

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto trata sobre una página web llamada RoomEdit en el que cada usuario puede crear una habitación o sala, las salas son imágenes creadas por los usuarios juntando varias imágenes las cuales están guardadas en un servidor, estas salas pueden ser valoradas y comentadas por otros usuarios, habrá moderadores y administradores los cuales pueden activar y desactivar cuentas y eliminar comentarios y salas, además, los administradores podrán añadir más imágenes al servidor con las que decorar las salas.

Alcance del proyecto:

La aplicación tendrá las siguientes funcionalidades:

- Un usuario puede registrarse.
- Un usuario puede iniciar sesión.
- Un usuario puede cerrar sesión.
- Un usuario puede resetear su contraseña.
- Un usuario no registrado puede ver las salas de otros usuarios y los comentarios de estas pero no puede crear una sala propia.
- Un usuario registrado puede añadir imágenes a su sala.
- Un usuario registrado puede copiar la sala de otra persona y modificarla como la suya propia.
- Un usuario puede comentar salas de otros usuarios.
- Un usuario puede valorar salas de otros usuarios.
- Un usuario puede buscar a otro usuario.
- Un usuario puede reportar a otro usuario.
- Un usuario puede ver los comentarios que otros usuarios han hecho en otras salas.
- Un usuario y un usuario no registrado pueden buscar salas y filtrar por valoración, si la sala ha sido modificada hace poco o por la cantidad de comentarios que tiene la sala.
- Un administrador puede publicar nuevas imágenes con las que los usuarios pueden decorar las salas.
- Un moderador o un administrador puede eliminar un comentario o sala.
- Un moderador o un administrador puede activar o desactivar la cuenta de un usuario.
- Adicionalmente, si fuese posible se hará que la parte de la aplicación hecha con Unity cargue lo más rápido posible o que el usuario no note la carga de esta parte.

Tecnologías:

La propuesta que voy a plantear es una aplicación desarrollada con NodeJS en la parte del servidor, tendrá una base de datos noSQL la cual será MongoDB y una parte del cliente desarrollado con Bootstrap y Angular el cual además tendrá contenido hecho con el motor de videojuegos Unity (version 2019.4.20f1) el cual utiliza el lenguaje C#, aunque este contenido será exportado como un conjunto de archivos que se podrán usar en la página.

Motivación:

Lo que me ha llevado a pensar en esta idea de proyecto es que este proyecto es una parte de una idea de un juego que tengo el cual sería complicado de crear, pero se podría hacer esta parte en concreto del juego para la parte principal de esta aplicación.