## Forma Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente Un dibujo con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Escuela Técnica Superior de Ingeniería**

**Universidad de Huelva**

**Trabajo Fin de Grado/Máster**

Desarrollo de Aplicación Web para portal de videojuegos

Grado Ingeniería Informática

Juan Crespo Fuentes

[Fecha]

Índice

[1](#_Toc155613917)

[Resumen 4](#_Toc155613918)

[Abstract 4](#_Toc155613919)

[1. Introducción 5](#_Toc155613920)

[2. Motivación 5](#_Toc155613921)

[3. Objetivos 5](#_Toc155613922)

# Resumen

# Abstract

# Introducción

La creación de este trabajo de fin de grado, en adelante TFG, surge de mi afición por hacer uso de aplicaciones web que recopilan información sobre películas, series, libros, etc. Para la creación de mi aplicación web he tomado como referencia características comunes de varias aplicaciones web de este tipo y, en especial, de la aplicación Letterboxd. De esta aplicación he referenciado varias funcionalidades y estilos específicas de esta aplicación web.

# Motivación

Para varias de las diferentes obras artísticas existe una aplicación común para toda la comunidad de ese tipo de obra. Por ejemplo, Letterboxd, mencionado anteriormente, que es la aplicación web utilizada por la mayoría de los cinéfilos. Otros ejemplos serían Goodreads para los lectores o TV Time para los amantes de las series. En el caso de los videojuegos existen varias aplicaciones de este tipo, pero no hay un consenso general en la comunidad de jugadores.

# Objetivos

El objetivo principal es la creación de una aplicación web que recopile información sobre los videojuegos que están en el mercado, además de que sirva como aplicación web común a todos los jugadores. Los usuarios podrán llevar un seguimiento de los videojuegos que quieran probar, que estén jugando actualmente o ya hayan probado. Cada usuario podrá puntuar cada juego en el que tenga un progreso, la suma de todas estas valoraciones conseguirá una puntuación general de la comunidad para cada videojuego. El usuario también podrá escribir reseñas y crear listas.

Otro de los objetivos es prescindir de un actor administrador que vaya añadiendo los diferentes datos que refiere la aplicación web. Como sustitución se usarán los datos de una página web externa a través de una API. También, debido a esto, otra de las metas es crear nuestra propia API para que agentes externos puedan usar los datos de nuestra aplicación.

# Tecnologías

## Tecnologías para el Backend

### Spring Boot

Spring Boot es un marco de desarrollo de aplicaciones de código abierto en Java. Ofrece gran facilidad en la creación y despliegue del proyecto debido a la automatización en ciertos aspectos de la configuración como por ejemplo la incorporación de su propio servidor.

### MySQL

MySQL es un gestor de base de datos relacional gratuito y de código abierto.

### Eclipse

Eclipse es un entorno de desarrollo integrado (IDE, Integrated Development Environment) de código abierto muy utilizado para el desarrollo software. Ofrece una amplia variedad de herramientas para el uso de diferentes lenguajes de programación, aunque el más usado en este entorno es Java.

### Java

Java es el lenguaje número uno de programación y desarrollo. Su sintaxis es clara e intuitiva, además de ser parecida a otros lenguajes de programación similares. Tiene una gran variedad de librerías. Su portabilidad la hace accesible a todo tipo de plataformas, con ello consigue que muchos de los desarrolladores elijan esta opción a la hora de crear sus aplicaciones.

### SQL

SQL, o Lenguaje de Consulta Estructurada, es un lenguaje utilizado para consultar, administrar, modificar o recuperar información de un sistema gestor de base de datos relacional.

### 4.1.6 JSON

## 4.2 Tecnologías para el Frontend

### 4.2.1 HTML

HTML, o Lenguaje de Marcado de Hipertexto, es el lenguaje más esencial para la creación de las vistas en una web. Define la estructura de la web a través de etiquetas.

### 4.2.2 CSS

CSS, o Hojas de Estilo en Cascada, es un lenguaje de diseño utilizado para establecer el estilo de los elementos en un documento HTML.

### 4.2.3 Bootstrap

Bootstrap es un framework front-end de uso gratuito utilizado para el diseño de las aplicaciones web o apps. Internamente utiliza tanto HTML, como CSS y Javascript. Ofrece una gran variedad de estilos predefinidos y modificables que ayudan a ahorrar tiempo y trabajo a la hora de diseñar una aplicación.

### Guía de estilo para Javascript - Manejando datos4.2.4 Javascript

Javascript es un lenguaje de programación utilizado para dotar a una página web de interactividad y dinamismo. En esta aplicación se ha usado para la automatización visual al entrar en una vista y para la actualización dinámica visual en determinados eventos.

### Thymeleaf4.2.5 Thymeleaf

Thymeleaf es un motor de plantillas utilizado en proyectos spring con arquitectura MVC. En este caso se ha utilizado para HTML5, pero puede ser usado para XML y XHTML también. Es una herramienta de flexible y de fácil uso con gran variedad de utilidad que ayuda a simplificar la codificación y la relación de los datos entre los componentes del MVC.

### Postman

Postman es una API utilizada para testear aplicaciones y APIs. Envía solicitudes HTTP en el que se podrá ver las respuestas en una interfaz gráfica intuitiva. En Zero se ha utilizado para testear la API que se ha creado.