

PROYECTO PROGRAMACIÓN WEB

- Los alumnos podrán integrarse en equipos de hasta 5 elementos con el objetivo de realizar el proyecto en su totalidad.
- Cada equipo deberá seleccionar un representante o líder de equipo que deberá de cuidar por el adecuado avance del proyecto; no obstante la responsabilidad es del equipo completo
- Opcionalmente podrán emplear alguna plantilla como AdminLTE la cual tiene versión libre.
- Cada integrante con las primeras unidades acreditadas podrá elevar su calificación actual con base en la calidad del trabajo realizado
- El hecho de entregar el proyecto no acredita las evaluaciones para los integrantes con unidades no acreditadas; deberán recuperar las unidades
- Fecha entrega limite 10 de abril
- El mejor proyecto será evaluado con 100. El resto será proporcional
- Pon en juego tu creatividad

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Desarrollar un sistema web de administración de Club de Videojuegos empleando PHP, Javascript, HTML, CSS y MySQL. Dicho sistema deberá ser montado en un hosting.

El sistema debe contar con un panel de administración en el cual el admin y los socios gamers puedan acceder tras logearse, así como una página web informativa.

A continuación los detalles:

1. Página Web

Página web informativa con las secciones: inicio, plataformas (consolas), juegos (títulos, con base en el punto 2.1.3), ubicación, contacto, galería, torneos, registrarse e iniciar sesión. (Tomar como referencia <https://gamersarena.com.mx/>)

2. Sistema web

2.1 Rol Admin

2.1.1 Gamers

El admin debe poder dar de alta, modificar o eliminar(lógicamente, no físicamente) a los socios gamers. De ellos se requiere Nombre, Apellidos, Fecha de nacimiento, Genero, Teléfono, Correo Electrónico, Nombre de usuario/gamer tag, foto y redes sociales (Facebook, Twitch, Mixer, Youtube, etc)

2.1.2 Consolas

El admin debe poder dar de alta, modificar y eliminar las distintas consolas con que se cuentan. De cada una de ellas debe poder asignar su plataforma (Xbox/Nintendo Switch/PlayStation/PC), así como un número, y serial (opcional)

2.1.3 Juegos

El admin debe poder dar de alta, cambiar o eliminar el catálogo de juegos. De cada uno de ellos se requiere conocer el título, así como la o las plataformas (consolas) sobre las cuales esta disponible, y una imagen del mismo. Dicha imagen debe guardarse en una carpeta del servidor donde se aloje el sitio.

2.1.4 Asignación

El admin debe poder asignar que juegos del catálogo están instalados en que consolas del local

2.1.5 Torneos

El admin debe poder dar la alta, modificación o eliminación de torneos. De cada torneo se requiere un título, juego, fecha, hora, modalidad(singles, duos,etc) , forma (presencial/línea/ambas), cantidad máxima de jugadores, descripción, lista de premios (esta debe ser dinámica, indicando la posición y el premio para esa posición), estatus (pendiente/en curso/finalizado/cancelado). Cuando el torneo haya finalizado podrá asignar a los gamers (previamente con una cuenta creada) que ganaron cada premio (si es en duos o en equipos deberá poder asignar a todos los integrantes)

2.1.6 Registro de renta

El admin podrá registrar las /renta de cada gamer. De cada visita se requiere saber la fecha , hora, consola, juego (opcional) así como si es que ha solicitado accesorios adicionales obteniendo un total

2.1.7 Tarifas y Promociones

El admin podrá configurar el costo por hora de renta de cada tipo de consola de manera independiente así como de accesorios (mandos extra, audífonos, etc)

2.1.8 Promoción 1

La tarifa promocional 1 es simple, mientras mas horas de juego acumule en un periodo de tiempo, así como sus compras en dulcería le darán “monedas” que podrá cambiar por horas de juego. Para ello el admin debe poder asignar

- a. Monedas ganadas por hora de juego
- b. Monedas ganadas por compra(monto) en dulcería
- c. Para que el gamer pueda cambiarlas, el admin debe asignar cuantas “monedas” equivalen a una hora de juego

2.1.9 Promoción 2 referencia

Por cada N gamers que traiga un gamer a jugar, el gamer referencia obtiene X “monedas” que podrá cambiar al instante o acumularlas en su cuenta

NOTA: Las promociones son mutuamente excluyentes. En cada visita el gamer beneficiado con las promociones, solo puede aplicar a una. Si aplica a la de referencia, sus horas de juego ya no cuentan para la promoción 1 en esa visita y viceversa

2.1.10 Dulcería

El admin podrá registrar cada venta realizada a un gamer. El monto de la venta le dará “monedas” al gamer con base en la configuración, las cuales deben acumularse en su cuenta

2.2Gamer

2.2.1 Registro cuenta

Al igual que el admin puede registrar a un gamer, cada gamer podría registrarse a si mismo. Ver punto 2.1.1

2.2.2 Registro torneo

El gamer podrá registrarse para participar en un torneo. Si previamente ya registró una cuenta solo deberá seleccionar el torneo que le interesa así como la modalidad y la forma. Si no tiene cuenta deberá primero crear una. Si participará en equipos de dos o mas personas, estas deben estar ya registradas pudiendo buscarlas y seleccionarlás. Los gamers invitados deberán aceptar la invitación para formar parte del mismo equipo.

2.2.3 Mis torneos

Cada gamer podrá consultar la lista de torneos en los cuales ha participado (nombre, juego, modalidad, etc), así como la posición en la cual terminó.

2.2.4 Invitaciones

Cada gamer podrá aceptar la invitación hecha por otro para formar un equipo (duos, trios, etc) para participar en un torneo

2.2.5 Historial de rentas y monedas

El gamer podrá acceder a su cuenta y ver el histórico de las visitas, así como el acumulado de “monedas” actuales. También podrá consultar la fecha de cada operación de cambio de ‘monedas’ por horas de juego