

GAMING COMMUNITY

# GAMING COMMUNITY

## Ante-Proyecto



Por: **David Gómez González.**

## **GAMING COMMUNITY**

### **1. Introducción.**

El Proyecto consistiría en una aplicación de punto de encuentro para la comunidad Gaming (jugadores) de todo tipo de juegos y plataformas.

### **2. Qué queremos conseguir con el sistema a implementar.**

Una aplicación para jugadores de todo tipo de juegos y plataformas.

### **3. Qué servicios ofrecerá el sistema una vez implementado.**

- Registro de Jugadores.
- Foro, sitio de discusión.
- Noticias de Videojuegos.
- Contacto entre Jugadores.

### **4. Planteamiento y evaluación de diversas soluciones.**

#### **a. Software**

##### **i. IDE**

Visual Studio para el estilo de las páginas (atributos CSS3).

Netbeans por su gran integración de código e insertar con solo un click.

##### **ii. Base de Datos**

MariaDB, ya que viene instalado por defecto en el XAMP.

Es gratuito y fácil de usar.

##### **iii. Tecnologías Servidor**

Asp.net: lenguaje desarrollado por Microsoft.

PHP: lenguaje gratuito e independiente de la plataforma.

*“Me quedo con **PHP**.”*

## GAMING COMMUNITY

### iv. Tecnologías Cliente

VBScript: programa de script solo compatible con Internet Explorer.

JavaScript: crear script se encarga de realizar acciones dentro de la web.

JQuery: librería de JavaScript, simplifica la tarea de programar en JavaScript.

*“Me quedo con **JavaScript** y **JQuery**.”*

### v. Documentación

Visual Paradigm: Para Casos de Uso y Diagrama de clase.

Word: Manuales de Usuario.

PHPDoc: Para la documentación de la aplicación.

### vi. Control de Versiones

- Subversion
- Git

*“Me quedo con **Git**.”*

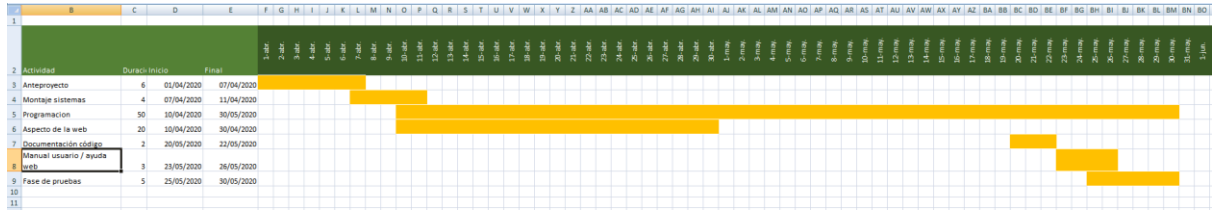
<https://github.com/DavidGomezGonzalez/GamingCommunity>

## GAMING COMMUNITY

### 5. Modelado de la solución elegida.

#### a. Recursos humanos.

##### Diagrama Gantt:



##### Organización del tiempo:



<https://trello.com/b/kz8zAr96/gaming-community>

#### b. Recursos hardware.

##### Servidor de Desarrollo:

Servidor XAMP en mi equipo personal. (Apache y MariaDB).

##### Servidor en producción:

Maquina Virtual VirtualBox Ubuntu Server 18.04 en mi equipo con Apache, MariaDB, PHP.

#### c. Recursos software.

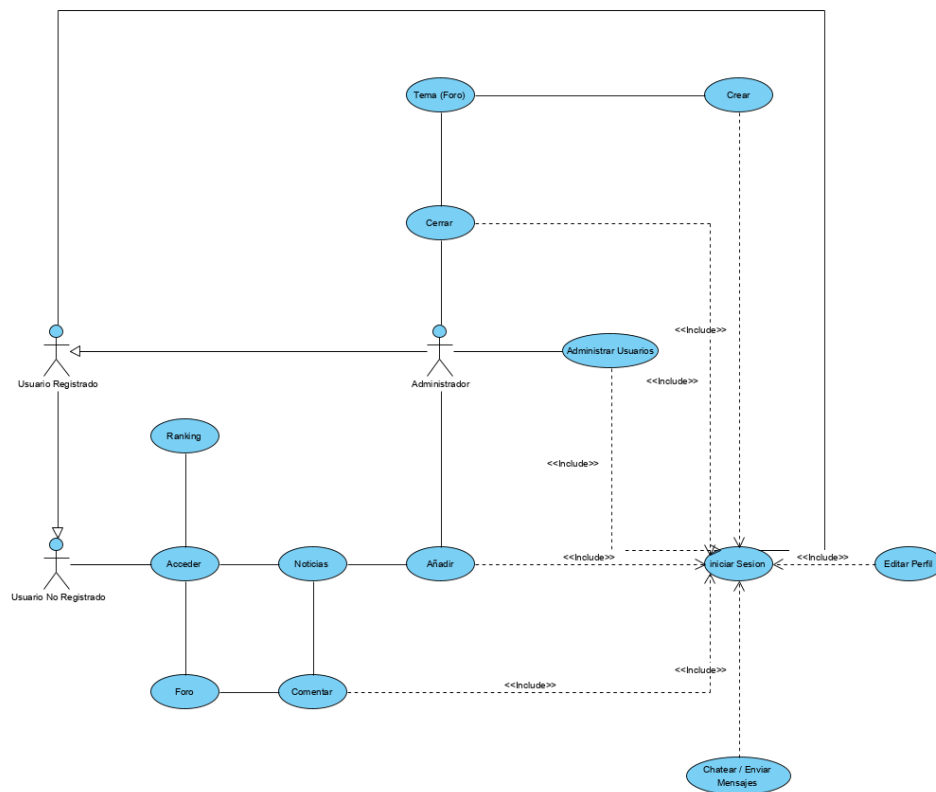
- PHP
- JS y JQuery
- HTML5 y CSS3
- AJAX

# GAMING COMMUNITY

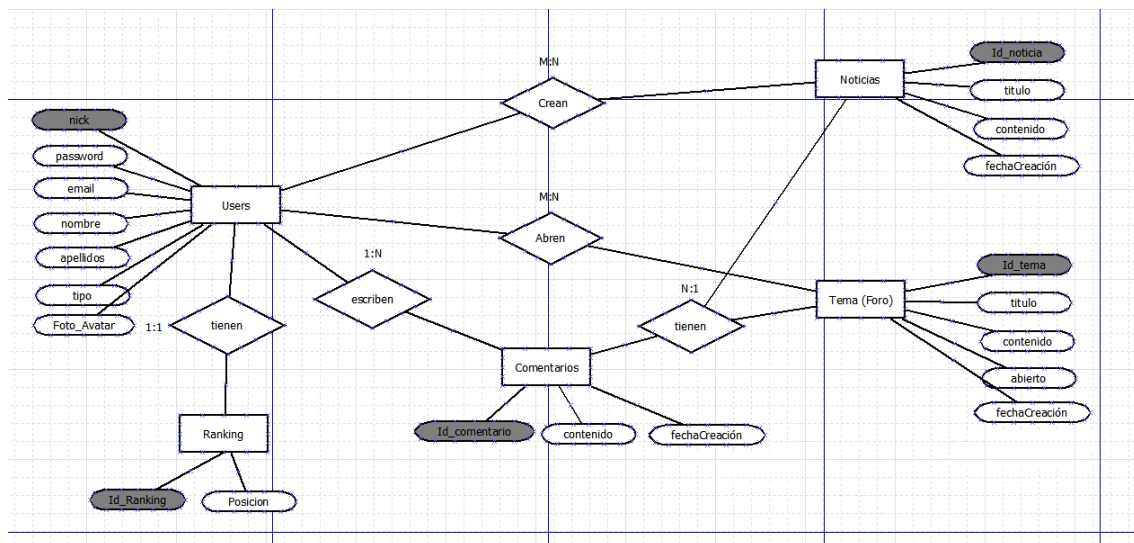
## 6. Ejecución del Proyecto.

### a. Elaboración de la documentación técnica.

#### i. Casos de uso.



#### ii. Modelo E/R.



# GAMING COMMUNITY

## iii. Diagramas de clase.

