



CSGO SMART



RAZVAN CRISTE | RAUL ESCUDERO

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB
CURSO 2019-2020

Índice

| | |
|-------------------------------|----|
| Índice | 2 |
| Definición del proyecto | 3 |
| Objetivos..... | 3 |
| Diseño del proyecto | 4 |
| Guía de Estilos..... | 4 |
| Estructura | 7 |
| Cabecera | 7 |
| Contenidos..... | 8 |
| PARTE DE ADMINISTRACIÓN | 11 |
| Actualizaciones | 12 |
| Perfil..... | 14 |
| Logout..... | 15 |
| Control de errores..... | 15 |
| Descarga del proyecto..... | 15 |

Definición del proyecto

Nuestra aplicación se llamará **CSGO Smart** y está enfocada a ayudar a los jugadores del videojuego **Counter Strike Global Offensive (CS:GO)**, esto servirá de guía para aquellos que quieran obtener datos concretos sobre elementos del juego y poder entrenar con mayor eficiencia, y todo esto será completamente libre, sin ninguna necesidad de registrarse o pasar por ningún formulario.

La pagina ofrecerá diversos apartados del juego, estos serían:

Updates, aquí tendremos una lista con los diferentes cambios que se han realizado en el juego.

Mapas, nos mostrará todo el catálogo de los mapas actuales, una vez seleccionado uno tendremos una vista aérea del mismo con las denominaciones de las diferentes zonas, también habrá opciones de ver cómo se usan diferentes utilidades de dicho mapa.

Armas, podremos ver todas las armas que hay en el juego junto con sus características, aquí lo que mas nos interesa será el *recoil*, que es el retroceso que tienen las armas y como corregirlo con el ratón.

Cajas, aquí nos encontraremos la mayoría de cajas que existen el juego junto a todas las skins (pinturas) que contiene.

Objetivos

- Creación de una aplicación tanto de escritorio como de dispositivos móviles.
- Conseguir que los jugadores de CSGO utilicen esta app como algo habitual para consultar diferentes apartados.

Diseño del proyecto

Guía de Estilos

Introducción

En esta parte nos dedicaremos exclusivamente a el diseño y estilo que tendrá la aplicación en todos sus apartados. Aquí vamos a definir cuál será la temática, los colores principales que vamos a usar y las diferentes tipografías.

Marca

Buscamos algo que sea sencillo, pero a su vez que tenga ese punto de originalidad que nos represente, por eso nos prestaremos gran atención al detalle para que los navegantes tengan una experiencia de la más placentera.

Nuestro objetivo es que los usuarios una vez entren en la pagina se sientan cómodos y sea muy intuitivo llegar al punto que deseen con pocos clicks, por eso el diseño será una parte crucial del proyecto.

Logo

En este aspecto nos hemos inspirado en el propio logo del videojuego para combinarlo con el nuestro, así sería mucho más fácil para los fans asociarlo al juego, además que es bastante sencillo.



Tipografías

Por lo general vamos a usar algunas tipografías incluidas en Bootstrap, y otras propias, estas fuentes hemos considerado que son las que mas se adecuan a nuestra pagina ya que crean una bonita harmonia entre ellas

A continuación, veremos las más usadas.



Fuente muy común que encontramos también en el videojuego.

La usaremos principalmente para títulos.

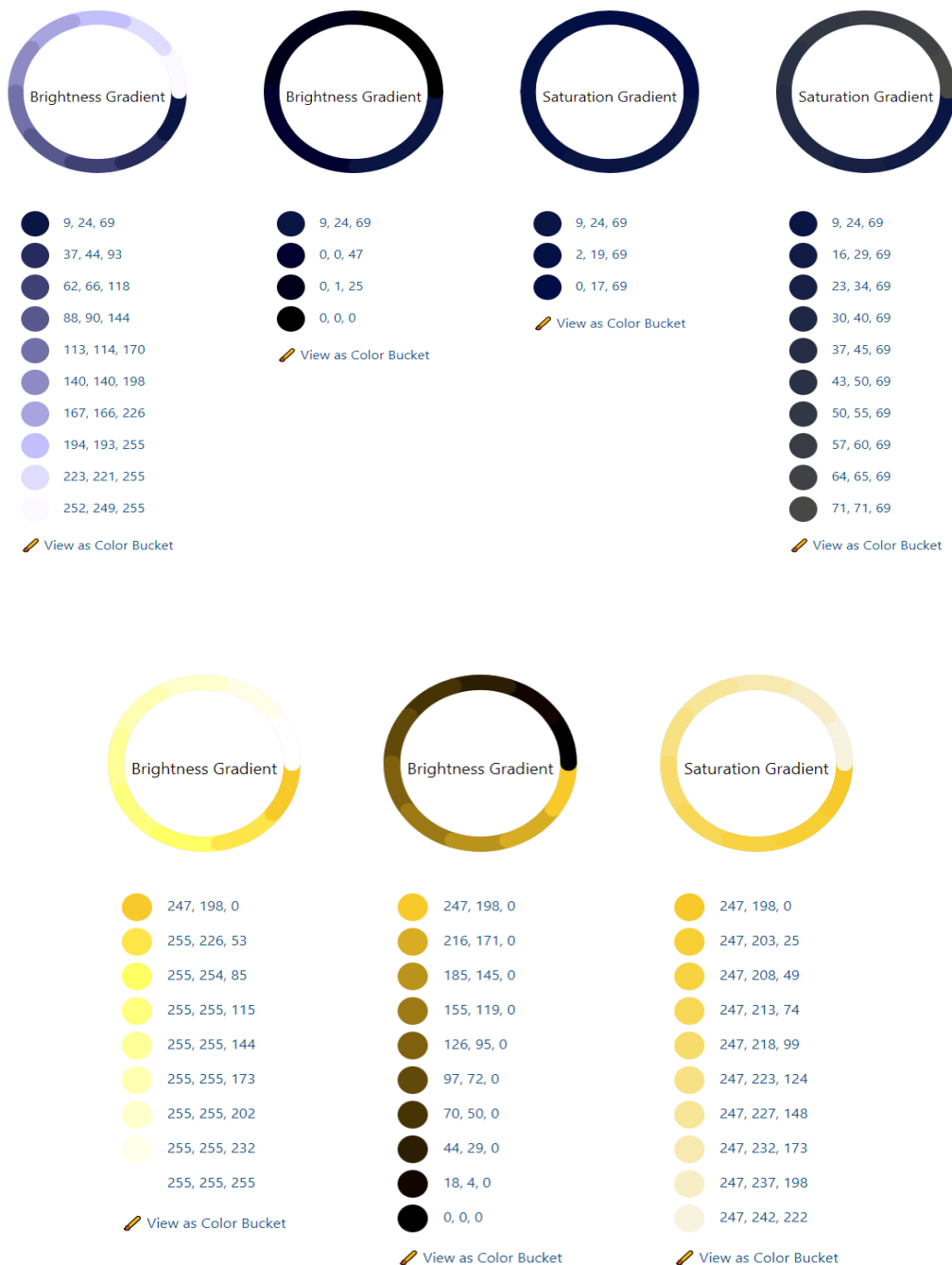
Estas son algunas fuentes de Bootstrap.



Colores

Llegamos a uno de los puntos mas importantes del diseño ya que de este punto puede determinar la experiencia del usuario. Para la elección de colores hemos apostado por la misma combinación que encontramos en el juego, como hemos hecho con anterioridad esto lo hacemos precisamente para que sea más fácil asociarlo al mismo y dar sensación de que esta aplicación forma parte del mismo juego.

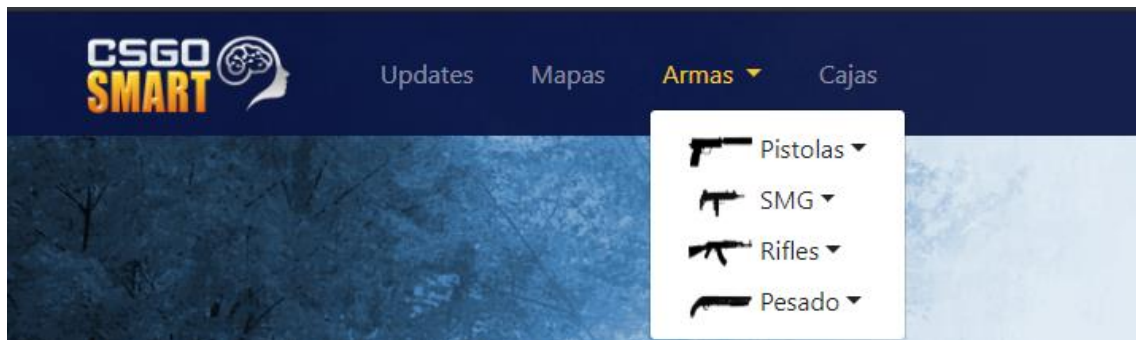
La principal gama será la siguiente, usando también pequeñas variaciones de las mismas.



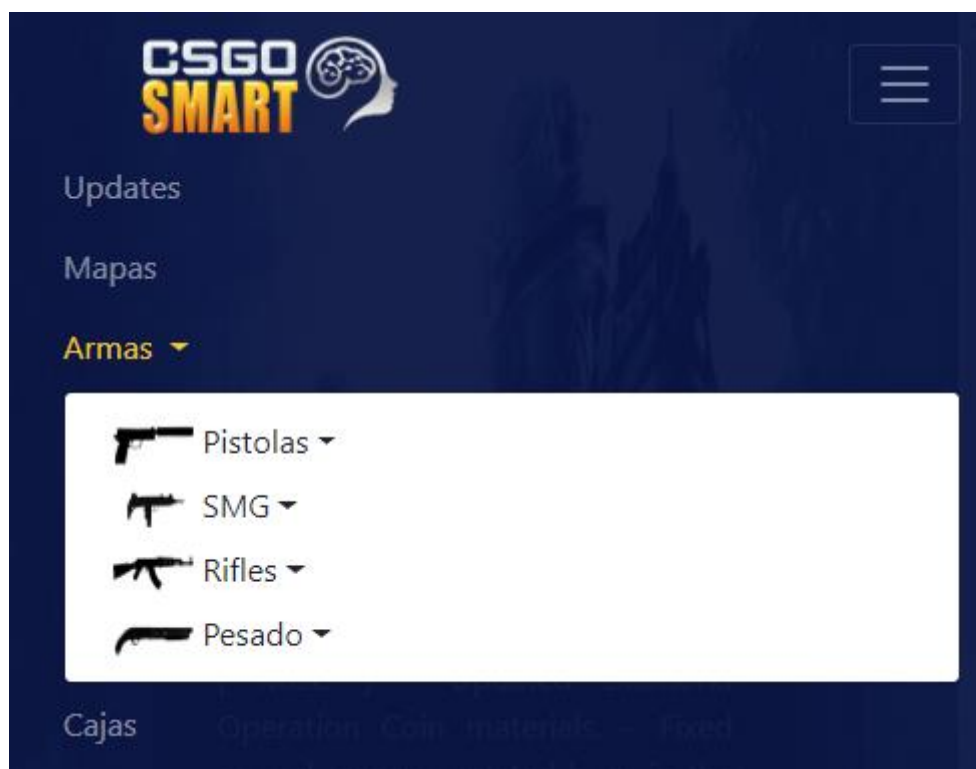
Estructura

Cabecera

Aquí nos encontraremos una barra de navegación donde en la parte izquierda se situará nuestro logo y a continuación dispondremos de un pequeño menú para la navegación por los diferentes apartados de la página. En el apartado armas tendremos un desplegable doble que en función de la categoría en la que situemos en ratón encima se mostrarán unas armas u otras.



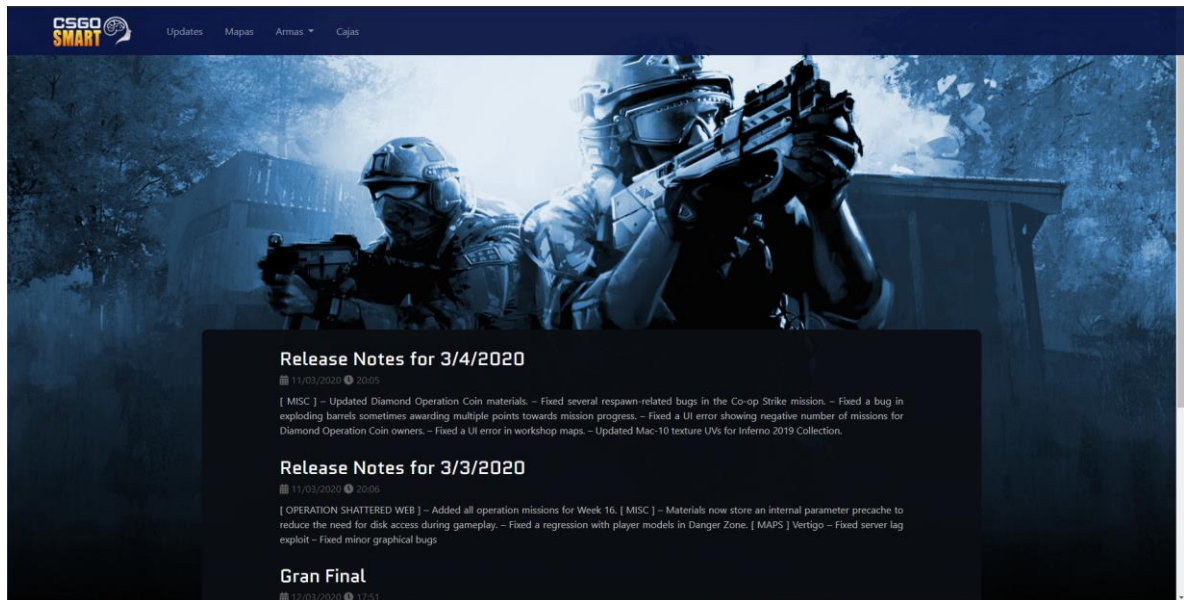
Este menú será *responsive* dependiendo del dispositivo donde lo visualicemos.



Contenidos

Ahora pasaremos a recorrer todas las posibles zonas por las que podrá navegar el usuario.

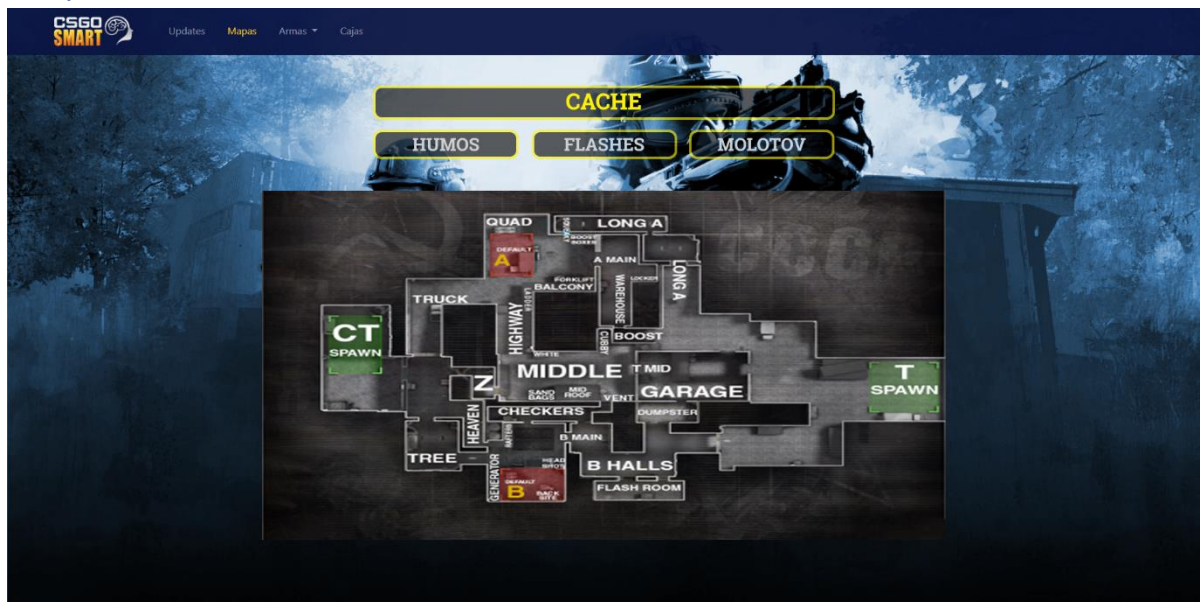
Updates



The screenshot shows the CS60 SMART website with a dark blue header containing navigation links: Updates, Mapas, Armas, and Cajas. The main content area features a large image of two soldiers in tactical gear. Below the image, there are three sections of release notes:

- Release Notes for 3/4/2020**
11/03/2020 20:05
[MISC] - Updated Diamond Operation Coin materials. - Fixed several respawn-related bugs in the Co-op Strike mission. - Fixed a bug in exploding barrels sometimes awarding multiple points towards mission progress. - Fixed a UI error showing negative number of missions for Diamond Operation Coin owners. - Fixed a UI error in workshop maps. - Updated Mac-10 texture UVs for Inferno 2019 Collection.
- Release Notes for 3/3/2020**
11/03/2020 20:06
[OPERATION SHATTERED WEB] - Added all operation missions for Week 16. [MISC] - Materials now store an internal parameter precache to reduce the need for disk access during gameplay. - Fixed a regression with player models in Danger Zone. [MAPS] Vertigo - Fixed server lag exploit - Fixed minor graphical bugs
- Gran Final**
12/03/2020 17:51

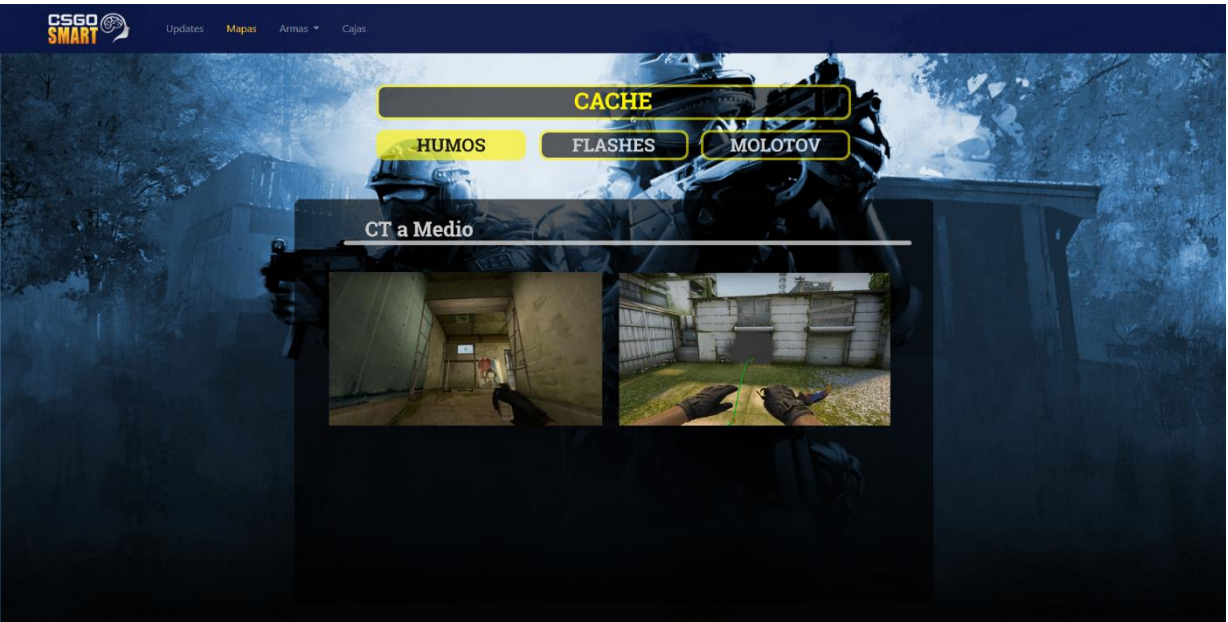
Mapas



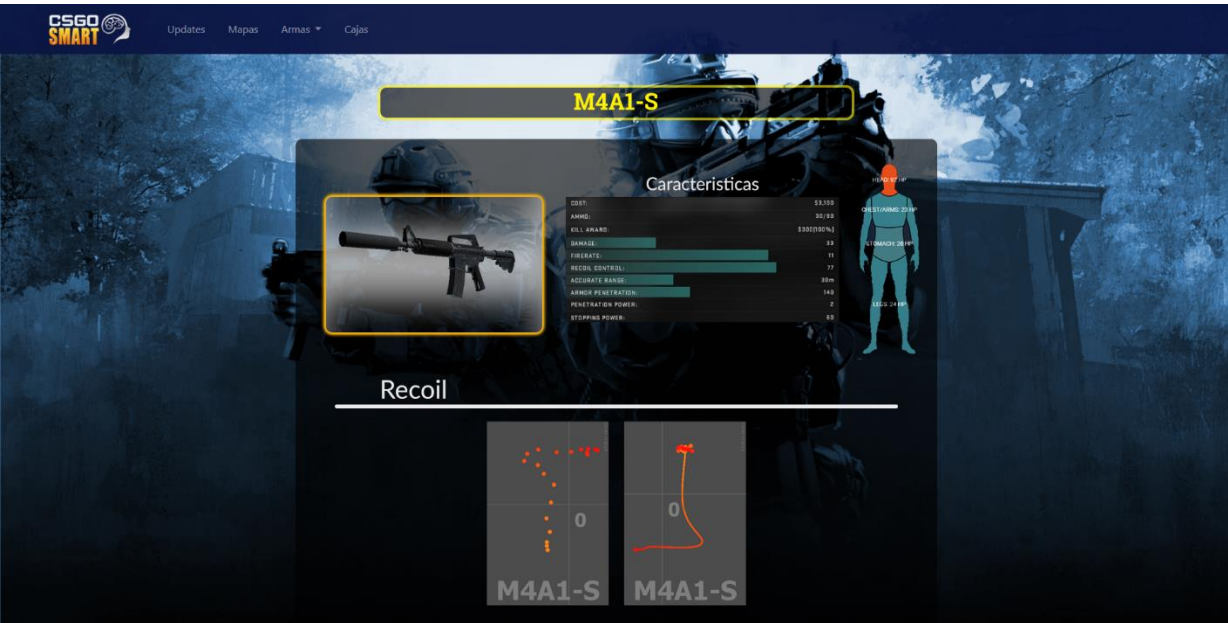
The screenshot shows the CS60 SMART website with a dark blue header containing navigation links: Updates, Mapas, Armas, and Cajas. The main content area features a large image of a soldier in tactical gear. Below the image, there is a map layout with various locations labeled:

- CACHE
- HUMOS
- FLASHES
- MOLOTOV
- QUAD
- LONG A
- TRUCK
- CT SPAWN
- MIDDLE
- GARAGE
- T SPAWN
- CHECKERS
- B MAIN
- B HALLS
- FLASH ROOM
- VENT
- BOOST
- WATERHOUSE
- BALCONY
- ROOF
- ROCK
- TRUCK
- HEAVEN
- TREE
- GENERATOR
- PAVILION
- PAVILION
- PAVILION

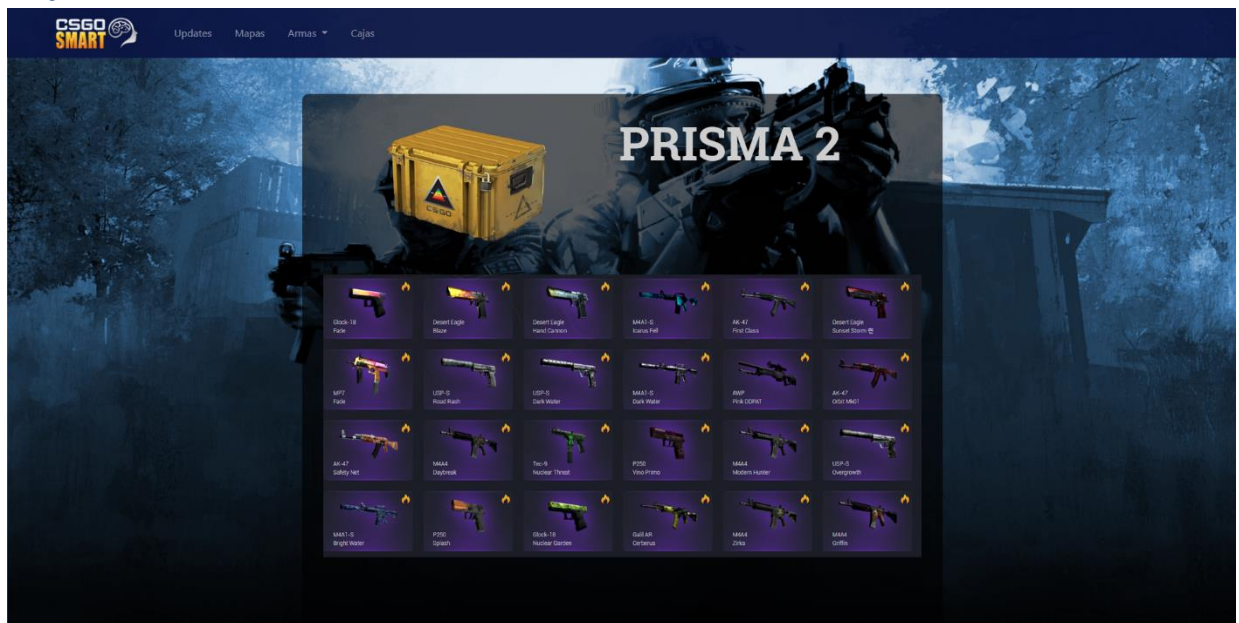
Utilidades del Mapa



Armas



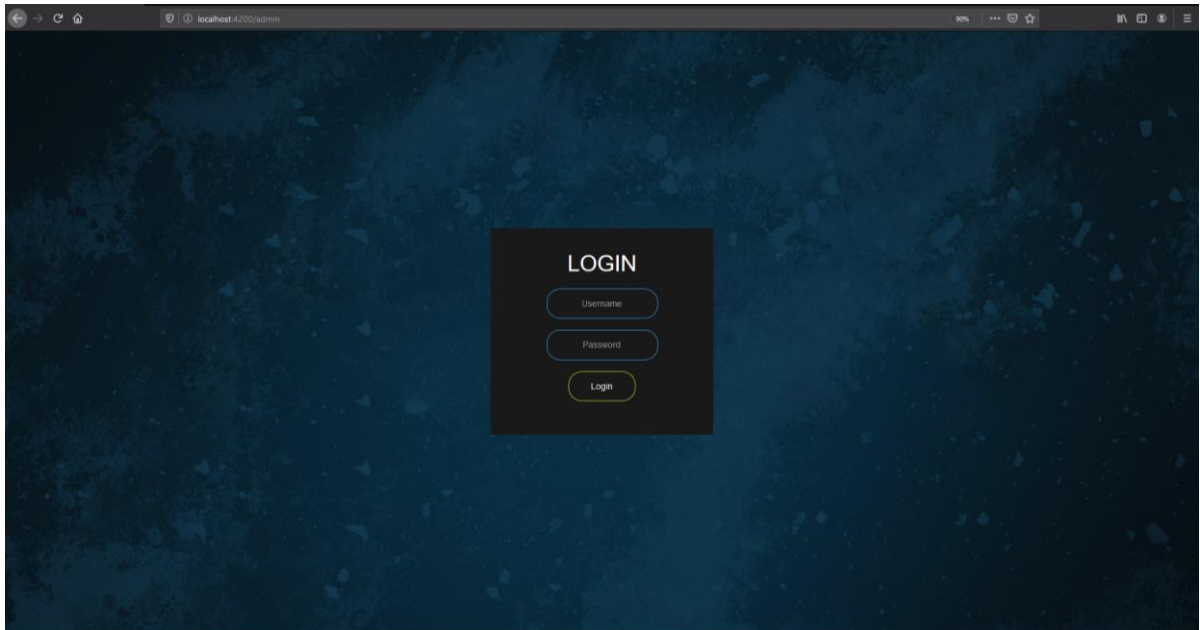
Cajas



Todas las transacciones entre las paginas se hará de una manera inmediata sin tener pantallas de carga, ya que nuestra aplicación será SPA (Single Page Application). Esto para la experiencia de usuario aporta una gran importancia ya que la navegación se hará de una manera mucho más rápida.

PARTE DE ADMINISTRACIÓN

Nuestra aplicación también tendrá una parte oculta al usuario que estará destinada a la administración de la misma. Se accederá a través de /admin en la barra de direcciones. Accediendo aquí nos encontraremos un login:



- **Caso 1 - No hay usuarios registrados en la base de datos**

En este caso al introducir un usuario y una contraseña de la misma forma que se haría a la hora de iniciar sesión, el usuario se guardará en la base de datos junto con su contraseña encriptada y se le redirigirá a la parte de administración.

- **Caso 2 - Los datos introducidos son incorrectos**

Si hay usuarios registrados en la base de datos, pero el usuario introduce mal alguno de los campos se le comunicará a este mediante texto el motivo por el cual no se ha podido realizar el inicio de sesión pudiendo ser estos motivos:

1. Alguno de los campos se encuentra sin completar.
2. Alguno de los campos incumple los valores establecidos para la longitud (8 a 30 caracteres).
3. El usuario indicado no se encuentra en la base de datos.
4. La contraseña no coincide con el usuario indicado.

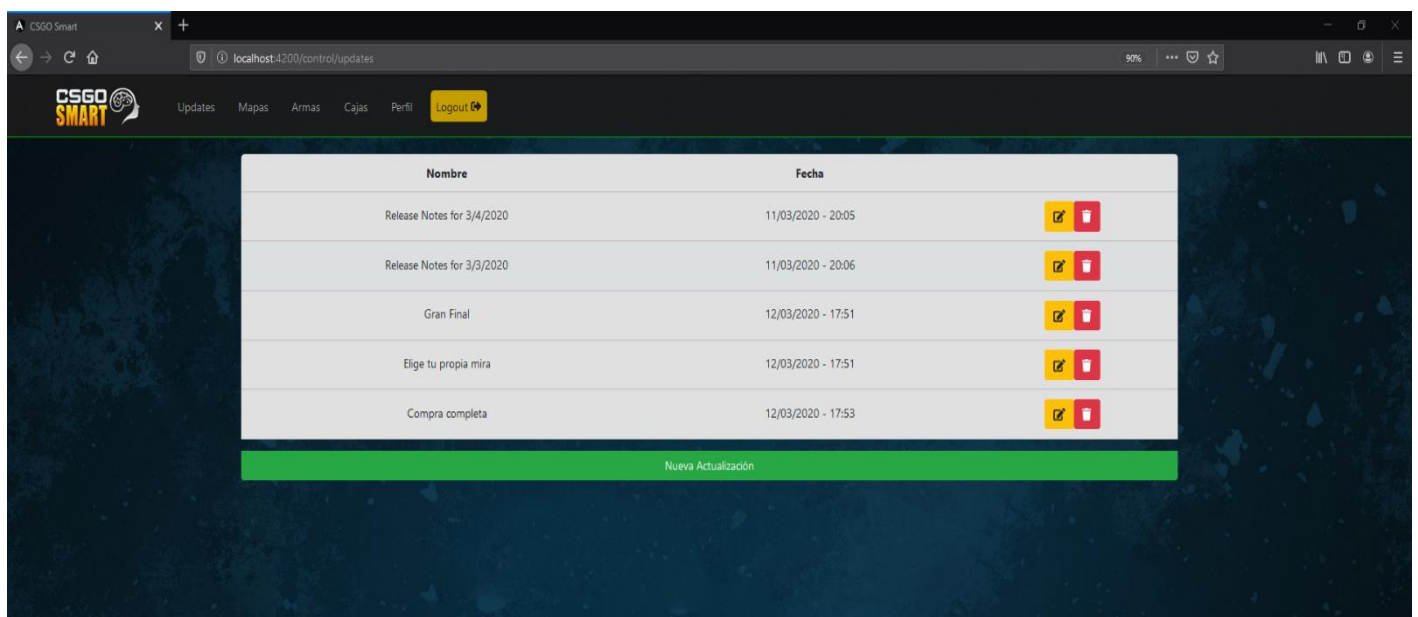
- **Caso 3 - Los datos introducidos son correctos**

Si hay usuarios registrados en la base de datos, y el usuario y contraseña introducido coincide con alguno de los que se encuentran en la base de datos, se creará un token en el navegador y se redirigirá al usuario a la parte de administración de la aplicación que tendrá la dirección de **/control**, concretamente en este caso a la ventana de gestión de actualizaciones.

Si disponemos de un token de login podremos acceder a /control sin tener que loguearnos.

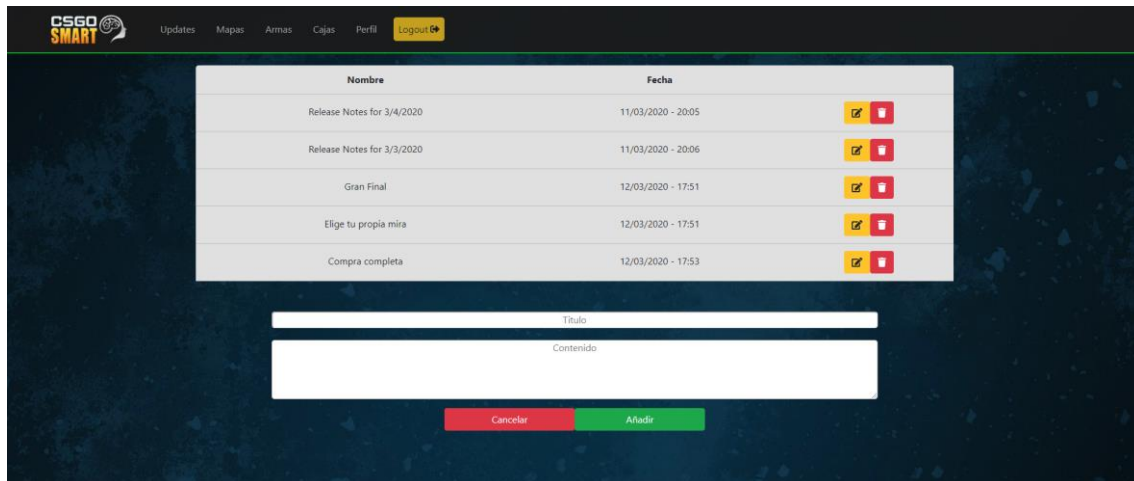
Actualizaciones

Al entrar a la parte de administración tendremos una barra de navegación igual que en la parte de usuario que nos servirá para navegar por los diferentes apartados. Al inicio se nos mostrará un listado con las actualizaciones, cada actualización viene representada por el nombre de esta y la fecha y hora en que dicha actualización se registró, para así poder identificarlas con claridad. A la derecha de cada actualización aparecen dos botones, uno de editar y el otro de eliminar. Debajo de la lista disponemos de un botón para añadir una nueva actualización.



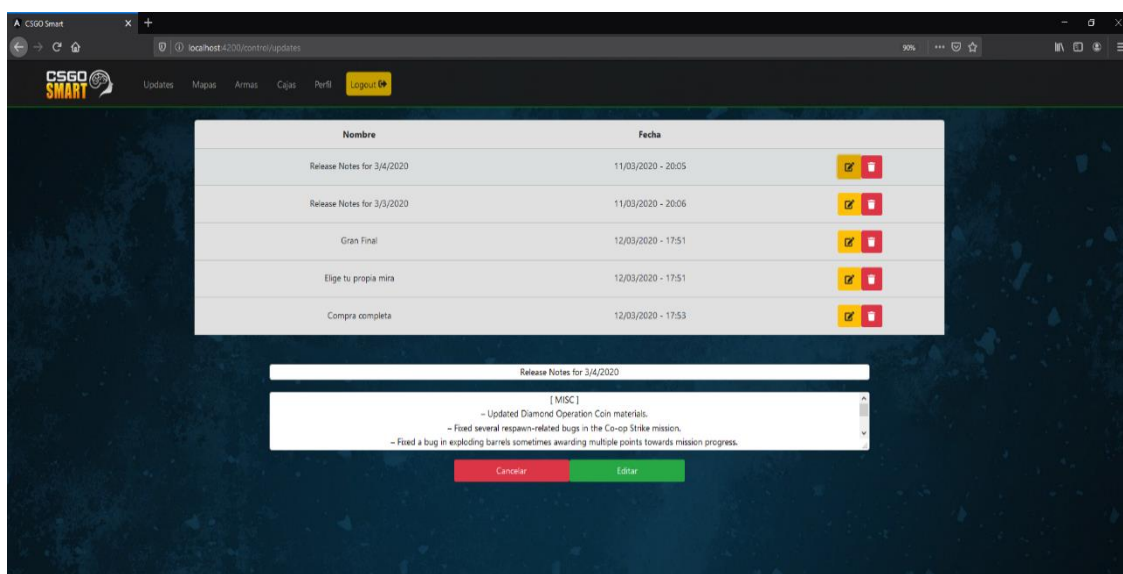
Nueva actualización (Botón verde)

Mostrará los campos de título/nombre y cuerpo/texto, con los campos vacíos pudiendo guardar las modificaciones de estos como una nueva actualización a través del botón añadir de color verde o cancelar la creación de una nueva actualización mediante el botón cancelar de color rojo.



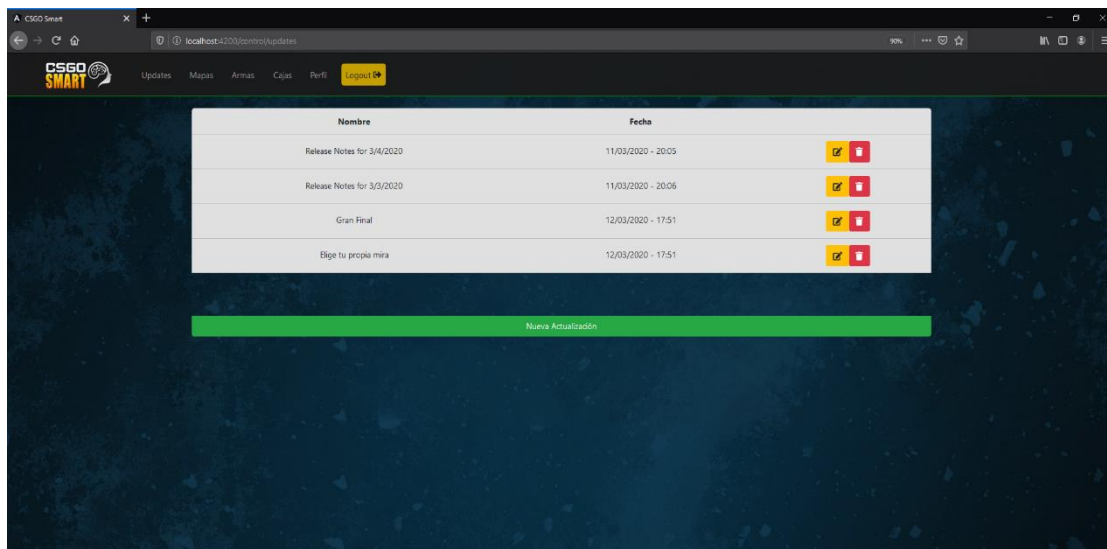
Editar (Icono amarillo)

Mostrará los campos de título/nombre y cuerpo/texto debajo de la lista desplegable con los datos de la actualización seleccionada para su modificación, pudiendo, una vez realizados los cambios, editar (aceptar la modificación) o cancelar (cancelar la modificación).



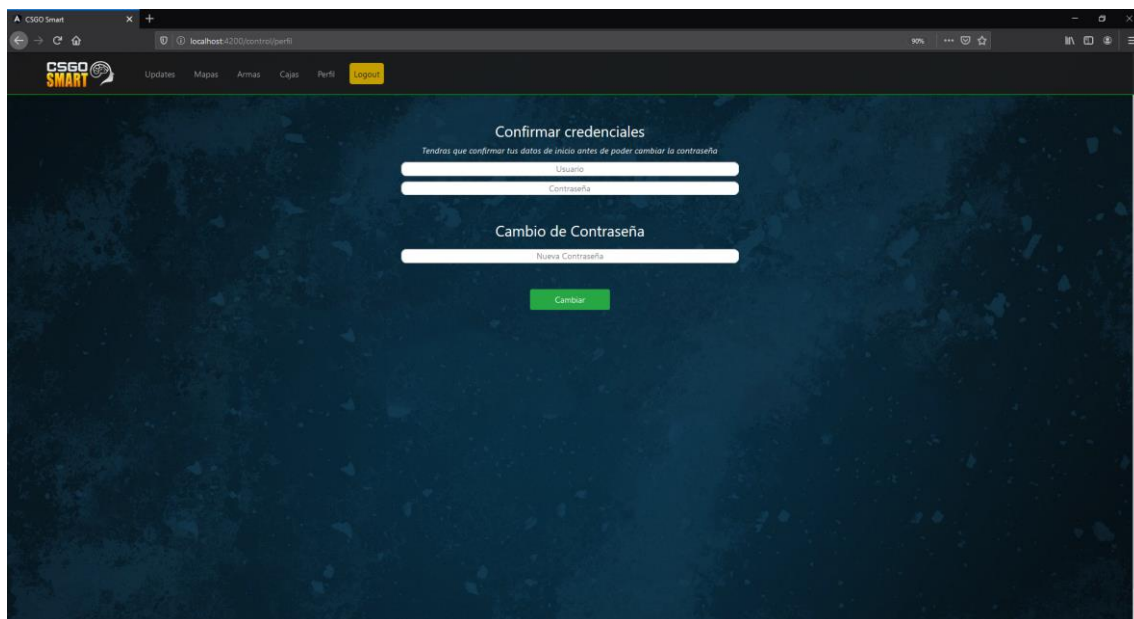
Eliminar (Icono rojo)

Eliminará dicha actualización



Perfil

En la pestaña de perfil se nos permitira cambiar la contraseña de los usuarios indicando el nombre del usuario, la contraseña en uso y la nueva contraseña. Si hay un usuario registrado con la contraseña antigua indicada, codificara la nueva contraseña aportada y la modificará en la base de datos para ese usuario. Ademas se le informará al usuario si la información introducida nos es válida.



Logout

Cerrará la sesión del usuario actual y le redirigirá a la página principal de la aplicación (imagen inferior) fuera de la parte de administración.

Control de errores

- Cuando un usuario intenta acceder a la parte de administración sin haber realizado el login correcto será redirigido a la página principal.
- Si insertamos una URL incorrecta que no corresponda a ningún apartado también se redirige a la página principal.

Descarga del proyecto

Todo este trabajo se encuentra en el siguiente enlace donde se puede descargar el repositorio y probar en diferentes equipos. También se incluye un pequeño manual de instrucciones para poder ponerlo a punto.

[Pincha aquí para ir al repositorio](#)

The screenshot shows the GitHub repository page for Razvan720 / csgosmart. At the top, there are navigation tabs: Code, Issues (0), Pull requests (0), Actions, Projects (0), Wiki, Security (0), Insights, and Settings. Below the tabs, it says 'Proyecto final' with an 'Edit' button. A progress bar shows 78 commits, 4 branches, 0 packages, 0 releases, and 3 contributors. Below the progress bar, there are buttons for 'Branch: master', 'New pull request', 'Create new file', 'Upload files', 'Find file', and 'Clone or download'. A table of recent commits is shown, with columns for the commit message and the time since the commit. The table has 5 rows of commits. At the bottom, there is a blue box with the text 'Help people interested in this repository understand your project by adding a README.' and a green button 'Add a README'.

| Commit | Message | Time |
|-------------------|--|-----------------------------------|
| Razvan720 | Merge pull request #3 from Razvan720/dependabot/npm_and_yarn/frontend... | Latest commit 87968bc 13 days ago |
| backend | Bump minimist from 1.2.0 to 1.2.5 in /backend | last month |
| database | cambiadass instrucciones y bd | last month |
| frontend | Bump acorn from 6.4.0 to 6.4.1 in /frontend | last month |
| instrucciones.txt | cambiadass instrucciones y bd | last month |
| package-lock.json | commit 27/02/2020 | 2 months ago |