

DOCUMENTO TÉCNICO



AQUELARRE

MESA DE ROL VIRTUAL

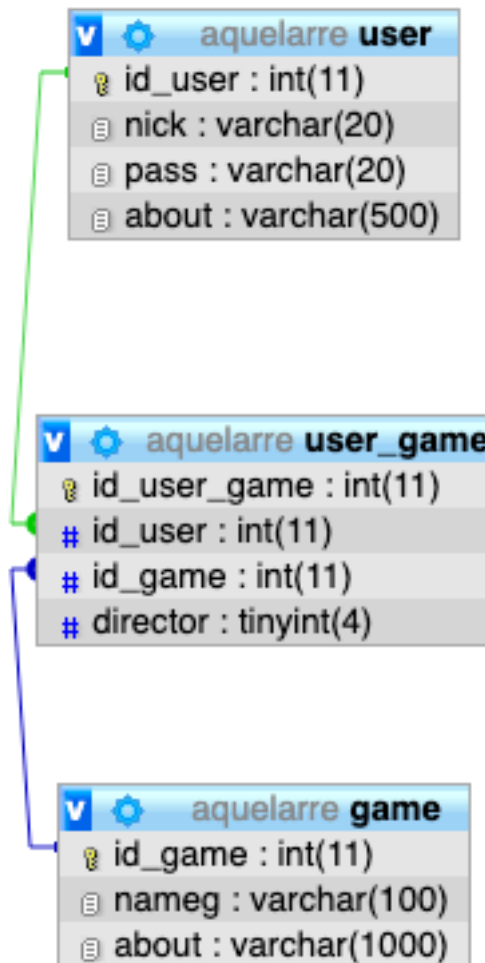
RUBÉN HIDALGO GONZÁLEZ

TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

- HTML
- CSS
- JAVASCRIPT
- JQUERY
- MYSQL
- PHP

Para la realización del proyecto he trabajado enteramente con el editor Visual Studio Code, la plataforma MAMP con PHP7, y el SGBD MySQL con la ayuda de la interfaz PHPMyAdmin.

DISEÑO DE LA BASE DE DATOS



La base de datos se compone de tres tablas.

user:

guarda los datos de los usuarios registrados en la aplicación.

game:

guarda los datos de las partidas creadas.

user_game:

Dado que un usuario puede unirse a varias partidas, y una partida puede tener varios usuarios, nos encontramos ante una relación de muchos a muchos (N:N). Por lo tanto, en la tabla user_game vamos a guardar esta relación, haciendo uso de dos claves foráneas, que almacenarán los id de usuario y los id de juego de las tablas user y game.

ESTRUCTURA DE LA APLICACIÓN

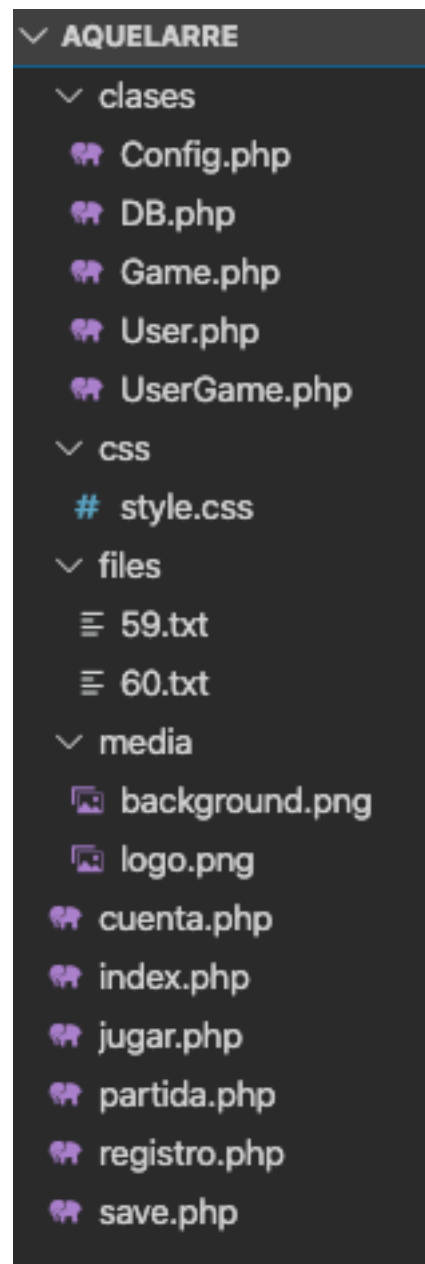
En la **carpeta principal** de la aplicación vamos a encontrar las páginas visibles por el usuario con extensión php.

La carpeta **clases** almacena los objetos y las funciones en PHP para hacer consultar y actualizar la BBDD.

En **css** nos encontramos con los ficheros de estilos de la aplicación.

En **files** vamos a almacenar los logs correspondientes a cada partida, cada uno con el nombre de archivo correspondiente a su id en la BBDD.

Y por último, la carpeta **media** almacena las imágenes y contenido multimedia que van a ser usadas por la aplicación.



DESPLIEGUE DE LA APLICACIÓN

Al tratarse de una aplicación web que se va a servir desde un alojamiento externo, simplemente con dirigirnos a la dirección correspondiente podremos acceder a la misma.

En el caso de que queramos desplegar la aplicación en una máquina local, los pasos a seguir serían:

- Disponer de un entorno AMP (Apache, MySQL, PHP) instalado en la máquina.
- Copiar la carpeta de la aplicación, respetando su estructura, en la carpeta donde sirva el código el servidor Apache.
- Iniciar Apache y SQL.
- Importar los comandos SQL de la BBDD de la aplicación.
- Acceder a localhost/aquelarre

Con esto ya estaríamos ejecutando la aplicación desde nuestra máquina local.