

# Práctica Ingeniería Web

Álvaro Velasco Garcia y Pablo Esteve Calzado

2018

## 1. Introducción

En este documento describiremos como sera la estructura general de la pagina web y los contenidos de esta de manera orientación. Este documento será como un mockup explicativo de la pagina que a medida que avancemos la iremos adaptando a las modificaciones y cambios necesarios. Además incluiremos un diseño de base de datos primitivo en el que describiremos que tablas iniciales necesitamos.

## 2. Visualización y Organización

### 2.1. Header

Estará presente en todas las vistas de nuestra pagina. La motivación es que el usuario pueda navegar fácil y rápidamente entre todas ellas sin generar en este mucha inversión de tiempo en ello. Este contendrá una serie de menús y demás elementos para poder navegar por todas las vistas. Los menús serán:

#### 2.1.1. Información del usuario

Este contendrá toda la información acerca del usuario. Está se podrá consultar a través de una serie de menús como amigos, perfil, estadísticas, skin, artículos poseídos, etc. La idea es que este sea una imagen clásica de avatar que cuando lo cliques despliegue estos menús para poder personalizar y mirar la información referente al usuario.

Este tendrá dos estados. Conectado o desconectado. Si no se logueo, aparecerá una interrogación advirtiéndole de que debe loguearse, una vez clique encima de la interrogación le llevara directamente a la vista de logueo/registro

para poder acceder. Una vez logueado aparecería su perfil, mostrando la cantidad e dinero que posee, además de poder ya interactuar con los menús para poder explorar toda su información personal.

### **2.1.2. Home**

Esta será una pagina estática en la cual no presentaremos y explicaremos un poco la dinámica general de la pagina. Es una vista meramente informativa para guiar en los primeros pasos a aquellos que se hayan registrado recientemente.

### **2.1.3. Saloon**

Este menú nos llevara a una ventana aparte en la cual podremos elegir con quien jugar, y demás. Será explicado con mas detalle mas adelante.

### **2.1.4. Reglas**

Tiene el mismo carácter que Home, pero en este menú podremos desplegar un submenú al posar el puntero sobre este para poder elegir ver las reglas de los distintos juegos integrados dentro de nuestra pagina. Estas se mostraran de una manera estática.

### **2.1.5. Foros**

Nos llevará a la sección de Foros oficiales y comunitarios de todos los juegos. Será explicado con mas detalle mas adelante.

### **2.1.6. Ranking**

Nos mostrará los rankings de los distintos juegos, modalidades de juego y demás de un conjunto que el usuario especifique. Por ejemplo, podrá ver el ranking de sus amigos jugando a la pocha o podrá ver el ranking mundial, o por país, etc.

### **2.1.7. Compras**

En este menú el usuario podrá comprar skins para su avatar con las monedas que gane en las partidas jugadas. Además la tienda también tendrá distinta ropa para los avatares y demás elementos que iremos añadiendo a medida que construyamos los juegos(estadísticas, trampas, etc).

### **2.2. Footer**

En el footer pondremos links a nuestras redes sociales y a una pagina de ayuda donde se resuelvan las FAQ.

### **2.3. Foro**

En esta vista distinguiremos entre foros oficiales y comunitarios. Los oficiales solo podrán modificar y hacer entradas los administradores. En ellos se trataran temas de intereses, actualidad e informativos para la comunidad. En ellos, se podrá destacar uno entre el resto, haciendo que este foro se ponga por encima del resto para que quede resaltado. Los comunitarios podrán ser modificados y creados por los usuarios con mas ranking( usuarios no novatos que lleven ya tiempo en la comunidad).

### **2.4. Saloon**

En esta vista, después de haber cliclado en el menú del header, el usuario verá una simulación de saloon del viejo oeste en la que encontrara una serie de mesas, en las cuales se juegan a distintos juegos. Al pasar el ratón por las mesas, obtendra la información del juego al que están jugando en esta y cuantos jugadores hay jugando. Una vez que clique sobre una mesa, aparecerá abajo a la izquierda un menú en el que le aparecerá la recomendación de a que mesa unirse a jugar y a la derecha la lista de salas donde puede jugar. El jugador podrá elegir entre si aceptar el match que le recomendamos o seleccionar el manualmente unirse a una mesa. También podrá crear el una mesa privada(con contraseña) en la que jugar.

## **2.5. Mesa de juego**

Una vez que el usuario ya haya decidido en que mesa jugar en el saloon, está ventana se abrirá. En ella se mostrara el tablero de la partida y los jugadores que en ella están jugando. Además incluirá un chat con el que se podrán comunicar con el resto de usuarios que jueguen en esa mesa.

## **3. Base de datos**

Abajo del todo, en la sección de bocetos está la base de datos que necesitaríamos para implementar lo mencionado anteriormente. Como cabe esperar, esta es una version temprana de la base de datos.

## **4. Bocetos**

Figura 1: Boceto del header

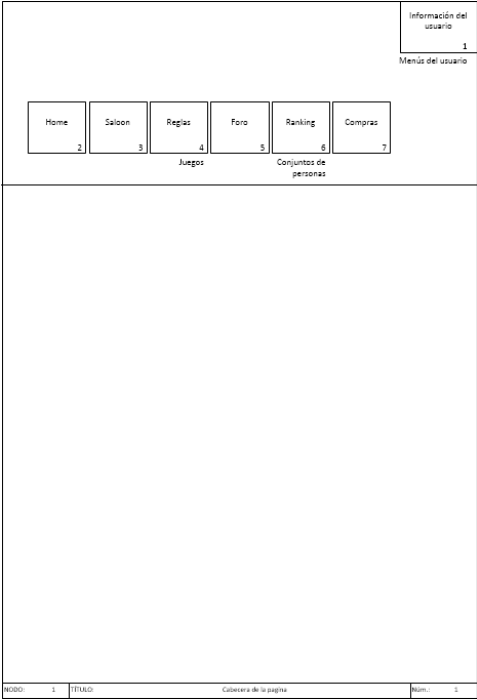


Figura 2: Boceto del footer

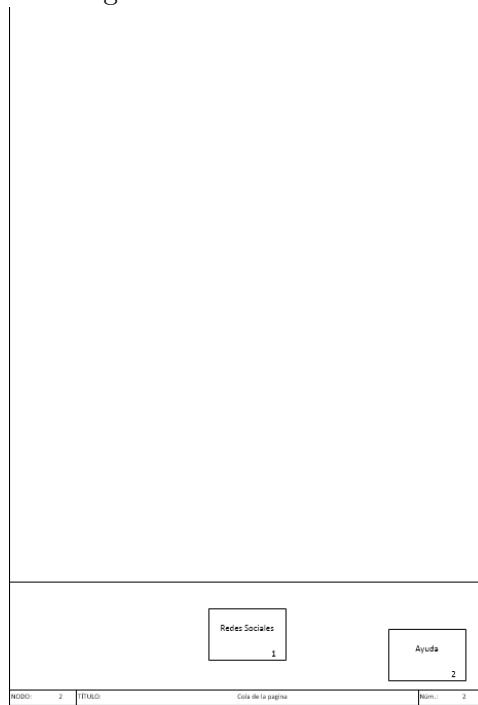


Figura 3: Boceto del foro

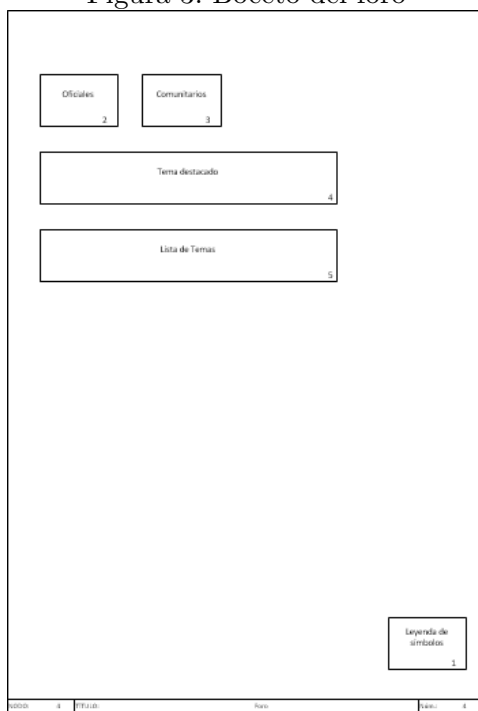


Figura 4: Boceto del saloon

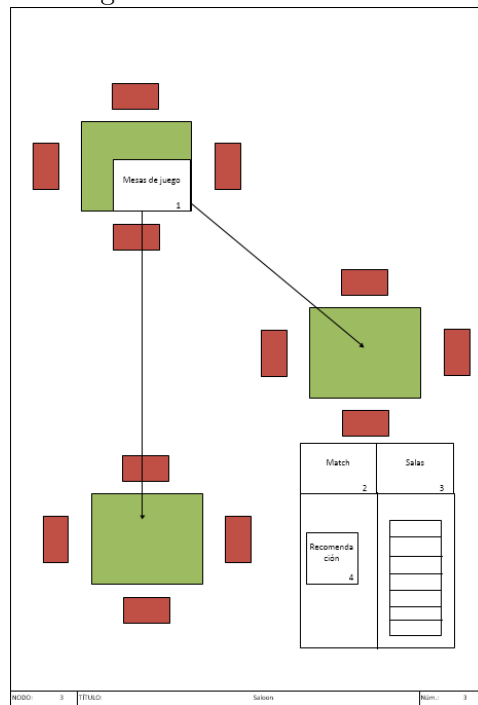




Figura 5: Boceto de la mesa

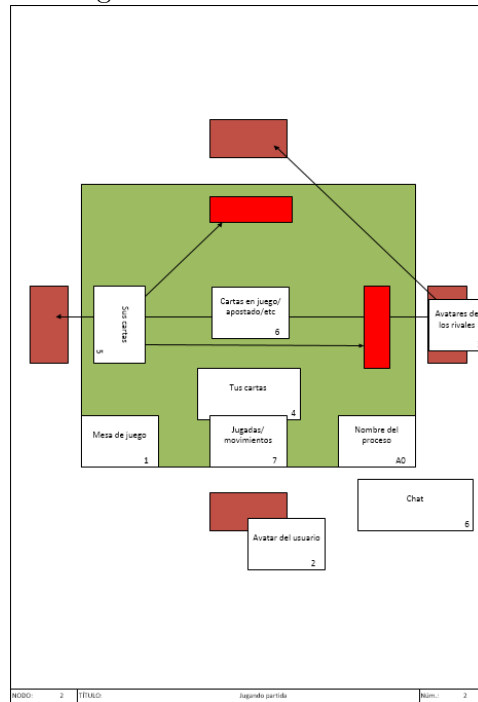


Figura 6: Esquema relacional

