

Alumno: Carlos Almarcha Ruiz

2º DAW

Apartados 1, 2 y 3

1. Introducción

a. Presentación del proyecto

El proyecto a de fin de ciclo a desarrollar, se llamará “La taberna del gamer”. El tema principal del proyecto será la creación de un foro con temática fantasía-medieval.

El foro será un sitio web que permita a los usuarios crear publicaciones para discutir temas no solo de videojuegos, si no de cualquier temática. Para ello, el foro se dividirá en categorías, en las que los usuarios podrán elegir donde crear sus publicaciones. El foro también dispondrá de la herramienta para que los usuarios puedan comunicarse entre ellos mediante mensajes directos.

b. Objetivos del proyecto

Se busca crear un foro con una interfaz de usuario atractiva, que sea intuitiva y fácil de usar para que el usuario pueda utilizar todas sus funciones sin dificultades.

El objetivo principal será la interacción entre usuarios de manera que puedan expresar sus ideas de manera sencilla y la entablar discusiones con otros usuarios sobre temas diversos, además de poder comunicarse entre usuarios de manera privada mediante los mensajes directos.

Los usuarios también tendrán la opción de adjuntar archivos multimedia en sus publicaciones, como imágenes o enlaces externos a vídeos, además de poder escoger diferentes fuentes en los textos, color, estilos...

c. Justificación del proyecto

La creación del foro se plantea como una alternativa a los proyectos creados durante el curso, los cuales la mayoría han tratado sobre reservas de artículos, compra-venta de productos...

2. Análisis de requerimientos

a. Identificación de necesidades y requerimientos

Como funcionalidades que debe tener el foro para satisfacer las necesidades de los usuarios, el foro tendrá:

- Funcionalidad de registro y perfil de usuario.
- Capacidad para leer, crear y responder publicaciones.
- El sistema de mensajería directa entre usuarios ya mencionada anteriormente.
- El foro tendrá usuarios “administradores”, que tendrán la capacidad de crear, modificar y borrar publicaciones y, en el caso de que un usuario infrinja las normas internas del foro, que vendrán señaladas de manera explícita en el registro de usuario, la posibilidad de bloquear de manera temporal o indefinida al usuario en cuestión.
- La web estará adaptada a diferentes resoluciones (responsive) para la correcta visualización del sitio para cualquier usuario en cualquier dispositivo.
- Una barra de búsqueda con la que los usuarios podrán buscar publicaciones concretas de manera rápida y sencilla.
- Se podrá valorar las publicaciones con “like” o “dislike”, haciendo uso de peticiones AJAX.

b. Identificación de público

Como foro web, este proyecto no tiene un público específico, si no que será un foro en el que podrá participar cualquier persona registrada. Aunque la temática del foro sea la fantasía medieval relacionada con los videojuegos, el foro tendrá multitud de categorías para que cualquier persona pueda realizar publicaciones y participar en las discusiones con total libertad (siempre y cuando se respeten las normas internas del foro y se respete la legalidad).

c. Estudio de mercado y competencia

En cuanto al mercado y la competencia, la cantidad de foros existentes es alta. Se busca que este foro, al contrario que la mayoría, sea de registro abierto para que cualquier persona pueda entrar y participar. Al contrario que los grandes foros ya existentes, que se basan en registro por invitación, al tener un registro libre se busca que la cantidad de personas participantes sea alta, aunque eso conlleve un mayor esfuerzo a la hora de moderación del foro.

3. Diseño y planificación

a. Definición de la arquitectura del proyecto

En cuanto a la arquitectura del proyecto, para el backend, se plantea el uso de PHP y la utilización del framework Yii2, puesto que es el que estoy utilizando durante las prácticas y personalmente sería una buena oportunidad para seguir practicando. Para la parte del frontend, se utilizará HTML, CSS y JavaScript para peticiones AJAX.

Para la base de datos, se utilizará una base de datos MySQL. La estructura de la base de datos estará compuesta por 8 tablas:

- Usuario (id (PK), nombre, email, contraseña, fecha_registro, foto y rol).
- Publicacion (id (PK), título, contenido, id_usuario (FK), id_categoria (FK) y fecha_publicacion).
- Comentario (id (PK), contenido, fecha_comentario, id_usuario (FK), id_publicacion (FK)).
- Categoría (id (PK), nombre)
- Likes (id (PK), tipo, fecha_voto, id_usuario(FK), id_publicacion (FK), id_comentario (FK)).
- Mensaje (id(PK), contenido, fecha_envío, id_usuario(FK)).
- Foto_post(id(PK), url, id_publicacion(FK)).
- Foto_mensaje (id(PK), url, id_mensaje(FK)).

b. Diseño de la interfaz de usuario

Como principal idea del diseño, el foro estará estructurado de tal manera que en el encabezado de las páginas, aparezca un espacio con el nombre del foro, un logo personalizado y un espacio para el inicio de sesión y un enlace a registro en el caso de que no se haya hecho login. Si esta hecho login, se mostrará el nombre de usuario y su foto.

Además, en el encabezado, habrá una barra de navegación con enlaces a los diferentes sitios del foro, como la pagina principal, perfil de usuario, contacto con administradores...

En cuanto al contenido de la pagina, la pagina principal estará compuesta por las categorías donde los usuarios podrán crear publicaciones. Las categorías serán enlaces que llevarán a la lista con todas las publicaciones pertenecientes a dicha categoría, que se mostrarán separadas por en celdas de manera vertical.

Se planea un pie de pagina en el que aparezcan elementos como enlaces a redes sociales, contacto...

c. Planificación de las tareas y los recursos necesarios

Tras el visto bueno del tutor, se plantea una planificación de tareas:

- Desarrollo principal del front-end (diseño de la pagina, elementos correspondientes, maquetación y adaptación a distintos dispositivos, estilos...).
- Tras el desarrollo del front-end, el desarrollo del back-end.
- Posterior al desarrollo de front y back-end, la realización de pruebas de funcionalidad.