<u>Documentación Técnica - Proyecto Death Note (Java MVC + JSP + Tomcat + Maven)</u>

1. Introducción

Este documento describe la estructura técnica, configuración y pasos de desarrollo del proyecto "Death Note: El Juego".

El proyecto sigue el patrón MVC (Modelo-Vista-Controlador), utiliza Servlets y JSP para la capa web,

y se despliega en un servidor Apache Tomcat 9 mediante empaquetado WAR con Apache Maven.

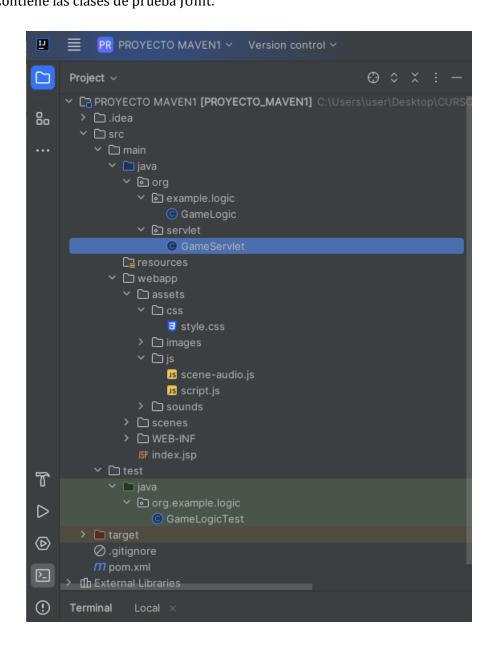
El archivo Main.java fue generado automáticamente por el IDE al crear el proyecto, pero no es necesario en una aplicación web Java.

Las aplicaciones con Servlets y JSP se ejecutan por el servidor Tomcat, no mediante un método main().

Por ello, este archivo no cumple ninguna función y puede eliminarse sin afectar al proyecto.

```
### Project Version control Ve
```

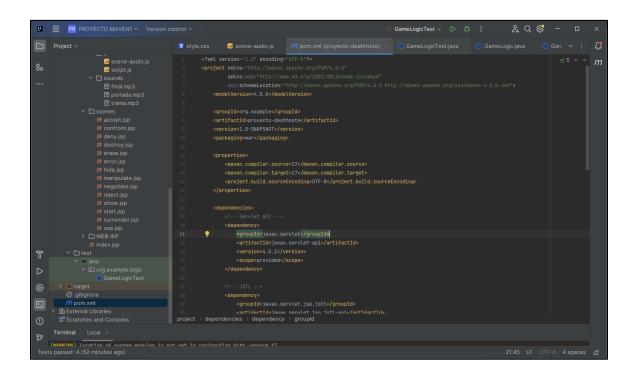
2. Estructura del Proyecto



3. Dependencias (pom.xml)

Las principales dependencias utilizadas son:

- Servlet API: javax.servlet
- JSP (incluido en Tomcat)
- JUnit 4 (para pruebas unitarias)
- Maven WAR Plugin (para generar archivo WAR)



4. Configuración del pom.xml

5. Configuración del Servidor Tomcat

Se utiliza Apache Tomcat 9 para el despliegue.

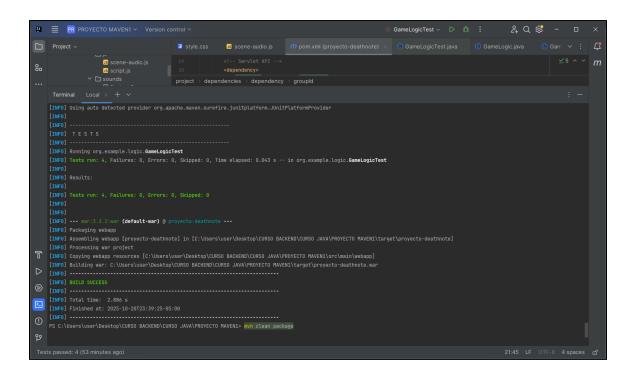
El archivo WAR generado por Maven se copia dentro de la carpeta webapps de Tomcat: C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111\webapps\proyecto-deathnote.war

Para iniciar el servidor: startup.bat

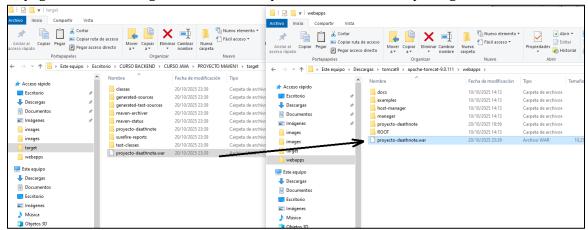
Para detenerlo: shutdown.bat

Luego, acceder a:

http://localhost:8080/proyecto-deathnote/



Se pega el archivo war generado en la compilación del mvn clean package:



Inicializacion del Tomcat 9 con startup.bat dentro de la carpeta, comandando desde consola

```
Símbolo del sistema
                                                                                                                                                                                                      ×
                                  ns=java.base/java.lang.reflect=ALL-UNNAMED --add-opens=java.base/java.io=ALL-UNNAMED
 base/java.util=ALL-UNNAMED --add-opens=java.base/java.util.concurrent=ALL-UNNAMED --add-opens=java.rmi/sun.rmi.transp.
 t=ALL-UNNAMED
 C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111\bin>startup.bat
Using CATALINA_BASE: "C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111"
Using CATALINA_HOME: "C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111"
Using CATALINA_HOME: "C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111"
Using CATALINA TMPDIR: "C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111\temp
                                      "C:\Users\user\AppData\Local\Programs\Eclipse Adoptium\jdk-25.0.0.36-hotspot"
"C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111\bin\bootstrap.jar;C:\Users\user\Downloads\
Using JRE_HOME:
Using CLASSPATH:
 omcat9\apache-tomcat-9.0.111\bin\tomcat-juli.jar
Using CATALINA_OPTS:
C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111\bin>shutdown.bat
C. (Oser's User's Voownindood's Communication and Montes (Communication) and Using CATALINA_HOME: "C:\User's User\Download's \tomcat9\apache-tomcat-9.0.111" 
Using CATALINA_HOME: "C:\User's \user\Download's \tomcat9\apache-tomcat-9.0.111"
Using CATALINA_TMPDIR: "C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111\temp"
Using JRE_HOME: "C:\Users\user\AppData\Local\Programs\Eclipse Adoptium\jdk-25.0.0.36-hotspot"
Using CLASSPATH: "C:\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111\bin\bootstrap.jar;C:\Users\user\Downloads\
c:\Users\user\Downloads\to
tomcat9\apache-tomcat-9.0.111\bin\tomcat-juli.jar'
Using CATALINA_OPTS: ""
osing CATALINA_OFIS.
NOTE: Picked up JDK_JAVA_OPTIONS:  --add-opens=java.base/java.lang=ALL-UNNAMED --add-opens=java.base/java.lang.invoke=AL
L-UNNAMED --add-opens=java.base/java.lang.reflect=ALL-UNNAMED --add-opens=java.base/java.io=ALL-UNNAMED --add-opens=java
.base/java.util=ALL-UNNAMED --add-opens=java.base/java.util.concurrent=ALL-UNNAMED --add-opens=java.rmi/sun.rmi.transpor
 :\Users\user\Downloads\tomcat9\apache-tomcat-9.0.111\bin>startup.bat_
```

Tomcant inicializado:

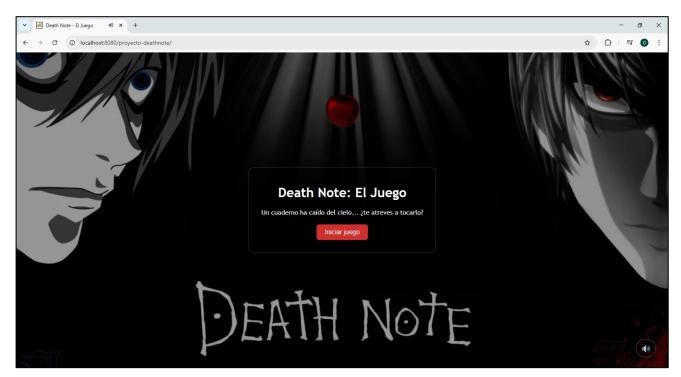
6. Lógica del Juego

- El juego sigue un árbol de decisiones inspirado en la serie Death Note.
- El jugador toma decisiones y navega entre distintas escenas representadas por archivos JSP.

Ejemplo de flujo:

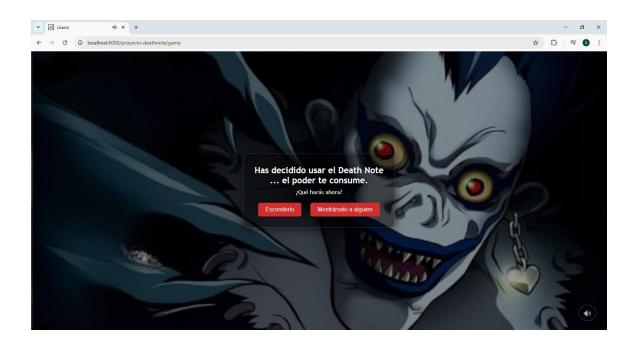
- 1. Página inicial (index.jsp)
- 2. Escena "usar" o "destruir"
- 3. A partir de las decisiones, se llega a finales diferentes.

Cada escena tiene su propia imagen y música de fondo (portada, trama o final).



7. Interfaz y Estilos (Frontend)

Se emplea un CSS global (style.css) que define el fondo, cuadro de diálogo, y animaciones. Además, se utiliza un archivo JS (scene-audio.js) para manejar el audio por escena y permitir, silenciar o reactivar la música según la interacción del usuario. Los recursos se almacenan en /assets/images y /assets/sounds.



8. Pruebas Unitarias (JUnit 5)

Las pruebas unitarias verifican la lógica del juego, especialmente la navegación entre decisiones y la detección de escenas finales.

El proyecto utiliza JUnit 5 (Jupiter), que ofrece una sintaxis moderna, mejor integración con Maven y compatibilidad total con Java 17+.

```
pom.xml
<dependency>
<groupId>org.junit.jupiter</groupId>
<artifactId>junit-jupiter</artifactId>
<version>5.10.0</version>
<scope>test</scope>
</dependency>
Estructura de pruebas:
```

src/test/java/org/example/logic/GameLogicTest.java

Descripción de las pruebas:

- **testUseLeadsToHideOrShow()** → Verifica que la decisión "use" lleve correctamente a las opciones "hide" y "show".
- testDestroyLeadsToDenyOrConfront() → Comprueba que la decisión "destroy" derive en "deny" y "confront".
- **testFinalScenesDetection()** → Valida que el método isFinalScene() identifique correctamente las escenas finales.
- testUnknownDecisionReturnsError() → Evalúa que una decisión desconocida devuelva la opción "error".

Ejecución de pruebas:

- Desde IntelliJ IDEA: clic derecho sobre la clase → Run 'GameLogicTest'
- Desde terminal: mvn test

Resultado: Tests run: 4, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

```
| Info] Tests run: 4, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.043 s -- in org.example.logic.GameLogicTest
| Info] | Info]
```

9. Comandos Maven

Para compilar el proyecto: mvn clean package

Para ejecutar las pruebas unitarias: mvn test

El archivo WAR se genera en: target/proyecto-deathnote.war