

Antecedentes:

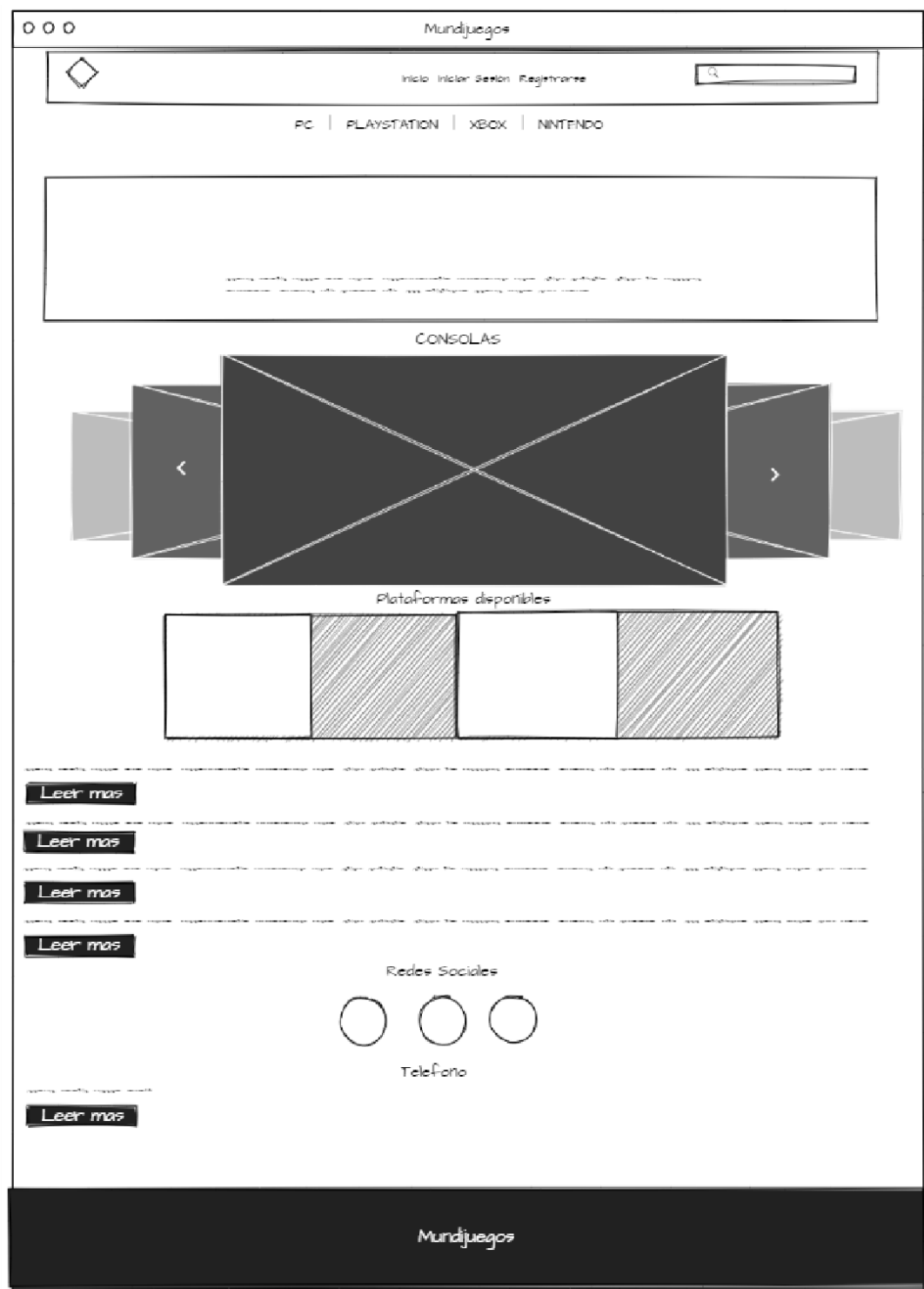
Para mi proyecto de página web he utilizado diferentes lenguajes de programación, como PHP y Javascript para el desarrollo general de la página, y para el diseño de la web se ha utilizado bootstrap y estilos css.

Requisitos funcionales:

1. El usuario se podrá registrar y loguear.
2. Si el usuario no cierra la sesión se queda logueada, es decir hasta que no le de a cerrar sesión no sale.
3. Solo los usuarios registrados pueden ver la noticia entera.
4. Los usuarios no registrados solo podrán ver el título de la noticia y mitad de la descripción.
5. El usuario registrado tendrá la opción de modificar su perfil, también tendrá la opción de recuperar la contraseña, si no se acuerda de ella.
6. Los administradores de la página son los únicos que podrán añadir o eliminar las noticias, es decir, los videos, fotos, descripción, etc... También ellos podrán modificar una noticia y eliminarla.
7. La página tendrá diferentes secciones, como es mi caso, pc, Nintendo, playstation, Xbox... Las secciones son administradas por el administrador de la página y son creadas en diferentes archivos .php.
8. La página principal tendrá varios carruseles en los que se muestran las consolas, estas se actualizan conforme se refresque la página.
9. El criterio que utilizo para mostrar los carruseles es que se vaya recogiendo las consolas que están reflejadas en la base de datos, estas consolas a base de comandos las elijo yo.
10. Diseño responsive.
11. Control de errores:
 - Usuario
 - Nombre
 - Password
 - Apellido1
 - Apellido2
 - Email
 - Dirección
 - DNI
 - Teléfono
 - Código Postal
 - Provincia
 - Comunidad Autónoma (Provincia)
 - Rol: Usuario o Administrador
12. Acceso restringido a usuario no registrado.

Prototipo WEB: (PAGINAS)

Inicio:



Iniciar Sesión:

Mundijuegos



Inicio Registrarse

Usuario

Password

He olvidado mi contraseña

Enviar


Aqui nos encontrarás

Telefono

Mundijuegos

Registro:

Mundjuegos



[Inicio](#) [Login](#)

Usuario

Nombre

Password

Apellido1

Apellido2

Email

Dni

Telefono

Código Postal

Provincia

Comunidad Autónoma

Dirección

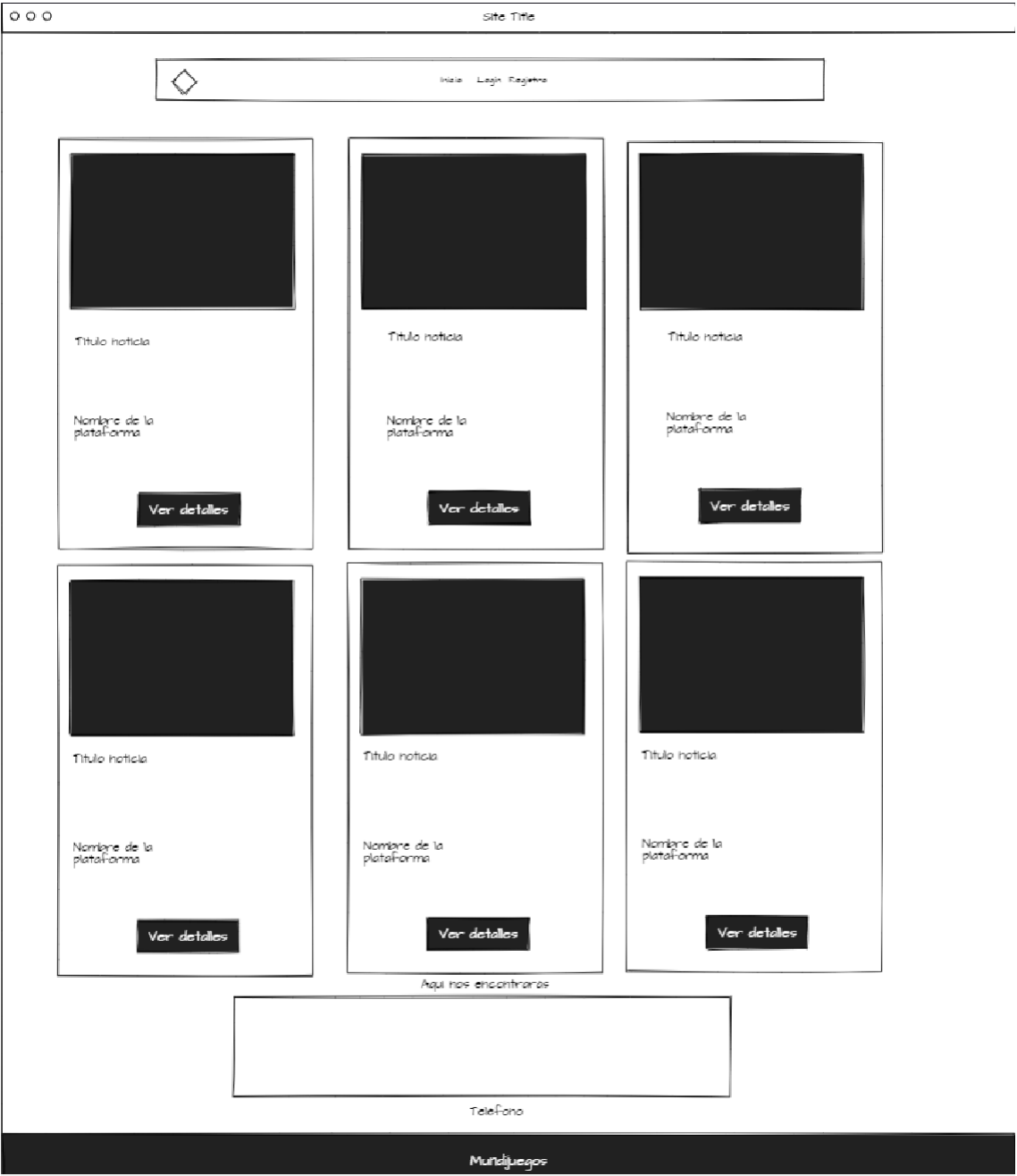
Enviar

Aquí nos encontrarás

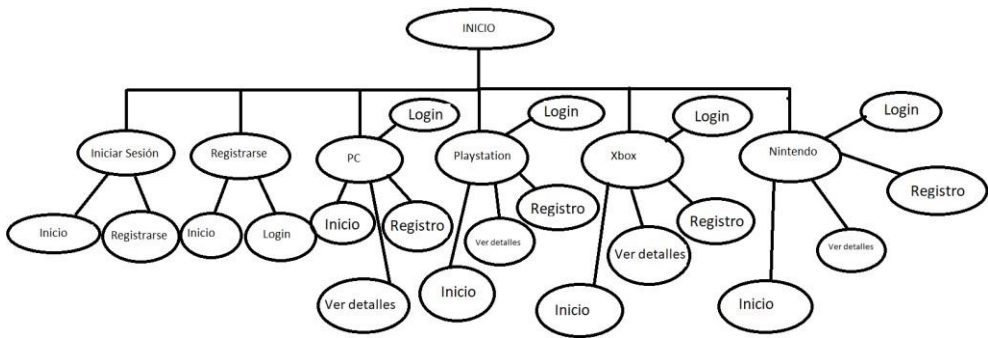
Telefono

Mundjuegos

Modelo de las páginas PC, Playstation, Xbox y Nintendo:



Mapa WEB. Boceto estructura. (BOLAS)



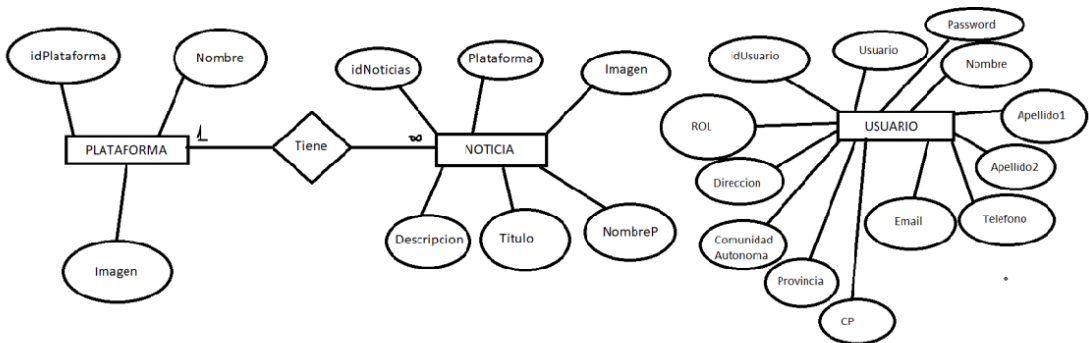
Guía de estilos:

Para mi página he utilizado colores clásicos y no llamativos para que no molesten al usuario, el logo lo he creado desde una página que se dedica a la creación de ello.

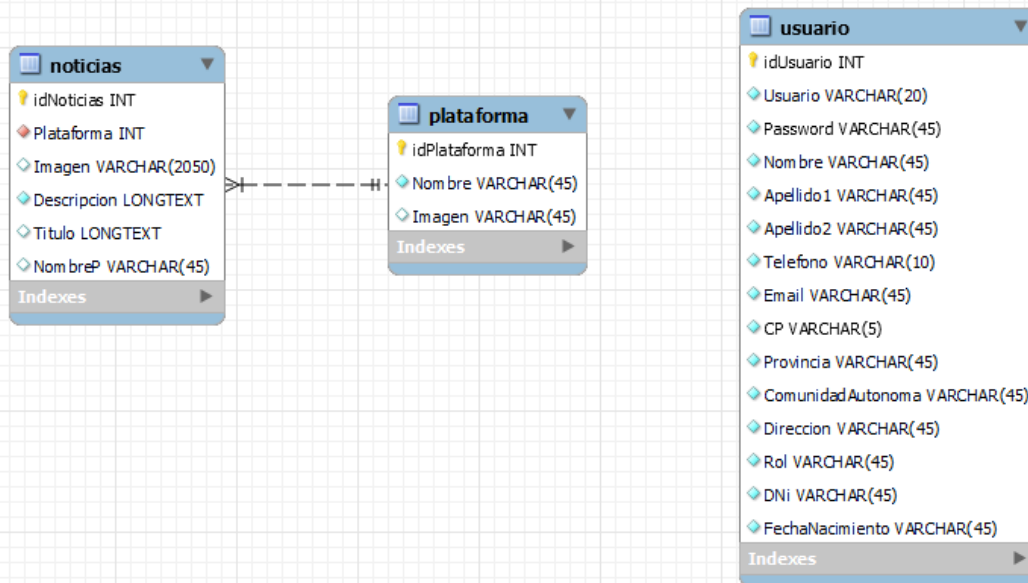
Planificación de tareas. Diagrama de Gant:

Conforme iban pasando los días se he iban ocurriendo cosas nuevas y las iba añadiendo a mi página.

Diagrama E-R:



Modelo relacional:



Script creación BBDD:

```
-- MySQL dump 10.13 Distrib 8.0.27, for Win64 (x86_64)
--
-- Host: 127.0.0.1 Database: final
-- Server version 8.0.27

/*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_CLIENT=@@CHARACTER_SET_CLIENT */;
/*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_RESULTS=@@CHARACTER_SET_RESULTS */;
/*!40101 SET @OLD_COLLATION_CONNECTION=@@COLLATION_CONNECTION */;
/*!50503 SET NAMES utf8 */;
/*!40103 SET @OLD_TIME_ZONE=@TIME_ZONE */;
/*!40103 SET TIME_ZONE='+00:00' */;
/*!40014 SET @OLD_UNIQUE_CHECKS=@@UNIQUE_CHECKS, UNIQUE_CHECKS=0 */;
/*!40014 SET @OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS=@@FOREIGN_KEY_CHECKS, FOREIGN_KEY_CHECKS=0 */;
/*!40101 SET @OLD_SQL_MODE=@@SQL_MODE, SQL_MODE='NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO' */;
/*!40111 SET @OLD_SQL_NOTES=@@SQL_NOTES, SQL_NOTES=0 */;

--
-- Table structure for table `noticias`
--
DROP TABLE IF EXISTS `noticias`;
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;
/*!50503 SET character_set_client = utf8mb4 */;
CREATE TABLE `noticias` (
  `idNoticias` int NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Plataforma` int NOT NULL,
  `Imagen` varchar(2050) CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_bin DEFAULT NULL,
  `Descripcion` longtext CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_bin NOT NULL,
  `Titulo` longtext CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_bin,
  `NombreP` varchar(45) CHARACTER SET utf8 COLLATE utf8_bin DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idNoticias`),
  UNIQUE KEY `idNoticias_UNIQUE` (`idNoticias`),
  KEY `Plataforma_idx` (`Plataforma`),
  CONSTRAINT `idNoticias` FOREIGN KEY (`Plataforma`) REFERENCES `plataforma` (`idPlataforma`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=33 DEFAULT CHARSET=utf8mb3 COLLATE=utf8_bin;
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;

--
-- Dumping data for table `noticias`
--
```

```
LOCK TABLES `noticias` WRITE;
/*140000 ALTER TABLE `noticias` DISABLE KEYS */;
INSERT INTO `noticias` VALUES (1,10,'../img/lo/noticia.jfif','Es uno de los videojuegos más influyentes e importantes de la historia, pero que consiguiera ese título hace ya unos años no significa que esté de capa caída. Ni mucho menos: League of Legends es un fenómeno muy en forma, y el resto de juegos (y no solo juegos) pertenecientes a su universo funcionan a buen ritmo también. Y si, por alguna razón, esperábamos noticias diferentes al respecto, Riot Games ha dejado claro que las cosas siguen yendo bien. En PCGamer han preguntado acerca de los títulos en concreto que forman este número, y parece abarcar los jugadores de League of Legends, League of Legends: Wild Rift, Teamfight Tactics y Battle of Golden Spatula (en China), por lo que no se está contando, por ejemplo, Valorant.','Los juegos de League of Legends suman 180 millones de jugadores activos, más que los que tiene Steam.','PC'),(2,10,'../img/diover.jfif','La crisis institucional de Activision Blizzard ha supuesto un terremoto en la industria tanto dentro como fuera de la compañía. Una parte de la plantilla se ha visto afectada directa e indirectamente por los casos de acoso y las denuncias, y piezas clave en el desarrollo de proyectos como Diablo IV se han visto fuera de la compañía y sustituidos por nuevos creativos.','Diablo 4 y Overwatch 2 se harán esperar: Blizzard anuncia su retraso tras los cambios de personal.','PC'),(3,10,'../img/mh.jpeg','Capcom sigue copando la actualidad del videojuego gracias a sus últimos números, pues han superado las expectativas de todo el mundo gracias a los éxitos de Monster Hunter y Resident Evil. Ya que, con un Resident Evil 7 que no deja de acumular beneficios y un Monster Hunter: World que ya lidera la lista de la compañía, Capcom ha demostrado que todavía no ha tocado techo.','Resident Evil 7 y Monster Hunter: World siguen destacando como los juegos más exitosos de Capcom.','PC'),(4,5,'../img/eldenring.jpg','Han tardado en dar novedades pero ¡vaya novedades! El equipo japonés de FromSoftware ha presentado un extenso vídeo gameplay de Elden Ring que nos ha permitido ver en acción su esperadísimo RPG de mundo abierto, además de confirmar que habrá una edición especial para coleccionistas (que se filtró minutos antes) con una figura y hasta una réplica del casco de Malenia, uno de los personajes principales de la aventura. Este largo gameplay ha arrancado con el combate contra un dragón, aunque aquí la novedad radica en el hecho de que nuestro protagonista va en una montura, que es una de las nuevas características que introduce Elden Ring con respecto a otros juegos de la saga Souls. Durante el gameplay se han mostrado otros detalles interesantes de este nuevo universo de fantasía, con un gran y bello mapa ilustrado que nos va a permitir explorar con mayor comodidad el vasto y peligroso mundo abierto del que hace gala el juego de FromSoftware. Durante nuestro viaje por este nuevo mundo podemos convocar a otros jugadores para disfrutar de una renovada experiencia multijugador, haciendo frente no solo a los jefes finales sino también a los propios peligros de este universo de fantasía. Con la ayuda de las monturas podremos recorrer largas distancias en menor tiempo y, en la línea del fantástico Sekiro, la verticalidad de los escenarios nos permitirá usar el sigilo y los ataques furtivos para destrozarnos a los rivales antes de que se den cuenta. Por supuesto, siendo un juego de FromSoftware, además de ese gran mundo abierto también encontraremos mazmorras, cuevas y castillos con un diseño más cercano a lo que estamos acostumbrados en la saga. Durante este gameplay hemos visto algunos de estos lugares sombríos, aunque el gran protagonismo se lo ha llevado el mundo abierto y sus hermosas panorámicas. No podían faltar también los imponentes jefes finales, con un par de duelos que nos han dejado con algunas escenas bastante emocionantes, y un duelo final que promete ser un auténtico desafío. Tal y como se había filtrado, Elden Ring contará con una edición especial para coleccionistas que incluye una figura de Malenia de 23cm además de otros extras como un libro de arte de 40 páginas o la banda sonora en formato digital según podemos ver en su web oficial. Sin embargo, los fans de FromSoftware tendrán a su alcance otra opción superior, que es la edición Premium, con estos mismos contenidos y una réplica del casco de Malenia a tamaño real. El precio de la edición Premium (con casco) es de 259,99 euros, mientras que la coleccionista costará 189,99 euros. Ambas ediciones incluirán también otros extras como tres tarjetas exclusivas con imágenes de las Tierras Intermedias, un parche de tela o un póster del juego. Este aluvión de novedades llega apenas unos días antes de que arranque la fase de pruebas beta cerrada de Elden Ring para poner a prueba sus servidores.','El gameplay de Elden Ring tiene todo lo que necesitas saber del juego: acción, mundo abierto y dragones.','PlayStation5'),(5,5,'../img/spiderman.jpg','Pocas pegadas se le pueden poner a Marvel's Spider-Man. Como juego de superhéroes, es uno de los mejores de los últimos años, y su producción fue tan eficaz que ya hemos podido disfrutar de un spin-off de Miles Morales (que estrenó PlayStation 5) e incluso se ha confirmado el anuncio de la secuela, que se aleja en el calendario hacia 2023. El ritmo al que Insomniac Games va sacando nuevos juegos resulta envidiable para buena parte de la industria. Multitud de estudios sufren el denominado 'crunch' en sus desarrollos, etapas en las que sus empleados trabajan más de la cuenta para llegar a la fecha de lanzamiento con un mejor resultado final. Es algo totalmente reprochable y que se ha denunciado en más de una ocasión, por lo que el director ejecutivo de Insomniac ha tratado el tema. En una conferencia celebrada la semana pasada y recogida por GamesIndustry, Ted Price ha asegurado que lograr un buen "equilibrio entre excelencia y bienestar" es el objetivo crucial para lograr grandes resultados sin afectar a la salud mental de los trabajadores. Un buen ejemplo lo ha dado con el caso de Spider-Man, sobre el que ha asegurado que se cambió la batalla final para evitar el crunch, que en un principio estaba diseñada para ser más espectacular, recorriendo toda la ciudad. "Originalmente, íbamos a hacer una batalla final que nos llevaría por toda la ciudad de Nueva York", comenta. "La tentación estaba ahí y simplemente podíamos agachar la cabeza y seguir adelante. Pero el equipo dio un paso atrás y pensó en lo que realmente era importante para los jugadores, y eso era la relación entre los personajes", comenta sobre el enfrentamiento, del que no vamos a dar más detalles ni nombres por si no habéis jugado al título. "Esta permisibilidad para ser creativos dentro de las restricciones tiene que salir de los líderes, de quienes encabezan el proyecto", continúa. "Es increíble verlo cuando funciona, pero requiere una repetición constante porque creo que utilizamos los viejos hábitos por defecto", sentencia. Actuar así parece que le ha dado resultados a Insomniac, con un título que se ha coronado como uno de los más exitosos de PlayStation. En 3DJuegos pudimos valorarlo en su momento, y Álvaro Castellano lo definió como sobresaliente, un acierto en muchos sentidos. 'Marvel's Spider-Man podría haber sido diferente: Insomniac cambió el final para evitar el crunch.','Playstation5'),(6,14,'../img/fh.jpg','Forza Horizon 5, el esperadísimo y ambicioso título de conducción de Playground Games, estará disponible para los usuarios de consolas Xbox y ordenadores a partir del 9 de noviembre tras una fuerte campaña de promoción durante estos últimos meses. El videojuego está completamente terminado y, como viene siendo habitual, el usuario de YouTube ElAnalistaDeBits ha realizado una nueva comparativa entre las versiones de Xbox One S, Xbox One X, Xbox Series S, Xbox Series X y PC para que los jugadores puedan escoger la versión que más se adapte a sus necesidades. A grandes rasgos, el estudio ha conseguido un gran trabajo de optimización en todas las plataformas. Antes de pasar a destacar las fortalezas y diferencias entre versiones, cabe destacar que Forza Horizon 5 funciona en Xbox One a 1080p y 30 fps, Xbox One X a 2160p y 30 fps, Xbox Series S 1440p a 30 fps y 1080p a 60 fps y finalmente en Xbox Series X se ejecuta a 2160p a 30 fps y 2160p a 60 fps dependiendo del modo; en PC el juego se ha probado con las opciones gráficas al máximo y haciendo uso de una tarjeta gráfica RTX 3080. En Xbox Series X/S, el modo rendimiento disminuye la calidad de las sombras, reflejos, oclusión ambiental, texturizado y volumen de vegetación en pro de una tasa de fotogramas más estable y fluida. Como cabría esperar, Xbox Series S tiene diferencias de texturizado con respecto a las versiones mayores, aunque en esta versión es menos habitual ver parallax occlusion mapping o terrenos deformables. Las versiones de anterior generación de Xbox One y Xbox One X usan reflejos de una calidad similar a los de Series S en modo rendimiento; curiosamente, One X no tiene modo rendimiento a 60 fps a diferencia de anteriores entregas, aunque el usuario destaca que el rendimiento es estable e impecable en todas las versiones. La versión de One X tiene una cantidad de vegetación similar a la de Series X/S en
```


modo rendimiento, mientras que como cabría esperar la versión de One es la que más recortes ha sufrido en este sentido, además de que tiene menor cantidad de NPC y peor distancia de dibujado si la comparamos con las demás versiones. Por otro lado, Series X en modo calidad muestra un apartado técnico equivalente al de las configuraciones altas en PC. Algo que no nos extraña es que los tiempos de carga son hasta cuatro veces más rápidos en Xbox Series X/S; las versiones de One y One X tienen algunas pantallas de carga adicionales. Finalmente, es importante recalcar que el modo ray tracing para reflejos está únicamente disponible en el modo Forzavista usando el modo calidad en Xbox Series X/S o la versión de PC. De todos modos, ElAnalistaDeBits considera que su uso es anecdótico y que no sustituye a los reflejos SSR.'; Comparan Forza Horizon 5 en sus versiones para Xbox One S/X, Xbox Series S/X y PC.'; 'Xbox'), (7,10,'./img/bt.jpg','Hemos entrado en el mes de noviembre, y con él llegan las nuevas entregas de los principales shooters bélicos de la industria. Uno de ellos es Battlefield 2042, al que apenas le quedan un par de semanas para su lanzamiento, aunque podremos acceder con antelación con su versión de prueba anticipada. Y parece que hay ganas del nuevo título de DICE, vistos los datos ofrecidos por Electronic Arts y recogidos por Stephen Totilo, de Axios. La beta de Battlefield 2042 ha reunido a 7,7 millones de jugadores, sumando los usuarios de PC, PlayStation y Xbox. Números llamativos si tenemos en cuenta que su funcionamiento no fue el más sólido, con errores visuales y presencia de hackers. Las cifras son muy convincentes si tenemos en cuenta los pocos días que estuvo disponible la beta, que contó con un acceso anticipado para miembros de EA Play y luego se publicó de forma abierta para todo el público. Eso sí, algunas entregas anteriores como Battlefield 1 reunieron a más usuarios, un total de 13,2 millones. Se como sea, es un buen augurio para Battlefield 2042, que llega a PC, PS4, PS5, Xbox One y Xbox Series X|S el próximo 19 de noviembre. Desde DICE han prometido haber tomado nota de las críticas, e intentarán que el juego esté pulido y cuente con las mejoras esperadas tanto en la anterior generación como en la actual.'; 'Hay ganas de Battlefield 2042: la beta reunió a 7,7 millones de jugadores entre PC, PlayStation y Xbox.'; 'PC'), (8,14,'./img/xboxall.jpg','Xbox All Access ya tiene fecha en la que estará disponible en España, y será dentro de una semana. ¿Buscáis pagar poco a poco una Xbox Series X|S? Pues entonces esto os interesa. Hace poco más de un año se presentó y anunció Xbox All Access, un programa que llegó junto a Xbox One en Estados Unidos para financiar una consola junto con dos años de Xbox Game Pass Ultimate. Tras todo este tiempo de incertidumbre, ya que primero se implantó en algunos países y se iban a ir incluyendo muchos otros a lo largo del tiempo, este noviembre aterrizará en España. Gracias a la promoción ya activa en tiendas GAME, pero con lanzamiento pendiente para el 10 de noviembre de 2021; aunque ya podemos ver toda la promoción. Con Xbox All Access podréis conseguir una Xbox Series X (o Series S, el servicio es para ambas) y dos años de Xbox Game Pass Ultimate. Gracias a ello, podréis jugar en consolas, PC, móviles y tablets sin coste adicional, disfrutar del modo multijugador y además contar con una suscripción a EA Play. Además, los juegos de Xbox Studios estarán disponibles el mismo día de su lanzamiento, como será el caso de Forza Horizon 5 en apenas unos días y Halo Infinite en diciembre. La decisión en cuanto a la consola, la decisión final será vuestra. Si os decantáis por Xbox Series X, en GAME se puede fraccionar a un pago de 32,99€ al mes, pagando en total 791,76€ en 24 meses. Por ende, y aunque aún no esté habilitado, el servicio también afecta a Xbox Series S. En su caso, el pago se podrá fraccionar a 22,99€ al mes, con un total de 551,76€. No obstante, el último ejemplo aún se tiene que confirmar, puesto que el precio estaba en dólares y tan sólo se tiene constancia de Xbox All Access en España con Series X.'; 'Xbox All Access llega a España, financia tu Xbox Series X|S junto a 24 meses de Game Pass.'; 'Xbox'), (9,14,'./img/seriex.jpg','Alrededor de un año ha pasado desde que Xbox Series X y su hermana menor, Xbox Series S salieron al mercado, a un tormentoso mercado caracterizado por el desabastecimiento de chips y pocas unidades de fabricación debido a la pandemia que ha vivido el mundo. No obstante, parece que se acercan buenas noticias para los jugadores que aún no tienen su consola, ya que uno de los analistas a escuchado que el stock de Xbox Series X mejorará a tiempo para estas navidades. Tal como detalla el director de GamesIndustry Christopher Dring, se han escuchado desde muy buenas fuentes que el stock de la preciada consola de Microsoft aumentará justo para fin de año, una época crucial para el mercado de las consolas. Cabe destacar que, en todo este tiempo, la falta de stock se ha hecho presente la mayor parte, quedando un buen número de jugadores aún ocupando un lugar en una larga fila de espera.'; 'El stock de Xbox Series X mejorará a tiempo para estas navidades.'; 'Xbox'), (10,7,'./img/nin.jpg','Nintendo publica su nuevo informe financiero y refleja unas ventas de más de 3,83 millones de consolas durante el segundo trimestre del ejercicio fiscal 2021. Nintendo Switch ha superado los 92,87 millones de unidades vendidas en todo el mundo. Nintendo Co., Ltd. ha revelado durante la presentación de resultados financieros correspondientes al segundo trimestre del presente ejercicio fiscal (Q2/FY2021), que finaliza el 30 de septiembre de 2021, unas cifras que mantienen la proyección estimada por la compañía a comienzos de curso y que sitúan a la plataforma de los Joy-Con a menos de 10 millones de superar a Wii (101,63 millones de unidades). El informe, que todavía no computa el rendimiento inicial del nuevo modelo de la familia, Nintendo Switch OLED, evidencia unas ventas por encima de los 3,83 millones de consolas en el periodo comprendido entre el 1 de julio y el 30 de septiembre. El pasado año 2020 se distribuyeron 6,85 millones de unidades de la familia híbrida durante este periodo, aún impulsada por el momentum de Animal Crossing: New Horizons. Con estos datos, Nintendo Switch suma ya 8,28 millones de unidades vendidas en el presente ejercicio fiscal (4,45 + 3,83 de los dos trimestres) y se mantiene en la estela de lo previsto por el grupo liderado por Shuntaru Furukawa para este curso; aunque reduce su previsión de distribución de 25,5 millones a 24 millones. Nikkei ya señalaba a comienzos de la semana una corrección del 20% como consecuencia de la crisis de semiconductores. En caso de cumplirse el nuevo pronóstico, la consola superará los 110 millones de unidades vendidas al término del próximo mes de marzo de 2022 y habrá dejado atrás el récord de Wii. La firma japonesa ha declarado ante sus accionistas una caída del 18,9% en ingresos respecto al inusual año previo, marcado por unos ingresos digitales disparados como consecuencia de la pandemia. Los beneficios operativos también caen, en concreto en un 14,1%. Nintendo cierra así este primer semestre con unos ingresos por valor de 4.718 millones de euros; los beneficios, por su parte, se quedan en unos 2.858 millones de euros en positivo.'; 'Nintendo Switch se acerca a Wii: alcanza 92,87 millones de consolas vendidas.'; 'Nintendo'), (24,7,'./img/switch.jpg','Vamos camino del quinto año con Nintendo Switch en nuestras manos, y parece que quiere seguir siendo protagonista. No hay quien pare a la consola híbrida de Nintendo que, si hace poco supimos que alcanzó la mejor semana de su historia en Reino Unido, ahora nos sorprende con cifras de récord a nivel nacional. Tal y como ha anunciado la compañía y según datos de venta internos, Switch ha logrado el mejor mes de noviembre desde su lanzamiento en España, con unos datos de venta que superan con creces la anterior marca fijada el mismo mes, pero en 2019. Esto incluye todas sus versiones, ya sea el modelo original, Switch Lite o el modelo OLED. Además, confirman desde España que Switch ha registrado las mejores ventas de hardware de su historia en la semana del Black Friday a nivel europeo. Este récord a nivel comercial se ha conseguido, en gran medida, gracias al pack que incluía la consola junto a Mario Kart 8 Deluxe y tres meses de suscripción gratuita a Nintendo Switch Online.'; 'Nintendo Switch logra el mejor mes de noviembre a nivel de ventas en España desde su lanzamiento.'; 'Nintendo'), (25,7,'./img/sonic.jpg','El nuevo juego del erizo más famoso de los videojuegos llevaba sonando desde hace días, pero finalmente, ha sido en The Game Awards 2021 donde hemos conocido su nueva entrega, Sonic Frontiers y no ha dejado a nadie indiferente. Tras una carrera algo irregular en sus últimas entregas, Sonic apuesta por el mundo abierto en su nuevo juego. Sega llevará sus mundos a chocar en la nueva aventura del erizo, llevando nuestra velocidad a nuevas cotas de libertad. Las Islas Starfall serán el escenario para los enfrentamientos, donde encontraremos bosques, cascadas, desiertos y muchos nuevos reinos. El tráiler ha mostrado un aspecto visual único en la saga, con escenarios que apuestan por el realismo y enemigos colosales, con un novedoso tono que se siente como una declaración de intenciones. Sega ha situado una ventana de lanzamiento para esta nueva entrega para Navidades de 2022.'; 'Sonic Frontiers sorprende con su aspecto visual y mundo abierto en el tráiler del nuevo juego de la

saga.', 'Nintendo'), (26, 7, './img/pokemonswitch.jpg', 'Su lanzamiento fue casi de récord en Japón, y es evidente que el terreno japonés no se ha cansado de Pokémon Diamante Brillante y Perla Reluciente. Así lo dicen las cifras, pues los remakes de Sinnoh no solo alcanzan hitos increíbles en su primera semana, sino que además vuelven a dominar el mercado nipón por tercera semana consecutiva superando entregas recientes como Big Brain Academy: Brain vs. Brain. Según los números proporcionados por Famitsu, los monstruos de bolsillo han logrado acumular más de 164.000 ventas durante los últimos días, con lo que deja atrás a Mario Party Superstars y sus 40.000 copias distribuidas. Siguiendo con el título mencionado anteriormente, Big Brain Academy: Batalla de ingenio ha tenido un buen debut en el territorio nipón, puesto que consigue una tercera posición en la lista con casi 37.000 unidades vendidas. Como siempre, el top 10 cuenta con la presencia eterna de juegos como Minecraft, Mario Kart 8 Deluxe o Ring Fit Adventure, pero este dominio aparentemente permanente ha sido agitado por la entrada de Disney magical World 2: Enchanted Edition. Un título novedoso que se ha hecho destacar entre los juegos populares del momento. Por otro lado, parece que la fiebre Pokémon no remite entre la población japonesa, ya que Pokémon Espada y Escudo vuelven a cerrar la lista con casi 9.000 unidades vendidas. Los remake de Pokémon Diamante y Perla continúan su racha en Japón y triunfan una semana más.', 'Nintendo'), (27, 5, './img/forspoken.jpg', 'Forspoken es uno de esos juegos que captó nuestra atención desde el mismo momento en el que se anunció, cuando todavía tenía el nombre provisional de Project Athia, un interés que no ha hecho más que aumentar con cada nueva perla de información que Square Enix nos ha ido dando sobre él. Y no es para menos, pues estamos hablando de un título de rol y acción en mundo abierto enormemente ambicioso que promete ofrecernos una experiencia exclusiva de nueva generación mientras desatamos todo tipo de hechizos, nos enfrentamos a criaturas de lo más variopintas y nos desplazamos con unas espectaculares técnicas de parkour por un fascinante reino de fantasía. Impresiones Forspoken, una prometedora y espectacular aventura de rol y acción en mundo abierto.', 'PlayStation5'), (29, 10, './img/gta6.jpg', 'Según un insider, el desarrollo de GTA VI está siendo "caótico" y no se quiere anunciar pronto por no decepcionar a los fans. El analista AccNGT piensa que, excepto los gráficos, habrá una "decepción para mucha gente en algunos aspectos". Con los problemas que sigue teniendo GTA The Trilogy Definitive Edition, parece que Rockstar quiere ir con pies de plomo. El desarrollo de GTA VI estaría siendo "caótico" y no se quiere anunciar pronto por no decepcionar a fans. Al menos, eso es lo que asegura un conocido insider de sus juegos. Y, teniendo en cuenta cómo ha salido este último lanzamiento, quizá quieran asegurar el terreno antes de ir a por otro juego. Sin embargo, eso no les ha impedido anunciar una expansión de historia para GTA Online centrada en Franklin y Dr. Dre, años después de los acontecimientos de GTA V. ¿Será esta la nueva música en la que trabaja Dr. Dre?.', 'El desarrollo de GTA VI podría estar siendo "caótico" y decepcionaría a los fans si se anuncia pronto, según un insider.', 'PC'), (30, 10, './img/starfield.jpg', 'Solo quedan 11 meses para el lanzamiento del que es para muchos uno de los videojuegos más esperados del 2022, y si bien todavía queda mucho por conocer del desarrollo de Bethesda ya sabemos que Starfield llegará a las tiendas en España con voces en castellano tal como prometió la compañía hace unos meses. La información llega a través de su ficha en Steam, donde la empresa propietaria de Xbox ha confirmado localización completa del título al francés, alemán, japonés e inglés además del mencionado español de España. El videojuego también contará con textos en italiano, polaco, portugués de Brasil, ruso y chino simplificado. Starfield llegará con doblaje en español: Bethesda confirma en qué idiomas se lanzará el RPG espacial.', 'PC'), (31, 5, './img/sniperelite5.jpg', 'Rebellion ha conseguido hacer un clásico de su saga de guerra ambientada en la Segunda Guerra Mundial, donde encarnamos a un francotirador en tierra hostil. La última entrega de la franquicia, Sniper Elite 4, nos llevaba a Italia para combatir contra los nazis y el fascismo en un juego con gran libertad de acción y un cooperativo realmente divertido. Han pasado más de 4 años desde el lanzamiento de esta última entrega, pero al fin, Rebellion ha anunciado una nueva incursión para nuestro francotirador, esta vez destinado en Francia. Tendremos que abrirnos paso a través de unos mapas que prometen ser los más envolventes hasta el momento, repletos de distintas ubicaciones del mundo real capturadas con gran detalle gracias a la fotometría. Nuestro protagonista, Karl Fairburne, llegará a Francia en 1944 para realizar una operación encubierta de los Rangers estadounidenses, buscando debilitar fortificaciones de Atlantikwall a lo largo de la costa de Bretaña. Entre las novedades, encontraremos una "cámara de muerte", seña de identidad de la saga, mejorada para ser "más realista y espeluznante" que nunca. Sniper Elite 5 es preciso y letal en su tráiler de presentación: el shooter confirma ventana de lanzamiento.', 'PlayStation5'), (32, 5, './img/mandops5.jpg', 'Sony desvela tres nuevos colores para el mando inalámbrico DualSense, que llegarán a principios de 2022 junto con cinco cubiertas a juego con los colores galácticos para las consolas PS5, digital y Blu-ray Disc Ultra HD. De este modo, PS5 da la bienvenida a los modelos Nova Pink, Starlight Blue y Galactic Purple de DualSense, y también a las novedosas cubiertas para las consolas PS5, en los mismos tonos, a los que también se suman un modelo Midnight Black y Cosmic Red. De este modo, la colección de periféricos inspirados en los colores de la galaxia se amplía, personalizando la experiencia de los jugadores. Estas nuevas cubiertas de la consola son sencillas de colocar, retirando la cubierta blanca de la consola y ubicando en su lugar la cubierta de los nuevos colores. Las cubiertas estarán disponibles en ambos modelos de la consola: tanto en la unidad Blu-ray Disc Ultra HD como para la edición digital de PS5. Nova Pink, Starlight Blue y Galactic Purple son los nuevos DualSense para PlayStation 5.', 'PlayStation5');

```
/*!40000 ALTER TABLE `noticias` ENABLE KEYS */;
UNLOCK TABLES;
```

```
--
-- Table structure for table `plataforma`
--
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `plataforma`;
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;
/*!50503 SET character_set_client = utf8mb4 */;
CREATE TABLE `plataforma` (
  `idPlataforma` int NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Nombre` varchar(45) NOT NULL,
  `Imagen` varchar(45) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idPlataforma`),
  UNIQUE KEY `Nombre_UNIQUE` (`Nombre`),
  UNIQUE KEY `idPlataforma_UNIQUE` (`idPlataforma`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=37 DEFAULT CHARSET=utf8mb3;
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

```
--
-- Dumping data for table `plataforma`
--
```

```
LOCK TABLES `plataforma` WRITE;
/*!40000 ALTER TABLE `plataforma` DISABLE KEYS */;
```

```

INSERT INTO `plataforma` VALUES (5,'Playstation','../img/play.png'),(7,'Nintendo',
'../img/nintendo.jiff'),(10,'PC','../img/pc.jpg'),(14,'Xbox','../img/xbox.jpg');
/*!40000 ALTER TABLE `plataforma` ENABLE KEYS */;
UNLOCK TABLES;

--
-- Table structure for table `usuario`
--

DROP TABLE IF EXISTS `usuario`;
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;
/*!50503 SET character_set_client = utf8mb4 */;
CREATE TABLE `usuario` (
  `idUsuario` int NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Usuario` varchar(20) NOT NULL COMMENT 'El usuario debe ser único en la Base de Datos. Además debe tener una
longitud mínima de 6 caracteres.',
  `Password` varchar(45) NOT NULL COMMENT 'La contraseña no puede ser nula.\nTiene que tener una longitud mínima
de 8 caracteres, contener números y algún carácter especial de la siguiente lista (!,@,#,$,%,&?,¿,*€)',
  `Nombre` varchar(45) NOT NULL,
  `Apellido1` varchar(45) NOT NULL,
  `Apellido2` varchar(45) NOT NULL,
  `Telefono` varchar(10) NOT NULL COMMENT 'Se comprobará que solo puedan ser teléfonos nacionales',
  `Email` varchar(45) NOT NULL COMMENT 'Se comprobará que es un email válido',
  `CP` varchar(5) NOT NULL,
  `Provincia` varchar(45) NOT NULL COMMENT 'Se comprobará que la provincia introducida concuerda con el CP
introducido',
  `ComunidadAutonoma` varchar(45) NOT NULL COMMENT 'Se comprobará que la provincia seleccionada pertenece a la
comunidad autónoma correspondiente',
  `Direccion` varchar(45) NOT NULL,
  `Rol` varchar(45) NOT NULL,
  `DNI` varchar(45) NOT NULL,
  `FechaNacimiento` varchar(45) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idUsuario`),
  UNIQUE KEY `idUsuario_UNIQUE` (`idUsuario`),
  UNIQUE KEY `Usuario_UNIQUE` (`Usuario`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=65 DEFAULT CHARSET=utf8mb3;
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;

--
-- Dumping data for table `usuario`
--

LOCK TABLES `usuario` WRITE;
/*!40000 ALTER TABLE `usuario` DISABLE KEYS */;
INSERT INTO `usuario` VALUES
(48,'enrique22','enrique','enrique','lopez','lopez','630225468','ainhoaperez@gmail.com','52006','Melilla','Melilla','Calle Ruix
Fernandez Lopez Numero
10','usuario','45326894L','1999/11/30'),(50,'ainhoa','ainhoa','ainhoaper','perez','zapata','693000478','ainhoaperez@live.com',
'52660','Melilla','Melilla','Calle Coral Numero2','admin','45276158P','2000/04/02');
/*!40000 ALTER TABLE `usuario` ENABLE KEYS */;
UNLOCK TABLES;
/*!40103 SET TIME_ZONE=@OLD_TIME_ZONE */;

/*!40101 SET SQL_MODE=@OLD_SQL_MODE */;
/*!40014 SET FOREIGN_KEY_CHECKS=@OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS */;
/*!40014 SET UNIQUE_CHECKS=@OLD_UNIQUE_CHECKS */;
/*!40101 SET CHARACTER_SET_CLIENT=@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT */;
/*!40101 SET CHARACTER_SET_RESULTS=@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS */;
/*!40101 SET COLLATION_CONNECTION=@OLD_COLLATION_CONNECTION */;
/*!40111 SET SQL_NOTES=@OLD_SQL_NOTES */;

-- Dump completed on 2021-12-14 20:56:04

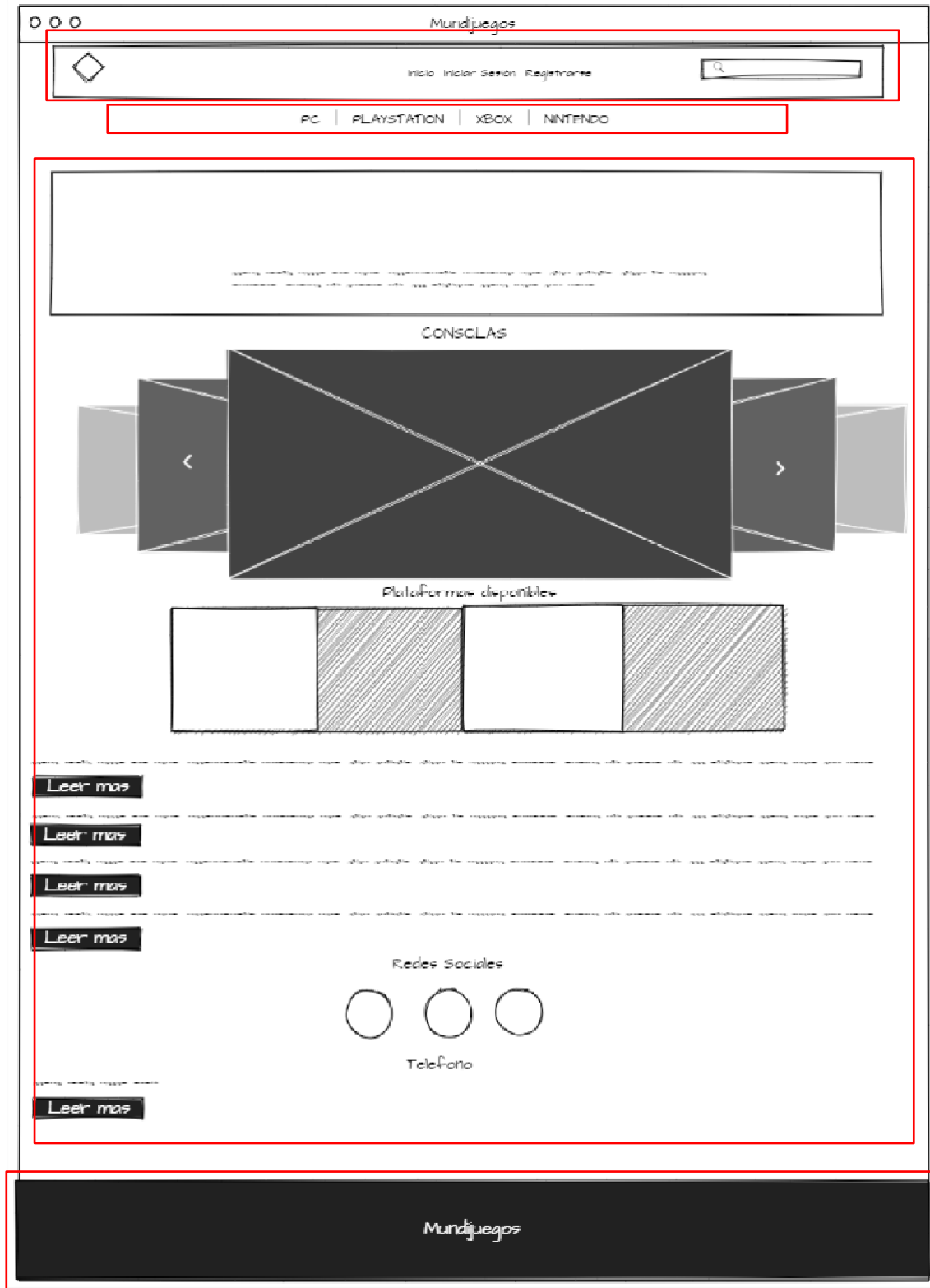
```

Páginas de las secciones PC, Playstation, Xbox y Nintendo:


En estas secciones se mostrarán las noticias relacionadas con la plataforma.

En la página se muestra unas cartas en las que en cada una de ellas se ve la imagen de la noticia, el título, la plataforma y un botón para ver los detalles de ella.

Estructura de la interface:



Mundijuegos



[Inicio](#) [Regístrate](#)

Usuario

Password

He olvidado mi contraseña

Enviar

Aquí nos encontrarás

Teléfono

Mundijuegos

Mundijuegos

Inicio Login

Usuario

Nombre

Password

Apellido1

Apellido2

Email

Dni

Telefono

Codigo Postal

Provincia

Comunidad Autonoma

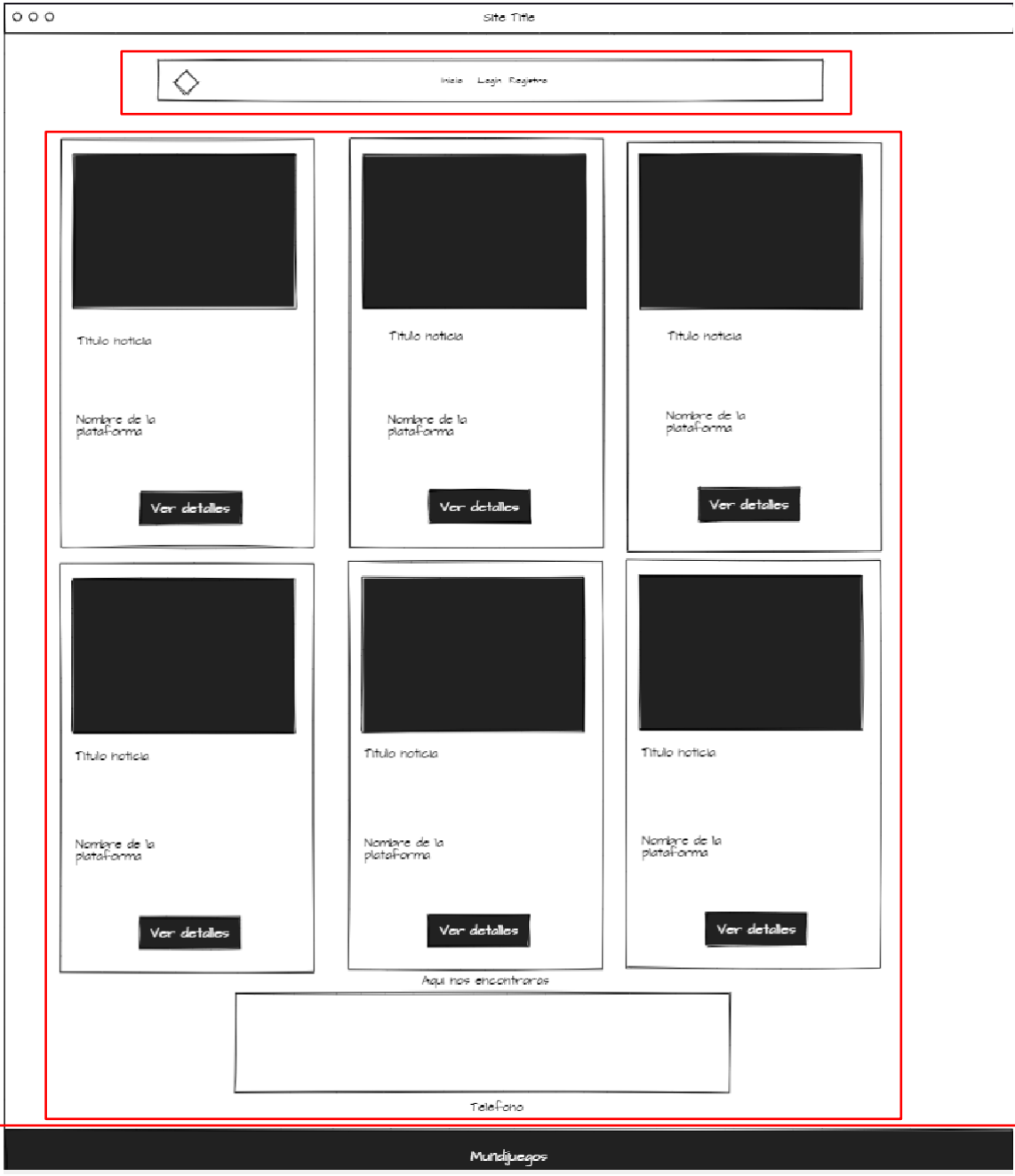
Direccion

Enviar

Aqui nos encontraran

Telefono

Mundijuegos



Análisis y diseño web. Validación de formularios:

Para la validación de los formularios he utilizado javascript con las siguientes opciones:

- Constantes que almacenan los **identificadores** del html
Ejemplo: const usuario = document.getElementById("usuario");
- Ocultamos los mensajes de errores con **JQUERY**
Ejemplo: `$("#usuario__error").css("visibility", "hidden");`
- Definimos las constantes para las **expresiones regulares** de cada uno de los campos:
Ejemplo: `usuario: /^[a-zA-Z0-9_]{6,}$/`,
- Para cada uno de los campos creamos las funciones, con ello mostramos los errors en rojo:
Ejemplo:

```
function validarUsuario(){if (expresiones.usuario.test(usuario.value))
{$("#usuario__error").css("visibility",
"hidden");}else{$("#usuario__error").css("visibility",
"visible");$("#usuario__error").css("color", "red");}}
```
- Creamos una función llamada pulsar boton que almacena todas las funciones y las valida:

```
function pulsarBoton(){
validarUsuario();
validarEmail();
validarContraseña();
validarApellido();
validarApellido2();
validarNombre();
validardni();
validarTelefono();
validarCodigopostal();
validarProvincia();
validarComunidadAutonoma();
}
```
- Por último, hacemos un llamador de oyentes de eventos:
`usuario.addEventListener("keyup", validarUsuario);`
`usuario.addEventListener("blur", validarUsuario);`
Keyup: cuando levanta la tecla
Blur cuando clickeas en la seccion

Análisis y diseño web. Proceso de carga:

Index.php-> login.html
 ingresar_usuario.html
 noticiasvj.php
 noticiasplay.php
 noticiasxbox.php
 noticiasnintendo.php
 buscador.php

Diseño de la interface:

Inicio:

En la página principal (inicio) se muestran una barra de opciones en la que podemos ver las siguientes opciones como son iniciar sesión, registrarse y una barra de búsqueda.

Debajo se muestra otra barra de opciones en la que salen las opciones de las diferentes plataformas de nuestra página.

Mas abajo nos muestra un carrusel con fotos de las consolas y después una sección con las plataformas.

Después nos muestran los títulos de unas noticias aleatorias con un botón que nos lleva a la descripción.

Por último, una sección de las redes sociales y otra sección de donde nos muestra el video destacado.

Login:

Se muestra una barra de opciones en la que podemos volver al inicio o si no estamos registrados, una opción de registrarse.

Después se muestra una caja en la que el usuario tiene que introducir el usuario y la contraseña, si no recuerda la contraseña le envía a otra pagina en la que tiene que introducir el usuario y el email y esta le envía a otra en la que tiene que introducir la contraseña nueva.

Registro:

El usuario tiene que rellenar todos los datos necesarios para darse de alta en la página.

Implementación. Enumeración detallada de los requisitos funcionales:

1. El usuario se podrá registrar y loguear.
2. Si el usuario no cierra la sesión se queda logueada, es decir hasta que no le de a cerrar sesión no sale.
3. Solo los usuarios registrados pueden ver la noticia entera.
4. Los usuarios no registrados solo podrán ver el título de la noticia y mitad de la descripción.
5. El usuario registrado tendrá la opción de modificar su perfil, también tendrá la opción de recuperar la contraseña, si no se acuerda de ella.
6. Los administradores de la página son los únicos que podrán añadir o eliminar las noticias, es decir, los videos, fotos, descripción, etc... También ellos podrán modificar una noticia y eliminarla.
7. La página tendrá diferentes secciones, como es mi caso, pc, Nintendo, playstation, Xbox... Las secciones son administradas por el administrador de la página y son creadas en diferentes archivos .php.
8. La página principal tendrá varios carruseles en los que se muestran las consolas, estas se actualizan conforme se refresque la página.
9. El criterio que utilizo para mostrar los carruseles es que se vaya recogiendo las consolas que están reflejadas en la base de datos, estas consolas a base de comandos las elijo yo.
10. Diseño responsive.
11. Control de errores:
 - Usuario
 - Nombre
 - Password
 - Apellido1
 - Apellido2
 - Email
 - Dirección
 - DNI
 - Teléfono
 - Código Postal
 - Provincia
 - Comunidad Autónoma (Provincia)
 - Rol: Usuario o Administrador
12. Acceso restringido a usuario no registrado.

Implementación. Metodología de las pruebas realizadas para cada uno de los requisitos funcionales:

Para la metodología de las pruebas en cada uno de los archivos he creado un if que cuando funciona me manda a la página que quiero y si no me muestra un mensaje de error.

Herramientas:

Visual Studio Code: es un programa con numerosas características que respalda muchos aspectos del desarrollo de software.

Workbench mysql: es una herramienta visual de diseño de bases de datos que integra desarrollo de software, administración de bases de datos, diseño de bases de datos, creación y mantenimiento para el sistema de base de datos MySQL.

Lenguajes:

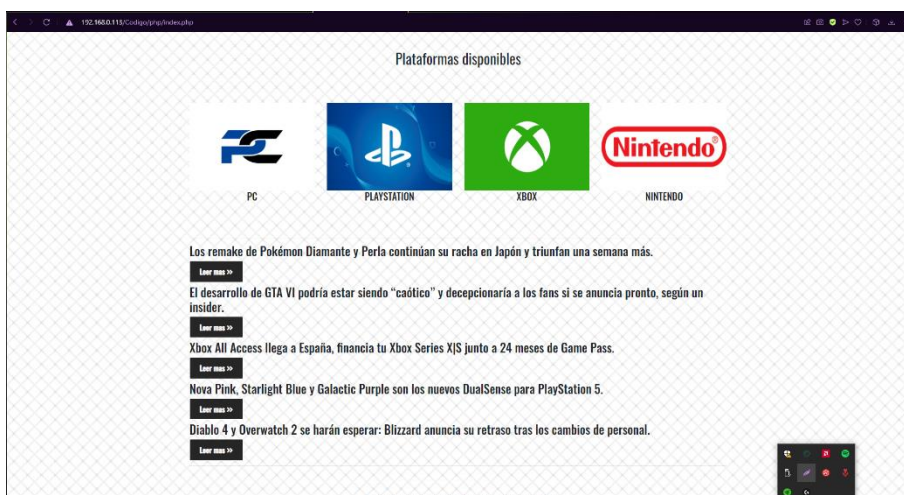
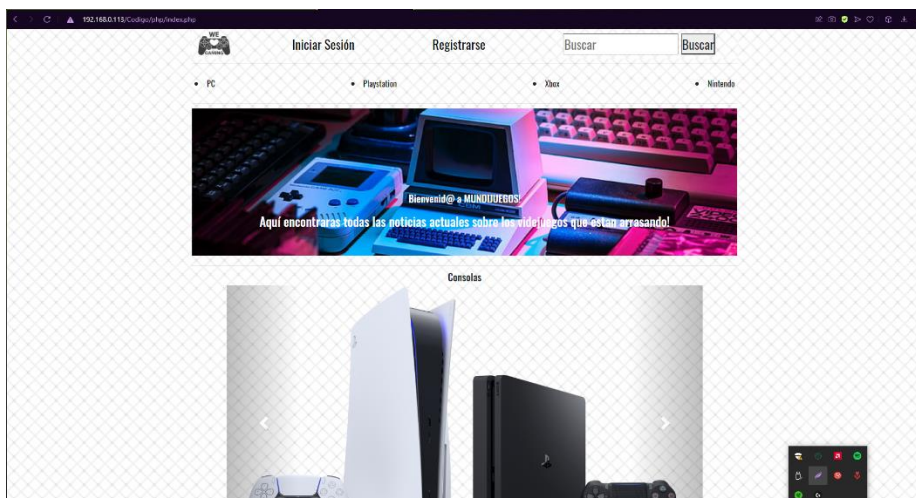
Javascript: JavaScript es un lenguaje de programación o de secuencias de comandos que te permite implementar funciones complejas en páginas web.

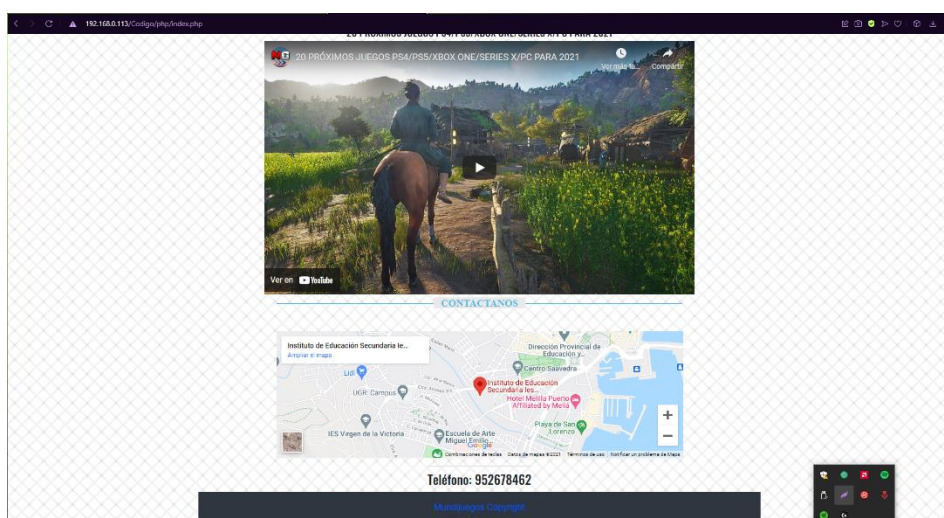
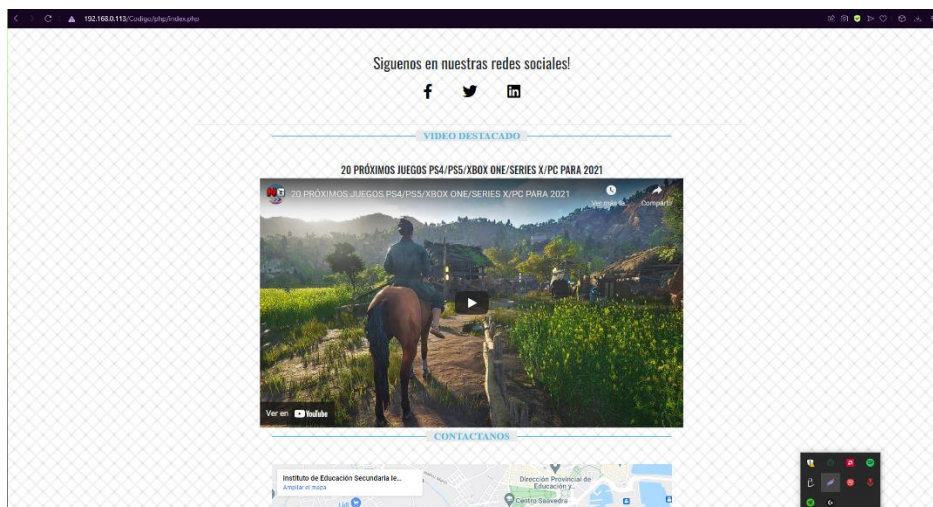
CSS: CSS es un lenguaje utilizado en la presentación de documentos HTML.

HTML: HTML es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.

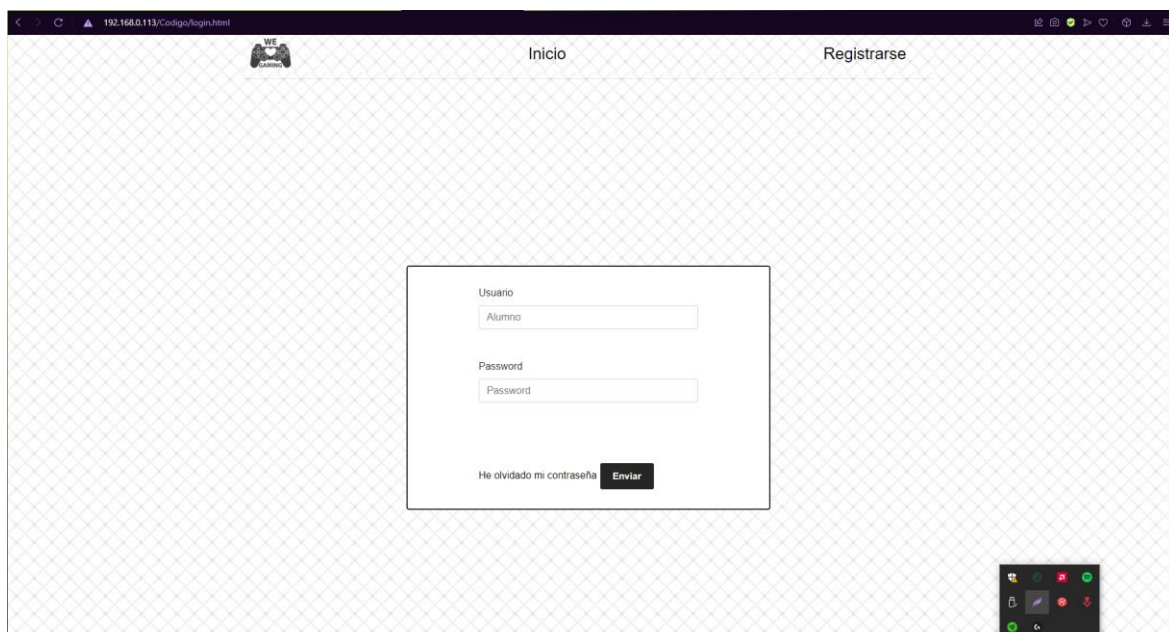
Producto. Se muestra y justifica el resultado final del proyecto:

Página principal:

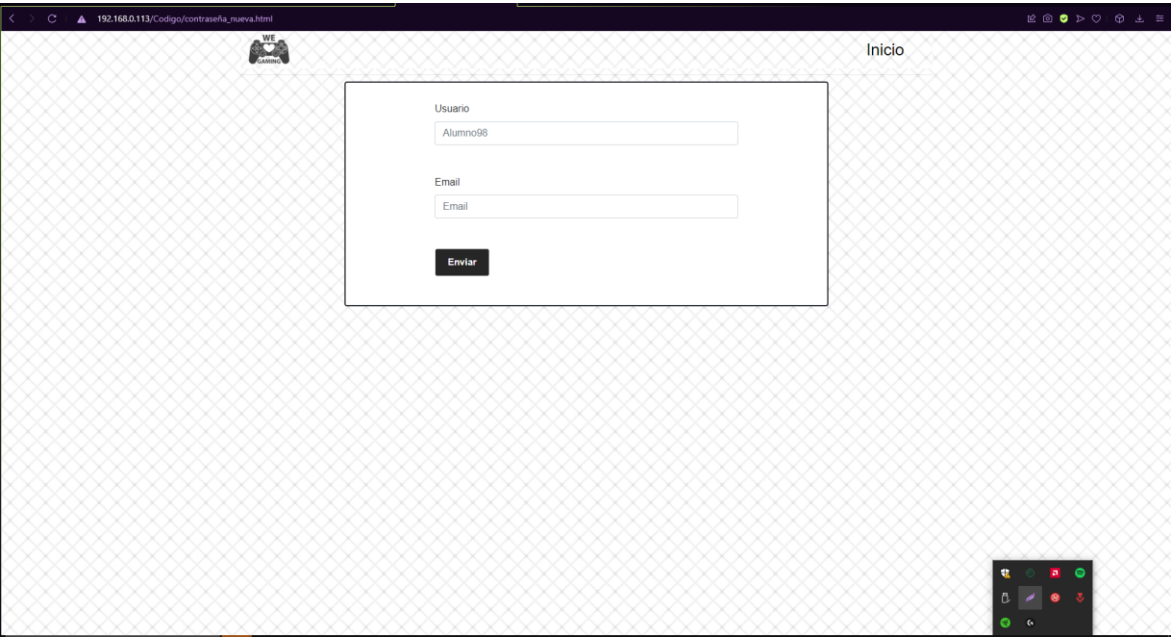




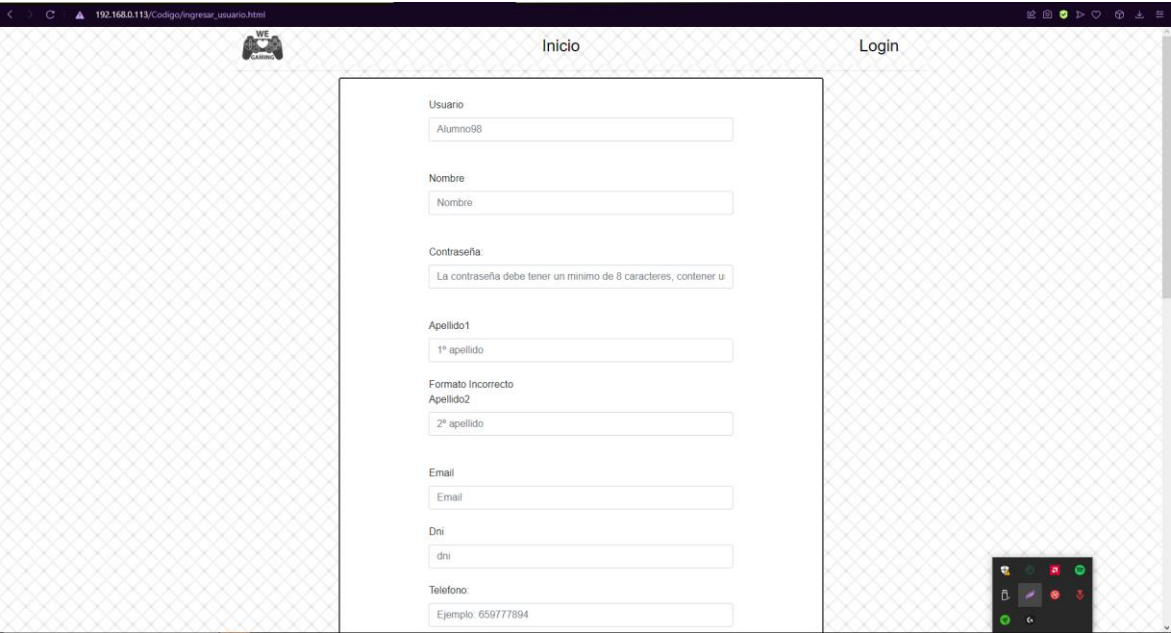
Página del login:



Contraseña incorrecta:



Registro:



192.168.0.113/Codigo/ingresar_usuario.html

Código Postal:

Ejemplo: 52005

Provincia:

Ejemplo: Méjilla

Comunidad Autónoma:

Ejemplo: Méjilla

Dirección:


Calle:

Fecha de nacimiento:

Escribe la fecha con números: 0000/00/0

Enviar

CONTACTANOS



192.168.0.113/Codigo/ingresar_usuario.html

Comunidad Autónoma:

Ejemplo: Méjilla

Dirección:


Calle:

Fecha de nacimiento:

Escribe la fecha con números: 0000/00/0

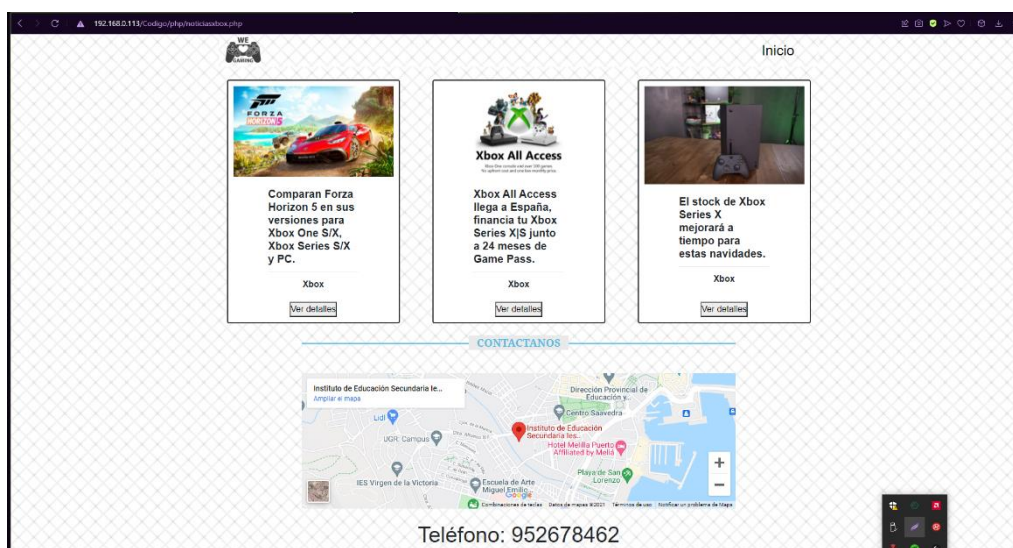
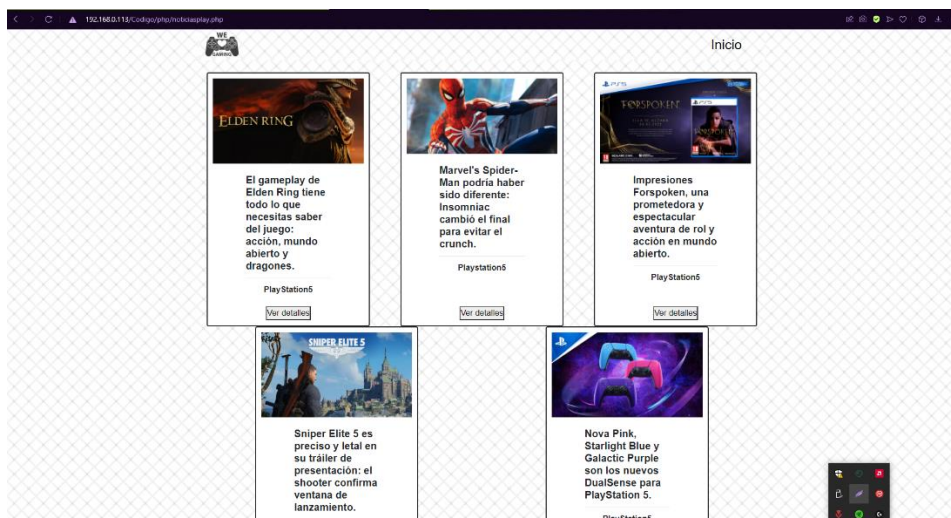
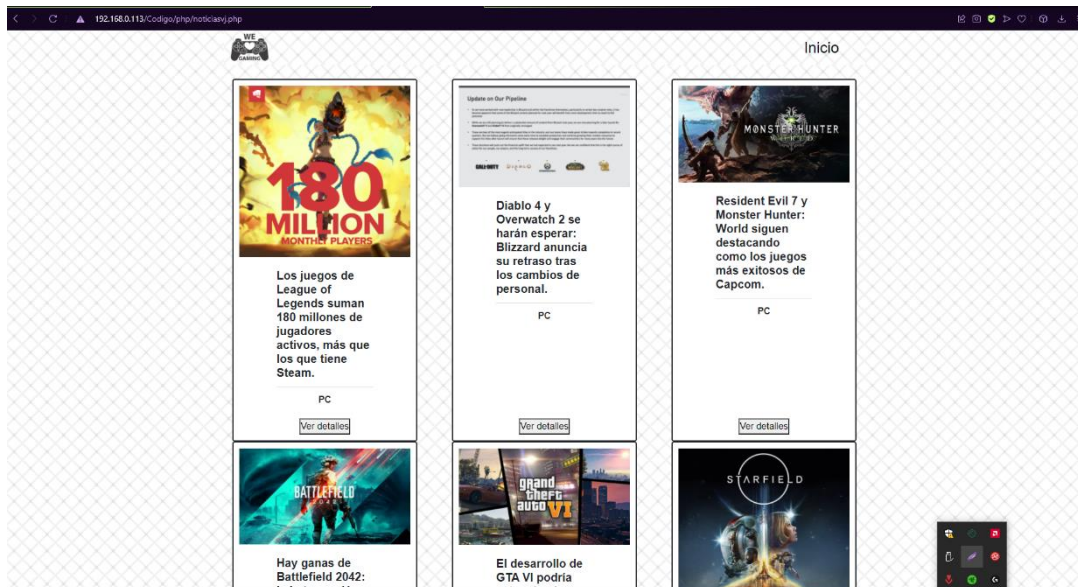
Enviar

CONTACTANOS

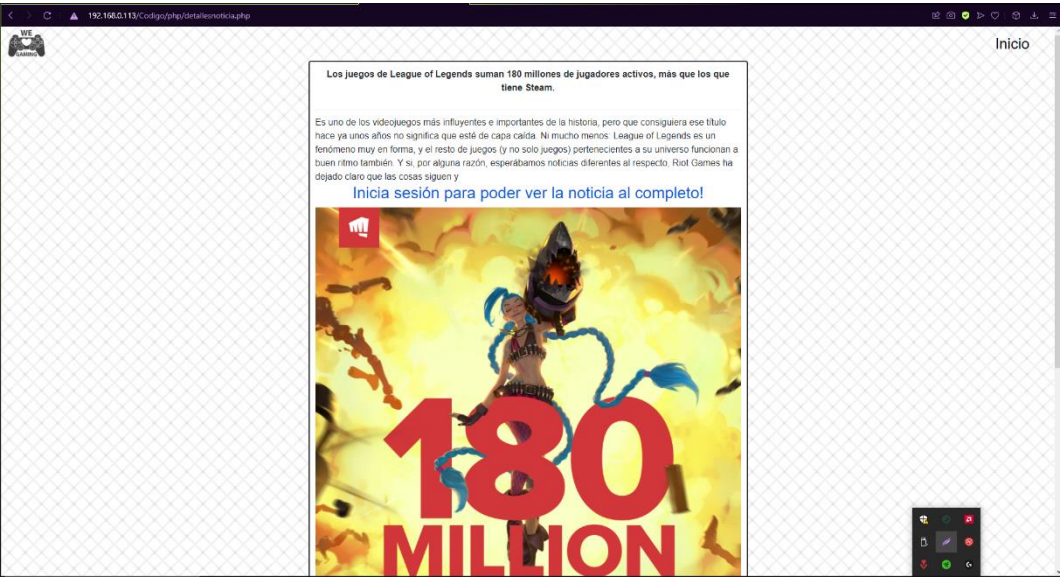


Teléfono: 952678462

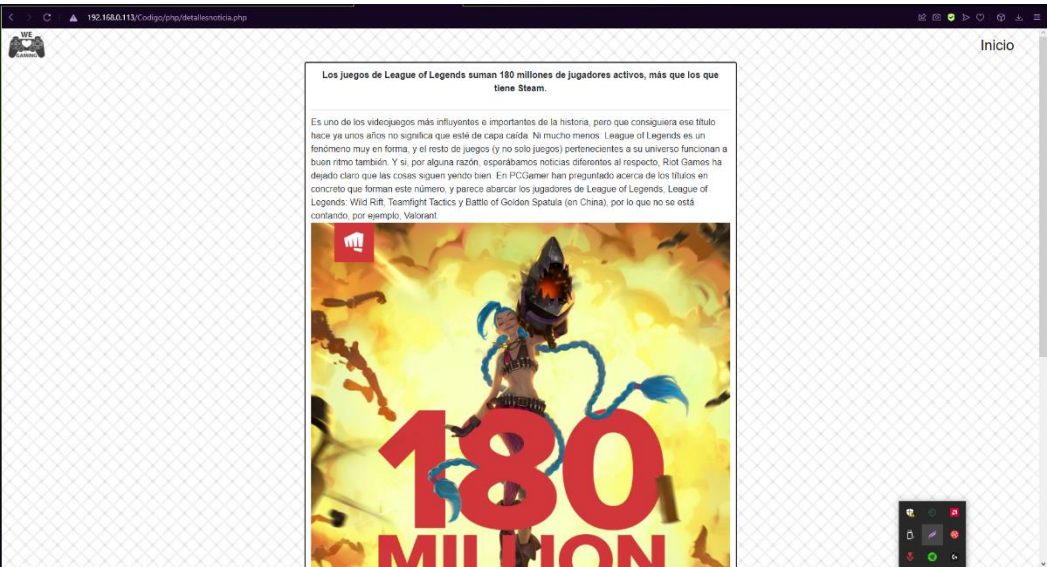
Página de la sección pc, Playstation5, Xbox y nintendo:



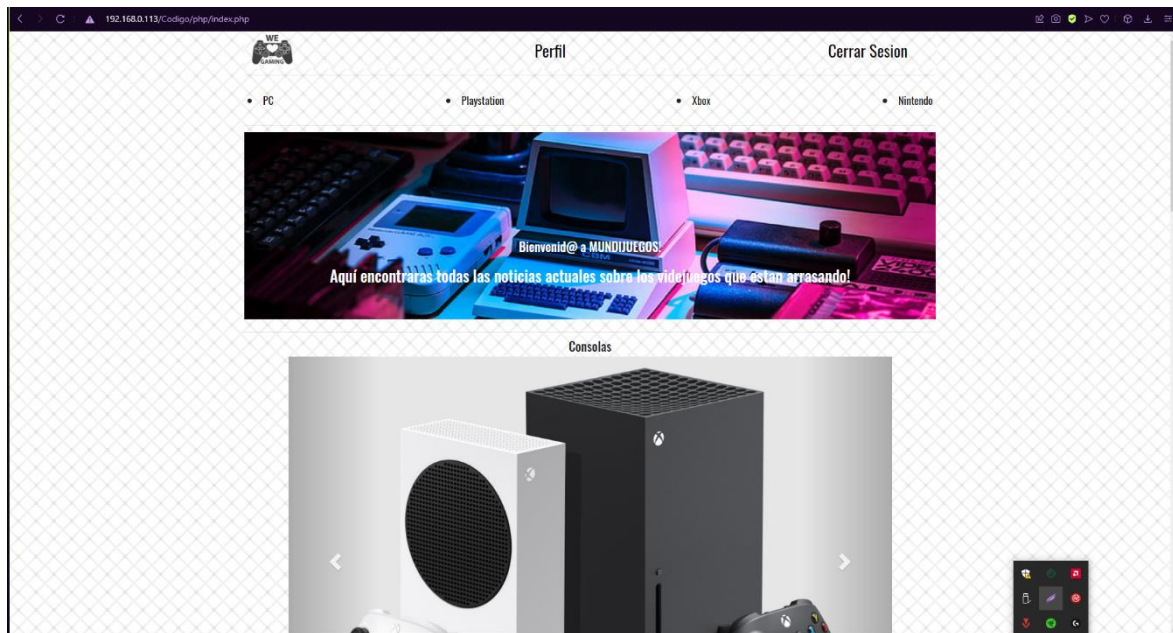
Página que muestra la noticia sin iniciar sesión:



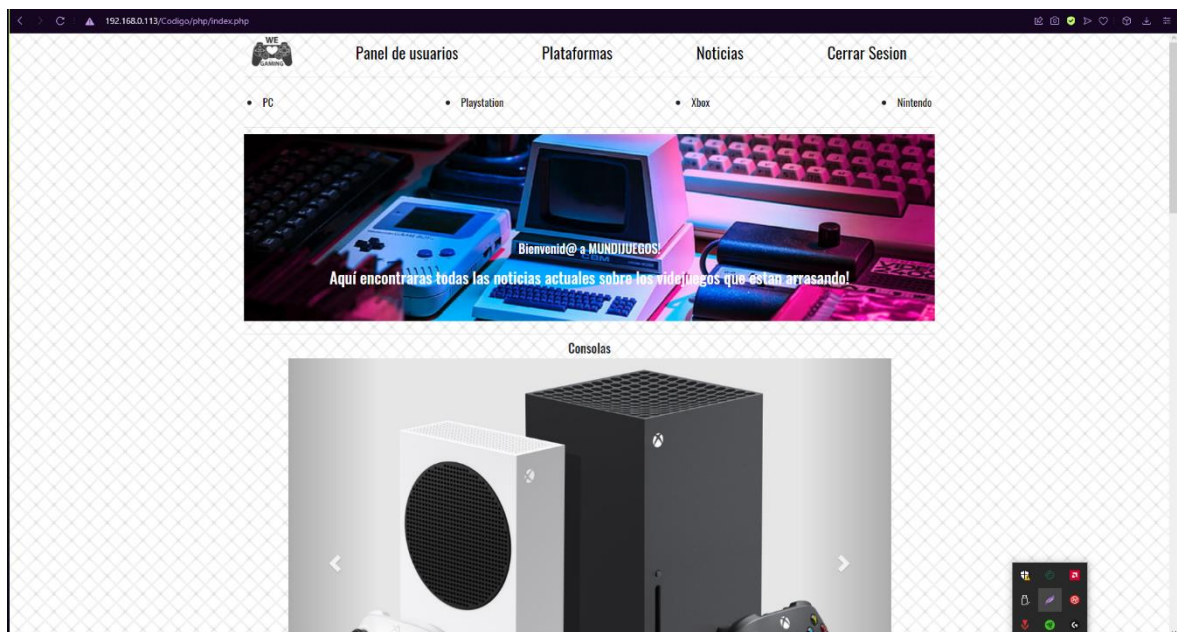
Pagina que muestra la noticia con el usuario iniciado sesión:



Vista de la página principal iniciada sesión desde el usuario normal:



Vista de la página principal iniciada sesión desde el admin:



Bibliografía:

<https://www.tutorialmonsters.com/curso-php-como-cortar-una-cadena-de-texto/>

<https://www.srcodigofuente.es/tutoriales/ver-tutorial/como-cortar-texto-en-php>