



# PÁGINA WEB TIENDA ONLINE DE VIDEOJUEGOS.

Tieb Aissa El Bali

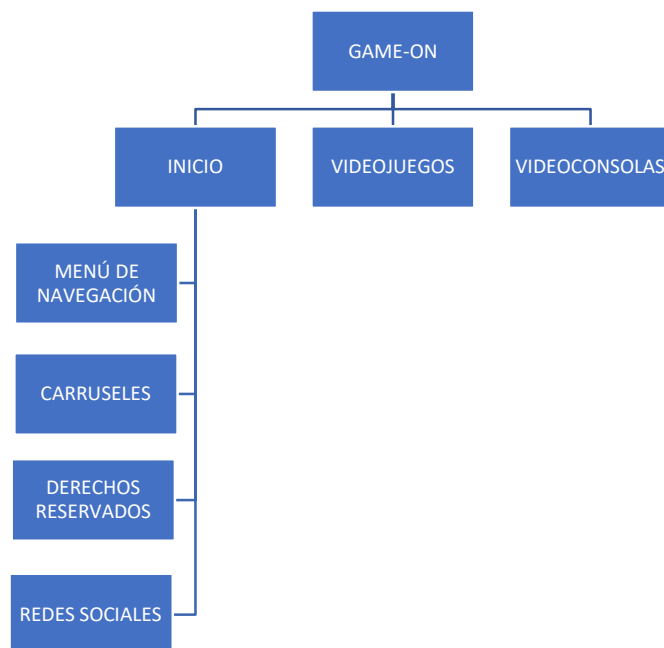
## 1. Antecedentes

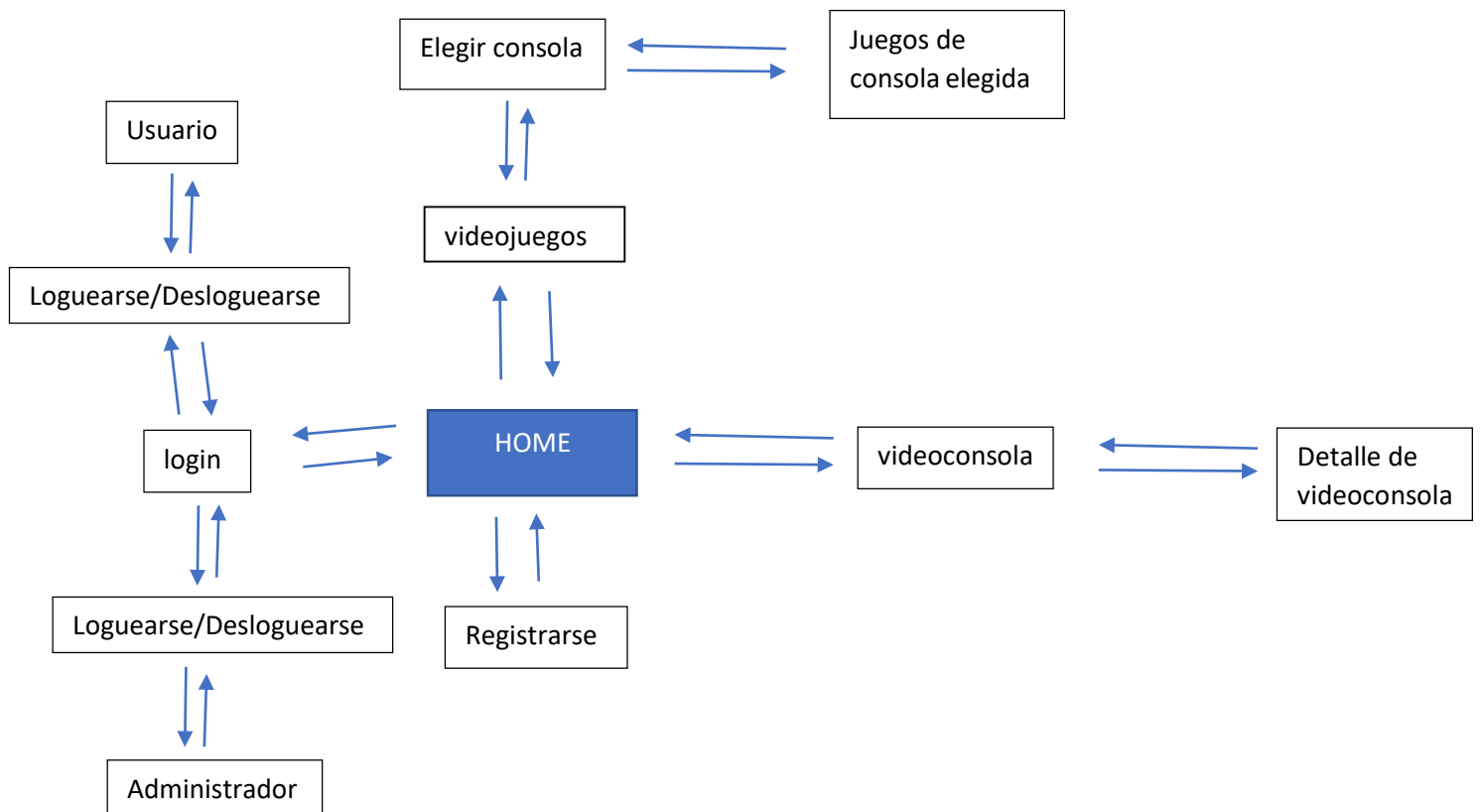
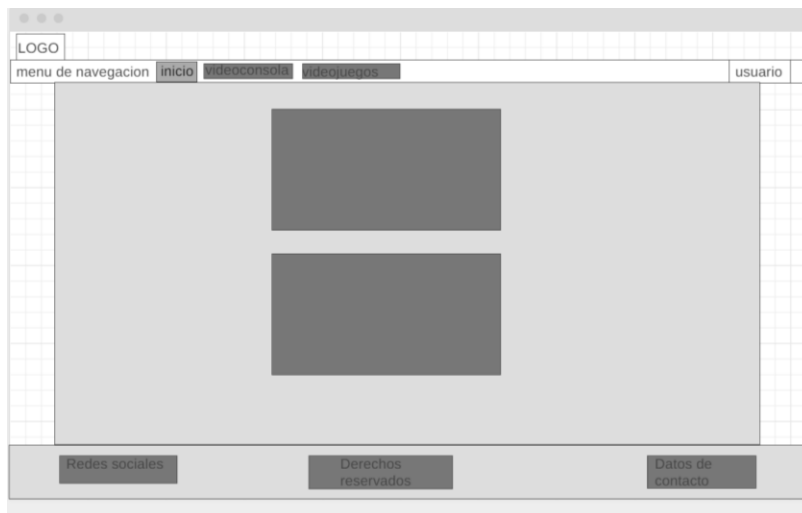
Es una tienda online de videojuegos en la que se puede comprar tanto consolas como videojuegos. Los usuarios que se registran pueden añadir las consolas y los videojuegos al carrito de compra, los que no estén registrados no tienen esa opción. También hay un administrador que controla toda la página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





## 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 se las modificaciones:

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

-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 automatico 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 padding (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.

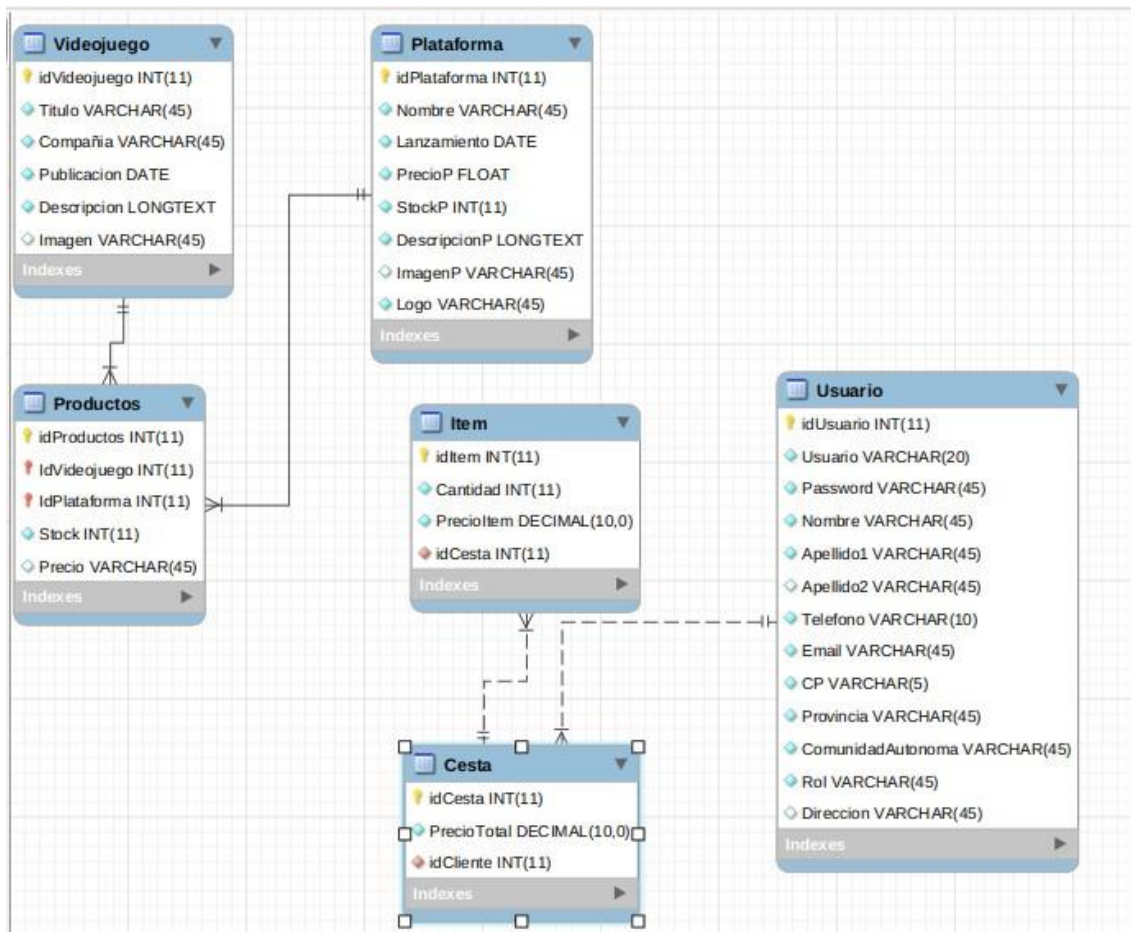
## 5. Apartado Planificación de tareas

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:

```

DROP SCHEMA IF EXISTS `TiendaOnline` ;

-----
-- Schema TiendaOnline
-----
CREATE SCHEMA IF NOT EXISTS `TiendaOnline` DEFAULT CHARACTER SET latin1 ;
USE `TiendaOnline` ;

-----
-- Table `TiendaOnline`.`Usuario`
-----
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `TiendaOnline`.`Usuario` (
  `idUsuario` INT(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Usuario` VARCHAR(20) NOT NULL COMMENT 'El usuario debe ser único en la Base de Datos. Además debe tener una longitud mínima de 6 caracteres.',
  `Password` VARCHAR(45) NOT NULL COMMENT 'La contraseña no puede ser nula.\nTiene que tener una longitud mínima de 8 caracteres, contener números y algún carácter especial de la siguiente lista (!, @, #, $, %, &, ?, *, €, ^, &quot;)',
  `Nombre` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `Apellido1` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `Apellido2` VARCHAR(45) NULL DEFAULT NULL,
  `Telefono` VARCHAR(10) NOT NULL COMMENT 'Se comprobará que solo puedan ser teléfonos nacionales',
  `Email` VARCHAR(45) NOT NULL COMMENT 'Se comprobará que es un email válido',
  `CP` VARCHAR(5) NOT NULL,
  `Provincia` VARCHAR(45) NOT NULL COMMENT 'Se comprobará que la provincia introducida concuerda con el CP introducido',
  `ComunidadAutonoma` VARCHAR(45) NOT NULL COMMENT 'Se comprobará que la provincia seleccionada pertenece a la comunidad autónoma correspondiente',
  `Rol` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `Direccion` VARCHAR(45) NULL DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idUsuario`),
  UNIQUE INDEX `idUsuario_UNIQUE` (`idUsuario` ASC) VISIBLE,
  UNIQUE INDEX `Usuario_UNIQUE` (`Usuario` ASC) VISIBLE)
ENGINE = InnoDB
AUTO_INCREMENT = 23
DEFAULT CHARACTER SET = utf8
COLLATE = utf8_bin;

-----
-- Table `TiendaOnline`.`Cesta`
-----
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `TiendaOnline`.`Cesta` (
  `idCesta` INT(11) NOT NULL,
  `PrecioTotal` DECIMAL(10,0) NOT NULL,
  `idCliente` INT(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idCesta`),
  INDEX `Cesta_De_idx` (`idCliente` ASC) VISIBLE,
  CONSTRAINT `Cesta_De`
    FOREIGN KEY (`idCliente`)
    REFERENCES `TiendaOnline`.`Usuario` (`idUsuario`))
ENGINE = InnoDB
DEFAULT CHARACTER SET = utf8
COLLATE = utf8_bin;

-----
-- Table `TiendaOnline`.`Item`
-----
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 Eegistro 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 utilizado un if-else con sesiones para poder hacer las pruebas, si no está creada la sesión no podrá pasar a la siguiente página.

13.

14.

## 15. Apartado herramientas

Se ha utilizado:

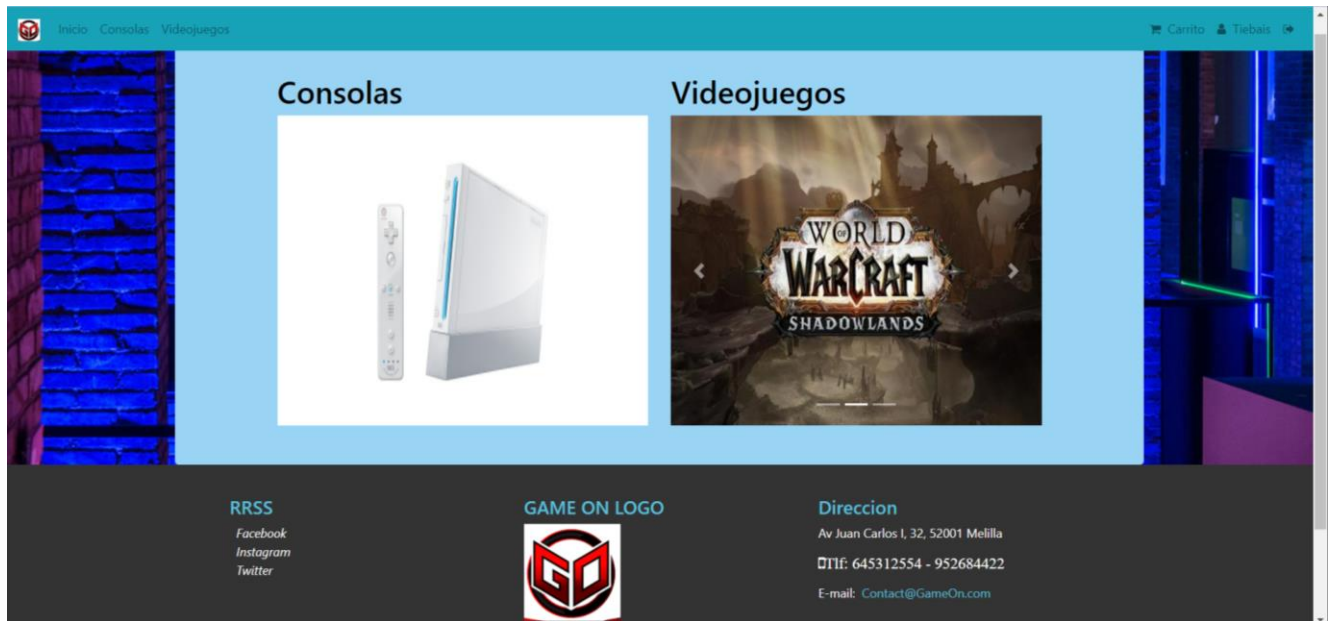
- VISUAL CODE STUDIO: Visual Studio Code es un editor de texto plano desarrollado por Microsoft totalmente gratuito y de código abierto para ofrecer a los usuarios una herramienta de programación avanzada
- PHPMYADMIN: phpMyAdmin es una herramienta gratuita, que permite de una manera muy completa acceder 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.

## 16. Apartado lenguajes

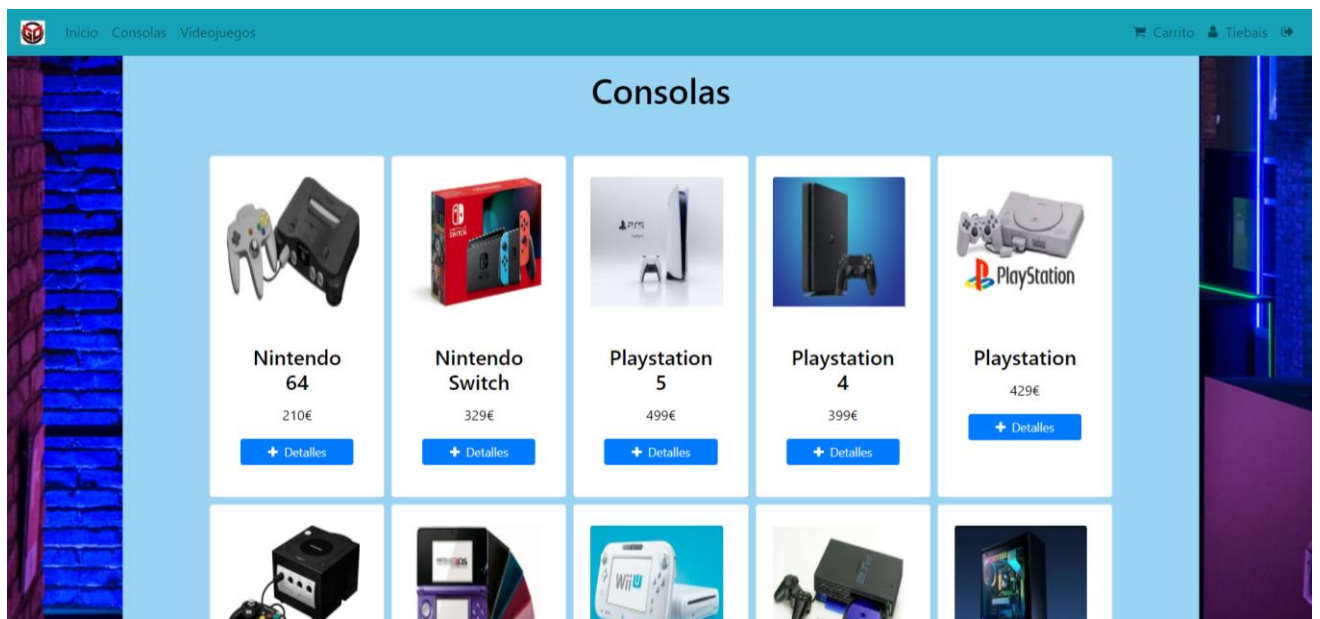
- HTML: HTML (Lenguaje de Marcas de Hipertexto, del inglés HyperText Markup Language) es el componente más básico de la Web. Define el significado y la estructura del contenido web.
- PHP: PHP (acrónimo recursivo de PHP: Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente 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.

## 17. Se muestra y se justifica el resultado final del proyecto

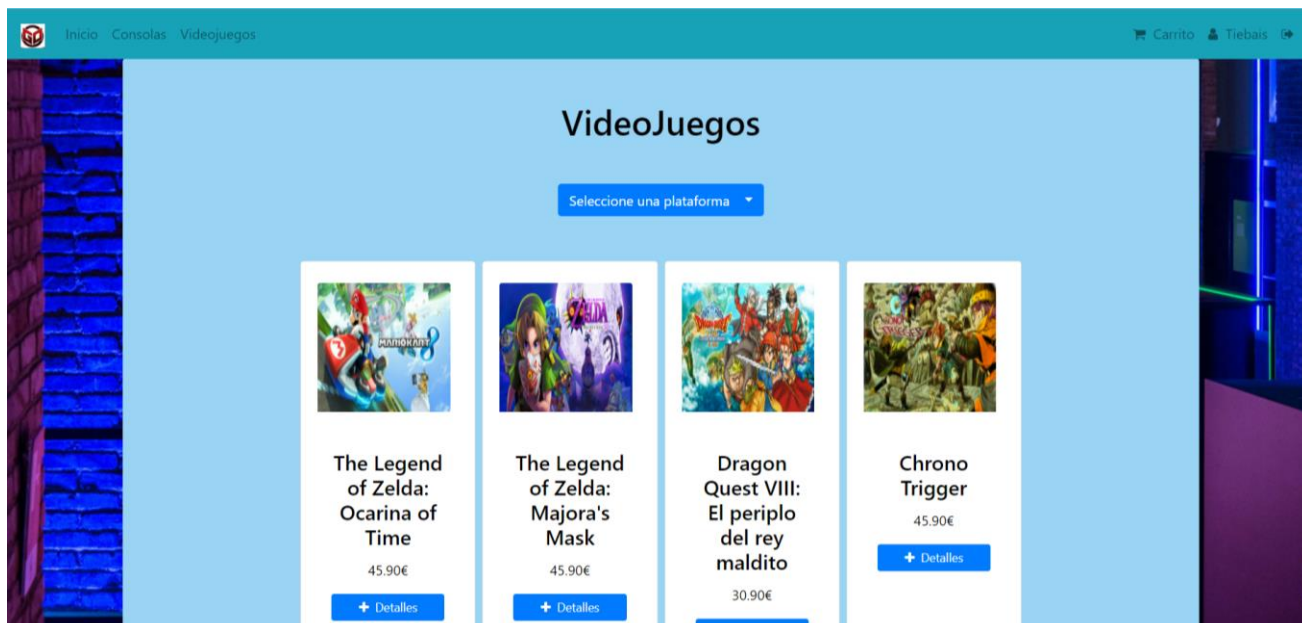
Página principal:



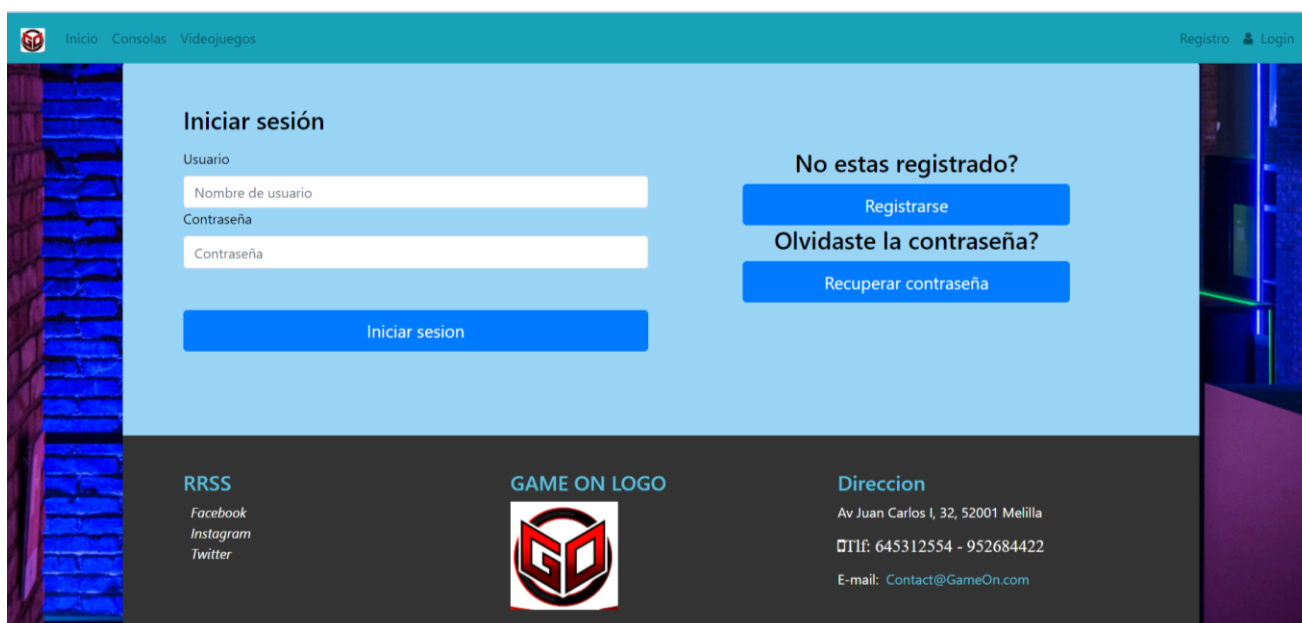
Consolas:



Videojuegos:



Login:





## Registro:

Inicio Consolas Videojuegos Registro Login

### Registro

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  
Introducir una fecha valida

Direccion: Direccion  
Introduce una direccion valida

Telefono: Telefono

Correo electronico: Correo electronico

Codigo postal: Codigo postal

Provincia: Provincia

Comunidad Autonoma: Comunidad Autonoma

## Panel de administración con el usuario administrador:

Inicio Consolas Videojuegos Carrito Administracion Admin545212

### Administrador

Seleccione una opcion

#### Videojuegos

Nuevo +

| idVideojuego | Titulo                                  | Compania | 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: Breath of the Wild | Nintendo | 2017-03-03  | Esta aventura épica de Legend of Zelda comienza con  | ZeldaTWW.jpg      | Editar | Eliminar |

## 18. Apartado Bibliografía

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

<https://getbootstrap.com/>

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