

PROYECTO SISTEMAS WEB 1

PROYECTO AHORCADO

CALONGE BRIEGA, CLARA
LOPEZ ROCHER, ADOLFO
MURILLO ZARZA, RAFAEL

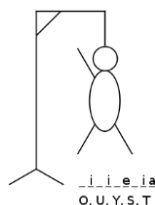
INDICE

1	DOCUMENTACIÓN	2
1.1	RESUMEN DEL PROPOSITO DEL PROYECTO	2
1.2	LISTA DE FUNCIONALIDADES DEL PROYECTO	3
1.3	DOCUEMTO DE DISEÑO, DECISIONES DEL PROYECTO.....	5
1.4	PUESTA EN MARCHA DEL PROYECTO.....	7
1.4.1	Descargar Proyecto	7
1.4.2	Instalar jdk 8 y NetBeans.....	7
1.4.3	Importar Base de Datos.....	9
1.4.4	Manipulación del código del proyecto.....	13
1.4.5	Conexión con la base de datos y el proyecto	14
1.4.6	Ejecución del programa.....	17
2	DIAGRAMAS	19
2.1	UML	19
2.2	Diagrama E-R	19

1 DOCUMENTACIÓN

1.1 RESUMEN DEL PROPOSITO DEL PROYECTO

El proyecto consiste en llevar a cabo el “El juego del Ahorcado” como aplicación web, el ahorcado clásico (también llamado colgado) es un juego de adivinanzas de lápiz y papel para dos o más jugadores. Un jugador piensa, en una palabra, frase u oración y el otro trata de adivinarla según lo que sugiere por letras.



“Juego clásico del Ahorcado”

En nuestro caso hemos modificado el juego clásico, será una “competición” contra la máquina, el juego extrae una palabra de la base de datos, la palabra no se elige al azar sino recorre un orden secuencial (todos los usuarios pasarán por las mismas palabras con el mismo orden) y el usuario o jugador debe adivinarla, se mostrará el alfabeto (Español) en botones y el jugador debe ir pulsando según crea cual es la letra que estará en la palabra, también se da la opción de responder directamente a través de una caja de texto.

Una interfaz de usuario para el juego. En la parte superior, hay un alfabeto español en botones redondos, organizados en cuatro filas: A-G, H-N, Ñ-T, U-Z. Debajo del alfabeto, hay un campo de texto con el texto "ME LA SE:" y un botón verde con el texto "Enviar".

“Botones y Caja de texto”

El jugador tiene 6 vidas o intentos para adivinar la palabra, estas van restando si el jugador dice una letra o palabra incorrecta. La puntuación son las vidas que ha conseguido mantener intactas. También se presentará en el Inicio del juego una media de éxito de palabras adivinadas por el jugador.



“Las vidas se mostrarán como imágenes de un individuo acercándose a la ahorca con cada fallo”

Las principales ventajas de usar una aplicación web frente a una aplicación simple o de escritorio son:

- Portabilidad, se pueden ejecutar desde cualquier ordenador con acceso a internet.
- Aplicaciones muy ligeras, por lo que el usuario no necesita un ordenador muy potente.
- Facilidad de actualizar y mantener.
- Su funcionalidad es independiente del SO.
- No hay incompatibilidad entre versiones, todos trabajan en la misma.
- Los usuarios pueden participar en la elaboración de los contenidos.

1.2 LISTA DE FUNCIONALIDADES DEL PROYECTO

Debería ser capaz de:

- a. Crear un usuario e insertarlo en la base de datos.

Crear cuenta

Usuario:

Password:

Repetir password:

Enviar

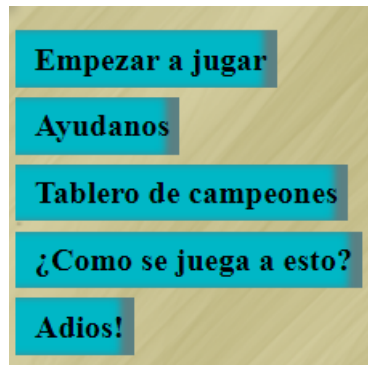
Iniciar sesion

“Formulario para crear usuario”

- b. Iniciar Sesión, comprobar si existe y dar una respuesta correcta si no es así.

El usuario ya existe o la contraseña es incorrecta

- c. En el Inicio del juego dar diversas opciones (Empezar a jugar, ver tablero...)



"Menú de Inicio"

- d. Dar la opción de ver *"Tablero de Campeones"* donde se mostrará la puntuación ordenada de los mejores jugadores.

Posicion	Nombre	Puntuacion
1	Clara	19
2	Miguel	11
3	Lolita	10

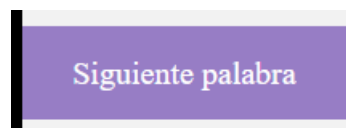
Ejemplo Tablero

- e. Ver un tutorial simple de cómo se juega y las distintas opciones que hay dentro del juego.
- f. La opción de *"Empezar a jugar"* donde te llevará a otra página donde se mostrarán:
- La palabra oculta por este signo: ' _ ' , aparecerán el mismo número de signos que de letras tenga la palabra.
 - Tabla con 27 botones, los cuales al pulsar deberán cambiar de color y bloquearse. Si la letra se encuentra en la palabra este botón se pondrá en verde y bloqueado, si es incorrecto se pondrá de color rojo y bloqueado.
 - Input text* donde se puede introducir un texto, si el texto coincide con la palabra se ganará inmediatamente independientemente del número de letras que falte por adivinar (Si se ha ganado el botón de enviar otra palabra se bloquea), si la palabra no es correcta se resta una vida.
 - Una imagen que indique el número de vidas o intentos que le quedan al jugador.

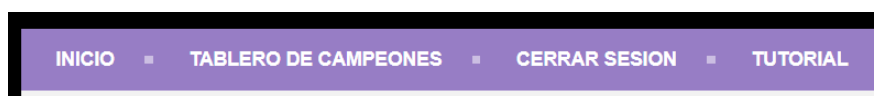


Ejemplo de juego

- g. Independientemente se gane o pierda una partida aparecerá un botón que dará la opción de “siguiente palabra”, la palabra (internamente) ya ha cambiado independientemente del jugador lo pulse o no.



- h. Al terminar la partida se almacenará y actualizará la nueva puntuación, al igual de un registro de si se ha perdido o ganado.
- i. En todo momento aparecerá un menú en la parte de arriba que facilitará en desplazamiento, exceptuando en las pagina de Tutorial, Iniciar Sesión y Crear Usuario.



1.3 DOCUEMTO DE DISEÑO, DECISIONES DEL PROYECTO.

Estos fueron los pasos que fuimos siguiendo a lo largo del proyecto:

- Primer objetivo contar número de intentos con un único botón y saber si la letra está en la palabra o no.
- Insertar un *input text* con un botón de enviar y comprobar que la letra está en la palabra.

- Añadir las siguientes opciones de Inicio, “Añadir jugador” (Opción en mente para dos jugadores), “Tutorial” breve información de cómo se juega, “Tablero de Campeones” muestra la lista de jugadores sin ordenar.
- Añadimos CSS.
- Añadimos imágenes en la aplicación web, tanto decorativas como vidas.
- Añadir mensajes de error si el usuario no es correcto o se ha creado mal.
- Cambio radical del código, la funcionalidad dividirla de la vista.

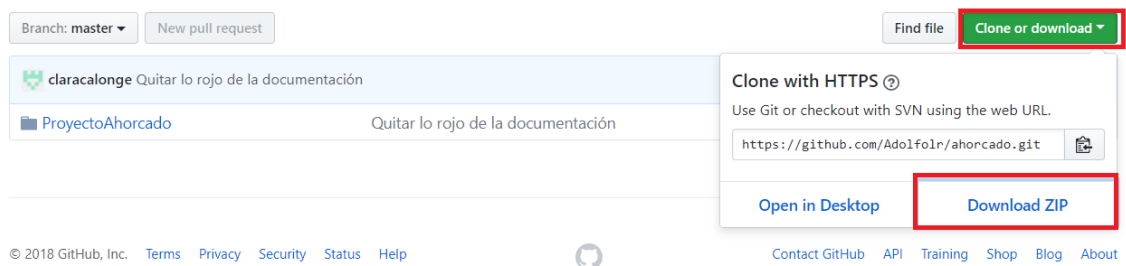
Se realiza la segunda presentación del proyecto, cambios que se piden o se sugieren, quitar código de los jsp, guardar partida, dos jugadores, centrarse en los mínimos.

- Quitar código de los jsp, no es posible quitarlo en Tutorial.jsp.
- Revisión de mínimos, añadir Cookie, Listener...
- Lograr guardar partida del usuario.
- Cambio en 2 jugadores, la decisión es que el usuario colabore añadiendo palabras.

1.4 PUESTA EN MARCHA DEL PROYECTO

1.4.1 Descargar Proyecto

Puede descargarlo en este link: <https://github.com/Adolfolr/ahorcado>



1.4.2 Instalar jdk 8 y NetBeans

Deberá instalar Java jdk, www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk8-downloads-2133151.html seleccione la última versión (nuestro caso jdk8) y su sistema operativo.

Necesitará NetBeans versión 8.2, con la opción de Java EE. <https://netbeans.org/downloads/>

NetBeans IDE 8.2 Download 8.1 | 8.2 | Development | Archive

Email address (optional):

Subscribe to newsletters: ☒ Monthly ☐ Weekly

☒ NetBeans can contact me at this address

IDE Language: English Platform: Windows

Note: Greyed out technologies are not supported for this platform.

NetBeans IDE Download Bundles

Supported technologies *	Java SE	Java EE	HTML5/JavaScript	PHP	C/C++	All
NetBeans Platform SDK	•	•				•
Java SE	•	•				•
Java FX	•	•				•
Java EE		•				•
Java ME						•
HTML5/JavaScript		•	•	•		•
PHP			•	•		•
C/C++					•	•
Groovy						•
Java Card™ 3 Connected						•
Bundled servers						
GlassFish Server Open Source Edition 4.1.1		•				•
Apache Tomcat 8.0.27		•				•

Ejecuta el .exe y ten marcada la instalación de GlassFish

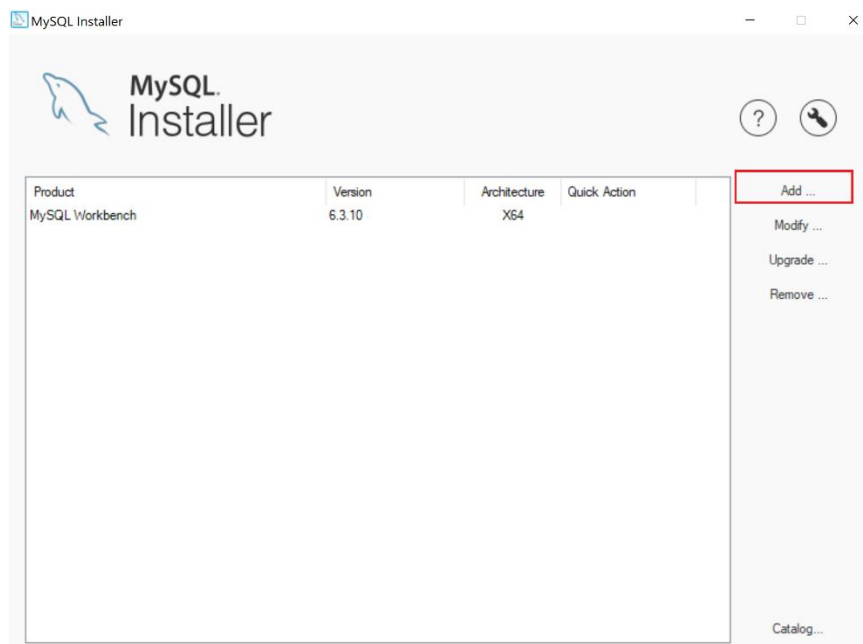




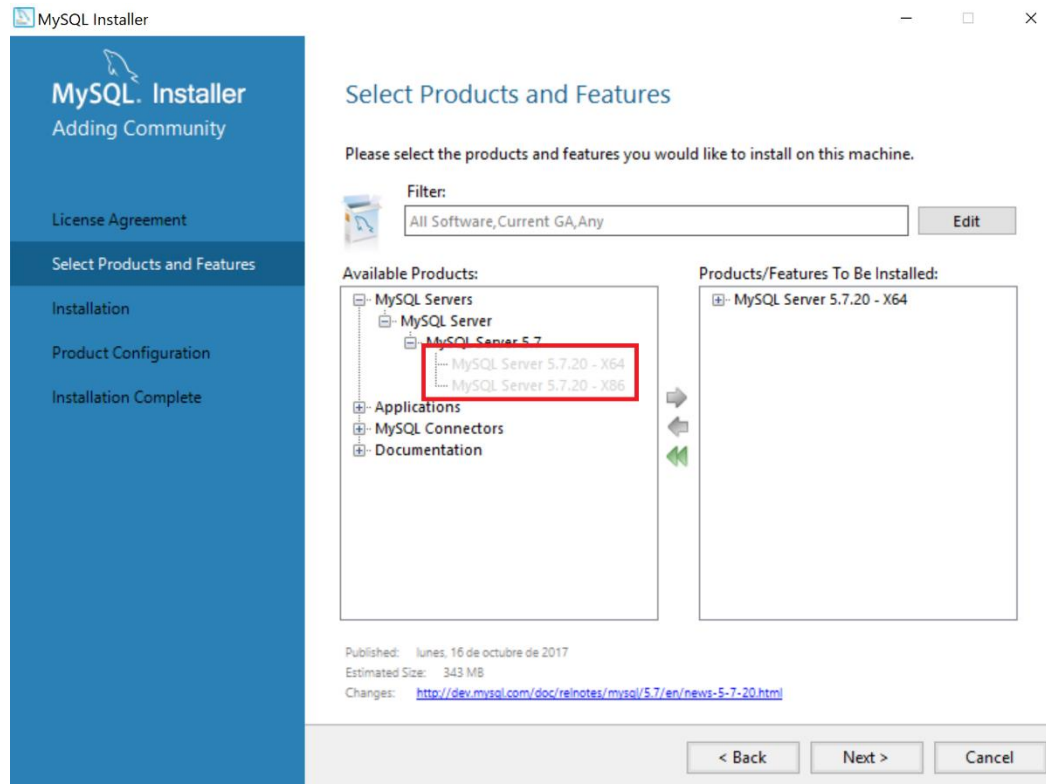
1.4.3 Importar Base de Datos

Deberá instalar o tener instalado MySQL Workbench, al igual que MySQL Server, aquí podrá descargar los programas <https://dev.mysql.com/downloads/installer/>.

Si usas el instalador:

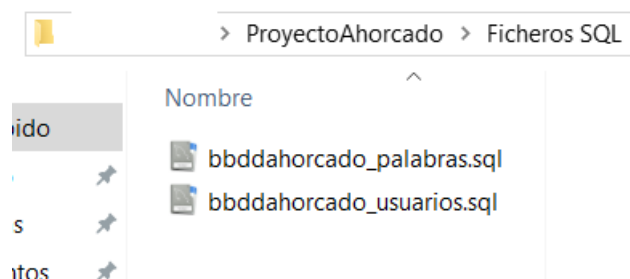


Selecciona la versión que soporte tu sistema operativo

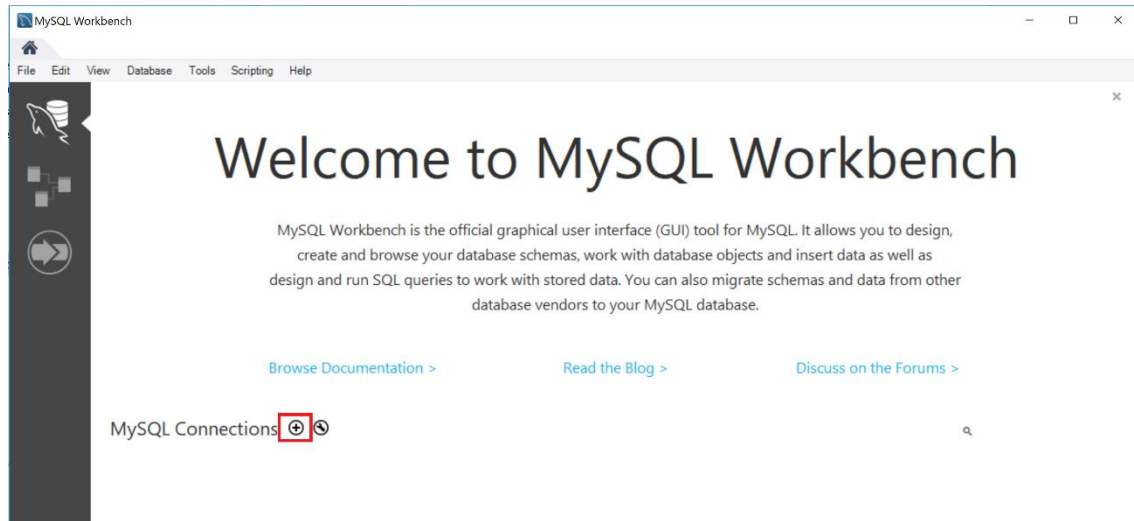


Nosotros pusimos de contraseña **root**.

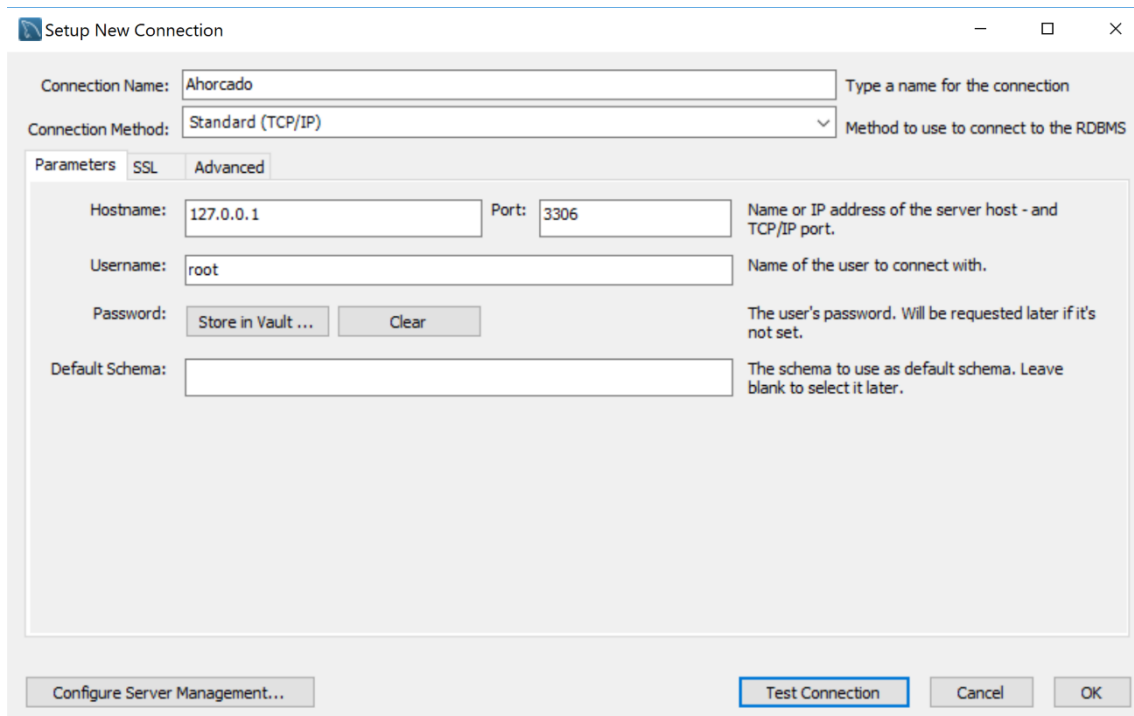
Una vez descargado e instalado los dos programas debe tener dos ficheros ***bbddahorcado_palabras.sql*** y ***bbddahorcado_usuarios.sql***, la ubicación se encuentra en dentro del proyecto en una carpeta llamada *Ficheros SQL*



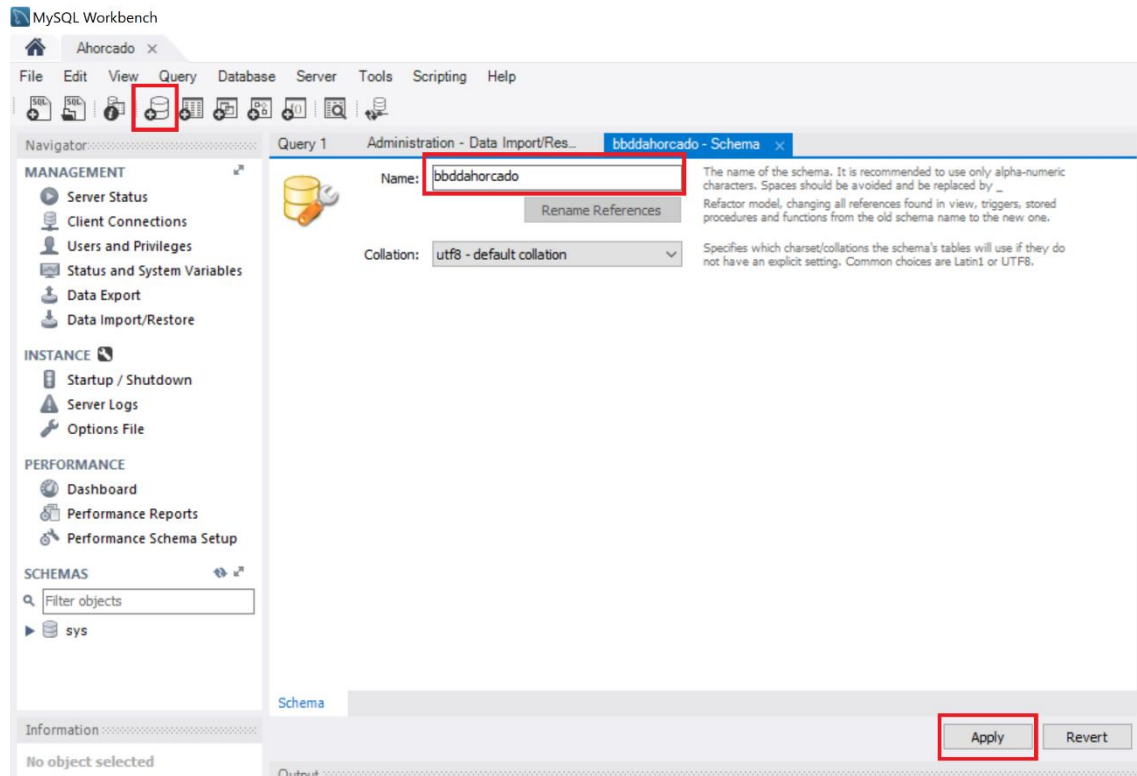
Debe abrir MySQL Workbench y crear una nueva conexión (Ejemplo Ahorcado).



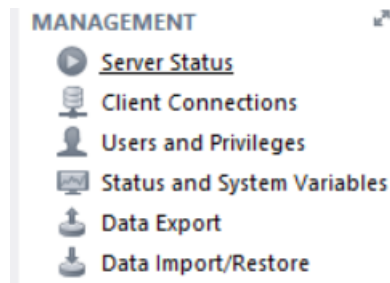
En nuestro caso el nombre es **Ahorcado** y el resto valores por defecto.



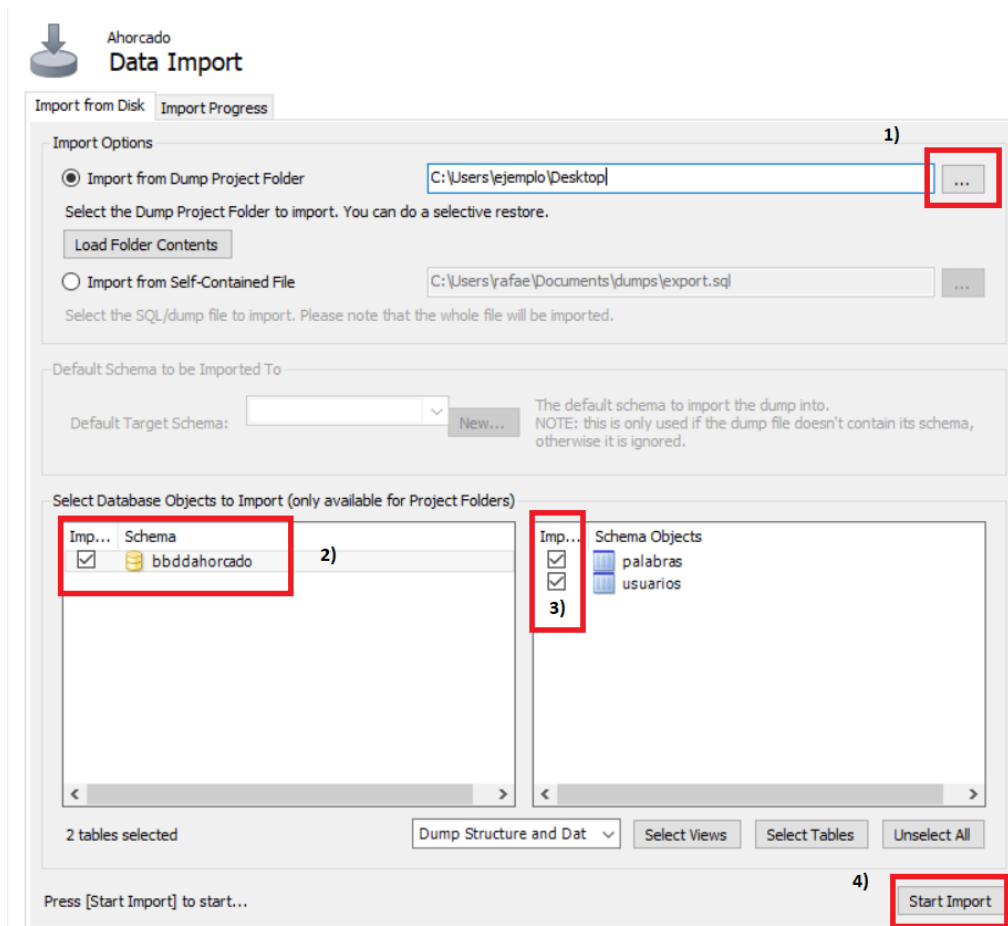
Acceda a la nueva conexión y crea una nueva base de datos, nombre **bbddahorcado** y collation
→ **utf8 – default collation**



Dentro debe seleccionar la opción “Data Import/Restore”.



Ultima línea

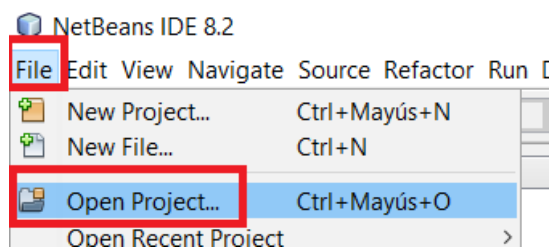


- 1) Seleccione donde están los 2 ficheros guardados
- 2) Una vez seleccionado la ubicación aparecerá inmediatamente la Base de Datos, hacemos clic encima.
- 3) Marcamos las dos casillas.
- 4) Pulsamos *Start Import*

Una vez realizado estos pasos deberíamos poder trabajar y visualizar con las dos tablas.

1.4.4 Manipulación del código del proyecto

Abrir proyecto con Netbeans.



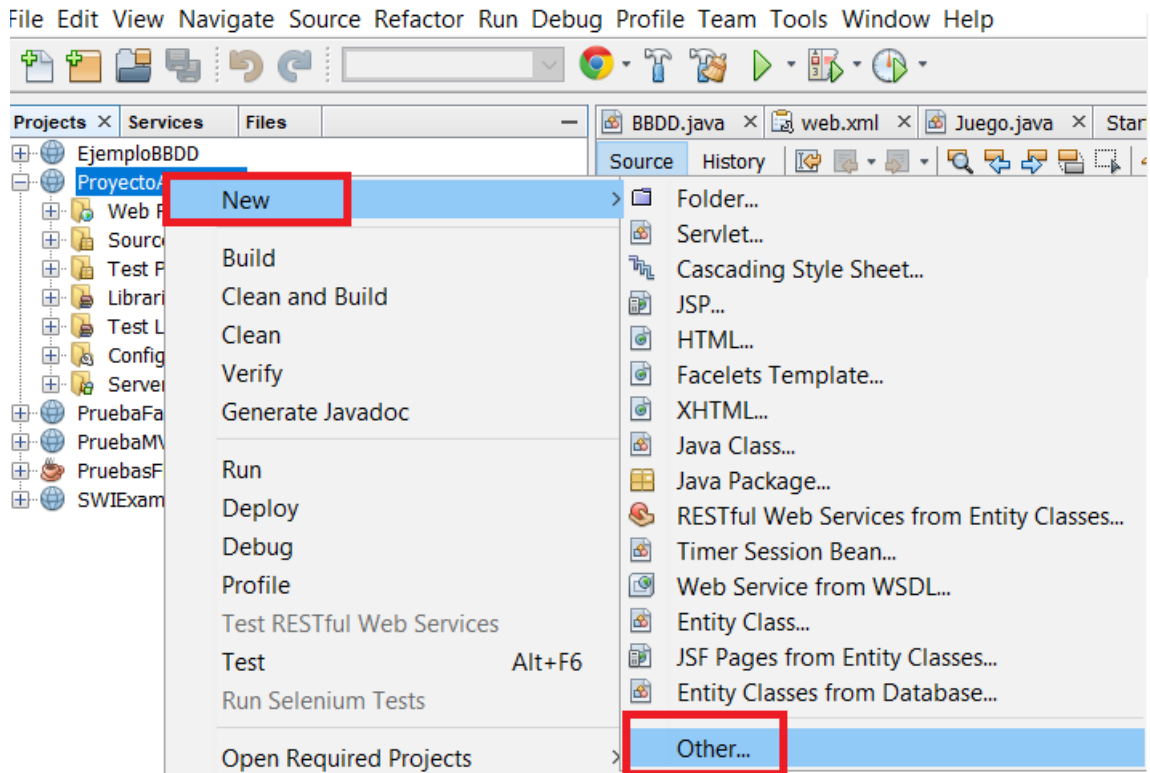
Selecciona la ubicación donde descargaste el proyecto, una vez terminado podrá visualizar el código, pero no ejecutarlo, necesita la conexión con la base de datos.

1.4.5 Conexión con la base de datos y el proyecto

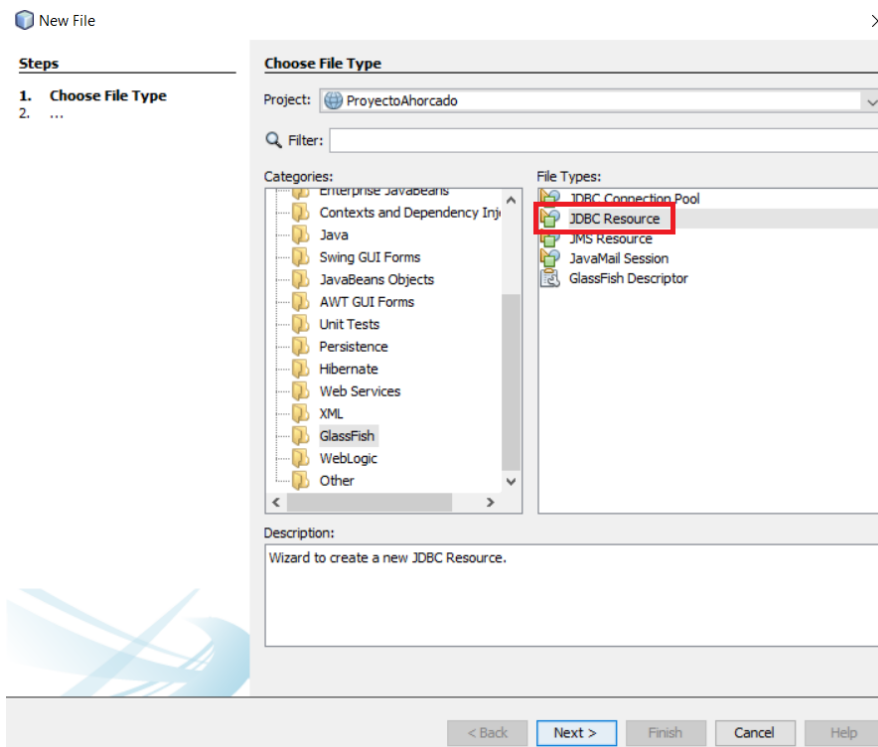
Una vez tenemos la base de datos y el proyecto, debemos generar la conexión.

Botón derecho sobre el proyecto y pulsar en New ; Other...

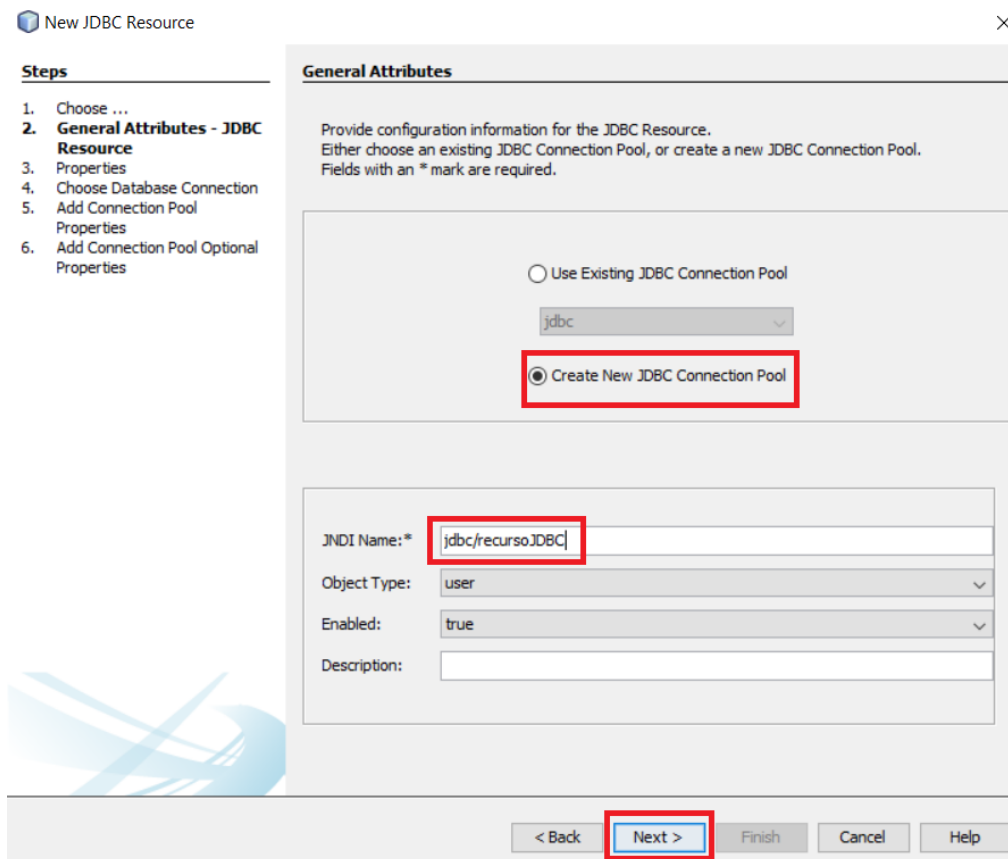
ProyectoAhorcado - NetBeans IDE 8.2



Busque *JDBC Resuoce*



Elija un nombre en nuestro caso **jdbc/recursoJDBC**



New JDBC Resource

Steps

1. Choose ...
2. **General Attributes - JDBC Resource**
3. Properties
4. Choose Database Connection
5. Add Connection Pool Properties
6. Add Connection Pool Optional Properties

General Attributes

Provide configuration information for the JDBC Resource.
Either choose an existing JDBC Connection Pool, or create a new JDBC Connection Pool.
Fields with an * mark are required.

☐ Use Existing JDBC Connection Pool

☒ **Create New JDBC Connection Pool**

JNDI Name: * **jdbc/recursoJDBC**

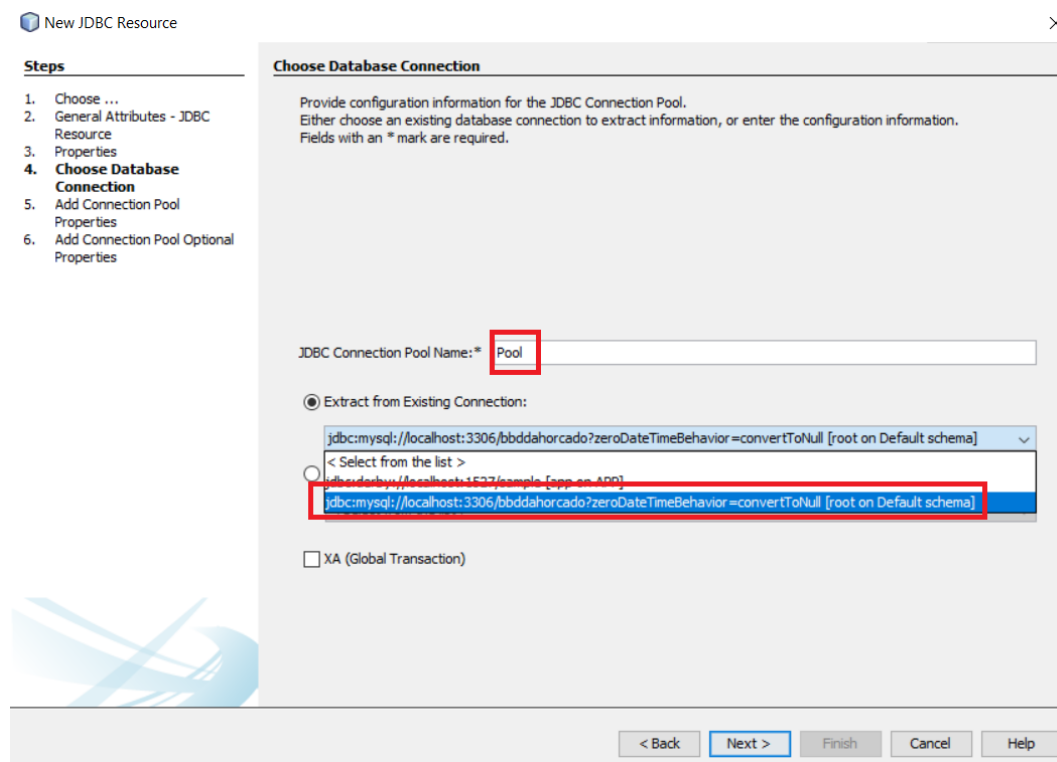
Object Type: user

Enabled: true

Description:

< Back **Next >** Finish Cancel Help

Elige el nombre de la pool, en nuestro caso **Pool**:



New JDBC Resource

Steps

1. Choose ...
2. General Attributes - JDBC Resource
3. Properties
4. **Choose Database Connection**
5. Add Connection Pool Properties
6. Add Connection Pool Optional Properties

Choose Database Connection

Provide configuration information for the JDBC Connection Pool.
Either choose an existing database connection to extract information, or enter the configuration information.
Fields with an * mark are required.

JDBC Connection Pool Name: * **Pool**

☒ Extract from Existing Connection:

jdbc:mysql://localhost:3306/bbddahorcado?zeroDateTimeBehavior=convertToNull [root on Default schema]

< Select from the list >

jdbc:mysql://localhost:3306/bbddahorcado?zeroDateTimeBehavior=convertToNull [root on Default schema]

☐ XA (Global Transaction)

< Back **Next >** Finish Cancel Help

Steps

1. Choose ...
2. General Attributes - JDBC Resource
3. Properties
4. Choose Database Connection
5. **Add Connection Pool Properties**
6. Add Connection Pool Optional Properties

Add Connection Pool Properties

Enter the Datasource Classname, URL, and User to continue.
Hit the Enter key to save values in the Properties table.

Datasource Classname:

Resource Type:

Description:

Properties:

Name	Value
URL	jdbc:mysql://localhost:3306/bddahorcado?zero...
User	root
Password	root

< Back **Next >** Finish Cancel Help

Dejamos valores por defecto y *Finish*.

Steps

1. Choose ...
2. Choose Database Connection
3. Add Connection Pool Properties
4. **Add Connection Pool Optional Properties**

Specify Optional Properties for Connection Pool

Pool Settings

Steady Pool Size:

Max Pool Size:

Max Wait Time:

Pool Resize Quantity:

Idle Timeout (secs):

Transaction Isolation

Transaction Isolation:

Guarantee Isolation Level:

Connection Validation

Connection Validation Required:

Validation Method:

Table Name:

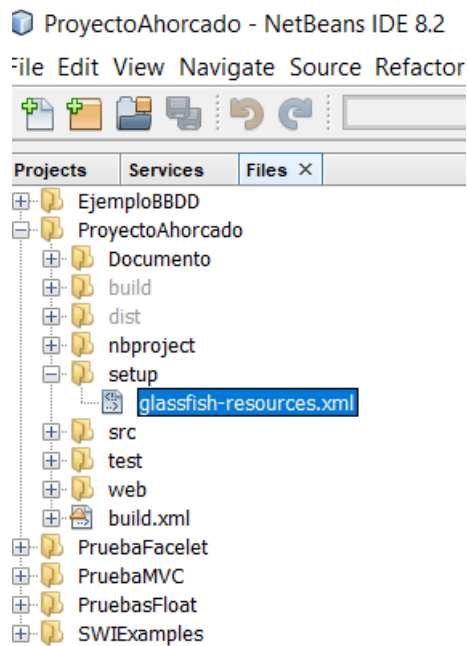
Fail All Connections:

Non Transactional Connections:

Allow Non Component Callers:

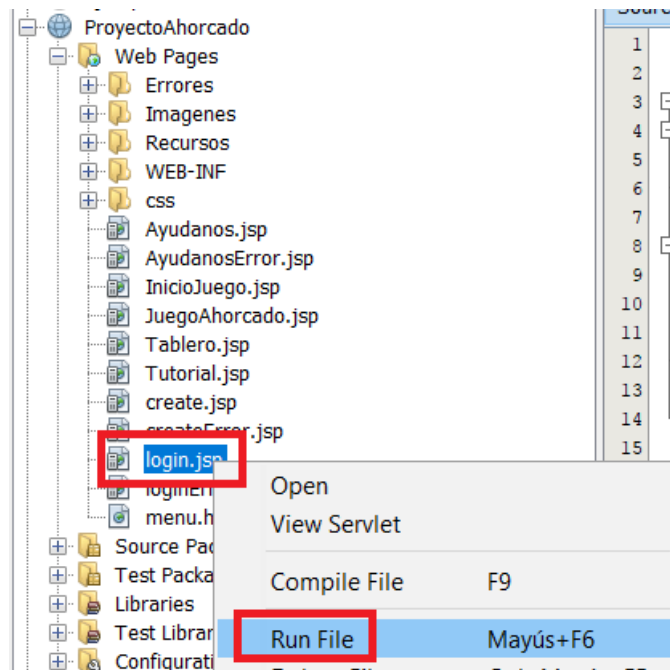
< Back Next > **Finish** Cancel Help

Vamos a la pestaña *Files* y debemos mover el nuevo fichero a la carpeta *setup*

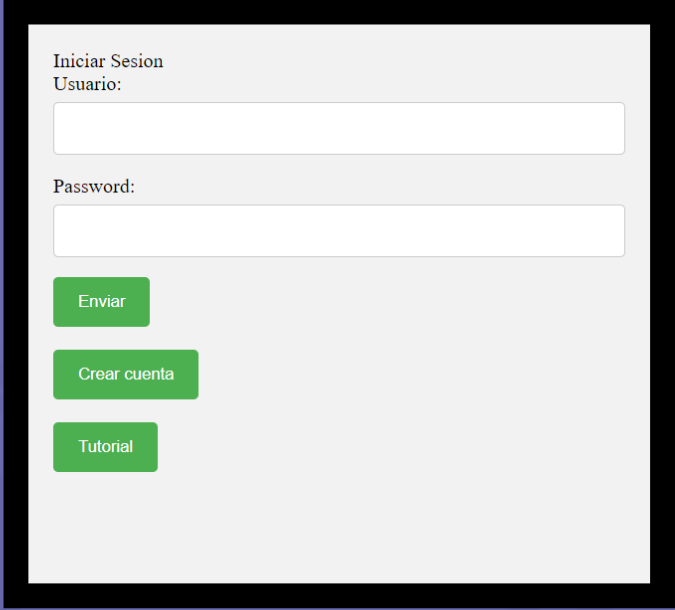


1.4.6 Ejecución del programa

Vamos a *login.jsp* botón derecho **Run File**



Debería salir esta página (Recomendamos usar Chrome)



Iniciar Sesión

Usuario:

Password:

Enviar

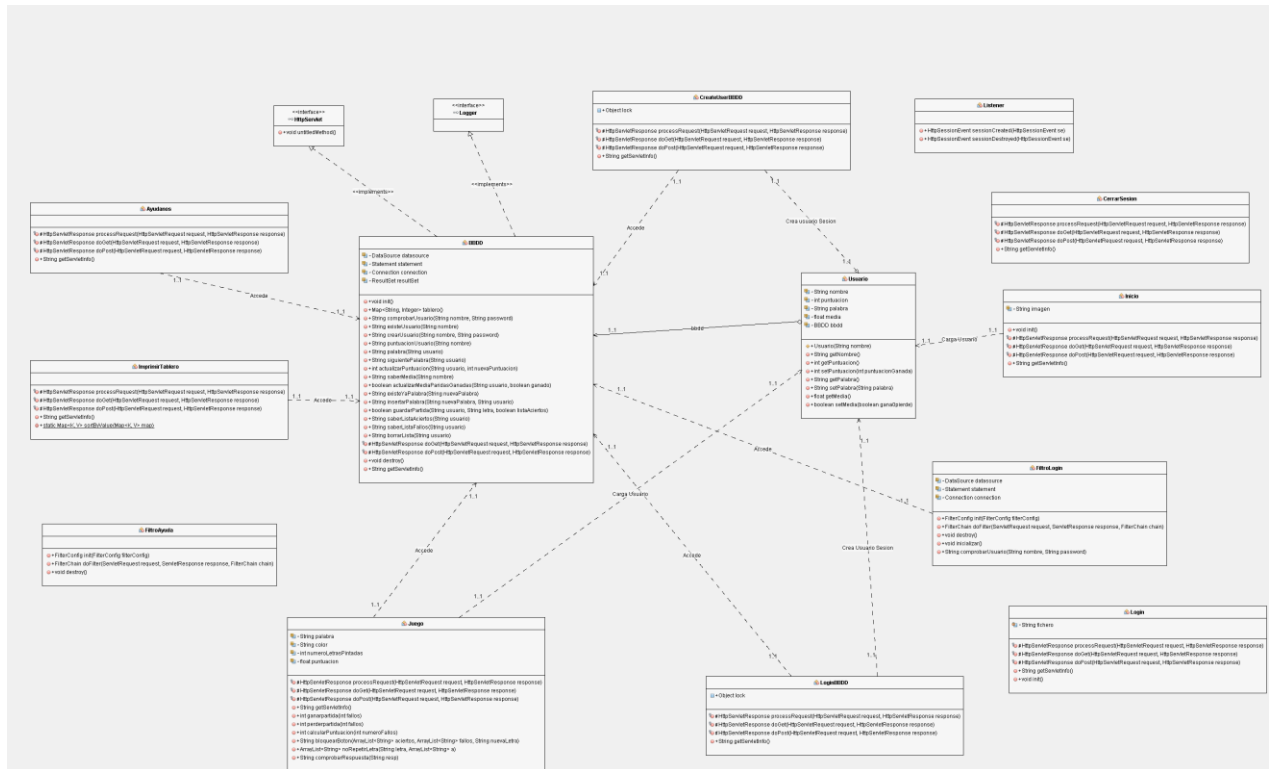
Crear cuenta

Tutorial

2 DIAGRAMAS

2.1 UML

La imagen se encuentra dentro del proyecto ProyectoAhorcado>Documento



2.2 Diagrama E-R

