

# LFG-LOL

José Luis Cotán Franco

Curso 2023/24

# Tabla de contenidos

1. Descripción general del proyecto .....	1
1.1. Funcionalidad principal de la aplicación .....	1
1.2. Objetivos generales .....	1
2. Elemento de innovación .....	2
3. Catálogo de requisitos .....	2
3.1. Cuadro resumen .....	17

# 1. Descripción general del proyecto

El objetivo de este proyecto es desarrollar una aplicación web que simplifique la búsqueda de compañeros de juego para los jugadores de League of Legends. La aplicación permitirá a los usuarios encontrar jugadores que se ajusten a sus preferencias en cuanto a roles, rangos, horarios, etc. Cada usuario tendrá la capacidad de buscar jugadores utilizando diversos filtros según sus necesidades, así como también podrá promocionarse así mismo para que otros jugadores puedan unirse a sus partidas. El propósito principal de esta aplicación es facilitar la conexión entre jugadores, mejorando así la experiencia del jugador jugando en equipo en League of Legends.

## 1.1. Funcionalidad principal de la aplicación

La funcionalidad principal de la aplicación consistirá en conectar a jugadores de League of Legends con base en sus preferencias individuales. Si un usuario no dispone de compañeros de juego y cuenta con horarios limitados, podrá publicarse en la página web para encontrar jugadores que satisfagan sus necesidades. Todos los datos se almacenarán en una base de datos para facilitar la gestión y búsqueda de compañeros de juego.

## 1.2. Objetivos generales

Objetivo: Crear una aplicación web dedicada a la búsqueda de jugadores de League of Legends.

Casos de uso:

### Para el Invitado:

- Registrar una cuenta
- Ver jugadores
- Ver eventos
- Buscar jugadores

### Para el Usuario:

- Iniciar y cerrar sesión
- Crear publicación y evento
- Añadir y eliminar amigo
- Borrar cuenta

### Para el Administrador

- Iniciar sesión con privilegios administrativos
- Borrar publicaciones y eventos
- Borrar eventos

## 2. Elemento de innovación

- Uso de la API de Riot Games.
- Método de pago Paypal.

## 3. Catálogo de requisitos

R1	Requisitos como incidencias
Descripción	Requisitos perfectamente definidos y convertidos en incidencias (issues) de GitHub.
Prioridad	Mínimo
Tipo	Técnico
Complejidad	Fácil
Entrega	v1

R2	Código fuente
Descripción	Código fuente publicado en GitHub.
Prioridad	Mínimo
Tipo	Técnico
Complejidad	Fácil
Entrega	v1

R3	Estilo del código
Descripción	Estilo del código según las normas internas de Laravel Framework para el código y para las plantillas de las vistas.
Prioridad	Mínimo
Tipo	Técnico
Complejidad	Fácil
Entrega	v1

R4	Tres lanzamientos
Descripción	Tres lanzamientos (releases) etiquetados en el repositorio como v1, v2 y v3.
Prioridad	Mínimo
Tipo	Técnico
Complejidad	Fácil
Entrega	v1

<b>R5</b>	<b>README.md</b>
<b>Descripción</b>	README.md en el directorio raíz con la descripción principal del proyecto.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R6</b>	<b>Documentación</b>
<b>Descripción</b>	Documentación publicada en GitHub Pages: - Contenido: - Guía general. - API (opcional).
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R7</b>	<b>Incidencias en GitHub</b>
<b>Descripción</b>	Administración y resolución de todas las incidencias notificadas en GitHub.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R8</b>	<b>Etiquetas e hitos</b>
<b>Descripción</b>	Usar etiquetas e hitos: - Etiquetas: mínimo, importante, opcional (además de las ya existentes). - Hitos: v1, v2, v3 (con fechas de entrega aproximadas).
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R9</b>	<b>Rama master</b>
<b>Descripción</b>	La rama master debe reflejar en todo momento el estado más estable de la aplicación, de manera que: - La rama master no debe contener bugs conocidos. - El desarrollo deberá hacerse en otras ramas creadas a tal efecto (una distinta por cada funcionalidad) y se irán combinado con la master una vez que se haya implementado la funcionalidad correspondiente. - La release actual en el servicio de cloud computing corresponderá siempre con el último commit de la rama master.

<b>R9</b>	<b>Rama master</b>
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R10</b>	<b>Gestión del proyecto</b>
<b>Descripción</b>	Usar GitHub Projects o similar para la gestión general del proyecto.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R11</b>	<b>Final de cada iteración</b>
<b>Descripción</b>	Al final de cada iteración: - Se realiza el lanzamiento que toque (v1, v2 o v3), etiquetando el commit correspondiente con el hito adecuado. - Se actualiza y publica la documentación. - Al final del Proyecto, se tiene que cumplir lo siguiente: - Todas las incidencias cerradas con su debida justificación. - En el backlog sólo pueden quedar tarjetas con prioridad opcional. - El lanzamiento v3 desplegado en la nube. - La documentación correctamente actualizada y publicada.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R12</b>	<b>Validación de formularios</b>
<b>Descripción</b>	Validación de los campos de los formularios.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R13</b>	<b>Gestión de ventanas</b>
<b>Descripción</b>	Gestión de ventanas. Gestión de la apariencia de las ventanas. Creación de nuevas ventanas y comunicación entre ventanas. (Opcional)
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico

<b>R13</b>	<b>Gestión de ventanas</b>
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R14</b>	<b>Manejo de eventos</b>
<b>Descripción</b>	Interactividad a través de mecanismos de manejo de eventos intuitivos y eficaces.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R15</b>	<b>DOM</b>
<b>Descripción</b>	Uso y manipulación de las características del modelo de objetos del documento (DOM).
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R16</b>	<b>Almacenamiento en el lado del cliente</b>
<b>Descripción</b>	Uso de mecanismos de almacenamiento en el lado del cliente.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R17</b>	<b>React</b>
<b>Descripción</b>	Uso de React, donde se diseñarán los diferentes componentes de la web. La interfaz de usuario estará formada a partir de los diferentes componentes creados y cada uno de ellos tendrá su propia lógica y apariencia. Se utilizará JSX (javascript XML)
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R18</b>	<b>Plugin no trabajado en clase</b>
<b>Descripción</b>	Incluir al menos un plugin no trabajado en clase (convocatoria primer trimestre)
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R19</b>	<b>Utilización de AJAX</b>
<b>Descripción</b>	Utilización de mecanismos de comunicación asíncrona: AJAX.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R20</b>	<b>ECMAScript2015 (ES6)</b>
<b>Descripción</b>	Uso de las nuevas incorporaciones del estándar ECMAScript2015 (ES6).
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R21</b>	<b>PHP</b>
<b>Descripción</b>	Usar PHP 8.0 ó superior.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R22</b>	<b>Laravel Framework</b>
<b>Descripción</b>	Usar Laravel Framework 10.0 o superior.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1



<b>R23</b>	<b>PostgreSQL</b>
<b>Descripción</b>	Usar PostgreSQL versión 12 o superior.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R24</b>	<b>Cloud computing</b>
<b>Descripción</b>	4. Despliegue de la aplicación en local o alguna plataforma de cloud computing (tipo Heroku, Fly.io, Railway o similar) a determinar por el profesor.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R25</b>	<b>Pruebas funcionales</b>
<b>Descripción</b>	Creación de pruebas funcionales.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R26</b>	<b>Aplicación escalable</b>
<b>Descripción</b>	La aplicación ha de ser escalable.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R27</b>	<b>Etiquetas semánticas de HTML5</b>
<b>Descripción</b>	Para estructurar el contenido se utilizarán las etiquetas semánticas de HTML5.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R28</b>	<b>Presentación mediante CSS</b>
<b>Descripción</b>	Todo lo relacionado con la presentación se trabajará mediante CSS.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R29</b>	<b>Transiciones, transformaciones, animaciones y contenido multimedia</b>
<b>Descripción</b>	Existirán transiciones, transformaciones, animaciones y contenido multimedia.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R30</b>	<b>Uso de microdatos</b>
<b>Descripción</b>	Uso de microdatos.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R31</b>	<b>Validación HTML5, CSS3 y accesibilidad</b>
<b>Descripción</b>	Se deberá comprobar que el código realizado supera: - El validador para HTML5, CSS3. - Nivel de accesibilidad AA. - Prueba del seis.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R32</b>	<b>Diseño para varias resoluciones</b>
<b>Descripción</b>	Implementar el diseño para resoluciones grandes y pequeñas.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R33</b>	<b>Leyes de UX</b>
<b>Descripción</b>	Se debe emplear, justificar y localizar al menos seis leyes de UX de las que se han visto durante el curso.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R34</b>	<b>Accesibilidad</b>
<b>Descripción</b>	Se deben implementar soluciones basadas en la accesibilidad y justificarlas convenientemente
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R35</b>	<b>Varios navegadores</b>
<b>Descripción</b>	Comprobar que el diseño es correcto en los siguientes navegadores: - Microsoft Edge. - Chrome. - Mozilla Firefox. - Opera
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R36</b>	<b>Realizar el despliegue de la aplicación en un servidor virtual (Virtualizando MMVV)</b>
<b>Descripción</b>	Realizar el despliegue: - Deberá contar con todos los servicios / software necesarios para que la aplicación funcione, Apache, Base de Datos, etc. - Dicha MV deberá de tener acceso a Internet. - La MV funcionará como servidor DHCP, DNS para resolver nombres del dominio con el que trabajas y FTP para poder subir / bajar ficheros de la aplicación web. - Deben entregarse los scripts necesarios para el despliegue del proyecto
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R37</b>	<b>Comprobar configuración del servidor virtual</b>
<b>Descripción</b>	Desde otra MV que esté en la misma red que el servidor: - Debe recibir la configuración de red dinámicamente. - Debe resolver el nombre de dominio para acceder a la aplicación web. - Debe poder conectarse por FTP para subir / bajar ficheros de la aplicación. - Debe de poderse acceder y trabajar con normalidad con la aplicación web.
<b>Prioridad</b>	Mínimo
<b>Tipo</b>	Técnico
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R38</b>	<b>Registro</b>
<b>Descripción</b>	Registro del usuario en la página web.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R39</b>	<b>Inicio de sesión</b>
<b>Descripción</b>	Iniciar sesión si el usuario se encuentra registrado.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R40</b>	<b>Cerrar sesión</b>
<b>Descripción</b>	Cerrar sesión en la página web.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R41</b>	<b>Inicio de sesión / Registro por Gmail</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá iniciar sesión y registrarse mediante su correo electrónico de Gmail.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional

<b>R41</b>	<b>Inicio de sesión / Registro por Gmail</b>
<b>Complejidad</b>	Media
<b>Entrega</b>	v1

<b>R42</b>	<b>Eliminar usuario</b>
<b>Descripción</b>	El usuario podrá eliminar su cuenta de usuario. También podrá un administrador.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R43</b>	<b>Ver perfil</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá ver su propio perfil (necesario estar logueado con dicho usuario)
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R44</b>	<b>Editar perfil</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá editar su perfil.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R45</b>	<b>Subir foto de perfil</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá subir una foto para su perfil, redimensionando la imagen de manera interna
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Media
<b>Entrega</b>	v1

<b>R46</b>	<b>Ver resto de perfiles</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá ver el resto de perfiles, independientemente de si se encuentra logueado o no (limitado el número de datos que puede visualizar)

<b>R46</b>	<b>Ver resto de perfiles</b>
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R47</b>	<b>Crear equipo</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá crear un equipo, indicando su modo de juego principal y privacidad. El acceso al equipo podrá ser privado o público.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R48</b>	<b>Crear publicación para jugar</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá publicarse para jugar, indicando el modo de juego, rol, rango y horario preferido para poder encontrar otros jugadores interesados.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R49</b>	<b>Editar publicación</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá editar su publicación. También podrá hacerlo un administrador.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R50</b>	<b>Crear partida personalizada</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá publicar un evento en el cual los demás jugadores interesados puedan acceder e ingresar su nickname en el juego para poder ser invitados.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Media

<b>R50</b>	<b>Crear partida personalizada</b>
<b>Entrega</b>	v1

<b>R51</b>	<b>Editar partida personalizada</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá editar su partida personalizada. También podrá hacerlo un administrador.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R52</b>	<b>Búsqueda de jugadores</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá buscar a diferentes jugadores introduciendo su nombre en la aplicación.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Media
<b>Entrega</b>	v2

<b>R53</b>	<b>Filtro de búsqueda de jugadores</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá filtrar la búsqueda de jugadores mediante las siguientes opciones: - Modos de juego (“Draft Pick”, “Ranked Solo/Duo”, “Ranked Flex”, “Aram”). – Roles (“Top”, “Jungla”, “Medio”, “ADC”, “Soporte”). - Rangos (“Hierro”, “Bronce”, “Plata”, “Oro”, “Platino”, “Esmeralda”, “Diamante”, “Maestro”, “Gran Maestro”, “Aspirante”)
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Difícil
<b>Entrega</b>	v2

<b>R54</b>	<b>Ordenación de búsqueda de jugadores</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá ordenar la lista por: - Modos de juego. - Roles. - Rangos.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Media
<b>Entrega</b>	v2

<b>R55</b>	<b>Añadir amigos</b>
<b>Descripción</b>	Los usuarios podrán enviar peticiones de amistad, pudiendo ser aceptadas o rechazadas.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Media
<b>Entrega</b>	v2

<b>R56</b>	<b>Eliminar amigos</b>
<b>Descripción</b>	Los usuarios podrán eliminar a amigos que tengan agregados.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v2

<b>R57</b>	<b>Uso de la API de Riot Games</b>
<b>Descripción</b>	Uso de la API de Riot Games para mostrar diferentes datos de las partidas de jugadores, como los resultados, modos de juego, KDA... Posible uso de un servidor proxy para el mecanismo de seguridad CORS.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Difícil
<b>Entrega</b>	v2

<b>R58</b>	<b>Agregar nickname en el perfil</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá indicar su nombre en el juego para dar facilidad al resto de jugadores sobre él. También los usuarios podrán ver información de sus últimas partidas usando la API de Riot Games.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Difícil
<b>Entrega</b>	v2

<b>R59</b>	<b>Sistema VIP</b>
<b>Descripción</b>	Los usuarios podrán comprar un sistema VIP que tendrán como beneficios salir de forma más destacada en la búsqueda de jugadores, número ilimitado de amigos, etc.
<b>Prioridad</b>	Importante



<b>R59</b>	<b>Sistema VIP</b>
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Difícil
<b>Entrega</b>	v3

<b>R60</b>	<b>Método de pago PayPal</b>
<b>Descripción</b>	El sistema VIP podrá comprarse mediante el método de pago PayPal.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Difícil
<b>Entrega</b>	v3

<b>R61</b>	<b>Borrado de publicación</b>
<b>Descripción</b>	El usuario propietario de la publicación o un administrador solo podrán borrar dicha publicación.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R62</b>	<b>Borrado de evento</b>
<b>Descripción</b>	El usuario propietario del evento o un administrador solo podrán borrar dicho evento.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R63</b>	<b>Reputación</b>
<b>Descripción</b>	Los usuarios podrán dar “like” o “dislike” a los usuarios, dando su recomendación de dicho usuario.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Difícil
<b>Entrega</b>	v3

<b>R64</b>	<b>Recuperación de contraseña</b>
<b>Descripción</b>	Un usuario podrá recuperar su contraseña.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v1

<b>R65</b>	<b>Correos</b>
<b>Descripción</b>	Los usuarios podrán recibir correos, indicando que el jugador remitente quiere jugar con él.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Difícil
<b>Entrega</b>	v3

<b>R66</b>	<b>Chat en tiempo real</b>
<b>Descripción</b>	Los usuarios dispondrán de un chat en tiempo real para hablar con otros usuarios.
<b>Prioridad</b>	Opcional
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Difícil
<b>Entrega</b>	v3

<b>R67</b>	<b>Actualización de modos de juego</b>
<b>Descripción</b>	Los administradores podrán editar los modos de juego existentes, en caso de posibles actualizaciones en el futuro.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil
<b>Entrega</b>	v3

<b>R68</b>	<b>Actualización de rangos</b>
<b>Descripción</b>	Los administradores podrán editar los rangos existentes, en caso de posibles actualizaciones en el futuro.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Fácil

<b>R68</b>	<b>Actualización de rangos</b>
<b>Entrega</b>	v3

  

<b>R69</b>	<b>Comentarios en los perfiles</b>
<b>Descripción</b>	Los usuarios podrán comentar en los demás perfiles, dando su opinión de dicho usuario.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Media
<b>Entrega</b>	v3

  

<b>R70</b>	<b>Comentarios en los eventos</b>
<b>Descripción</b>	Los usuarios podrán comentar en los eventos.
<b>Prioridad</b>	Importante
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Media
<b>Entrega</b>	v3

  

<b>R71</b>	<b>Generador de equipos aleatorios</b>
<b>Descripción</b>	El creador del evento tendrá la opción de generar los dos equipos del evento de manera aleatoria, pero respetando los roles de los jugadores (Siempre que sea posible y los usuarios hayan introducido su nickname del juego).
<b>Prioridad</b>	Opcional
<b>Tipo</b>	Funcional
<b>Complejidad</b>	Difícil
<b>Entrega</b>	v3

### 3.1. Cuadro resumen

Requisito	Prioridad	Tipo	Complejidad	Entrega
(R1) Requisitos como incidencias	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
(R2) Código fuente	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
(R3) Estilo del código	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
(R4) Tres lanzamientos	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
(R5) README.md	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
(R6) Documentación	Mínimo	Técnico	Fácil	v1

<b>Requisito</b>	<b>Prioridad</b>	<b>Tipo</b>	<b>Complejidad</b>	<b>Entrega</b>
<b>(R7)</b> Incidencias en GitHub	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R8)</b> Etiquetas e hitos	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R9)</b> Rama master	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R10)</b> Gestión del proyecto	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R11)</b> Final de cada iteración	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R12)</b> Validación de formularios	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R13)</b> Gestión de ventanas	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R14)</b> Manejo de eventos	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R15)</b> DOM	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R16)</b> Almacenamiento en el lado del cliente	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R17)</b> React	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R18)</b> Plugin no trabajado en clase	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R19)</b> Utilización de AJAX	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R20)</b> ECMAScript2015 (ES6)	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R21)</b> PHP	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R22)</b> Laravel Framework	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R23)</b> PostgreSQL	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R24)</b> Cloud computing	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R25)</b> Pruebas funcionales	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R26)</b> Aplicación escalable	Mínimo	Técnico	Fácil	v1

<b>Requisito</b>	<b>Prioridad</b>	<b>Tipo</b>	<b>Complejidad</b>	<b>Entrega</b>
<b>(R27)</b> Etiquetas semánticas de HTML5	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R28)</b> Presentación mediante CSS	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R29)</b> Transiciones, transformaciones, animaciones y contenido multimedia	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R30)</b> Uso de microdatos	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R31)</b> Validación HTML5, CSS3 y accesibilidad	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R32)</b> Diseño para varias resoluciones	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R33)</b> Leyes de UX	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R34)</b> Accesibilidad	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R35)</b> Varios navegadores	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R36)</b> Realizar el despliegue de la aplicación en un servidor virtual (Virtualizando MMVV)	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R37)</b> Comprobar configuración del servidor virtual	Mínimo	Técnico	Fácil	v1
<b>(R38)</b> Registro	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R39)</b> Inicio de sesión	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R40)</b> Cerrar sesión	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R41)</b> Inicio de sesión / Registro por Gmail	Importante	Funcional	Media	v1
<b>(R42)</b> Eliminar usuario	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R43)</b> Ver perfil	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R44)</b> Editar perfil	Importante	Funcional	Fácil	v1

<b>Requisito</b>	<b>Prioridad</b>	<b>Tipo</b>	<b>Complejidad</b>	<b>Entrega</b>
<b>(R45)</b> Subir foto de perfil	Importante	Funcional	Media	v1
<b>(R46)</b> Ver resto de perfiles	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R47)</b> Crear equipo	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R48)</b> Crear publicación para jugar	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R49)</b> Editar publicación	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R50)</b> Crear partida personalizada	Importante	Funcional	Media	v1
<b>(R51)</b> Editar partida personalizada	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R52)</b> Búsqueda de jugadores	Importante	Funcional	Media	v2
<b>(R53)</b> Filtro de búsqueda de jugadores	Importante	Funcional	Difícil	v2
<b>(R54)</b> Ordenación de búsqueda de jugadores	Importante	Funcional	Media	v2
<b>(R55)</b> Añadir amigos	Importante	Funcional	Media	v2
<b>(R56)</b> Eliminar amigos	Importante	Funcional	Fácil	v2
<b>(R57)</b> Uso de la API de Riot Games	Importante	Funcional	Difícil	v2
<b>(R58)</b> Agregar nickname en el perfil	Importante	Funcional	Difícil	v2
<b>(R59)</b> Sistema VIP	Importante	Funcional	Difícil	v3
<b>(R60)</b> Método de pago PayPal	Importante	Funcional	Difícil	v3
<b>(R61)</b> Borrado de publicación	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R62)</b> Borrado de evento	Importante	Funcional	Fácil	v1
<b>(R63)</b> Reputación	Importante	Funcional	Difícil	v3
<b>(R64)</b> Recuperación de contraseña	Importante	Funcional	Fácil	v1

<b>Requisito</b>	<b>Prioridad</b>	<b>Tipo</b>	<b>Complejidad</b>	<b>Entrega</b>
<b>(R65)</b> Correos	Importante	Funcional	Difícil	v3
<b>(R66)</b> Chat en tiempo real	Opcional	Funcional	Difícil	v3
<b>(R67)</b> Actualización de modos de juego	Importante	Funcional	Fácil	v3
<b>(R68)</b> Actualización de rangos	Importante	Funcional	Fácil	v3
<b>(R69)</b> Comentarios en los perfiles	Importante	Funcional	Media	v3
<b>(R70)</b> Comentarios en los eventos	Importante	Funcional	Media	v3
<b>(R71)</b> Generador de equipos aleatorios	Opcional	Funcional	Difícil	v3