

UNIVERSIDAD DON BOSCO
FACULTAD DE INGENIERÍA



TITULO:

“PRIMERA FASE DEL PROYECTO”

PRESENTADO POR:

- | | |
|--|----------|
| • HERNÁNDEZ VILLANUEVA, EDGARD ERNESTO | HV191966 |
| • RODRIGUEZ LOVO, JOSE MANUEL | RL190301 |
| • MENDOZA COREAS, DIEGO ENRIQUE | MC160269 |
| • MOLINA GÓMEZ, CARLOS NOE | MG200077 |
| • MONTESINOS ROSALES, ERNESTO ANTONIO | MR141498 |
| • ZEPEDA LÓPEZ, EDGARDO ANÍBAL | ZL180073 |

Catedrático:

ING. ALEXANDER ALBERTO SIGUENZA CAMPOS

Soyapango, San Salvador, 13 de septiembre de 2021

Índice

Introducción-----	3
Diseño-----	4
Diagramas-----	5
Herramientas-----	7
Tablero de tareas-----	7
Presupuesto-----	8
Fuentes de consulta-----	9

Introducción

Los seres humanos a través de los años han utilizado los videojuegos como objetos de entretenimiento y diversión virtual, desde hace más de 50 años en el mundo; los videojuegos han formado parte de nuestra vida cotidiana, en diferentes artefactos a lo largo de los años.

En este trabajo usted encontrará el proceso de un prototipo “Pagina web” llamada ***FullGamesNew*** la cual será de forma estática, e informativa para los amantes de los videojuegos, la persona encontrará los juegos de su preferencia compatible únicamente con consolas (PS4, Xbox, Nintendo) y computadoras.

Así como también en el prototipo usted encontrara la historia de los juegos presentados, sus personajes, características, dispositivos compatibles y almacenamiento requerido, nuestra meta para nuestros visitantes de la página será su confianza y seguridad por lo cual, en la página encontraran los contactos de desarrolladores oficiales donde ellos podrán comprar los videojuegos sin riesgos, o buscar más información en internet, ya que ***FullGamesNew*** mantendrá toda la información de sus juegos preferidos.

Diseño

Modelo princial

Header:

1. Logotipo
2. Barra de busqueda
3. Barra de menu

Body:

4. Contenido(Area de noticias)
5. Barra de desplazamiento

Footer:

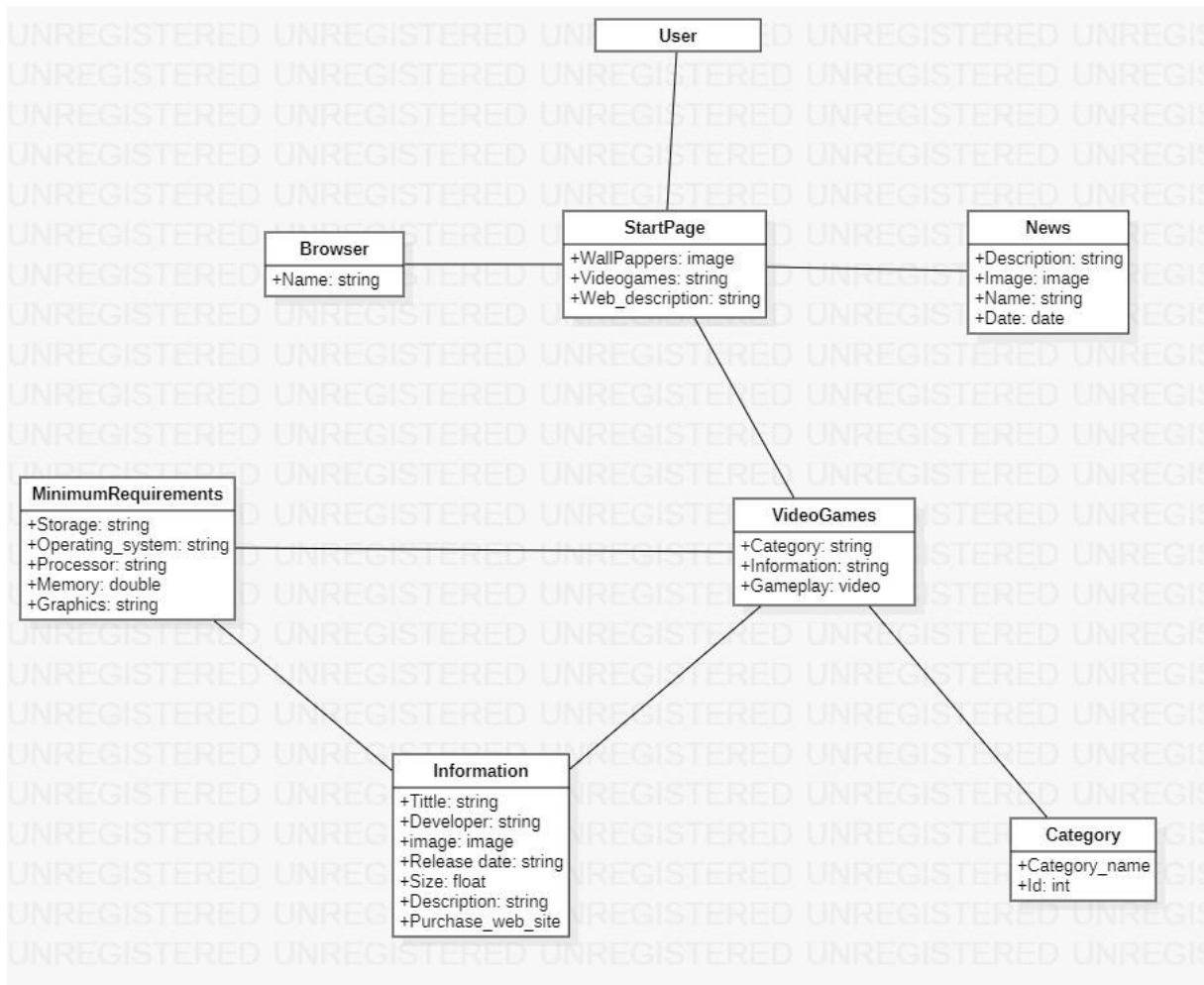
6. Barra de redes sociales



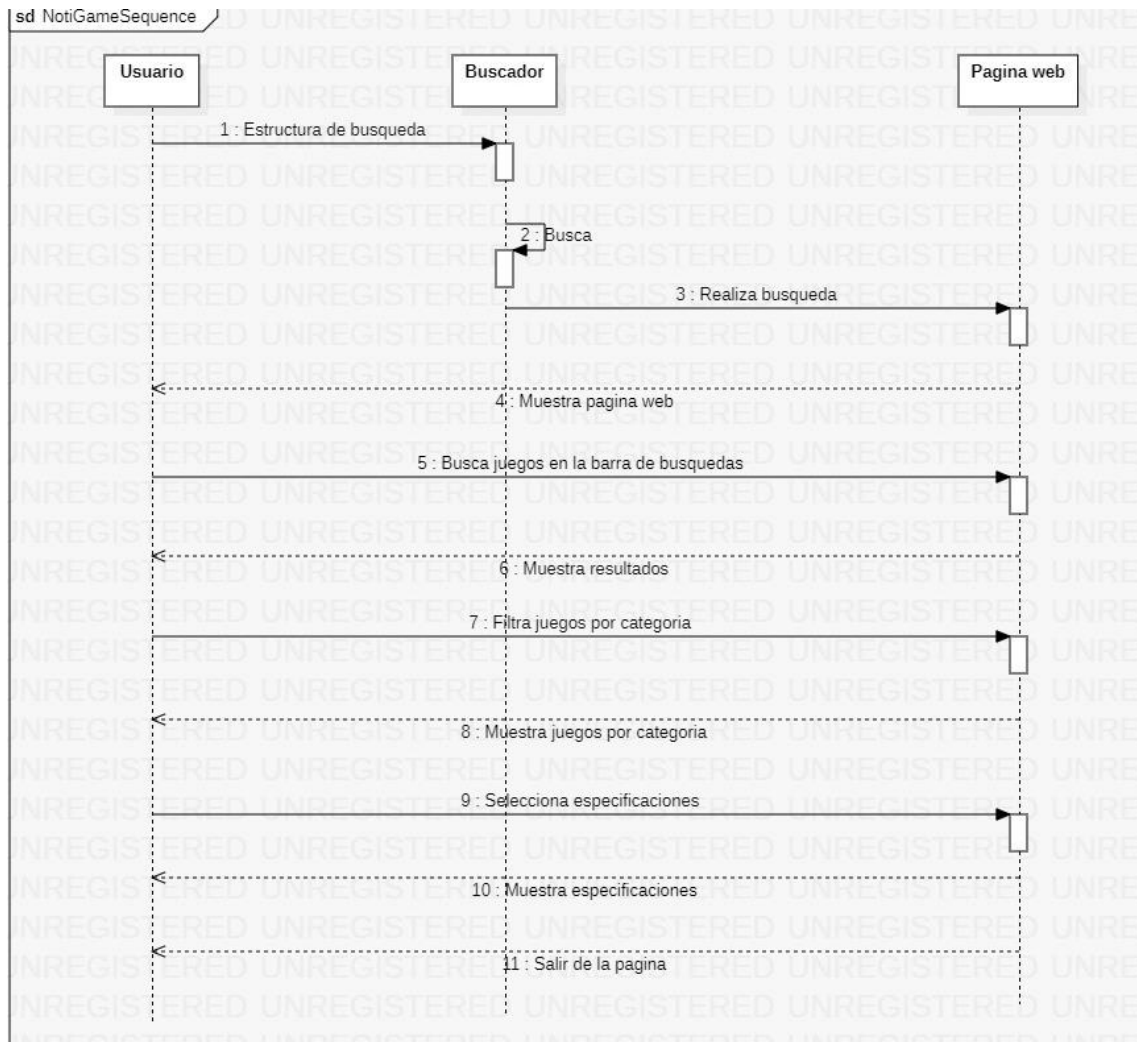
Ejemplo del primer diseño.



Diagramas



En el diagrama de clases podemos observar el planteamiento lógico que va a llevar nuestra página web. Primero tenemos al usuario que está relacionado a un inicio de página eso quiere decir que al visitar la página encontrará una página de inicio que se le mostrará las secciones y podrá elegir donde acceder y también las noticias que están relacionadas con el inicio de la página y el buscador. El inicio de la página esta también relacionado con la clase videojuegos y también está relacionado con la clase de categoría esta clase almacena su nombre de categoría y su id. Luego la clase videojuegos está relacionado con 2 clases más que sería: Los requerimientos mínimos y la información donde estos develan que los videojuegos por categoría se mostrara una información detalla de un videojuego de su categoría, descripciones y requisitos. Y también como un agregado esta una sección para wallpappers quiere decir descarga para fondos de pantalla. Cabe destacar que en este diagrama no se presenta una operación para cada clase relaciona, por el motivo que no se está trabajando con usuarios. A pesar en que la explicación se mencione a un usuario. En este caso mencionamos a un usuario como un ejemplo de una persona cuando vaya a acceder a nuestra página libremente.



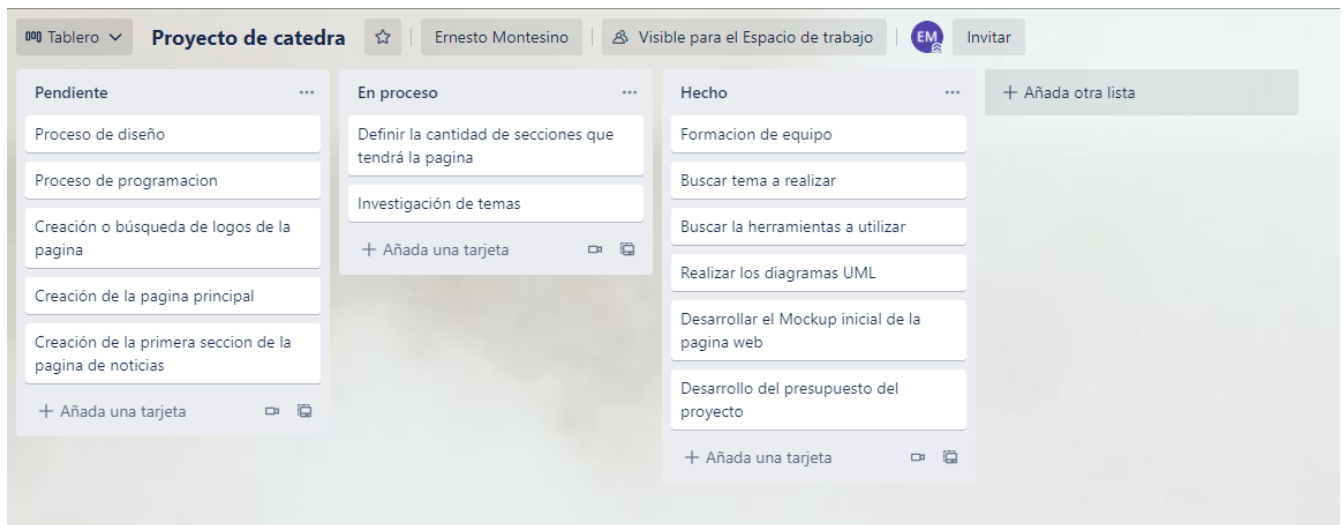
En el diagrama de secuencia se muestra la lógica de como esta realizado por pasos de como el usuario realiza la búsqueda y el uso de la página web. Primero tenemos la estructura de búsqueda en esta parte envía un mensaje al buscador que el buscador seria su navegador y de este modo realiza la búsqueda de la página web. Después muestra la página web, busca en la barra de búsqueda de la página web los juegos que desea. Muestra los resultados de la búsqueda, se filtra por categorías del juego que busco, muestra el juego por su categoría, selecciona la información del juego, visualiza las especificaciones y se le muestran las especificaciones del juego buscado. Y al finalizar sale de la página web.

Herramientas

- Visual Studio Code
- Sublime Text
- Trello: <https://trello.com/b/CUrUnNx6/proyecto-de-catedra>
- GitHub: <https://github.com/ErnestoMontesino/Proyecto-de-catedra-LIC>
- Figma : <https://www.figma.com/file/m2tlnkctxSkO3cC4b57qJ3/Proyecto>

Tablero de tareas

Para poder llevar a cabo el proyecto, hemos definido las tareas principales que se deben de realizar y dividiéndolas entre todos los miembros del grupo para poder ir avanzando en estas, a medida va avanzando el proyecto más tareas serán agregadas dependiendo si estas son necesarias.



Presupuesto

Para determinar el costo del proyecto aproximado, tendremos que ver el costo de los materiales y recursos para la realización de este mismo.

Proyecto de catedra

Duración: 2 meses

Elemento	Recursos	Tipo de unidad	Cantidad	Precio Unitario	Costo
Personal	Sueldo de programadores	Jornada semanal	8	\$ 450.00	\$ 3,600.00
Personal	Sueldo de testers	Horas	16	\$ 10.00	\$ 160.00
Informática	Computadora	Pieza	6	\$ 600.00	\$ 3,600.00
Viáticos	Alimentación	Comida	144	\$ 5.00	\$ 720.00
Depreciación	Computadora	Depreciación	6	\$ 200.00	\$ 1,200.00
Recursos	Energía eléctrica	KW día	80	\$ 0.14	\$ 11.12
				Total	\$ 6,891.12

Para determinar la cantidad de energía consumida por los dispositivos a lo largo del proyecto, definimos que las horas laborales del proyecto serian 8h por día, estimamos que aproximadamente un equipo consume 250W por hora, eso se multiplica por las horas laborales y eso se multiplica por la duración del proyecto.

Fuentes de consulta

- Pastrán, Rosa María. (15 de julio 2021). El precio de la electricidad en El Salvador sube un 8.63% este trimestre. <https://www.eleconomista.net/actualidad/La-energia-electrica-cuesta-mas-a-partir-de-hoy-en-El-Salvador-20210715-0031.html>
- AQP hosting y dominios. (4 de febrero 2014). 10 herramientas HTML5 para desarrolladores y diseñadores web. <https://blog.aqphost.com/negocios-en-la-web/10-herramientas-html5-para-desarrolladores-y-disenadores-web/>
- CAESS. (15 de julio 2021). Tarifas Vigentes. <https://www.aes-elsalvador.com/sites/default/files/2021-07/Tarifas-vigentes-Trimestre-3-CAESS.png>
- Lucidchart. (12 de septiembre 2021). Como crear un diagrama UML. <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-el-lenguaje-unificado-de-modelado-uml>