20-12-2020

Proyecto de Sistemas Web

Sistemas Web

Equipo 6

Manuel Huerta Rodríguez Nathanael Pouchoulen Torres

Profesor: Rojano Caceres Jose Rafael

# Descripción del sistema desarrollado

El sistema que se presenta a continuación consiste en gestionar torneos de videojuegos, en el que los usuarios podrán crear un perfil para asignarse un nombre que los identifique, marcar los videojuegos que son de su interés y unirse al torneo que guste, también cuenta con una vista de parte del administrador, el cual tendrá la opción de Crear Torneos, donde podrá gestionar los datos del mismo, como su nombre, la fecha, el juego, la descripción, el tipo de participación y el máximo de participantes. La opción de Ver Torneos le mostrará todos los torneos existentes, así como la opción de modificarlo completamente y la opción de eliminarlo. Tanto el usuario como el admin tienen la opción de volver al menú principal como la opción de cerrar sesión.

Tecnologías utilizadas

Para desarrollar este proyecto se utilizaron las siguientes tecnologías:

**HTML** es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de las siglas que corresponden a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto

**CSS** es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.

**Java** es un lenguaje de programación y una plataforma informática comercializada por primera vez en 1995 por Sun Microsystems. Hay muchas aplicaciones y sitios web que no funcionarán a menos que tenga Java instalado y cada día se crean más. Java es rápido, seguro y fiable. Desde portátiles hasta centros de datos, desde consolas para juegos hasta súper computadoras, desde teléfonos móviles hasta Internet, Java está en todas partes.

**Java Script** es el lenguaje de programación encargado de dotar de mayor interactividad y dinamismo a las páginas web. Cuando JavaScript se ejecuta en el navegador, no necesita de un compilador. El navegador lee directamente el código, sin necesidad de terceros. Por tanto, se le reconoce como uno de los tres lenguajes nativos de la web junto a HTML (contenido y su estructura) y a CSS (diseño del contenido y su estructura).

**MySQL** Es un sistema de gestión de bases de datos relacionales de código abierto (RDBMS, por sus siglas en inglés) con un modelo cliente-servidor. RDBMS es un software o servicio utilizado para crear y administrar bases de datos basadas en un modelo relacional.

Herramientas utilizadas

**Trello** es un software de gestión en línea, que trabaja de forma colaborativa basado en la metodología Kanban, cuya esencia radica en la utilización de tarjetas de trabajo en un tablero llevando de este modo una “línea de producción” de tareas con sus estatus correspondientes.

**GitHub** es un sitio web y un servicio en la nube que ayuda a los desarrolladores a almacenar y administrar su código, al igual que llevar un registro y control de cualquier cambio sobre este código.

**Visual Studio Code** es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux y macOS. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código. También es personalizable, por lo que los usuarios pueden cambiar el tema del editor, los atajos de teclado y las preferencias. Es gratuito y de código abierto, ​ aunque la descarga oficial está bajo software privativo e incluye características personalizadas por Microsoft.