

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.

Obtengan información de juegos, noticias, ver ranking contactar entre jugadores etc.

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.

GAMING COMMUNITY

PHP: lenguaje gratuito e independiente de la plataforma.

*“Me quedo con **PHP**.”*

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**.”*

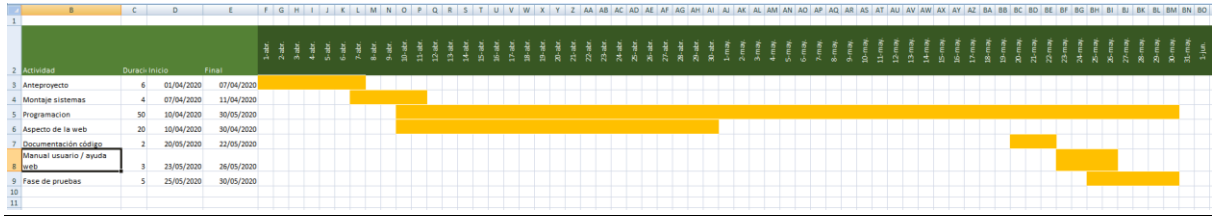
<https://github.com/DavidGomezGonzalez/GamingCommunity>

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.

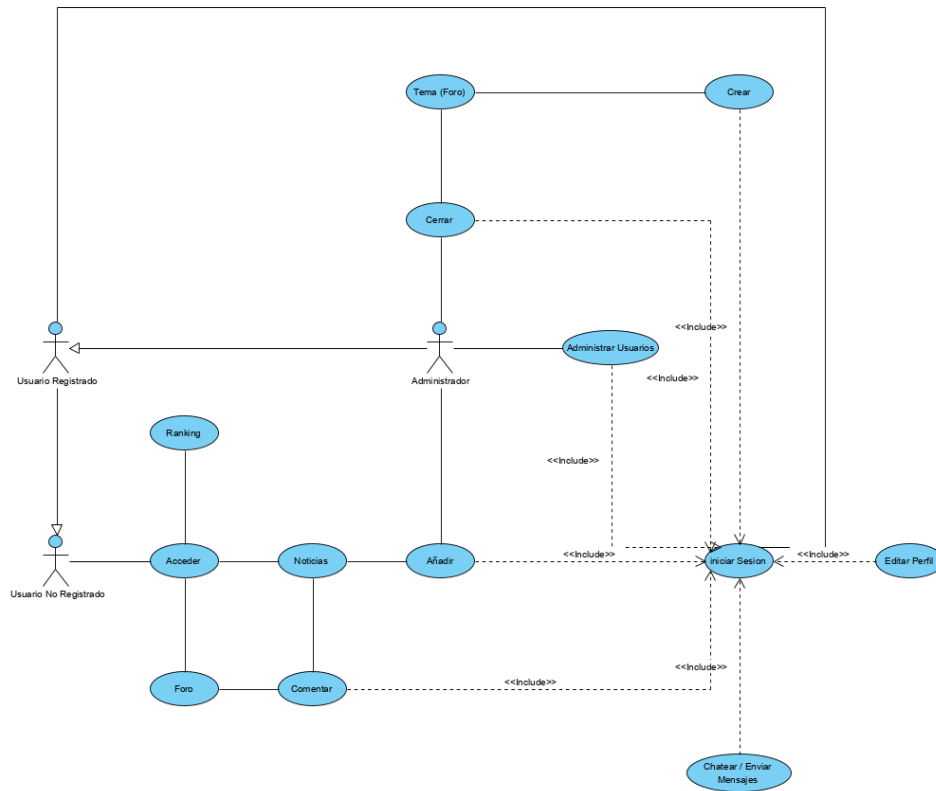
- PHP
- JS y JQuery
- HTML5 y CSS3
- AJAX

GAMING COMMUNITY

6. Ejecución del Proyecto.

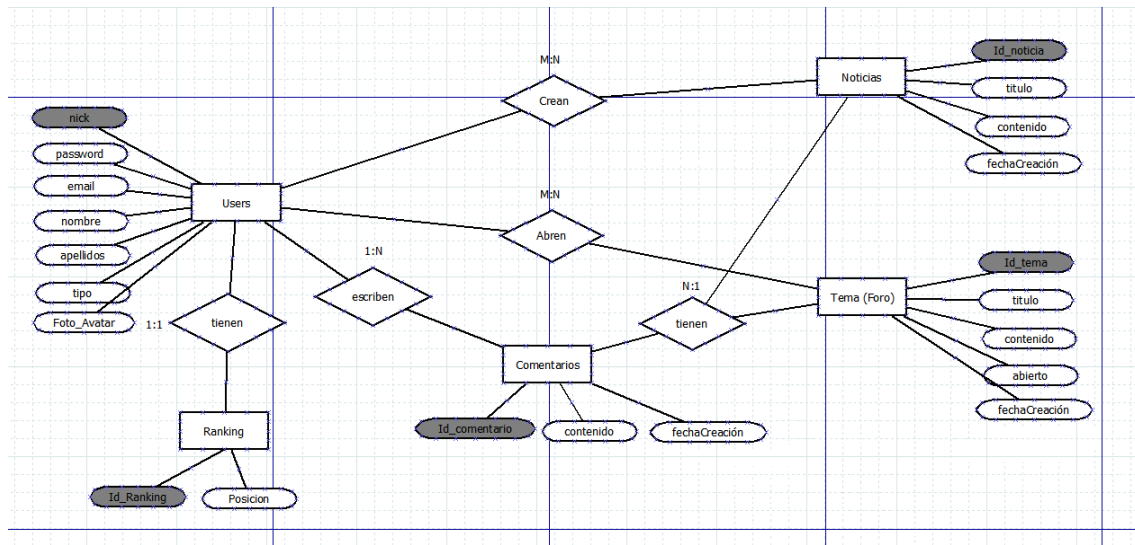
a. Elaboración de la documentación técnica.

i. Casos de uso.



GAMING COMMUNITY

ii. Modelo E/R.



Creación de tablas.

Users(nick, password, email, nombre, apellidos, tipo, foto_Avatar)

Comentarios(Id_comentario, contenido, fecha_Creacion, nick_users)

Comentarios_Noticias(Id_comentario, Id_noticia)

Comentarios_Tema(Id_comentario, Id_tema)

Noticias(Id_noticia, titulo, contenido, fecha_Creacion)

Tema(Id_tema, titulo, contenido, abierto(boolean), fecha_Creacion)

Ranking(id_ranking, posicion, nick_users)

GAMING COMMUNITY

iii. Diagramas de clase.

