

MEMORIA DE PROYECTO

MANUEL ALEJANDRO PÉREZ BENÍTEZ

ÍNDICE

1. **Introducción**
2. **Planificación inicial de entregas y tiempo**
3. **Tecnologías utilizadas**
4. **Guía de estilo de la web**
5. **Investigación**
6. **Derechos de autor**
7. **Riesgos y medidas**
8. **Cambios en cuanto a la versión inicial**
9. **Grado de cumplimiento en alcance**
10. **Grado de cumplimiento en tiempo**
11. **Grado de cumplimiento en coste**
12. **Producto final**
13. **Experiencias aprendidas a tener en cuenta en próximos proyectos**
14. **Conclusiones, comentarios y valoración final**

INTRODUCCIÓN

La idea de este proyecto es crear un entorno que emule el mundo de un juego de rol propio pero con las limitaciones del llamado “rol por foro” e implementando ciertas características de las redes sociales (crear grupos , llamados gremios , en los cuales las personas podrán gestionarse para cooperar en misiones ; subir imágenes , en las que se verán reflejados personajes o logos de gremios ; crear incidencias en casos específicos (nombre de personaje obsceno o inapropiado, imágenes poco apropiadas , ...)).

El proyecto se realizará dos frameworks distintos :

- **Laravel** : se utilizara Laravel para la instalación y lógica del servidor. En concreto se procederá a montar una api que solo realizará consultas , borrados e inclusiones a la base de datos
- **Angular** : se creará un cliente web apoyándonos en el framework Angular . Se procurará evitar el formato SPA para el mismo y tratará de mantener una gran parte de la lógica de la aplicación completa para hacer trabajar lo mínimo posible al servidor

También cabe destacar el uso de MySQL para la creación de la arquitectura de la base de datos.

Dentro de la aplicación nos encontraremos con la lógica de la misma , la cual seguirá ciertos criterios a la hora de establecer el funcionamiento:

- Un cliente podrá crear un usuario registrándose y podrá acceder al mismo por medio de un login
- Al registrarse , un usuario crea por primera vez un personaje , cada usuario puede poseer un solo personaje.
- Todos los personajes poseen características base (stats) , así como trabajos (también llamados clases , o jobs) , una cifra que representará la divisa del juego, habilidades , un usuario puede gestionar sus estadísticas
- Un personaje puede participar en una misión , una misión poseerá unos requisitos mínimos para realizarse , una descripción y una recompensa. Cualquier personaje puede participar en cualquier misión pero si no reúne los requisitos mínimos hay una posibilidad de que el personaje muera.

- Si un usuario tiene un personaje muerto la única opción que tiene es hacerse otro personaje si quiere seguir participando . Por otro lado , si un usuario no tiene interés en su personaje puede retirarlo.
- Un personaje que cumpla ciertos requisitos puede crear un gremio , con lo que se le pasara a considerar un líder de gremio y podrá administrar las reglas del mismo , echar a alguien que incumpla las reglas , invitar a otros personajes al mismo y gestionar eventos y misiones colectivas
- Si un personaje no sigue las políticas de comportamiento general , otro personaje testigo del comportamiento puede reportarlo , abriendo una incidencia que se podrá estudiar por los administradores .
- Habrá chats donde los usuarios pueden hablar en comunidad. Los chat estarán separados por la cantidad de gente a la que le llegara , es decir
 - un chat general , que llegara a todos los usuarios registrados en el servidor
 - un chat donde se recogerán los mensajes que solo verán los miembros de cierto gremio
 - un chat de administradores

Todas las cosas aquí recogidas están vistas a un cambio para la versión final, es decir, podrían ser actualizadas y mejoradas o simplemente eliminadas , además la versión final podría contar con algunas funcionalidades adicionales no registradas aquí, todo el proceso de resolución de las mismas se registrará en el apartado ***Cambios en cuanto a la versión inicial (pag.)***

PLANIFICACIÓN INICIAL DE ENTREGAS Y TIEMPO

Las entregas han sido uno de los temas más complicados de calcular , no solo a las circunstancias extraordinarias en las que se encuentra el país , sino a la falta de experiencia en este aspecto de la preparación a un proyecto. Considero nuestra situación extraordinariamente volátil en cuanto a lo que gestión de tiempo se refiere , pero haciendo un esfuerzo he conseguido sacar algo en claro :

Me tomo la libertad de otorgar más tiempo a la primera entrega ya que es en donde más tiempo voy a invertir en el proyecto , además , este primer prototipo tiene base en la esencia del proyecto , por lo tanto no podemos equivocarnos y hacerlo corriendo : la preparación del software en la máquina virtual , arquitectura de la base de datos , lógica del servidor , diseño y desarrollo del cliente web... Todo esto tendrá como límite lo más básico : proveer un servicio al cliente en el que el mismo puede registrarse , autenticarse , y crear un personaje .

En la siguiente entrega crearemos los chats o foros donde jugadores podrán compartir ideas , en estas fases del juego todos podrán hablar con todos , pero si todo va según lo previsto habilitaremos los gremios y los chats exclusivos de los mismos , además trataremos de realizar mensajes privados.

El tercer prototipo contará con lo que a mi entender es más complicado , ya que llevará toda la carga de la lógica del juego , las misiones. las misiones son un concepto no definido del todo a fecha de escribir esto pero en principio partirá de unos requisitos mínimos , Por cada uno de los que no cumpla un personaje que se atreva a participar en esta misión , este personaje recibe un penalizador al factor supervivencia , y entonces , se decidirá si este vive o muere.

Al final se procederá a realizar los ajustes necesarios , tanto en el diseño del cliente como en la aplicación , para que este quede de forma consistente. Además será barajada la idea de añadir nuevas funcionalidades si el tiempo lo permite.

La siguiente tabla resume lo anterior mencionado:

	fecha	contenido
primera entrega	11/4	Aplicación con login y registro funcional, creación de personajes y registro de incidencias
segunda entrega	26/4	Aplicación anterior con chats creados , registro de mensajes y creación de gremios
tercera entrega	10/5	Aplicación con sistema de misiones , eventos y mejora en las funcionalidades del gremio.
última entrega	25/5	Aplicación finalizada con algunos retoques a los conceptos de las anteriores versiones y posibilidad a implementar alguna otra mecánica

Cambios de última hora: un día antes de presentar la primera entrega de esta memoria , han sido cambiados los criterios de evaluación de la misma y nos han quitado la posibilidad de decidir nosotros mismos la fecha de entrega , así que las fechas de la tabla se han visto modificadas para tener mejor idea de la planificación de las entradas y se ha procedido a reducir el número de entregas de 5 a 4 (contando la entrega final), eliminando una de estas a fin de entregar todo a tiempo.

Si algo no concuerda con lo anterior mentado , lamento los imprevistos.