

Virtual Vault

Indice

I. Introducción.....	3
A. Presentación del proyecto.....	3
B. Objetivos del proyecto.....	3
C. Justificación del Proyecto.....	3
II. Análisis de Requerimientos.....	4
A. Identificación de necesidades y requerimientos.....	4
B. Identificación del publico.....	4
C. Estudio de mercado y competencia.....	5
III. Diseño y Planificación.....	5
A. Definición de la arquitectura del proyecto.....	5
Backend.....	5
FrontEnd.....	6
Base de datos.....	6
B. Diseño de la interfaz de usuario.....	6
C. Planificación de las tareas y los recursos necesarios.....	7
1. Planificación.....	7
2. Interfaz del Usuario.....	7
3. Desarrollo Frontend.....	7
4.Desarrollo Backend.....	7
5. Pruebas.....	8
6.Mantenimiento y Despliegue.....	8
Recursos Necesarios.....	8
1.Herramientas y Tecnología.....	8
2.Esfuerzo y Tiempo.....	8
IV Implementación y Pruebas.....	9
Desarrollo de las funcionalidades del proyecto.....	9
Pruebas unitarias y de integración.....	9
Corrección de errores y optimización del rendimiento.....	9
V. Documentación.....	10
Documentación Técnica.....	10
Manual de Usuario.....	10
Manual de instalación y configuración.....	10
VI. Mantenimiento y Evolución.....	10
Mantenimiento y Soporte.....	10
Identificación de posibles mejoras y evolución del proyecto.....	10
Actualizaciones y futuras mejoras.....	11
VII. Conclusiones.....	11
Evaluación del proyecto.....	11
Cumplimiento de objetivos y requisitos.....	12
Lecciones aprendidas y recomendaciones para futuros proyectos.....	12
VIII. Bibliografía y Referencias.....	12
Fuentes utilizadas en el proyecto.....	12
Referencias y enlaces de interés.....	12

I. Introducción

Mi proyecto se va a encontrar en un repositorio de GitHub desde el cual voy a ir subiendo los cambios y mejoras que se hagan sobre el proyecto

<https://github.com/Caste11/repositorioACastellanos>

A. Presentación del proyecto

Virtual Vault es un baúl donde se guardan videojuegos la cual ha sido diseñada para ofrecer experiencias únicas y emocionantes a todos nuestros usuarios.

Nuestro objetivo es crear un espacio en el cual nuestros queridos gamers puedan encontrar todo lo necesario para que puedan disfrutar al máximo de la experiencia del mundo del gaming, tendrá disponible desde los últimos lanzamientos hasta los juegos más clásicos.

B. Objetivos del proyecto

1. Desarrollar una plataforma que sea intuitiva y fácil de usar, ya que pueda acceder cualquier usuario y se sepa guiar por dicha página y sea todo lo mas cómodo y eficiente para el.
2. Ofrecer una amplia selección de productos sobre el mundo de los videojuegos, como trayendo juegos de todas las plataformas posibles tanto de grandes marcas como de desarrolladores independientes mejor conocidos como juego indie.
3. Brindar a nuestros usuarios una atención al cliente única, amigable y de alta calidad haciéndola personalizada a cada cliente para que se sienta más cómodo y se le pueda resolver su problema de la mejor manera y eficiente.

C. Justificación del Proyecto

La creación de Virtual Vault nace de la alta demanda que a empezado a surgir por los videojuegos.

Como bien se sabe el sector de los videojuegos esta en constante crecimiento desde que se pusieron de moda entre los jóvenes y los adultos, por lo que cada año salen miles de nuevos juegos y cada ciertos años salen nuevas consolas, y accesorios para

dichas consolas. A pesar del crecimiento del que goza la industria del videojuegos se necesita una plataforma en la cual los usuarios puedan subir tanto sus juegos como productos del mundo del gaming para que toda la comunidad se entere y pueda encontrar todo tipo de cosas del mundillo en un mismo sitio en vez de ir de plataforma en plataforma. En Virtual Vault se da la posibilidad de marcar el producto o juego como favorito para que te sea más fácil visualmente de encontrar, es una plataforma la cual contiene todo lo relacionado con el mundo de los videojuegos desde lo más novedoso hasta lo más antiguo

II. Análisis de Requerimientos

A. Identificación de necesidades y requerimientos

La necesidad de encontrar un baúl o sitio web en la cual puedas encontrar todo tipo de juegos para todas las plataformas posibles y accesorios para estas.

Lo cual nos lleva a tener un gran stock de todo tipos de productos del mundo del gaming.

Los clientes tendrán ayuda personalizada a la hora de encontrar el juego que desean como a la hora de solucionar futuros problemas que les puedan aparecer. Junto a una página intuitiva a la hora de marcar como favoritos nuestros juegos en la cual sea fácil para cualquier persona subir sus juegos para que otros usuarios sean capaces de verlos y guardarlos

B. Identificación del publico

Nuestro público esta enfocado a todas las edades, tanto a niños que están empezando con sus primeras consolas hasta adultos experimentados en este mundillo.

Esta también enfocados a familias ofreciendo juegos para que se divierta la familia al completo jugando a juegos de deportes, aventura, cooperativos, etc.

También esta enfocada a los entusiastas de la tecnología ya que quieren tener las últimas novedades del mundillo y estar a la última en todos los sentidos.

Profesionales de los Esports ofreciéndoles el mejor equipo tecnológico del mercado para que tengan el mejor rendimiento tanto en sus partidos como en sus entrenamientos.

Al identificar los grupos nos podemos adaptar mejor a ellos y ofrecerles un mejor servicio.

C. Estudio de mercado y competencia

Como era de esperar existen una gran cantidad de páginas que se dedican al mundillo de videojuegos al igual que nuestra página, pero ninguna cumple con el enfoque y las necesidades dichas anteriormente.

La demanda del mercado actual son los juegos digitales los cuales con forme pasa el tiempo van ganando popularidad aunque los juegos móviles tampoco se quedan atrás. El mercado de los videojuegos se puede segmentar en diferentes categorías como los géneros de los juegos o la plataforma para la cual van a ser desarrollados y jugados. Los consumidores tienen una gran demanda porque siempre buscan estar a la última en toda la tecnología y juegos del mercado por lo cuales hay que estar constantemente renovando el stok aunque ofrecemos también juegos antiguos para esa parte del público que son de lo que se considera ahora la old school.

Tenemos grandes competidores como tiendas locales de videojuegos, grandes cadenas de tiendas u otras compañías con plataforma de ventas en línea.

III. Diseño y Planificación

A. Definición de la arquitectura del proyecto

Backend

Voy a utilizar el lenguaje de php que es un lenguaje de programación de código abierto el cual fue diseñado principalmente par el desarrollo web. Php es un lenguaje en el cual destaca su fácil uso que tiene con HTML lo cual viene muy bien a la hora

de crear páginas dinámicas y además es compatible con sistemas como por ejemplo Windows, Linux y macOS. Cuenta con una gran documentación en línea y con una gran multitud de desarrolladores

FrontEnd

Voy a utilizar HTML, CSS, JavaScript y Bootstrap.

-HTML: Se utiliza para programar la estructura semántica de una página web a través de etiquetas.

-CSS: Es un lenguaje de estilos y se suele utilizar para programar la estética y visual del propio código. Las ventajas de CSS es que se puede escribir tanto dentro del propio código de HTML como en una página externa y vincularlo con HTML.

-JavaScript: Es un lenguaje que se complementa muy bien con el resto y además aporta dinamismo e interactividad dentro de las propias páginas web. Gracias a eso las páginas son cada vez más rápidas y dinámicas.

Base de datos

-PhpMyAdmin: Es la herramienta de administración de base de datos de MySQL la cual simplifica la gestión de datos con una interfaz de lo más intuitiva, tiene una gran cantidad de funcionalidades de las cuales incluyen la creación, eliminación y modificación de bases de datos, tablas y campos. También se pueden ejecutar consultas de SQL directamente en la base de datos

B. Diseño de la interfaz de usuario

1.- Login y Registro: Al entrar en la página tendrás la opción de iniciar sesión y si no tienes cuenta tendrás que registrarte como nuevo usuario.

2.- Página inicial: Una vez inicies sesión te llevará a la página principal en la cual verás todos los anuncios hechos y en la parte superior verás un menú en el cual estarán disponibles las páginas a las que se pueden acceder

3.- Páginas Disponibles:

Ver mis anuncios: Página a la cual el usuario accede y puede ver todos los anuncios que ha puesto, agregar nuevos anuncios y borrarlos

Sobre Mi: Página con información sobre mí y un botón para poder descargar el CV

Cerrar Sesión: Una vez cerrado sesión te devuelve a la página del login.

Página principal : Página donde se muestran todos los juegos y se pueden marcar como favoritos

Dentro del Juego: Página que aparece cuando le pinchas en el juego en la principal en la cual te saca todos los datos del juego junto a todas sus fotos

C. Planificación de las tareas y los recursos necesarios

1. Planificación

Hay que revisar y afinar los requisitos del proyecto como la funcionalidad, el diseño, contenido, etc.

Hay que establecer unos objetivos que sean claros para desarrollar la página.

2. Interfaz del Usuario

Crear bocetos de dicha interfaz que sean adecuados a la tienda y con una estética adecuada a la pedida, revisar los comentarios de los usuarios a la hora de incluir mejoras en la página.

3. Desarrollo Frontend

Integrar funcionalidades interactivas y elementos dinámicos con la ayuda de la herramienta JavaScript e intentar asegurar una compatibilidad y accesibilidad de dicho sitio web con otras plataformas o dispositivos.

4.Desarrollo Backend

La tecnología utilizada para el entorno de desarrollo va a ser PHP y MySQL, para desarrollar dicha lógica del servidor y la funcionalidad de la página, incluyendo la

gestión de contenido en el caso de ser necesario habría que implementar medidas de seguridad y optimización del rendimiento del dicho sitio web.

5. Pruebas

Integrar y probar el front y el back par asegurar un correcto funcionamiento del sitio web, junto a pruebas de rendimiento, seguridad para poder corregir y solucionar los distintos errores que puedan ir apareciendo.

6.Mantenimiento y Despliegue

Preparar la página para su desligue en el servidor y asegurarnos de que dicha página este accesible y funcional para todos los usuarios. También hay que establecer un plan de mantenimiento para asegurar de que la seguridad de la página no decae y el rendimiento constante del sitio web.

Recursos Necesarios

1.Herramientas y Tecnología

El entorno de desarrollo utilizado va ase Visual Studio Code.

Las tecnologías: HTML, CSS, JAVAsRIPT, PHP.

Frameworks adicionales como por ejemplo BOOSTRAP para un diseño responsivo de la página.

2.Esfuerzo y Tiempo

Invertir el tiempo suficiente para cada fase del desarrollo del proyecto como el desarrollo, diseño, implementación y pruebas. También tiempo adicional para aprender nuevas tecnologías y resolver posibles problemas durante el desarrollo del sitio webIV Implementación y Pruebas

Desarrollo de las funcionalidades del proyecto

Estás van a ser la distintas funciones que va a tener el proyecto

Usuario:

Login

Registrar

Ver todos los juegos

Ver juegos por usuario

Favoritos

Juegos:

Ver dentro del juego

Insertar

Borrar

Pruebas unitarias y de integración

ID	ROL	PRUEBA	RESULTADO	ESTADO
1	Usuario	Registrar al usuario con todos los datos	Tienes que rellenar todos los campos para que se registre	ok
2	Usuario	Registrar un usuario con el mismo correo	Tiene que dar un error y mostrar un mensaje	ok
3	Usuario	Iniciar Sesión	Nos redirige a la aplicación	ok
4	Usuario	Errores de inicio de sesión	Te salta un mensaje de credenciales incorrectos	ok
5	Usuario	Crear un juego	Tienes que completar todos los campos	ok
6	Usuario	Subir fotos	Hay un limite de fotos a subir que son 7	ok

Corrección de errores y optimización del rendimiento

Para asegurar un mayor rendimiento en la aplicación y optimización el código es reducido lo máximo posible quitando partes que no se utilizan o no tengan funcionalidad. Hay una cantidad limitada de fotos por anuncio y son todas por iguales.

V. Documentación

Documentación Técnica

Este apartado estará adjunto en un PDF distinto

Manual de Usuario

Este apartado estará adjunto en un PDF distinto

Manual de instalación y configuración

Lo necesario para desplegar la aplicación es bajarte XAMPP para poder desplegarla, te adjunto un enlace para que puedas descargarlo : <https://www.apachefriends.org/es/index.html>

Una vez tienes instalado y configurado el XAMPP, te tienes que bajar la sql que se adjunta en la carpeta del proyecto o se encuentra en el repositorio de github. Una vez implementada la sql en la base de datos tienes que agregar la carpeta del proyecto a la carpeta de htdocs que se encuentra dentro de la carpeta de XAMPP.

VI. Mantenimiento y Evolución

Mantenimiento y Soporte

Para asegurarnos un funcionamiento óptimo de la página va a tener un mantenimiento mensualmente en el cual se va a buscar mejorar la seguridad del código y la página, corregir posibles errores, ir aumentando la funcionalidad de la página implementando nuevas funcionalidades. Se irá mejorando el soporte técnico para poder solucionar los fallos reportados por los usuarios lo más pronto posible

Identificación de posibles mejoras y evolución del proyecto

Está es una lista con las posibles mejoras o implementaciones no añadidas

1. **Editar a juego:** Se podría agregar un editar juego ya que así si es usuario se equivoca al crear uno en vez de borrarlo y tener que crear uno de cero simplemente puede editar lo que considere que no está bien y cambiarlo para que ya quede perfecto.
2. **Contraseñas:** Ahora mismo la contraseña tiene implementado un hash por lo cual va cifrada pero se podría mejorar la cantidad de caracteres de necesarios en vez de 4 que es lo actual a 8 caracteres Actualizaciones y futuras mejoras

La aplicación va a ser continuamente actualizada y mejorada para tener siempre contenidos a nuestros usuarios y estén a la última tecnología. Estas son algunas de las mejoras

1. **Nuevas funcionalidades:** Creación de nuevas funcionalidades para aumentar la utilidad de la página, para complacer las demandas de los usuarios.
2. **Seguridad:** prevenir todas las brechas de seguridad posibles para que o sitio sea totalmente fiable y nuestros usuarios se sientan agusto y protegidos y poder proteger su privacidad.
3. **Personalización:** ir cambiando estéticamente la página para que cada vez que se añada funcionalidad sea fácil de guiarte y acceder a cualquier punto del sitio. Y también se vea cada vez más bonito estéticamente

Estás actualizaciones y mejoras es para mantenernos en el mercado y poder seguir luchando contra nuestros competidores y frente a la demanda del mercado

VII. Conclusiones

Evaluación del proyecto

El proyecto a tenido una evolución progresiva respecto a lo que es ahora, se empezó con una idea la cual era totalmente distinta a lo que ha acabado siendo. Se podría decir que a evolucionado bastante bien. Se implementó una base de datos sencilla lo que hizo que su mantenimiento y manejo nos fuese más sencillo, se desarrolló una interfaz de usuario bastante intuitiva. Se empezó a desarrollar de manera en la cual primero se optó por ir a por lo sencillo para acabar finalizando con lo difícil y los estilos.

Cumplimiento de objetivos y requisitos

El proyecto cumple con los requisitos y objetivos que se han ido poniendo. Se fueron cumpliendo en un orden de dificultad, es decir desde el más sencillo hasta el más complejo, pero siempre de una manera organizada y muy eficiente. Eso no quita que se le hiciesen los ajustes que han sido necesarios para alcanzar los objetivos.

Lecciones aprendidas y recomendaciones para futuros proyectos

Durante el desarrollo del proyecto he aprendido bastante cosas y muy importantes, como por ejemplo que es muy necesario e importante tener una gran organización a la hora de que cosas se van a hacer primero y cuáles se van a dejar para lo último porque sino se puede descuadrar todo y se puede volver un auténtico caos. Hay tener las ideas claras desde un primer momento para evitar el mayor número de cambios posibles a la hora de la funcionalidad de la página y aunque me hubiese gustado utilizar Symphony a la hora de desarrollar el Backend acabé optando por PHP nativo. Es muy importante dedicarle un rato día a día al proyecto para que salga lo mejor posible.

VIII. Bibliografía y Referencias

Fuentes utilizadas en el proyecto

No he utilizado ninguna fuente

Referencias y enlaces de interés

- Página de PHP oficial: <https://www.php.net>
- Página de Bootstrap Oficial: <https://getbootstrap.com>
- Página de GitHub oficial: <https://github.com>
- Página para ver ejemplos y ayuda sobre HTML Y CSS: <https://www.w3schools.com>