

LogeVerse

Contenido

Información requerida.....	3
Centro	3
Ciclo Formativo.....	3
Módulo profesional y unidades formativas de menor duración.....	3
Profesorado responsable	3
Alumno.....	3
Datos del Proyecto	3
Control de versiones.....	4
Objetivo	5
Descripción	5
Alcance.....	5
A futuro	5
Planificación.....	6
Desarrollo de la idea.....	6
Creación de un repositorio en GitHub	6
Desarrollo de la Base de Datos.....	6
Desarrollo de las clases.....	6
Desarrollo de funciones de conexión	6
Desarrollo del sistema Login y Registro.....	6
Mejora de vista1: Perfil → Usuario	7
Desarrollo de vista: Creación de Raza.....	7
Desarrollo de vista: Creación de Clase.....	7
Desarrollo de vista: Creación de Efecto	8
Mejora de vista2: Perfil → Administrador	8
Desarrollo de vista: Configuración.....	8
Elección de gama cromática y hojas de estilos	8
Medios a utilizar.....	9
Personales	9
Externos	9
Cobertura de Módulos.....	10
[1º] Programación	10
[1º] Lenguajes de Marcas.....	10
[1º] Sistemas Informáticos.....	10

[1º] Bases de Datos.....	10
[1º] Entornos de Desarrollo	10
[1º] Formación y Orientación Laboral	10
[2º] Desarrollo Web Servidor	10
[2º] Desarrollo Web Cliente	10
[2º] Diseño de Interfaces Web	10
[2º] Despliegue de Aplicaciones Web.....	11
[2º] Empresa e Iniciativa Emprendedora	11

Iván Freire Dacoba
45960363-S

Información requerida

Centro

Código	Centro	Ayuntamiento	Año académico
15005397	I.E.S. Fernando Wirtz Suárez	A Coruña	2022-2023

Ciclo Formativo

Código de la familia profesional	Familia profesional	Código del ciclo formativo	Ciclo formativo	Grado	Régimen
FP16	Informática e comunicaciones	CSIFC01	Desarrollo de Aplicaciones Web	Superior	Ordinario

Módulo profesional y unidades formativas de menor duración

Código MP/UF	Nombre
MP0374	Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Profesorado responsable

Tutor	Noé Vila Muñoz
-------	----------------

Alumno

Alumno	Iván Freire Dacoba
--------	--------------------

Datos del Proyecto

Título	LogeVerse
--------	-----------

Iván Freire Dacoba
45960363-S

Control de versiones

Versión	Data	Observacións
Initial commit	05/02/2025	Directorios estructurales
ChatCE	13/03/2025	Versión beta del chat web
Update README	26/04/2025	Lincencias, despliegue y objetivos del proyecto
LogeVerse v0.1 Beta	21/05/2025	Versión beta de la base de datos con documentación
LogeVerse v0.2 Beta	4/05/2025	Versión beta Web, sistema de clases, funciones y datos

Las versiones de la rama *main* no representan el trabajo real durante todo el proyecto, se puede revisar el historial de commits sobre la rama de desarrollo *develop* en:

<https://github.com/IvanFreireDacoba/LogeVerse/commits/develop>

Se puede encontrar también un historial muy resumido en el directorio del proyecto:

LogeVerse/historial -> index.html

Objetivo

Obtener un producto funcional para cubrir las necesidades de aquellos usuarios que busquen tener una serie de datos almacenados sobre un juego el cual puede aumentar su base de datos y sus opciones en función de los intereses de los usuarios mediante un feedback directo con el contenido del mismo.

Descripción

LogeVerse es un proyecto cuyo desarrollo se basa en la necesidad de un **gestor online de personajes** para un juego del **estilo** de *Dragones y Mazmorras* pero con las **libertades del usuario garantizadas**; es decir, un gestor donde se puedan desarrollar nuevos conceptos limitados, a poder ser, solo por la imaginación de quienes participen en dicho juego.

Se busca crear una web que permita gestionar los datos de cada usuario y, si este lo desea, **proponer nuevas ideas** (Clases, Razas, objetos) **para ser incorporadas al sistema** de juego global. Esta incorporación es un valor añadido con el que no se cuenta en otras páginas en las cuales el usuario, si bien puede tener un personaje, está restringido a las opciones preexistentes.

El alcance de la web buscará como **FUTURAS implementaciones***, aparte de lo ya mencionado, desarrollar un entorno donde se puedan **realizar partidas**, añadir usuarios a una **lista de amigos** y **actualizar automáticamente los datos de los personajes**.

*[Nota] → Las implementaciones a futuro pueden no ser cubiertas o cubrirse parcialmente durante el *desarrollo inicial* del proyecto. Véase que se cuenta con un tiempo aproximado de 2 meses en el cual se buscará cubrir el 100% del *desarrollo inicial*, el cual se refiere a los avances necesarios para superar y exponer el **Trabajo de Fin de Ciclo**.

Alcance

Se buscará cubrir el proyecto hasta una versión estable **en producción** que cubra las siguientes funciones:

1. Registro
2. Login con visualización del perfil
3. Creación de nuevos personajes
4. Visualización de personajes → (Información de los personajes del jugador)
5. Creación de nuevas razas
6. Creación de nuevas clases
7. Creación de nuevos efectos

A futuro

8. Creación de nuevos objetos
9. Creación de nuevas habilidades
10. Creación de nuevas pasivas
11. Sistema de '*parties*'
12. Chat global (texto)
13. Accesibilidad (Mejoras UX/UI)
14. Sistema de juego (mapas)

Planificación

(Sujeto a cambios)

[Nota] → Partimos de una idea ya pensada, con unas tecnologías y bases seleccionadas. Cada etapa de desarrollo lleva asociada la generación de la documentación pertinente.

Desarrollo de la idea

Búsqueda de información y lluvia de ideas buscando una **base sólida** de la cual partir para **diseñar las estructuras iniciales**.

Creación de un repositorio en GitHub

El proyecto se desarrollará sobre un **repositorio** en el cual se mantendrá un gitFlow correcto, limpio y ordenado que se creará en esta etapa del desarrollo.

Desarrollo de la Base de Datos

Desarrollo de la **estructura inicial de la base de datos**, tablas y vistas necesarias basándose en la búsqueda de un conjunto estructurado capaz de mantener su **integridad y organización en el tiempo**.

(Conlleva la creación del script generador de estructura)

Desarrollo de funciones y triggers de control → SQL

Debido a la naturaleza de los datos, necesitaremos un **control a la hora de insertarlos, actualizarlos o borrarlos**. Este control se realizará en el **servidor apache** (mediante las funciones pertinentes), en el **servidor SQL** (mediante procedimientos y triggers) y en el **lado del cliente** (mediante gestiones en JavaScript).

Desarrollo de las clases

Diseño de las clases (php) [*Constructores y métodos básicos Getters/Setters*] sobre las cuales se **construirán los objetos** con los datos almacenados en la base de datos.

Desarrollo de funciones de conexión

Se diseñarán **las funciones para realizar la conexión a la base de datos desde php** para así poder realizar el intercambio de información entre el servidor y la base. Se utilizará *mysqli* desde php.

Desarrollo del sistema Login y Registro

Desarrollo de **controladores, vistas y funciones** de Login, Registro y Perfil (este último será solo un prototipo temporal que se modificará conforme avance el proyecto) para **poder acceder a los datos desde el navegador y realizar las primeras pruebas**.

Mejora de vista1: Perfil → Usuario

[Nota] → Esta etapa debe comenzar a desarrollarse a finales de Semana Santa para poder cubrir el resto de hitos en el tiempo estimado.

Completaremos la estructura básica necesaria para la pestaña del perfil. Estos procesos conllevan, cada uno, el diseño del controlador, la vista y las funciones pertinentes necesarias.

Creación de personaje

Se organizará un sistema de creación de personajes.

Visualización de personajes

Se organizará un sistema de visualización de personajes.

Selección y actualización de personaje

Se organizará un sistema de selección y actualización de personajes.

Desarrollo de vista: Creación de Raza

Se desarrollarán el **controlador, la vista y las funciones** para poder **crear nuevas razas**. Este paso conlleva el uso de la tabla “clon” que almacena los datos de las Razas propuestas y que, posteriormente, los administradores de la Web deben aceptar.

Desarrollo de funciones de control → Apache [Raza]

Debido a la naturaleza de los datos, necesitaremos un **control a la hora de insertarlos, actualizarlos o borrarlos**. Este control se realizará en el **servidor apache** (mediante las funciones PHP pertinentes) para las razas creadas.

Desarrollo de funciones de control → Cliente [Raza]

Debido a la naturaleza de los datos, necesitaremos un **control a la hora de insertarlos, actualizarlos o borrarlos**. Este control se realizará en el **lado del cliente** (mediante gestiones en JavaScript) para las razas creadas.

Desarrollo de vista: Creación de Clase

Se desarrollarán el **controlador, la vista y las funciones** para poder **crear nuevas clases**. Este paso conlleva el uso de la tabla “clon” que almacena los datos de las clases propuestas y que, posteriormente, los administradores de la Web deben aceptar.

Desarrollo de funciones de control → Apache [Clase]

Debido a la naturaleza de los datos, necesitaremos un **control a la hora de insertarlos, actualizarlos o borrarlos**. Este control se realizará en el **servidor apache** (mediante las funciones PHP pertinentes) para las clases creadas.

Desarrollo de funciones de control → Cliente [Clase]

Debido a la naturaleza de los datos, necesitaremos un **control a la hora de insertarlos, actualizarlos o borrarlos**. Este control se realizará en el **lado del cliente** (mediante gestiones en JavaScript) para las clases creadas.

Desarrollo de vista: Creación de Efecto

Se desarrollarán el **controlador, la vista y las funciones** para poder **crear nuevos efectos**. Este paso conlleva el uso de la tabla “clon” que almacena los datos de los efectos propuestos y que, posteriormente, los administradores de la Web deben aceptar.

Desarrollo de funciones de control → Apache [Efecto]

Debido a la naturaleza de los datos, necesitaremos un **control a la hora de insertarlos, actualizarlos o borrarlos**. Este control se realizará en el **servidor apache** (mediante las funciones PHP pertinentes) para los objetos creados.

Desarrollo de funciones de control → Cliente [Efecto]

Debido a la naturaleza de los datos, necesitaremos un **control a la hora de insertarlos, actualizarlos o borrarlos**. Este control se realizará en el **lado del cliente** (mediante gestiones en JavaScript) para los objetos creados.

Mejora de vista2: Perfil → Administrador

Se implementará un **sistema para que los administradores puedan aceptar o denegar propuestas de razas, clases y objetos**.

Desarrollo de vista: Configuración

Se desarrollará un sistema de configuración del usuario con controlador, vista y las funciones pertinentes. Este parte desde el perfil y el usuario podrá **realizar cambios en su perfil** (imagen, descripción, etc.).

Elección de gama cromática y hojas de estilos

Se realizarán pruebas para **encontrar los estilos** (tamaños de textos, interlineados, gama de colores, etc.) que mejor se adapten a la temática y función de la página web.

Medios a utilizar

Personales

Apoyo del profesorado para resolver dudas y mejorar la calidad del proyecto.

Uso del conocimiento adquirido durante el curso así como documentación y apuntes obtenidos durante el transcurso de los estudios del grado.

Uso de mi propio PC para el desarrollo de la base de datos.

Software utilizado:

Docker

XAMPP

Apache

(servidor apache local)

SQL

(servidor SQL local)

Visual Studio Code

(desarrollo de código: HTML, CSS, JavaScript , PHP)

HeidiSQL

(desarrollo de la base de datos)

TailScale

(VPN para conexiones al servidor local)

Externos

Uso de servidor CONTABO para hosting remoto. (Incluido en el presupuesto)

[Nota] → No formará parte del proyecto principal en sí, se podrá utilizar como apoyo en caso de que se presenten dificultades o impedimentos a la hora de la presentación o resolución de dudas y exposición de cara al jurado, accesible desde el navegador móvil de cualquier persona.

Plan de Empresas

Disponible en los archivos del proyecto junto al diagrama de Gantt.

/LogeVerse/Empresas

Guía de estilos

Disponible en los archivos del proyecto.

/LogeVerse/ Styles_Guide

Cobertura de Módulos

[1º] Programación

Uso de **lenguajes de programación y estructuras** (condiciones, funciones, clases, try/catch...) aprendidos durante el módulo [*No se usará Java, sino php y JavaScript*].

[1º] Lenguajes de Marcas

Uso de **html**, etiquetas semánticas, formularios.

(Existe la posibilidad de utilizar JSON o xml + xsl en función de las necesidades que puedan surgir durante el desarrollo)

[1º] Sistemas Informáticos

Uso de Sistemas y configuraciones de redes (mediante Apache) con puertos para intercambio de datos (conexiones con docker).

[1º] Bases de Datos

Uso de **MySQL** para el desarrollo de la base de datos.

Uso de triggers para el mantenimiento de la base y asegurar su integridad y la coherencia de los datos.

[1º] Entornos de Desarrollo

Uso de Visual Studio Code como entorno de desarrollo.

(Salida de información por consola como sistema de **debug** para administradores)

[1º] Formación y Orientación Laboral

Estudio y confección de un informe del sector. Puede incluir: DAFO, CAME, sistema de riesgos/prevención... [*Asociado al informe empresarial*]

[2º] Desarrollo Web Servidor

Uso de **php** para realizar peticiones a la base de datos y almacenarlas en **sesiones**.

Uso de objetos **PDO** y cobertura **CRUD**.

Gestión coherente de los datos mediante el uso de clases, métodos y funciones.

[2º] Desarrollo Web Cliente

Peticiones mediante APIs: datos de DnD y traducciones de los mismos.

Elementos interactivos que controlan eventos.

Confirmación y validación de formularios.

[2º] Diseño de Interfaces Web

Custom Element (*chat*) utilizado para comunicarse entre usuarios.

Diseño accesible (mejoras en la facilidad para lectura mediante bots).

Diseño responsive capaz de verse en todo tipo de pantallas, especialmente PCs y móvil.

Documentación de estilos con información sobre la gama de colores, tamaños de letra...

[2º] Despliegue de Aplicaciones Web

Despliegue mediante **Docker**.

Configuración de Apache utilizando VHosts.

[2º] Empresa e Iniciativa Emprendedora

Estudio y confección de un informe del sector. Puede incluir: organigrama, diagrama de Gantt, logo de la empresa, aspiraciones, presupuestos... [Asociado al informe empresarial]

Firmado por FREIRE
DACOBA IVAN -
***6036** el día
19/03/2025 con un
certificado emitido
por AC FNMT Usuarios