



areNBet

LA PLATAFORMA
DE ENCUESTAS
ABSURDAS

2025

SERVICIOS Y

SISTEMAS WEB

Curso 2024-2025

AUTORES

Marcos de Diego Martín

Daniel García Salinas

Alfredo del Val Ramos

Ainhoa Carbajo Orgaz

Rodrigo Peña Marqués

Índice

Presentación	3
Introducción	4
Contexto	4
Descripción del sistema web	4
Usuarios Objetivo	5
Especificación de Requisitos	6
Modelo de Dominio	7
Estructura de la Base de Datos	12
Descripción de la funcionalidad implementada y justificación de la elección	14

Presentación

A continuación se presenta nuestra propuesta de servicio web realizada durante el curso **Sistemas y Servicios Web** 2024-2025.

El siguiente documento representará una descripción completa y resumida del proyecto realizado durante los últimos meses. Resumirá los informes presentados en anteriores entregas y añadirá descripción funcional de las ampliaciones realizadas.

Tras una breve descripción del sistema web, trataremos nuestros usuarios objetivo y los requisitos del mismo. Seguidamente se describirán el modelo de dominio y el mapa del sitio web, así como la estructura de la base de datos y finalmente se describirá la funcionalidad implementada y la justificación de la elección.

El trabajo ha sido llevado a cabo por los siguientes miembros y su estimación de carga de trabajo:

Ainhoa Cabajo Orgaz – 20%

Daniel García Salinas – 20%

Alfredo del Val Ramos – 20%

Rodrigo Peña Marqués – 20%

Marcos de Diego Martín – 20%

Introducción

Contexto

Hoy en día, la mayoría de las interacciones en línea siguen un patrón repetitivo y de consumo rápido: redes sociales donde todo se reduce a "me gusta" y comentarios genéricos, foros que muchas veces se llenan de discusiones sin mucho dinamismo y encuestas políticas que no fomentan la creatividad. Por otro lado las casas de apuestas prestan todo su enfoque al panorama deportivo y pueden provocar un consumo perjudicial para los usuarios. La gente quiere algo diferente, un sitio donde puedan participar activamente, expresar su opinión, compartir ideas divertidas y sentirse parte de una comunidad que apuesta por la originalidad y la diversión.

Descripción del sistema web

DareNBet (traducción del inglés *AtrévteYApuesta*) como su propio nombre indica es a simple vista una casa de apuestas. Pero no es sólo eso ya que a diferencia de otras, los temas abarcan además la realidad social, mediática, política y de entretenimiento actuales a parte de obviamente el deporte.

Muchas plataformas ofrecen elementos individuales de lo que proponemos en DareNBet (*Betfair, Kahoot, Reddit*) pero ninguna las integra todas en un solo lugar.

Nuestro sistema web permite una navegación fluida por una página web con vistas de red social, favoreciendo la comunicación, interconexión e interacción de los usuarios. Estos pueden participar de forma anónima (usuarios no registrados) votando en las diferentes apuestas y leyendo los foros o convertirse en creadores (usuarios registrados) miembros de la comunidad con otras funcionalidades accesibles como la publicación de apuestas y entradas en el blog. Nuestro sistema también presenta otra novedad respecto a otros dado que por el momento la gestión de créditos para las apuestas se realiza de forma que sean renovados cada día, permitiendo a los usuarios disfrutar de las funcionalidades de la página mientras evitamos provocar comportamientos competitivos o adictivos entre los usuarios.

Como desarrolladores, el equipo también dispone del espacio del foro para publicar actualizaciones, encuestas de calidad y otras mejoras del sistema que puedan ser relevantes para los usuarios.

Con todo esto **DareNBet** es una web dinámica que busca la interacción social enfocada al entretenimiento sano y centrada en la actualidad internacional.

Usuarios Objetivo

Por todo lo mencionado anteriormente, nuestra página abarca un rango de usuarios objetivo muy amplio. La variedad de temas permite ofrecer contenido para un público adulto intelectualmente pero cuyas edades podrían variar desde adultos jóvenes (19-30 años) hasta la adultez media (40-60 años) permitiendo escoger los intereses personales de cada usuario. La interfaz es visualmente atractiva e intuitiva en todos los sentidos lo que facilita este amplio rango de audiencia.

El sitio web está dirigido a un grupo diverso de usuarios que buscan entretenimiento y participación en comunidades en línea y que estén informados de la actualidad en cuanto a la crónica social, los deportes u otros contenidos. Los principales perfiles de usuarios incluyen:

- Jóvenes y adultos jóvenes (18-35 años)
- Creadores de contenido y entusiastas de comunidades en línea
- Amantes del humor y el entretenimiento digital

Especificación de Requisitos

Para satisfacer las siguientes necesidades y expectativas de los usuarios:

- Un espacio donde puedan participar en desafíos originales y votar en apuestas absurdas relacionadas con la actualidad (famosos, deportes, memes...).
- Un sistema de recompensas que incentive la participación y promueva el compromiso con la comunidad.
- Herramientas para compartir experiencias y discutir con otros usuarios de manera estructurada y entretenida.
- Un formato que combine elementos de gamificación y foros de discusión en un entorno atractivo e interactivo.

Se han desarrollado los siguientes requisitos de lo que el sistema deberá permitir:

- a un usuario no registrado registrarse con rol de desarrollador.
- a los usuarios registrados votar en las apuestas y comentar en el foro.
- a los usuarios desarrolladores publicar apuestas.
- a los usuarios desarrolladores consultar el blog.
- a los usuarios registrados cambiar la configuración del perfil tanto sus datos personales como las preferencias de tema .
- a los usuarios desarrolladores consultar las estadísticas de audiencia e interacción de sus publicaciones.
- consultar a todos los usuarios el menú de apuestas, el blog, el foro y el ranking.
- mostrar a los usuario registrados la cantidad de créditos que tiene.
- renovar los créditos al usuario de forma diaria.
- mostrar un menú de navegación claro e intuitivo.
- a los usuarios desarrolladores editar y eliminar sus publicaciones.

En cuanto a la información que almacenará el sistema:

- Se debe almacenar sobre un usuario el nombre, apellido , contraseña, correo electrónico, numero de teléfono y el numero de créditos.
- Las estadísticas de los usuarios desarrolladores deben incluir el numero de visualizaciones de cada publicación, el numero de likes, el numero de dislikes y la cantidad de comentarios.
- De una apuesta se debe almacenar el numero de créditos apostados, el id, la fecha de inicio y de fin, el titulo y una imagen.
- De una entrada en el blog se debe almacenar el titulo, el id, la descripción, la fecha y el autor.
- Se debe almacenar de cada entrada en el foro el id, el titulo, la descripción.
- Cada entrada en el foro debe tener un máximo de 200 caracteres.
- Cada entrada en el blog podrá tener un máximo de 1500 caracteres.
- Un comentario tendrá como máximo una extensión de 280 caracteres.
- Se deberá almacenar de cada apuesta publicación en el blog entrada en el foro el numero de likes y dislikes.
- Se deberá almacenar de cada comentario el id, el contenido, la fecha y el autor.

Modelo de Dominio

El modelo de dominio que se presenta es el siguiente:

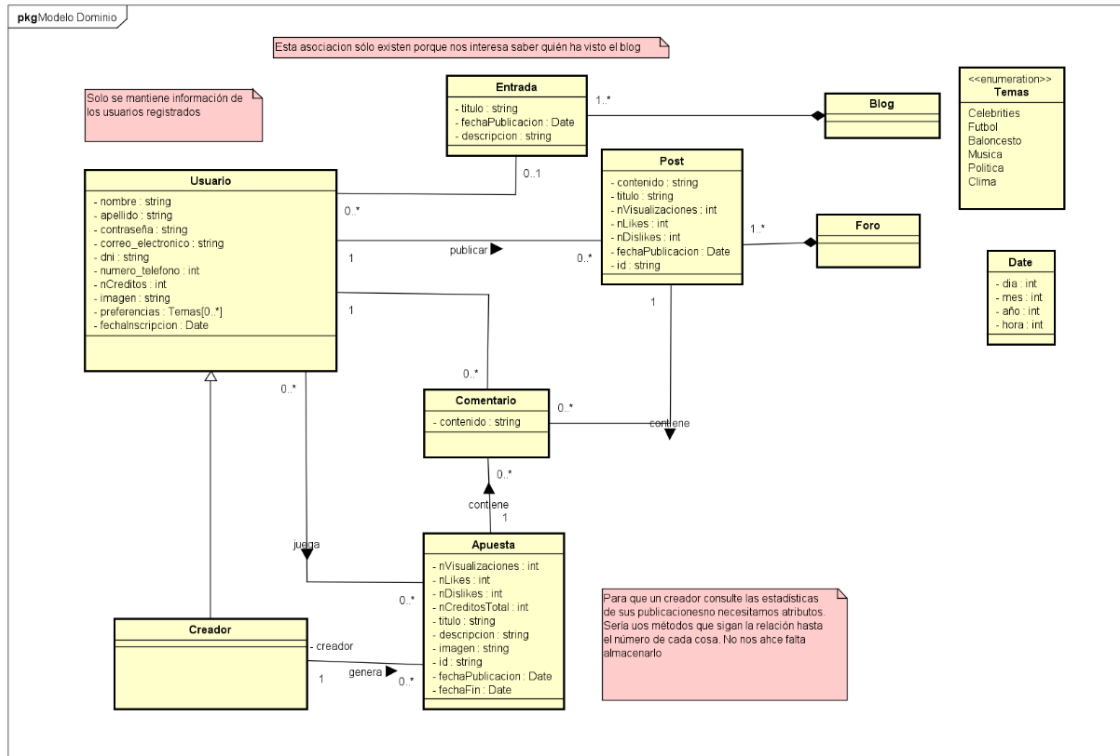


Ilustración i) Modelo de dominio inicial

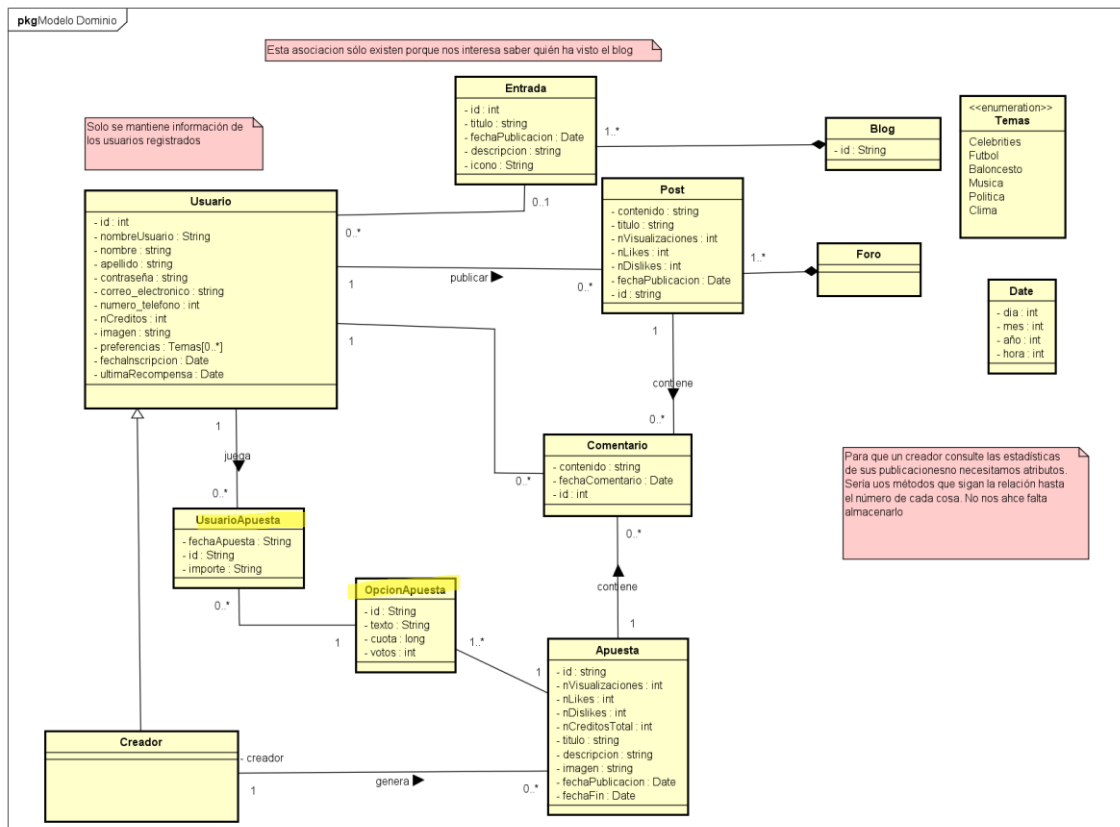


Ilustración ii) Modelo de dominio definitivo

Se pueden comprobar resaltadas las modificaciones respecto del modelo inicial, además de pequeños cambios en los atributos y sus tipos cabe destacar la inclusión de dos nuevas clases: *UsuarioApuesta* y *OpcionApuestas* que conforman entidades intermediarias referentes a la base de datos. En la primera se almacenan los datos relevantes a la realización de una apuesta por parte de un usuario, mientras que la segunda corresponde a una de las posibles opciones de la apuesta en cuestión con su cuota total y número de votos.

Mapa del Sitio Web

En nuestra página web, cualquier acceso se realiza desde la página de inicio. Una vez que has accedido, puedes elegir si registrarte o no. El registro te permitirá ver el perfil y poder realizar otra serie de actividades en el resto de las páginas (votar en apuestas, comentar en el foro,...). Aún así, el usuario puede elegir no registrarse, pudiendo acceder aún así a las áreas de registro no necesario pero con funcionalidad limitada (solo lectura). En caso de que el usuario no esté guardado en la base de datos, este deberá completar el formulario de registro, en el que se obtendrá su identificación, creándole un perfil y permitiendo que pueda realizar el resto de opciones especificadas anteriormente. El esquema general de la página web es el siguiente:

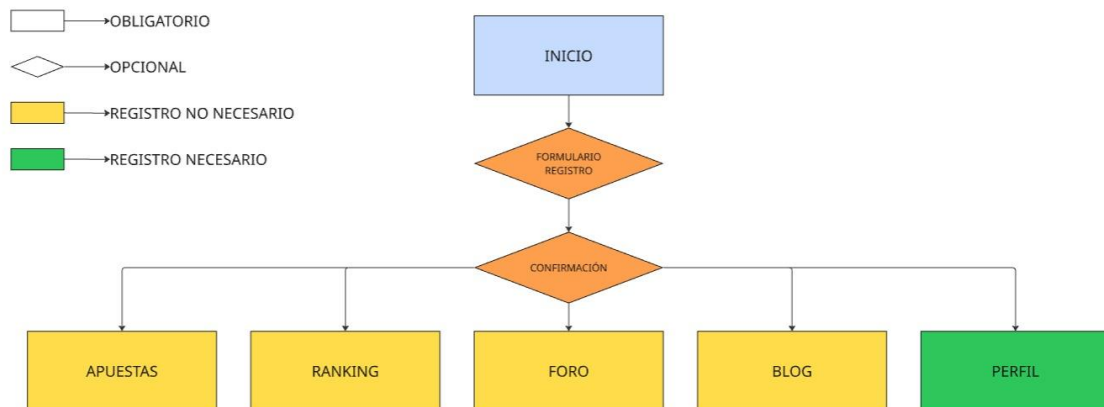
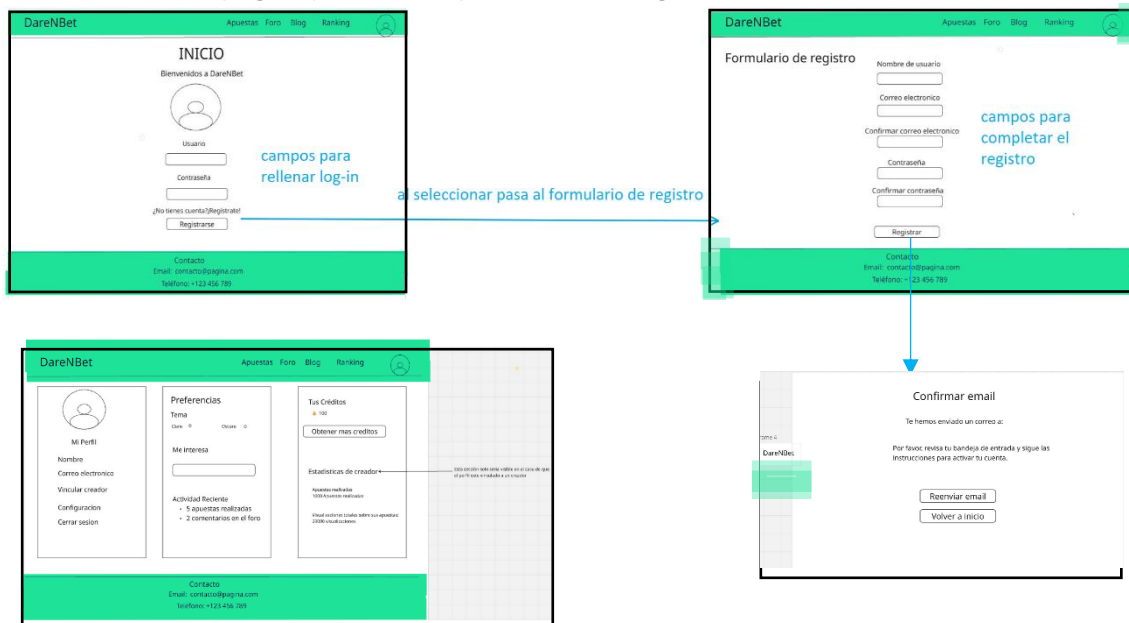


Ilustración iii) Esquema de la web

Tras la vista general del esquema de la página web, mostraremos mediante los siguientes diagramas el mapa protoípico de navegación habitual de la página web (*puede haber diferencias con la interfaz real*) :

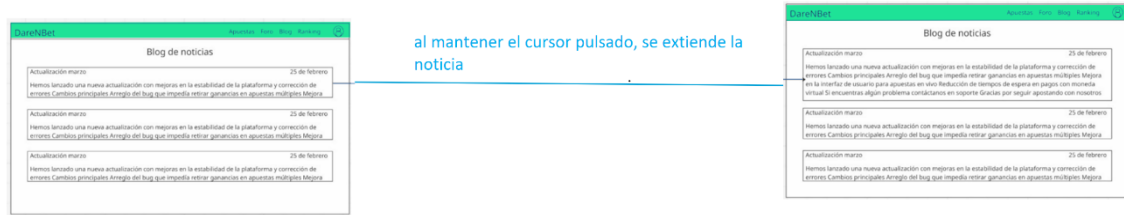
PERFIL

Vista inicial de la página y acceso al perfil una vez registrado.



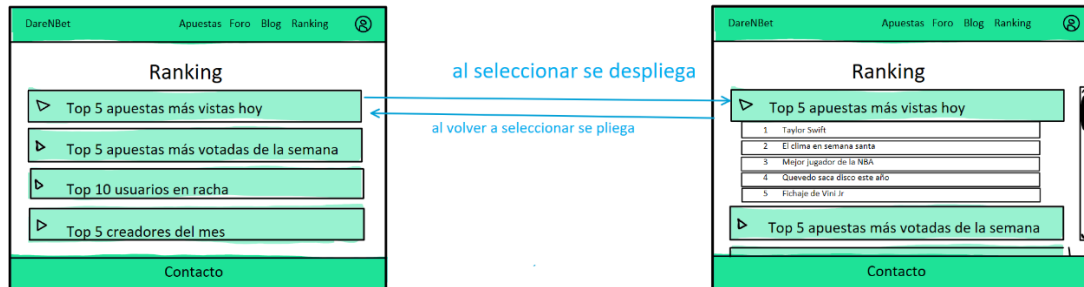
BLOG

El blog ofrece las noticias, avisos y entradas producidas por los diseñadores en despleables.



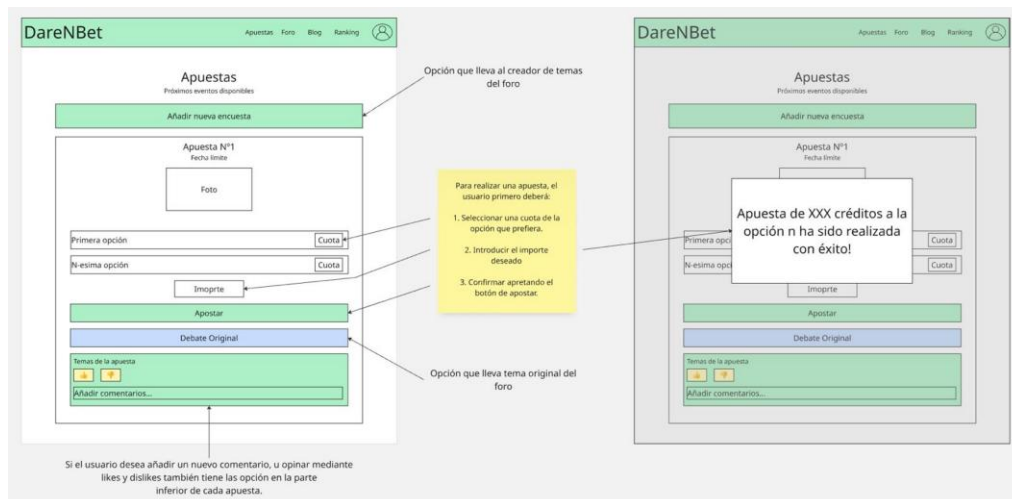
RANKING

El ranking permite desplegar las posiciones de cada ranking concreto.



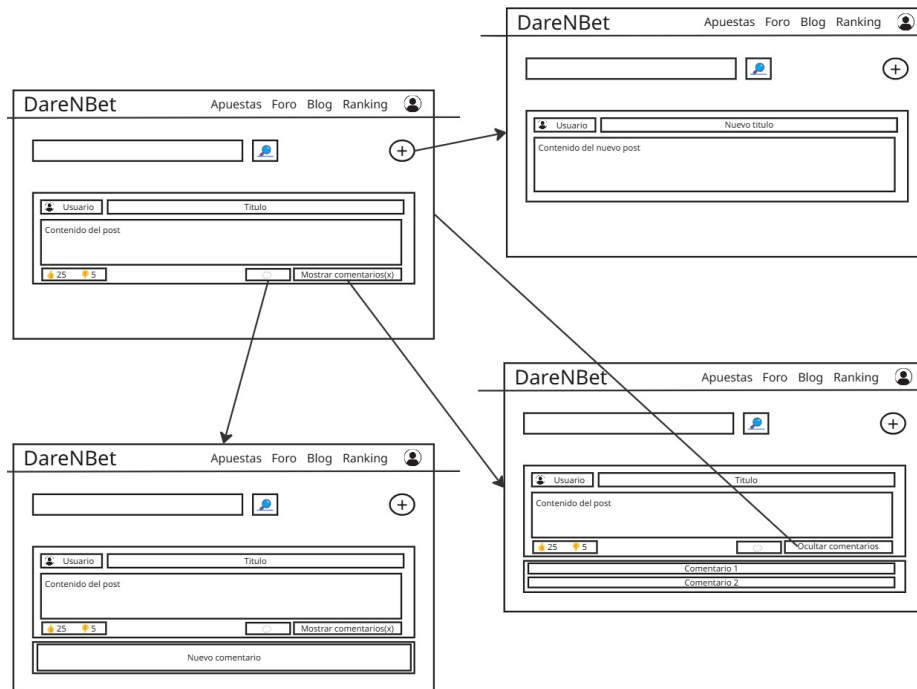
APUESTAS

La vista de apuestas ofrece las diferentes apuestas y posibilidad de comentar, apostar y reaccionar.



FORO

El foro muestra las entradas de los usuarios con la posibilidad de reaccionar y comentar.



Estructura de la Base de Datos

Dado que partíamos del [modelo de dominio](#) mencionado anteriormente, cabe pensar que serían necesarias al menos las entidades que representasen a las principales clases: *Usuario*, *Entrada*, *Post*, *Comentario* y *Apuesta*. Así mismo, los tipos de datos como *Date* se representarán con el propio tipo de dato del mismo nombre en las entidades correspondientes. Este modelo de dominio se amplía con la creación de la clase *OpcionApuesta* cuya necesidad será explicada más adelante.

Detallamos ahora la base de datos analizando su estructura con la ayuda del siguiente diagrama Entidad-relación elaborado con Astah.

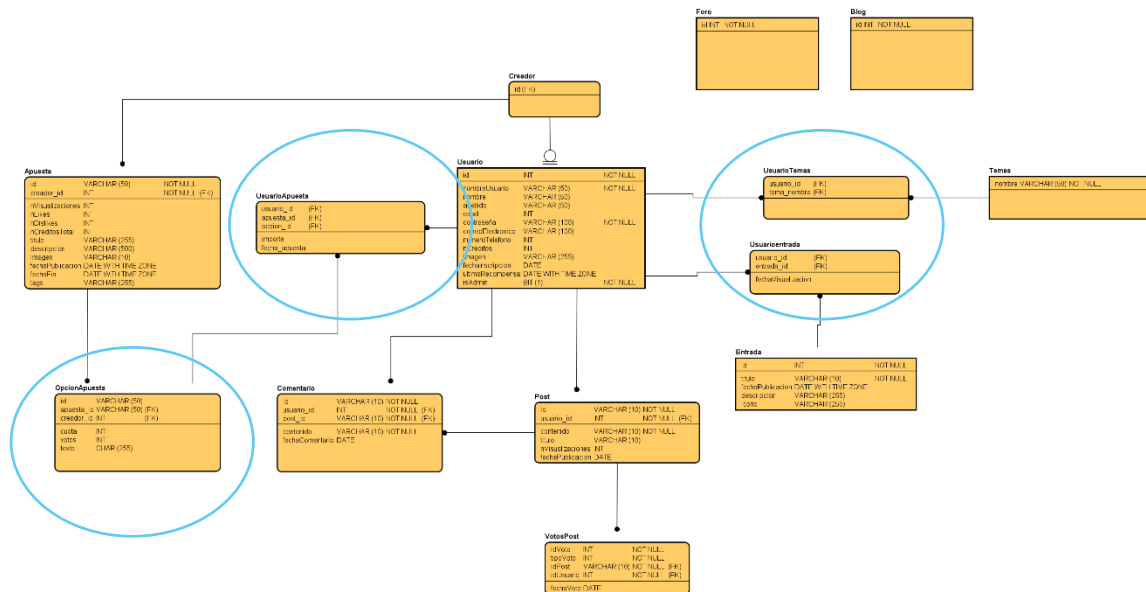
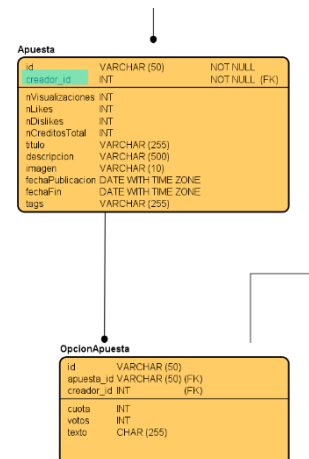


Ilustración iv) Esquema ER

El usuario ocupa una posición central pues está relacionado mediante relaciones uno a muchos con las apuestas, entradas y comentarios. Por ello se han creado tablas intermedias que relacionan el id del usuario con el id de los correspondientes elementos, constituyendo una entidad débil.

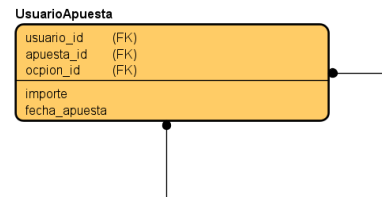
Destacamos la tabla creador como una especialización de usuario pues corresponderá a una herencia en el código dado que este último tendrá funciones adicionales.

Centrándonos ahora en las columnas de las entidades, *apuesta* tendrá como clave foránea el identificador del usuario creador que la publicó.

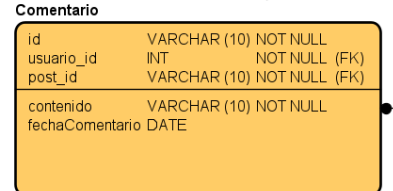


Además se guardarán ciertos datos de la apuesta como la opción y los votos, los cuales se guardarán en tablas separadas debido a la posibilidad de apuestas con 2, 3 o más opciones de voto.

La entidad *UsuarioApuesta* conecta un usuario con la apuesta en la que jugó y la opción que seleccionó, constituye una entidad menos débil puesto que se almacena el importe que apostó y la fecha en la que lo hizo para futuras consultas. De la misma forma que en el modelo de dominio.



Comentario constituye una entidad débil especial, puesto que por la descripción de su funcionalidad puede pertenecer tanto a una apuesta, como entrada o post, por lo que tiene las claves foráneas de estas entidades además de sus atributos específicos para asociarlo correctamente. Cabe matizar que sólo puede pertenecer a una apuesta o un post, mientras que siempre tendrá Usuario.



Finalmente, las entidades *Foro* y *Blog* que debido a los límites de el prototipo actual no son implementadas ni utilizadas, pero se crean para mantener la estructura de la base de datos en relación con el dominio y para futuras implementaciones.

Como conclusión, queremos destacar que es una base de datos orientada a la eficiencia del código, puesto que se han creado numerosas entidades débiles cuya función es facilitar la consulta de las relaciones de propiedad entre las clases del modelo y a la eficiencia parcial adaptada a la limitación del proyecto.

Descripción de la funcionalidad implementada y justificación de la elección

La funcionalidad que se ha implementado ha sido la básica especificada en los requisitos para poder llevar a cabo el flujo de navegación natural de la página web.

Mediante un Modelo Vista-Controlador en el que la vista es implementada por ficheros *.html* o *.jsp* y el controlador por *Servlets* siguiendo la siguiente estructura:

Así mismo el modelo se ha implementado mediante clases java equivalentes al modelo de dominio.

El flujo de información es controlado por el *Srvlet* que al mostrarse un archivo *html* se ejecuta en el *Servlet* el método del formulario (*doPost()* o *doGet()*) y lee los parámetros del objeto *Request*, actualiza los datos del modelo y lo envía a una página *JSP* de respuesta mediante los *request attributes*.

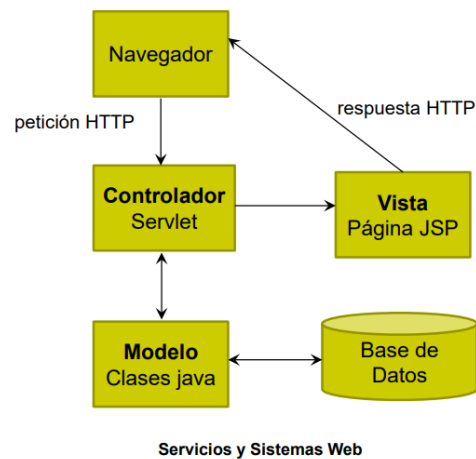


Ilustración v) Modelo MVC

El código del proyecto está dividido en 3 paquetes (las vistas se localizan en *Web Page*): *controlador*, *modelo* y *bd* que incluye lo necesario para la conexión con la base de datos. Para esto último se ha decidido el uso de una base de datos *mariadb* y el uso de objetos *DAO* para realizar las consultas a la misma por su modularidad y facilidad de implementación.

El siguiente extracto de un Diagrama de Módulos y Usos representa un ejemplo relativo al registro en la web de los paquetes clases y dependencias involucrados en la gestión de la petición del formulario de registro de usuarios.

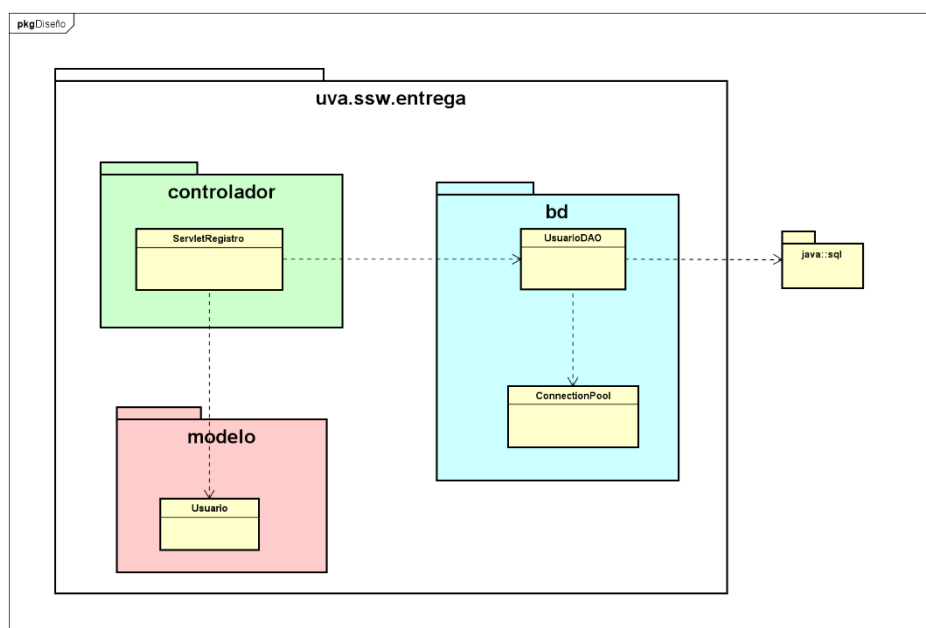


Ilustración vi) Modules&Uses Diagram

Conclusiones

En general, el equipo ha desarrollado un trabajo exhaustivo tratando de cumplir con la propuesta ambiciosa y el prototipo planteados en entregas previas. La elección de tema se debió al gusto personal de los desarrolladores en un intento por acercar el juego sano al mundo del entretenimiento y explorar las posibilidades que ofrecería una red social basada en encuestas.

A lo largo de la implementación se han tenido varios problemas a la hora de las conexiones con el servidor y las diferentes capas de la arquitectura presentada, pero finalmente el resultado ha sido bastante satisfactorio para los desarrolladores.

DareNBet se plantea como una plataforma innovadora que combina lo mejor de las redes sociales, las apuestas lúdicas, la gamificación y la interacción comunitaria. Su enfoque único en desafíos absurdos y recompensas virtuales fomenta una experiencia atractiva y participativa para los usuarios. Al integrar estos elementos en un solo entorno, la plataforma busca revolucionar la forma en que las personas interactúan en línea, ofreciendo una alternativa divertida y novedosa a las opciones existentes.