

## Requerimientos

El sistema tendrá dos tipos de usuarios: administrador y jugador.

El administrador estará dado de alta en el sistema, sus credenciales de acceso serán:

login: **admin**

password: **admin**

El **administrador** al loggarse en el sistema tendrá acceso a una serie de operaciones:

- crear / modificar / eliminar torneos
- dar de alta / modificar / eliminar maquinas
- anular partidas
- dar de baja jugadores
- consultar:
  - información de los jugadores:
    - listado de jugadores, al hacer clic sobre uno ver su información de perfil, torneos a los que está registrado, puntuación obtenida en cada torneo, su posición en el ranking, etc
  - información de las máquinas:
    - ubicación
    - juegos que tiene instalados
    - créditos totales, etc
  - Listado:
    - obtener la recaudación de todas las máquinas
    - estadísticas: recaudación máxima, mínima, promedio, por zonas, etc
  - información de los torneos:
    - máquinas asociadas al torneo
    - juego asociado al torneo
    - jugadores registrados

Los jugadores podrán realizar las siguientes operaciones:

- Registrarse, si es nuevo usuarios
- Loggarse si el usuario ya está dado de alta en el sistema

Si el usuario ya está registrado entonces podrá:

- Modificar su información de perfil
- Darse de baja
- Consultar los torneos
- Apuntarse a un torneo
- Darse de baja de un torneo
- Consultar el ranking de los torneos a los cuales está apuntado
- Consultar su posición y puntos dentro del ranking

## **Webservices** – Comunicación de la aplicación con la máquina de pinball

### **webservice 1 - Enviar partida**

Campos enviados:

ID\_Jugador,

NombreArchivoFoto1/2/3(se habrán subido con anterioridad vía ftp),

ID\_torneo,

Puntos

### **webservice 2 - Enviar foto**

Para completar el registro el jugador se ha de hacer una foto. Si no se dispone de foto del jugador en el perfil, el pinball le pedirá al jugador que se haga la foto en la máquina antes de poder jugar.

### **webservice 3 - Enviar Contabilidad** (Créditos introducidos).

La máquina enviará créditos totales, créditos parciales y fecha y hora. Los créditos parciales no se sumarán a lo que haya en la BBDD, se sobrescribirán. Los totales siempre deberán ser igual o superior a lo registrado. Los parciales podrán ser inferiores porque el operador los puede poner a cero cuando recauda la máquina. Es responsabilidad del recaudador de poner a cero dicho contador.

### **webservice 4 - Enviar NºPartidasJugadasJuego(n).**

La máquina enviará el ID\_Juego y el total y parcial de partidas jugadas a ese juego.

## Descripción general sobre la base de datos

La base de datos tendrá las siguientes tablas:

- users
- players
- admin
- maquina
- ubicación
- torneo
- partida
- juego

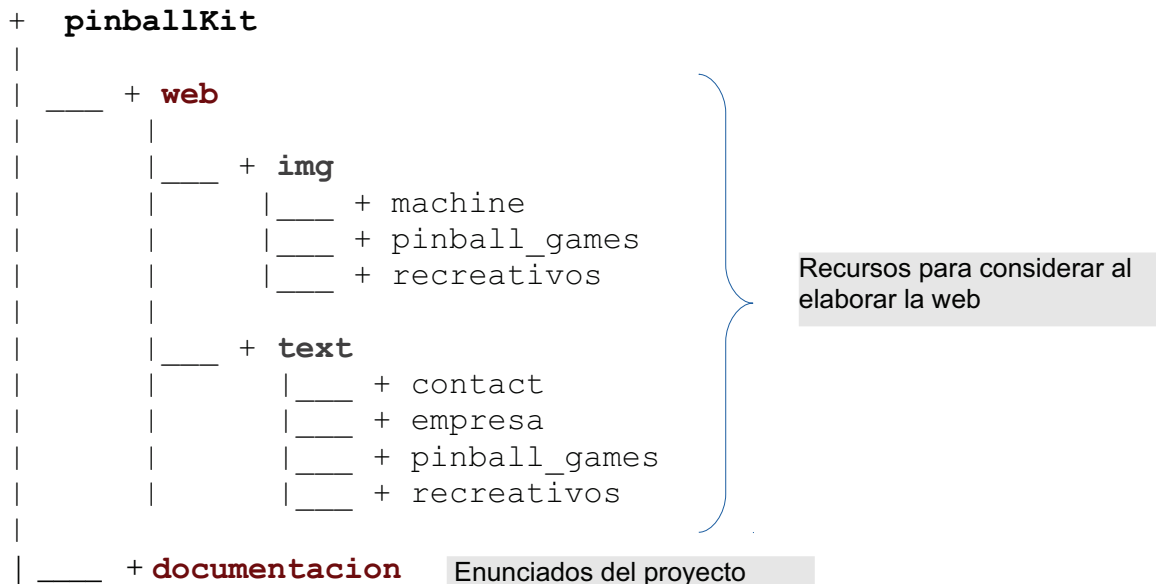
### *Información sobre tablas y relaciones:*

- **user:** necesitamos un id para identificarlo, nombre, apellidos, login y password, email y foto.
- **player:** para un futuro, el jugador podrá registrarse a través de facebook y twitter. Se tendrán dos campos de texto de longitud 255 cars. para guardar el identificador de cada red social.
- **juego:** id, nombre del juego y número de partidas jugadas.
- **maquina:** id de la máquina, MAC, propietario, créditos, total de créditos, fecha\_hora (créditos: es el crédito recaudado en la maquina hasta ese momento, total de créditos: es el total recaudado en esa máquina)
- **ubicación:** id de la ubicación, empresa, dirección, población, cp, provincia, lat, long, alt, persona de contacto, email, telefono, móvil, estos datos son de la empresa (sala recreativa, bar, etc) que tiene una maquina de pinball.
- **torneo:** id del torneo, nombre, premio, fecha de inicio y final del torneo y juego sobre el que se jugara.
- **partida:** una partida es jugada en una maquina, por un jugador, con un juego, en una fecha y hora determinada. Una partida estará formada por 3 rounds, en cada uno se tomará una foto del jugador.
- Un torneo está formado por muchas partidas.
- Una máquina puede tener instalados varios juegos, un juego puede estar instalado en varias máquinas.
- Un jugador puede estar inscrito a varios torneos.

## Descripción del proyecto

El cliente STAR.SL es una empresa de ingeniería electrónica especializada en productos de máquinas recreativas. Nos han encargado el desarrollo de una web para dar a conocer su empresa y una aplicación web para gestionar torneos, partidas, jugadores, etc de su nuevo proyecto PinballKit.

La estructura de carpetas con información relativa al proyecto tiene la siguiente jerarquía:



### se pide:

Crear los archivos HTML, CSS, Javascript para el desarrollo de la web del cliente. Podéis usar la información e imágenes proporcionadas por este. Se puede trabajar con JQuery u otras librerías que se conozcan y se consideren oportunas para agilizar el proyecto.

Las Secciones que nos propone el cliente para su web son:

- Inicio
- Recreativos: información de las máquinas recreativas que han diseñado
- PinballKit: información del proyecto pinballKit
- Torneos: Listado de torneos a los que un usuario puede registrarse
- Contacto: Información de contacto
- Zona de usuario: ha de estar accesible en la web para que el usuario pueda introducir su login y password y acceder a su zona de usuario. Si no está dado de alta ha de aparecer la opción de registrarse.

Se pueden añadir secciones, estructurar éstas de una forma diferente pero lo que sí ha de mostrarse es la información que este nos indica.

## NOTA:

*Sería conveniente montar una plantilla con la cabecera, footer, menús, etc. Añadir un espacio "content", en el cual, las páginas con contenido muestren su información y para la zona de usuario se deje reservado para mostrar la información que proporcionará la aplicación PHP.*

El proyecto ha de estar estructurarse en la siguiente jerarquía de carpetas inicialmente, a medida que el este avance si se considera oportuno podría realizarse otro tipo de estructuración:

```
+ pinballKit_project
|
|   + web
|   |
|   |   + html
|   |   + css
|   |   + js
|   |   + resources
|   |   |   + img
|
|   + src
|
|   + db
|
|   index.html
```

## Accesibilidad y Usabilidad

La web ha de cumplir unos estándares mínimos de accesibilidad y usabilidad.

- Uso de tags semánticos para estructurar la página
- ALT en las imágenes
- Uso de medidas relativas en vez de absolutas
- etc

## Recursos

Para añadir imágenes a la web, estás han de tener licencia libre. Algunos bancos de imágenes donde encontrar fotos e iconos gratuitos y libres son:

<http://www.freeimages.com/>

<http://www.stockvault.net/>

<http://www.everystockphoto.com/>

<http://www.freephotosbank.com/>

<http://www.freedigitalphotos.net/>

<http://ignaciosantiago.com/banco-imagenes-gratis-web/>

<http://www.famfamfam.com/lab/icons/>

[https://www.iconfinder.com/free\\_icons](https://www.iconfinder.com/free_icons)