



Un proyecto de Cristóbal Pérez Rubio

<b>Visión general</b>	<b>3</b>
<b>Manual de usuario</b>	<b>4</b>
Crear una cuenta	4
Jugar una partida con amigos o con otros jugadores	7
Crear una sala	7
Unirse a una sala	9
<b>Manual de administrador</b>	<b>10</b>
Eliminar una partida	10
Eliminar la foto de perfil de un usuario	11
Verificar/negar un correo de usuario manualmente	11
<b>Instalación de la aplicación</b>	<b>12</b>
Requisitos	12
Instrucciones de instalación	12
<b>Diseño</b>	<b>13</b>
Componentes	13
Materiales utilizados	13
Estructura de la base de datos	13
Coste de desarrollo	14
<b>Bibliografía</b>	<b>14</b>

# Visión general

Cada día más se afianzan los juegos de mesa por ordenador. Aunque nunca la tecnología podrá sustituir el buen quedar con la familia o los amigos para organizar una partida a vuestro juego favorito, sí es verdad que Internet nos ofrece una forma más cómoda para organizar nuestras partidas, con el añadido de no tener que preparar todo el tablero a mano, además.

Este es, en mi opinión, el caso del popular juego Dixit, un divertido juego de mesa que pone a prueba tu capacidad de descripción y que cambia radicalmente su dinámica según las personas y las cartas con las que estés jugando. Llevar Dixit a una experiencia online suponía algunas mejoras, como eliminar el límite de 6 jugadores y usar cartas personalizadas (aunque esto podría ser una mejora para un futuro en caso de contar con un artista que las diseñe y las dibuje en formato digital), además de las mejoras genéricas ya mencionadas anteriormente. Es por esto que propuse eDixit como Proyecto Integrado.

La forma de jugar a eDixit debía ser tan similar como fuera posible al juego de mesa, de modo que esa es la idea general. Como resumen, el cuentacuentos (que es un jugador diferente cada turno) propone una carta (sin mostrarla) junto a una pista, entonces el resto de jugadores ponen cartas que, a poder ser, se adecúen a la pista. Luego se barajan todas las cartas y los jugadores tienen que adivinar cuál de las cartas la puso el cuentacuentos. De esta forma, el cuentacuentos no puede poner una pista muy genérica como “hay agua en la carta” ni tampoco muy enrevesada.

# Manual de usuario

Todas las acciones a continuación van descritas desde la página principal de la aplicación web ([URL del servidor\)/\(localización de la aplicación\)/index.php](http://(URL del servidor)/(localización de la aplicación)/index.php). Para todas las acciones, es necesario en todos los casos un navegador web; las herramientas necesarias para navegar por páginas webs, ya sea un teclado (virtual o físico) acompañado o no de un dispositivo de puntero (ratón, panel táctil, pantalla táctil, etc),etc; conexión con el servidor, ya sea por Internet, LAN o local.



## Opciones del menú

En todas las páginas de la aplicación, excepto en el juego, podrás ver un menú en la parte superior derecha de la ventana. El menú se convertirá en un menú hamburguesa si estás usando la aplicación desde un dispositivo con una pantalla pequeña.



No podrás hacer click en una opción del menú si ésta lleva a la página en la que te encuentras. Por ejemplo, en la imagen anterior, observa que el enlace Inicio tiene un color más claro, indicando que no se puede pulsar y que esto se debe a que nos encontramos en la página de Inicio. En el menú podemos encontrar las siguientes opciones:

1. **Inicio:** También puedes hacer click en el logo de eDixit a la izquierda del menú
2. **Cómo jugar**
  - a. **Tutorial del juego**
  - b. **Manual del juego:** Enlace al PDF que contiene el manual que viene incluido en la versión física del juego Dixit
3. **Contacto**
  - a. **Nosotros:** Una página explicando quién soy y cómo contactar conmigo.
4. **Iniciar sesión:** Sólo visible si no tienes una sesión abierta
5. **“Tu nombre”:** Sólo visible si tienes una sesión abierta
  - a. **Mi Perfil**
  - b. **Editar Perfil**
  - c. **Cerrar Sesión**

## Crear una cuenta

Para crear una cuenta de usuario se necesita: un correo electrónico al que el usuario tenga acceso.

Primero, el usuario debe cerrar sesión si hay una sesión iniciada. Ahora que no hay sesión iniciada, el usuario debe hacer click en el enlace Iniciar Sesión del menú, arriba a la derecha de la página (abriendo el menú hamburguesa para verlo, si el usuario se encuentra en un

dispositivo con una pantalla pequeña). A continuación, en la parte inferior del formulario debe hacer click en Crear una Cuenta.

The screenshot shows the login page of the eDixit website. At the top left is the eDixit logo. At the top right are links for 'Inicio', 'Cómo jugar', 'Contacto', and 'Iniciar Sesión'. A purple header bar contains the text 'Iniciar Sesión'. Below this, a rounded rectangle contains the login form. The form has two input fields: 'Correo' (Email) and 'Contraseña' (Password). Below the fields are two links: 'Crea una Cuenta' (Create an account) and 'Iniciar Sesión' (Login).

Una vez en la página de registro, el usuario debe ingresar sus datos. Todos los datos, salvo el correo electrónico, pueden ser editados posteriormente por el usuario. Es necesario recordar que el correo debe existir y el usuario debe tener acceso al mismo. Una vez introducidos los datos, el usuario debe hacer click en Registrar.


The screenshot shows the registration page of the eDixit website. At the top left is the eDixit logo. At the top right are links for 'Inicio', 'Cómo jugar', 'Contacto', and 'Iniciar Sesión'. A purple header bar contains the text 'Registro'. Below this, a rounded rectangle contains the registration form. The form has four input fields: 'Nombre' (Name) with the value 'Cristichi', 'Email' with the value 'cristobalperez.dam@gmail.com', 'Contraseña' (Password), and 'Repita su contraseña' (Repeat your password). Below the fields are two links: 'Registrar' (Register) and 'o, si ya tienes una cuenta, Inicia Sesión' (or, if you already have an account, Login).

Una vez registrado, se debería ver la página de edición de tu perfil y un mensaje de confirmación que te indica que se ha enviado el correo de autenticación. Si en su lugar ves un mensaje de error, contacta con un administrador.

**eDixit** Inicio Cómo jugar Contacto Cristichi

## Editar Perfil

Correo de verificación enviado

  
**Cristichi**  
cristobalperez.dam@gmail.com

Tienes que verificar tu cuenta para editar tu perfil

[Volver a enviar email](#)

¿Tienes [problemas para recibir el correo de verificación?](#)

**Cambiar tus datos**

Cambiar imagen de perfil

Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

No seleccione ningún archivo si no desea cambiar su foto

Nombre

Deje el campo en blanco si no quiere cambiar su nombre

Email

Ahora, sólo tienes que ir a tu correo, comprobar la bandeja de entrada y la carpeta de spam un mensaje de eDixit de este estilo y hacer click en el enlace.



¡Y ya estás preparado para empezar una partida de eDixit! Siempre y cuando encuentres más jugadores.

## Jugar una partida con amigos o con otros jugadores

Para jugar con amigos, tenéis que unirlos todos a la misma sala y marcarlos todos como “Preparados”.

### Crear una sala

Haz click en el enlace Inicio del menú, si no estás ya en esta pantalla. A continuación, pulsa el enlace Crear una Sala.



A continuación, añade una descripción a tu sala (opcional) y ajusta el número de jugadores que van a jugar. Si va a ser una partida con amigos, selecciona la opción “Privada” y escribe una contraseña. ¡Que no se te olvide decirle la contraseña a tus amigos!





[Inicio](#) [Cómo jugar](#) [Contacto](#)  [Cristichi](#)

Crear Sala Pública

Datos de tu sala

Descripción

¡Vamos a pasarlo bien!

Máximo de personas

3

El número de personas que podrán entrar en la sala. Una vez se llene, la partida comienza.

☐ Privada

Contraseña

Crear Sala

Ahora solo tienes que esperar a que entren los jugadores y marquen que están preparados. Cuando ocurra, comenzará la partida.



[Inicio](#) [Cómo jugar](#) [Contacto](#)  [Cristichi](#)

Salas Públicas

Sala de

cristobalperez.dam@gmail.com

Jugadores: 1/3

cristobalperez.dam@gmail.com ☒ Preparado

Salir de la sala

## Unirse a una sala

Entrar en la sala creada por otro jugador no podría ser más sencillo. Empezamos haciendo click en el enlace Inicio del menú si no estamos ya en la siguiente pantalla.



Una vez dentro, hacemos click en el botón Unirse de la sala correspondiente a la que queremos unimos. Si es una sala con contraseña, nos la pedirá. Para actualizar las salas, recarga la página (F5).



Una vez nos hemos unido, debemos pulsar el botón Estoy Preparado para indicar que estás listo para empezar.



Inicio   Cómo jugar ▾   Contacto ▾    Administrador ▾

Salas Públicas

Sala de

cristobalperez.dam@gmail.com

Jugadores: 2/3

cristobalperez.dam@gmail.com	<input checked="" type="checkbox"/> Preparado
admin@admin.ga	<input type="checkbox"/> No preparado

Salir de la sala

Estoy Preparado

## Manual de administrador

En este manual se detallan acciones para los administradores. Hay que destacar que este manual sólo incluye cosas específicas de la aplicación, no incluirá cómo instalar o administrar mysql ni utilidades que ayuden a manejarlo. Tampoco hablamos de usuarios marcados como administradores, de momento no tienen poder.

### Eliminar una partida

Si una partida está causando problemas, es cuestión de borrar SU SALA. Si es eliminada la partida pero no la sala, los jugadores involucrados en la sala no podrán jugar partidas, crear salas ni unirse a otras salas. Para ello, debemos identificar la sala a partir de uno de los jugadores que estén jugando, si no conocemos ya el Id de la sala. Lo haremos en dos consultas para no complicar las cosas:

```
SELECT `Sala` FROM `sala_jugador` WHERE `Jugador`='(el correo de nuestro jugador en cuestión)'
```

Si esta consulta no nos devuelve ninguna fila, entonces el jugador que ha pedido ayuda sea probablemente el anfitrión de la partida, de modo que introduciremos

```
SELECT `Id` FROM `salas` WHERE `Anfitrión`='(el correo de nuestro jugador en cuestión)'
```

Una vez obtenido el identificador de la sala, borraremos el registro DE LA TABLA `SALAS` con dicho identificador (columna `Id`), con algo como:

```
DELETE FROM `salas` WHERE `Id`='(el Id obtenido anteriormente)';
```

Al hacerlo, se borrarán en cascada todos los datos relacionados con la sala y la partida asociada, de modo que no es necesaria ninguna acción adicional.

## Eliminar la foto de perfil de un usuario

Si un usuario sube al servidor una foto no permitida, es posible que sea necesario eliminarla. Para eliminar la foto de perfil de un usuario, sólo es necesario acceder a los archivos del servidor, ir a **ruta\_servidor/perfiles/correo\_usuario.foto**. Hay que tener en cuenta que el nombre del archivo puede variar si el correo del usuario tiene caracteres no válidos para el nombre de un archivo.

## Verificar/negar un correo de usuario manualmente

En ocasiones, si falla el sistema de correo o una persona tiene problemas para verificarlo, se puede verificar manualmente. Para ello, sólo es necesario actualizar al valor nulo el campo `Verificacion` de la tabla `usuarios`:

```
UPDATE `usuarios` SET `Verificacion` = NULL WHERE `Correo` = '(correo a verificar)';
```

Si lo que queremos es desaprobar la verificación de un correo electrónico, debemos dar un valor cualquiera al campo Verificacion, por ejemplo:

```
UPDATE `usuarios` SET `Verificacion` = 'asdfghjkl' WHERE `Correo` = '(correo a negar)';
```

De esta forma, el usuario con dicho correo deberá pedir de nuevo un correo de verificación desde su perfil y deberá acceder al nuevo enlace enviado a su correo.

# Instalación de la aplicación

Instalar eDixit en un nuevo servidor es sencillo.

## Requisitos

1. Servidor Windows o Linux.
2. Servidor web que pueda ejecutar PHP (versión mínima: 5.5). Se recomienda siempre la versión más reciente y siempre una versión que esté actualmente recibiendo actualizaciones de seguridad (véase <https://www.php.net/supported-versions.php>)
3. Servidor de base de datos (MYSQL)
4. Poseer los archivos de la aplicación
5. Poseer el código SQL

## Instrucciones de instalación

1. Copiar o mover los archivos de la aplicación al lugar correspondiente y configurar el servidor apropiadamente para su acceso.
2. Crear la base de datos con el usuario, nombre y contraseña deseados.
3. Pasar el archivo BBDD.sql en la base de datos.
4. Editar el archivo **ruta\_aplicacion/bbdd.php** para introducir los datos de conexión a la base de datos.
5. Crear un nuevo correo en el SMTP deseado para los correos de la aplicación.
6. Editar el archivo **ruta\_aplicacion/usuario/verificar/enviar\_correo.php** y personalizar la configuración del envío de correos electrónicos, como la dirección del SMTP, acorde al correo creado para la aplicación.

# Diseño

## Componentes

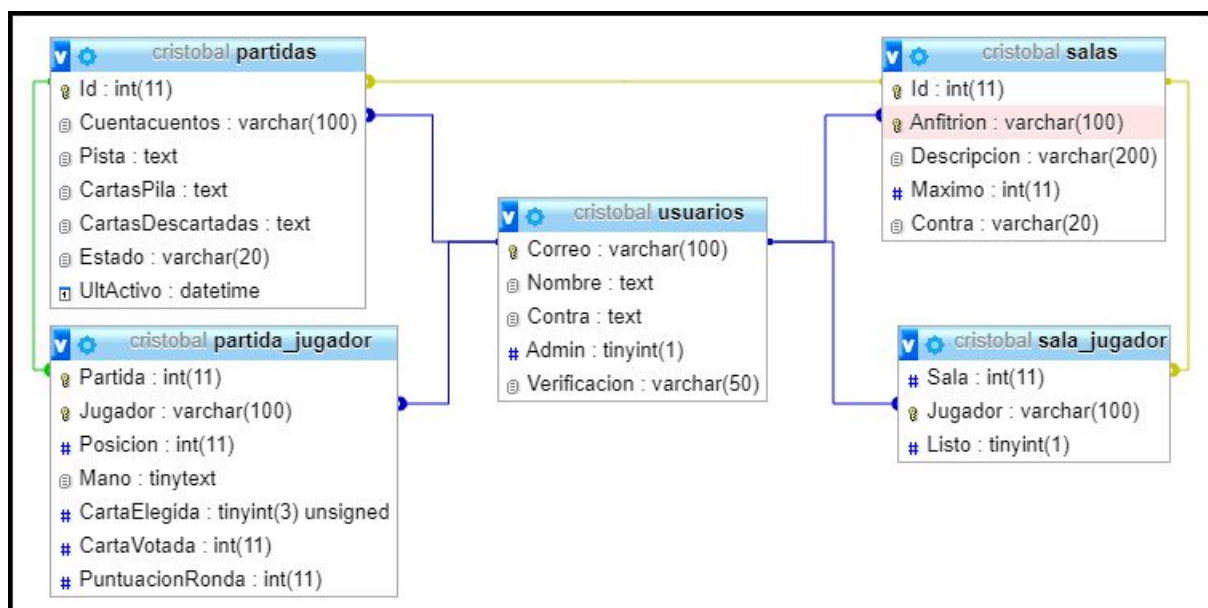
Los componentes que usa la aplicación para funcionar son los siguientes:

1. HTML, CSS, Javascript, AJAX y PHP
2. Bootstrap (local y personalizado)
3. [PHPMailer](#) (instalación mínima)

## Materiales utilizados

1. Visual Studio Code
  - a. Extensión "HTML Snippets"
  - b. Extensión "JavaScript (ES6) code snippets"
  - c. Extensión "JS-CSS-HTML Formatter"
  - d. Extensión "Sass"
  - e. Extensión "Bootstrap 4, Font awesome 4, Font Awesome 5 Free & Pro snippets"
  - f. Extensión "GitHub Pull Requests and Issues"
  - g. Extensión "PHP IntelliSense"
2. Notepad++
3. SASS (personalización de Bootstrap y generación de los archivos CSS)
4. Grunt (tratamiento de las imágenes y minimización)
5. GIMP (banner y logo)
6. GitHub
7. XAMPP (con Apache y MySQL) (temporalmente)

## Estructura de la base de datos



## Coste de desarrollo

Para realizar el proyecto se han necesitado 106 horas de diseño y programación, además de otras 9 horas de documentación.

## Bibliografía

- Diversas consultas sobre HTML, CSS y JavaScript: [StackOverflow](#), [w3schools](#)
- Bootstrap: [getbootstrap.com](#)
- Iconos: [FontAwesome](#)
- Documentación de PHP: [php.net](#)
- PHPMailer: [PHPMailer en GitHub](#)
- Grunt: [gruntjs.com](#)