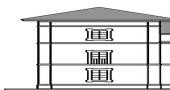


Taberna del jugador

Enrique Embil Rodríguez

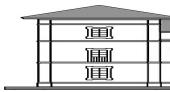
Proyecto fin de ciclo formativo Desarrollo de Aplicaciones Web, curso 2025/2026



ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>
PROYECTO <Taberna del jugador>

Contenido

1 Introducción	2
1.1 Presentación.....	2
1.2 Contexto	2
1.3 Planteamiento del problema.....	2
1.4 Costes	2
1.5 Plan de Financiación.....	3
1.6 Plan de recursos humanos.....	3
1.7 Plan de prevención de riesgo	3
2 Análisis.....	3
3 Diseño.....	5
3.1 Pantalla de Registro/Inicio sesión.....	5
3.2 Pantalla de selección.....	6
3.3 Pantalla de Juego.....	10
3.4 Tecnologías.....	14
3.5 Despliegue del Proyecto.....	14
4 Conclusión	14
4.1 Valoración Personal del Trabajo Realizado.....	14
4.2 Posibles Ampliaciones	15
5 Bibliografía.....	15



ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

PROYECTO <Taberna del jugador>

1 Introducción.

1.1 Presentación

El propósito de mi aplicación web es la de reunirse para jugar juegos de rol sin necesidad de un lugar físico y crear sus propias historias o jugar alguna ya hecha.

1.2 Contexto

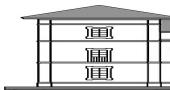
Un juego de rol se basa en la narración entre varios jugadores que asumen un rol ,el cual es su personaje, mientras un jugador dirige el tempo de la aventura y controla a los enemigos y personajes no jugables por los otros miembros de la partida.

1.3 Planteamiento del problema

Cuando se decide hacer una partida puede pasar que algún miembro no pueda , con esta aplicación se podrá hacer desde cualquier parte. Aparte simplifica los combates al hacer todo lo matemático la aplicación, ya que estos cálculos a un jugador primerizo le pueden sobrepasar.

1.4 Costes

	Unidad	Total



ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

PROYECTO <Taberna del jugador>

Servidores	1557,61 \$	1557,61 \$
Administrador	3209\$	3209\$
Programador	1.500\$	1.500*3=4.500\$
Total		7709\$

1.5 Plan de Financiación

Cobrar a empresas que quieran meter sus juegos a la página. A partir de 1000\$. También otras empresas pueden pedir mazmorras publicitadas .A partir de 500\$

1.6 Plan de recursos humanos.



1.7 Plan de prevención de riesgo

-Riesgos: Fatiga visual, fatiga muscular, estrés y ansiedad, caídas y golpes y contacto electrónico.

-Medidas preventivas: Tomar descansos regulares, trabajar en un ambiente seguro, adecua el espacio de trabajo, haz un buen uso de los equipos electrónicos y respeta las normas de seguridad básicas

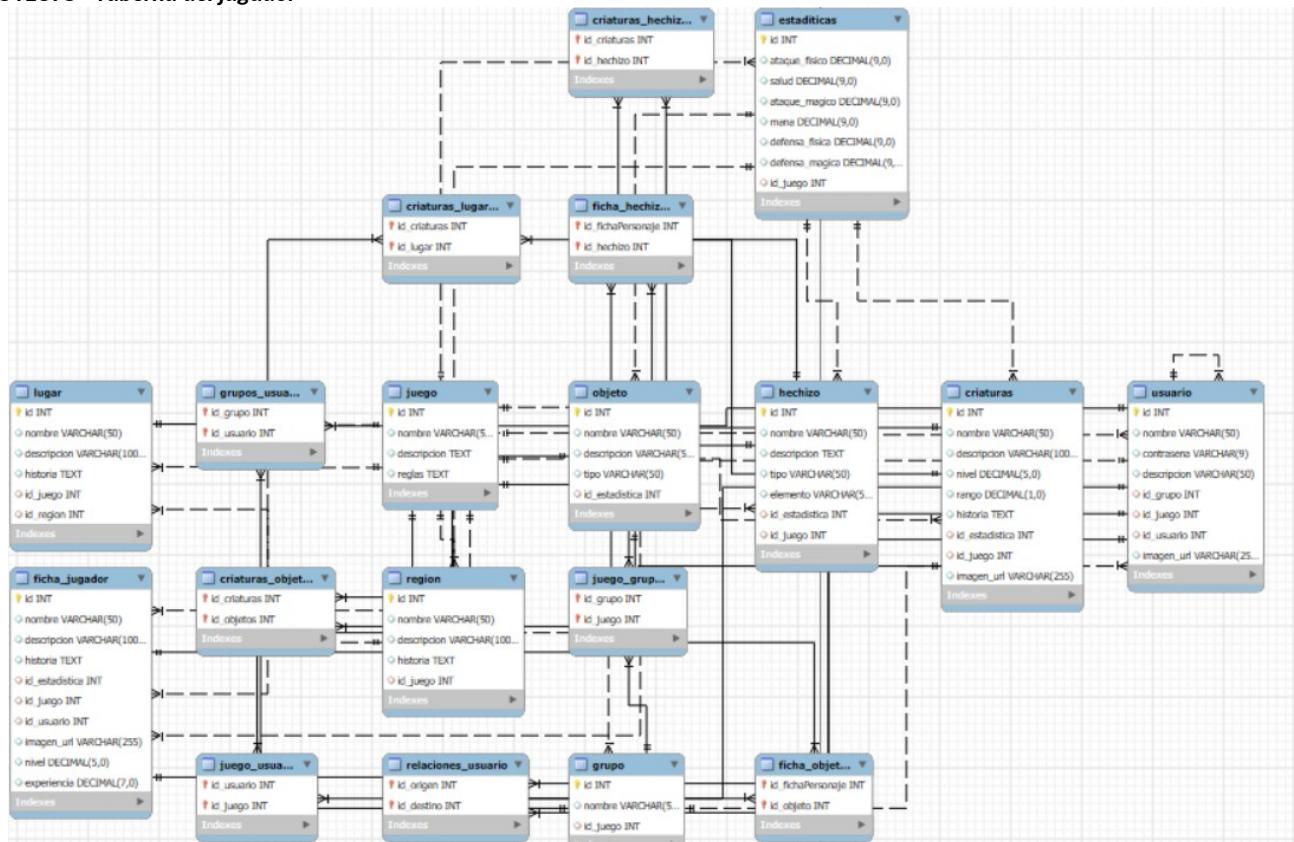
2 Análisis

2.1 Diagrama de Clases.

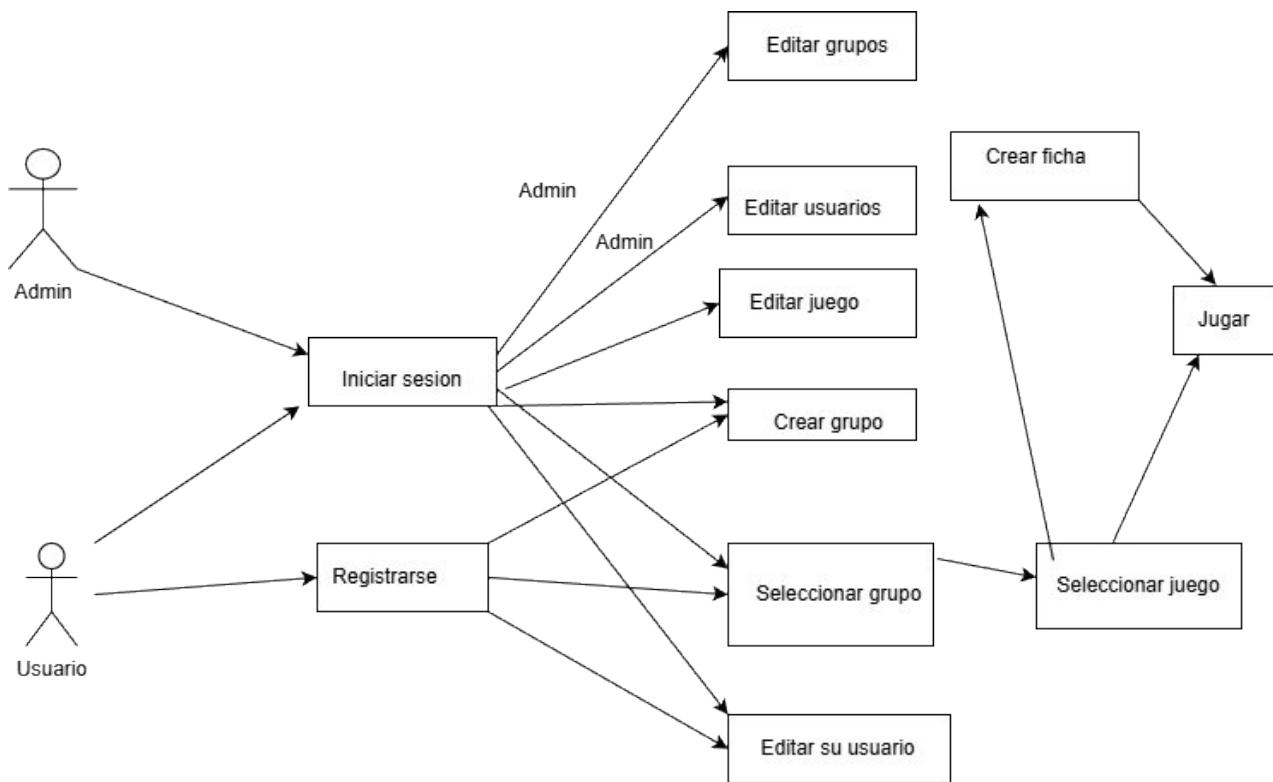


ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

PROYECTO <Taberna del jugador>



2.2 Diagrama de Casos de Uso.





ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>
PROYECTO <Taberna del jugador>

3 Diseño

3.1 Pantalla de Registro/Inicio sesión

Se divide en 3 elementos.

Si tienes un usuario creado usaras.

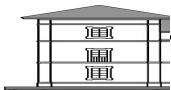
The screenshot shows two main sections. On the left, under 'Taberna Del', there's a 'Iniciar Sesión' form with fields for 'Usuario' and 'Contraseña', and a 'Entrar' button. Below it is a red box labeled 'Invitado'. On the right, under 'Jugador', there's a 'Registrarse' form with fields for 'Usuario' and 'Contraseña', and a 'Crear cuenta' button. The background has a wood-grain texture.

Si no te crearas uno con

This screenshot is similar to the previous one but with both the 'Iniciar Sesión' section on the left and the 'Registrarse' section on the right highlighted by red boxes.

Si no quieres crearte un usuario puedes usar el invitado , pero solo tendrás un grupo en el que estarás solo y no podrás modificar ni borrar nada.

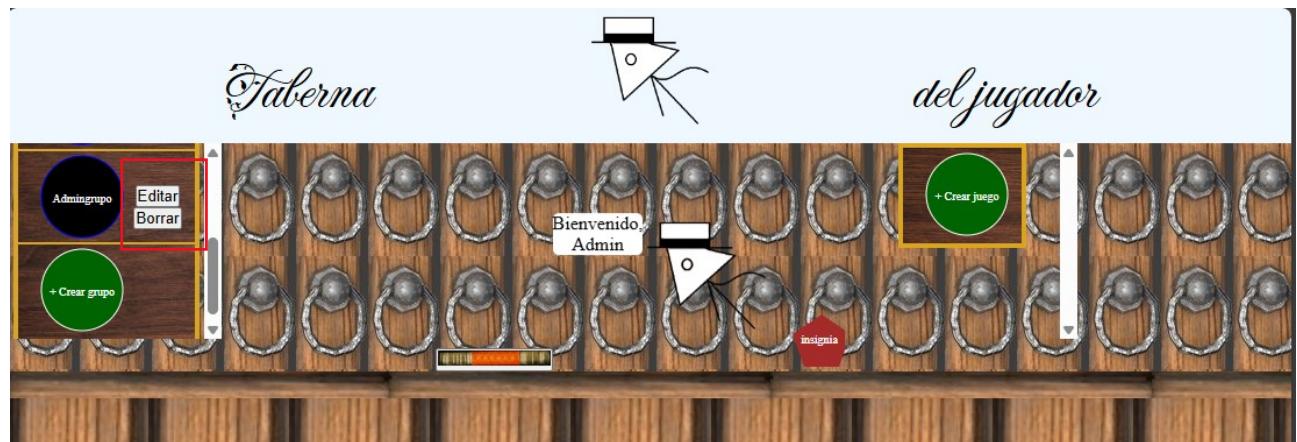
In this screenshot, the 'Invitado' section on the left is also highlighted by a red box, indicating that using the invitee option provides access to the system without creating a full account.



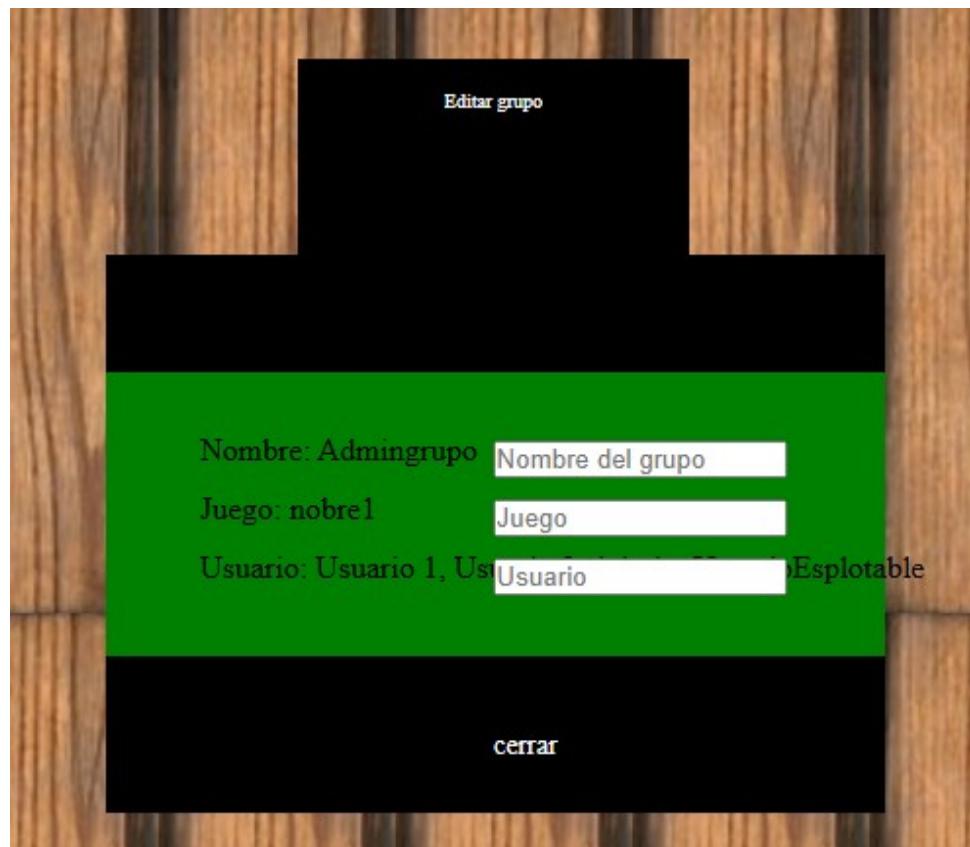
ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>
PROYECTO <Taberna del jugador>

3.2 Pantalla de selección

El admin podrá editar y borrar grupos



Al dar a editar aparecerá

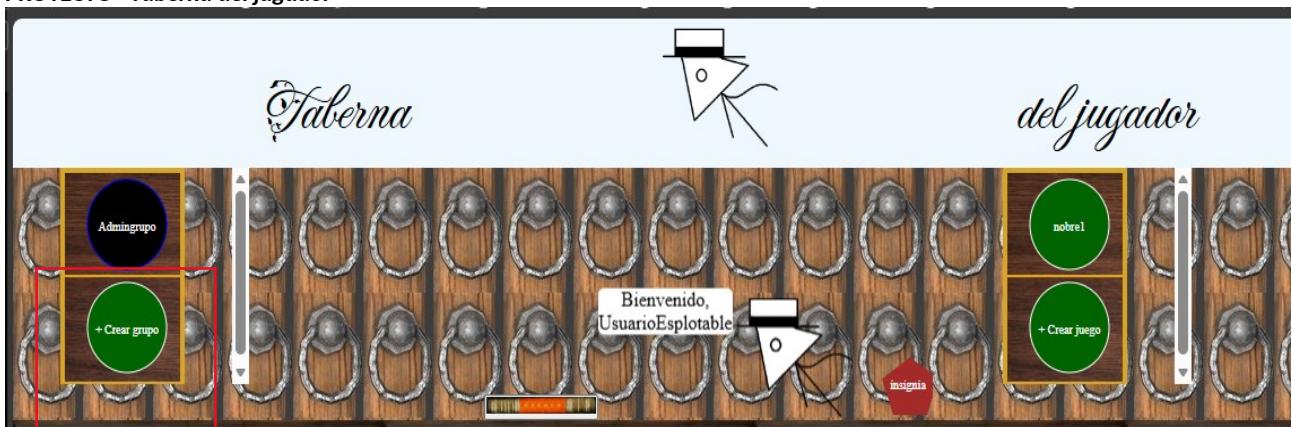


Los demás usuarios a excepción del invitado también pueden crear grupos

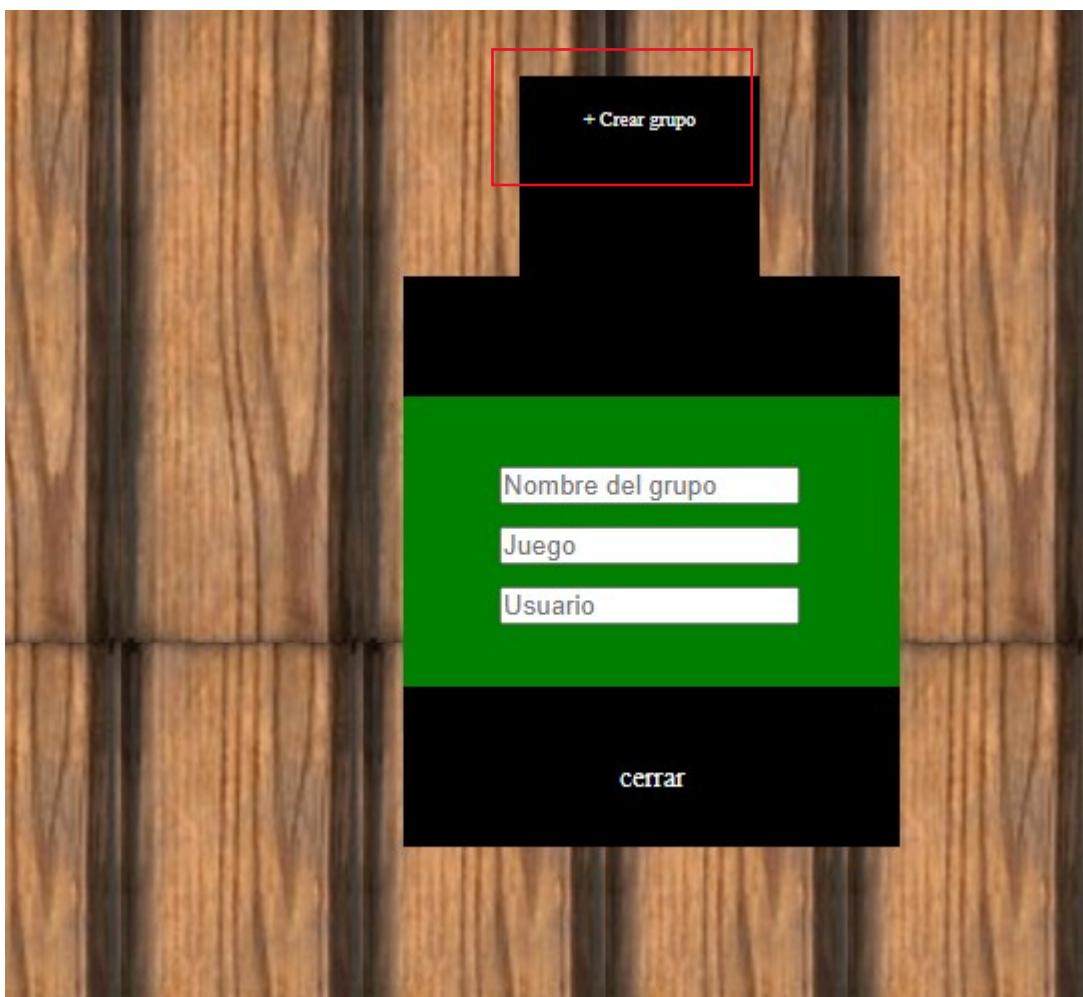


ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

PROYECTO <Taberna del jugador>



Y al darle al botón aparecerá



Luego se creara el grupo al llenar y pulsar el botón

El admin puede ver a todos los usuarios , editarlos y borrarlos



ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

PROYECTO <Taberna del jugador>

Descripcion: ho
Contraseña: admin
Grupos: Admingrupo
Juegos:
Fichas:

UsuarioEsplotable



Descripcion: Uusario para experimentos
Contraseña: con
Grupos: Admingrupo
Juegos:
Fichas:

Editar

Imagen:
Nombre:
Contraseña:
Descripción:

Juegos:

Grupos:

Fichas:

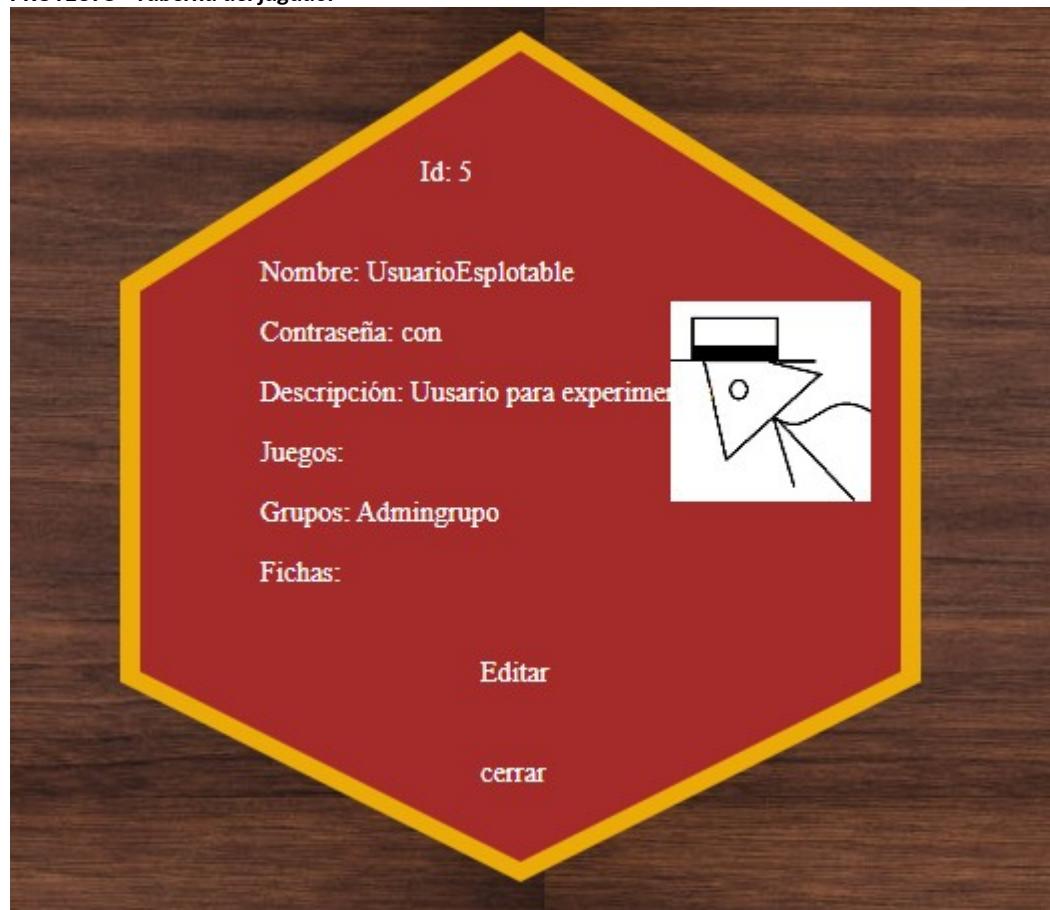
cerrar

Los usuarios , a excepción de el invitado , pueden editarse así mismos en su insignia , donde pueden ver su perfil

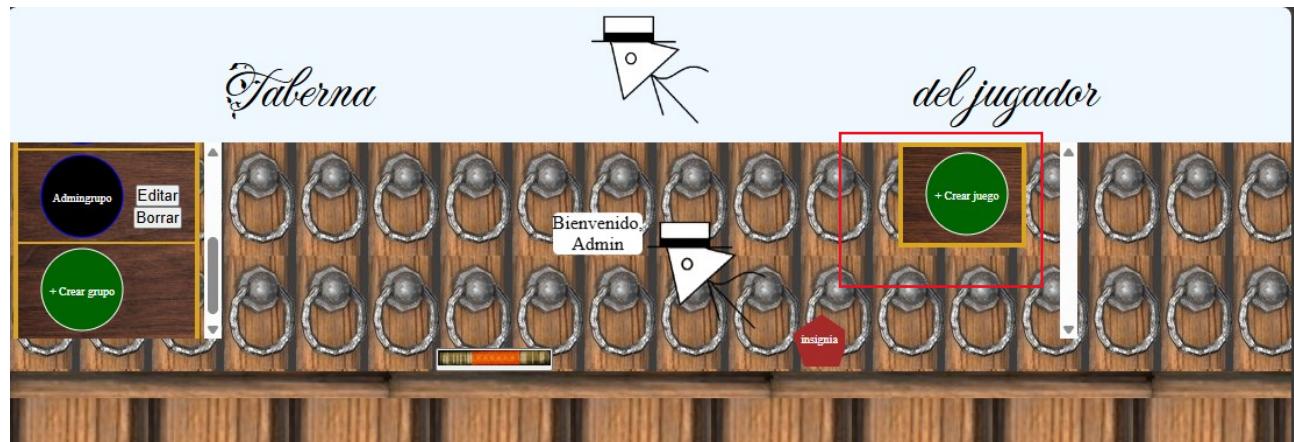


ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

PROYECTO <Taberna del jugador>



Si eres admin al pulsar el botón crear juegos podrás crear nuevos enemigos y mazmorras



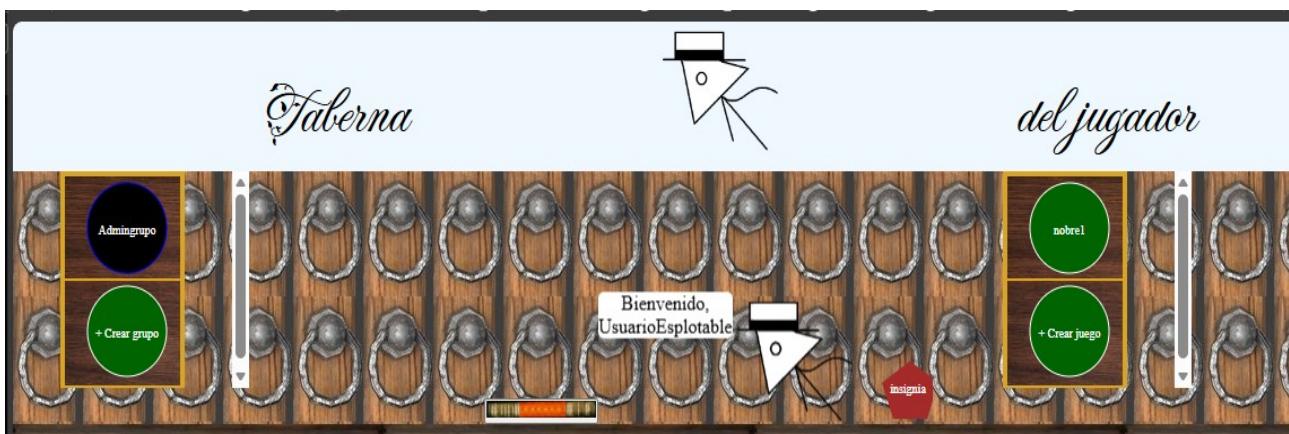


ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

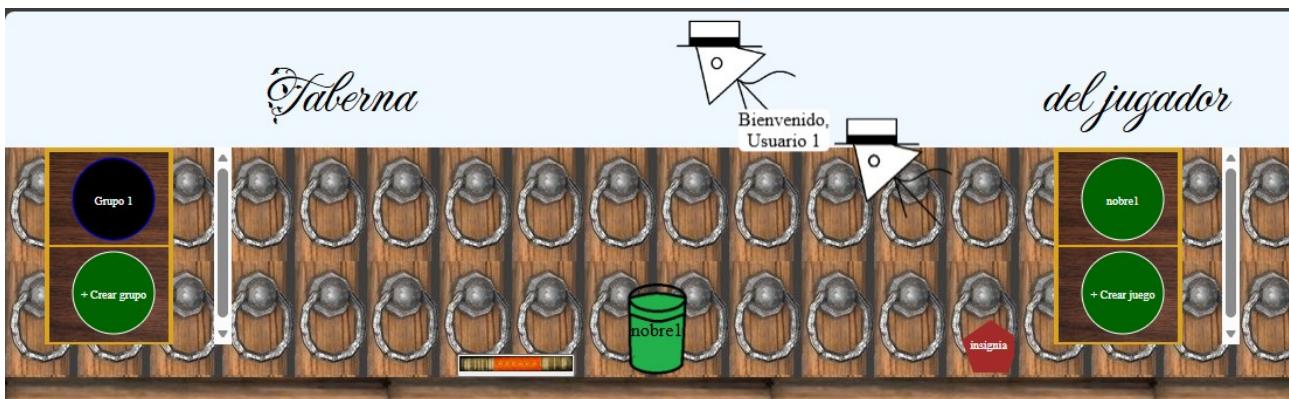
PROYECTO <Taberna del jugador>



Si quieres jugar a un juego primera deberes escoger un grupo , en la parte derecha y luego en la parte izquierda escoger un juego



Y aparecerá un vaso en el centro que debes pulsar



3.3 Pantalla de Juego

Si no tienes una ficha creada te pedirá que la hagas



ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

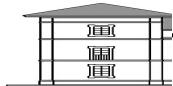
PROYECTO <Taberna del jugador>



Luego se selecciona una mazmorra a la derecha



Y si sois varios se calculará el orden de los turnos .Donde un usuario deberá escoger entre atacar físico o mágico y si el enemigo sobrevive hará lo mismo.



ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

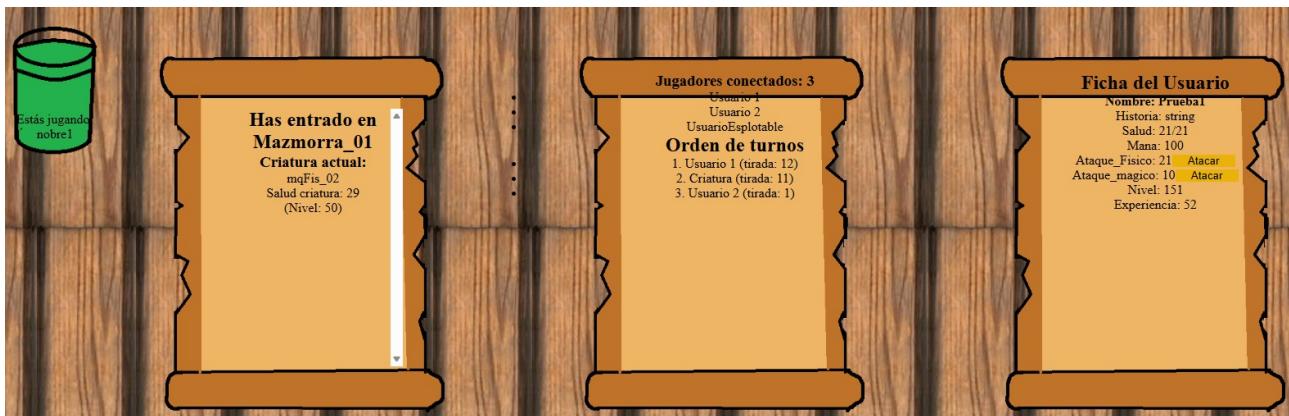
PROYECTO <Taberna del jugador>



Luego será el turno del siguiente jugador hasta que todos pierdan o hasta que el enemigo pierda.



Donde se repartirá la experiencia y se dará la opción para que se avance al siguiente combate hasta que salga el enemigo más fuerte.



Y al ganarle aparecerá



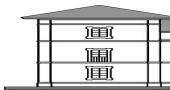
ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>

PROYECTO <Taberna del jugador>

Has ganado al boos Felicidades

Si se sube de nivel aparecerá para poder mejorar las estadísticas





ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>
PROYECTO <Taberna del jugador>

3.4 Tecnologías

Lenguaje de programación: HTML, CSS, JavaScript.

FrameWorks: Angular ,SpringgtBoot.

Base de datos: MySQL.

Herramientas de diseño: Canva.

Voy a usar estas tecnologías porque son las que he dado en clase y con las que estoy mas familiarizado.

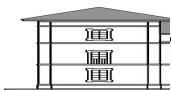
3.5 Despliegue del Proyecto

Para desplegar se necesita crear una instancia EC2 en AWS ,configurar el ssh, http y el https luego usaremos apache para meter la pagina web utilizando un cliente SFTP , colocar los archivos en el directorio raíz del servidor web (por ejemplo, /var/www/html). Ahora busca la dirección IP publica que se le asigno a tu instancia de EC2.

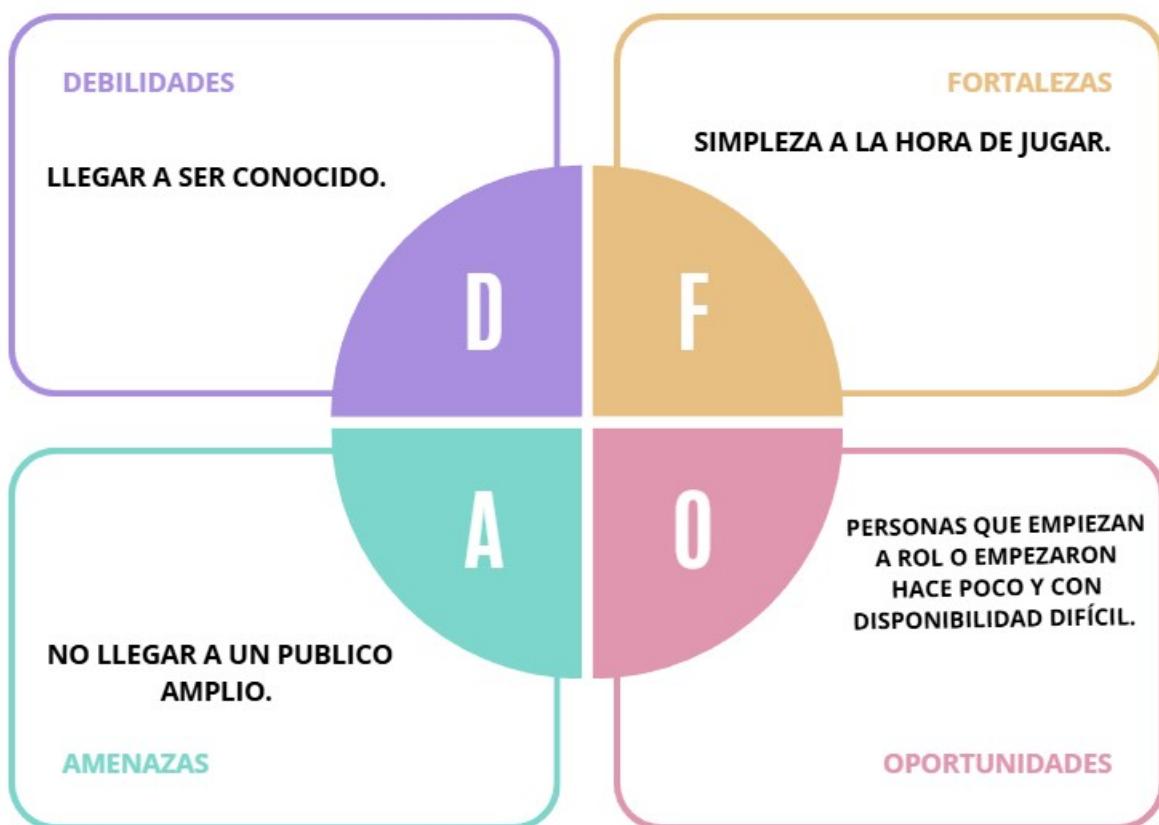
4 Conclusión

4.1 Valoración Personal del Trabajo Realizado

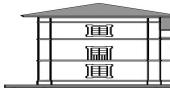
4.1.1 DAFO



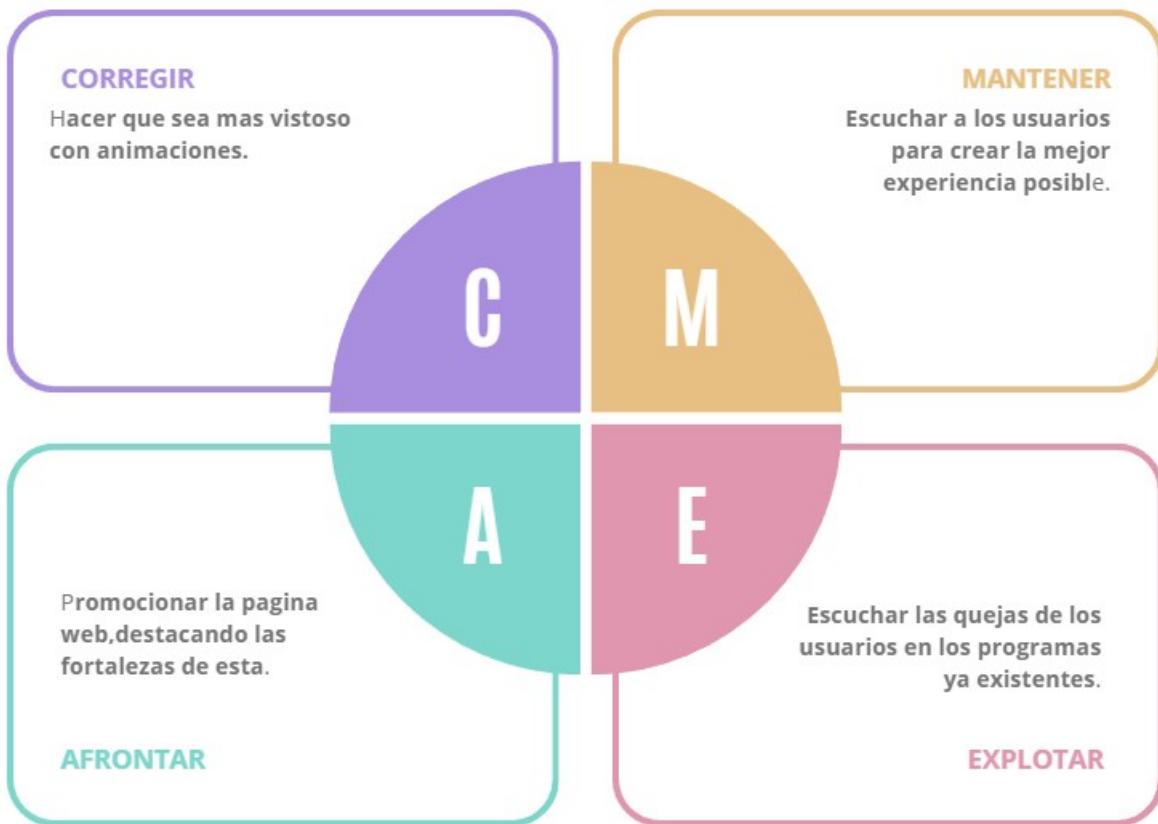
ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>
PROYECTO <Taberna del jugador>



4.1.2 CAME



ALUMNO/A: <Enrique Embil Rodriguez>
PROYECTO <Taberna del jugador>



4.2 Posibles Ampliaciones

- Poner logros que se puedan ver en el perfil , como derrotar a un enemigo un numero de veces
- Poner animaciones o fotos.

5 Bibliografía

<https://www.mutua-intercomarcal.com/portal/noticia/2381/Riesgos-en-el-sector-de-la-informatica>

<https://es.jooble.org/salary/administrador-web>

https://www.pccomponentes.com/servidor-dell-poweredge-r260-intel-xeon-e-2414-16gb-ram-1u-rack-compacto?utm_source=google&utm_medium=free-listings&srsltid=AfmBOoqYT2RLHVmcmXocVw_nTVaKd3SryveS6d71UUlfK6V9UD9liRjfvsww