

**Universidad veracruzana**  
Facultad de contaduría y administración  
Campus Ixtac



**Desarrollo de una aplicación web de juego de preguntas  
basado en HTML, CSS, SAWGGER, JAVASCRIPT**

Autor: Betsabe Núñez Santiago

Docente: Adolfo Centeno Téllez

16 de octubre de 2018

# INTRODUCCIÓN

El presente proyecto, consta de la realización de una aplicación web de un juego de preguntas generales y respuestas tipo test en el que dos jugadores deben responder a diferentes categorías, las preguntas están clasificadas en 9 categorías de forma que cada pregunta pertenece a una única categoría y tiene 4 posibles respuestas de las que solo una es correcta.

Para poder ingresar al juego el usuario debe registrarse con un usuario y contraseña, las partidas son jugadas por ambos en el cual se presentaran las preguntas con las 4 opciones múltiples que se le ofrecerán. El fin de este proyecto es de probar la materia de sistemas operativos.

- **Aplicación web**

Es una aplicación desarrollada con lenguajes muy conocidos por los programadores como HTML, CSS y JavaScript. Este tipo de aplicaciones no tienen restricción de plataforma como ocurría en las aplicaciones nativas, ya que podemos programar independiente del sistema operativo en el que usara a aplicación.

## **Análisis**

Requisitos:

- La aplicación deberá ser sobre preguntas y respuestas tipo test
- Las preguntas deben ser de diferente categoría
- La aplicación debe ser jugada por dos usuarios
- El jugador debe tener en cuenta en caso de no tener cuenta debe registrarse
- El juego se termina cuando un responda bien las 9 categorías

## **Base de datos**

Se necesita una base de datos para almacenar toda la información de la aplicación, las preguntas, respuestas, y datos del usuario.

## Metodología

- Tareas a realizar

A continuación se detalla todas las tareas que se han realizado en este proyecto:

- Tarea 1: requerimientos
- Tarea 2: aprendizaje de las herramientas empleadas
- Tarea 3: aprendizaje de los lenguajes HTML, CSS, SWAGGER
- Tarea 4: utilizar base de datos POSTGRES
- Tarea 5: diseño de la base de datos
- Tarea 6: diseño de las primeras interfaces de la api
- Tarea 7: programación de la aplicación
- Tarea 8: conexión con la base de datos
- Tarea 9: pruebas
- Tarea 10: entrega

## Conclusión

El objetivo de este proyecto ha sido crear una aplicación web de un juego, permitiendo a dos jugadores competir para ganar 3 preguntas de diferentes categorías. Para ello se han utilizado varias herramientas y lenguajes de programación potentes.

Para realizar este proyecto ha sido necesario el conocimiento adquirido a lo largo del semestre en la experiencia educativa sistemas operativos.