



PÁGINA WEB TIENDA ONLINE DE VIDEOJUEGOS.

Tieb Aissa El Bali

1. Antecedentes

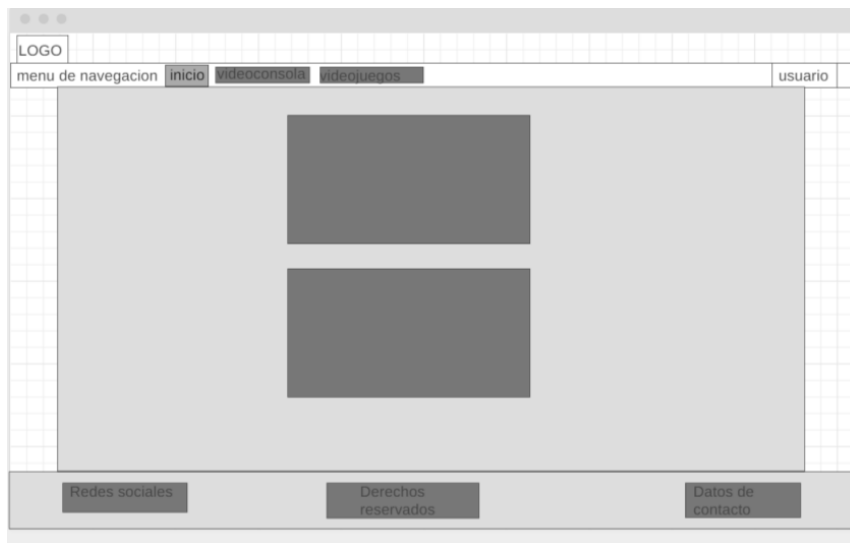
Es una tienda online de videojuegos en la que se puede comprar tanto consolas como videojuegos. Los usuarios que se registran pueden añadir las consolas y los videojuegos al carrito de compra, los que no estén registrados no tienen esa opción. También hay un administrador que controla toda la página web, modificación de los usuarios, añadir/borrar/editar las consolas y los videojuegos.

2. Requisitos

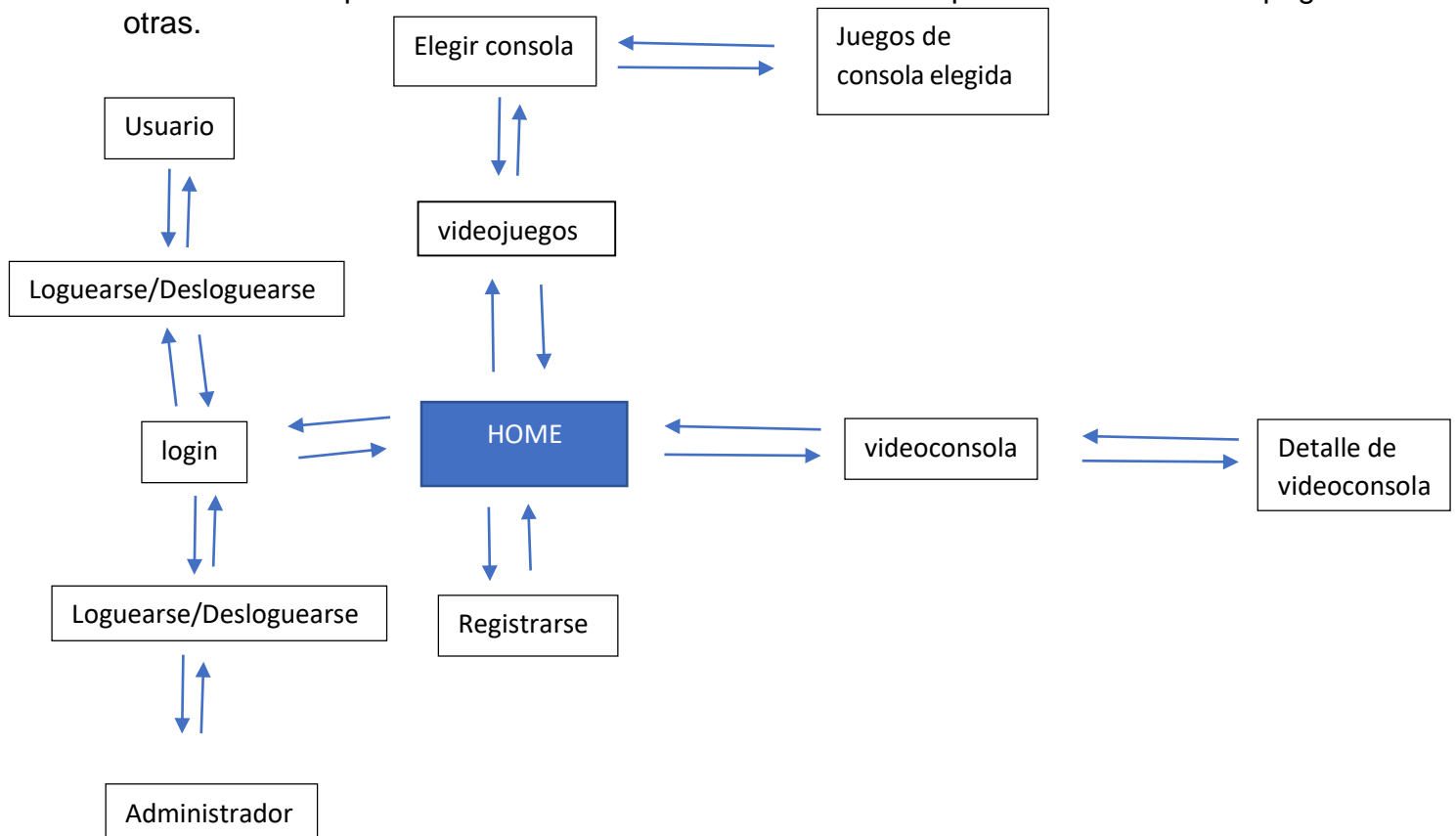
- Superusuario: administra toda la página web.
- Usuarios: podrán registrarse en la página web, modificar los datos de usuario, darse de baja y añadir juegos al carrito de compra.
- Carrito de compra: añadir cantidad y borrar producto.
- Categoría de videojuegos: los videojuegos tendrán un menú desplegable donde aparecerán las videoconsolas, especifica que juegos son para cada videoconsola.
- Categoría de videoconsolas: aparecerán todas las videoconsolas con sus respectivos precios.
- Descripción de los videojuegos.
- Descripción de las videoconsolas.
- En la página principal un carrusel automático de las imágenes.

3. Prototipo WEB y boceto estructura





- MAPA WEB: dependiendo de si es usuario o administrador podrá acceder a unas páginas u otras.



4. Apartado Guía de estilos

```
ar > www > html > Tiendaonline > css > # style.css > .tab button
1
2  /*Color de fondo*/
3  html{
4      background-color: # azure;
5      display: block;
6      margin: auto;
7  }
8  /*Cuerpo*/
9  .cuerpo{
10     background-image: url("../img/fondo.jpg");
11     background-position: center center;
12     background-repeat: no-repeat;
13     background-attachment: fixed;
14     background-size: cover;
15     background-color: # azure;
16 }
17
18 /*Barra de navegacion*/
19
20 .nav-ul {
21     list-style-type: none;
22     border-radius: 5px;
23     margin: auto;
24     padding: 0;
25     overflow: hidden;
26     background-color: #333;
27 }
```

-En la imagen superior de las modificaciones:

-html: se puso un color de fondo con margen automático.

-cuerpo(body): se puso una imagen de fondo, que su posición sea centrada, que no se repita y que sea fija.

-nav-ul: se puso un borde a la barra de navegación, con margen automático y que si sobresale no sea visible(overflow:hidden) y con color de fondo.

```

www > html > tiendaonline > css > # style.css > .ta
{
  .logo{
    display: block;
    float: left;
    border: 1px solid black;
    border-radius: 2px;
    border-style: outset;
    width: 50px;
    height: 50px;
  }

  .nav-li {
    float: left;
  }

  .nav-li a {
    display: block;
    color: white;
    text-align: center;
    padding: 12px 14px;
    text-decoration: none;
  }

  .nav-li a:hover:not(.active) {
    background-color: #111;
  }

  .activo {
    background-color: #4CAF50;
    float: right;
  }
}
/*Contenedor*/
.contenedor{

```

- Logo: Se puso en bloque, a la izquierda, con un borde de 1px negro y un estilo de borde.
- Tamaño 50x50 para que aparezca pequeño tal como queremos.
- nav-li: La etiqueta lista se puso a la izquierda.
- nav-li a: Se puso color a la letra de las etiquetas, estén centradas y con paddin(alrededor) se le dio la separación.
- nav-li a:hover:not(.active): Para que cuando el cursor se ponga encima de alguna lista esta cambie de color y resalte.
- .activo: para el Login que se ponga de color verde diferente a los demás y este colocado a la derecha.

```

96
97 /*Footer*/
98 footer{
99     display: block;
100     margin: auto;
101     width: 1000px;
102     color: #fff;
103     background-color: #111;
104     padding: 40px 5px;
105     border-radius: 10px;
106 }
107 footer a{
108     color: #fff;
109 }
110 /* Estilos de los Botones de la tabla*/
111 .tab button {
112     background-color: inherit;
113     float: left;
114     border: none;
115     outline: none;
116     cursor: pointer;
117     padding: 14px 16px;
118     transition: 0.2s;
119 }
120
121 .tab button:hover {
122     background-color: #d63823;
123 }
124
125 .tab button.active {
126     background-color: #d62f23;
127 }

```

-footer: Se puse en bloque con un tamaño y color blanco. Fondo de color negro con un padding de 40x5 y un borde de 10px.

-footer a: color para la fuente.

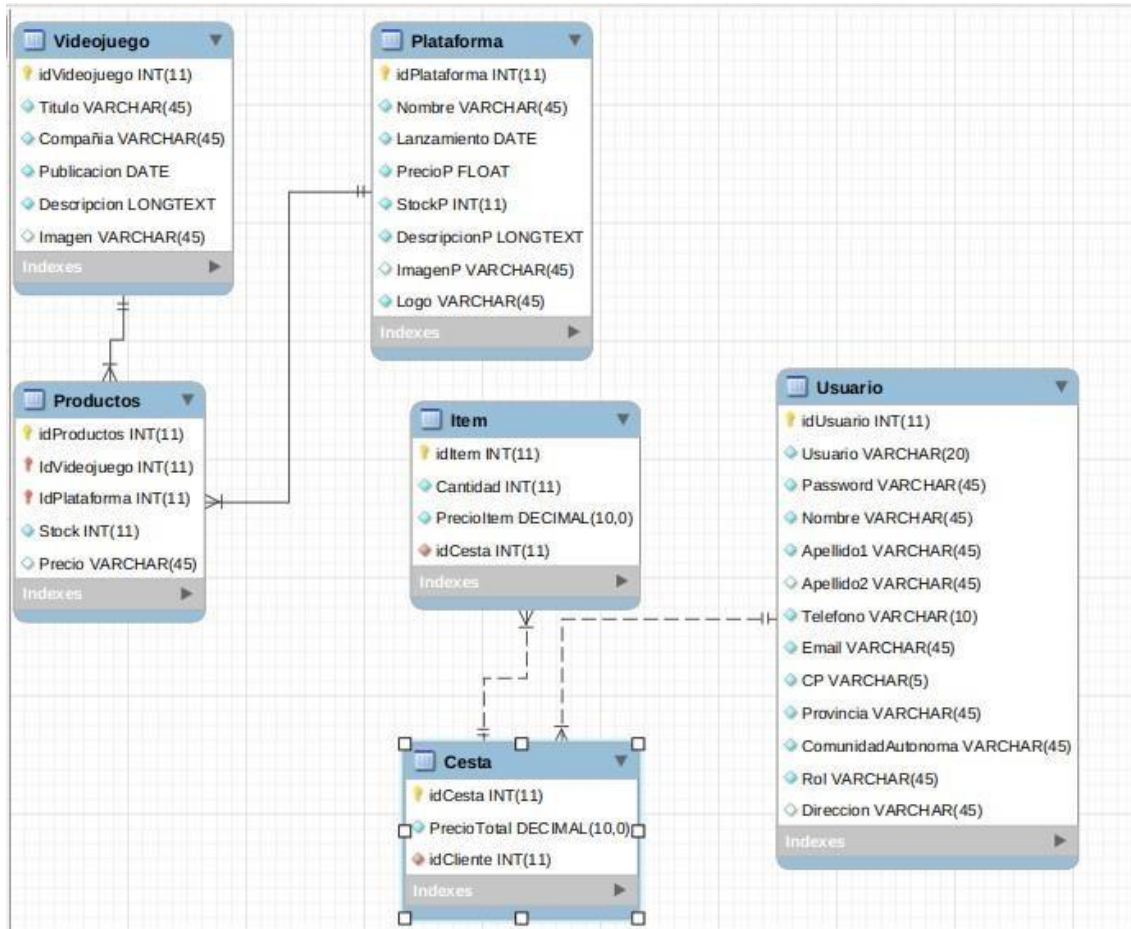
5. Apartado Planificación de tareas

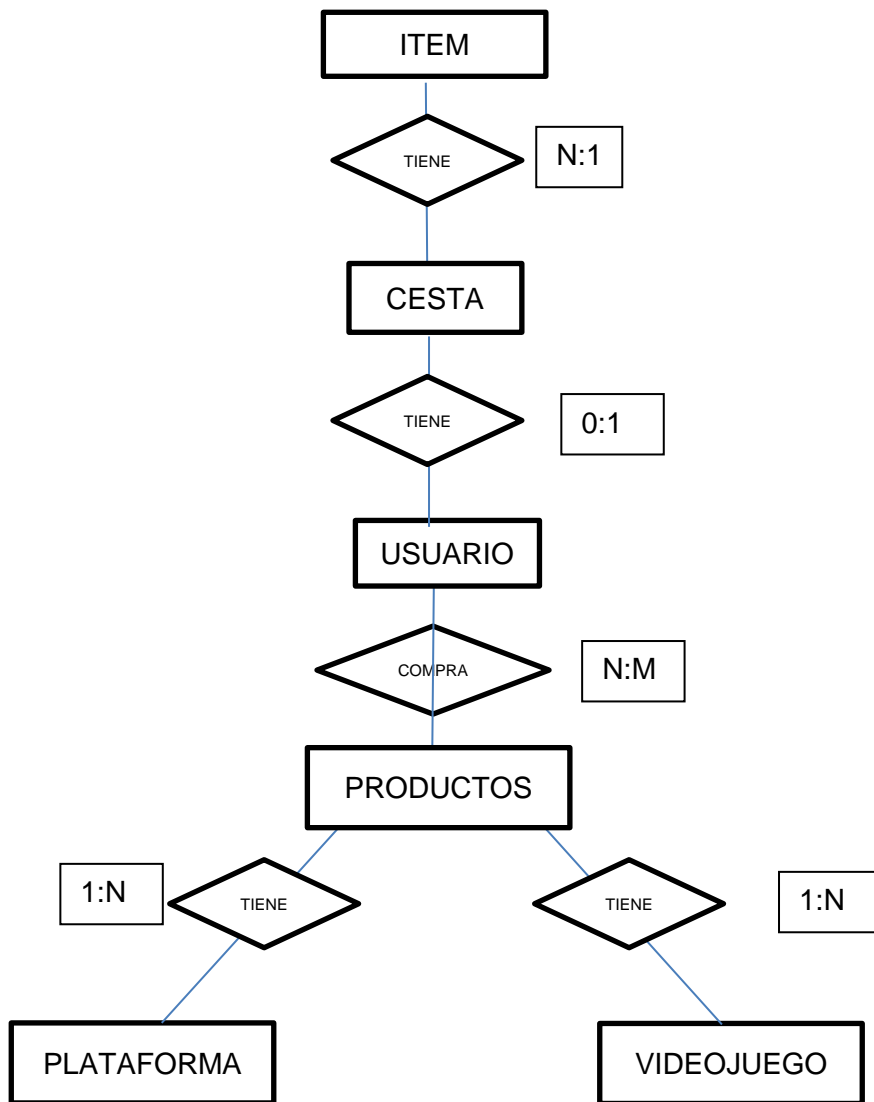
Cada día me pongo con cada apartado, puede que en 2 días esté con el Header y luego lo abandone para ponerme con el usuario. Dependiendo de cómo me van saliendo las cosas voy haciendo unas cosas u otras.

Principalmente se ha empezado por el Index.html que es la página principal, después con el header y el footer. He tardado un tiempo en cuadrar las cosas porque cada vez que quería añadir cualquier cosa, se descuadraba todo. Sucesivamente se fue añadiendo las otras páginas que son la de videojuegos y videoconsolas, probando los estilos que mejor les quede y estructurando los productos que se iban a mostrar.

6. Apartado Base de datos a excepción de las consultas

- Modelo racional:





- Script creación BBDD:


```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `TiendaOnline`.`Item` (
  `idItem` INT(11) NOT NULL,
  `Cantidad` INT(11) NOT NULL,
  `PrecioItem` DECIMAL(10,0) NOT NULL,
  `idCesta` INT(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idItem`),
  INDEX `Item Pertenece a Cesta_idx` (`idCesta` ASC) VISIBLE,
  CONSTRAINT `Item Pertenece a Cesta`
    FOREIGN KEY (`idCesta`)
      REFERENCES `TiendaOnline`.`Cesta` (`idCesta`))
ENGINE = InnoDB
DEFAULT CHARACTER SET = utf8
COLLATE = utf8 bin;
```

```

-----
-- Table `TiendaOnline`.`Plataforma`
-----
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `TiendaOnline`.`Plataforma` (
  `idPlataforma` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Nombre` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `Lanzamiento` DATE NOT NULL,
  `PrecioP` FLOAT NOT NULL,
  `StockP` INT(11) NOT NULL,
  `DescripcionP` LONGTEXT NOT NULL,
  `ImagenP` VARCHAR(45) NULL DEFAULT NULL COMMENT 'Imagen de la plataforma',
  `Logo` VARCHAR(45) NOT NULL COMMENT 'Logo de la consola',
  PRIMARY KEY (`idPlataforma`),
  UNIQUE INDEX `Nombre_UNIQUE` (`Nombre` ASC) VISIBLE)
ENGINE = InnoDB
AUTO_INCREMENT = 12
DEFAULT CHARACTER SET = utf8
COLLATE = utf8_bin;

-----
-- Table `TiendaOnline`.`Videojuego`
-----
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `TiendaOnline`.`Videojuego` (
  `idVideojuego` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Titulo` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `Compañia` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `Publicacion` DATE NOT NULL,
  `Descripcion` LONGTEXT NOT NULL,
  `Imagen` VARCHAR(45) NULL DEFAULT NULL COMMENT 'Url de la imagen de la carátula del juego',
  PRIMARY KEY (`idVideojuego`))
ENGINE = InnoDB
AUTO_INCREMENT = 12
DEFAULT CHARACTER SET = utf8
COLLATE = utf8_bin;

-----
-- Table `TiendaOnline`.`Productos`
-----
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `TiendaOnline`.`Productos` (
  `idProductos` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `IdVideojuego` INT(11) NOT NULL,
  `IdPlataforma` INT(11) NOT NULL,
  `Stock` INT(11) NOT NULL,
  `Precio` VARCHAR(45) NULL DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idProductos`, `IdVideojuego`, `IdPlataforma`),
  INDEX `Es_un_videojuego_idx` (`IdVideojuego` ASC) VISIBLE,
  INDEX `De_la_plataforma_idx` (`IdPlataforma` ASC) VISIBLE,
  CONSTRAINT `FK_Es_un_Videojuego`
    FOREIGN KEY (`IdVideojuego`)
      REFERENCES `TiendaOnline`.`Videojuego` (`idVideojuego`),
  CONSTRAINT `FK_Pertenece_a_la_Plataforma`
    FOREIGN KEY (`IdPlataforma`)
      REFERENCES `TiendaOnline`.`Plataforma` (`idPlataforma`))
ENGINE = InnoDB
AUTO_INCREMENT = 17
DEFAULT CHARACTER SET = utf8
COLLATE = utf8_bin;

SET SQL_MODE=@OLD_SQL_MODE;
SET FOREIGN_KEY_CHECKS=@OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS;
SET UNIQUE_CHECKS=@OLD_UNIQUE_CHECKS;

```

7. Estructura de la interface



8. Validación de formularios

Para la validación de los formularios se ha utilizado Javascript:

- Constantes que almacenan los identificadores del html:
Ejemplo: `const usuario = document.getElementById("usuario");`
- Constantes para obtener los errores:
Ejemplo: `const errorUsuario = document.getElementById("errorUsuario");`
- Ocultamos los mensajes de errores por defecto.
Ejemplo: `errorUsuario.style.visibility = "hidden";`
- Constantes que almacenan las expresiones regulares:
Ejemplo: `usuario: /^[a-zA-ZÁ-Žá-ž0-9_\-]{6,45}$/`,
- Constante que establece los campos en false para no poder enviar el formulario:
Ejemplo:

```
const campos = {
  usuario: false
}
```
- Funcion que se usa al darle al boton submit donde se validan los campos y no deja enviar el formulario si alguno es incorrecto:
Ejemplo:

```
function validarFormulario(){
  validarUsuario();
}
```
- Por último, hacemos un llamador de oyentes de eventos, asigna los eventListener a los diferentes campos:
Ejemplo: `usuario.addEventListener('keyup',validarUsuario);`
`usuario.addEventListener('blur',validarUsuario);`
Keyup: cuando levanta la tecla
Blur: cuando haces clic en la sección

9. Proceso de carga

Index.html > consolas.php
videojuegos.php
registro.php
login.php

10. Diseño de la interface

Inicio:

En la página principal aparece una barra de navegación en la que encontramos los botones Inicio, Consolas, Videojuego y a la derecha Registro y Login.

En el contenedor aparecen dos carruseles automáticos de las fotos de videojuegos y consolas.

En el footer aparecen las RRSS y los datos.

Consola:

Se muestran todas las consolas, cada consola tiene un botón en el que si pinchas te muestra los detalles de la consola.

Videojuegos:

Aparece un desplegable con las consolas, cuando eliges una consola, te muestra todos los videojuegos de esa consola.

Login:

Aparece dos cajas donde el usuario debe introducir su nombre de usuario y la contraseña.

A la derecha de las cajitas hay dos botones que son registrarse y recuperar contraseña si el usuario no se acuerda de la contraseña.

Registro:

Para poder registrarse el usuario debe rellenar todos los campos de la página.

11. Enumeración detallada de los requisitos funcionales

1. Administrador: controla toda la página, puede añadir usuario, consolas, juegos e incluso fotos.
2. Usuario: el usuario cuando se loguea tiene la opción de poder añadir consolas y juegos.
3. No usuario: si no te logueas como usuario no puedes tener la opción de carrito entonces no puedes añadir las consolas y los juegos al carrito.
4. Administrador: puede dar de baja a cualquier usuario.
5. Usuario: puede modificar sus datos de perfil.
6. La página principal tiene dos carruseles automáticos.
7. Validación de los campos en el formulario.
8. Categoría de videojuegos: los videojuegos tendrán un menú desplegable donde aparecerán las videoconsolas, especifica que juegos son para cada videoconsola.
9. Categoría de videoconsolas: aparecerán todas las videoconsolas con sus respectivos precios.
10. Descripción de los videojuegos.
11. Descripción de las videoconsolas.

12. Metodología de las pruebas realizadas para cada uno de los requisitos funcionales.

Para la prueba se ha modificado mucho el php porque la maquina debían no soportaba muchas comillas o rutas de los archivos, se ha utilizado un if-else con sesiones para poder hacer las pruebas, si no está creada la sesión no podrá pasar a la siguiente página. Se han implementado ECHO para poder saber si conectaba bien la máquina debían con la base de datos.

Se ha probado subir los php al github y clonar en la máquina debían el enlace de github para poder ver si daba algún error. También se ha probado navegar por la página para poder ver los resultados de las modificaciones que se hicieron previamente.

13. Aparatado herramientas

Se ha utilizado:

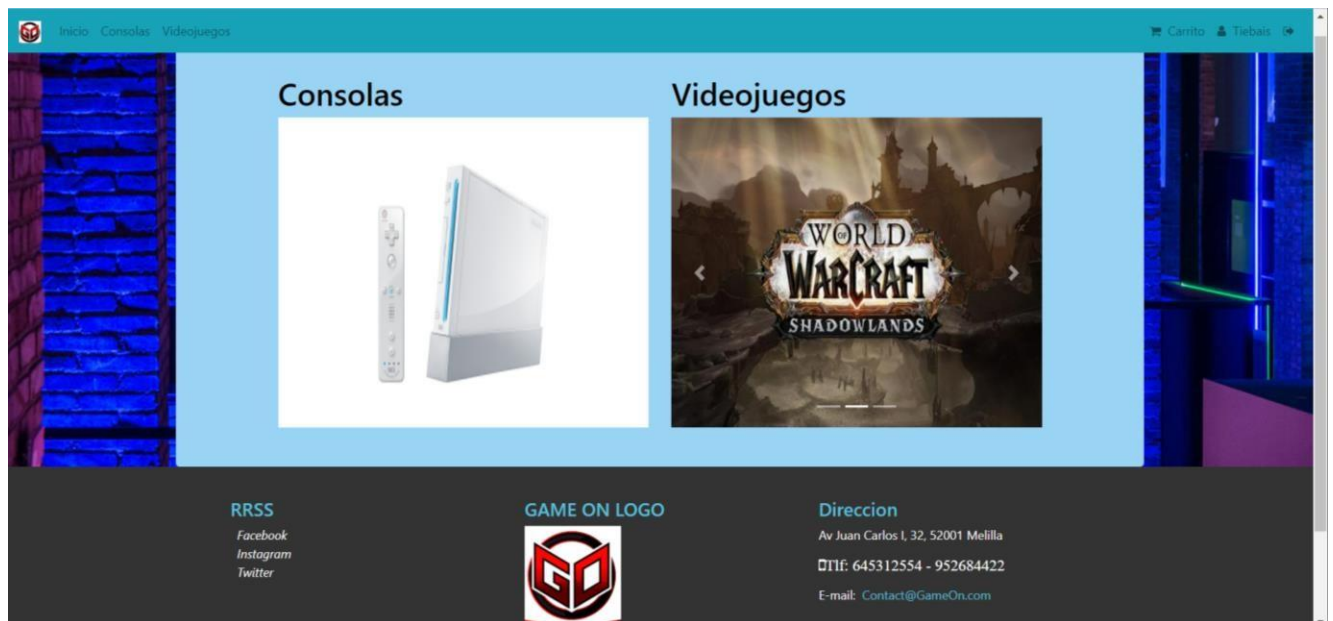
- VISUAL CODE STUDIO: Visual Studio Code es un editor de texto plano desarrollado por Microsoft totalmente gratuito y de código abierto para ofrecer a los usuarios una herramienta de programación avanzada
- PHPMYADMIN: phpMyAdmin es una herramienta gratuita, que permite de una manera muy completa acceder a todas las funciones de la base de datos MySQL, mediante una interfaz web muy intuitiva.
- XAMPP: XAMPP es una herramienta de desarrollo que te permite probar tu desarrollo web basado en PHP en tu propio ordenador sin necesidad de tener acceso a internet.

14. Apartado lenguajes

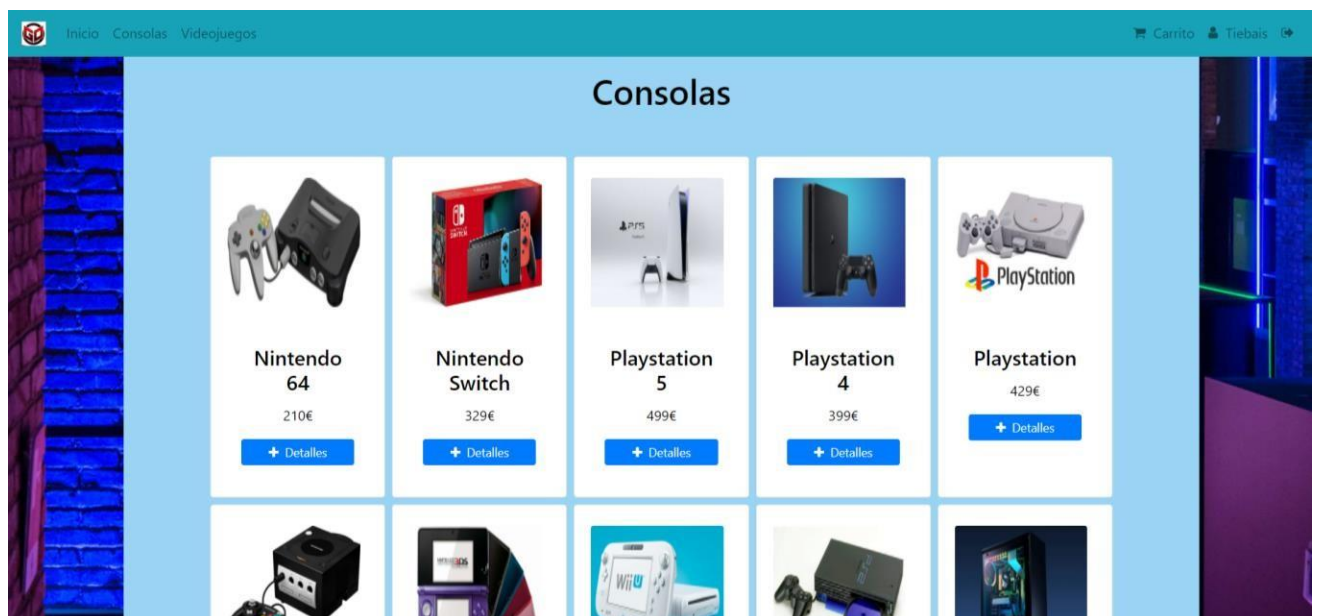
- HTML: HTML (Lenguaje de Marcas de Hipertexto, del inglés HyperText Markup Language) es el componente más básico de la Web. Define el significado y la estructura del contenido web.
- PHP: PHP (acrónimo recursivo de PHP: Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML.
- CSS: CSS son las siglas en inglés para «hojas de estilo en cascada» (Cascading Style Sheets). Básicamente, es un lenguaje que maneja el diseño y presentación de las páginas web, es decir, cómo lucen cuando un usuario las visita. Funciona junto con el lenguaje HTML que se encarga del contenido básico de las páginas.
- JAVASCRIPT: JavaScript es un popular lenguaje de programación de scripts para añadir funcionalidades interactivas y otros contenidos web dinámicos a las páginas web.

15. Se muestra y se justifica el resultado final del proyecto

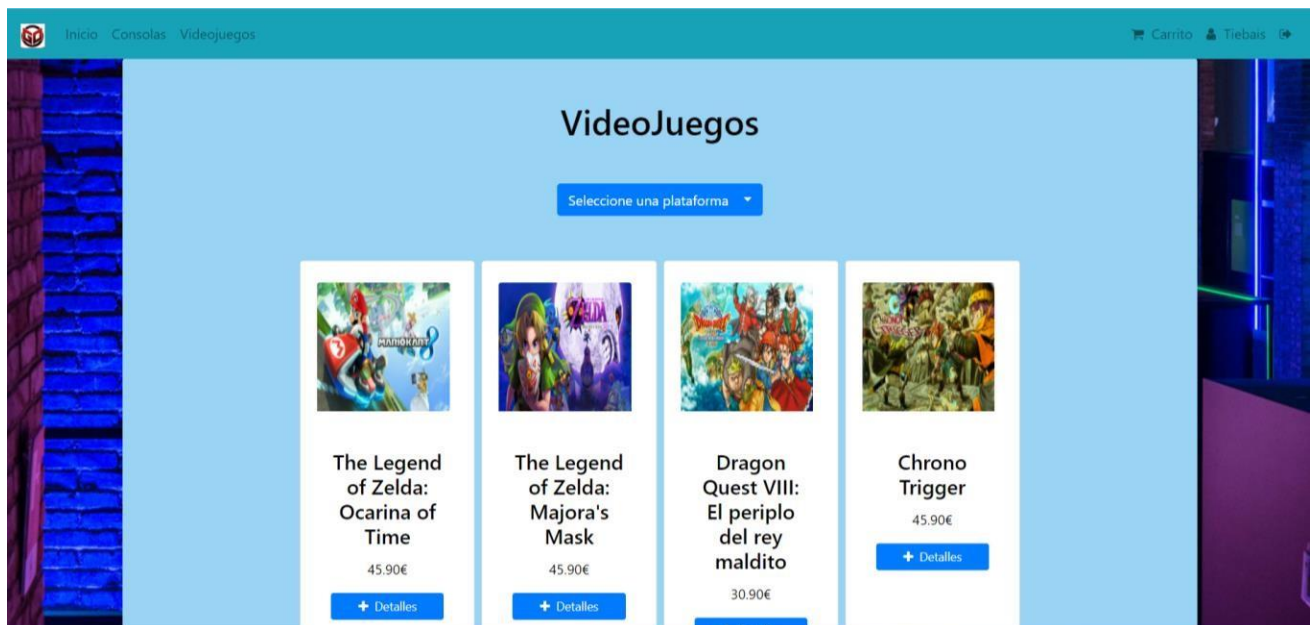
Página principal:



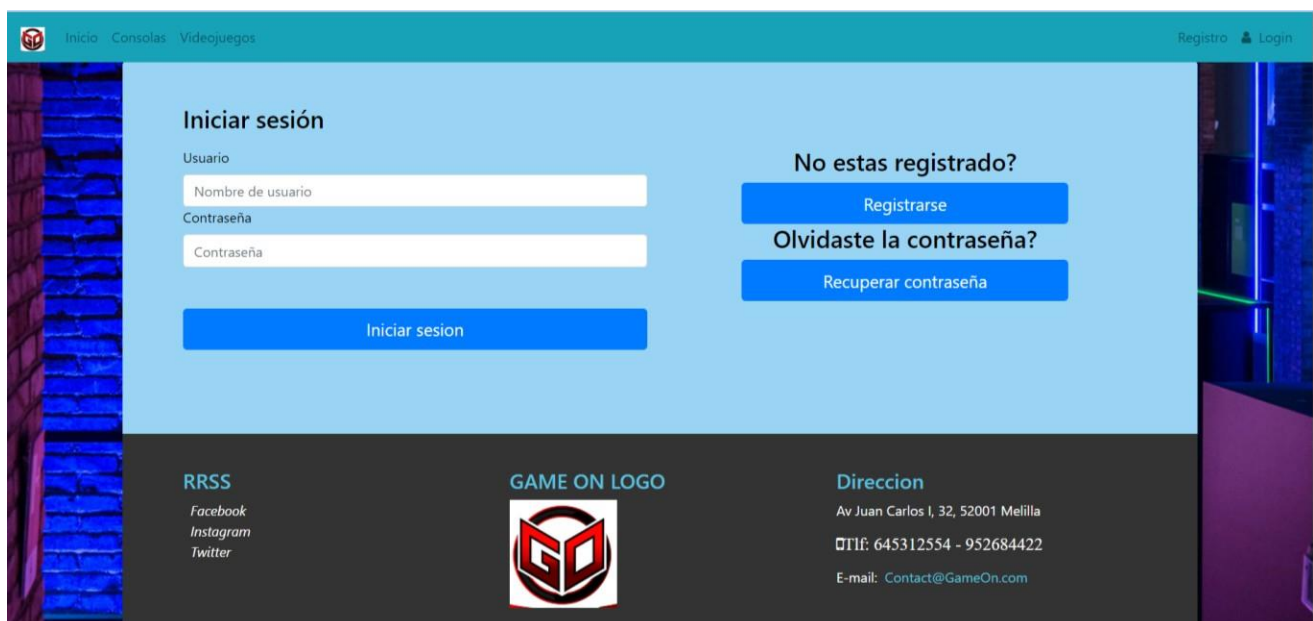
Consolas:



Videojuegos:



Login:



Registro:

The registration form is titled "Registro" and is located on a page with a teal header. The header contains links for "Inicio", "Consolas", and "Videojuegos", and a user profile icon with the text "Registro" and "Login". The form itself is a light blue box with a white background. It contains the following fields:

- Usuario: Nombre de usuario
- Contraseña: Contraseña
- Repita Contraseña: Repita Contraseña
- Nombre: Nombre
- Apellido 1: Apellido 1
- Apellido 2: Apellido 2
- DNI: DNI
- Fecha de nacimiento: Fecha (with a note "Introducir una fecha valida")
- Dirección: Dirección (with a note "Introduce una direccion valida")
- Teléfono: Telefono
- Correo electrónico: Correo electronico
- Código postal:Codigo postal
- Provincia: Provincia
- Comunidad Autónoma: Comunidad Autonoma

Panel de administración con el usuario administrador:

The administrator panel is titled "Administrador" and is located on a page with a teal header. The header contains links for "Inicio", "Consolas", and "Videojuegos", and a user profile icon with the text "Carrito", "Administracion", and "Admin545212". The panel itself is a light blue box with a white background. It contains a dropdown menu "Seleccione una opcion" and a section titled "Videojuegos" with a "Nuevo +" button. Below this is a table with the following data:

idVideojuego	Título	Compañía	Publicacion	Descripcion	Imagen	Editar	Eliminar
1	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	1998-11-28	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D lleva al clásico para Nintendo 64 (uno de los videojuegos más alabados por la crítica de todos los tiempos) a la consola Nintendo 3DS y le añade la profundidad y el realismo de unos impresionantes gráficos 3D sin	mariokartwiiu.jpg	Editar	Eliminar
2	The Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo	2000-04-27	El remake del clásico de Nintendo 64 lanzado en el año 2000, continuación del videojuego The Legend of Zelda: Ocarina of Time, que la comunidad de jugadores estaba esperando. Este título tan aclamado por los seguidores de la serie The Legend of Zelda	ZeldaMM.png	Editar	Eliminar
3	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo	2002-12-13	Esta aventura única de Legend of Zelda comienza con	ZeldaTWW.jpg	Editar	Eliminar

16. Apartado Bibliografía

<https://www.w3schools.com/>

<https://getbootstrap.com/>

<https://es.javascript.info/>