ABP

Sistema de reseña de videojuegos

Álvaro Nóvoa Fernández Daniel Rodríguez Estévez Andrés García Figueroa Rubén Gómez Martínez

## TÍTULO DEL PROYECTO

Sistema de reseña de videojuegos

## GRUPO DEL PROYECTO

Drop Database

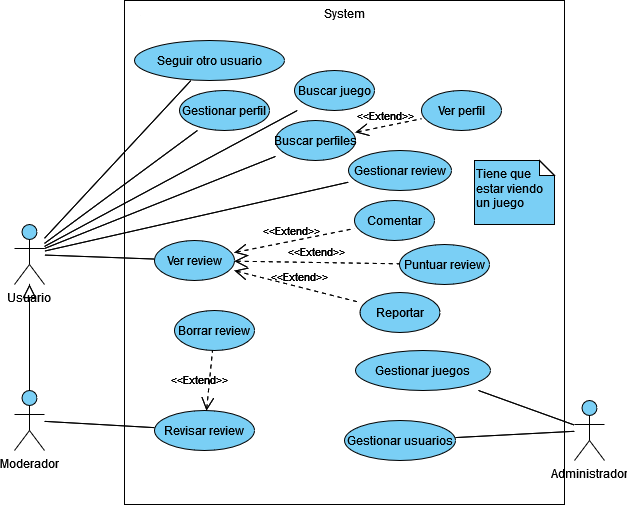
# INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

El proyecto se centra en la creación de una plataforma de recomendación de videojuegos en la que se pueden publicar reseñas y buscar las de otros para encontrar videojuegos que se adecúan al estilo del usuario que las busca. También podrá recomendar juegos a través de diversas etiquetas, precio, tiempo medio de juego, etc.

La plataforma también tendrá componentes de personalización ya que ofrecerá la posibilidad de crear y modificar un perfil que los demás puedan ver, y los distintos usuarios podrán seguirse entre sí.

# ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

## DIAGRAMA GENERAL DE CASOS DE USO



## VALIDAR

**Actor Principal:** Todos los actores deben acceder al sistema

**Precondiciones:** El usuario debe de estar registrado en el sistema

**Postcondiciones:** El usuario queda registrado y puede acceder a todas sus funcionalidades.

**Escenario Principal De Éxito:**

1. El usuario entra en “Iniciar Sesión”.

2. El servidor le sirve el formulario de inicio de sesión.

3. El usuario introduce sus credenciales(login y contraseña).

4. El servidor le muestra su página principal.

**Extensiones:**

3a. 1. El usuario introduce unas credenciales incorrectas.

2. El servidor le muestra una pantalla de registro.

## SEGUIR USUARIO:

**Actor Principal**: Usuario

**Precondiciones**: El usuario debe de estar registrado en el sistema.

**Postcondiciones**: El usuario tendrá añadido a este usuario en su lista de seguidos.

**Escenario Principal:**

1. El usuario accede a la página de búsqueda de perfiles de la aplicación.
2. El servidor le sirve una lista de usuarios con los que puede llegar a interesarse.
3. El usuario selecciona el que quiere visitar.
4. El servidor presenta la página de perfil del usuario seleccionado.
5. El usuario le da al botón de seguir.
6. El servidor actualiza la página comunicando que ahora se sigue a ese usuario.
7. El servidor actualiza la lista de usuarios seguidos por el usuario principal.

**Extensiones:**

3a. 1.El usuario decide buscar a un usuario por su nombre dentro de una caja de búsqueda en la lista de usuarios.

6a. 1.El usuario hace click sobre el botón de “No Seguir”.

2.El servidor elimina al usuario de la lista de seguidos del usuario principal.

## GESTIONAR PERFIL:

**Actor Principal**: Usuario

**Precondiciones:** El usuario debe de estar registrado en el sistema.

**Postcondiciones**: El perfil del usuario se ha modificado con los que ha cambiado el usuario.

**Escenario Principal:**

1. El usuario clica en su icono de usuario.
2. El servidor presenta la página de perfil del usuario.
3. El usuario clica en el campo que quiera modificar.
4. El servidor presenta la página de modificación del campo.
5. El usuario modifica lo pertinente y clica en “Confirmar”.
6. El servidor actualiza la página de perfil del usuario.
7. El servidor muestra al usuario que su perfil ha sido modificado correctamente.

**Extensiones:**

5a. 1. El usuario cancela la operación.

2. El servidor devuelve al usuario a su página de perfil.

## BUSCAR JUEGO:

**Actor Principal:** Usuario

**Precondiciones:** El usuario debe estar registrado el sistema.

**Postcondiciones:** Se le presenta la página del juego al usuario.

**Escenario Principal:**

1. El usuario accede a la sección de juegos.
2. El usuario accede a un buscador y escribe el nombre del juego que le interesa.
3. El servidor le presenta la página del juego (en la que se verá información importante sobre el juego) al usuario.

**Extensiones:**

1a. 1. El usuario selecciona una etiqueta que le interese en un selector.

2. El servidor devuelve una lista de juegos que contienen esa etiqueta.

3. El usuario selecciona un juego.

4. El servidor le sirve la página del juego seleccionado.

**Consideraciones Técnicas:** Ha de existir una base de datos con todos los juegos.

## BUSCAR PERFIL:

**Actor Principal:** Usuario

**Precondiciones:** El usuario debe de estar registrado en el sistema.

**Postcondiciones:** Si el usuario ha decidido seguir a otro se actualiza su lista de amigos.

**Escenario Principal:**

1. El usuario accede a la sección de amigos.
2. El servidor le presenta la página de personas seguidas y sus juegos.
3. El usuario usa un cuadro de búsqueda para buscar un perfil que le interese.
4. El servidor sirve la página de perfil de ese usuario.

**Consideraciones Técnicas:** Debe existir una base de datos con todos los usuarios del sistema.

## PUNTUAR REVIEW:

**Actor Principal:** Usuario

**Precondiciones:** El usuario debe de estar registrado en el sistema.

**Postcondiciones:** La review seleccionada se actualizará con la puntuación ofrecida.

**Escenario Principal:**

1. El usuario accede a la sección de juegos y busca el juego de la review que quiere puntuar.
2. El servidor le muestra la página del juego, en ella también están las reviews de ese juego.
3. El usuario clica en una review.
4. El servidor abre un selector de si la review le ha sido útil o no.
5. El usuario vota y acepta el voto.
6. El servidor actualiza la review con el nuevo voto.

**Extensiones:**

5a. 1.El usuario cancela el proceso de voto.

2. El servidor lo devuelve a la página del juego.

## REPORTAR:

**Actor Principal:** Usuario

**Precondiciones:** El usuario debe de estar registrado en el sistema.

**Postcondiciones:** Cuando un usuario reporta una review se le informa a un moderador para que valide si la review es mala.

**Escenario Principal:**

1. El usuario accede a la sección de juegos y busca el juego de la review que quiere reportar.
2. El servidor le muestra la página del juego del que quiere reportar la review.
3. El usuario clica en la review.
4. El servidor abre un formulario de si quiere reportar o no y un campo de texto para expresar la razón del reporte.
5. El usuario rellena lo pedido y acepta.
6. El servidor añade el reporte a la lista de reportes de uno de los moderadores.

**Extensiones:**

5a. 1. El usuario cancela el reporte.

2. El servidor lo devuelve a la página del juego.

## REVISAR REVIEW:

**Actor Principal:** Moderador

**Precondiciones:** El moderador debe de estar registrado en el sistema, algún usuario debe de haber reportado una review.

**Postcondiciones:** Se elimina la review del sistema.

**Escenario Principal**:

1. El moderador selecciona la sección de reporte de reviews.
2. El servidor le muestra una lista de reportes sin validar.
3. El moderador selecciona uno.
4. El servidor le presenta la review y la razón de reporte y un botón de si valida el reporte o si lo cancela.
5. El moderador acepta el reporte.
6. El servidor pone un voto negativo a la review y quita la petición de validación de la lista del moderador.

**Extensiones:**

5a. 1. El moderador anula el reporte.

2. El servidor elimina de su lista de validaciones la de esta review.

## BORRAR REVIEW:

**Actor Principal:** Moderador

**Precondiciones:** El moderador debe de estar registrado en el sistema.

**Postcondiciones:** La review ya no aparece para los usuarios.

**Escenario Principal:**

1. El moderador selecciona la sección de reporte de reviews.
2. El servidor le muestra una lista de reportes sin validar.
3. El moderador selecciona uno.
4. El servidor le presenta la review y la razón de reporte.
5. El moderador clica el botón de eliminar.
6. El servidor elimina la review y quita la petición de validación de la lista del moderador.

## GESTIONAR USUARIOS

**Actores:** Administrador

**Precondición:** El administrador debe estar registrado en el sistema

**Postcondición:** Se habrá producido un cambio en la base de datos de la información de los usuarios.

**Escenario Principal:**

1. El administrador accede a la gestión de usuarios.
2. El sistema muestra una lista con todos los usuarios.
3. El administrador busca el usuario que desea gestionar.
4. El administrador escoge la acción a realizar sobre el usuario.
5. El administrador acepta los cambios realizados.
6. El sistema muestra ventana de confirmación.
7. El administrador confirma los cambios.
8. El sistema guarda los cambios realizados.
9. El sistema muestra la página principal.

**Extensiones:**

4a. 1.El administrador escoge la opción de modificar a un usuario.

4b. 1.El administrador escoge eliminar un usuario.

5a. 1. El administrador sale sin aceptar los cambios realizados.

2. El servidor muestra ventana de confirmación.

3. El administrador descarta los cambios.

4. El sistema muestra la página principal.

7a. 1. El administrador no confirma los cambios realizados.

2. El sistema muestra la página anterior.

**Consideraciones técnicas:** Debe existir una base de datos con todos los usuarios del sistema.

## GESTIONAR JUEGOS

**Actores:** Administrador

**Precondición:** El administrador debe estar logueado en el sistema

**Postcondición:** Se habrá producido un cambio en la lista de juegos del sistema

**Escenario Principal:**

1. El administrador accede a la gestión de juegos
2. El sistema muestra una lista con todos los juegos.
3. El administrador busca el juego que desea gestionar.
4. El administrador escoge la acción a realizar sobre el juego.
5. El administrador acepta los cambios realizados
6. El sistema muestra ventana de confirmación.
7. El administrador confirma los cambios realizados.
8. El sistema guarda los cambios realizados.
9. El sistema muestra la página principal.

**Extensiones:**

3a. 1. En caso de que no exista el juego, el administrador usará la opción de "Añadir juego".

4a. El administrador escoge la opción de modificar un juego.

4b. El administrador escoge eliminar un juego.

5a. 1. El administrador sale sin aceptar los cambios realizados.

2. El sistema muestra ventana de confirmación.

3. El administrador descarta los cambios.

4. El sistema muestra la página principal.

7a. 1. El administrador no confirma los cambios realizados.

2. El sistema muestra la página anterior.

**Consideraciones Técnicas:** Ha de existir una base de datos con todos los juegos a la que el administrador pueda acceder.

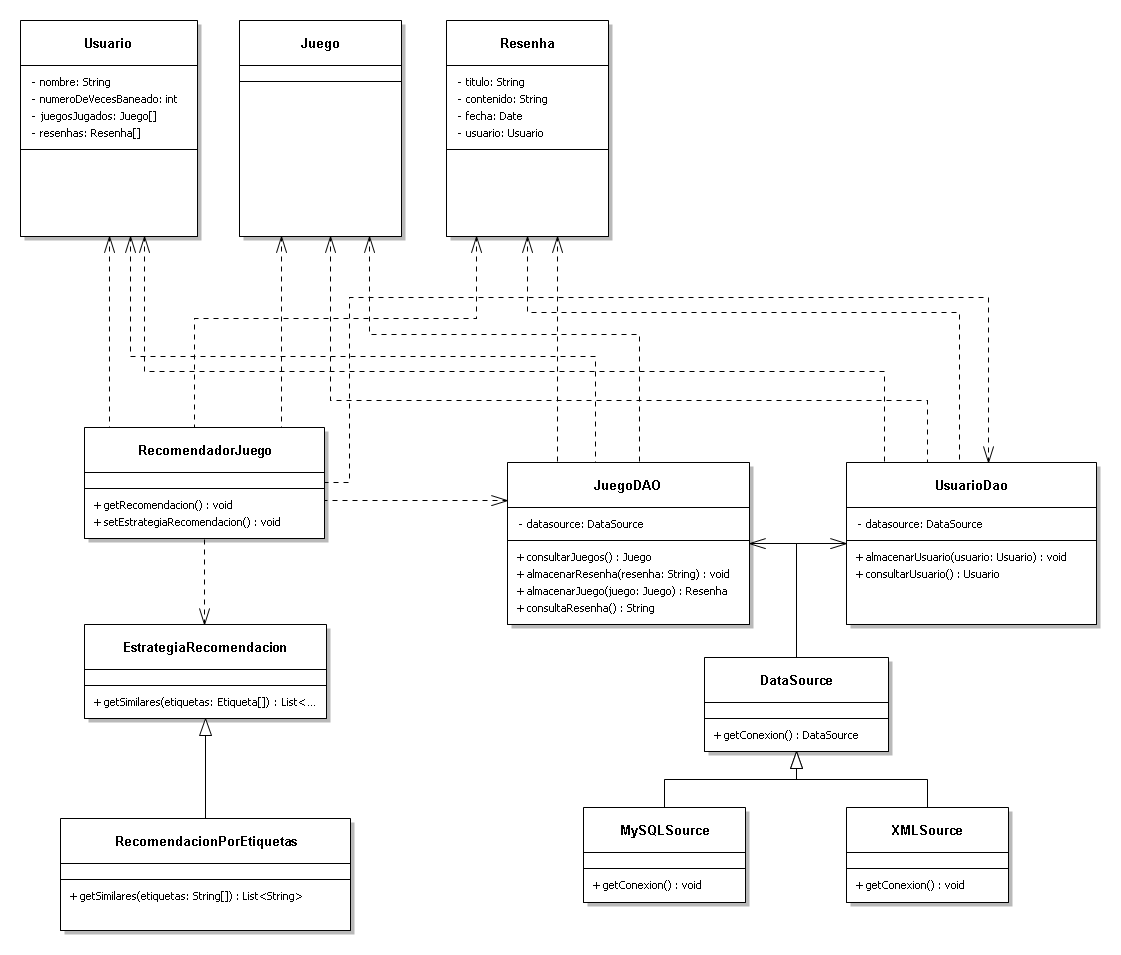
# DISEÑOS DE INTERFAZ DE USUARIO

# ARQUITECTURA DEL SISTEMA

## DIAGRAMAS DE ARQUITECTURA

## 

## DIAGRAMA DE CLASE



## DEFINICIÓN DE LA ARQUITECTURA

El **servidor principal** de la aplicación se encargará del control de acceso de los usuarios, la gestión de las diferentes funcionalidades a las que los usuarios tendrán acceso en nuestra aplicación y donde se ejecutará el algoritmo que decidirá qué videojuegos podrían interesarle al usuario en función de los que ha jugado.

**COMPONENTES:**

La aplicación se compondrá de los siguientes componentes:

**Interfaz Web:**

Aquí el usuario podrá interactuar con la aplicación para obtener nombres de juegos que puedan interesarle.

**Sistema de control de acceso:**

Este componente permitirá que diferentes usuarios puedan acceder a sus propias cuentas con sus datos y realizar diferentes acciones en función de su rol asignado.

**Sistema de recomendación de videojuegos:**

Aquí nuestro sistema de recomendación utiliza algoritmospara recomendar al usuario juegos que se adecúen a la descripción, etiquetas o reseña del juego que haya especificado o reseña que haya escrito.

**Gestión de reviews:**

Los moderadores podrán validar y gestionar las reviews proporcionadas por los usuarios.

**Gestión de usuarios:**

Los administradores podrán gestionar, banear, y asignar roles a diferentes usuarios.

**BASES DE DATOS:**

**Sistema de persistencia de reviews y juegos:**

En este componente se almacenará la información de los juegos y sus reviews, solo los administradores tendrán acceso a esta base de datos.

**Sistema de persistencia de usuarios:**

En este componente se almacenará la información de los usuarios, solo los administradores tendrán acceso a esta base de datos.

Ambas bases de datos estarán implementadas con MySQL.

**Escenario de éxito:**

El usuario accede a la página web, dónde la interfaz web le mostrará la pantalla de acceso y el sistema de control de acceso pedirá las credenciales al usuario. Una vez autenticado, el usuario podrá elegir que el sistema le recomiende juegos en base a las descripciones de un juego dado, buscar por etiquetas que tiene cada juego o escribir una review sobre su último juego jugado. En caso de que pase esto último el componente de **Gestión de Reviews** se encargará de guardar la reseña sobre el juego y el **sistema de recomendación** compartirá con el usuario juegos con reseñas similares que puedan interesarle.