



PROYECTO INTEGRADO

DIGITAL GAMES

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB – PRIMER CURSO

Miembros del grupo:

Federico Adrià Carrasco

Mg Amparo Magalef Cervero

Javier Montañez Fernández

Sergio Navarro Navarro

Borja Salom Santamaría

INDICE:

1. Descripción general de la página.	2
1.1 Objetivo	2
1.2 Descripción	2
1.3 Comparación con la competencia	3
2. Planificación.	4
3. Desarrollo.	5
3.1 Base de datos	5
3.2 FrontEnd	6
3.3 BackEnd	7
4. Organización.	8
5. Conclusiones.	9
5.1 Grupales	9
5.2 Proyecto	9
6. Anexos.	10
Anexo A. Base de datos	10
A.1. Entidad-Relación	10
A.2. Paso a Tablas	11
A.3. Normalización	14
Anexo B. Entornos de desarrollo	15
B.1. Diagrama de Actividad	15
B.2. Diagrama de Casos de Uso	16
B.3. Diagrama de Sentencia	17
Anexo C. Formación y Orientación Laboral	18
C.1. Miembros del grupo	18
C.2. Normas	19
C.3. Roles	20
Anexo D. Programación	21
Anexo E. Competencia	22
Anexo F. Mockup	28
Anexo G. Documentación	34

1. Descripción general de la página

1.1. Objetivo

En el periodo de la Tercera Evaluación, entre cinco personas del primer curso del módulo de desarrollo de Aplicaciones Web se ha desarrollado una aplicación web adecuada a los gustos y preferencias del grupo.

El objetivo del dicho proyecto es el aplicar y afianzar los conocimientos y habilidades que se han adquirido durante el curso creando una aplicación web lo más completa posible.

1.2. Breve descripción de la página

Dicha aplicación, consiste en un buscador de ofertas de videojuegos en formato digital para PC, llamada Digital Games.

La página principal contiene un buscador sencillo por encima del menú principal, un menú con el que se podrá acceder a la página principal, a una clasificación de juegos por género (destacando los tres más populares) y a una “búsqueda avanzada” en la cual se puede buscar juegos por la letra inicial, precio máximo, género, desarrollador y valoración. Desde el menú también se podrá acceder a registrarse a la web, al inicio de sesión y, en el caso de tener una sesión iniciada, al perfil del usuario. La página principal también muestra una selección de los juegos más nuevos del mercado.

En caso de que el usuario esté interesado en comprar alguno de los juegos ofertados se facilita un enlace de cada una de las páginas que venden dicho videojuego desde donde se puede efectuar dicha compra sin necesidad de estar registrado en nuestra web.

Al usuario registrado se le ofrece la posibilidad de escribir comentarios de los videojuegos, añadir videos referentes a los videojuegos (tráiler, tutoriales, gameplays, análisis,...), añadir los videojuegos que se poseen a una lista llamada “Biblioteca” o añadirlos aquellos que se desean a una lista llamada “Favoritos” para poder recibir avisos cuando aparezcan ofertas de dicho videojuego.

Se ha elaborado esta aplicación web en función a la demanda y conocimientos de los usuarios a la hora de desarrollar una búsqueda completa, con los materiales adecuados y de forma sencilla y segura.

1.3. Comparación con la competencia

Se ha realizado la comparación de “Digital Games” con la posible competencia:

- Otogami
- Juegos baratos
- Gamerastreator
- Yambalú
- Goedkeys

Todas están páginas son buscadores de ofertas de videojuego, aunque sólo Otogami y Goedkeys llegan a ser la verdadera competencia, tal y como se muestra en las siguientes páginas. A pesar de ello, se ha buscado un aspecto diferenciador del que no dispone nadie de la competencia como es la aproximación a una red social, es decir, realizar una página que sólo sea un buscador de ofertas de videojuegos, sino que también se pueda buscar otros usuarios que posean los mismo juegos y poder contactar con ellos para realizar partidas online o jugar torneos online, además también se podrían comentar juegos, subir videos de las partidas, de análisis, etc.

Por desgracia, en la primera versión de este proyecto la mayor parte de estas características no están implementadas.

A pesar de todo esto, el concepto básico es el buscador de ofertas de videojuego y por ello se realiza una comparación con los otros buscadores, tal y cómo se puede apreciar en el Anexo E.

Cabe destacar que mientras que Steam posee más de ocho mil juegos disponibles, Otogami sólo busca alrededor de mil seiscientos juegos y Goedkeys sobre los dos mil trescientos. Esto puede llevar a que en ocasiones el videojuego deseado no aparece en las webs de búsquedas impidiendo comparar el precio de una oferta. En nuestra web se pretende tener una base de datos a partir de los apis de Steam proporcionando las ofertas de cualquier juego que exista en Steam.

Digital Games está especializado en videojuegos de ordenador en formato digital, y para su compra, sólo se vincula a una página web. Pero promocionamos los juegos más novedosos y los vamos actualizando. Puedes buscar juegos de tres maneras, en la búsqueda simple, en la búsqueda avanzada (por letras), y en la de géneros, mostrando los tres juegos más populares de cada uno, estés registrado o no, en cambio si te registras, tienes más ventajas, ya que puedes ver una descripción más detallada de cada juego, hacer una valoración, añadir a la biblioteca y a favoritos, incluso escribir comentarios y acceder a la tienda para comprar el juego, al igual que si no estás registrado.

2. Planificación

Una vez se tiene la idea inicial del proyecto a realizar, el siguiente paso sería el de planificar el trabajo a realizar y distribuir las tareas de cada miembro del grupo. Aunque parezca una tarea menor, es de vital importancia a la hora de realizar el proyecto.

Inicialmente se distribuyó el proyecto en tres grandes partes:

- FrontEnd: abarca todos los aspectos visuales que aparecen en el navegador web y que van desde el HTML básico, hasta efectos realizados con CSS.
- Base de Datos: incluye los diagramas iniciales (Diagramas de Casos de Usos, Diagramas de Secuencia,...), pasando por el paso a tablas y finalizando al crear la base de datos en local para posteriormente pasarl a Amazon Web Service.
- BackEnd: incluye todo el proceso de cargar las APIS y el contenido de las páginas web que están asociadas al proyecto a la base de datos, y todo el Modelo Vista Controlador que permitirá acceder a la aplicación web.

Para favorecer la comunicación entre los miembros del grupo y para compartir el trabajo de cada uno de los miembros del grupo se han utilizado las siguientes herramientas:

- Trello
- Google Drive
- GitHub
- Whatsapp

Al ser el primer proyecto de todos los miembros del grupo no se ha podido realizar una buena estimación del tiempo que iba a suponer la realización del proyecto, por lo que se han distribuido las tareas en función de la importancia de cada una de ellas, pues existen muchas de ellas que son complementos de otras más básicas.

3. Desarrollo

3.1 Base de datos

Para el manejo de la base de datos se ha utilizado mayoritariamente la herramienta phpmyadmin, por su sencillez a la hora de crear tablas y de exportar e importar la misma base de datos facilitando mucho trabajo. También se ha utilizado HeidiSQL para probar sentencias SQL y probar triggers para introducir en la aplicación. La función principal de una base de datos principalmente es almacenar datos para su posterior consulta, en este caso se han almacenado más de 4000 videojuegos solo en plataforma pc y en formato digital, cada uno con su precio, nombre, descripción etc., además de más de 5000 ofertas de diferentes tiendas y otros datos no menos importantes.

Previamente se ha realizado un diagrama entidad relación su paso a tablas, y diagramas de casos de usos, de secuencia, de clases y de actividad para reforzar la compresión y organización del proyecto, y así poder diseñar correctamente la base de datos. Todos estos diagramas se muestran en los anexos, junto con el paso a tablas.

Para acceder a la base de datos entran en juego muchos factores, uno de ellos son las diversas consultas que hemos realizado a lo largo del proyecto para poder saber todas las funciones que puede tener la aplicación web. Luego también intervendría la parte de programación orientada a la conexión a esta misma, que se explicará posteriormente en el apartado de BackEnd.

Esta ha sido una parte fundamental a la hora de trabajar, pues sin un correcto diseño de la base de datos no se puede realizar correctamente gran parte del proyecto retrasando el desarrollo del proyecto. Por ello, llegó un punto del desarrollo del proyecto que se tuvo que dedicar completamente al diseño y creación de la base de datos. Una vez se tiene creada la base de datos, sólo hace falta llenarla de datos y adaptarla al resto de las partes del proyecto, ya que el BackEnd debe conectar con la base de datos y estos datos deberán mostrar en el FrontEnd.

Para insertar datos en la base de datos, la forma más sencilla hubiese sido introducir los datos a mano desde el phpmyadmin o desde HeidiSQL, pero debido al tamaño de la base de datos que se desea utilizar se ha optado por utilizar scripts en php para recoger los datos que proporcionan las APIs de Steam que se encuentran en formato JSON e introducirlas en la base de datos. Como las APIs de Steam no proporcionan toda la información deseada se ha optado por recoger el resto de información a partir del código fuente de las páginas de las tiendas que ofrecen los juegos utilizando la función `file_get_contents()` y seleccionando la información con la función `explode()`, en lugar de utilizar un parse, ya que la función `explode()` ofrece un búsqueda de datos mucho más rápida.

3.2 FrontEnd

Esta parte contiene todo el diseño visual de la página por lo que resulta bastante atractiva al poder ver inmediatamente el resultado del trabajo realizado. Antes de comenzar a desarrollar el contenido HTML se realizó el mockups utilizando Balsamic Mockups para reflejar visualmente las ideas del grupo y discutir sobre ello. Al ser de una organización sencilla no se ha modificado desde el principio, pues contemplaba una estructura bien organizada y visualmente atractivo, lo que nos ha facilitado mucho el trabajo tener todas las visualizaciones de las páginas claras.

La página cuenta con un Inicio que es la página principal que aparece al entrar, ahí aparecen los juegos más nuevos con cierto grado de popularidad a través de imágenes y precios que se van actualizando. La siguiente opción del menú se llama Género y en esta parte están todos los juegos almacenados en la base de datos juntos, pero organizados como su propio nombre indica por géneros, esta es la página más extensa y larga. Después aparece la opción de búsqueda avanzada que permite al usuario buscar concretamente un juego a través de unos parámetros, como son el precio máximo del juego, la letra inicial del nombre, el género, el nombre del desarrollador y una valoración mínima del juego. Y por último la posibilidad de registrarse o de iniciar sesión si ya se está registrado. El usuario registrado tendrá la opción de guardar los juegos que le interesan para recibir notificaciones de las ofertas de estos juegos al correo, de marcar los que tiene para que no le aparezcan las ofertas.

Por encima del menú mencionado aparece un botón de buscar que permite buscar por un nombre de juego. Esta opción resulta bastante útil y suele ser la opción preferida si se desea buscar un juego en concreto.

Cabe destacar que se ha buscado un diseño sencillo sin muchos efectos visuales para evitar sobrecargar la página y a su vez que tuviese mucho colorido y fuese atractiva para el usuario. Para ello se han utilizado colores sencillos que se repiten en todo el contenido de la página y unos efectos con el CSS adecuados cuya parte más sofisticada se encuentran en el “slider” de la página principal y en el efecto utilizado para la aparición del formulario de registro y de login.

3.3 BackEnd

Normalmente no se puede comenzar un proyecto escribiendo código antes de planificar nada, pero en este caso se hizo una pequeña excepción, ya que se necesitaba conocer si era posible recoger información de otras páginas web con las herramientas de que se disponían. Afortunadamente no llevó demasiado tiempo comprobarlo y comenzar a organizar el proyecto de forma normal, sin embargo sí que resultó costoso mejorar la recogida de datos que se introducirían en la base de datos, ya que se requiere actualizar los precios de los juegos continuamente y no se puede demorar mucho tiempo en realizar la actualización.

El núcleo del proyecto es el Modelo Vista Controlador y gran parte corresponde al BackEnd. La parte del Modelo Vista Controlador es sin duda la más costosa del proyecto, pues es algo bastante novedoso en el curso y difícil de comprender hasta que se utiliza lo suficiente. En el anexo se detalla la estructura utilizada para la realización del proyecto.

4. Organización

En este punto se va a explicar cómo se ha organizado el contenido del proyecto entre los cinco miembros del grupo haciendo mención a cada uno de ellos..

En primer lugar y como se ha citado anteriormente lo primero a hacer fue el diseño del mockups utilizando el Balsamic Mockups del cual se encargó Javi, mientras se discutía el diseño que utilizar. Posteriormente se hicieron diagramas de casos de uso, de clases, de secuencia y de actividad. Para tener una visión organizada y clara de todo el proyecto desde un primer momento.

En el siguiente paso se dividieron las tareas, Borja ha sido el encargado del FrontEnd con la ayuda de Javi y Fede que iban aportando formularios de registro, login, páginas de búsqueda, ideas para el logo, etc.

Mientras, Sergio se encargaba de buscar cómo extraer la información de las tiendas de videojuegos a través de Apis y del mismo código fuente de estas, además de buscar una forma efectiva de realizarlo.

Amparo realizó el diagrama de entidad-relación que acabó dando más problemas de lo esperado, siendo este fundamental para poder realizar la base de datos.

Una vez acabado el diseño del diagrama entidad-relación Fede creó la base de datos y comenzó a realizar consultas que posteriormente se utilizarían en el Modelo Vista Controlador.

Ya por la mitad del proyecto se comenzó con elementos exteriores al proyecto en sí como el folleto y el power point realizados por Javi y Borja. Mientras que, Amparo comenzó a redactar la memoria se acabaría rellenando entre todos y finalizándola entre Sergio y Javi.

Una vez se tenía creada la base de datos con los datos obtenidos a través de las Apis y el código fuente de las tiendas, además de algunos datos introducidos a mano, Borja se encargó de subir la base de datos a Amazon.

Mientras tanto, Sergio se encargaba de realizar el Modelo Vista Controlador (MVC) utilizando las funciones y consultas realizadas por Fede y Amparo y las vistas realizadas por Borja, adaptando y juntando todo y poder finalizar este proyecto.

En conclusión, la organización del proyecto aunque en ocasiones ha resultado caótica, se ha adecuado a las capacidades y puntos fuertes de cada uno tenido un reparto de trabajo efectivo, aunque desigual.

5. Conclusiones

Este apartado se ha dividido en dos partes para poder realizar una conclusión más adecuada.

5.1 Conclusión del proyecto

En primer lugar, la parte del proyecto ha resultado un camino costoso debido al poco tiempo que se ha tenido para llevarlo a cabo, pero que finalmente con la colaboración de todos se ha sacado adelante todas las partes de este, aunque de una forma más básica de la deseada, mientras que las pautas requeridas a los conocimientos obtenidos durante este curso han parecido adecuadas.

En segundo lugar, presentamos un proyecto finalizado utilizando los conocimientos obtenidos en cada una de las asignaturas y con las partes más básicas que se pedían en cada asignatura, tanto de programación y base de datos, pasando por sistemas informáticos, formación y orientación y lenguaje de marcas.

Y en tercer lugar y última conclusión resaltar que es un proyecto hecho desde los conocimientos básicos y las habilidades básicas obtenidas durante este primer año, así que se espera haber estado a la altura de lo esperado por profesorado.

5.2 Conclusión grupal

En general, se ha tenido un buen en el que la gran mayoría de los miembros del grupo han tenido mucha iniciativa y por lo tanto una buena sensación dentro del grupo, aunque se hayan producido algunas pequeñas disputas dentro de este que se han acabado solucionando.

Cabe resaltar el gran esfuerzo que se ha realizado para poder acabar el proyecto a tiempo. Hay que añadir, que quitando algún momento puntual en que algún miembro del grupo no participado a mucho, al final estas últimas semanas se ha realizado un enorme esfuerzo para llevar a cabo esta tarea.

Para concluir, decir que ha sido un gran grupo donde se ha aprendido de los compañeros, se ha trabajado en equipo y, sobretodo disfrutado de la compañía de nuestros compañeros.

6. Anexos

Anexo A. Bases de Datos

A.1. ENTIDAD-RELACIÓN

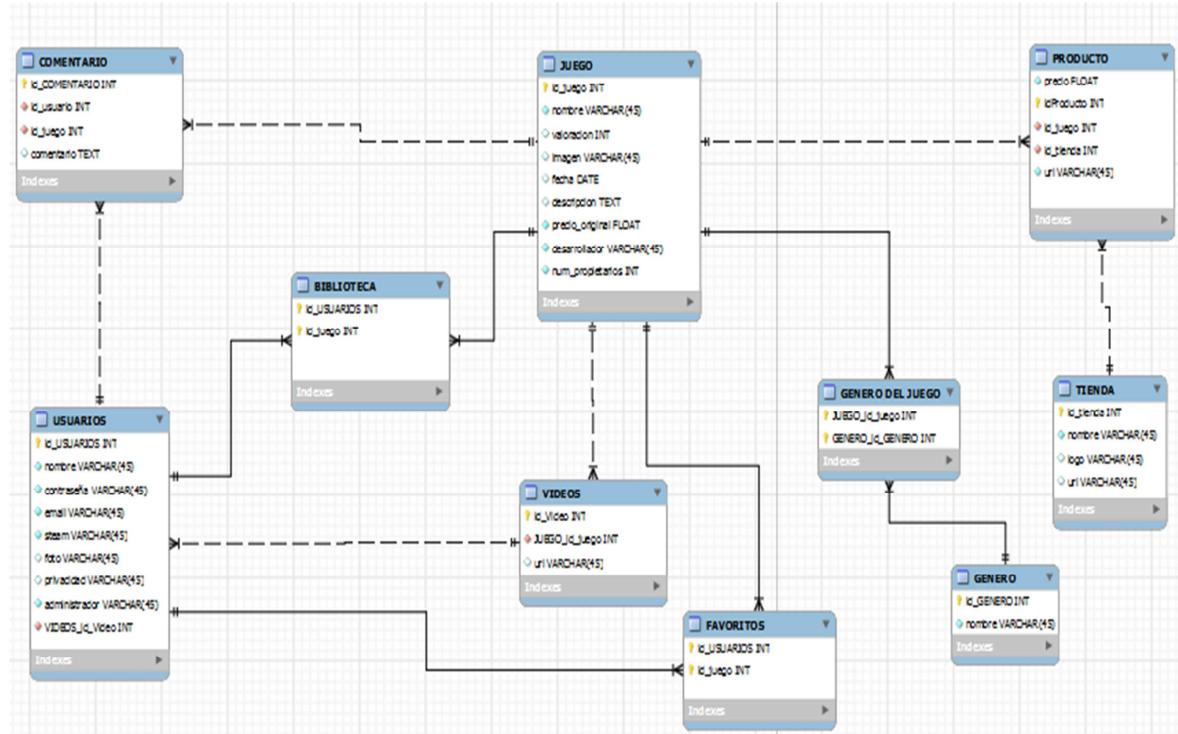


Figura 1

El elemento principal del que parte la relación de los materiales es **JUEGO** ya que este está relacionado con prácticamente todos los elementos.

Por lo tanto, **JUEGO** presenta una relación (n:m) con **USUARIOS** enlazando la **BIBLIOTECA** y los **FAVORITOS** ya que un juego puede tener varios favoritos (deseados) y aparecer en más de una biblioteca de la cuenta de cada usuario.

También presenta relación (n:m) con **GENERO**: Un juego puede tener varios géneros y un género pertenecer a varios juegos, por lo que se requiere una tabla intermedia llamada **GENERO_DEL_JUEGO**.

Por otra parte **JUEGO** establece relación (1:n) con:

-**PRODUCTO**: Puede haber más de una existencia de un mismo juego. También presenta relación (1:n) con **TIENDA**, ya que todos los productos provienen de una sola tienda.

-**COMENTARIO**: Cada juego puede tener más de un comentario, presentando la misma relación con **USUARIOS**, ya que un usuario, puede hacer más de un comentario.

-**VIDEOS**: Un juego puede contener más de un video, y un video puede ser visto por muchos usuarios (1:n) – en ambos.

A.2.PASO A TABLAS

Juego (Id_Juego: int, Nombre: varchar(100), Valoracion: int, Imagen: int, Precio_Original: float, Fecha: date, Descripcion: text, Desarrollador: varchar(100), Numero_Propietarios: int)

Clave Primaria: {Id_Juego}

Valor No Nulo: {Id_Juego}

Producto (Id_Juego: int, Id_Tienda: int, Precio: float, Url: varchar(200))

Clave Primaria: {Id_Juego, Id_Tienda}

Clave Ajena: {Id_Juego} hace referencia a Juego

Clave Ajena: {Id_Tienda} hace referencia a Tienda

Valor No Nulo: {Id_Juego, Id_Tienda, Precio}

Tienda (Id_Tienda: int, Nombre: varchar(50), Logo: varchar(200), Url_Tienda: varchar(200))

Clave Primaria: {Id_Tienda}

Valor No Nulo: {Id_Tienda}

Usuario (Id_Usuario: int, Nombre: varchar(50), Contrasenya: varchar(50), Email: varchar(100), Id_Steam: varchar(50), Foto: int, Privacidad: varchar(50), Administrador: varchar(50))

Clave Primaria: {Id_Usuario}

Valor No Nulo: {Id_Usuario, Nombre, Contrasenya, Foto, Privacidad, Administrador}

Biblioteca (Id_Juego: int, Id_Usuario: int)

Clave Primaria: {Id_Juego, Id_Usuario}

Clave Ajena: {Id_Juego} hace referencia a Juego

Clave Ajena: {Id_Usuario} hace referencia a Usuario

Valor No Nulo: {Id_Juego, Id_Usuario}

Favoritos (Id_Juego: int, Id_Usuario: int)

Clave Primaria: {Id_Juego, Id_Usuario}

Clave Ajena: {Id_Juego} hace referencia a Juego

Clave Ajena: {Id_Usuario} hace referencia a Usuario

Valor No Nulo: {Id_Juego, Id_Usuario}

Comentarios (Id_Comentario: int, Id_Usuario: int, Id_Juego: int, Comentario: text)

Clave Primaria: {Id_Comentario}

Clave Ajena: {Id_Usuario} hace referencia a Usuario

Clave Ajena: {Id_Juego} hace referencia a Juego

Valor No Nulo: {Id_Comentario, Id_Usuario, Id_Juego}

Videos (Id_Video: int, Id_Juego: int, Url: varchar(200), Id_Usuario: int)

Clave Primaria: {Id_Video}

Clave Ajena: {Id_Juego} hace referencia a Juego

Clave Ajena: {Id_Usuario} hace referencia a Usuario

Valor No Nulo: {Id_Video, Id_Usuario, Id_Juego}

Genero (Id_Genero: int, Nombre: varchar(100))

Clave Primaria:{Id_Genero}

Valor No Nulo: {Id_Genero, Nombre}

Genero del juego (Id_Juego: int, Id_Genero: int)

Clave Primaria: {Id_Juego, Id_Genero}

Clave Ajena: {Id_Juego} hace referencia a Juego

Clave Ajena: {Id_Genero} hace referencia a Genero

Valor No Nulo: {Id_Juego, Id_Genero}

A.3.NORMALIZACIÓN

La normalización es necesaria para evitar redundancia de datos y así reducir el espacio de almacenamiento y para evitar anomalías a la hora de interactuar con la base de datos.

Se han revisado cada una de las formas normales y se han cumplido cada una de ellas.

La Primera Forma Normal dice que los atributos de una relación sólo pueden tomar valores atómicos, al no tener ningún campo multivaluado se cumple la Primera Forma Normal.

La Segunda Forma Normal se cumple si todo atributo que no forma parte de la clave tiene dependencia funcional completa de la clave primaria, por lo que también llega cumplirse, ya que se ha tratado de evitar atributos independientes de la clave primaria.

La Tercera Forma Normal pide que ningún atributo dependa funcionalmente de forma transitiva de la clave primaria, es decir, que no existan columnas no clave que dependan de otras columnas no clave, por lo que también llega a cumplirse, pues todos los atributos son dependientes de su respectiva clave primaria.

AnexoB. Entornos de Desarrollo

B.1.DIAGRAMA DE ACTIVIDAD



Figura 2

Este diagrama representa las acciones que se desarrollan dentro del buscador:

INTRODUCIR DATOS + BUSCAR JUEGO + AÑADIR A FAVORITOS + PRODUCTO AÑADIDO A FAVORITOS.

Partiendo del principio, una vez introducidos los datos, si los datos son correctos, pasará a la acción siguiente: Buscar juego, pero si no son correctos, se retrocede a la acción anterior... Es empleado el mismo mecanismo en las demás acciones.

B.2.DIAGRAMA DE CASOS DE USO

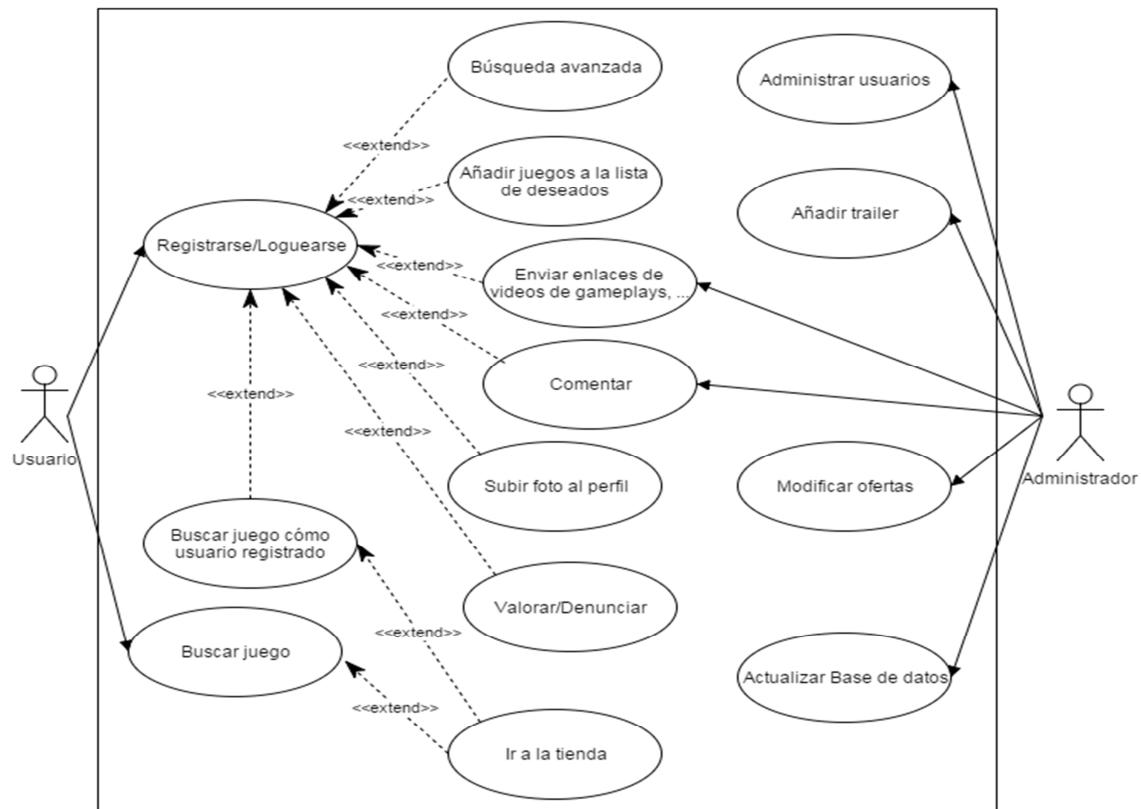


Figura 3

El usuario accede a la página, representada con el cuadro externo que reúne los componentes de la misma.

Una vez el usuario accede a la página principal, puede elegir: Registrarse y posteriormente buscar un juego como usuario registrado o directamente, buscar un juego sin necesidad de registrarse.

La diferencia en que un usuario este **registrado**, es que puede acceder a la búsqueda avanzada, añadir juegos a la lista de deseados, enviar enlaces de videos (trailers, gameplays, análisis,...), escribir comentarios, subir fotos, hacer una valoración (por estrellas) y/o denuncia y acceder a la tienda. En cambio, el usuario **no-registrado**, tan sólo puede buscar juegos y acceder a la tienda.

Por otra parte, la administración podrá realizar todas las tareas del usuario registrado, además de encargarse del mantenimiento interno de la página cómo: Administrar usuarios, modificar ofertas y actualizar la base de datos.

B.3. DIAGRAMA DE SECUENCIA



Una vez el usuario entra en la página, se registra y ya puede acceder a la búsqueda de un juego en las distintas opciones de búsqueda, también puede añadir juegos a favoritos (los que le gusten) y a la biblioteca(los que ya tiene).

Anexo C. Formación y Orientación Laboral

C.1.MIEMBROS DEL GRUPO

Federico:

Soy una persona que intenta adaptarse rápidamente al grupo, normalmente realizo las tareas asignadas bastante antes de la fecha de entrega para evitar imprevistos, en relación a otros trabajos me ha molestado bastante que haya personas que realicen prácticamente todo el trabajo.

En cuanto a los intereses relativos al módulo me interesa lograr la mayor nota posible, para ello dedicando mucho tiempo al trabajo en casa.

También podemos señalar otros defectos como una gran frustración cuando algo no funciona bien, como en este caso un script. Asignaturas fuertes: Bases de datos y Programación

Asignaturas débiles: Lenguaje de marcas

Sergio:

Soy una persona inteligente y adaptable. Trato de realizar las tareas que creo que son más complejas o aquellas en las que el resto del grupo no lleve bien (sobre todo la parte de programación en php), ya que me gustan y creo que ayudo más al equipo dejando las tareas más sencillas a quien le cueste más. Soy bastante responsable y aporto esfuerzo si lo creo necesario. Trabajo bien en equipo, pero no soy bueno organizando al equipo.

Borja:

Soy una persona adaptable con cualquier grupo. Si hago las cosas me gusta hacerlas lo más bien posible i consultar el grupo antes de hacer una cosa por si no le parece bien a algún miembro i pueda ayudar para mejorarlo. Lo que más se me da bien es el FrontEnd pero no me importa hacer lo que me manden. Mi punto débil es que cuesta mucho ponerme a hacer las cosas.

Javi:

Soy una persona limitada de conocimientos y lo reconozco, pero me esfuerzo mucho y gracias a la ayuda de mis compañeros estoy aprendiendo y trabajando como uno más, haciendo las cosas que te alcanzo a entender, sino me esfuerzo por entenderlas y hacerlas.

Asisto a todas las clases y creo que aporto al equipo organización, creatividad y un poco de liderazgo.

Amparo:

Como persona me considero bastante transparente a la hora de expresar emociones y sentimientos, a nivel de trabajo, a la hora de adquirir responsabilidades soy bastante estricta a la hora de efectuarlas, intento hacer las cosas lo mejor posible, incluso puedo decir que mi involucramiento es mayor que si se tratara de mi trabajo personal.

Mis defectos, son que muchas veces me quedo estancada y no sé por dónde tirar, por eso me llego a frustrar conmigo misma, o pregunto demasiado, de manera que me aumenta el estrés y las prisas

En mi grupo me estoy encargando del material externo: entidad-relación, diagrama de clases y la memoria, de momento...

C.2.NORMAS

- 1) El seguimiento de las actividades de cada miembro del equipo se realizará en la web de trello.
- 2) Un integrante debe indicar el trabajo realizado en cada sesión.
- 3) Informar del avance de cada tarea realizada, teniendo la posibilidad de solicitar ayuda si el resto de los integrantes lo ven apropiado.
- 4) Una persona puede continuar el trabajo de otra, por ejemplo, una se encarga de que un script funcione y otra se encarga del diseño
- 5) La continua falta de asistencia injustificada a clase y la no realización de trabajos será duramente penalizada y podría significar la expulsión del grupo.

C.3.ROLES

Es importante establecer una dinámica para las reuniones, quién las convocará, quién enviará los temas a tratar y quién realizará las actas y comprometerse a ser puntual en el comienzo y finalización de la misma. Los roles pueden rotar en cada reunión, y las notas pueden tomarse en un dispositivo digital para agilizar la elaboración del acta.

- Fede: Evaluador
- Javi Creativo
- Sergio: Coordinador y especialista
- Borja: Impulsor y especialista
- Amparo: Evaluadora

Anexo D. Programación

La estructura del Modelo Vista Controlador utilizada es la siguiente:

MVC	app	controller	mvc.controller.php pageGenerator.php	
		model	Administrador.php db.class.php genero.class.php juego.class.php usuario.class.php	
		views	css	
			<i>ficheros css utilizados</i>	
			images	
			<i>imágenes utilizadas</i>	
			modules	
			<i>modulos cargados en page.php</i>	
			page.php	
		index.php		
		recaptchalib.php		

El Modelo Vista Controlador se divide en tres grandes apartados, además del archivo index.php que es aquel que se ejecuta cuando se inicia la aplicación y a través de los que funcionan todos los demás.

La parte del Controlador (controller) consta de dos ficheros:

- mvc.controller.php: se encarga de controlar que funciones del modelo se ejecutan en cada momento, además de decidir cómo actúa el fichero pageGenerator.php.
- pageGenerator.php: es el encargado de generar cada una de las páginas utilizando los módulos de las vistas.

El Modelo contiene cada una de las clases con sus métodos correspondientes de los que el controlador hará uso cuando requiera. Destaca la clase Database que corresponde al fichero db.class.php, ya que es la que realiza las conexiones, desconexiones y consultas con la base de datos.

Las Vistas contienen todos aquellos archivos que necesite cargar el Controlador. Se han dividido en tres partes, además del archivo page.php que contendrá aquello que sea común a todas las páginas, ya que cada vez que se cargue una página será ésta la que se cargue, pero reemplazando partes del código. Dentro de las vistas se encuentran los archivos css que se utilizan, las imágenes que aparecen y los Modulos que se reemplazan en page.php bajo las órdenes del Controlador.

Anexo E. Competencia



Nombre	OTOGAMI
Ventajas	<p>Contiene ofertas para diversas, así como en formato digital y físicos. Busca ofertas por 41 páginas diferentes.</p> <p>Incorpora una extensión de google que te comunica cuando hay ofertas mejores cuando visitas alguna página de venta de videojuegos.</p> <p>Son todos juegos de primera mano.</p> <p>Es la mejor página del momento en cuanto a buscadores de ofertas de videojuegos.</p>
Desventajas	<p>No existen ofertas de dlc's (Downloadable Content o Contenido Descargable)</p> <p>No se puede vincular con la biblioteca de Steam.</p>
Plataformas	PC, Mac, PlayStation 4, Xbox One, Wii, PS Vita, ...
A quién va dirigido	Personas aficionadas a los videojuegos (gamers) de todas las edades.
Enlace a la web	https://www.otogami.com/
Conclusiones e ideas recogidas para incorporar al Proyecto Integrado	<p>Encontramos que hay mucha información en las páginas, por lo que podríamos filtrar el contenido por plataformas o idiomas. También usar las páginas más fiables como steam, etc.</p> <p>Hay un gran vacío en el mercado para la compra de dlc, podríamos incluir esto en nuestra página.</p>



Nombre	GAMERASTREATOR
Ventajas	<p>Contiene ofertas para diversas, así como en formato digital y físicos. Busca ofertas por 61 páginas diferentes. Es la web que más ofertas rastrea, aunque no tenga ningún tipo de filtro.</p> <p>Incorpora una extensión de google que te comunica cuando hay ofertas mejores cuando visitas alguna página de venta de videojuegos.</p> <p>No existen ofertas de dlc's (Downloadable Content o Contenido Descargable)</p>
Desventajas	<p>En ocasiones las ofertas que incluyen son versiones extrañas o que requieren de algún descuento para obtener el precio mostrado o el enlace de compra te dirige directamente hacia otro juego.</p> <p>Carece de fiabilidad.</p>
Plataformas	PC, Mac, PlayStation 4, Xbox One, Wii, PS Vita, ...
A quién va dirigido	Personas aficionadas a los videojuegos (gamers) de todas las edades.
Enlace a la web	http://www.gamerastreator.com/
Conclusiones e ideas recogidas para incorporar al Proyecto Integrado	<p>En conclusión la página carece de fiabilidad, ya que no informa de la versión de cada juego o de si requiere algún cupón de descuento o indica alguna oferta que no existe.</p> <p>La página incorpora un historial de mercado que bien usado puede indicar la calidad de la oferta del momento.</p>



Nombre	YAMBALÚ
Ventajas	<p>Contiene ofertas para diversas, así como en formato digital y físicos. Busca ofertas por más de 20 páginas diferentes.</p> <p>Incorpora una extensión de google que te comunica cuando hay ofertas mejores cuando visitas alguna página de venta de videojuegos.</p>
Desventajas	<p>No existen ofertas de dlc's (Downloadable Content o Contenido Descargable)</p> <p>Faltan una preocupante cantidad de juegos populares para ser una página competitiva.</p>
Plataformas	PC, Mac, PlayStation 4, Xbox One, Wii, PS Vita, ...
A quién va dirigido	Personas aficionadas a los videojuegos (gamers) de todas las edades.
Enlace a la web	http://www.yambalu.com/
Conclusiones e ideas recogidas para incorporar al Proyecto Integrado	La página es muy pobre, pero contiene un enlace a la playstore que hace pensar en la posibilidad de lanzar una aplicación para móviles de la página.



Nombre	GOCDKEYS
Ventajas	<p>Contiene ofertas para diversas, así como en formato digital y físicos. Busca ofertas por 48 páginas diferentes.</p> <p>La única competencia real con Otogami.</p> <p>Incluye sorteos de videojuegos.</p>
Desventajas	<p>Las ofertas no discriminan entre ofertas disponibles y no disponibles, por lo que el mejor precio indicado puede que no sea el mejor precio disponible.</p>
Plataformas	PC, Mac, PlayStation 4, Xbox One, Wii, PS Vita, ...
A quién va dirigido	Personas aficionadas a los videojuegos (gamers) de todas las edades.
Enlace a la web	https://gocdkeys.com/es
Conclusiones e ideas recogidas para incorporar al Proyecto Integrado	Es la única página que incorpora ofertas de dlc's.



Nombre	JUEGOS-BARATOS
Ventajas	Contiene ofertas para diversas, así como en formato digital y físicos. Busca ofertas por 20 páginas diferentes.
Desventajas	Sólo formato físico, por lo que los precios suelen ser mayores que en el resto de buscadores, ya que las versiones digitales suelen ser más baratas que las versiones físicas.
Plataformas	PC, Mac, PlayStation 4, Xbox One, Wii, PS Vita, ...
A quién va dirigido	Personas aficionadas a los videojuegos (gamers) de todas las edades.
Enlace a la web	http://www.juegos-baratos.com/
Conclusiones e ideas recogidas para incorporar al Proyecto Integrado	La página es muy pobre y no supone una competencia, ya que sólo es para formato físico de videojuegos.

Proyecto Integrado - Digital Games

Se ha comprobado el precio de algunos juegos conocidos para comprobar qué páginas ofrecen mejores precios comparados con el precio original que marca Steam. El precio corresponde a la versión sencilla del juego en formato digital para PC (suele ser la opción más barata). Las ofertas corresponden al día 29/03/2016.

	Steam	Otogami	GameRastreator	Yambalú	Gocdkeys
Rise of the Tomb Raider	49,99 €	27,49 €	19,92 €	30,19 €	27,49 €
XCOM2	49,99 €	29,05 €	19,95 €	29,05 €	29,05 €
Grim Dawn	24,99 €	-	9,07 €	-	5,99 €
Superhot	22,99 €	14,39 €	17,99 €	-	14,39 €
The Witness	36,99 €	35,99 €	14,95 €	-	31,03 €
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	49,99 €	29,99 €	21,00 €	-	33,89 €
The Division	59,99 €	34,49 €	39,99 €	39,92 €	34,49 €
Firewatch	19,99 €	18,81 €	7,40 €	-	15,29 €
Resident Evil Zero HD Remaster	19,99 €	13,99 €	-	-	10,52 €
Dragon's Dogma: Dark Arisen	29,99 €	16,19 €	-	-	16,19 €
Street Fighter V	59,99 €	29,99 €	27,94 €	29,99 €	27,94 €
Fallout 4	59,99 €	28,98 €	22,95 €	28,98 €	27,03 €
Saints Row IV	14,99 €	4,89 €	3,49 €	-	3,95 €
Portal	9,99 €	3,65 €	-	7,99 €	2,57 €
The Elder Scrolls V: Skyrim	14,99 €	4,44 €	3,74 €	16,48 €	3,54 €

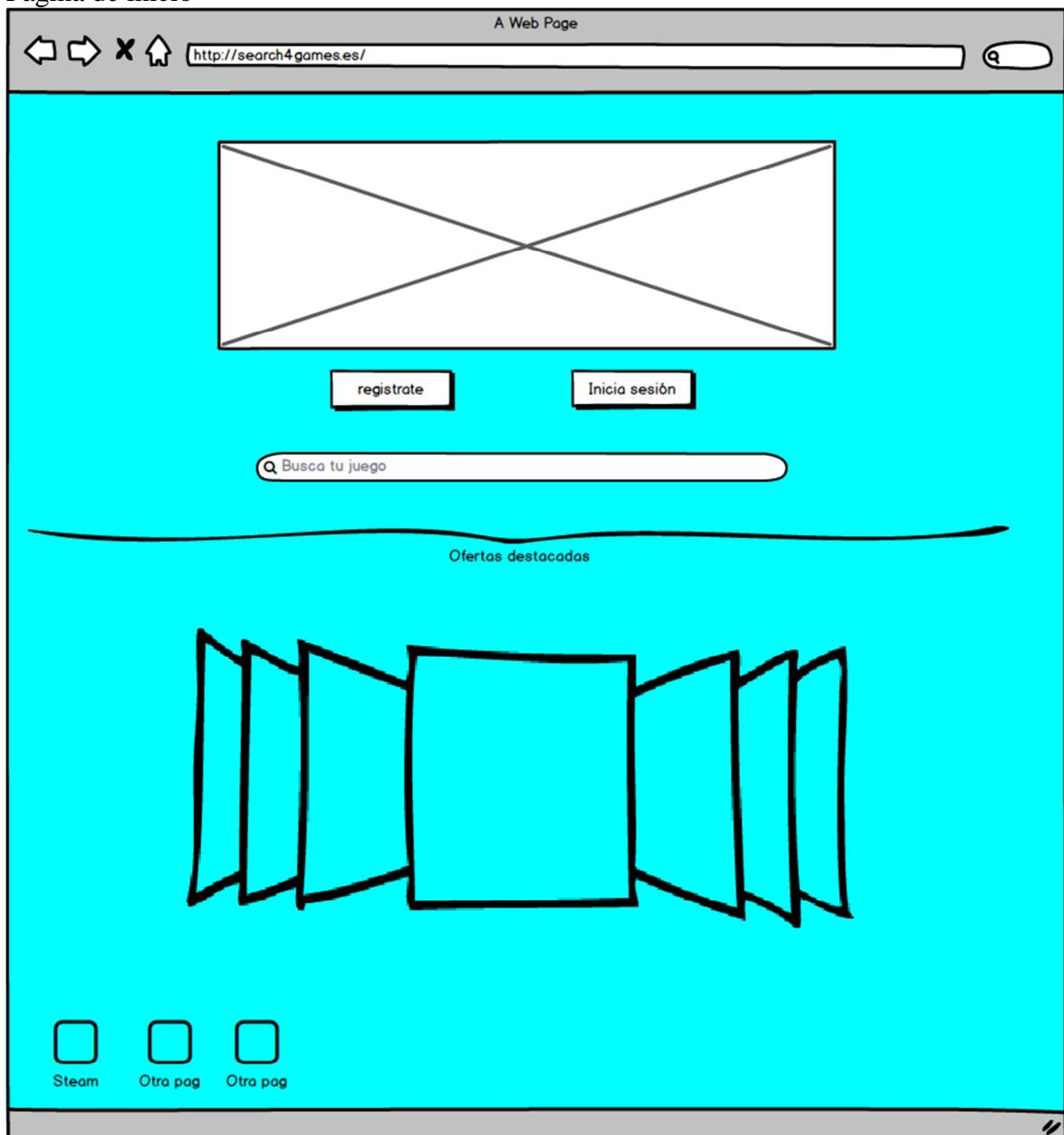
Se puede apreciar que comúnmente la página que ofrece mejores precios es GameRastreator, pero estos precios suelen corresponder a versiones extrañas del juego con algún tipo de descuento o simplemente a una oferta inexistente del juego, por lo que para analizar esta tabla de precios se ignorará la columna correspondiente a dicha página.

El resto de páginas ofrecen precios similares, aunque cabe destacar la ausencia de muchos de los juegos en la página Yambalú.

En conclusión, a día de hoy, la mejor forma de buscar el mejor precio de un juego sería buscarlo en Otogami y en Gocdkeys.

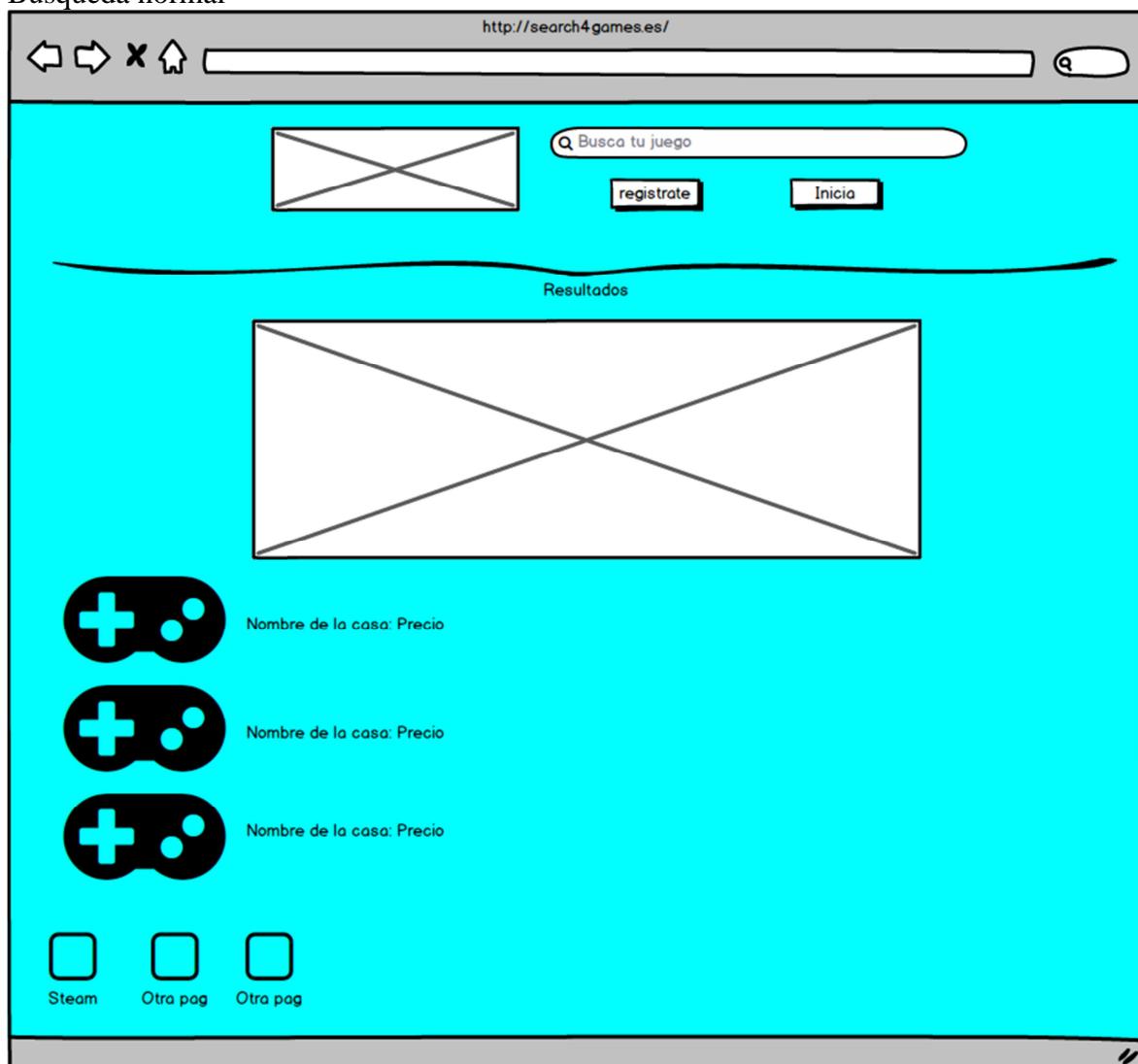
Anexo F. Mockup

Página de inicio



Proyecto Integrado - Digital Games

Búsqueda normal



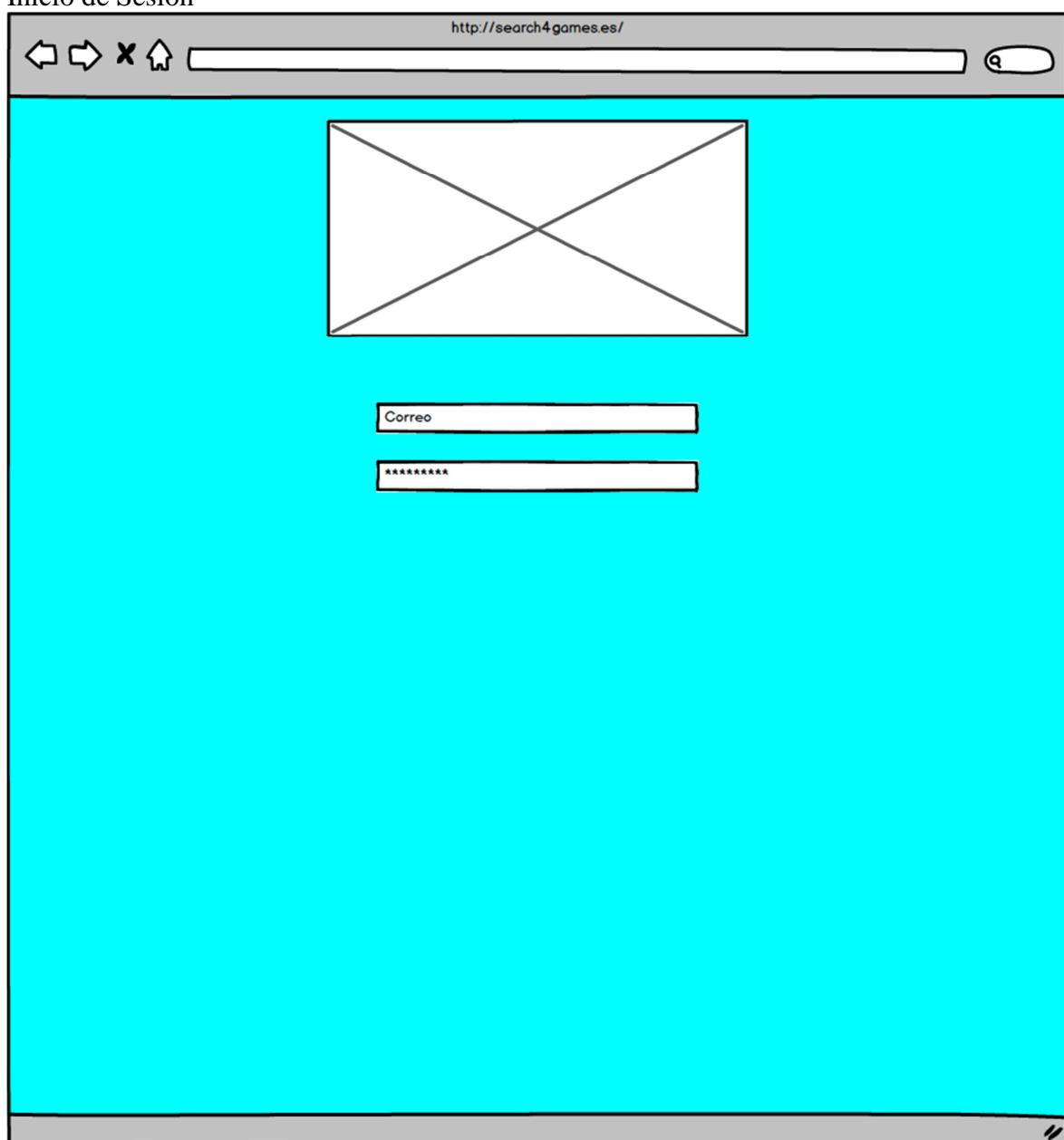
Proyecto Integrado - Digital Games

Búsqueda avanzada

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://search4games.es/> in the address bar. The page title is "Búsqueda avanzada". At the top right, there are two user profile icons labeled "Montañez, Javier" and "Javierito". The main content area is titled "Busqueda avanzada". It contains several search filters:

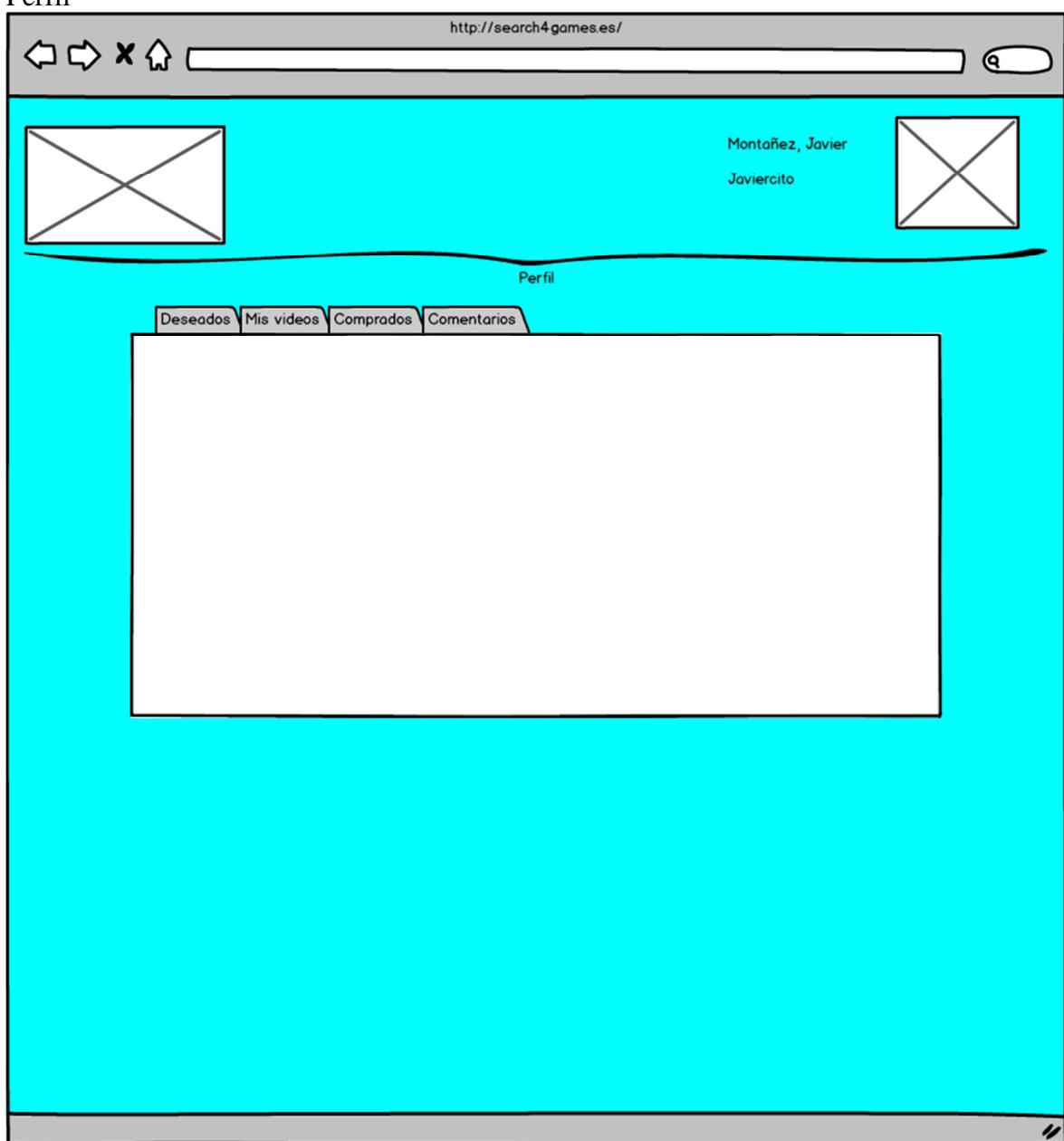
- Género: A dropdown menu labeled "Genero ▾".
- Plataforma: A dropdown menu labeled "Plataforma ▾".
- Idioma: A dropdown menu labeled "Idioma ▾".
- Fecha lanzamiento: A date input field showing "/ /" and a calendar icon.
- Precio: A horizontal slider input.
- Número jugadores:
 - 1 Player
 - 2 Players
 - Multiplayer

Inicio de Sesión

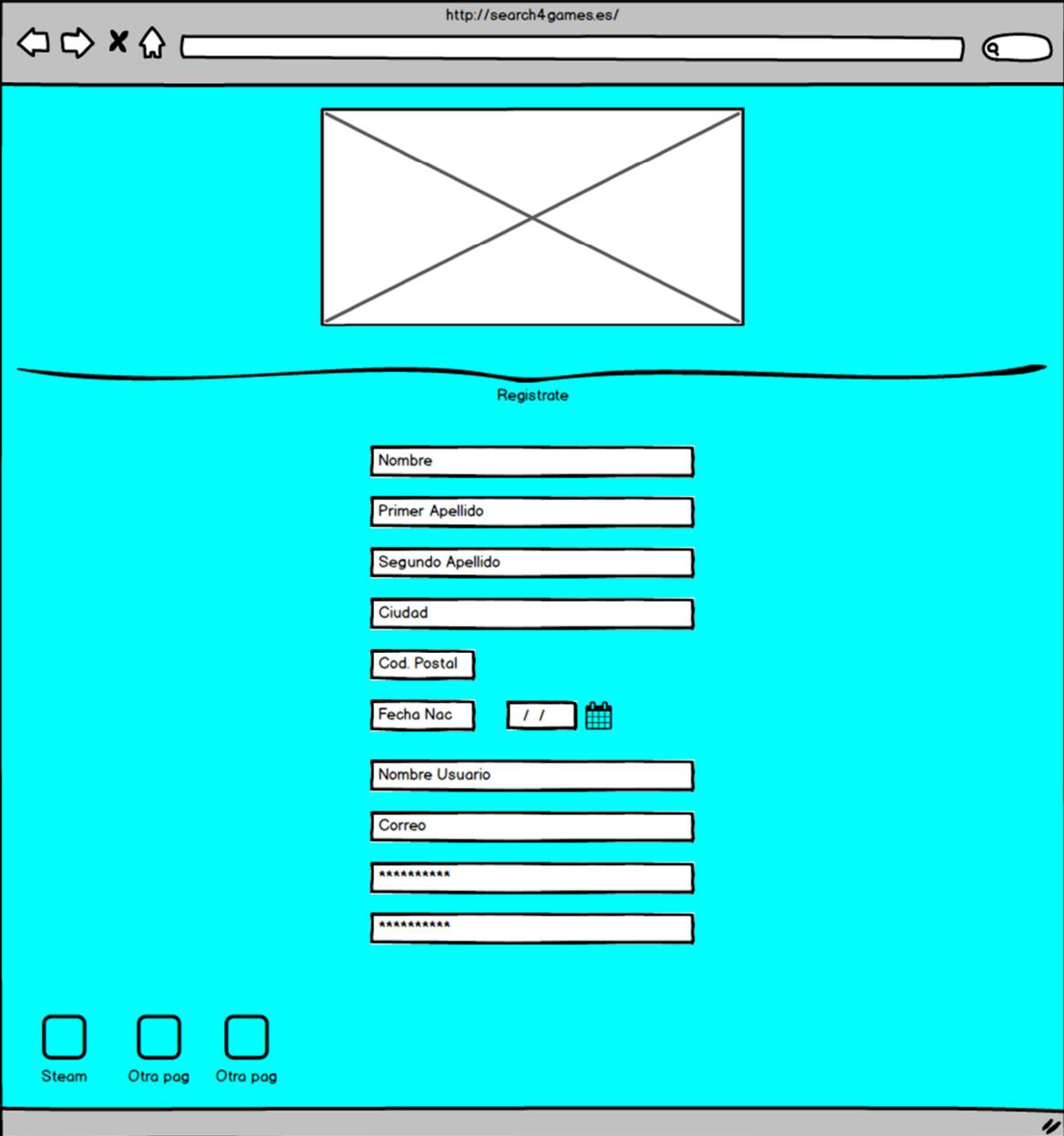


Proyecto Integrado - Digital Games

Perfil



Registro



The image shows a registration form for a website. At the top, there is a header bar with navigation icons (back, forward, search) and the URL <http://search4games.es/>. Below the header is a large red 'X' icon. The main form area has a light blue background and a white border. It features a 'Registrate' button at the top. The registration fields are arranged vertically:

- Nombre
- Primer Apellido
- Segundo Apellido
- Ciudad
- Cod. Postal
- Fecha Nac / 
- Nombre Usuario
- Correo
- Steam
- Otra pag
- Otra pag

Anexo G. Documentación

Debido al tamaño de la documentación se añade un enlace al repositorio de GitHub donde se encuentra:

[ProyectoIntegradoDAW/documentation.pdf](#)

