

# 2023

## MEMORIA – Proyecto final DAW



Autor:

✦ **Ismael Da Palma Fernández**

# ÍNDICE

Casos de Uso: .....	2
Modelo Entidad-Relación: .....	3
Mapa de navegación de la web:.....	4
Funcionalidades y aspectos extras incluidos: .....	5
Home.....	5
Menú.....	5
Registrarse .....	6
Login.....	7
Publicar Juego.....	8
Juegos .....	9
Detalles del juego .....	10
Comentarios .....	11
Favoritos .....	12
<b>IMPORTANTE: Aclaraciones para que funcione la práctica .....</b>	<b>12</b>

## Casos de Uso:

Los casos de uso que se han usado para el diseño de la página web se han basado en el Diagrama de Casos de Uso aportado como ejemplo en la presentación del trabajo final.

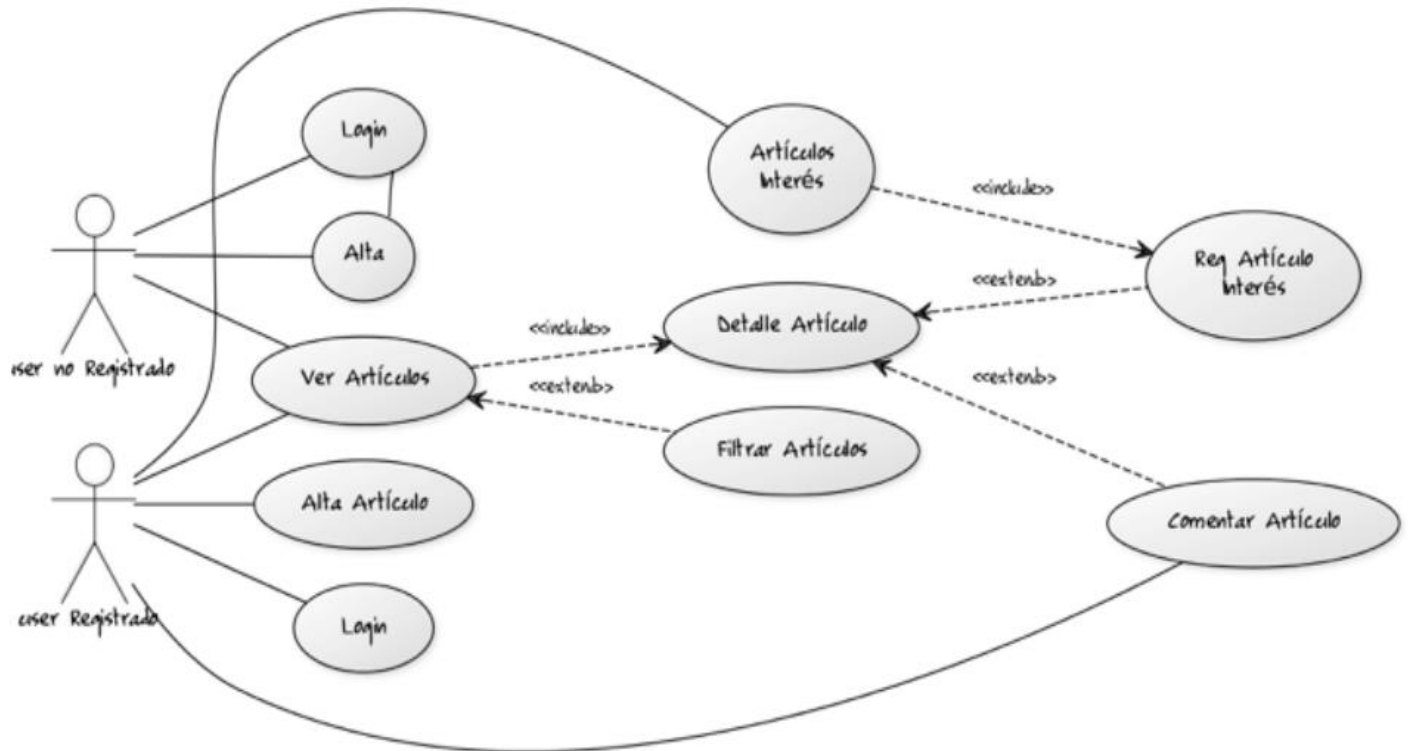
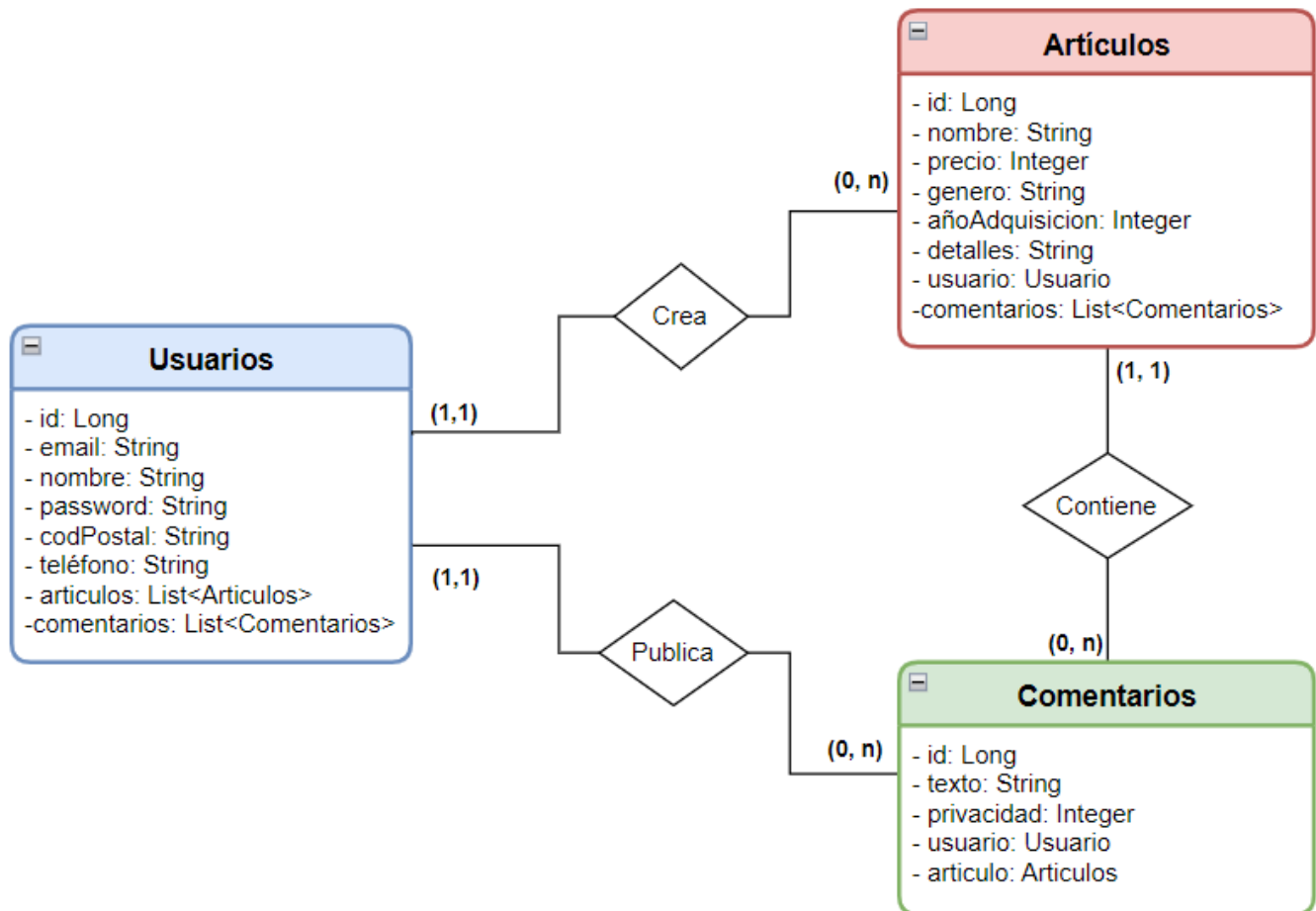


Ilustración 1 - Diagrama de Casos de Uso

## Modelo Entidad-Relación:

Al igual que en el apartado anterior, me he basado en el modelo de entidad-relación que aparece como ejemplo en las transparencias de la presentación del Trabajo final.



*Ilustración 2 - Modelo Entidad-Relación con los atributos de cada Entidad*

## Mapa de navegación de la web:

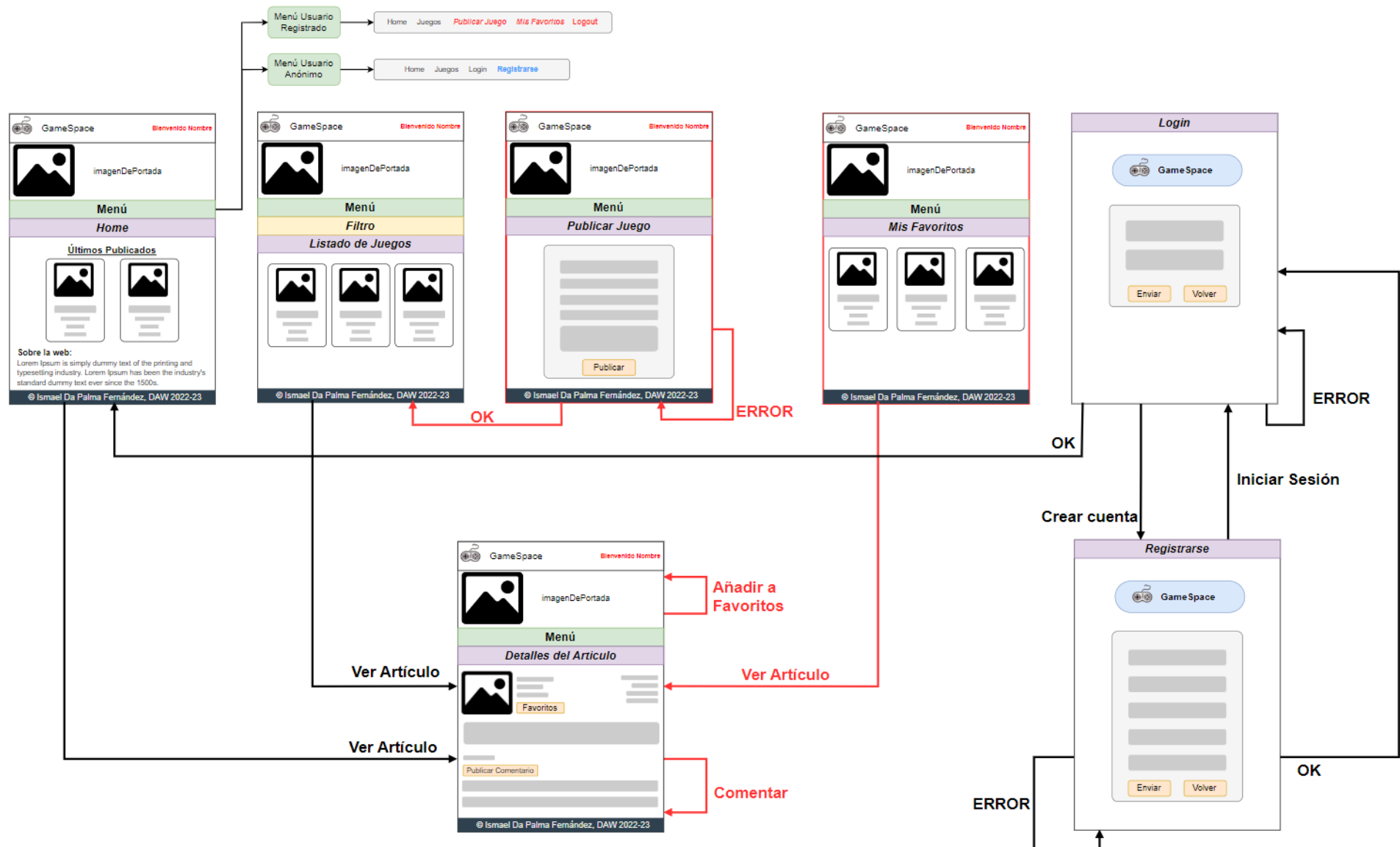


Ilustración 3 - Mapeado de la página web y las diferentes interacciones entre las ventanas

## Funcionalidades y aspectos extras incluidos:

### Home

- Aparecerán los 3 últimos artículos publicados por los usuarios (si no hay artículos no se mostrará nada).
- Se agregó una pequeña descripción debajo de los últimos artículos publicados (en caso de no haber artículos solo se mostrará la descripción de la página web).

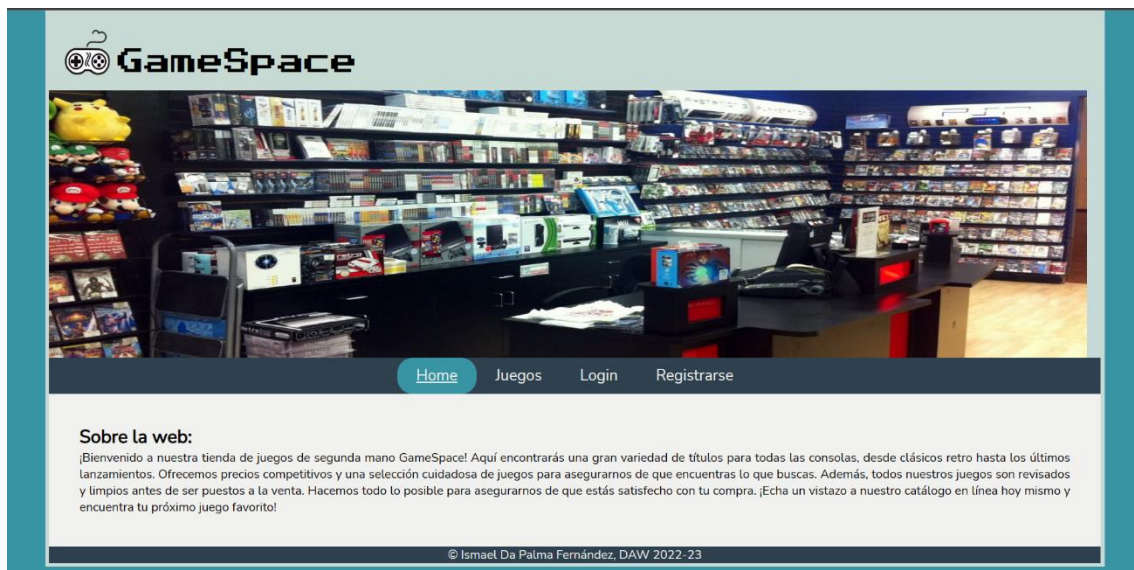


Ilustración 4 - Página principal "home"

### Menú

- El usuario que **no** esté registrado tendrá acceso únicamente a la página principal (Home), el listado de artículos (Juegos), al formulario de Login (Login) y al formulario de alta (Registrarse).
- Los usuarios registrados tendrán acceso, además de Home y Juegos, a Publicar Juego, Mis Favoritos y Logout. También se le mostrará arriba a la derecha un mensaje de bienvenida con su nombre de usuario en todo momento hasta que cierren la sesión.



Ilustración 5 - Menú del usuario registrado



Ilustración 6 - Menú del usuario anónimo

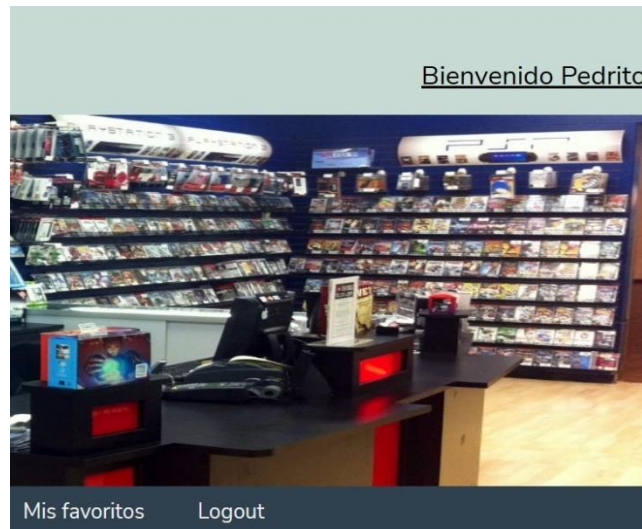


Ilustración 7 - Mensaje de bienvenida a los usuarios registrados

- Si un usuario no registrado intenta acceder a alguna sección que es exclusiva para los usuarios registrados se le redirigirá a la pagina principal con un mensaje de **Acceso Denegado**.

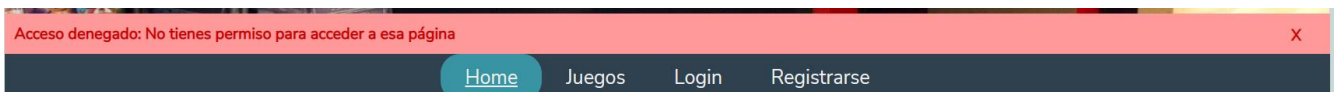


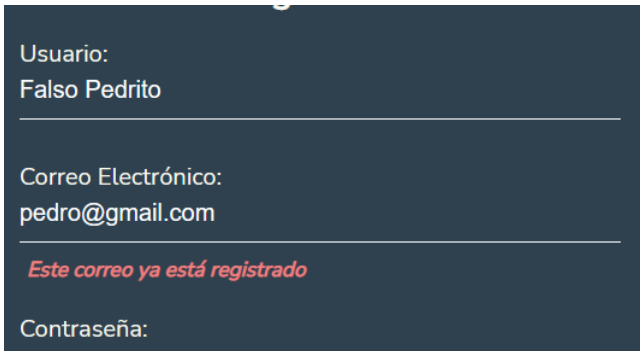
Ilustración 8 - Usuario no registrado intentando acceder a la sección de favoritos

## Registrarse

- Se ha implementado una función en JavaScript para comprobar que los datos obligatorios no estén vacíos antes de ser enviados al controlador.

Ilustración 9 – Formulario de alta si no rellenas ningún campo

- También se comprueba la **unicidad del correo** mediante Ajax, si el correo existe mostrará debajo del input de correo un mensaje notificando al usuario de que el correo ya existe, si el usuario aun así insiste en crearse la cuenta con ese correo se le redirige de nuevo al formulario de alta con un error indicando que el usuario no se ha guardado.



Usuario:  
Falso Pedrito

---

Correo Electrónico:  
pedro@gmail.com

*Este correo ya está registrado*

Contraseña:

Ilustración 10 - Notificación al usuario de la existencia del correo introducido



GameSpace

Registrarse

ERROR: Usuario NO guardado

Usuario:

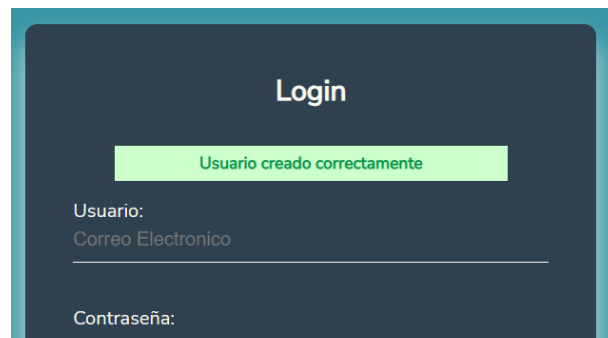
---

Correo Electrónico:

---

Ilustración 11 - Mensaje de error al intentar crear una cuenta con un correo existente

- Si el usuario se ha registrado correctamente se le redirige al formulario de Login con un mensaje de “Usuario creado correctamente”.



Login

Usuario creado correctamente

Usuario:  
Correo Electronico

---

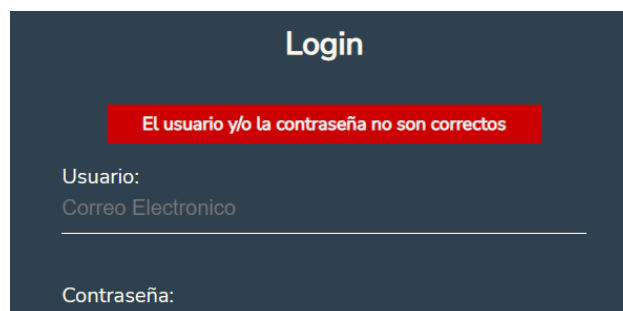
Contraseña:

---

Ilustración 12 - Formulario de Login con mensaje de Registro correcto

## Login

- Si el usuario no pone correctamente sus credenciales volverá al formulario de Login con un mensaje de error.



Login

El usuario y/o la contraseña no son correctos

Usuario:  
Correo Electronico

---

Contraseña:

---

Ilustración 13 - Fallo al iniciar sesión



- Una vez que el usuario introduce sus credenciales correctamente se le redirige a la página principal con un mensaje de “Sesión iniciada correctamente”.

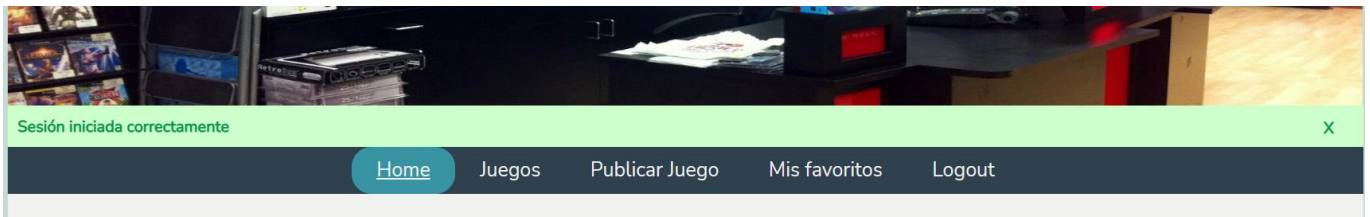


Ilustración 14 - Página principal tras haber iniciado sesión

## Publicar Juego

- También se realiza una comprobación de los campos como en el Registrarse con una función de JavaScript.

Ilustración 15 - Formulario al no insertar ningún campo

- Se ha incluido también la posibilidad de subir una imagen del juego a publicar, siendo este opcional.

- Si el artículo no ha podido ser guardado se le redirige al usuario de nuevo al formulario con el mensaje de error correspondiente.
- Si el artículo se ha creado correctamente se redirigirá al usuario a la lista de juegos con un mensaje informando del éxito de la publicación.

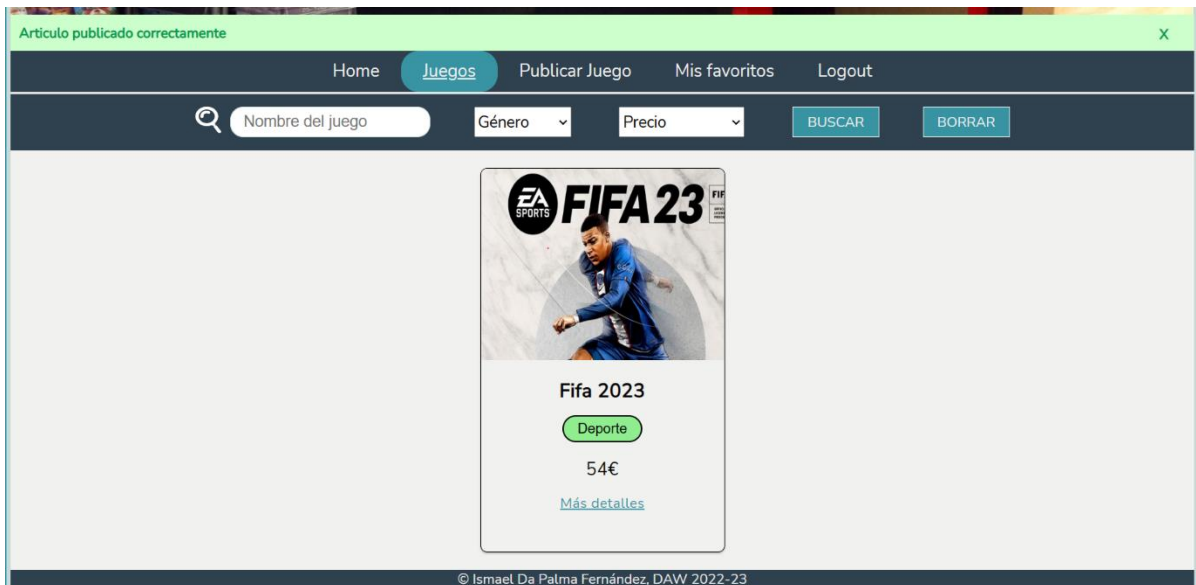


Ilustración 16 - Redirección al listado de juegos tras publicar correctamente un juego

## Juegos

- Se ha creado un filtro de búsqueda por nombre, precio y género del juego mediante el uso de Ajax.

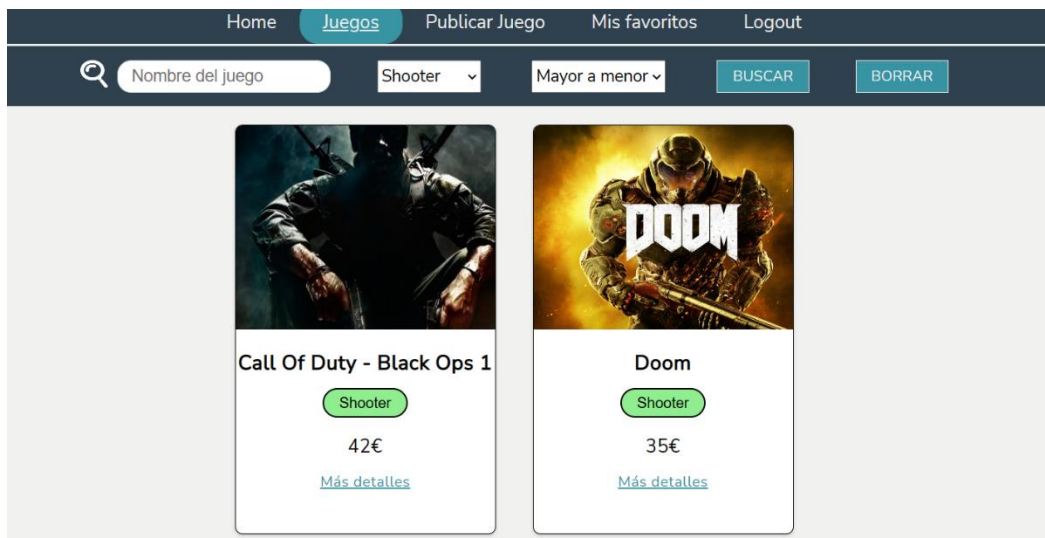


Ilustración 17 - Juegos filtrados por género "Shooter" y ordenados de Mayor a Menor

- Si no hay artículos en la BD o no se encuentra un juego con el filtro seleccionado se mostrará un mensaje informativo al usuario.

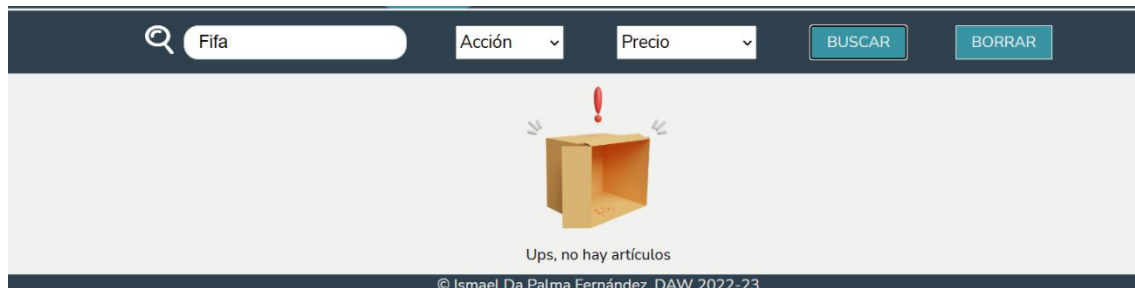


Ilustración 18 - Filtrado donde no encuentra ningún juego con las características indicadas

## Detalles del juego

- Un usuario que esté registrado cuando accede a los detalles de un artículo podrá ver un botón para añadir a favoritos y un botón para publicar un comentario sobre el juego. Un usuario que no esté registrado no puede hacer nada de lo anterior.



Ilustración 19 - Detalles de un juego siendo un usuario registrado



Ilustración 20 - Detalles de un juego siendo un usuario anónimo

## Comentarios

- Los comentarios se muestran según tres prioridades:
  - **Públicos(blancos)**: visibles para todos.
  - **Personales(verdes)**: sólo visible para el usuario que lo publica.
  - **Para el Vendedor(rojos)**: visible solo por el vendedor del artículo y el usuario que publica el comentario.

Comentarios:

Añadir un comentario

Privacidad:

☐ Público ☐ Personal ☐ Para el vendedor

Descripción:

Máximo de 255 caracteres...

PUBLICAR COMENTARIO CANCELAR

Ilustración 21 - Formulario de publicación de comentarios

Comentarios:

AÑADIR COMENTARIO

Antonio

Me gusta mucho este juego

Para mí: Antonio

Mensaje privado para mí

Para el vendedor, de Antonio

Me interesa este artículo, háblame cuando puedas

Antonio

Otro mensaje público

Ilustración 22 - Ejemplo de los distintos tipos de comentarios



Descripción del artículo:

aicu owdjuh +eft w+ijwc+ii +weiuwe f9 uq+epiweb wef+iwej wefw

Comentarios:

Antonio

Me gusta mucho este juego

Antonio

Otro mensaje público

Ilustración 23 - Mismo ejemplo, pero siendo un usuario anónimo

## Favoritos

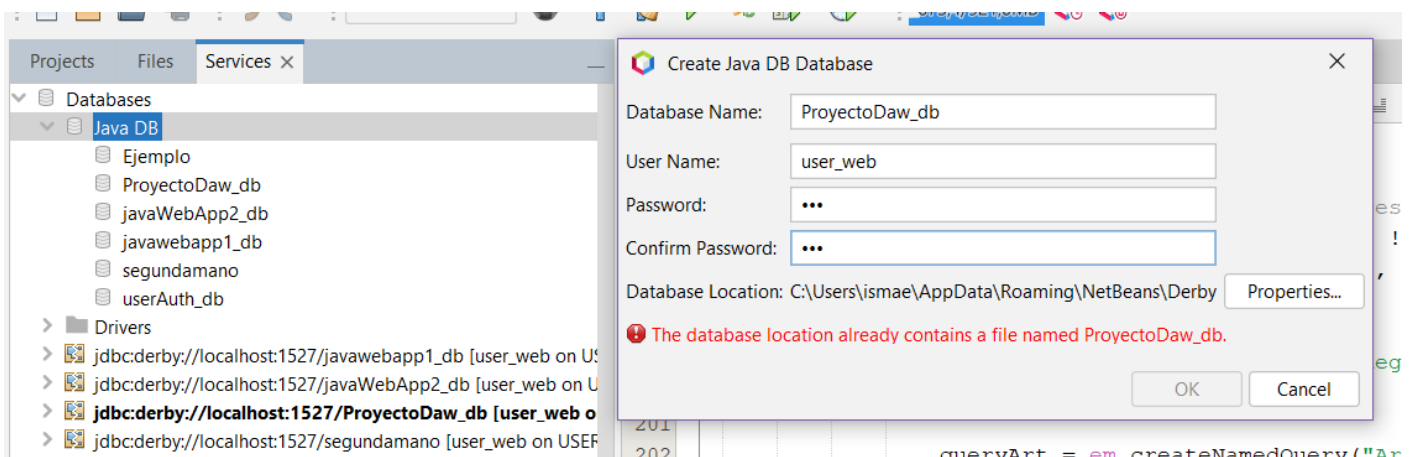
- Al darle clic al botón de favoritos se te redirige a la misma página de detalles del artículo, pero con un mensaje informativo de que el artículo ha sido guardado en favoritos.



Ilustración 24 - Mensaje informativo tras darle clic al botón de favoritos

## IMPORTANTE: Aclaraciones para que funcione la práctica

- Hace falta crear en Apache NetBeans la base de datos que uso en la practica para que funcione. Para ello nos dirigimos a la sección de “Services”, luego a “Databases” y en “Java DB” hacemos clic derecho y creamos una base de datos nueva “Create Database”. La información que hay que poner es la siguiente:
  - Nombre de la Base de Datos:** ProyectoDaw\_db
  - Usuario:** user\_web
  - Contraseña:** web



- El servidor de **GlassFish** que he usado es el **5.1.0** (no se si funcionará con versiones superiores o inferiores) y la versión de Java es la 1.8.