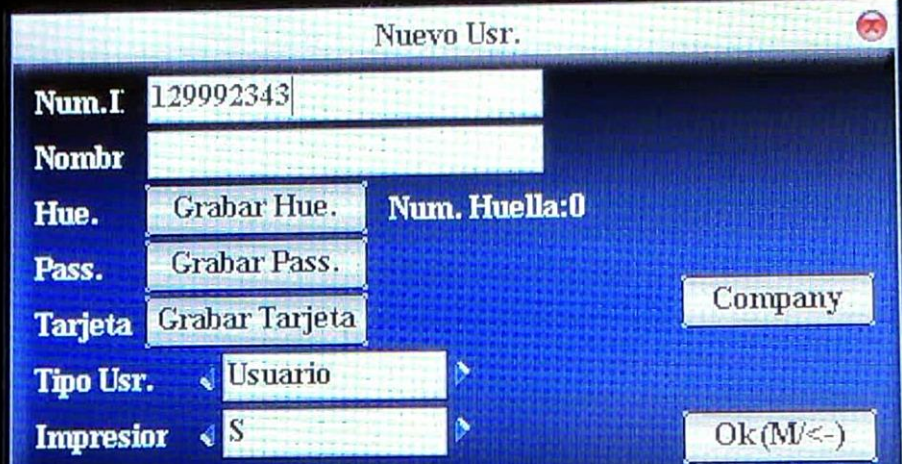
- El rut será el número identificador, ingresamos primero el rut con dígito verificador y sin guión.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- Bajamos al campo siguiente con la tecla ABAJO y rellenamos nuevamente con el rut previamente ingresado.



Nuevo Usr.

Num.I 129992343

Nombr

Hue. Grabar Hue. Num. Huella:0

Pass. Grabar Pass.

Tarjeta Grabar Tarjeta Company

Tipo Usr. Usuario

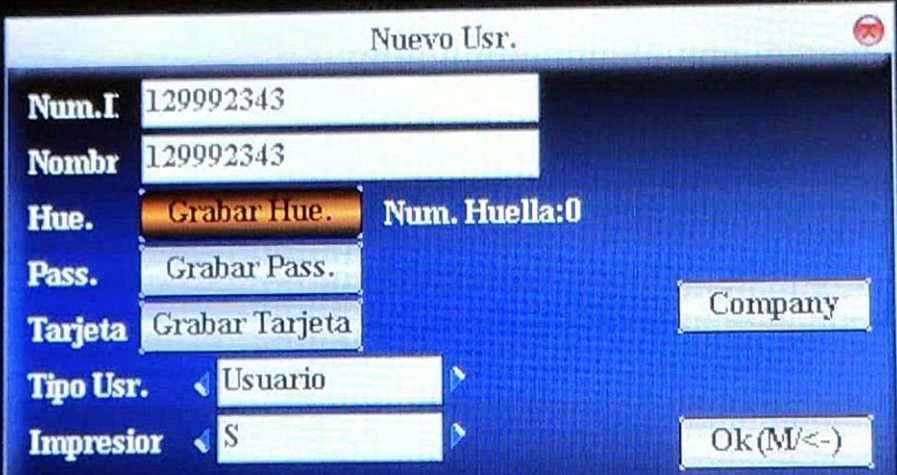
Impresior S Ok(M/←)

Continuamos con el siguiente campo con el botón ABAJO.
En el campo nombre, ingresar el RUT nuevamente.

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- En el botón “Grabar Hue.” se nos pedirá ingresar la huella digital de el empleado.



Nuevo Usr.

Num.I 129992343

Nombr 129992343

Hue. **Grabar Hue.** Num. Huella:0

Pass. Grabar Pass.

Tarjeta Grabar Tarjeta

Tipo Usr. Usuario

Impresior S

Company

Ok (M/ <-)

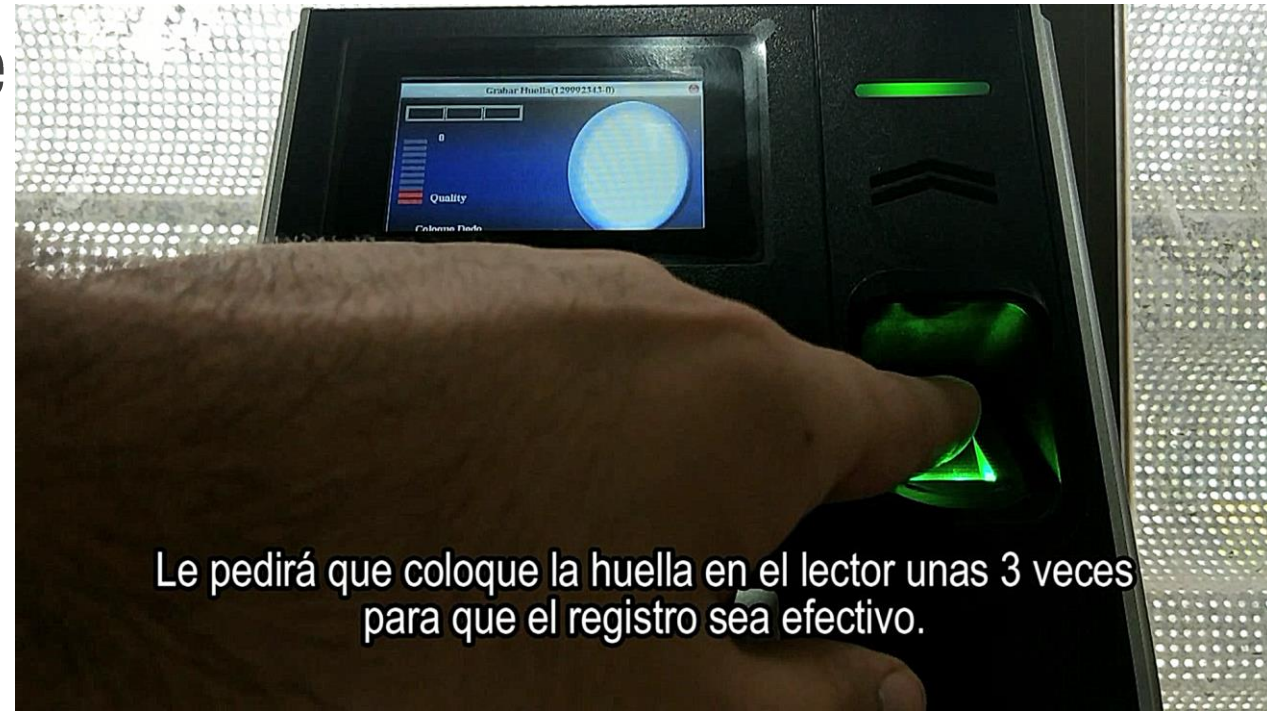
Registrar Huella

Con el BOTON abajo, ir al botón "Registrar Huella" a continuación. Nos pedirá ingresar la huella del empleado.

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

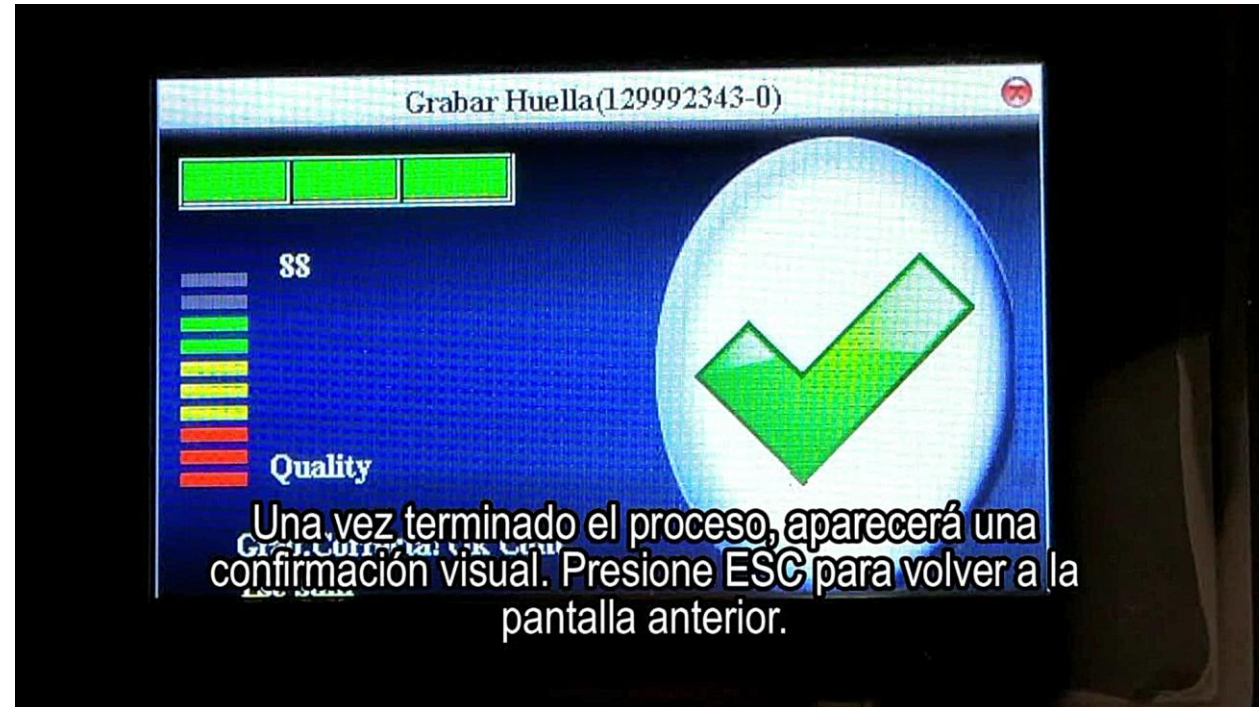
- La máquina solicitará que ingrese su huella digital tres veces.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

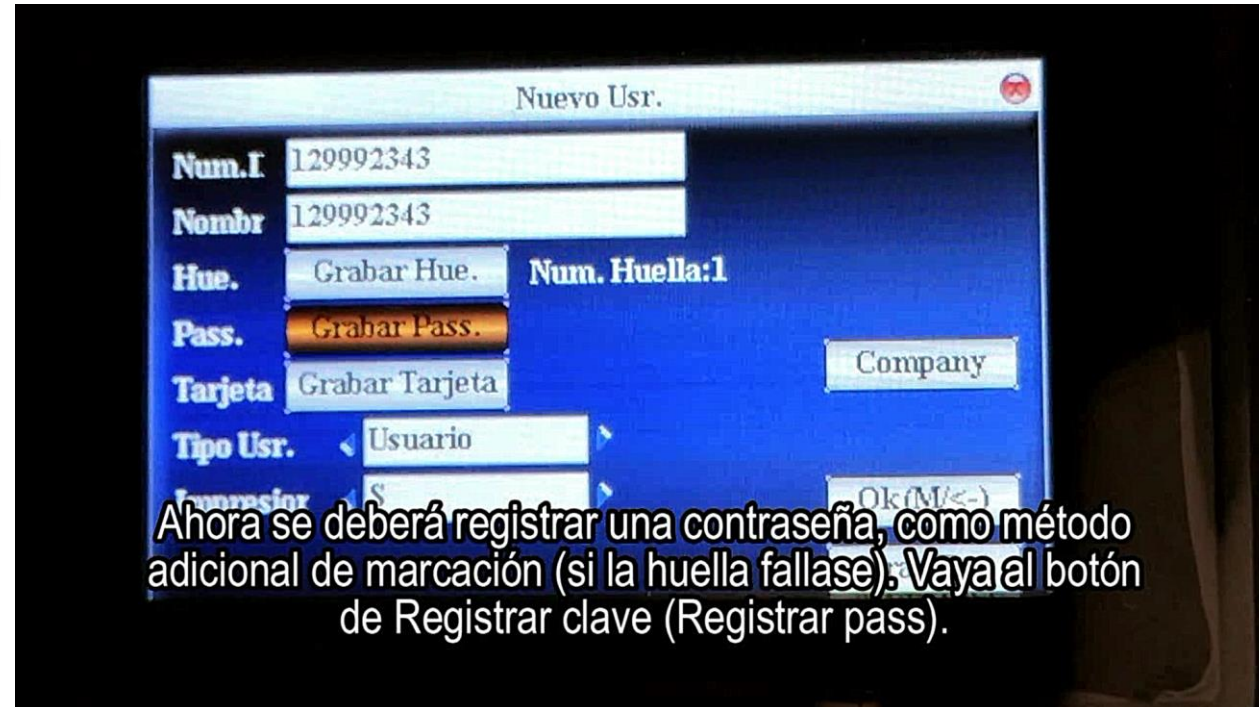
- Una vez hecho el proceso, se le confirmará la validación de la huella, seguidamente, presione “ESC” para volver a la pantalla anterior.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

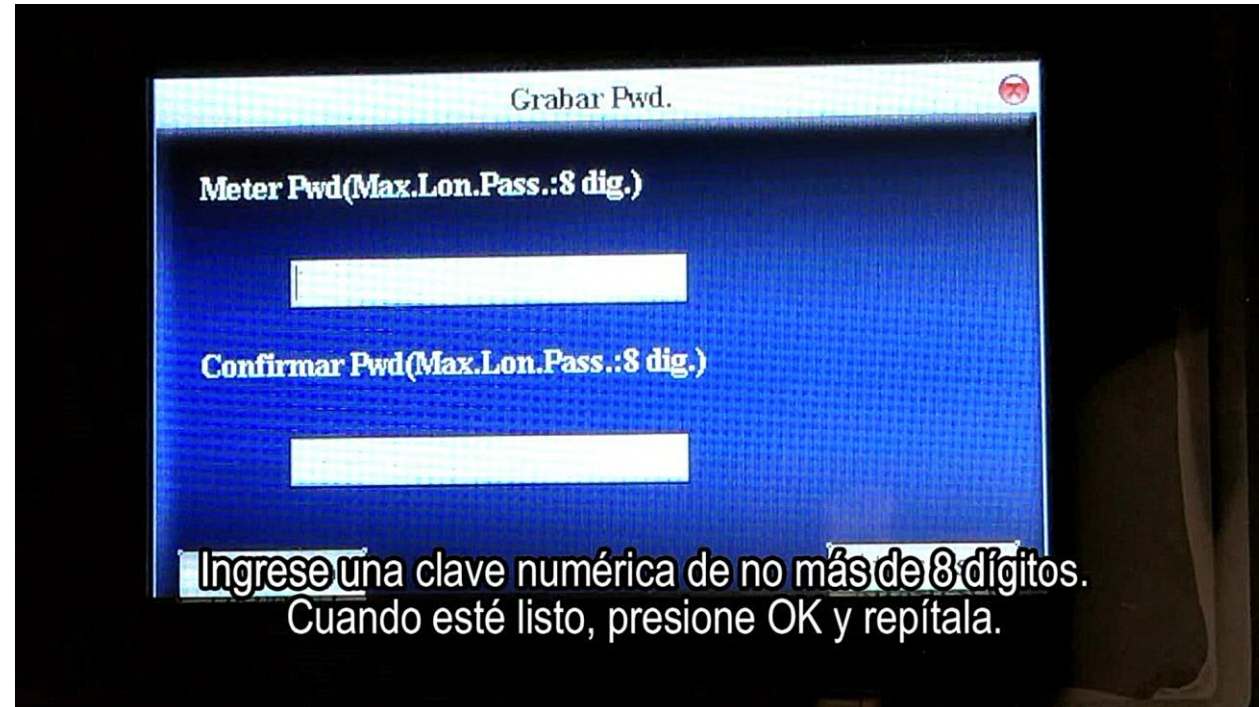
- Seguidamente, deberá guardar una contraseña en caso de que el sistema de detección de huella falle, para ello diríjase a Grabar Pass.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

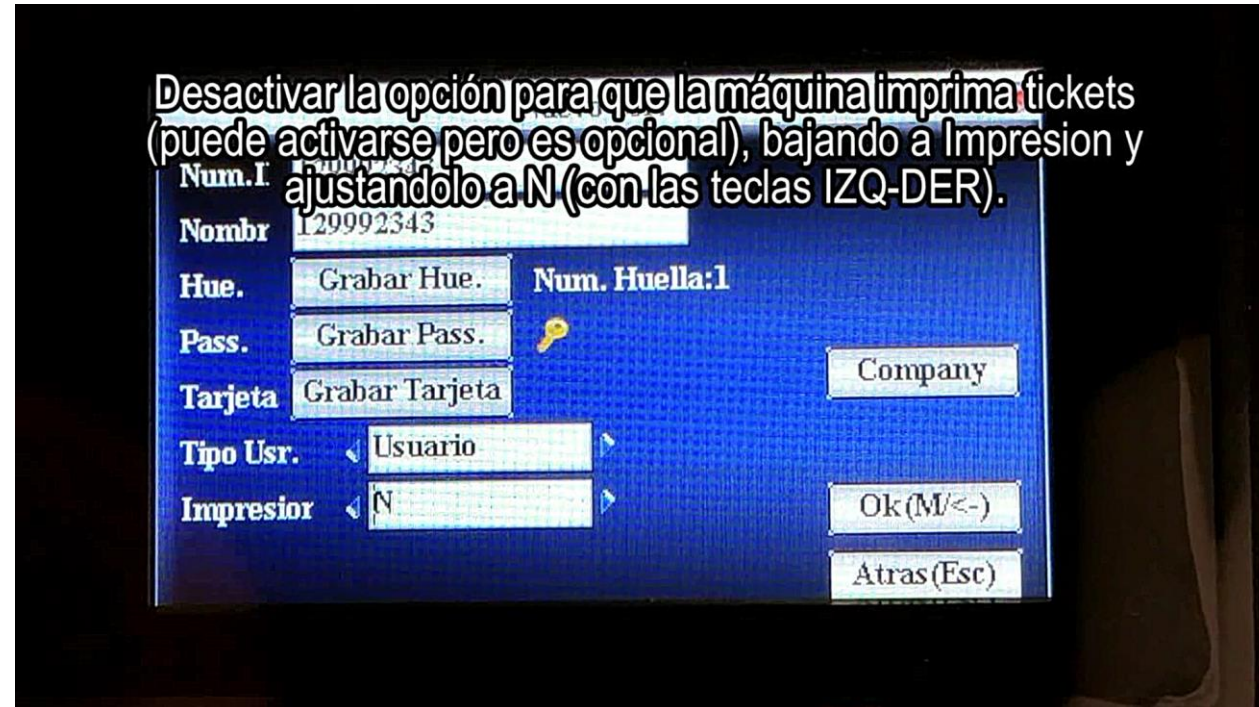
- Digite una clave de no mas de 8 dígitos, una vez hecho esto, pulse “OK” y repita su contraseña. Luego pulse “OK” nuevamente y volverá al menú principal.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

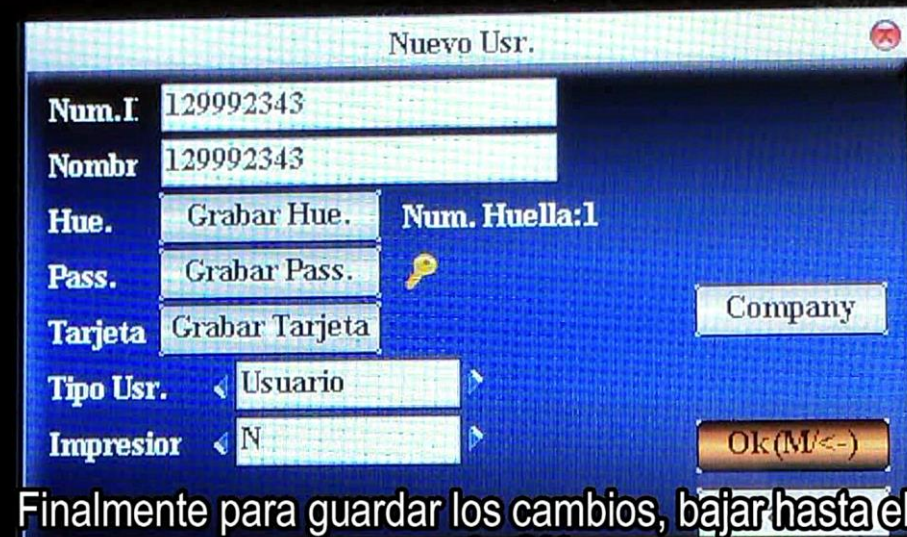
- Para evitar la impresión de tickets, puede hacerlo en la sección “Impresion” seleccionando la opción “N”, para cambiar las opciones, sólo basta mover las teclas IZQ-DER para cambiar de opción.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- Para guardar los cambios, diríjase a “OK”



Nuevo Usr.

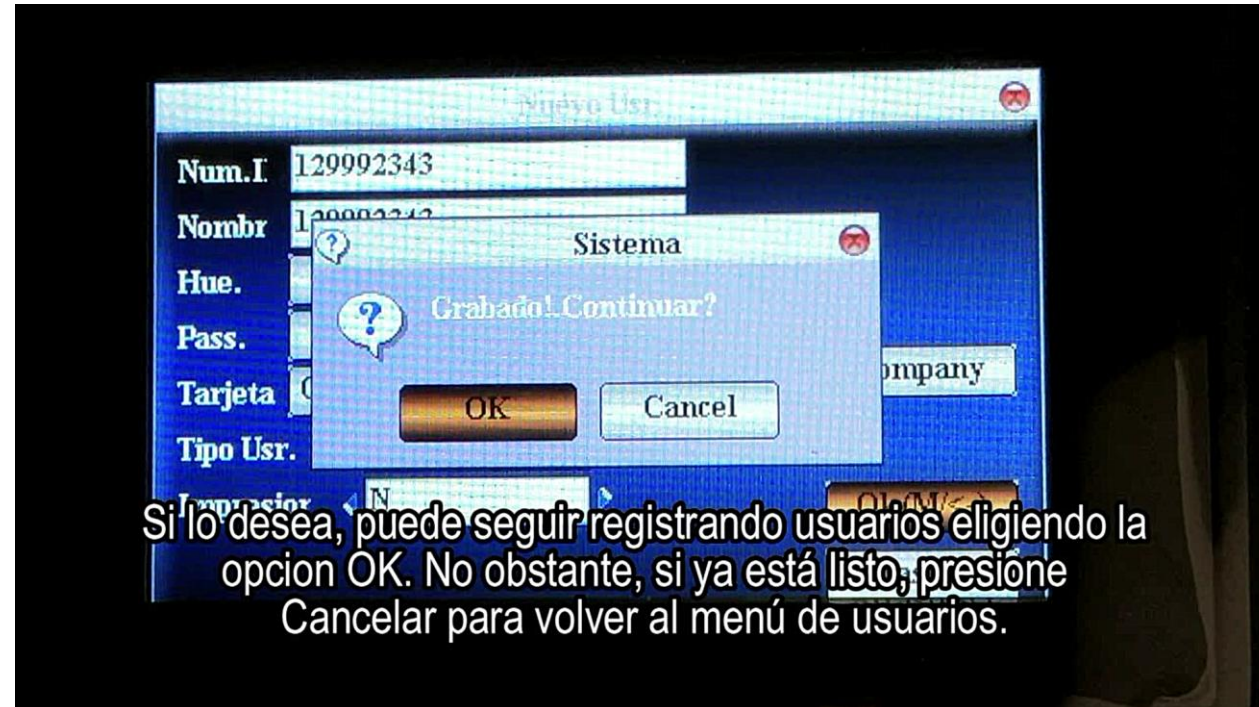
Num.I	129992343	
Nombr	129992343	
Hue.	Grabar Hue.	Num. Huella:1
Pass.	Grabar Pass.	🔑
Tarjeta	Grabar Tarjeta	Company
Tipo Usr.	◀ Usuario ▶	
Impresior	◀ N ▶	Ok (M/←)

Finalmente para guardar los cambios, bajar hasta el botón de OK.

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

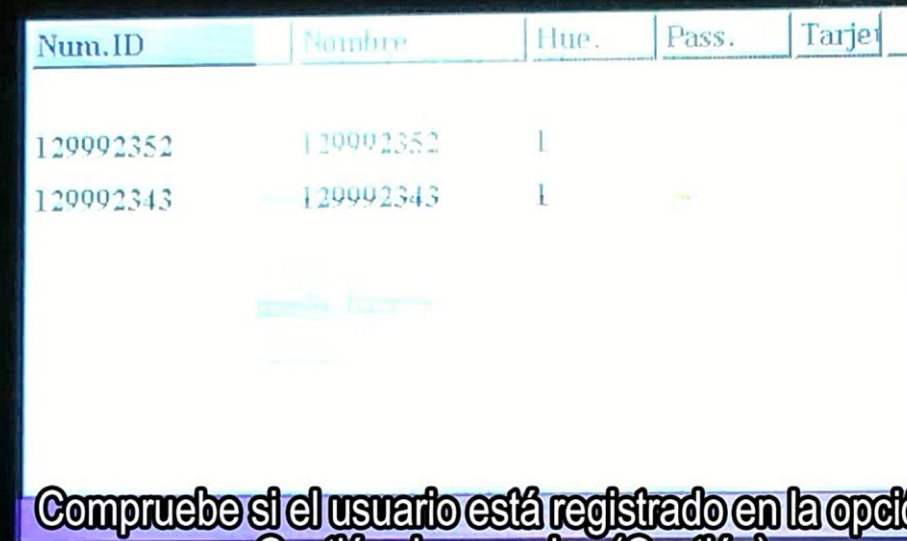
- Una vez guardado, se le consultara si desea seguir registrando nuevos usuarios, para lo cual, deberá escoger “OK”, si escoge “Cancel” volverá al menú de usuarios.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- En la pantalla de Gestión, podrá visualizar si se registraron correctamente los usuarios.



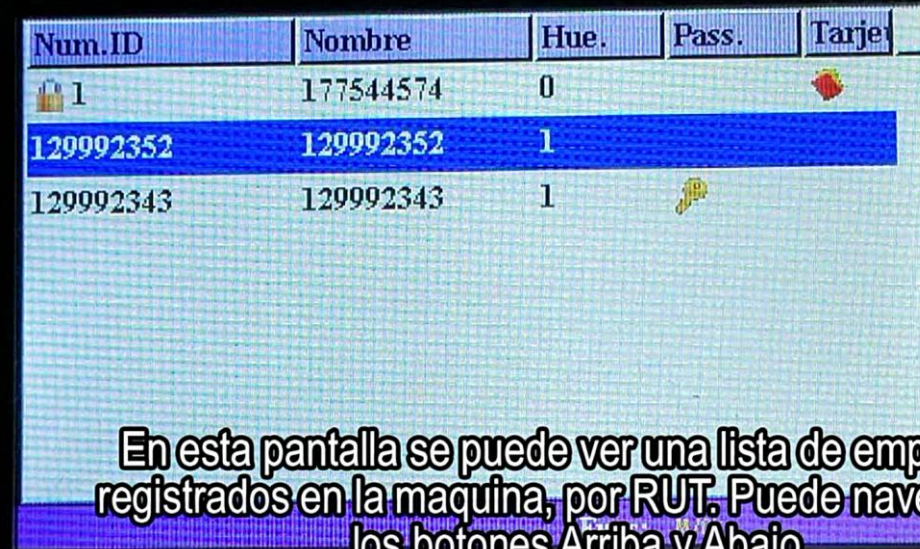
Num.ID	Nombre	Hue.	Pass.	Tarjet
120002352	120002352	1		
120002343	120002343	1		

Compruebe si el usuario está registrado en la opción de Gestión de usuarios (Gestión).

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- En Gestión, también podrá ediar empleados registrados.



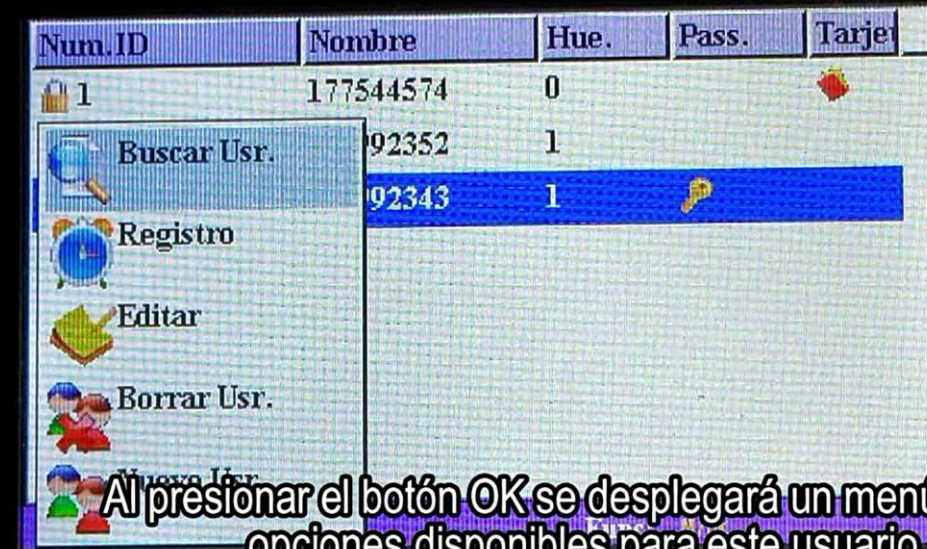
Num.ID	Nombre	Hue.	Pass.	Tarjet
1	177544574	0		
129992352	129992352	1		
129992343	129992343	1		

En esta pantalla se puede ver una lista de empleados registrados en la maquina, por RUT. Puede navegar con los botones Arriba y Abajo.

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- Al presionar “OK”, tendrá opciones disponibles

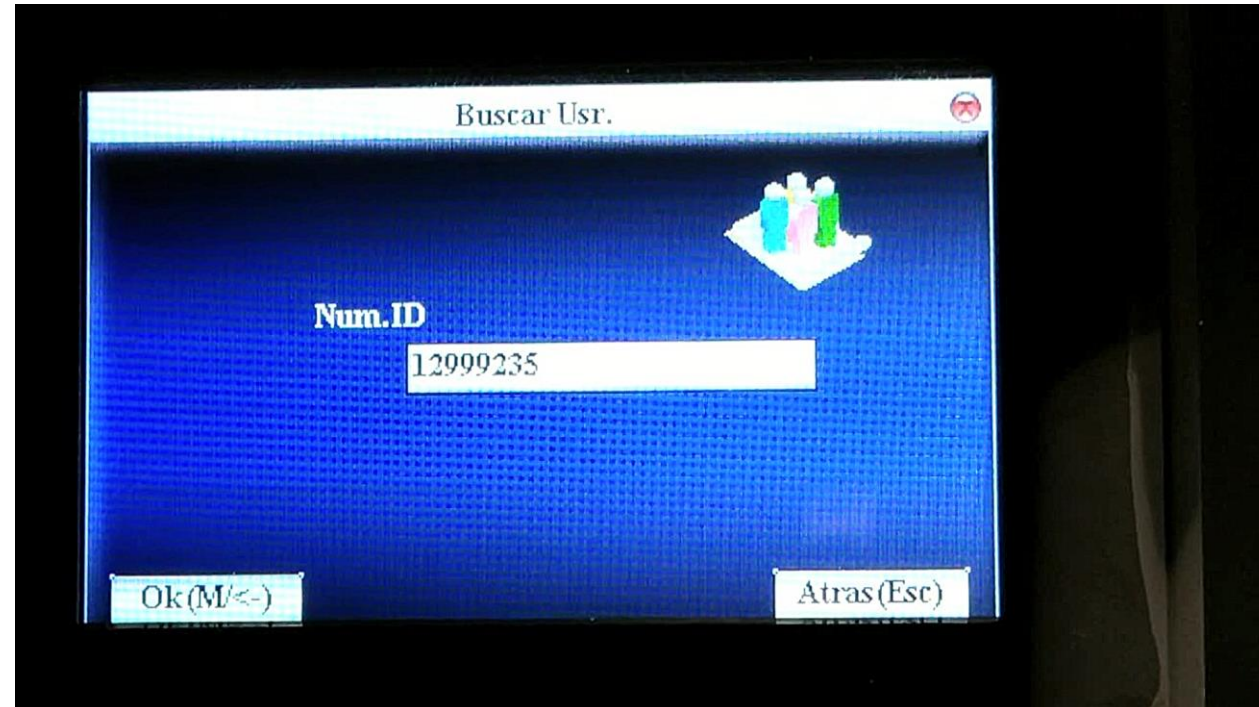


Al presionar el botón OK se desplegará un menú con las opciones disponibles para este usuario.

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

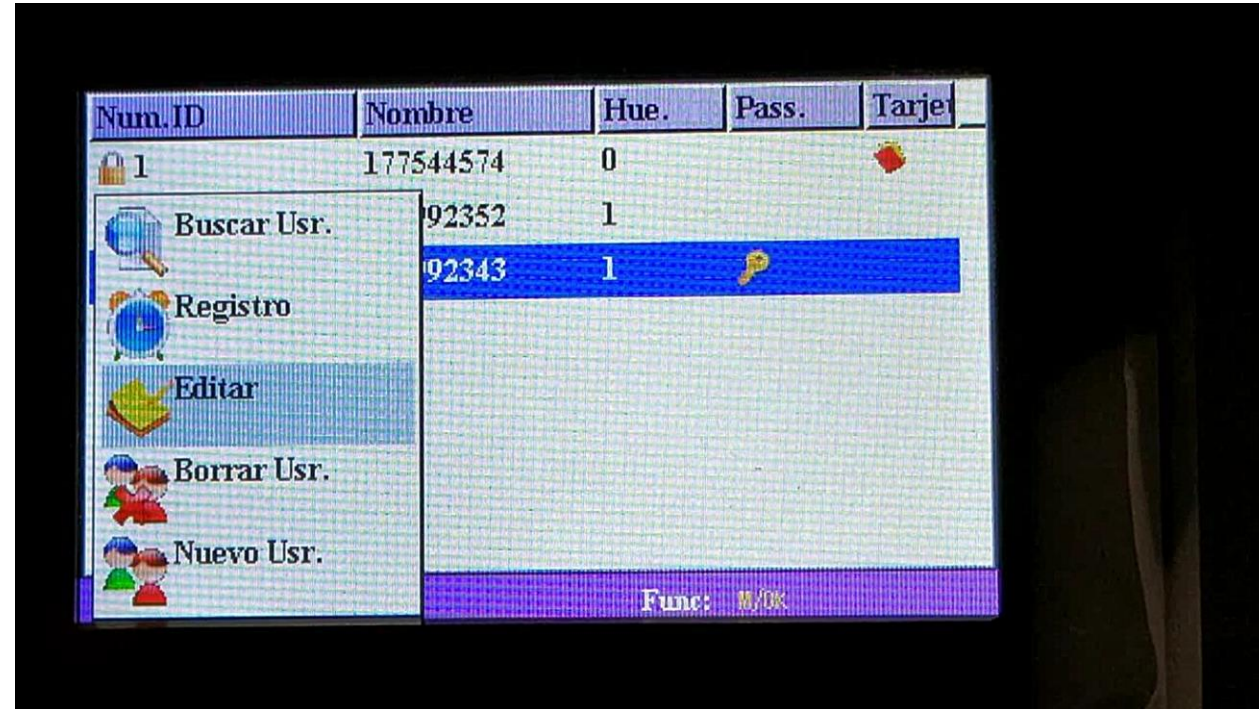
- Puede buscar un usuario escogiendo la opción “Buscar” una vez ahí, digitar el rut del empleado a buscar y seleccionar el botón “OK”.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

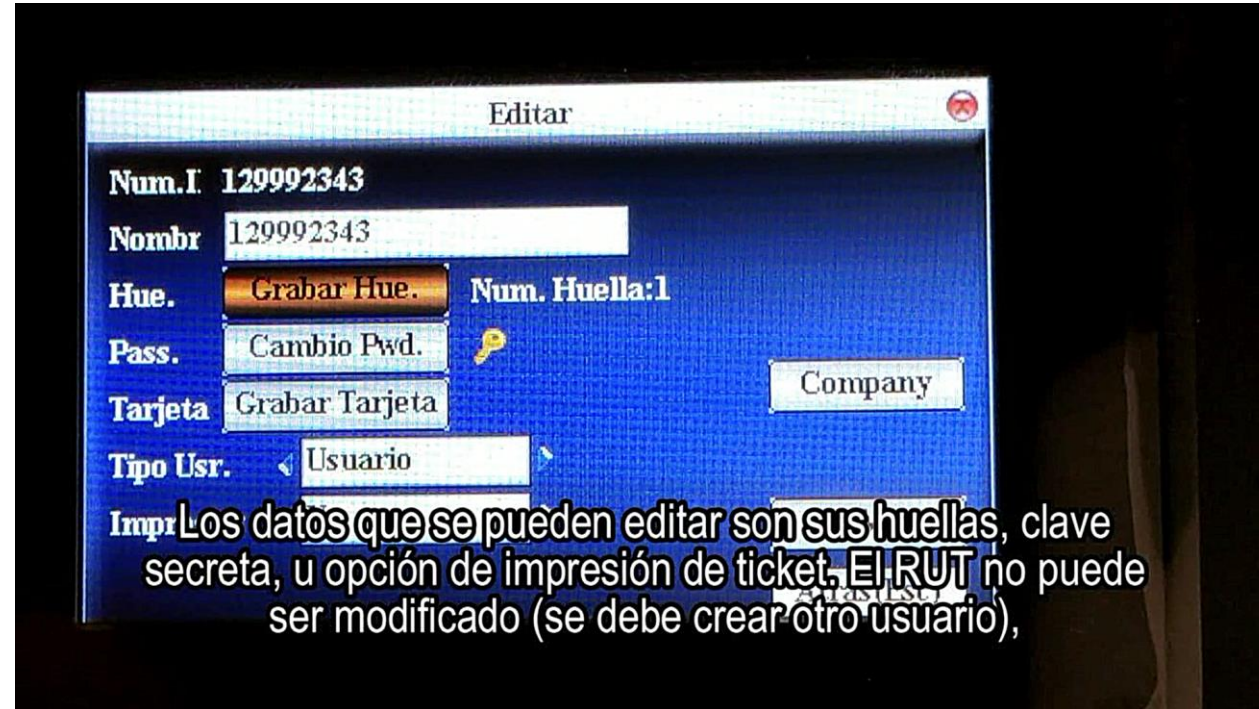
- Para editar un usuario, escoja la opción de “Editar” dentro del menú de opciones.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

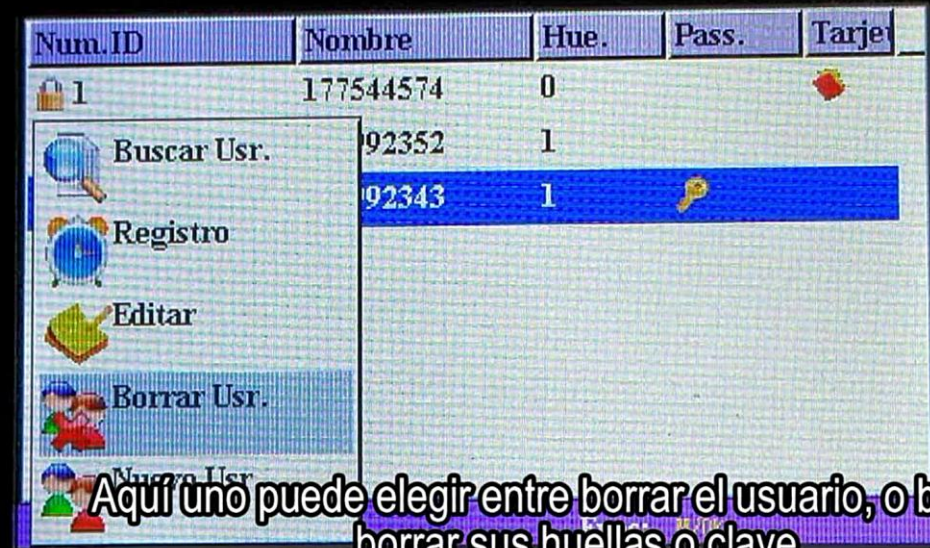
- Los datos que puede cambiar son:
 - Huella Digital
 - Clave secreta
 - Opción de impresión de Ticket
 - No puede cambiarse el RUT



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

- Para eliminar datos de un usuario o el usuario por completo, elija la opción Borrar Usr.



Num.ID	Nombre	Hue.	Pass.	Tarje
1	177544574	0		
92352		1		
92343		1		

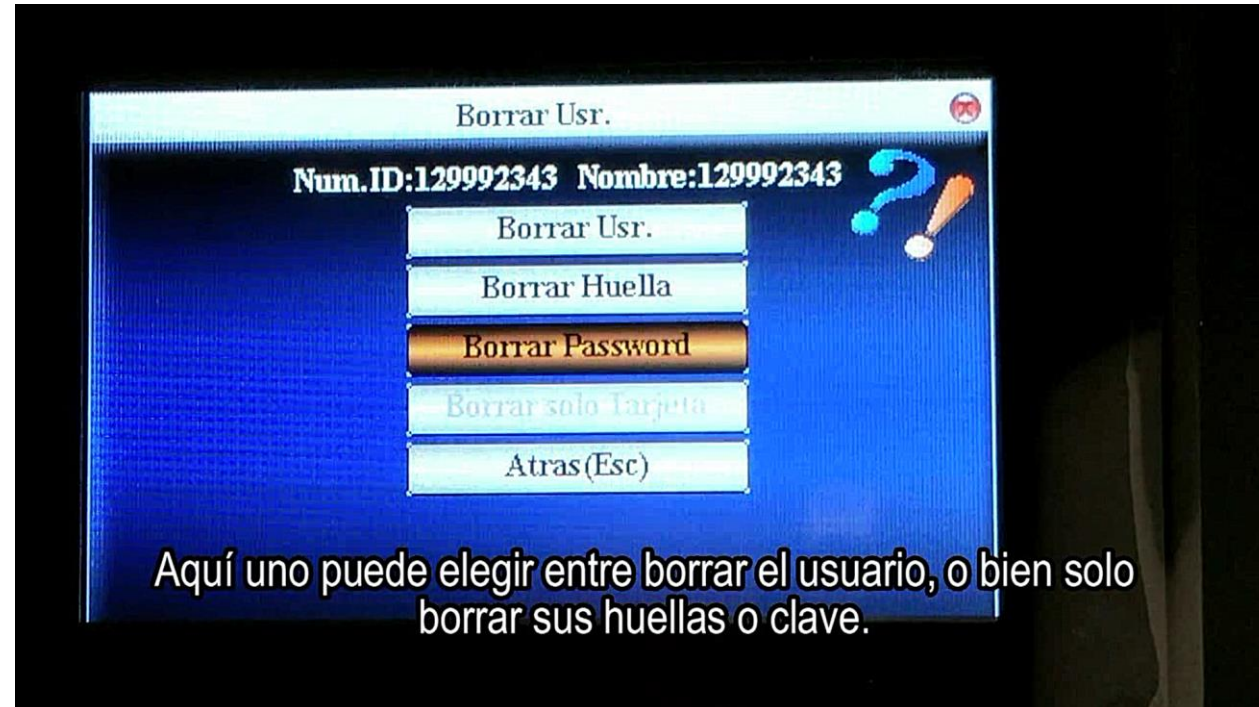
Buscar Usr.
Registro
Editar
Borrar Usr.
Nuevo Usr.

Aquí uno puede elegir entre borrar el usuario, o bien solo borrar sus huéllas o clave.

Uso de la máquina

Reloj Biométrico

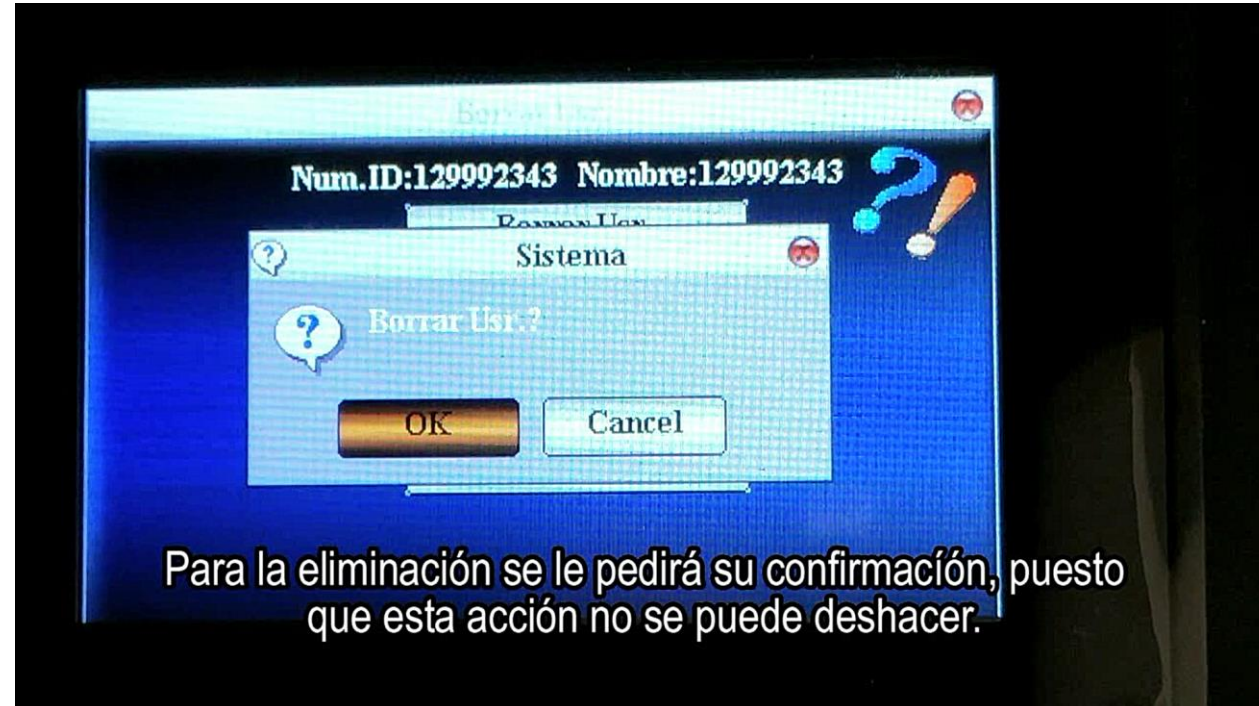
- Una vez seleccionada la opción de Borrar Usr. Accederá a un menú en el cual puede decidir si dese borrar al usuario completo, la huella digital o su contraseña.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

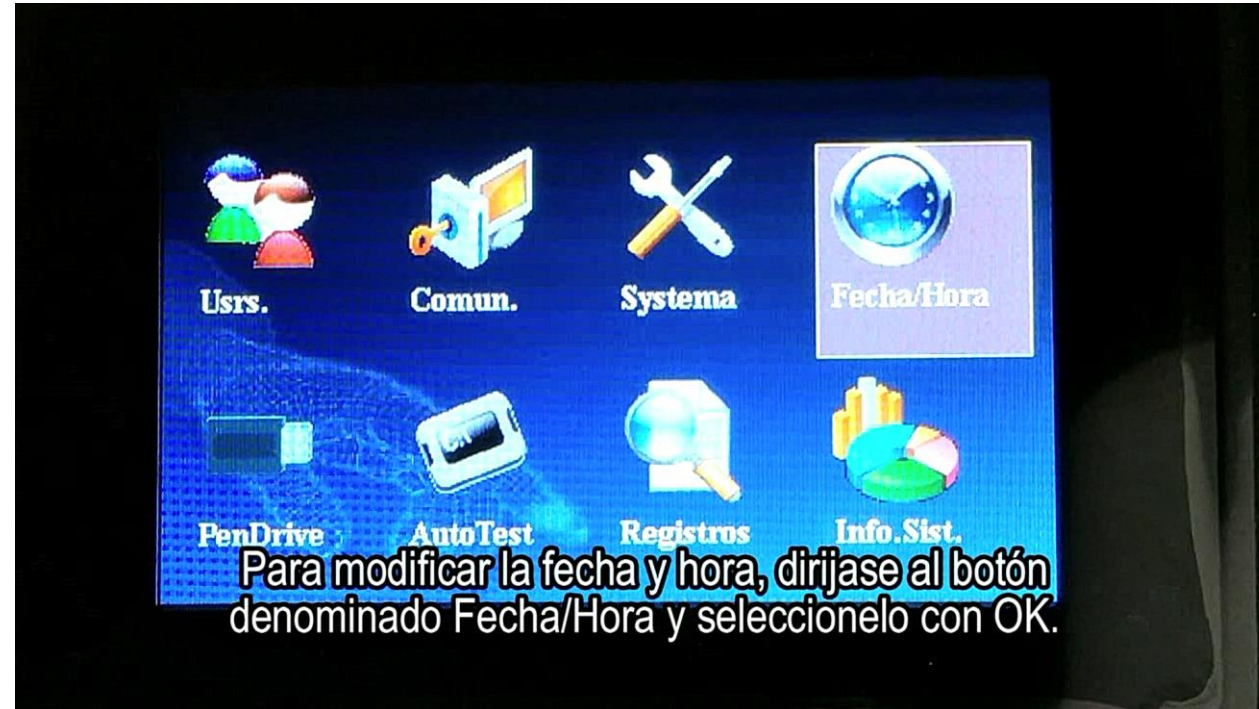
- Para eliminar, se les consultará una vez más si está seguro de la acción, esto debido a que no se podrá deshacer una ve hecho.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

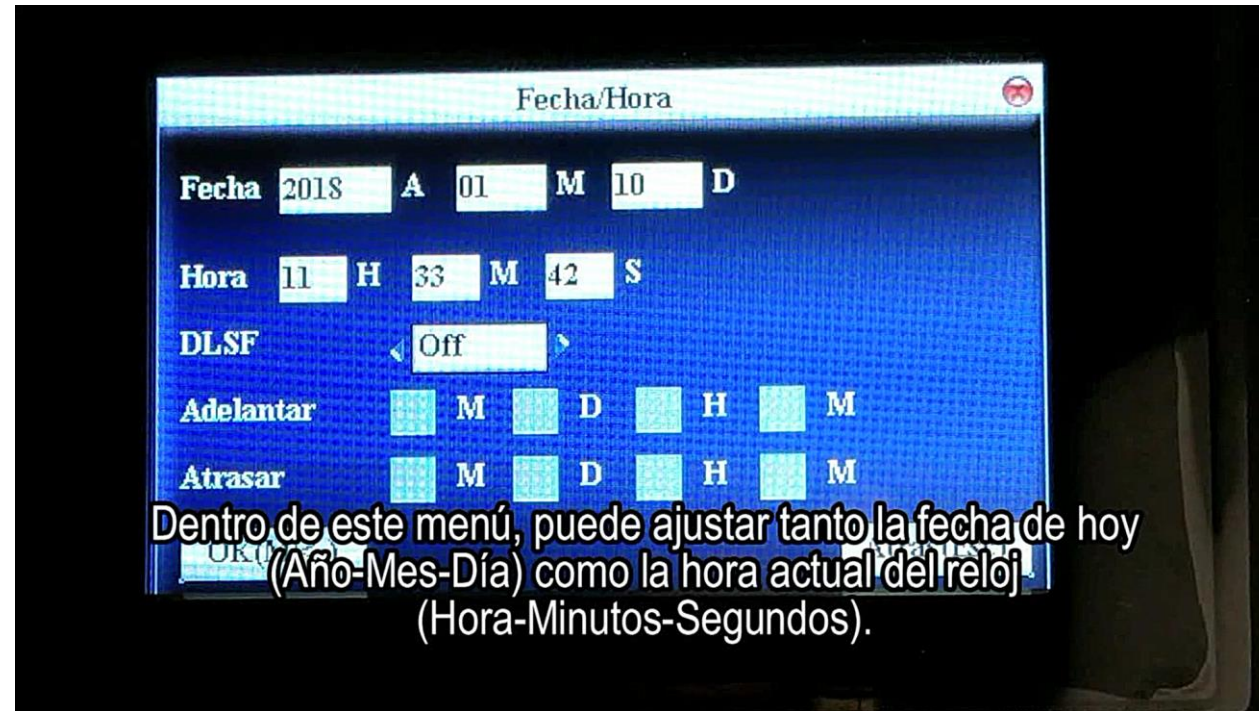
- Si desea modificar la hora y/o fecha, debe ir a “Fecha/Hora” seleccionándolo con “OK”, en el menú principal.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

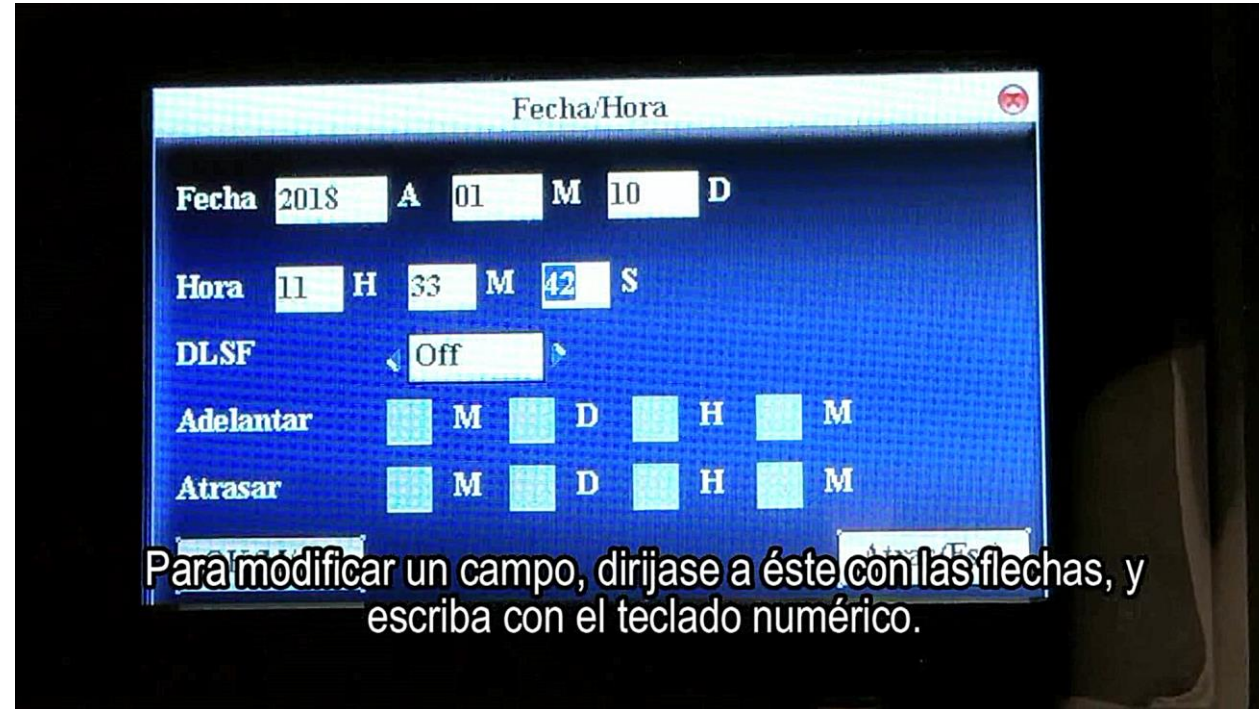
- Una vez dentro del menú, tendrá la opción de configurar la fecha para poder colocar la actual, el formato es Año-Mes-Día, igualmente para la hora, en donde el formato es Hora-Minuto-Segundo



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

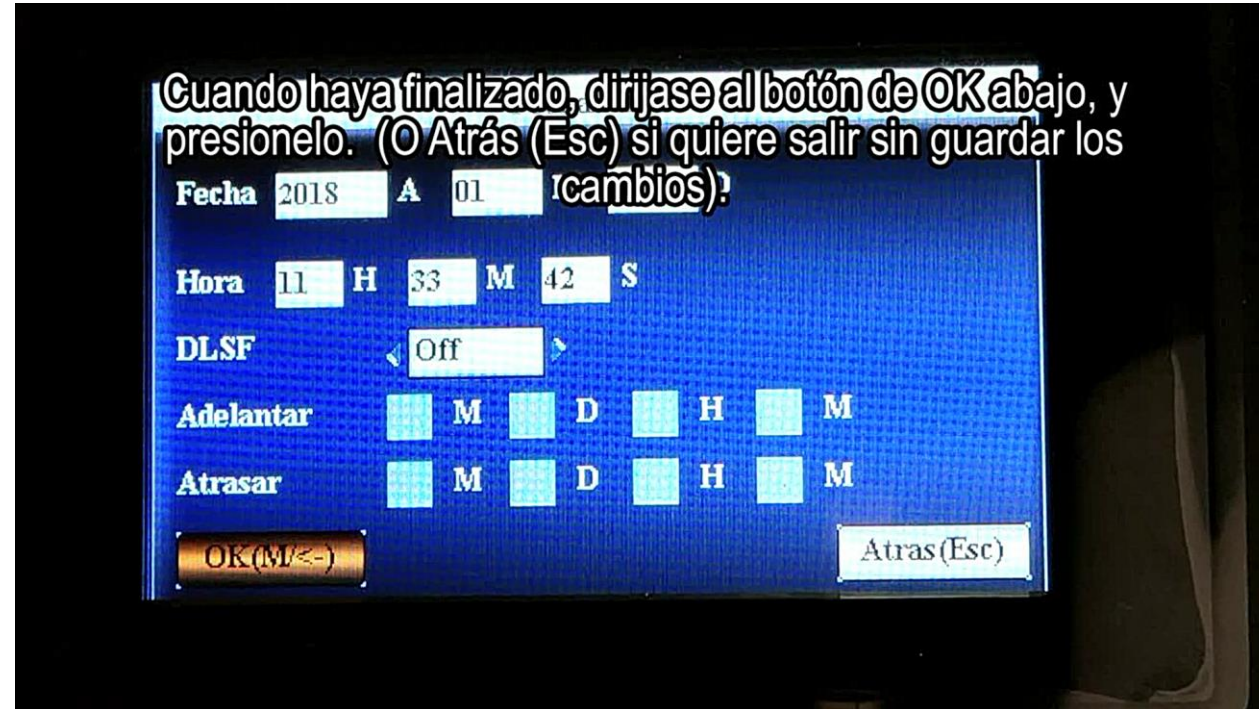
- Para moverte dentro del menú, puedes utilizar las flechas direccionales y escribir la fecha/hora con el teclado numérico.



Uso de la máquina

Reloj Biométrico

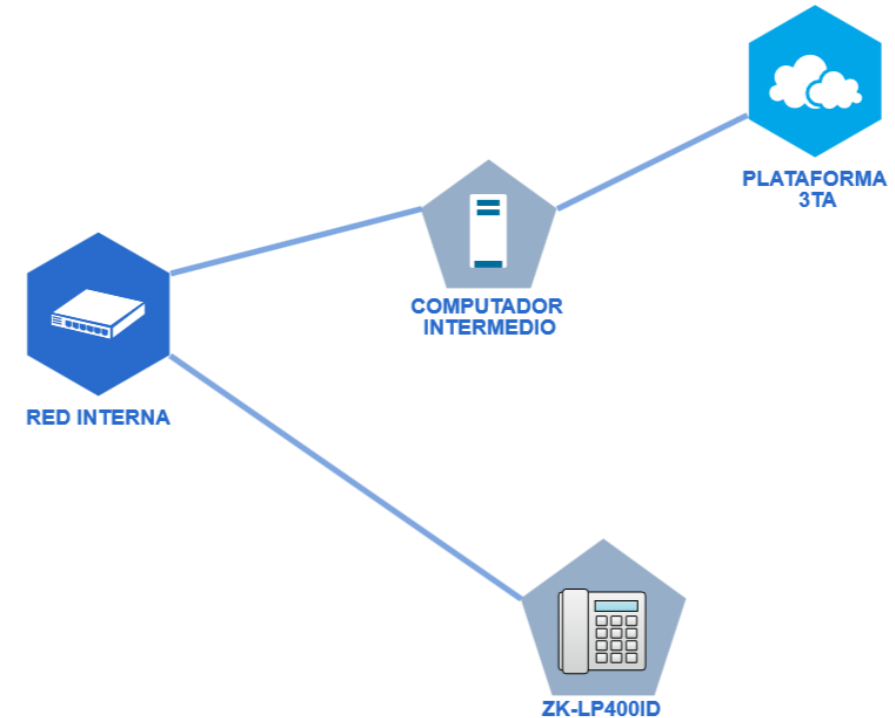
- Finalmente para finalizar, colóquese en el botón “OK” y presione “OK” en el teclado, en caso de que no quiera guardar, haga esta operación en “Atras(ESC)”.



Conexión Máquina-Computador

Reloj Biométrico

- Para llevar el registro de las asistencias es necesario mantener una comunicación constante entre el equipo de registro local con la plataforma web. Para ello se implementó un computador intermediario entre el equipo y la plataforma.



¿Qué sucede en caso de?

Reloj Biométrico

- Corte de luz
- Se reinicia el computador
- Cambian la hora manualmente
- Mal ingreso de datos

¿Qué sucede en caso de?

Reloj Biométrico

- Posee una batería interna
- Mientras no haya conexión, la máquina almacenará los datos dentro de si
- Una vez el sistema vuelva a funcionar, se enviará por montones la información almacenada
- Sólo un administrador puede alterar la máquina
- Las marcaciones erróneas se pierden (El rut no existe en base de datos, entonces no se almacena)