

Introducción

El prototipo implementa la visualización de los juegos almacenados en la base de datos, así como la lista de videojuegos disponibles para los usuarios. Además, se establece la base de datos necesaria para soportar las funcionalidades del proyecto.

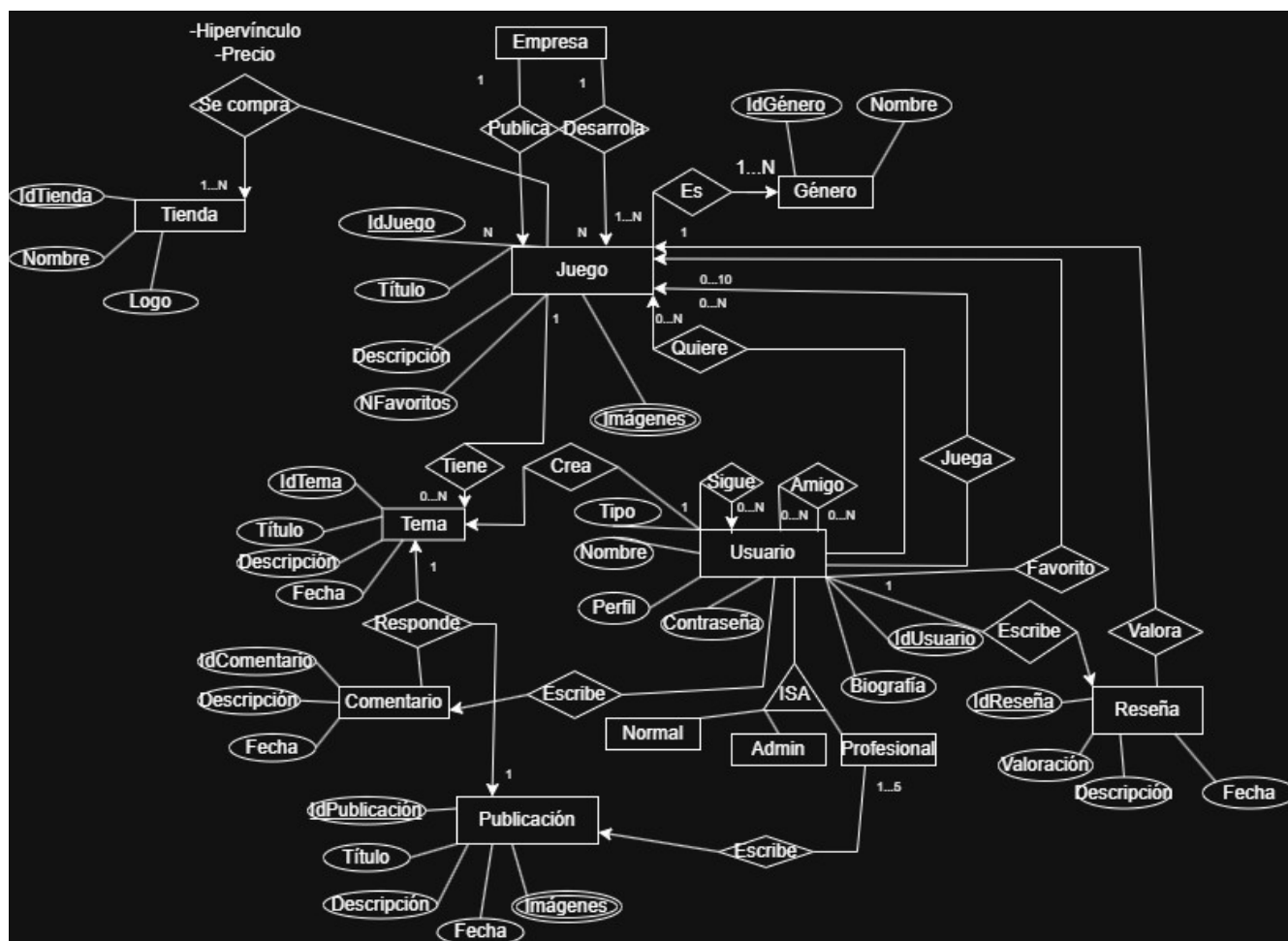
Estructura de la base de datos

```
-- Crear tabla de empresas (con AUTOINCREMENT para el id)
CREATE TABLE empresa (
    id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
    nombre TEXT UNIQUE NOT NULL
);

-- Crear tabla de juegos (con AUTOINCREMENT para el id)
CREATE TABLE juego (
    id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
    titulo TEXT NOT NULL,
    descripcion TEXT,
    valoracion REAL CHECK (valoracion BETWEEN 0 AND 10),
    numFavoritos INTEGER DEFAULT 0 CHECK (numFavoritos >= 0),
    imagenes TEXT, -- Columna para las imágenes (puedes almacenar varias rutas
separadas por comas)
    empresa_id INTEGER NOT NULL,
    FOREIGN KEY (empresa_id) REFERENCES empresa(id) ON DELETE CASCADE
);

-- Crear tabla de géneros
CREATE TABLE genero (
    id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
    nombre TEXT UNIQUE NOT NULL
);

-- Crear tabla de relación entre juegos y géneros
CREATE TABLE juego_genero (
    juego_id INTEGER,
    genero_id INTEGER,
    PRIMARY KEY (juego_id, genero_id),
    FOREIGN KEY (juego_id) REFERENCES juego(id) ON DELETE CASCADE,
    FOREIGN KEY (genero_id) REFERENCES genero(id) ON DELETE CASCADE
);
```



Prototipo funcional del proyecto

Visualización de los videojuegos

Se ha desarrollado una funcionalidad que permite mostrar una lista de juegos disponibles. Esta lista incluye el título, la descripción, la valoración, el número de favoritos y las imágenes asociadas a cada juego. La información de los juegos se obtiene directamente desde la base de datos, específicamente desde la tabla `juego`.

Base de datos

La base de datos está compuesta por cuatro tablas principales: `empresa`, `juego`, `genero`, y `juego_genero`. Las relaciones entre los juegos y los géneros se gestionan mediante la tabla `juego_genero`, que establece una relación de muchos a muchos entre los juegos y los géneros. El prototipo actual permite consultar los juegos y visualizar su información junto con los géneros asociados.

Tecnologías utilizadas

- Node.js y Express: Para la creación del servidor web y la gestión de las rutas.
- EJS: Como motor de plantillas para renderizar las vistas y mostrar los datos dinámicos desde la base de datos.
- SQLite: Como sistema de gestión de base de datos para almacenar la información de juegos, empresas y géneros.