



I E S A L B A R R E G A S

TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE  
APLICACIONES WEB

Departamento de Informática

PROYECTO

QUILLQUEST

**Manual Técnico**



## Índice

<b>1. Introducción.</b>	<b>3</b>
<b>2. Página principal.</b>	<b>4</b>
<b>3. Descubre historias.</b>	<b>5</b>
<b>4. Leer historias.</b>	<b>7</b>
<b>5. Registrarse.</b>	<b>8</b>
<b>6. Iniciar sesión de usuario.</b>	<b>9</b>
<b>7. Panel de usuario.</b>	<b>10</b>
<b>8. Editar usuario.</b>	<b>11</b>
<b>9. Crear historia.</b>	<b>12</b>
<b>10. Listado de historias.</b>	<b>13</b>
<b>11. Crear páginas de historias.</b>	<b>15</b>

## 1. Introducción

QuillQuest es una aplicación inspirada en los clásicos libros de “Crea tu propia aventura”. Estas aventuras funcionaban de forma que proporcionan un párrafo seguido de dos opciones “Si quieres hacer X, ve a la página Y. Si quieres hacer A, ve a la página B”.

De esta forma, consiste en una aplicación que brinda a los usuarios de una plataforma que les proporciona historias interactivas y la capacidad de crearlas tratando de imitar este formato de historias.

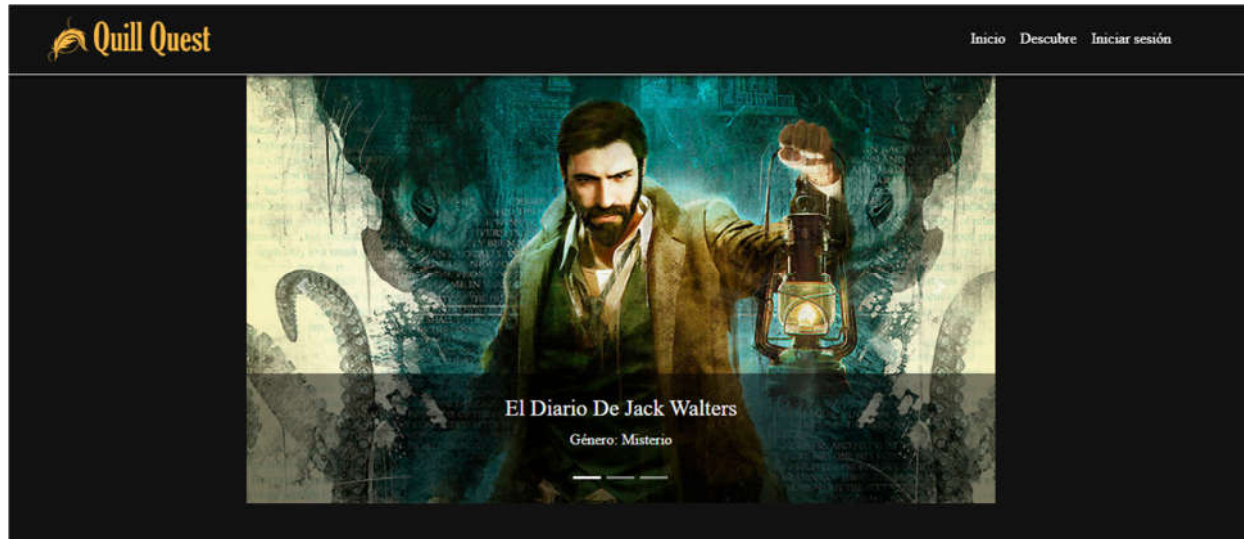


Estas historias interactivas funcionan de tal forma que el autor de una historia nos presenta un cuento con título, sinopsis, portada y género. Las páginas que componen este cuento tienen un contenido que trae la historia que se va reproduciendo, seguido de una o dos opciones que el lector deberá elegir para proceder con la historia.

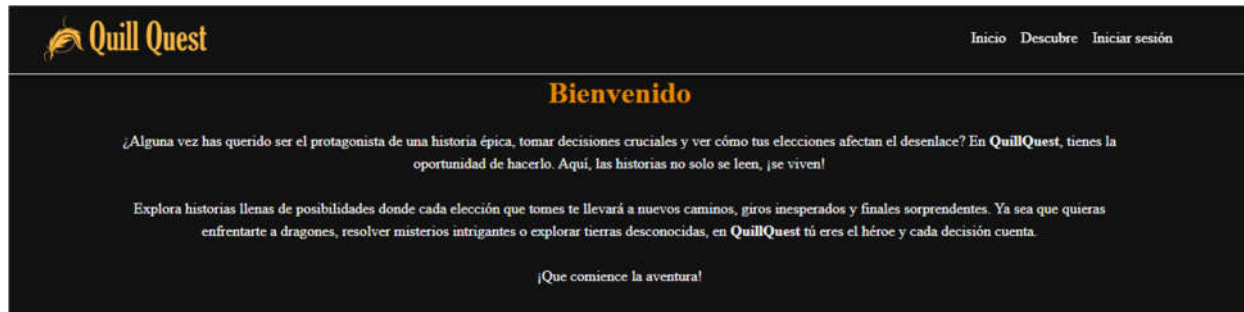
Cada opción llevará a un desenlace único, y cada desenlace vendrá precedido de una opción, por lo que las historias se podrían ramificar de cientos de formas hasta llegar a un texto final sin opciones.

## 2. Página principal

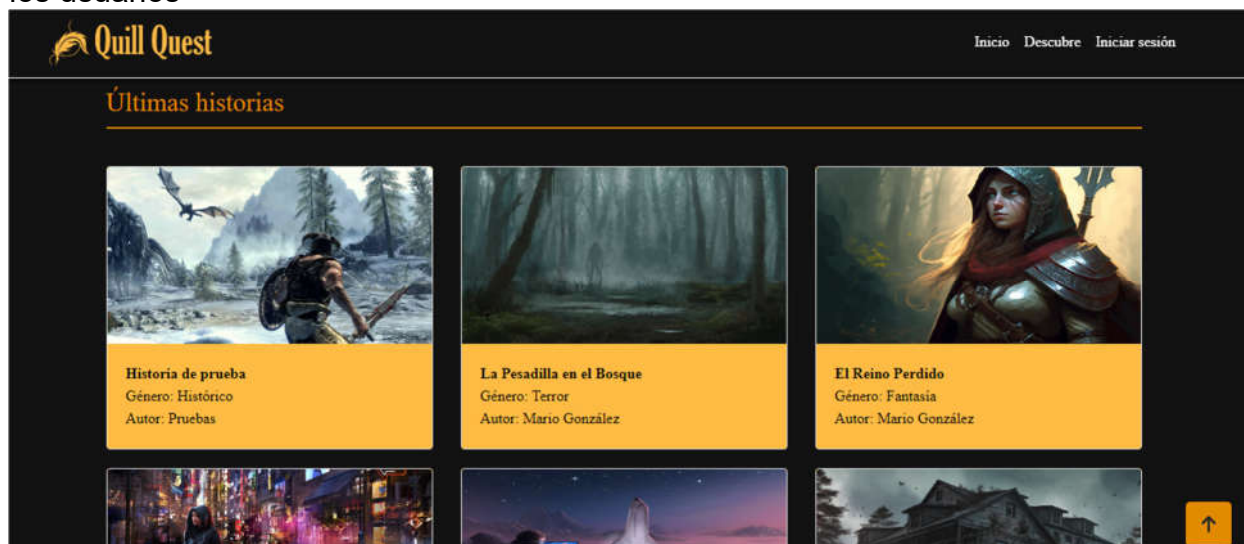
La página principal contiene el apartado más dinámico de la página, un carrusel que nos muestra algunas historias destacadas.



Seguido del carrusel encontramos un texto de bienvenida para el usuario y poner así en algo de contexto al lector



Después encontramos un listado de las seis últimas historias que han sido creadas por los usuarios



# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto: QUILLQUEST



JUNTA DE EXTREMADURA

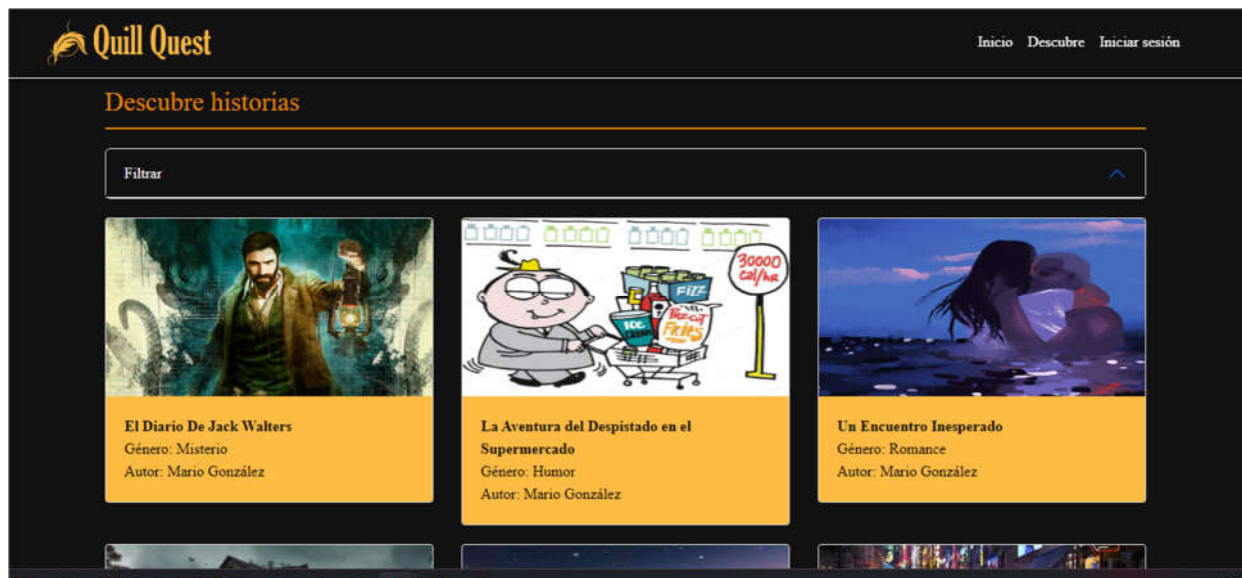
Consejería de Educación y Empleo

Por último al final de la página tenemos el Footer, donde encontramos el logotipo de la web y los colaboradores del proyecto además de información de contacto



## 3. Descubre historias

Desde el Header de la página podemos acceder a la sección de “Descubre”, que nos lleva a una pantalla donde aparecerán todas las historias que existen en la plataforma



# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

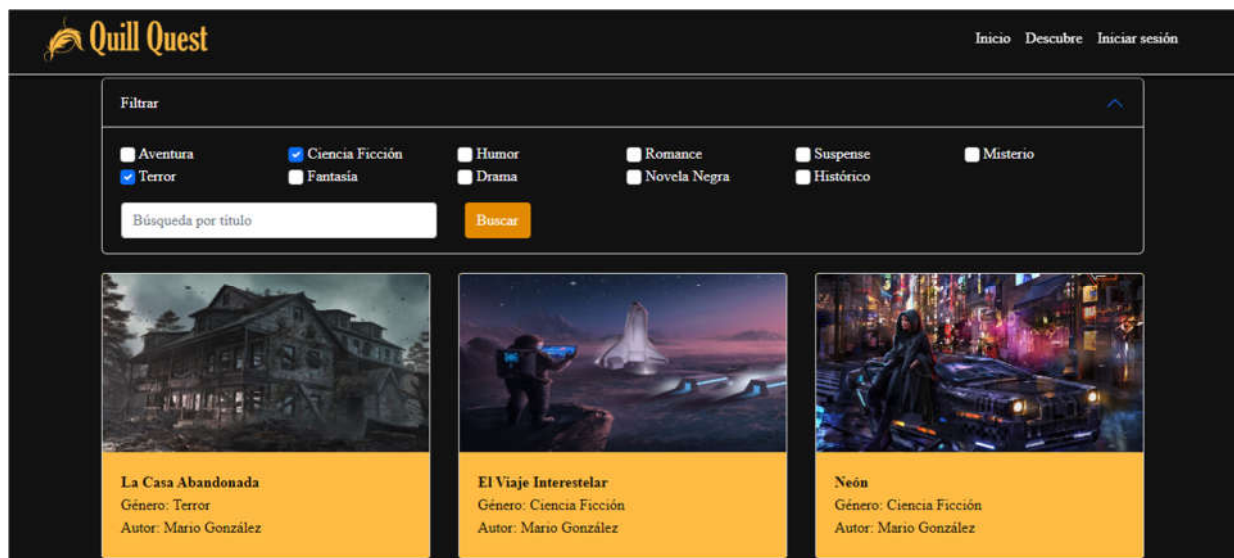
Título del Proyecto: QUILLQUEST



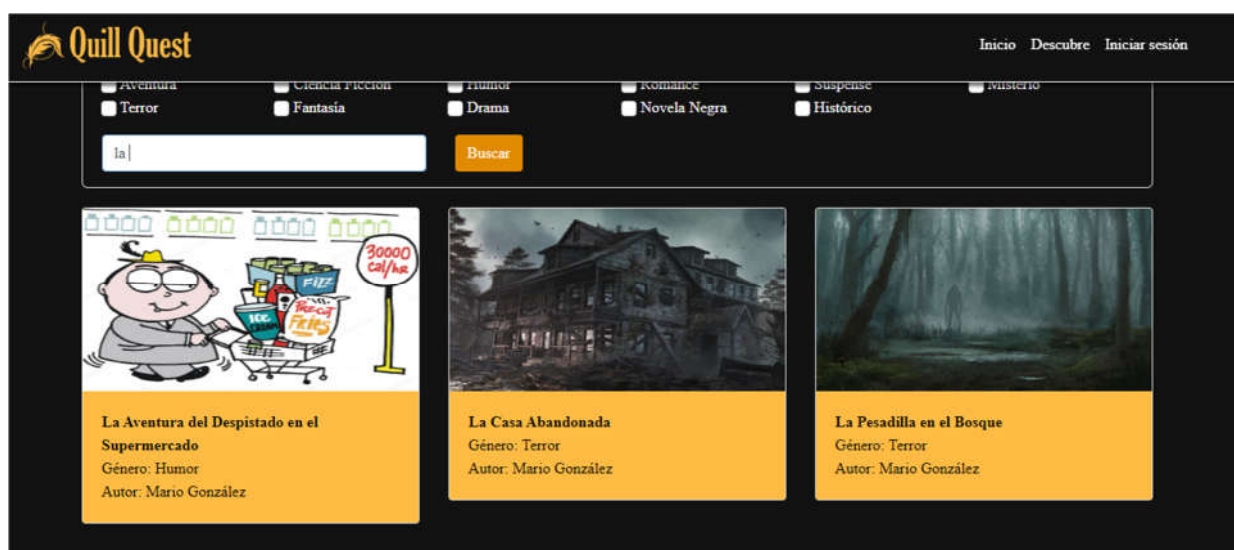
JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Aquí encontramos un acordeón con el título de “Filtrar”, el cual al hacer click sobre él se despliega para mostrarnos todos los géneros de historias disponibles y la capacidad de hacer click sobre ellos. Al hacer esto, las historias mostradas serán del género seleccionado



También incluye un buscador para encontrar historias a partir del título de la misma:





## 4. Leer historias

Para poder leer una historia, tan solo tendremos que buscarla en la Página de Inicio o en la Página Descubre. Las historias se pueden presentar de dos formas:

- En el carrusel del inicio
- En cards, tanto al final del inicio como en la página Descubre

Para acceder a la lectura de las historias habrá que hacer click sobre el título:



Hacerlo nos llevará a una página de visualización de la historia. En ella se muestra el título, el género y la sinopsis de la historia seguido del botón “Comenzar”. Para salir de esta página habrá que navegar a través del header.

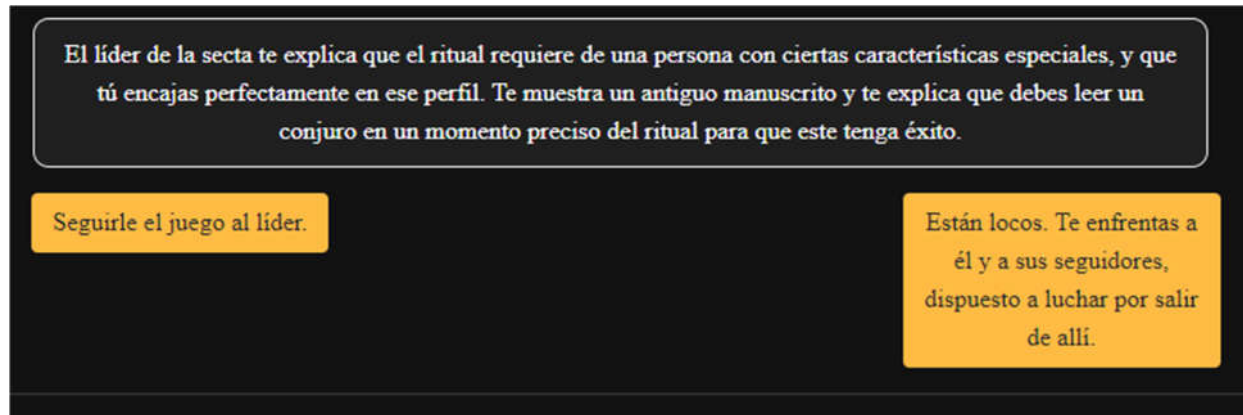


# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

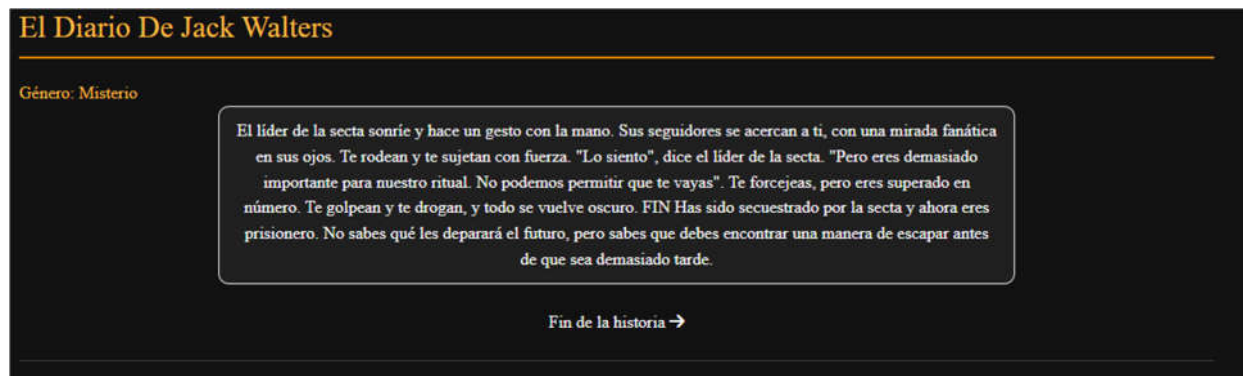
Título del Proyecto: QUILLQUEST



Al hacer click sobre el botón “Comenzar”, el texto de la sinopsis será sustituido por el texto de la primera página de la historia y el botón comenzar será sustituido por los botones con las opciones (dos opciones como máximo) o bien un mensaje de fin de historia, en caso de que no haya más opciones para continuar.

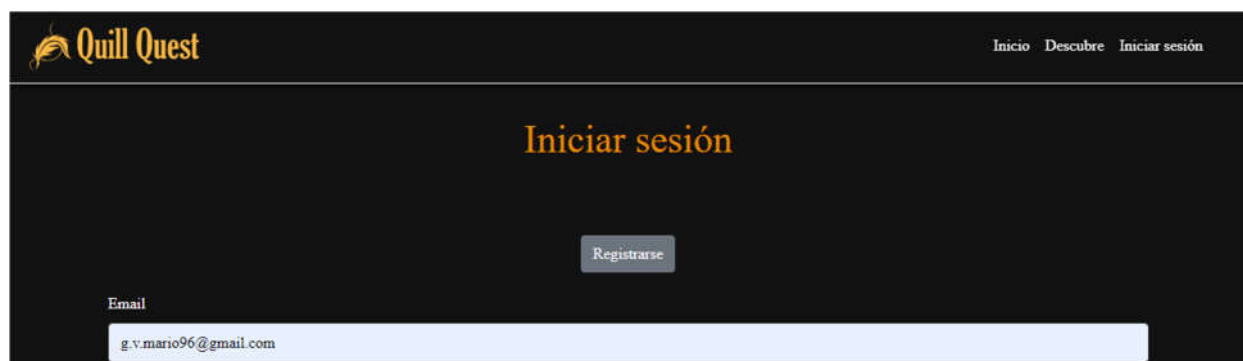


Hacer click sobre “Fin de la historia” nos llevará a la Landing Page de la aplicación:



## 5. Registrarse

Solo un usuario registrado puede crear historias. Para ello, vamos a la página de Iniciar sesión desde el Header y llegaremos a la página de Login donde existe un botón con el texto “Registrarse” que abre un PopUp con el formulario de registro





# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto: QUILLQUEST



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Si rellenamos con éxito el registro de usuario, podemos hacer login y el propio PopUp nos notifica con el resultado del registro

Nombre\*

Apellidos

Email\*

Podrás logearte con tu email

Contraseña\*

Mínimo 8 caracteres, una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial

Repetir contraseña\*


Usuario creado correctamente

## 6. Iniciar sesión de usuario.

Al cerrar el PopUp, podemos poner nuestro usuario y contraseña para acceder al panel después de rellenar un Captcha y darle al botón “Entrar”

Email

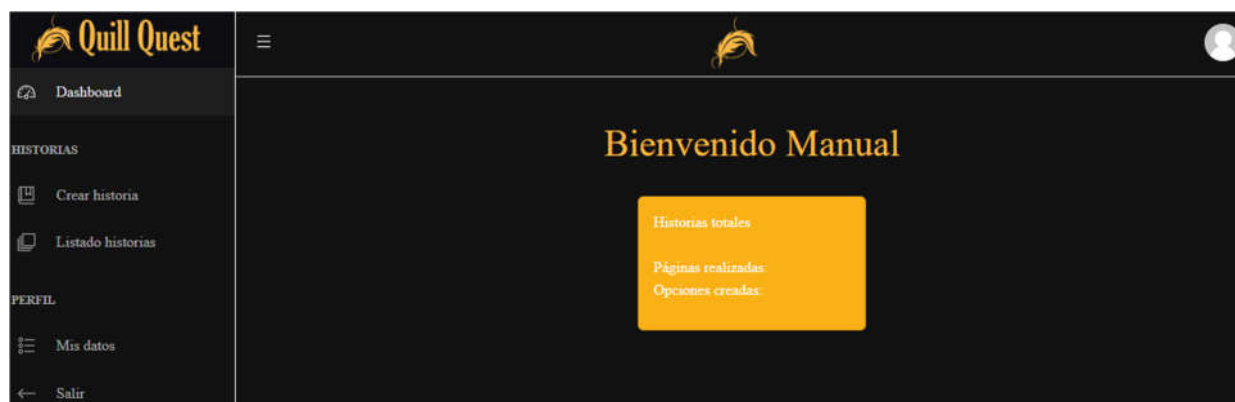
Contraseña

☒ No soy un robot  reCAPTCHA  
Privacidad • Términos

## 7. Panel de usuario.

Al acceder por el Login de la página se nos redirige al panel del usuario. Este panel se divide en un menú lateral, donde podemos acceder a las opciones de las historias y al perfil de usuario.

También contamos con una carta contextual de las historias que llevamos creadas, el total de páginas que hemos escrito y las opciones que hemos llegado a crear. Como el usuario está recién creado, no mostrará los datos.



Haciendo click sobre la foto del usuario también podemos salir de la aplicación o editar el usuario.



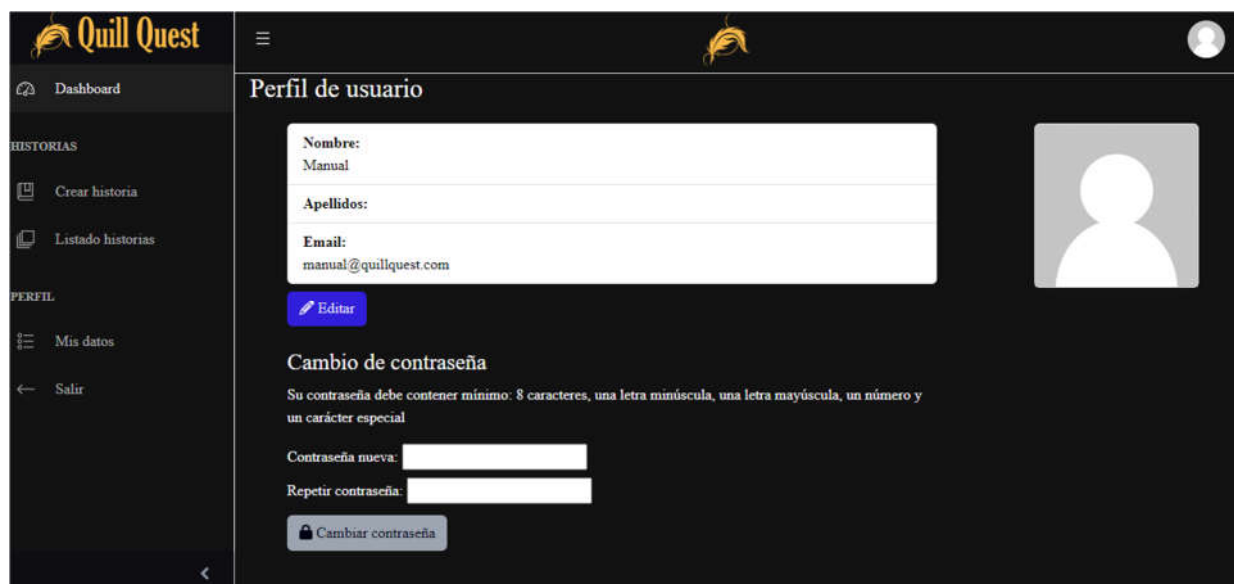
Para volver a la página de inicio y continuar con la lectura de las historias, haremos click sobre el logotipo de QuillQuest. Al hacer esto podemos comprobar que en la Cabecera el botón de Iniciar sesión ha sido sustituido por el botón de Perfil, que nos traerá de vuelta al panel de nuestro usuario mientras dure la sesión



También podemos “Salir” de la sesión para cerrar nuestro usuario.

## 8. Editar usuario.

Desde el menú lateral del panel, haciendo click sobre “Mis datos” o desde el desplegable de la imagen de perfil de usuario haciendo click en “Perfil”, accedemos a los datos del usuario donde podremos editarlos



Aquí podremos poner una foto de usuario, cambiar la contraseña o cualquiera de los datos introducidos en el registro clickando sobre el botón Editar o Cambiar contraseña

### Editar perfil

Nombre:

Manual

Apellido:

Editado

Email:

manual@quillquest.com

Foto de perfil:

Seleccionar archivo

simbolo (1).png

Cancelar

Guardar

# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto: QUILLQUEST



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Al darle al botón guardar podemos comprobar cómo se han cambiado los datos proporcionados en el Popup de editar:

Nombre:  
Manual

Apellidos:  
Editado

Email:  
manual@quillquest.com

Editar

## 9. Crear historia.

Desde el menú lateral, tenemos la posibilidad de acceder a “Crear historia”. Aquí visualizamos el formulario para poder crear una historia. Si hacemos esto, nos redirige al listado de historias (que aparece también accesible en el menú lateral)

Crear nueva historia

Título de la historia.  
Un título que conceptualice tu historia

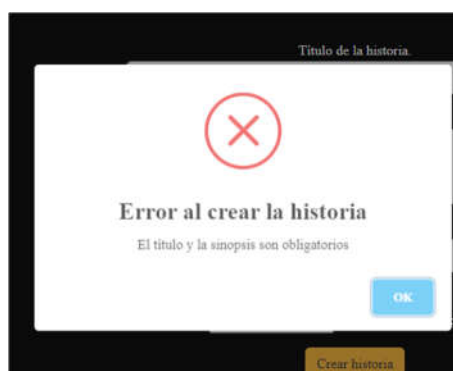
Sinopsis  
Escribe sobre qué va la historia. ¡No la destripes!

Género  
Aventura

Portada  
Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

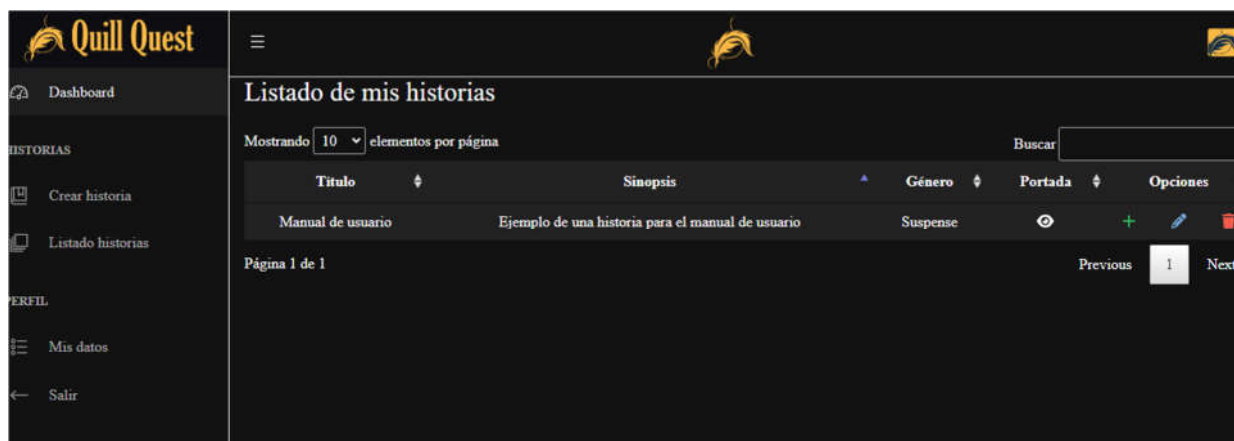
Crear historia

En caso de que cometamos algún error al generar la historia, seremos avisados por un mensaje en la aplicación

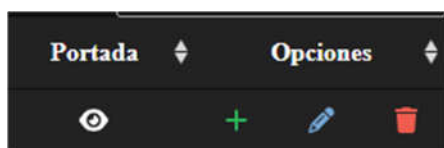


## 10. Listado de historias.

Desde el listado tenemos una tabla con todas las historias perteneciente al usuario registrado. Esta tabla cuenta con paginación y buscador dinámico.



En ella podemos Editar historias, Borrarlas, darles páginas o ver la portada



Si queremos borrar una historia, antes nos saldrá un aviso de confirmación



## Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto: QUILLQUEST



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Si queremos editar una historia, solamente podremos editar los datos principales de las historias. Las páginas en cambio no podrán ser modificadas y sería necesario borrar la historia si queremos rehacer alguna página u opción

### Modificar historia

Título de la historia.

Sinopsis

Ejemplo de una historia para el manual de usuario

Género

Suspense

Portada

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

[Ver portada actual](#)

Cancelar

Guardar

Después de editar una historia se nos comunicará con un mensaje

**Información:**

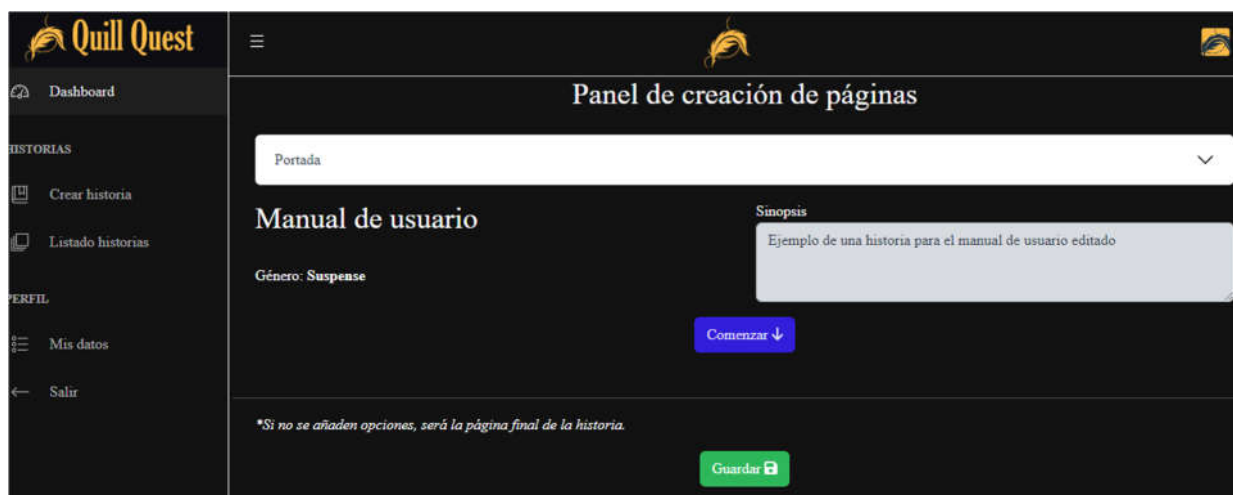
Historia modificada correctamente.

Cerrar



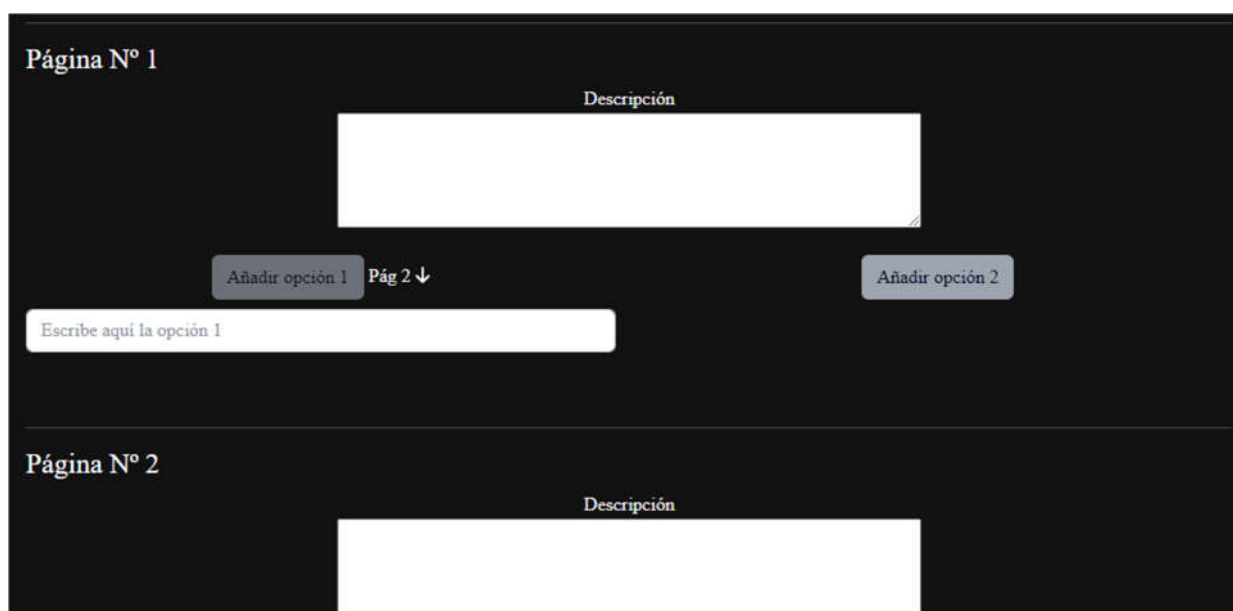
## 11. Crear páginas de historias.

Si hacemos click sobre el “+” en las opciones de la historia, accedemos a un formulario que nos permite ver todos los datos actuales de la historia y un botón Comenzar para abrir páginas de edición nuevas



The screenshot shows the 'Panel de creación de páginas' (Page Creation Panel) in the Quill Quest application. On the left is a sidebar with navigation options: Dashboard, HISTORIAS (Crear historia, Listado historias), and PERFIL (Mis datos, Salir). The main panel has a dark theme. At the top, it says 'Panel de creación de páginas'. Below this, there's a dropdown menu set to 'Portada'. The main content area is titled 'Manual de usuario'. It shows 'Género: Suspense' and a 'Sinopsis' field with the text 'Ejemplo de una historia para el manual de usuario editado'. There is a blue 'Comenzar ↓' button. At the bottom, there's a green 'Guardar' button. A note at the bottom states: '\*Si no se añaden opciones, será la página final de la historia.'

Pulsamos en Comenzar para que se abra la primera página de nuestra historia. En esta página el autor presenta un escenario y puede elegir añadir una o dos opciones para decidir cómo continúa la aventura



The screenshot shows 'Página N° 1' (Page 1) of a story. It has a dark background. At the top, it says 'Página N° 1'. Below this, there's a 'Descripción' field with a large white text area. Below the description, there are two buttons: 'Añadir opción 1' and 'Añadir opción 2'. Between these buttons is a link 'Pág 2 ↓'. Below the 'Añadir opción 1' button, there's a text input field with the placeholder 'Escribe aquí la opción 1'. Below this, there's a section for 'Página N° 2' which also has a 'Descripción' field with a large white text area.

Si hacemos click sobre “Añadir opción”, se abrirá debajo una página nueva para seguir añadiendo contenido y opciones. En caso que queramos ir a la página abierta y ver la resolución de nuestra opción, haremos click sobre el texto al lado del botón que pondrá "Pág X" donde X es la página a la que lleve.

Si creamos una página sin opción, será uno de los finales posibles de la historia.

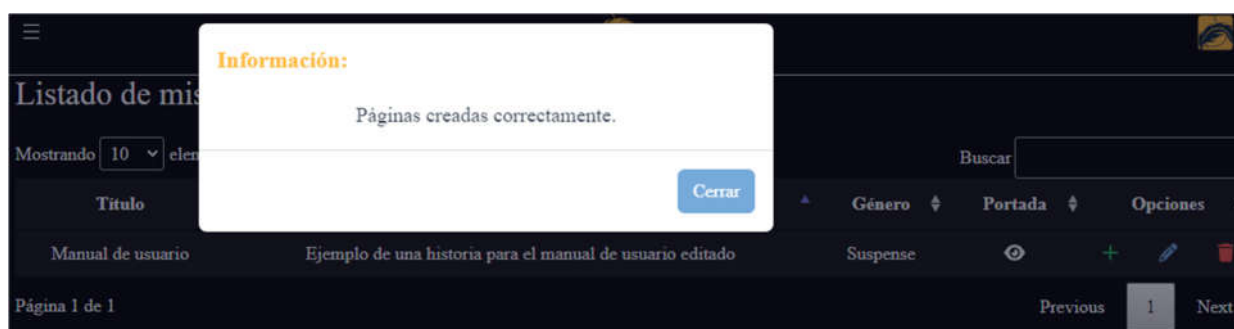
# Proyecto “Desarrollo de Aplicaciones Web”

Título del Proyecto: QUILLQUEST



Si guardamos cambios, la historia se guardará con sus páginas

Hacerlo nos notifica y nos lleva a la página con el listado de historias



Si vamos al inicio de la página podemos comprobar que nuestra historia es jugable y se ha creado con éxito

