

29/05/2017



**Playbit, noticias de
videojuegos.
Desarrollo con Laravel
y despliegue en
Amazon Web Services**

BRAULIO ÁLVARO PESO GARCÍA
PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

C.I.F.P. JUAN DE COLONIA | C.F.G.S. DESARROLLO DE APLICACIONES
WEB



Índice de Contenidos

Índice de Contenidos.....	2
1. Introducción.....	3
1.1 Descripción	3
1.2 Justificación.....	3
2. Planificación	4
2.1 Requisitos funcionales y no funcionales.....	4
2.2 Recursos	6
2.3 Planificación temporal	7
2.4 Planificación económica.....	8
Tecnologías	9
3. Desarrollo.....	12
3.1 Diseño	12
3.1.A Diagrama de la aplicación.....	12
3.1.B Diagrama E/R, esquemas de la BBDD	13
Diagrama de la base de datos	13
Diccionario de datos	14
3.1.C Diseño de interfaces	29
3.2 Pruebas.....	37
4. Conclusiones finales	41
4.1 Grado de cumplimiento de los requisitos fijados y análisis de las desviaciones.....	41
4.2 Propuestas de mejora o ampliaciones futuras	43
5. Referencias bibliográficas	43



1.Introducción

1.1 Descripción

Este proyecto ha sido realizado con la finalidad de ofrecer un portal dirigido a usuarios que jueguen a videojuegos y puedan mantenerse informados de las últimas novedades en este ámbito. Además de poder acceder a diferentes servicios que se ofrecen dentro de la aplicación: foros, grupos de usuarios, conexión con diferentes plataformas de videojuegos.

La aplicación será desarrollada en PHP 7 mediante el framework Laravel y haciendo uso de tecnologías como HTML5, CSS3, AJAX, JavaScript, jQuery. Estructurándose todo esto en una aplicación MVC mediante el motor de plantillas Blade y el ORM Eloquent.

El desarrollo será realizado con las herramientas de IntelliJ: PhpStorm, WebStorm y DataGrip. Además utilizaré el sistema de control de versiones Git a través de la plataforma GitHub mediante un repositorio privado.

La aplicación será desplegada posteriormente gracias a la colección de de servicios de computación en la nube ofrecidos a través de internet por AWS.



1.2 Justificación

He decidido realizar este proyecto debido a mi afición a los videojuegos y como jugador por tener la necesidad de tener un portal donde consultar de manera eficaz las últimas novedades de videojuegos, información sobre videojuegos y sobre todo de compartir con otros usuarios con mi misma afición.

También como oportunidad de aplicar nuevas tecnologías que he aprendido por mi cuenta además de las aprendidas durante el curso de Desarrollo de Aplicaciones Web de forma que estos conocimientos me sean de utilidad en el futuro.



2. Planificación

2.1 Requisitos funcionales y no funcionales

REQUISITOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTO	DESCRIPCIÓN
RF1	La aplicación contará con un registro de usuarios.
RF2	Cada usuario contará con perfil público donde se mostrará la actividad reciente en la aplicación.
RF3	El usuario podrá determinar la privacidad de ciertos elementos de su perfil de usuario público.
RF4	El usuario podrá realizar publicaciones públicas en un muro personal visible en su perfil.
RF5	El usuario podrá crear grupos privados y/o públicos y determinar la configuración de estos.
RF6	El usuario podrá acceder a los distintos grupos públicos y/o privados existentes en la aplicación.
RF7	El usuario podrá añadir como amigo/a a otros usuarios registrados en la aplicación.
RF8	El usuario podrá enviar mensajes privados a otros usuarios registrados en la aplicación.
RF9	El usuario podrá reportar a otros usuarios si sospechan que han cometido alguna infracción.
RF10	El usuario podrá crear nuevos hilos en los foros y responder a éstos.
RF11	El usuario podrá comentar en los artículos.
RF12	La aplicación contendrá un back-end de administración para gestionar: artículos, usuarios, categorías, foros, imágenes y la configuración general de la aplicación.
RF13	Los artículos podrán ser de tres tipos: noticia, avance, vídeo o análisis.
RF14	Si el artículo es de tipo análisis se deberá especificar las siguientes notas: apartado visual, apartado sonoro, apartado técnico, apartado de jugabilidad. Y una conclusión final.
RF15	Se podrá expulsar a determinados usuarios e impedirles la entrada a la aplicación por: email o IP pública.
RF16	La aplicación almacenará las imágenes en un servidor de almacenamiento flexible ofrecido por AWS.
RF17	La aplicación contará con una búsqueda avanzada para encontrar: artículos, juegos, usuarios o grupos.
RF18	La aplicación contará con un sistema de roles y permisos para restringir acciones a los usuarios registrados y dividir las funciones del equipo administrativo (administrador, moderador, redactor...)
RF19	La aplicación contará con un feed RSS Atom con los últimos 20 artículos redactados.



REQUISITOS FUNCIONALES	
RF20	El registro contará con un código de seguridad (reCaptcha).
RF21	Cuando un usuario se registre, éste deberá confirmar su dirección de correo electrónico enviando a éste un mail de confirmación.
RF22	Se notificará al usuario de determinadas acciones o procesos mediante el envío de correos electrónicos a su bandeja de correo (respuestas en comentarios o temas, solicitudes de amigo, mensajes privados).
RF23	Las categorías podrán ser plataformas relacionandose éstas con algún elemento hardware (consolas de videojuegos, equipos informáticos...).
RF24	Los usuarios se podrán registrar en la aplicación mediante su cuenta de Facebook, Twitter, Google u otras redes sociales.
RF25	Cuando se publique un artículo, se deberá conectar con la API de Twitter para enviar un tweet a una cuenta determinada.
RF26	La aplicación contactará con diferentes API's para obtener información sobre juegos.
REQUISITOS NO FUNCIONALES	
RNF1	La aplicación debe ser fácil de utilizar.
RNF2	Las interfaces de la aplicación deben ser amigables e intuitivas.
RNF3	La aplicación debe de proporcionar tiempos de respuesta rápidos.
RNF4	La aplicación debe ser fácil de analizar y modificar para corregir posibles fallos.
RNF5	El código fuente de la aplicación deberá estar correctamente documentado.
RNF6	La aplicación debe de mantener los datos almacenados seguros y protegidos.



2.2 Recursos

RECURSOS HARDWARE	
RECURSO	DESCRIPCIÓN
Ordenador	Equipo personal para desarrollar el proyecto.
Servidor Amazon Elastic Compute Cloud (AWS EC2)	Entorno virtual de cómputo que permite utilizar interfaces de servicios web para lanzar instancias con distintos sistemas operativos, cargarlas con su entorno de aplicaciones personalizado, administrar sus permisos de acceso a la red y ejecutar su imagen utilizando diferentes sistemas.
Servidor de almacenamiento flexible (AWS S3)	Servidor de almacenamiento de objetos para almacenar y recuperar la gran cantidad de datos desde cualquier ubicación de la web.
Servicio DNS (AWS Route 53)	Servicio web DNS escalable y de alta disponibilidad en la nube.
Servidor de base de datos relacionales (AWS RDS)	Servicio administrado de base de datos relacional (Amazon Aurora, MySQL, MariaDB, Oracle, Microsoft SQL Server y PostgreSQL)
Servicio SMTP (AWS SES)	Servicio de envío de correo electrónico.
RECURSOS SOFTWARE	
JetBrains WebStorm	Entorno de desarrollo para JavaScript, HTML y CSS
JetBrains PhpStorm	Entorno de desarrollo para PHP
JetBrains DataGrip	Sistema gestor de bases de datos
Adobe Photoshop CC	Editor fotográfico.
Microsoft Office Word y PowerPoint	Procesador de textos y editor de presentaciones.
GIT	Sistema de control de versiones.



2.3 Planificación temporal

FECHA	ACTIVIDAD
6-marzo	Inicio del proyecto. Establecer los requisitos del sistema y del software.
8-marzo	Creación de la estructura de datos relacional y de la arquitectura interna de la aplicación: mapeo de modelos, MVC, implementación de librerías externas necesarias e instalación del framework Laravel. Diseño preliminar de las interfaces de usuario. Documentación de lo realizado en la memoria del proyecto.
19-marzo	Maquetación de las interfaces de usuario e implementación de las mismas en la aplicación. Documentación de lo realizado en la memoria del proyecto.
29-marzo	Codificación del sistema de usuarios.
6-abril	Codificación del sistema de artículos.
13-abril	Codificación del sistema de foros y grupos.
27-abril	Codificación del back-end e implementación de API's REST para la creación de elementos en la base de datos.
11-mayo	Depuración del código y realización de pruebas de la lógica interna de la aplicación y de funciones externas. Documentación de lo realizado en la memoria del proyecto.
18-mayo	Exportar la aplicación del entorno de desarrollo para su posterior despliegue.
21-mayo	Despliegue y configuración de la aplicación en la nube a través de los servicios ofrecidos por Amazon Web Services.
22-mayo en adelante	Explotación y mantenimiento de la aplicación.



2.4 Planificación económica

DESARROLLO DE LA APLICACIÓN	
HORAS INVERTIDAS	PRECIO/HORA
250 horas	25€/hora
GASTOS EN SOFTWARE	
RECURSO	PRECIO
Licencias de uso para el software de desarrollo.	35,00€/mes
GASTOS EN HARDWARE	
RECURSO	PRECIO
Amortización mensual del hardware.	50,00€/mes
GASTOS EN EL DESPLIEGUE DE LA APLICACIÓN	
RECURSO	PRECIO
Servidor Amazon Elastic Compute Cloud (AWS EC2)	≈28€/mes
Servidor de almacenamiento flexible (AWS S3)	≈15€/MES + 12€/1000 peticiones (PUT,GET)
Servidor de base de datos relacionales (AWS RDS)	≈15€/mes
Servicio SMTP (AWS SES)	≈5€ c/1000 peticiones
Dominio www.gamershup.es	10€/año

TOTAL GASTOS EN SOFTWARE + HARDWARE	85,00€/mes
TOTAL DESPLIEGUE + MANTENIMIENTO	≈151,20€/mes
TOTAL DESARROLLO DE LA APLICACIÓN	6.250,00€



Tecnologías

PHP v7.0.15

Es lo que se denomina un lenguaje de programación del lado de servidor, se utiliza principalmente para la creación de páginas webs dinámicas. El servidor procesa las peticiones PHP previamente embebidas en el código HTML y devuelve una página web.

HTML5

HTML es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.

HTML5 es la última versión de HTML. El término representa dos conceptos diferentes: Se trata de una nueva versión de HTML, con nuevos elementos, atributos y comportamientos. Contiene un conjunto más amplio de tecnologías que permite a los sitios Web y a las aplicaciones ser más diversas y de gran alcance.

CSS3

CSS es un lenguaje de hojas de estilos creado para controlar el aspecto o presentación de los documentos electrónicos definidos con HTML y XHTML. CSS es la mejor forma de separar los contenidos y su presentación y es imprescindible para crear páginas web complejas.

JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza principalmente para crear páginas web dinámicas. Una página web dinámica es aquella que incorpora efectos como texto que aparece y desaparece, animaciones, acciones que se activan al pulsar botones y ventanas con mensajes de aviso al usuario.

AJAX

Ajax es una tecnología asíncrona, en el sentido de que los datos adicionales se solicitan al servidor y se cargan en segundo plano sin interferir con la visualización ni el comportamiento de la página.

jQuery 3.2.0

jQuery es una biblioteca multiplataforma de JavaScript, creada inicialmente por John Resig, que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web.



Laravel Framework 5.3

Laravel es un framework de código abierto para desarrollar aplicaciones y servicios web con PHP 5 y PHP 7. Su filosofía es desarrollar código PHP de forma elegante y simple, evitando el "código espagueti". Fue creado en 2011 y tiene una gran influencia de frameworks como Ruby on Rails, Sinatra y ASP.NET MVC.

Blade

Laravel usa unos archivos que se llaman plantillas o templates que suelen ser nuestros archivos principales, que tienen los segmentos de código que se repiten en mas de una vista, como por ejemplo la barra de navegacion, un menú de opciones, la estructura del acomodo de nuestro proyecto, etc.

Además de los templates, se cuentan con archivos que se llaman partials, estos archivos son pequeños segmentos de código que suelen ser usados comunmente en partes del sistema en especifico.

Esto hace que las vistas de cada parte del proyecto, que suelen ser llamadas por una ruta o controlador sean mucho mas pequeñas que usando otro tipo de frameworks para desarrollo Web, y para poder unir todos estos archivos o piezas del rompecabezas usamos el motor de plantillas de Laravel llamado BLADE.

Eloquent ORM

Object-Relational mapping, o lo que es lo mismo, mapeo de objeto-relacional, es un modelo de programación que consiste en la transformación de las tablas de una base de datos, en una serie de entidades que simplifiquen las tareas básicas de acceso a los datos para el programador.

Eloquent es el ORM que incluye Laravel para manejar de una forma fácil y sencilla los procesos correspondientes al manejo de bases de datos en nuestro proyecto, gracias a las funciones que provee podremos realizar complejas consultas y peticiones de base de datos sin escribir una sola línea de código SQL.

Composer

Composer es un manejador de dependencias y librerías.

La instalación siempre es local para cualquier proyecto, las librerías se instalan en un directorio por defecto (normalmente es /vendor).



REST APIs

La interfaz de programación de aplicaciones, abreviada como API del inglés: Application Programming Interface, es un conjunto de subrutinas, funciones y procedimientos (o métodos, en la programación orientada a objetos) que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción.

MySQL

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional desarrollado bajo licencia dual GPL/Licencia comercial por Oracle Corporation y está considerada como la base datos open source más popular del mundo, y una de las más populares en general junto a Oracle y Microsoft SQL Server, sobre todo para entornos de desarrollo web.

Git

Git es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds, pensando en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando éstas tienen un gran número de archivos de código fuente.



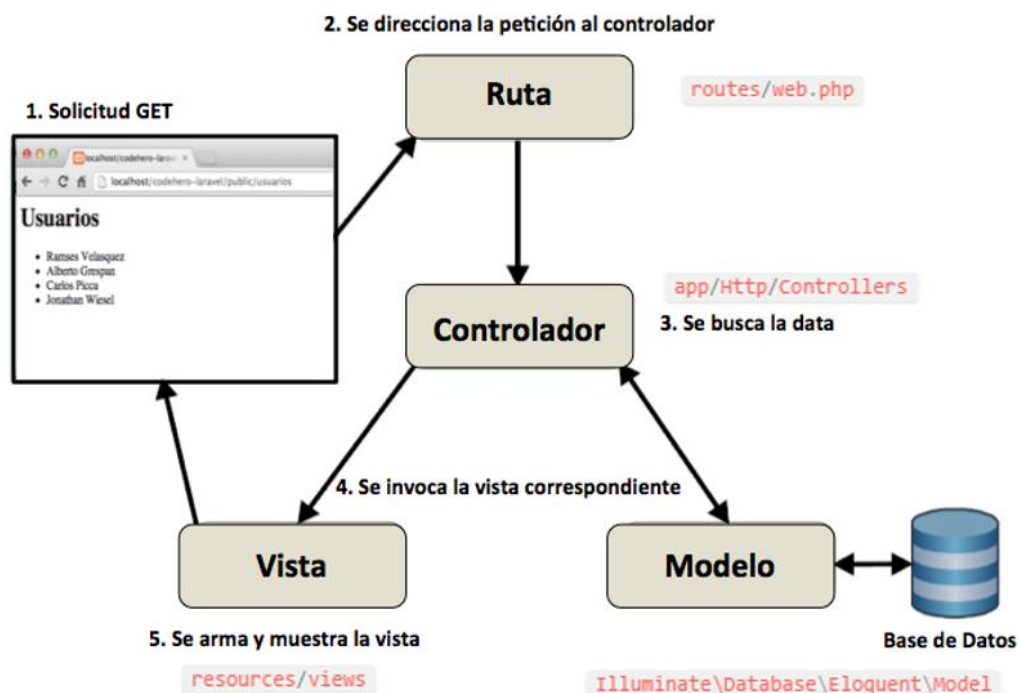


3.Desarrollo

3.1 Diseño

3.1.A Diagrama de la aplicación

Laravel utiliza un sistema de rutas bajo un modelo vista controlador, en la siguiente imagen se muestra el proceso que se realiza cuando ingresamos a una URL además de la arquitectura del patrón MVC.





3.1.B Diagrama E/R, esquemas de la BBDD

Diagrama de la base de datos



Diccionario de datos

A continuación se muestra el diccionario de datos de la base de datos utilizada en la aplicación dividida por tablas.

Articles

En la siguiente tabla se almacenan todos los artículos los cuales pueden ser de cuatro tipos: Noticia, Análisis, Avance o Vídeo.

Estos artículos pueden estar relacionados con un juego determinado (game_id) y han sido escritos por un usuario (user_id).

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del artículo
user_id 🔑	Usuario que ha redactado el artículo
game_id 🔑	Juego relacionado
type	Tipo de artículo
image	Imagen destacada
title	Título
description	Descripción
content	Contenido
seo_optimized_title	Título optimizado para buscadores
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



Categories

En la siguiente tabla se almacenan todas las categorías a las cuales puede pertenecer un artículo o un juego. Las categorías también pueden ser tratadas como plataformas dentro de la aplicación si están relacionadas con algún equipo de hardware como por ejemplo una videoconsola.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la categoría
name	Nombre
color	Color
alias	Alias (Nombre optimizado para buscadores)
its_platform	Tratarla como una plataforma
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Articles categories

En la siguiente tabla se almacenan las relaciones entre artículos y categorías, es decir, las categorías a las que pertenece un artículo.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la relación
category_id 🔑	Categoría a la cual pertenece el artículo
article_id 🔑	Artículo



Articles comments

En la siguiente tabla se almacenan los comentarios publicados por un usuario en un artículo.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del comentario
article_id 🔑	Artículo al cual pertenece
user_id 🔑	Usuario que escribió el artículo
comment	Contenido del comentario
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Countries

En la siguiente tabla se almacenan los diferentes países a los cuales puede pertenecer un usuario cuando se registra.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del país
code	Código del país
country	Nombre del país



Developers

En la siguiente tabla se almacenan los desarrolladores a los cuales puede pertenecer un juego

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del desarrollador
name	Nombre del desarrollador
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Distributors

En la siguiente tabla se almacenan los distribuidores a los cuales puede pertenecer un juego

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del distribuidor
name	Nombre del distribuidor
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



Events

En la siguiente tabla se almacenan los diferentes eventos programados.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del evento
title	Título
description	Descripción
twitter_hashtag	Hashtag en Twitter relacionado
twitter_widget_id	Identificador del widget de Twitter en donde se muestran los últimos tweets relacionados con el evento
related_tag	Etiqueta relacionada con el evento
start_date	Fecha de comienzo
end_date	Fecha de fin
seo_optimized_title	Título optimizado para buscadores
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Events events

La siguiente tabla crea una relación entre diferentes eventos, pudiendo varios de ellos pertenecer a uno solo.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la relación
event_id 🔑	Evento padre
child_event_id 🔑	Evento hijo
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



Forums

La siguiente tabla almacena la información de los foros existentes.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del foro
title	Título
type	Tipo
forum_section_id 🔑	Sección a la que pertenece el foro
game_id 🔑	Juego relacionado
category_id 🔑	Categoría relacionada
seo_optimized_title	Título optimizado para buscadores
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Forums_section

La siguiente tabla almacena las diferentes secciones en las cuales se puede categorizar un foro.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la sección
title	Título
description	Descripción
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



Forums topics

La siguiente tabla almacena los temas existentes en los diferentes foros.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del tema
title	Título
content	Contenido
type	Tipo
forum_id 🔑	Foro al que pertenece
user_id 🔑	Usuario que lo ha creado
forum_topic_id 🔑	Tema al que pertenece
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



Games

La siguiente tabla almacena los diferentes juegos.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del juego
title	Título
description	Descripción
available_on	Establecimientos o plataformas donde se puede adquirir
players_quantity	Cantidad de jugadores
duration	Duración
language	Lenguajes en los que está disponible
release_date	Fecha de lanzamiento
header_image	Imagen de cabecera
boxed_image	Carátula
seo_optimized_title	Título optimizado para buscadores
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Games categories

La siguiente tabla almacena las categorías a las cuales pertenecen los diferentes juegos.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la relación
game_id 🔑	Juego relacionado
category_id 🔑	Categoría a la que pertenece



Games_genres

La siguiente tabla almacena los géneros a los cuales pertenece un juego.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la relación
game_id 🔑	Genero relacionado
genre_id 🔑	Juego al que pertenece

Games_developers

La siguiente tabla almacena los desarrolladores a los cuales pertenece un juego.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la relación
game_id 🔑	Juego relacionado
developer_id 🔑	Desarrollador al que pertenece

Games_distributors

La siguiente tabla almacena los distribuidores a los cuales pertenece un juego.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la relación
game_id 🔑	Juego relacionado
distributor_id 🔑	Distribuidor al que pertenece



Genres

La siguiente tabla almacena los diferentes géneros de videojuegos.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificación del género
name	Nombre
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Permissions

La siguiente tabla almacena los diferentes permisos que puede tener un usuario.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del permiso
name	Nombre
description	Descripción
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Roles

La siguiente tabla almacena los diferentes roles que puede tener un usuario.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del rol
name	Nombre
description	Descripción
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



Roles permissions

Asocia los diferentes permisos a un único rol, es decir, los agrupa.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la relación
name	Nombre
description	Descripción
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Reviews

La siguiente tabla almacena los diferentes análisis de videojuegos relacionados con un artículo en concreto.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del análisis
article_id 🔑	Artículo relacionado
game_id 🔑	Juego relacionado
gameplay_score	Puntuación de la jugabilidad
graphics_score	Puntuación de los gráficos
sounds_score	Puntuación del sonido
innovation_score	Puntuación de la innovación
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



Tags

La siguiente tabla almacena las diferentes etiquetas a las que puede pertenecer un artículo

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador de la etiqueta
article_id 🔑	Artículo relacionado
name	Nombre
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Users_email_tokens

La siguiente tabla almacena tokens de seguridad para confirmar una cuenta de usuario o reestablecer una contraseña.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador
user_id 🔑	Usuario relacionado
token	Token
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



Users_privacy

La siguiente tabla almacena la configuración de privacidad de los usuarios registrados.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador
user_id 🔑	Usuario relacionado
public_profile	Perfil público
public_city	Ciudad pública
public_age	Edad pública
public_accounts	Cuentas asociadas públicas
public_con_accounts	Cuentas de conexión públicas
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación

Videos

La siguiente tabla almacena los diferentes videos que están relacionados a un artículo en concreto.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del vídeo
article_id 🔑	Artículo relacionado
youtube_code	Código de vídeo de Youtube
duration	Duración del vídeo
views_count	Contador de visualizaciones
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



Users

La siguiente tabla almacena los usuarios registrados en la aplicación.

Campo	Descripción
id 🔑	Identificador del usuario
nickname	Apodo
email	Email
password	Contraseña
role_id	Rol al que pertenece
name	Nombre
surname	Apellidos
birthdate	Fecha de nacimiento
country_id 🇺🇸	País al que pertenece
city	Ciudad
gender	Sexo
avatar	Imagen de perfil
favourite_genre	Género favorito
signature	Firma personal
xbox_gamertag	Nickname en XBOX
ps_id	Identificador en Play Station
nintendo_network	Identificador en Nintendo Network
friend_code_wii	Identificador en Wii
friend_code_3ds	Identificador en 3DS
friend_code_ds	Identificador en DS
microsoft_gamertag	Microsoft Gametag
steam_id	Identificador de Steam
twitter	Twitter



Facebook	Facebook
google	Google +
web_blog	Página personal
remember_token	Token de seguridad
verified	Cuenta verificado
created_at	Fecha de creación
updated_at	Fecha de modificación



3.1.C Diseño de interfaces

Registro de usuarios

Regístrate en Playbit.es

Nombre de usuario

Nombre de usuario

Nombre

Apellidos

Nombre

Apellidos

País

Ciudad

E-mail

E-mail

Repite tu e-mail

Fecha de nacimiento

Día

Mes

Año

Contraseña

Contraseña

Repite tu contraseña

☐ No soy un robot

☒ Quiero recibir la newsletter semanal de novedades

☐ Acepto los términos y condiciones

[Regístrate](#)

[¿Ya estás registrado? Accede desde aquí](#)

PLATAFORMAS

PC

Wii U

PS4

3DS

PS3

PS Vita

XBOX ONE

iOS

XBOX 360

Android

NAVEGACIÓN RÁPIDA

Noticias

Videos

Análisis

Avances

Imágenes

COMUNIDAD

Regístrate

Entrar

Foro

Grupos

PLAYBIT

Sobre nosotros

Contacto

Publicidad

Aviso legal

© PLAYBIT 2017. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SOBRE PLAYBIT CONTACTO AVISO LEGAL

Fig. 3.1.1 Página de registro



Acceso de usuarios registrados

Acceder a Playbit.es

Entrar con Facebook

Email

Contraseña

Acceder

☐ Recordarme en este equipo

¿Todavía no estás registrado? [Regístrate ahora](#)

PLATAFORMAS

- PC
- Wii U
- PS4
- 3DS
- PS3
- PS Vita
- XBOX ONE
- iOS
- XBOX 360
- Android

NAVEGACIÓN RÁPIDA

- Noticias
- Videos
- Análisis
- Avances
- Imágenes

COMUNIDAD

- Regístrate
- Entrar
- Foros
- Grupos

PLAYBIT

- Sobre nosotros
- Contacto
- Publicidad
- Aviso legal

© PLAYBIT 2017. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. [SOBRE PLAYBIT](#) | [CONTACTO](#) | [AVISO LEGAL](#)

Fig 3.1.2 Página de acceso de usuarios

Inicio

PC

PS4

PS3

XBOX ONE

XBOX 360

WII U

3DS

PS VITA

IOS

Android

Usuario anónimo

Portal

Noticias

Mass Effect Andromeda estrena su parche 1.07

PC

PS4

XBOX ONE

MASS EFFECT ANDROMEDA ESTRENA SU PARCHÉ 1.07

Corrige algunos bugs del RPG de ciencia ficción de BioWare

El equipo de **BioWare** no se olvida del soporte para su *Mass Effect: Andromeda*, y debido a ello sigue lanzando de forma más o menos regular parches para el título de cara a corregir lo realmente mal terminado que estaba en cuanto a pulido en el momento de su lanzamiento.

Ahora **Electronic Arts** y el propio estudio han lanzado la **actualización 1.07**, que corrige algunos bugs y lleva a cabo mejoras en la estabilidad del programa. No se ha entrado en muchos detalles, pero Michael Gambile (el productor del título), ha aclarado que hay algunas soluciones para el interfaz y un cueque en una misión de rescate. También se suma un desbloqueo que no funcionaba correctamente para un traje casual del protagonista, se solventa un tema de servidores y una incidencia con las mejoras del Normad.

El parche está disponible para su descarga gratuita en PC, Xbox One y PS4.

mass effect andromeda

parche

ea

f

t

g+

COMENTARIOS (0)

Envía un comentario...

Enviar comentario

Buscar...

NOTICIAS RECIENTES

PC

Destiny 2 para PC "no es un port de consola"

La versión de compañías ya está desmantelando vicarious vivoras y no tendrá servidores dedicados

PC

CD Projekt desea toda la suerte del mundo a la serie de The Witcher

El actor Doug Cockle, la voz de Geralt en los videojuegos, niega estar involucrado en la serie de Netflix

PC

¡Juega gratis a Overwatch del 26 al 29 de mayo!

Créditos del título de Blizzard en PS4, Xbox One y PC

Ver todas

PLATAFORMAS

WII U

PC

3DS

PS4

PS VITA

PS3

IOS

XBOX ONE

Android

XBOX 360

NAVEGACIÓN RÁPIDA

Noticias

Videos

Análisis

Avances

Imágenes

COMUNIDAD

Regístrate

Entrar

Fóros

Grupos

PLAYBIT

Sobre nosotros

Contacto

Publicidad

Aviso legal

f

g+

© PLAYBIT 2017. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SOBRE PLAYBIT | CONTACTO | AVISO LEGAL

Página 31 | 43



Vídeo

Inicio

PC

PS4

PS3

XBOX ONE

XBOX 360

WII U

3DS

PS Vita

iOS

Android

Usuario anónimo

Q

Porta

H1Z1: King of the Kill recibe nuevos contenidos

PC

PS4

XBOX ONE

H1Z1: KING OF THE KILL RECIBE NUEVOS CONTENIDOS

Los aficionados a H1Z1: King of the Kill ya pueden disfrutar de una serie de nuevos contenidos gracias a la última actualización de este videojuego de acción multijugador que permite que hasta 150 personas luchen por su vida en un vasto campo de batalla.

Entre las novedades destaca la llegada de **tres nuevas zonas** de juego que se han construido pensando en distintas formas de disfrutar de la acción de H1Z1: una para el combate más cercano, otra para el combate parapetado y otra para luchar en movimiento. El equipo de **Daybreak** también trae de vuelta las escaramuzas y durante este fin de semana, las partidas contarán con reglas especiales que irán rotando, como limitación de armas o zonas seguras entre muchas otras.

H1Z1: King of the Kill también mejora el registro de impactos en el juego, dotando a su acción de mayor espectacularidad, pues también los escenarios son ahora más realistas. Entre otras novedades, que buscan aumentar el realismo, la escopeta también ha sido rediseñada, a la par que la interfaz del inventario se ha simplificado.

h1z1

daybreak game company

f

t

g+

COMENTARIOS (0)

Envía un comentario...

Enviar comentario

Buscar...

Q

NOTICIAS RECIENTES

PC

PS4

Xbox One

Mass Effect Andromeda estrena su parche 1.07

Corrige algunos bugs del RPG de ciencia ficción de BioWare

PC

Destiny 2 para PC "no es un port de consola"

La versión de computo está desamplando vicarious vision y no tendrá servidores dedicados

PC

CD Projekt desea toda la suerte del mundo a la serie de The Witcher

El actor Doug Cockle, la voz de Geralt en los videojuegos, niega estar involucrado en la serie de Netflix

Ver todas

PLATAFORMAS

PC

PS4

PS3

XBOX ONE

XBOX 360

WII U

3DS

PS Vita

iOS

Android

NAVEGACIÓN RÁPIDA

Noticias

Videos

Análisis

Avances

Imágenes

COMUNIDAD

Regístrate

Entrar

Foros

Grupos

PLAYBIT

Sobre nosotros

Contacto

Publicidad

Aviso legal

t

f

g+

t

© PLAYBIT 2017. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SOBRE PLAYBIT | CONTACTO | AVISO LEGAL

Fig. 3.1.5 Página de vídeo



Archivo de noticias

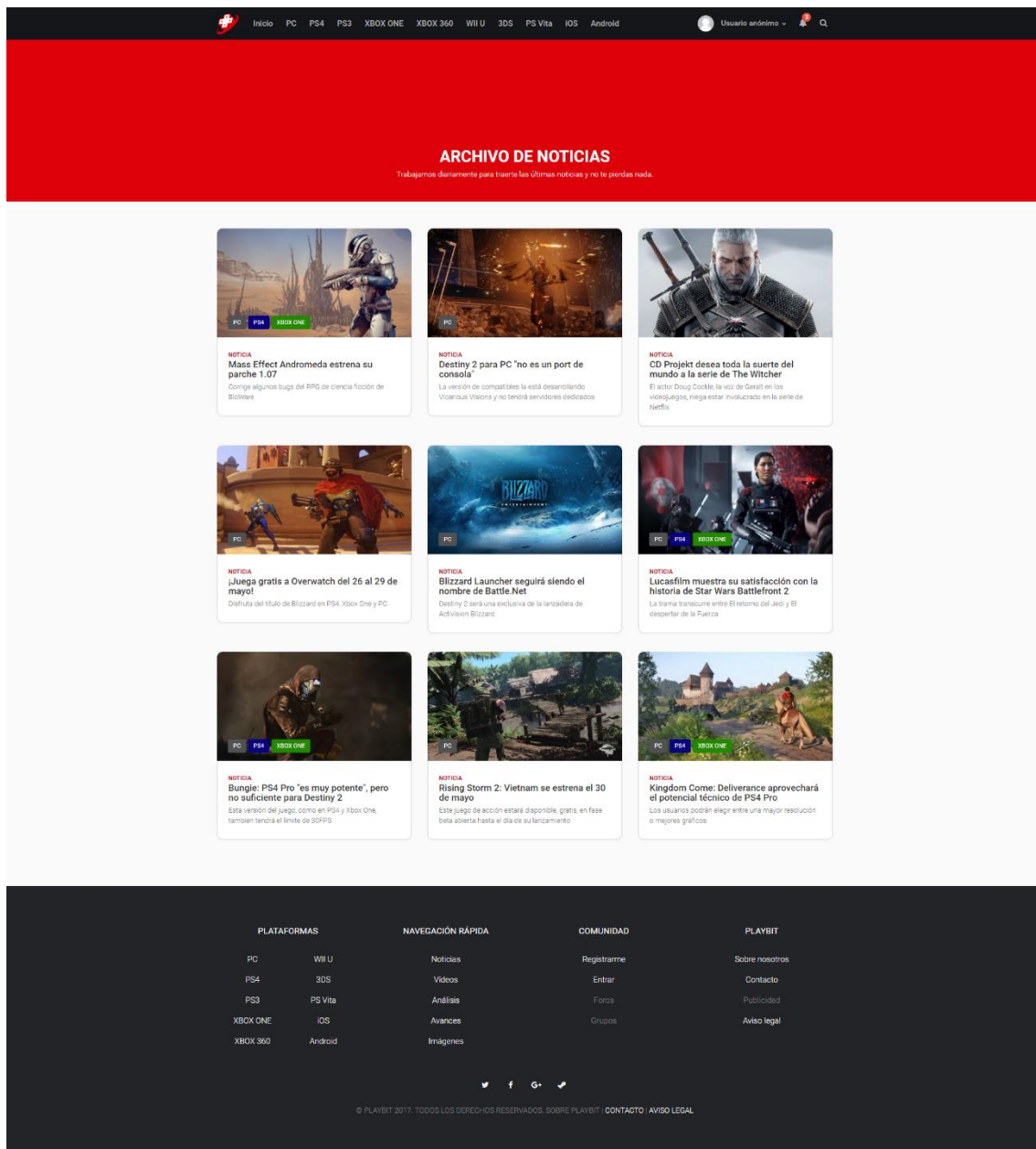


Fig. 3.1.6 Página de noticias



Categoría/Plataforma

XBOX ONE
INICIO > PLATAFORMA > XBOX ONE

BUSCAR EN Ordenar por Buscar artículo...

NOTICIA
Kingdom Come: Deliverance aprovechará el potencial técnico de PS4 Pro
Los usuarios podrán elegir entre una mayor resolución o mejores gráficos.

VIDEO
H1Z1: King of the Kill recibe nuevos contenidos
Su última actualización añade tres zonas adicionales y recupera las escaramuzas entre otras novedades.

NOTICIA
Bungie: PS4 Pro 'es muy potente', pero no suficiente para Destiny 2
Esta versión del juego, como en PS4 y Xbox One, también tendrá el límite de 30FPS.

NOTICIA
Lucasfilm muestra su satisfacción con la historia de Star Wars Battlefront 2
La trama transcurrió entre el retorno del Jedi y el despertar de la Fuerza.

NOTICIA
Mass Effect Andromeda estrena su parche 1.07
Corrige algunos bugs del RPG de ciencia ficción de BioWare.

PLATAFORMAS
PC
PS4
PS3
XBOX ONE
XBOX 360
Wii U
3DS
PS Vita
iOS
Android

NAVEGACIÓN RÁPIDA
Noticias
Videos
Análisis
Avances
Imágenes

COMUNIDAD
Regístrate
Entrar
Foros
Grupos

PLAYBIT
Sobre nosotros
Contacto
Publicidad
Aviso legal

© PLAYBIT 2017. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SOBRE PLAYBIT | CONTACTO | AVISO LEGAL

Fig. 3.1.7 Página de categoría



Administración – Crear un nuevo artículo

Nuevo artículo

Inicio - Artículos - Nueva

Título del artículo

Nombre optimizado para buscadores

Fuente HTML

Estilo - Formato - Fuente - Tamaño

Descripción

Guardar

Cancelar

Información del artículo

Tipo: Noticia

Juego relacionado: Ninguno

Categorías/plataformas: Nothing selected

Etiquetas

Imagen destacada

Subir archivo

PLATAFORMAS

PC, PS4, PS3, XBOX ONE, XBOX 360, Wii U, 3DS, PS Vita, iOS, Android

NAVEGACIÓN RÁPIDA

Noticias, Videos, Análisis, Avances, Imágenes

COMUNIDAD

Regístrate, Entrar, Foros, Grupos

PLAYBIT

Sobre nosotros, Contacto, Publicidad, Aviso legal

© PLAYBIT 2017. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SOBRE PLAYBIT | CONTACTO | AVISO LEGAL

Fig. 1.3.8 Página de creación de artículo



Administración – Crear una nueva categoría

Inicio > Categorías > Nueva

Nueva categoría

Nombre: Alias: Color:

☐ Tratar a esta categoría como una plataforma

[Guardar](#) [Cancelar](#)

PLATAFORMAS	NAVEGACIÓN RÁPIDA	COMUNIDAD	PLAYBIT
PC	Noticias	Regístrate	Sobre nosotros
PS4	Vídeos	Entrar	Contacto
PS3	Análisis	Foros	Publicidad
XBOX ONE	Avances	Grupos	Aviso legal
XBOX 360	Imágenes		

© PLAYBIT 2017. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SOBRE PLAYBIT | CONTACTO | AVISO LEGAL


Fig. 1.3.9 Página de creación de categoría




3.2 Pruebas


Acceso de usuarios


Si un usuario intenta acceder con un correo electrónico que no está asociado a ningún usuario.

 Acceder a Playbit.es

 Entrar con Facebook

El usuario asociado a esa dirección de correo electrónico no existe

 mail@example.com


 Contraseña


Acceder

☐ Recordarme en este equipo


¿Todavía no estás registrado? [Regístrate ahora](#)


Si la contraseña introducida es incorrecta.

 Acceder a Playbit.es

 Entrar con Facebook

La contraseña introducida es incorrecta

 alvaro.peso@playbit.es

 Contraseña


Acceder


☐ Recordarme en este equipo

¿Todavía no estás registrado? [Regístrate ahora](#)





Si el usuario intenta acceder con una cuenta no verificada.

 Acceder a Playbit.es

 Entrar con Facebook

Ésta cuenta todavía no ha sido confirmada, si eres el propietario revisa tu bandeja de correo electrónico para hacerlo

 usuario1@example.com

 Contraseña

Acceder

☐ Recordarme en este equipo

¿Todavía no estás registrado? [Regístrate ahora](#)

Confirmación de correo electrónico

Cuando un usuario se registre, deberá verificar su e-mail mediante un enlace que recibirá en un correo electrónico como el siguiente.

playbit.es/confirmar_email/3/e13c58052e0ab1e6091f4d4a7373a850

Hola **user1**,

te damos la bienvenida a **Playbit.es**.

Desde ahora podrás participar en la comunidad hecha por y para jugadores, podrás comentar las últimas novedades del mundo de los videojuegos y participar en los foros y debates que tenemos preparados para ti además de disfrutar de otros servicios que te están esperando en nuestro portal...

Antes de continuar deberás confirmar tu dirección de correo electrónico pulsando sobre el botón inferior.

Confirmar

AVISO LEGAL: Este mensaje se dirige exclusivamente a su destinatario y puede contener información privilegiada o confidencial. Si usted no es el destinatario señalado, le informamos de que cualquier divulgación, copia, distribución o uso de los contenidos está prohibida. Si usted ha recibido este mensaje por error, por favor borre su contenido y comuníquenoslo en la dirección del remitente a la mayor brevedad posible. Gracias.

© PLAYBIT 2017. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SOBRE PLAYBIT | [CONTACTO](#) | [AVISO LEGAL](#)

Una vez confirmado, este usuario ya podrá acceder a la aplicación con su correo electrónico y contraseña.



Añadir nuevos comentarios en los artículos

Si un usuario intenta escribir un comentario en un artículo sin estar autenticado, se mostrará una alerta invitándole a acceder al sistema o si todavía no lo ha hecho, a registrarse.

Aviso

×

Para poder realizar esta acción es necesario estar registrado.

Si ya tienes una cuenta **inicia sesión**.

Si todavía no estás registrado **crea una nueva cuenta**.

Iniciar sesión

Crear una cuenta

Cancelar

Si el usuario está autenticado podrá comentar en artículos.

COMENTARIOS (0)

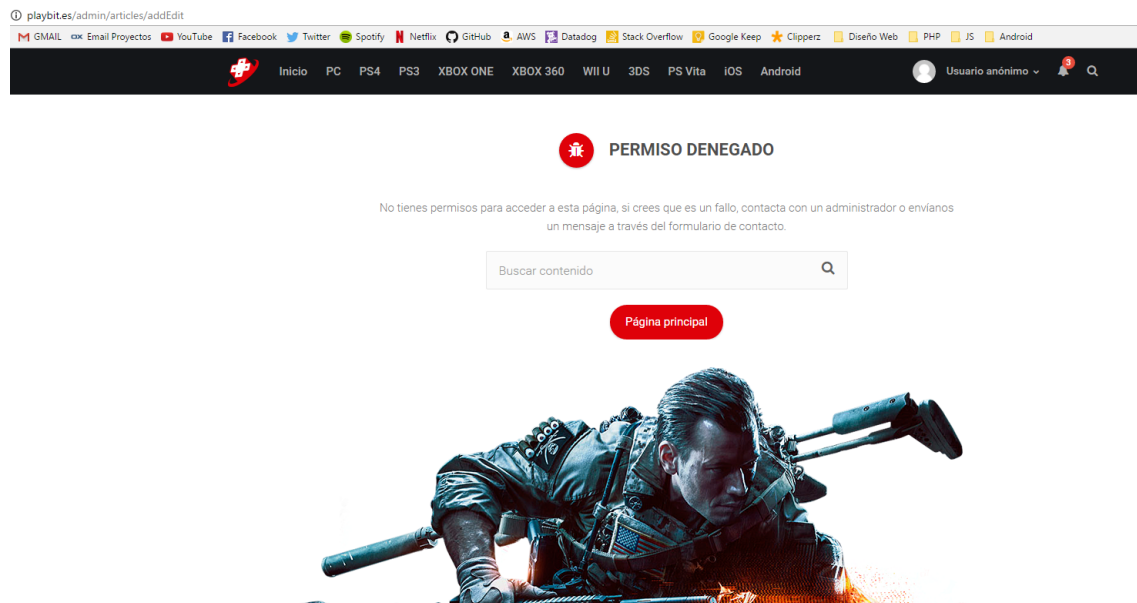
Estoy escribiendo un comentario....

Enviar comentario



Roles y permisos

Si un usuario no tiene permisos para acceder a una página determinada, se lanzará una excepción y se mostrará una pantalla de error.





4. Conclusiones finales

4.1 Grado de cumplimiento de los requisitos fijados y análisis de las desviaciones

En la siguiente tabla quedan marcados los requisitos cumplidos tras el desarrollo de la aplicación.

REQUISITOS FUNCIONALES	
REQUERIMIENTO	DESCRIPCIÓN
RF1	La aplicación contará con un registro de usuarios.
RF2	Cada usuario contará con perfil público donde se mostrará la actividad reciente en la aplicación.
RF3	El usuario podrá determinar la privacidad de ciertos elementos de su perfil de usuario público.
RF4	El usuario podrá realizar publicaciones públicas en un muro personal visible en su perfil.
RF5	El usuario podrá crear grupos privados y/o públicos y determinar la configuración de estos.
RF6	El usuario podrá acceder a los distintos grupos públicos y/o privados existentes en la aplicación.
RF7	El usuario podrá añadir como amigo/a a otros usuarios registrados en la aplicación.
RF8	El usuario podrá enviar mensajes privados a otros usuarios registrados en la aplicación.
RF9	El usuario podrá reportar a otros usuarios si sospechan que han cometido alguna infracción.
RF10	El usuario podrá crear nuevos hilos en los foros y responder a éstos.
RF11	El usuario podrá comentar en los artículos.
RF12	La aplicación contendrá un back-end de administración para gestionar: artículos, usuarios, categorías, foros, imágenes y la configuración general de la aplicación.
RF13	Los artículos podrán ser de tres tipos: noticia, avance, vídeo o análisis.
RF14	Si el artículo es de tipo análisis se deberá especificar las siguientes notas: apartado visual, apartado sonoro, apartado técnico, apartado de jugabilidad. Y una conclusión final.
RF15	Se podrá expulsar a determinados usuarios e impedirles la entrada a la aplicación por: email o IP pública.
RF16	La aplicación almacenará las imágenes en un servidor de almacenamiento flexible ofrecido por AWS.
RF17	La aplicación contará con una búsqueda avanzada para encontrar: artículos, juegos, usuarios o grupos.



REQUISITOS FUNCIONALES	
RF18	La aplicación contará con un sistema de roles y permisos para restringir acciones a los usuarios registrados y dividir las funciones del equipo administrativo (administrador, moderador, redactor...)
RF19	La aplicación contará con un feed RSS Atom con los últimos 20 artículos redactados.
RF20	El registro contará con un código de seguridad (reCaptcha).
RF21	Cuando un usuario se registre, éste deberá confirmar su dirección de correo electrónico enviando a éste un mail de confirmación.
RF22	Se notificará al usuario de determinadas acciones o procesos mediante el envío de correos electrónicos a su bandeja de correo (respuestas en comentarios o temas, solicitudes de amigo, mensajes privados).
RF23	Las categorías podrán ser plataformas relacionandose éstas con algún elemento hardware (consolas de videojuegos, equipos informáticos...).
RF24	Los usuarios se podrán registrar en la aplicación mediante su cuenta de Facebook, Twitter, Google u otras redes sociales.
RF25	Cuando se publique un artículo, se deberá conectar con la API de Twitter para enviar un tweet a una cuenta determinada.
RF26	La aplicación contactará con diferentes API's para obtener información sobre juegos.

Debido a la gran cantidad de trabajo y a las nuevas implementaciones que he ido realizando durante el desarrollo no he podido completar las dos siguientes secciones del portal:

- Perfiles de usuarios
- Grupos públicos y privados



4.2 Propuestas de mejora o ampliaciones futuras

Como ampliaciones futuras se deberán implementar todas las funcionalidades establecidas en los requisitos que no se han podido cumplir.

5. Referencias bibliográficas

- Documentación PHP (<http://php.net/docs.php>)
- Documentación laravel (<https://laravel.com/docs/5.3>)
- Laraveles (<https://laraveles.com/>)