



GAMER NEST

Where Gamer Nest

Índice

1	FASE INICIAL	3
1.1	TÍTULO PROPUESTO.....	3
1.1.1	<i>Eslogan</i>	3
1.2	OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	3
2	REQUISITOS MÍNIMOS	4
2.1	GENERAL	4
2.2	CUENTAS Y REGISTROS.....	4
2.3	JUEGOS	4
2.4	NOTICIAS.....	4
3	DISEÑO DE DATOS	5
3.1	NOTICIA	5
3.2	JUEGO.....	5
3.3	USUARIO	5
3.4	AUTOR.....	5
4	DIAGRAMAS	6
4.1	BASE DE DATOS.....	6
4.2	CASOS DE USO	6
4.3	UML	6
5	ESTRUCTURA	6
5.1	REGLAS GENERALES.....	6
5.1.1	<i>Tecnologías</i>	6
6	MOQUP	7
6.1	DETALLES	7
6.1.1	<i>Tipografía</i>	7
6.1.1.1	Enlace	7
6.1.1.2	Elegidas	7
	<i>Paleta de colores</i>	8
6.1.1.3	Enlace	8
6.1.1.4	Color corporativo	8
6.1.1.5	Otros Colores	8
7	FUNCIONALIDAD	8

1 Fase Inicial

1.1 Título Propuesto

Gamer Nest.

1.1.1 Eslogan

Where Gamer Nest.

1.2 Objetivo General Del Proyecto

La idea consiste en crear una página web dedicada a las noticias sobre el mundo de los videojuegos.

Los clientes podrán leer noticias sobre videojuegos, además de tener la posibilidad de añadir alguno de los videojuegos a favoritos, teniendo un botón o sección donde solo se le muestre noticias sobre aquellos videojuegos que tenga en su lista de favoritos.

En la parte de aplicación web, el administrador tendrá acceso a un panel de administración donde tendrá control total de todo lo que contenga la página, es decir, tendrá un CRUD completo de todas las entidades de la página, como los usuarios, las noticias o las fichas de los videojuegos.

Existirá un segundo tipo de “administrador”, el Autor, quien tendrá acceso a otro panel de administración que le permitirá crear noticias, además de modificar las que ya haya hecho. Aquellos al que el administrador haya dado permiso para publicar, publicará directamente en la página su reportaje, los demás deberán esperar a que un administrador lo autorice.

La web estará enteramente en inglés para aumentar la cantidad de público que podríamos tener.

2 Requisitos Mínimos

2.1 General

- La página deberá de contener una barra de búsqueda que buscará las fichas de los videojuegos.
 - Otro buscador especializado para noticias.

2.2 Cuentas Y Registros

- Existirán 3 tipos de cuentas, Usuario, Autor y Administrador, en orden de importancia de menor control sobre la página a mayor control sobre esta.
 - Al crear una cuenta desde la web, esta será creada automáticamente como Usuario.
 - Las cuentas de tipo Autor y Administrador sólo podrán ser creadas por otro Administrador.
- El usuario podrá cambiar la contraseña.

2.3 Juegos

- Los usuarios registrados podrán registrar sus videojuegos favoritos, permitiéndoles ver noticias solo relacionadas con aquellos juegos.
 - El usuario deberá tener acceso a una lista con todos los juegos a los que haya dado favorito y se le deberá permitir eliminar el favorito desde allí
- Las fichas de los juegos deberán tener acceso directo a todas las noticias sobre esos juegos.
- Al buscar los videojuegos, éstos podrán ser ordenados por diferentes parámetros.

2.4 Noticias

- Las noticias deberán presentar al final una pequeña ficha sobre el Autor de la noticia a modo de firma.
- Podrán ser ordenadas por diferentes parámetros.

3 Diseño de datos

3.1 Noticia

Las noticias contendrán un título y un resumen que además servirán para identificar la noticia junto a una imagen.

También contendrá el cuerpo de la noticia, la fecha de creación y edición y, por último, contendrá un atributo tipo byte que determinará si está publicada o no. En caso de no estarlo un administrador deberá publicarla.

3.2 Juego

La ficha del juego contendrá un título, un subtítulo (en caso de necesitarlo) y una portada. Estos 3 datos servirán, además, para identificar el juego.

Dentro de la ficha dispondrá de una descripción y la fecha de salida del juego. Además, se incluirá los idiomas en los que haya salido el juego, las plataformas y quién es su desarrollador y su distribuidora.

3.3 Usuario

El usuario contendrá un nombre de usuario y un email (que serán únicos), una contraseña hasheada, su fecha de nacimiento y un avatar.

También se añadirá la fecha de creación de su cuenta.

3.4 Autor

El autor será una tabla diferente a la de usuario con datos diferentes, ya que serán tratados como trabajadores y, por lo tanto, necesitamos más datos para identificarlos.

Se pedirá el nombre y ambos apellidos, además de su email y teléfono para poder contactar con ellos. También guardaremos su fecha de nacimiento y una contraseña.

Para poder poner su ficha en las noticias les pediremos rellenar una descripción y añadir un avatar.

Por último, para temas de gestión, tendremos un atributo que determinará si es un autor o un Admin (Autor = 0, Admin = 1) y otro atributo que determinara si el Autor sigue trabajando con nosotros o no, además de las fechas desde la que comenzó a colaborar hasta su finalización.

4 Diagramas

4.1 Base De Datos

4.2 Casos de Uso

4.3 UML

5 Estructura

5.1 Reglas Generales

5.1.1 Tecnologías

- Laravel 10
- Blade
- Bootstrap 5.3
- SCSS
- JavaScript

6 Moqup

6.1 Detalles

6.1.1 Tipografía

6.1.1.1 Enlace

<https://fonts.google.com/specimen/Playfair+Display?query=playfair>

6.1.1.2 Elegidas

- Regular 400
- Regular 400 italic
- Bold 700
- Bold 700 italic

Paleta de colores

6.1.1.3 Enlace

6.1.1.4 Color corporativo



#D65A31

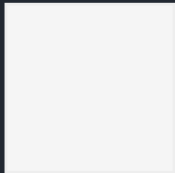
6.1.1.5 Otros Colores



#222831



#393E46



#F5F5F5

7 Funcionalidad