

WWE 2k21



Autor: David Portillo Borrego
Tutor: Santiago Alonso
Ciclo: Desarrollo de Aplicaciones Web
Centro: IES Enrique Tierno Galván, Madrid

Índice

1. Introducción.....	3
1.1. Primera Idea.....	3
1.2. Concepto de Videojuego.....	4
1.3. Cancelación de WWE 2k21.....	4
1.4. Idea Final.....	5
1.5. Tecnologías/Lenguajes/Programas usados.....	5
2. Cuerpo del Documento.....	6
3. Planificación y Seguimiento.....	10
3.1. Parte I.....	12
3.2. Parte II.....	18
3.3. Parte III.....	25
3.4. Parte IV.....	32
3.5. Parte V.....	39
3.6. Esquema del funcionamiento de la página web con Wireframe.....	42
4. Conclusiones.....	47
5. Trabajo Futuro.....	48
6. Bibliografía.....	49

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PRIMERA IDEA

Yo vengo del Grado Medio de SMR, en el cual a parte instalar S.O.s, arreglar ordenadores, etc.. en el módulo Aplicaciones Ofimáticas, en el cuál también dábamos un poco de diseño de página web con HTML y CSS, hicimos mi amigo Álvaro y yo un videojuego de nombre Alvid, utilizando un lenguaje llamado Python. Nos gustó tanto hacer ese videojuego juntos que al acabar el Grado Medio decidimos echar la matrícula en el Grado Superior de DAM en ese centro, anteriormente teníamos pensado venir al Tierno Galván para hacer DAW, ya que a él le gustaba mucho el diseño de páginas web y mi también. Por motivos de nota media a él y a un amigo nuestro los cogieron a mí no y la única solución que quedaba por suerte fue hacer DAW en este centro, en cual dio la casualidad de que tenía a 2 compañeros, Alberto y Luis, los cuales conocí en SMR. Álvaro me dijo que para proyecto de final de curso haría un videojuego y se me ocurrió una idea y era hacer una página web de su videojuego como proyecto de final de curso para mí, pero como acabé yendo a Junio y mi amigo al final no hizo eso de proyecto, pues lo descarté y me olvidé un poco del proyecto.

1.2. CONCEPTO DE VIDEOJUEGO

En verano, en mi tiempo libre suelo hacer unas cosas que suelo llamar “conceptos de videojuegos”, en el cual utilizo, PowerPoint, GIMP y Movie Maker para hacer vídeo en el cuál se vería una especie de gameplay, mostrando: la pantalla de Start, el Menú Principal, la pantalla de Selección de Personaje y Escenarios y la pantalla de Versus. Como vi que no iba a haber entrega normal este año de los juegos de WWE, decidí hacer un “concepto de videojuego” sobre WWE 2k21.

1.3. CANCELACIÓN DE WWE 2K21

Debido a las circunstancias de este año con el virus y el problema que tuvieron el año pasado con *WWE 2k20*, una empresa desarrolladora de Videojuego (**Yuke's**) dejó tirados a **2k** y **VisualConcepts** y tuvieron que rehacer algunas partes del videojuego, resultando en un juego que se caía a trozos los primeros meses, tenía un montón de bugs al estilo **Ubisoft**, etc.

Confirmaron que no habría una nueva entrega pero para evitar no tener nada pues hicieron otro videojuego llamado *WWE 2kBattlegrounds*, que no parece que les costará mucho hacerlo, ya que para las entregas normales tienen mucho trabajo a la hora de diseñar arenas, escanear a las superestrellas, etc. Y tenía un estilo parecido a un videojuego que salió en 2011 llamado **WWE AllStars**.

1.4. IDEA FINAL

Como no sabía al final qué hacer de proyecto, se me ocurrió (aprovechando este “hobbie”) hacer una página web sobre este videojuego que debería haber salido este año, como si este año hubiera sido un año normal.

Tenía pensado seguir la estructura de la página web que suelen utilizan para cada entrega, pero rediseñarla y mejorarla como pueda.

1.5. TECNOLOGÍAS/LENGUAJES/PROGRAMAS USADOS

Utilicé los principales:

-HTML: Para el esqueleto principal de la página web.

-PHP: Para separar el header y footer para que aparezcan en todas las páginas y evitar copiarlos y pegarlos en cada una de ellas. Y en el formulario de reserva del videojuego.

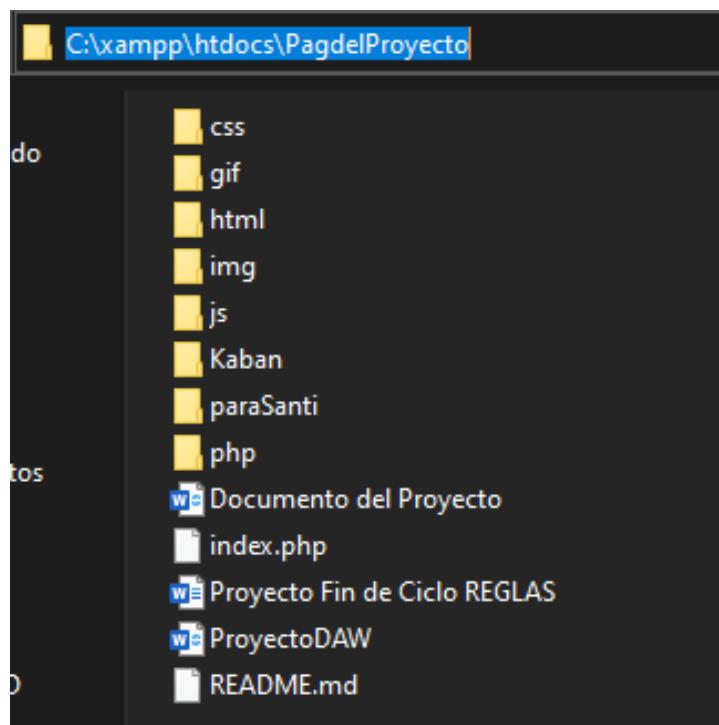
-JavaScript: Para eventos que ocurran a la hora de elegir una opción en el formulario.

-CSS: Para los estilos y estructurar la página web.

***Algunos programas usados para el diseño de imagen, gifs, vídeos, etc...: PowerPoint, GIMP, Movie Maker.**
Además de **XAMPP** para poder utilizar PHP.

2. CUERPO DEL DOCUMENTO

Esta sería un poco la estructura que tendría el contenido de la carpeta del proyecto con cada archivo .js, .html, .php (menos el index), .css, etc.... guardados y agrupados en sus propias carpetas.



Trocito del código de HTML (versión 10/12/20): En *index.php*:

```
<nav id="fondoCuerpo">
    <nav id="cuerpo">
        <!-- Banner -->
        <div class="banner">
            
            <a href="php/comprarreservar.php" class="botoncico" id="comprar">RESERVAR AHORA</a>
        </div>

        <!-- Noticias -->
        <div class="banner banner2">
            <a href="php/noticias.php"></a>
        </div>

        <!-- Videos -->
        <div class="banner banner2">
            <a href="php/videos.php"></a>
        </div>

        <!-- Modos de juego -->
        <div class="banner banner2">
            <a href="php/modos.php"></a>
        </div>

        <!-- Roster -->
        <div class="banner banner2">
            <a href="php/roster.php"></a>
        </div>
    </nav>
</nav>
```

Trocito del código de CSS (versión 10/12/20): En *estilosPagPrincipal.css*:

```
.#botonReserva{
    background-color: #8F0005;
    border-radius:1em;
    color: white;
    font-size: 16px;
    padding: 1em 1.5em;
}
.#botonReserva:hover{
    background-color: darkblue;
    border: 3px solid white;
    border-radius:0em;
    color: white;
    font-weight: bold;
    box-shadow: 0 4px 8px 0 rgba(0, 0, 0, 0.2), 0 6px 20px 0 rgba(0, 0, 0, 0.19);
}
```

Trocito del código de JavaScript (versión 10/12/20): En *dependedeopcion.js*:

```
function formatoDigital(evento){
    var labelPC = document.getElementById("labelpc");
    var TiendaFisica = document.getElementById("tienda");
    if(document.getElementById("digital").checked){
        labelPC.style.display = "inline";
        TiendaFisica.style.display = "none";
    }
}

function formatoFisico(evento){
    var labelPC = document.getElementById("labelpc");
    var TiendaFisica = document.getElementById("tienda");
    var TiendaDigitalPC = document.getElementById("onlinepc");
    var TiendaDigitalPS4 = document.getElementById("onlineps4");
    var TiendaDigitalXBOX = document.getElementById("onlinexbox");
    //Oculta la Tienda Digital
    if(document.getElementById("fisico").checked){
        TiendaFisica.style.display = "block";
        labelPC.style.display = "none";
        TiendaDigitalPC.style.display = "none";
        TiendaDigitalPS4.style.display = "none";
        TiendaDigitalXBOX.style.display = "none";
    }
}
```

Trocito del código de PHP (10/12/20): En *index.php*:

```
<?php
    include 'html/header.html';
?>
```

En *comprarreservar.php*:

```
if($_POST['formato']=="fisico"){
    if($_POST['console']=="ps4"){
        if($_POST['version']=="standard"){
            if($_POST['tienda']=="game"){
                header("Location: https://www.game.es/wwe-2k20-playstation-4-171189");
            }else if($_POST['tienda']=="amazon"){
                header("Location: https://www.amazon.es/Take-Two-Interactive-Spain-2k20/dp/B07WLM71F7");
            }else if($_POST['tienda']=="fnac"){
                header("Location: https://www.fnac.es/WWE-2K20-PS4-Juego-PS4/a6887328");
            }else if($_POST['tienda']=="mediamarkt"){
                header("Location: https://www.mediamarkt.es/es/product/_ps4-wwe-2k20-1459189.html");
            }else if($_POST['tienda']=="2kstore"){
                header("Location: https://store.2k.com/es-419/game/buy-wwe-2k20");
            }else if($_POST['tienda']=="xtralife"){
                header("Location: https://www.xtralife.com/producto/wwe-2k20-ps4-estandar/61713");
            }
        }else if($_POST['version']=="collector"){
            if($_POST['tienda']=="game"){
                header("Location: https://www.game.es/wwe-2k20-edicion-coleccionista-playstation-4-171185");
            }else if($_POST['tienda']=="amazon"){
                header("Location: https://www.amazon.es/Take-Two-Interactive-Spain-2K20/dp/B07W6R11VY");
            }else if($_POST['tienda']=="fnac"){
                header("Location: https://www.fnac.es/WWE-2K20-Collector-s-Edition-PS4-Juego-PS4/a6887299");
            }else if($_POST['tienda']=="mediamarkt"){
                header("Location: https://www.mediamarkt.es/es/product/_ps4-wwe-2k20-collector-edition-1462081.html");
            }else if($_POST['tienda']=="2kstore"){
                header("Location: https://store.2k.com/en/game/buy-wwe-2k20#compare-editions");
            }else if($_POST['tienda']=="xtralife"){
                header("Location: https://www.xtralife.com/producto/wwe-2k20-edicion-coleccionista-ps4-coleccionista/61717");
            }
        }
    }
}else if($_POST['console']=="xboxone"){

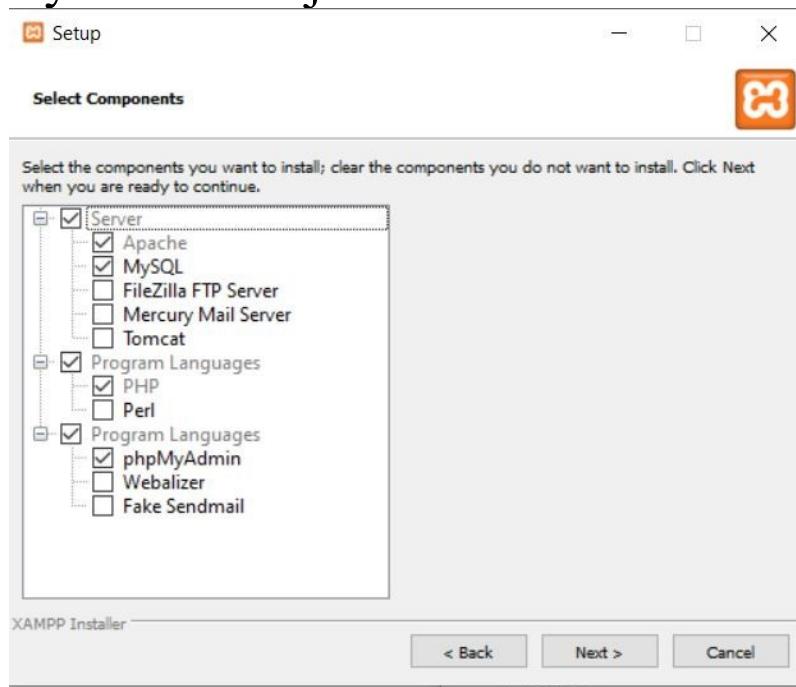
}
```

3. PLANIFICACIÓN Y SEGUIMIENTO

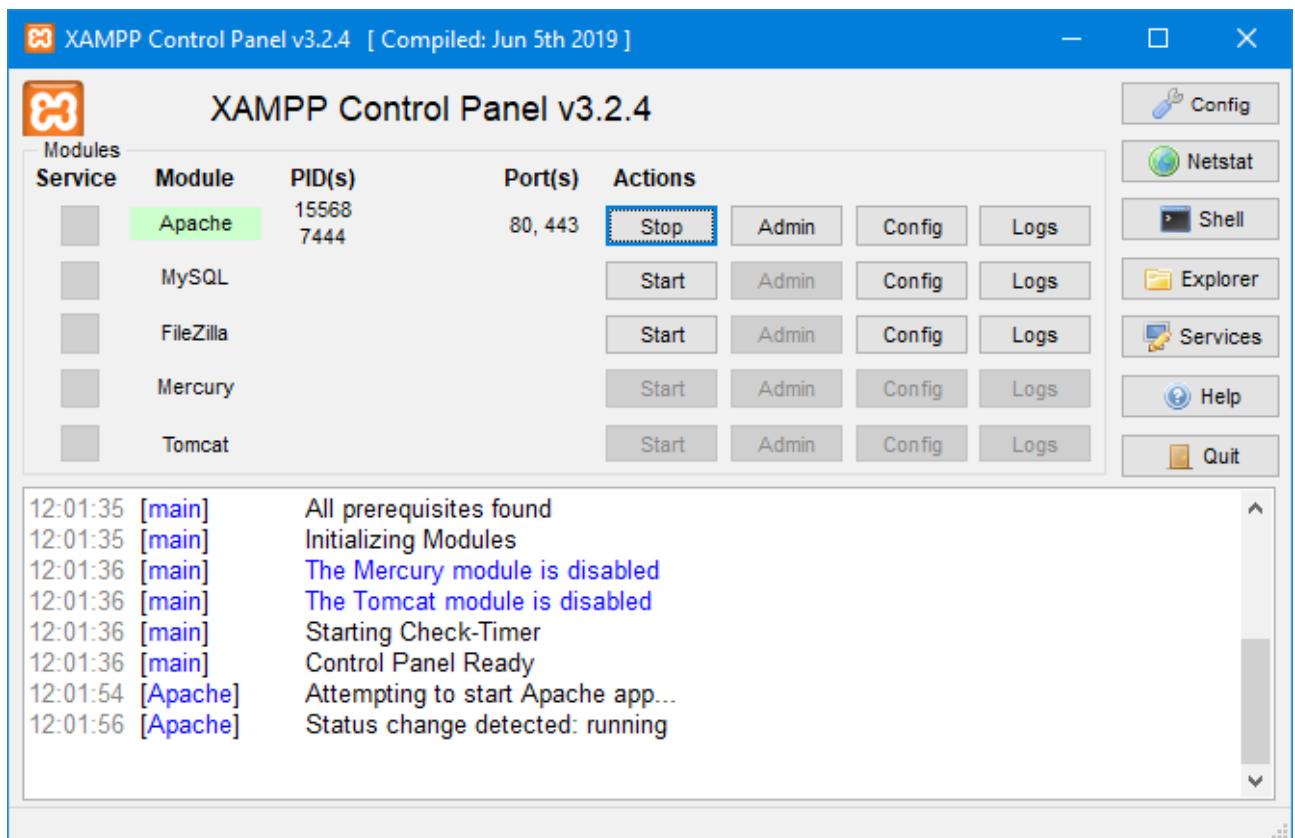
Primero de todo instalé XAMPP para poder utilizar PHP. Descargándolo desde la página oficial de XAMPP[1] (la versión de Windows):



Mientras se instala nos dirá qué componentes queremos instalar, automáticamente te vienen seleccionados Apache, PHP y phpMyAdmin. Dejamos esos 3 seleccionados:



Una vez instalado la abrimos y damos a Start o Stop, dependiendo si queremos que funcionen los ficheros .php, como por ejemplo en mi caso la página principal *index.php*



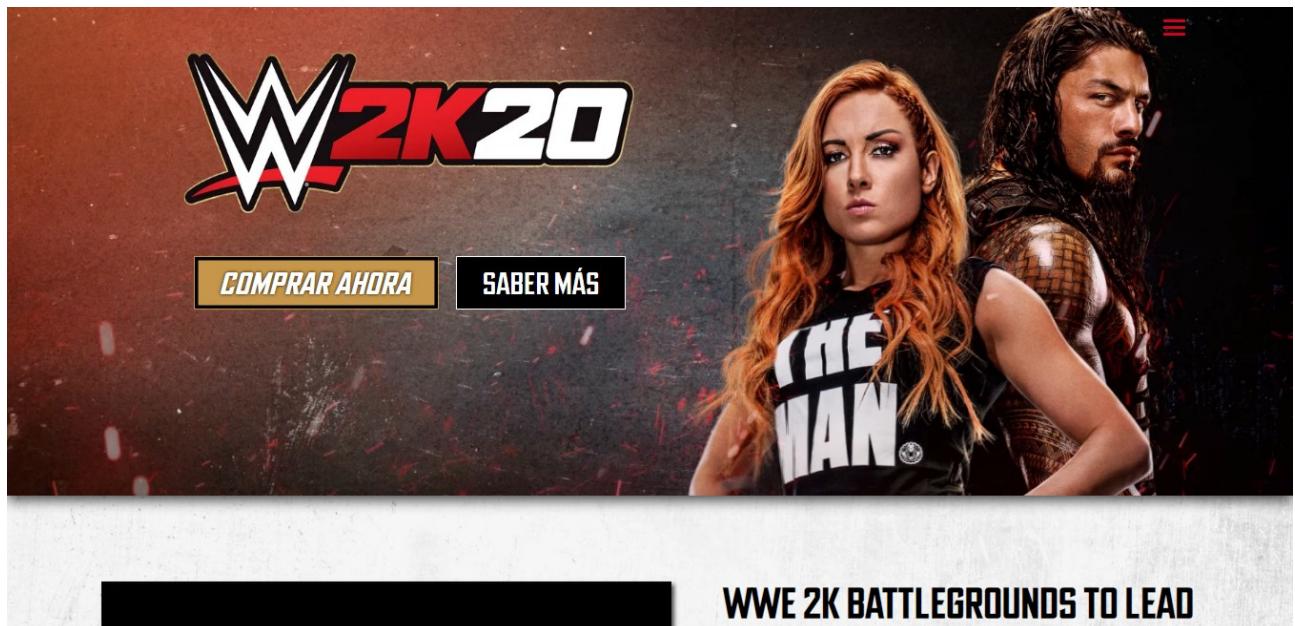
3.1. PARTE I:

Que hacer	Haciendo	Hecho
+ añadir tarea Crear la página de inicio Separar Header y Footer Rediseño del index	+ añadir tarea	+ añadir tarea

*Objetivo:

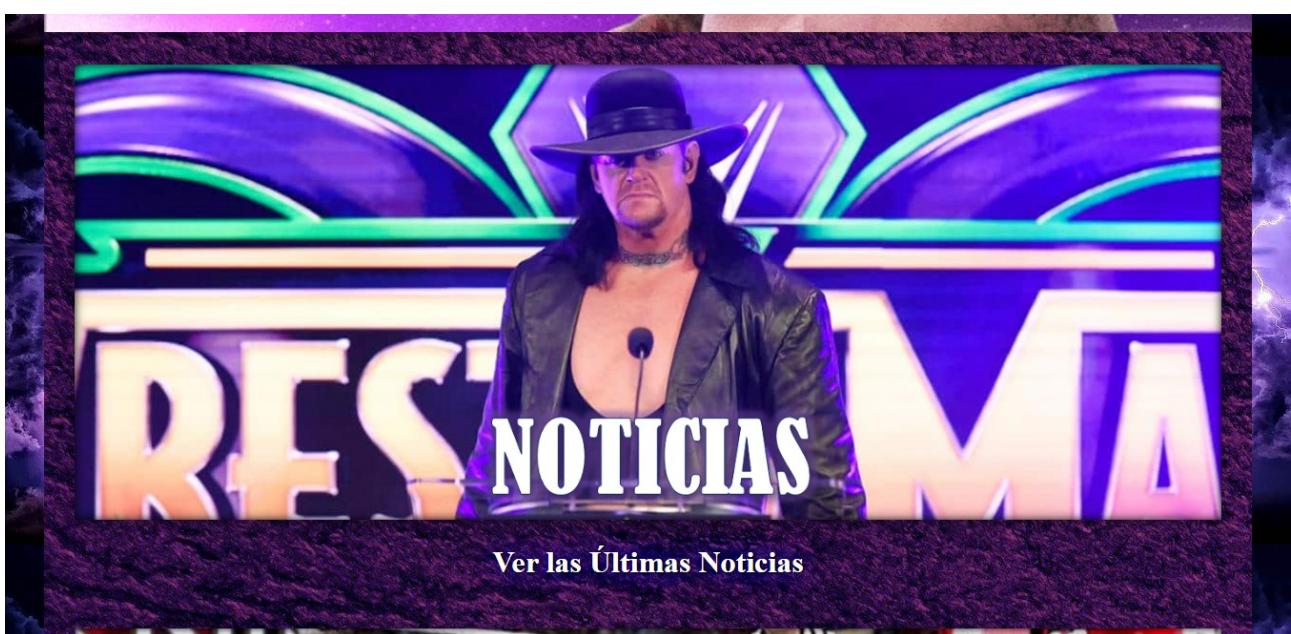
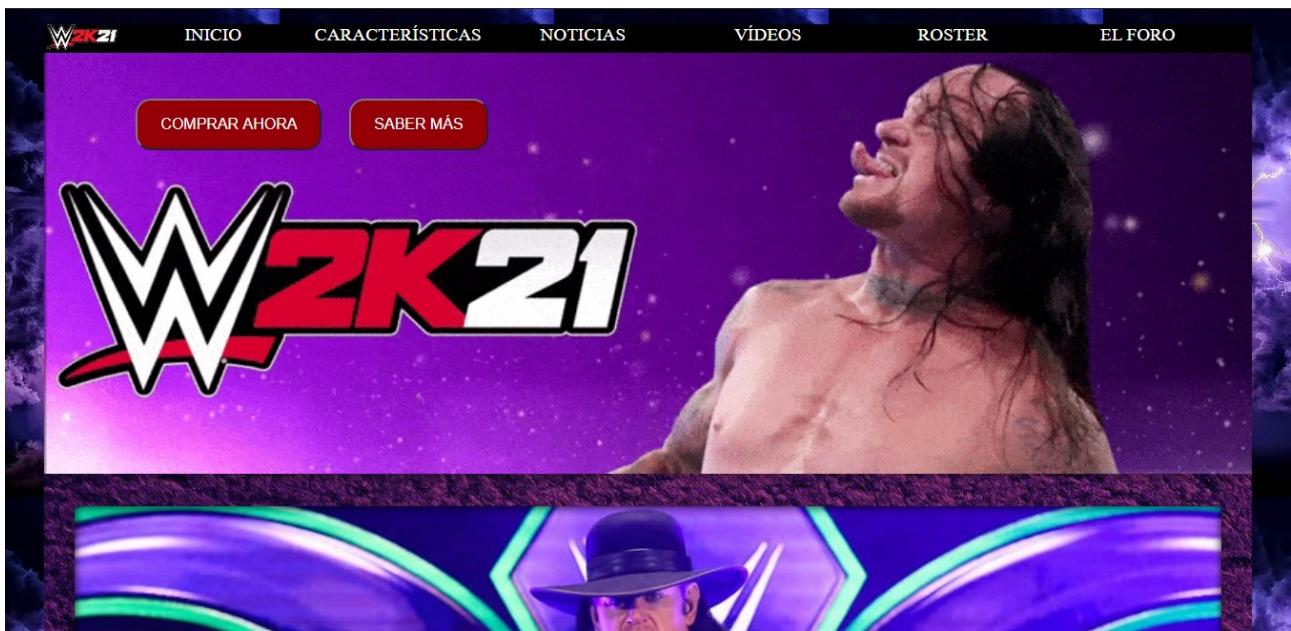
- Comenzar a crear el código de la página principal, siguiendo la estructura que tiene la página en la que me voy a basar.
- Separar el Header, donde se encontrará el menú y Footer, donde se encontraran por ejemplo la redes sociales, la página oficial de 2k, etc.. La separación se debe a que ambos aparecerán en todas las páginas, añadiendo los con un **include** desde con **PHP**.
- Rediseñar el index y en general la estructura o diseño de todas las páginas, especialmente cambiar el menú principal, en vez de ser un menú hamburguesa lo cambiaré a uno horizontal.

*El index estaría basado la página principal de WWE 2k20 de WWE2KGames[2]



*Resultado:

Añadí secciones para las Noticias, Vídeos, Roster, Modos de Juego con banners en index, las noticias, vídeos y roster se pueden acceder desde el menú, pero decorar un poco el index, los añadí para acceder también a esos apartados clickando en el título:



[Ver las Últimas Noticias](#)



[Ver los Últimos Vídeos](#)

MODOS DE JUEGO

[Ver los Modos de Juego](#)

Añadí estilo para que cuando el ratón este encima del título (que es un link) se ponga en mayúsculas y un borde rodeándolo.



[VER EL ROSTER](#)

localhost/PagdelProyecto/php/roster.php

Al acceder a **Roster** aparecerán recuadros con las superestrellas, todavía no lo puse, pero al clickar en cada una, te llevará a la biografía que tienen en la página oficial de WWE.

ROSTER				
UNDERTAKER	THE FIEND	ALEISTER BLACK	KARRION KROSS	DEXTER LUMIS
BRAY WYATT	ALEXA BLISS	LIV MORGAN	BECKY LYNCH	STING
HULK HOGAN	ULTIMATE WARRIOR	ANDRÉ THE GIANT	RANDY SAVAGE	STEVE AUSTIN

***Dificultades y cambios durante la realización:**

Las dificultades, por ejemplo, a la hora de hacer los recuadros de las superestrellas, aunque tuviera **justify-content: center** o **margin: auto** en el **div** que engloba todas las imágenes, no lo centraba y tuve poner un tamaño de pixeles determinado en el **margin** izquierdo para que se centrará.

Cambios en un principio tenía pensado poner un carrusel con **Bootstrap** para que saliera en index en cada sección: Las 3 últimas noticias, los tres últimos vídeos, 3 superestrellas, y cada sección con un botón para a la página de ese apartado donde te muestra todas noticias o todos los vídeos o todas las superestrellas, depende dónde se pulsara. Pero a la hora poner la dirección en el **link** de **head** donde se encuentra el archivo minimizado de **Bootstrap**, vi que me cambiaba un montón de estilos, el tipo de letra, el fondo del html, etc.. así que decidí deshacerme de la idea del carrusel y dejarlo como lo tengo actualmente.

Las imágenes de los banners las edité con el **PowerPoint*

3.2. PARTE II:

Que hacer	Haciendo	Hecho
+ añadir tarea	+ añadir tarea	+ añadir tarea
Página de las Noticias		Crear la página de inicio
Página de los Vídeos		Separar Header y Footer
Página de Características		Rediseño del index
Página de Modos de Juego		Página del Roster

*Objetivo:

-Seguir el mismo estilo de la página del **Roster** para crear las páginas de **Vídeos** y **Noticias**.

-Las páginas de **Características** y **Modos de Juego** tendrán un estilo parecido, que será simplemente texto. En **Modos de Juego** habrá imágenes de ejemplo si no para todos los modos por lo menos para los más importantes, lo que si tendrá es una descripción de cada modo.

*La página de **Noticias**, **Videos** y **Roster** estaría basado la de de WWE 2k20 de WWE2KGames:

NOTICIAS

FILTRO: NOTICIAS

WWE 2K BATTLEGROUNDS TO LEAD THE CHARGE INTO THE FUTURE OF 2K'S WWE GAME EXPERIENCES
An open letter from 2K to the WWE gaming community
» SABER MÁS

EL IMPERIO DEL MAÑANA OS DA LA BIENVENIDA: EL ÚLTIMO PACK DE CONTENIDO ADICIONAL DE WWE 2K20 ORIGINALS
» SABER MÁS

WWE 2K20 ORIGINALS: SOUTHPAW REGIONAL WRESTLING LLEGA EL 7 DE FEBRERO
Includes a rad new Showcase, Story Towers, characters, arenas, character parts, weapons, voiceover, and commentary.
» SABER MÁS

VÍDEOS

FILTRO: VÍDEOS

WWE 2K20 ORIGINALS: EMPIRE OF TOMORROW TRAILER

WWE 2K20 ORIGINALS: SOUTHPAW REGIONAL WRESTLING TRAILER

WWE 2K20 MYCAREER TRAILER



*Resultado:

W2K21 INICIO CARACTERÍSTICAS NOTICIAS VÍDEOS ROSTER EL FORO

ÚLTIMAS NOTICIAS

CONVIERTETE EN LEYENDA – WWE 2K21 MUY PRONTO
>SABER MÁS<

BRAWL WITHOUT LIMITS - WWE 2K BATTLEGROUND COMING SEPT. 18
>SABER MÁS<

EL IMPERIO DEL MAÑANA OS DA LA BIENVENIDA: EL ÚLTIMO PACK DE CONTENIDO ADICIONAL DE WWE 2K20 ORIGINALS
>SABER MÁS<

W2K21 INICIO CARACTERÍSTICAS NOTICIAS VÍDEOS ROSTER EL FORO

ÚLTIMOS VÍDEOS

WWE 2K Battlegrounds: Pr...
WWE 2KBATTLEGROUNDS TRAILER

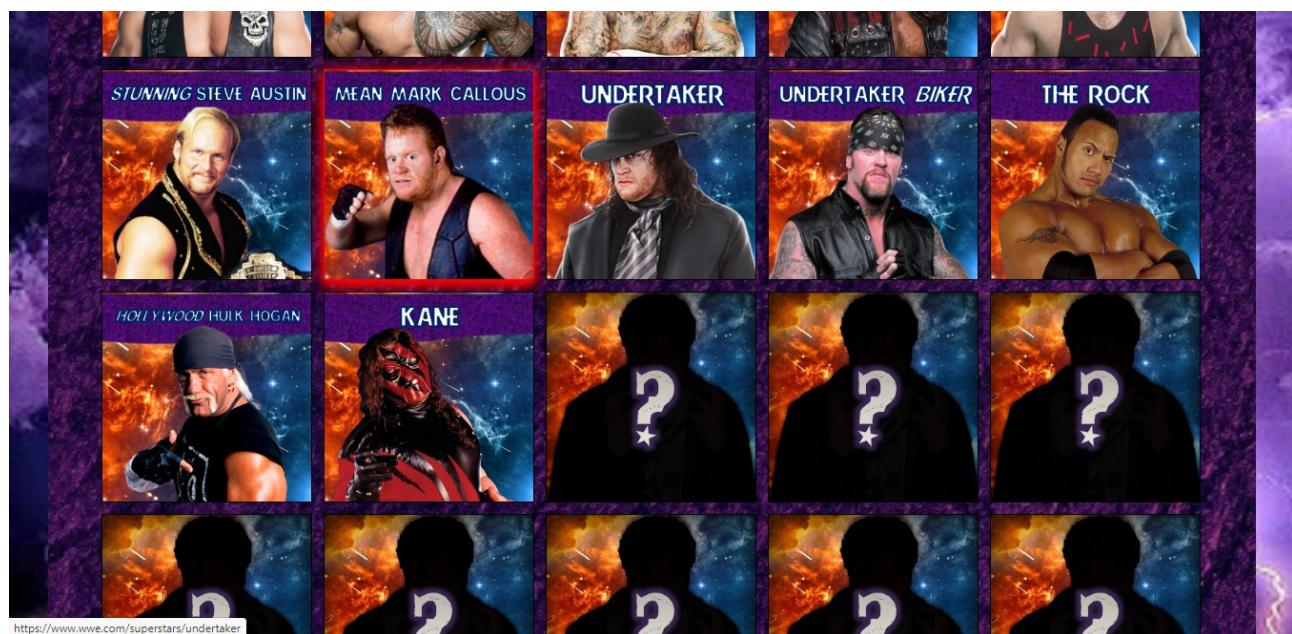
WWE 2K Originals: Empire ...
WWE 2K20 ORIGINALS: EMPIRE OF TOMORROW TRAILER

WWE 2K20 Originals: South...
WWE 2K20 ORIGINALS: SOUTHPAW REGIONAL WRESTLING TRAILER

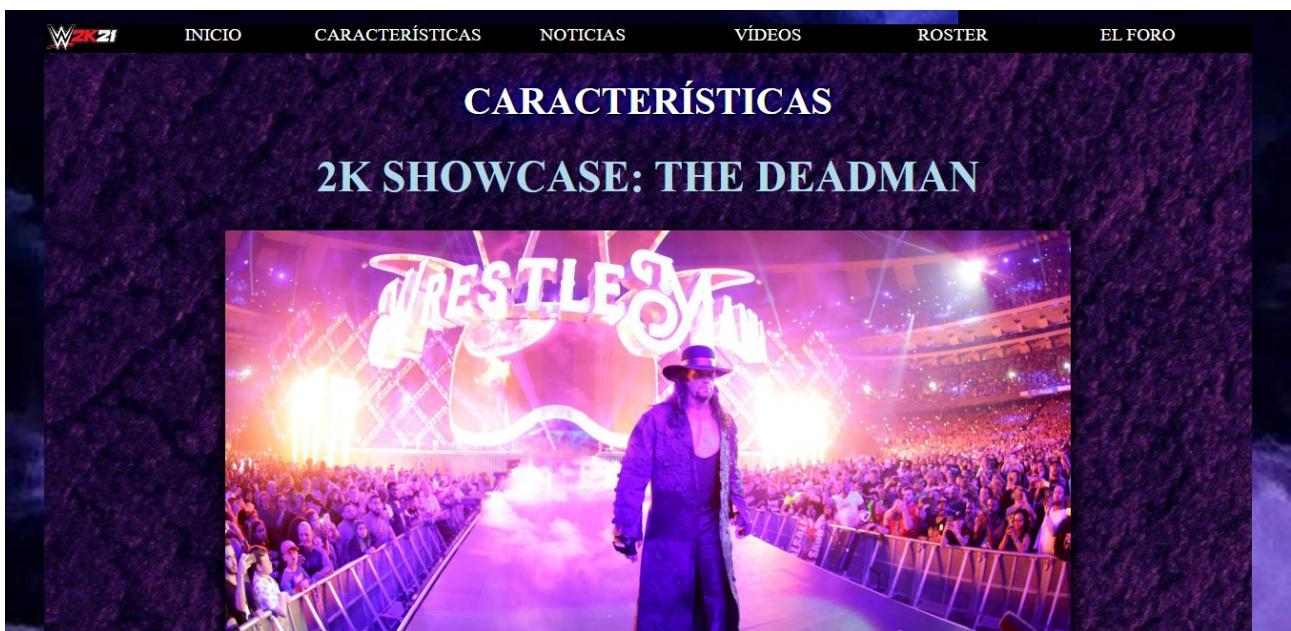
Utilicé uno de los ejemplos que daba W3School[4], aquí:
[https://www.w3schools.com/css/tryit.asp?
filename=trycss_image_gallery](https://www.w3schools.com/css/tryit.asp?filename=trycss_image_gallery))

Para poder hacer una especie de galería para los vídeos y las noticias, para cada noticia añadí un botón para acceder a su página correspondiente, yo añadiré una página propia en relación a este juego, el resto de noticias al dar al botón te llevarán a la página oficial de esa noticia, para no recrearla desde cero y concuerde en el juego, **WWE 2K Games** suele dejar noticias y vídeos de juegos anteriores en la página del juego más reciente, yo lo dejaré igual pero solamente con los vídeos y noticias del **WWE 2k20** y **WWE 2KBattlegrounds**, que serían los más recientes.

Añadí un efecto para **Noticias**, **Vídeos** y **Roster**, para que cuando estés encima de esa noticia, video o imagen de la superestrella, se ponga un borde difuminado en rojo.



Tuve en cuenta las imágenes con ?, que son las próximas superestrellas que añadiré, a la hora de pasar el ratón por encima que no aparecerá el borde en rojo, en esta página en concreto ese efecto lo puse para los **a** y no las **img**, para que de impresión como de que están bloqueadas y no se puede acceder de momento, aproveché para añadir a cada imagen un enlace que lleva a la página oficial de WWE sobre esa superestrella en concreto.





¡Revive la carrera de la superestrella más grande de WWE en 2K Showcase, con viñetas de estilo documental muy trabajadas, escenas de video y partidas por objetivos! ¡Juega momentos inolvidables y vive el meteórico ascenso y evolución del gran Undertaker según el testimonio de leyendas como Triple H, Shawn Michaels, Edge, etc.. y el propio Taker!

MI CARRERA EN COOPERATIVO

INICIO CARACTERÍSTICAS NOTICIAS VÍDEOS ROSTER EL FORO

MODOS DE JUEGO

DAVIDPBORREGO

WWE 2K21

EXHIBICIÓN

2K SHOWCASE

MI JUGADOR

UNIVERSO

GM

EN LÍNEA

CREACIÓN

CREACIONES DE LA COMUNIDAD

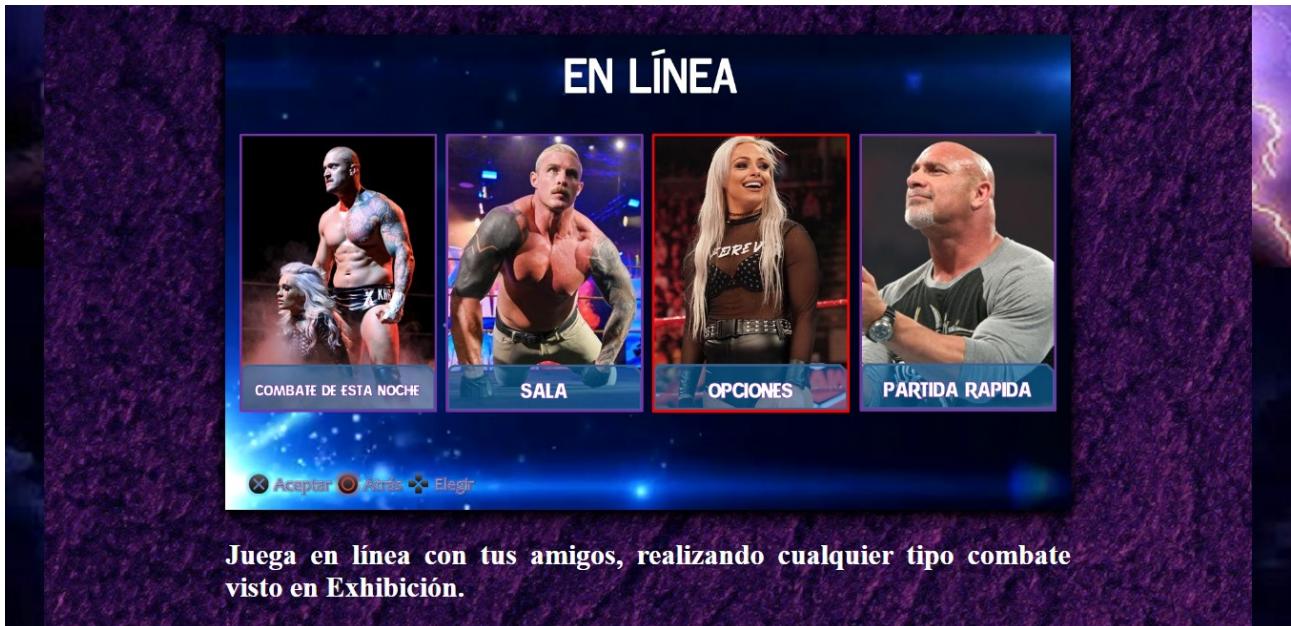
ROSTER

Opciones

TIENDA

EXTRAS

Aceptar Atrás Elegir



Juega en línea con tus amigos, realizando cualquier tipo combate visto en Exhibición.

Para las páginas de **Características** y **Modos de Juego**, seguí un poco la estructura del index.

En **Modos de Juego** pongo el título, imagen de ejemplo y un descripción general de cada modo y en **Características** lo nuevo que trae el juego y los más importante.

*Todas las imágenes de banner y tal las edité con el **PowerPoint**.

*Dificultades:

Las dificultades serían exactamente las mismas sobre el margin que al ponerlo auto o poner el **justify-content** en center para que el contenido se centre me lo sigue poniendo a la izquierda en lo que se refiere en las imágenes.

También como pequeña dificultad era lo de añadir la URL de los vídeo de **YouTube** en la página de **Vídeos**, ya que www.youtube.com no dejaba que se viera, tanto la miniatura como poder reproducir el vídeo en la propia

página, la solución poner /embed/ en la URL por ejemplo: www.youtube.com/embed/cod_video para que te deje reproducirlo.

3.3. PARTE III:

Que hacer	Haciendo	Hecho
+ añadir tarea	+ añadir tarea	+ añadir tarea
Página de Noticia sobre WWE 2k21		Crear la página de inicio
Página para comprar/reservar el juego		Separar Header y Footer
Arreglar o comenzar a darle forma al footer		Rediseño del index
		Página del Roster
		Página de las Noticias
		Página de los Videos
		Página de Características
		Página de Modos de Juego

*Objetivo:

*Terminar de poner algunas imágenes en **Modos de Juego**.

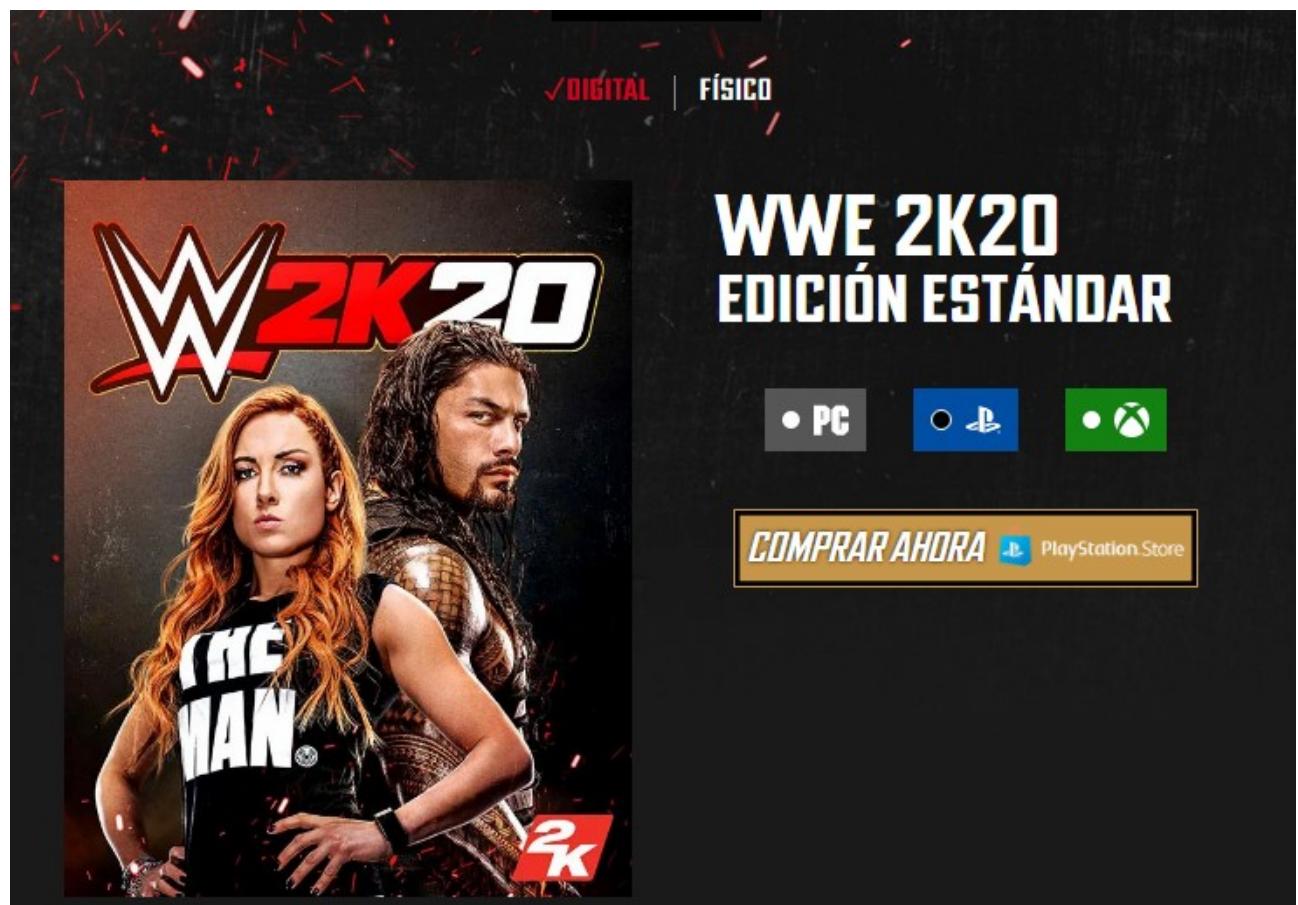
-Hacer un página tipo **noticia** sobre el juego, para no tener solo noticias que te lleven otras páginas web de la propia

WWE 2K Games y así está página tenga por lo menos una noticia propia.

-Hacer la página que te sale cuando pulsas al botón de **Reservar Ahora** en el index y esa página llamada Reserva tendrá **radios** para elegir el formato, la plataforma, la edición y la tienda.

-Darle forma al **Footer**.

*Para hacer el formulario me basé en el de WWE2KGames:



*Resultado:

The screenshot shows the top navigation bar with links: INICIO, CARACTERÍSTICAS, NOTICIAS, VÍDEOS, ROSTER, and EL FORO. Below the navigation is a section titled 'ÚLTIMAS NOTICIAS' featuring three news cards:

- CONVIERTETE EN LEYENDA – WWE 2K21 MUY PRONTO**
[Image: A shirtless wrestler with long hair and tattoos, sitting and looking up.]
[Text: 'CONVIERTETE EN LEYENDA – WWE 2K21 MUY PRONTO']
[Link: '>SABER MÁS<']
- BRAWL WITHOUT LIMITS - WWE 2K BATTLEGROUND COMING SEPT. 18**
[Image: Two wrestlers in action during a match.]
[Text: 'BRAWL WITHOUT LIMITS - WWE 2K BATTLEGROUND COMING SEPT. 18']
[Link: '>SABER MÁS<']
- EL IMPERIO DEL MAÑANA OS DA LA BIENVENIDA: EL ÚLTIMO PACK DE CONTENIDO ADICIONAL DE WWE 2K20 ORIGINALES**
[Image: A wrestler in a red suit standing in a ring.]
[Text: 'EL IMPERIO DEL MAÑANA OS DA LA BIENVENIDA: EL ÚLTIMO PACK DE CONTENIDO ADICIONAL DE WWE 2K20 ORIGINALES']
[Link: '>SABER MÁS<']

Below these cards are two smaller images: one of a stage with the 'RAW' logo and another of a wrestler in a ring.

The page has a dark background with the 'WWE 2K21' logo at the top. Below it is the headline 'CONVIERTETE EN LEYENDA'. The main image is a large photo of a shirtless wrestler with long hair and tattoos, sitting and looking up. The 'WWE 2K21' logo is overlaid on the left side of the image.

2K ha anunciado hoy que WWE 2K21, el nuevo lanzamiento de la emblemática franquicia de videojuegos de la WWE, ya está disponible en todo el mundo para el sistema de entretenimiento informático PlayStation®4 y 5, la familia de dispositivos Xbox One y Series X, que incluye Xbox One X y ordenadores Windows. Con su roster de Superstars, leyendas y luchadores del Hall of Fame favoritos de los fans, WWE 2K21 ofrece una atractiva experiencia de juego y una gran variedad de tipos de combate para que los jugadores puedan hacer realidad todos sus sueños WWE.

WWE 2K21 incluye el modo 2K Showdown, The Women's Evolution, y

*Para hacer el artículo o noticia sobre le videojuego me basé en el de WWE2KGames:



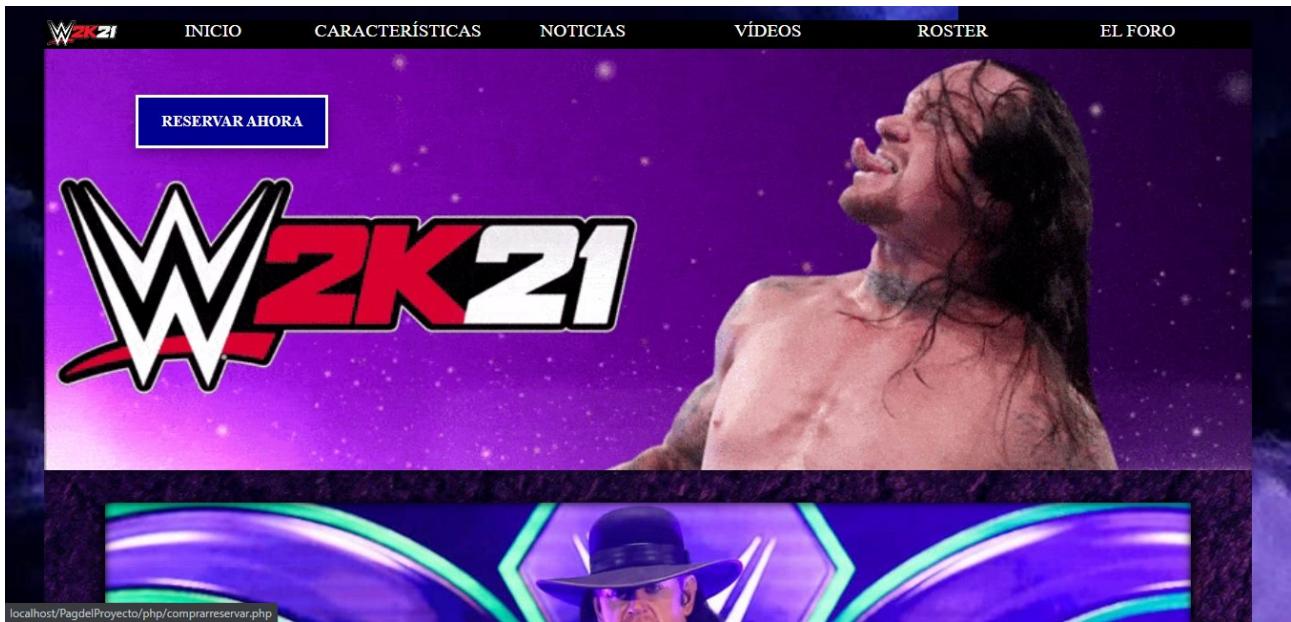
The image shows the official logo for WWE 2K. It features a large, stylized 'W' composed of two thick black lines that meet at the top. To the right of the 'W' is the number '2K' in a bold, red, sans-serif font. The '2' is smaller than the 'K'. The entire logo is set against a solid black rectangular background.

**WWE 2K BATTLEGROUNDS TO LEAD THE CHARGE INTO THE FUTURE OF
2K'S WWE GAME EXPERIENCES**

Hello,

From everyone at 2K, we hope that you and your families are all well and safe. We also hope our games and the vibrant communities you have created around them are continuing to bring you joy and help you stay connected and engaged during these uncertain times. We are extremely fortunate to be in the entertainment industry and it's a privilege and responsibility we don't take lightly.

Aquí puse un estructura parecida a la **Modos de Juego** o **Características**, con una descripción de que trataría principalmente está entrega.



Resérvalo

WWE 2K21: CONVIERTETE EN LEYENDA



FORMATO:

FÍSICO • DIGITAL •

ELIGE LA PLATAFORMA:

Puse el título con eslogan y la caratula, más a bajo comienza el formulario, donde elegirás el formato del videojuego.

FORMATO:

FÍSICO • DIGITAL.

ELIGE LA PLATAFORMA:

PS4 • XBOX ONE.

VERSIÓN:

ESTÁNDAR • COLECCIONISTA.

***Contenido de la versión Estándar:**

- UNA COPIA DEL VIDEOJUEGO WWE 2K21.
- ACELERANTE.
- CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA PARA WWE SUPERCARD, CON TODAS LAS VERSIONES DE UNDERTAKER (SOLO EN LAS EDICIONES FÍSICAS).

La plataforma en la que se jugará (dependiendo de si se ha elegido formato físico o digital aparecerá la opción PC o no, se hará más adelante).

VERSIÓN:

ESTÁNDAR • COLECCIONISTA.

***Contenido de la versión Estándar:**

- UNA COPIA DEL VIDEOJUEGO WWE 2K21.
- ACELERANTE.
- CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA PARA WWE SUPERCARD, CON TODAS LAS VERSIONES DE UNDERTAKER (SOLO EN LAS EDICIONES FÍSICAS).

***Contenido de la versión Coleccionista:**

- UNA COPIA DEL VIDEOJUEGO WWE 2K21 EN SU FORMATO DE EDICIÓN COLECCIONISTA.
- UNA FIGURA REALISTA DE UNDERTAKER.
- ACELERANTE.
- OBRA COLECCIONABLE EN ACRÍLICO CON UN AUTOGRÁFO DE UNDERTAKER.
- DISCO CON EL DOCUMENTAL DE THE LAST RIDE PROTAGONIZADA POR TAKER.
- INICIO RÁPIDO DE MI JUGADOR DE WWE 2K21.
- CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA PARA WWE SUPERCARD, CON TODAS LAS VERSIONES DE UNDERTAKER (SOLO EN LAS EDICIONES FÍSICAS).

Qué edición del videojuego la estándar o la colecciónista y abajo las descripción del contenido de cada una.



La tienda física para las plataformas de PS4 y XBOX ONE, (si se elige digital desaparecerá la tienda física y aparecerá la tienda de la plataforma que se haya elegido, eso se hará más adelante).

El contenido del Footer lo separé en varias secciones con *navegación* para las redes sociales, los enlaces de interés, los de política de privacidad y la licencia del copyright.

Utilicé los logos de Instagram, YouTube, Facebook y Twitter para poner la URL de cada rrss de WWE2KGames:



ENLACES SOBRE LAS POLÍTICAS:

[Política de Privacidad](#) [Términos el Servicio](#) [Política de Cookies](#) [No quiero que vendáis mis Datos](#)



© 2005-2019 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Andre the Giant™ licensed by CMG Brands, LLC. Macho Man Randy Savage™ licensed by CMG Brands, LLC. © 2019 WWE. All Rights Reserved.

3.4. PARTE IV:

Que hacer	Haciendo	Hecho
Estilos para los botones	Página de Reserva	Crear la página de inicio
		Separar Menú y Footer
		Rediseño del index
		Página del Roster
		Página de Noticias
		Página de Vídeos
		Página de Características
		Página de Modos de Juego
		Página Noticia WWE 2k21

*Se me acabo el periodo de prueba de **Kanban Tool[6]**, así que lo cambié y lo hice en un **Excel** dándole la misma forma.

*Estuve 2 y casi 3 semanas con la página de **Reserva**, ya que después de terminar la estructura de la página me puse a crear un fichero de JavaScript para que al pulsar unas determinadas opciones en los radios aparecieran unas opciones y se ocultaran otras y me tiré haciendo pruebas con ese fichero de JavaScript todo ese tiempo, cambiando

el contenido de algunas funciones para corregir algunos errores también con la ayuda de el profesor y tutor del proyecto Santiago Alonso.

*Objetivos:

- Terminar la página de **Reserva** consiguiendo:
 - Con JavaScript poder realizar unas determinadas funciones que se explicarán en el Resultado.
 - Con PHP comprobar errores en el formulario de modo que te obligue a tener una opción de cada apartado seleccionada, es decir: tienes que elegir sí o sí el formato, la plataforma, la edición y la tienda.
 - Mejorar algunos estilos para los botones.

*Resultado:

*Cambié el un motón de **divs** por **navs**, especialmente **div** principal con **id cuerpo**, en el cuál se encuentra todo el contenido que hay entre el Menú y el Footer.

*Reduje el **width** de ese **nav** (con **id cuerpo**) a 90% para evitar que haya tanto vacío.

*Conseguí quitar el espaciado que había entre el Menú y el nav cuerpo, y entre este mismo y el Footer, poniendo en el css *{margin:0px; padding:0px;}

Formulario de Reserva

-Aquí vemos que al seleccionar **Formato→Digital**, aparece la opción para elegir la Plataforma de PC:



-Dependiendo de la versión que se elija, te dará una pequeña descripción de lo que traerá esa versión:

VERSIÓN:
ESTÁNDAR • EDICIÓN COLECCIONISTA •

***Contenido de la versión Estándar:**

- UNA COPIA DEL VIDEOJUEGO WWE 2K21.
- ACELERANTE.
- CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA PARA WWE SUPERCARD, CON TODAS LAS VERSIONES DE UNDERTAKER (SOLO EN LAS EDICIONES FÍSICAS).

VERSIÓN:
ESTÁNDAR • EDICIÓN COLECCIONISTA •

***Contenido de la Edición Coleccionista:**

- UNA COPIA DEL VIDEOJUEGO WWE 2K21 EN SU FORMATO DE EDICIÓN COLECCIONISTA.
- UNA FIGURA REALISTA DE UNDERTAKER.
- ACELERANTE.
- OBRA COLECCIONABLE EN ACRÍLICO CON UN AUTOGRÁFO DE UNDERTAKER.
- DISCO CON EL DOCUMENTAL DE THE LAST RIDE PROTAGONIZADA POR TAKER.
- INICIO RÁPIDO DE MI JUGADOR DE WWE 2K21.
- CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA PARA WWE SUPERCARD, CON TODAS LAS VERSIONES DE UNDERTAKER (SOLO EN LAS EDICIONES FÍSICAS).

-Si se eligió **Formato en Digital**, dependiendo de la plataforma que se elija, aparecerá la Tienda Online de esa plataforma específica:

ELIGE LA PLATAFORMA:

PS4 • XBOX ONE • PC •

VERSIÓN:

ESTÁNDAR • EDICIÓN COLECCIONISTA •

***Contenido de la versión Estándar:**

- UNA COPIA DEL VIDEOJUEGO WWE 2K21.
- ACELERANTE.
- CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA PARA WWE SUPERCARD, CON TODAS LAS VERSIONES DE UNDERTAKER (SOLO EN LAS EDICIONES FÍSICAS).

TIENDA ONLINE:

PlayStation Store •

ELIGE LA PLATAFORMA:

PS4 • XBOX ONE • PC •

VERSIÓN:

ESTÁNDAR • EDICIÓN COLECCIONISTA •

***Contenido de la versión Estándar:**

- UNA COPIA DEL VIDEOJUEGO WWE 2K21.
- ACELERANTE.
- CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA PARA WWE SUPERCARD, CON TODAS LAS VERSIONES DE UNDERTAKER (SOLO EN LAS EDICIONES FÍSICAS).

TIENDA ONLINE:

Microsoft Store •

ELIGE LA PLATAFORMA:

PS4 • XBOX ONE • PC •

VERSIÓN:
ESTÁNDAR • EDICIÓN COLECCIONISTA •

***Contenido de la versión Estándar:**

- UNA COPIA DEL VIDEOJUEGO WWE 2K21.
- ACELERANTE.
- CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA PARA WWE SUPERCARD, CON TODAS LAS VERSIONES DE UNDERTAKER (SOLO EN LAS EDICIONES FÍSICAS).

TIENDA ONLINE:

Steam •

-Cambié el botón de **RESERVAR** siguiendo el mismo estilo que utilicé para el botón de acceso a la página de reserva :

TIENDA ONLINE:

Steam •

RESERVAR

-Al hacer las comprobaciones de que se selecciono las opciones necesarias para que el formulario funciona, nos daría el siguiente resultado. Suponiendo que eligiéramos **Formato→Digital**, **Plataforma→PC**, **Versión→Estándar** y **Tienda Online→Steam** nos llevaría a:

CONTENIDO PARA ESTE JUEGO	
Pase de backstage de WWE 2K20	29.99€
WWE 2K20 2K ORIGINALS: EL IMPERIO DEL MAÑANA	14.99€
WWE 2K20 Originals: Terror En la Noche	14.99€
WWE 2K20 2K ORIGINALS: TIERRADE NADIE	14.99€
WWE 2K20 Originals: Southpaw Regional Wrestling	14.99€

-Ahora si elegimos **Formato→Físico**, desaparece la Plataforma de PC y aparecen las Tiendas físicas:



-Suponiendo que eligiéramos **Formato→Físico**, **Plataforma→PS4**, **Versión→Coleccionista** y **Tienda→GAME** nos llevaría a:

WWE 2K20 EDICIÓN COLECCIONISTA

PLATAFORMA: Playstation 4 Xbox One

EDICIÓN: Edición Coleccionista Edición Deluxe Edición Estándar

VALORACIÓN: ★★★★☆ 5 Valoraciones

PEGI: 16

COMPARTE ESTE PRODUCTO: [Twitter](#) [Facebook](#) 0

IMÁGENES Y VÍDEOS [Ver](#)

AGOTADO
49'95€
↓29,95€
500 Puntos

Recoger en tienda

ANÁLISIS
5 **VANDAL**

-Si hemos dado a reservar y se nos ha olvidado seleccionar alguna opción, nos mostrará un mensaje informando de lo que no se seleccionó, en este caso no se eligió una plataforma, una versión y la tienda física:



3.5. PARTE V:

Que hacer	Haciendo	Hecho
Validar todas las páginas		Crear la página de inicio
Subir todo al GitHub		Separar Menú y Footer
		Rediseño del index
		Página del Roster
		Página de Noticias
		Página de Vídeos
		Página de Características
		Página de Modos de Juego
		Página Noticia WWE 2k21
		Página de Reserva
		Estilos para los botones

*Objetivos:

- Primero comprobar que esté todo terminado.
- Ir a la página de W3C para validar el HTML de todas las páginas.
- Subir todos los ficheros y carpetas al repositorio de GitHub.

*Resultado:

- Arreglé algunos estilos para que no se vieran algunos botones e imágenes muy pegados a los textos.
- En la página del index, dando a *click derecho→ver el código fuente de la página*, copié todo el código que aparece y lo pegué en el apartado **Validate by Direct Input** de la página de **W3C** para validar el código HTML[7]:

Showing results for contents of text-input area

Checker Input

Show source outline image report Options...

Check by css

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
    <head>
        <meta charset="utf-8">
        <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/estilosPagPrincipal.css">
        <link href="img/melogo.png" rel="icon" type="image/png">
        <title>MNE 2k21</title>
    </head>
    <body>
        <nav id="menuPrincipal">
            <a href="http://localhost/PagdelProyecto/"></a>
        <ul>
            <li class="niveli"><a class="niveli" href="http://localhost/PagdelProyecto/">INICIO</a></li>
            <li class="niveli"><a class="niveli" href="http://localhost/PagdelProyecto/php/caracteristicas.php">CARACTERÍSTICAS</a></li>
        </ul>
    </body>
</html>
```

Use the Message Filtering button below to hide/show particular messages, and to see total counts of errors and warnings.

Document checking completed. No errors or warnings to show.

Source

```
1. ↵ <!DOCTYPE html>←
2. <html lang="es">←
```

-En el resto de página había algunos errores grandes, otros que no me dí cuenta como por ejemplo poner el mismo id valor en diferentes etiquetas, cosa no puede suceder ya solo puede haber un único valor id, lo corregí cambiándolo por una clase.

-Una vez validado todo fui a mi repositorio de GitHub[8] y seleccioné todas las carpetas y ficheros y los subí:

The screenshot shows a GitHub repository interface. At the top, it displays 'main' branch, '1 branch', '0 tags', 'Go to file', and 'Code' buttons. Below this is a table of files with their descriptions and last modified times. The table includes:

File/Folder	Description	Last Modified
css	Actualización Final 3	16 hours ago
gif	Actualización notable	2 months ago
html	Actualización Final 3	16 hours ago
img	Actualización Final Parte 2	16 hours ago
js	Actualización simple pero significativa	25 days ago
php	Actualización Final Parte 1	17 hours ago
README.md	Update README.md	25 days ago
index.php	Actualización Final Parte 1	17 hours ago

Below the table, there is a section for 'README.md' containing the following text:

FINAL BOSS: Proyecto de Final de Grado para DAW

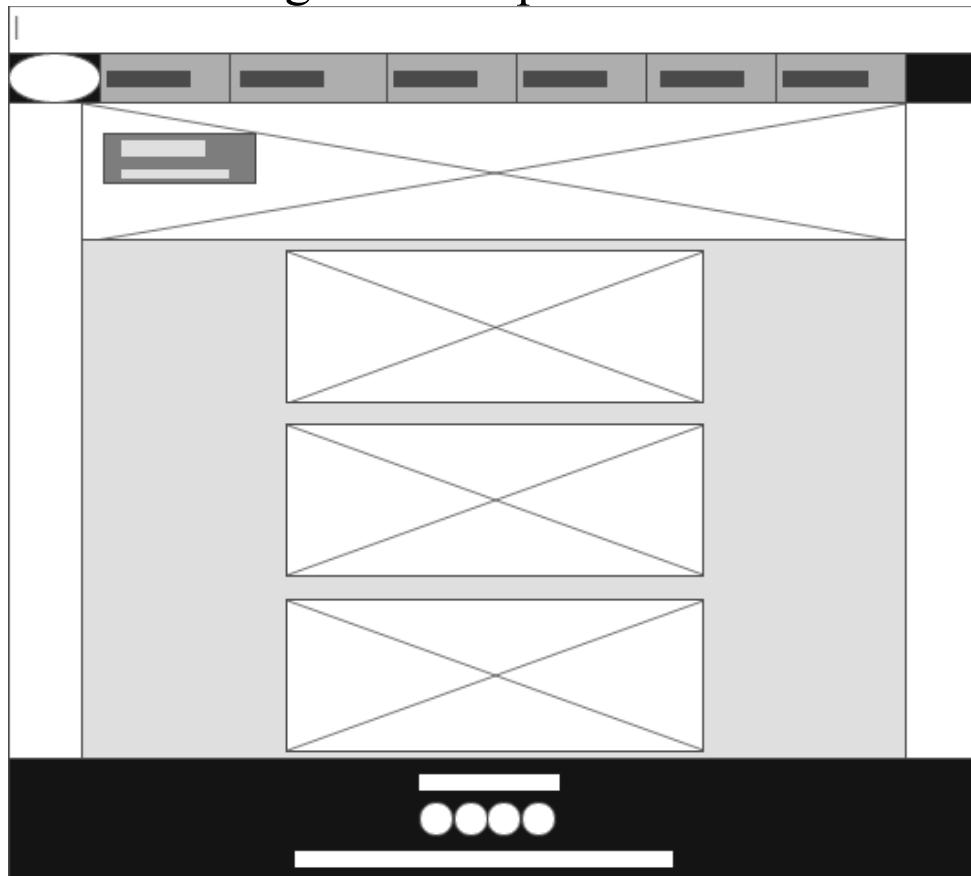
Repository para el proyecto final

*Si descargas el repositorio, necesitas tener XAMPP instalado, guardarla en la carpeta C:\xampp\htdocs y cuando lo descomprimas renombrar esa carpeta como PagdelProyecto

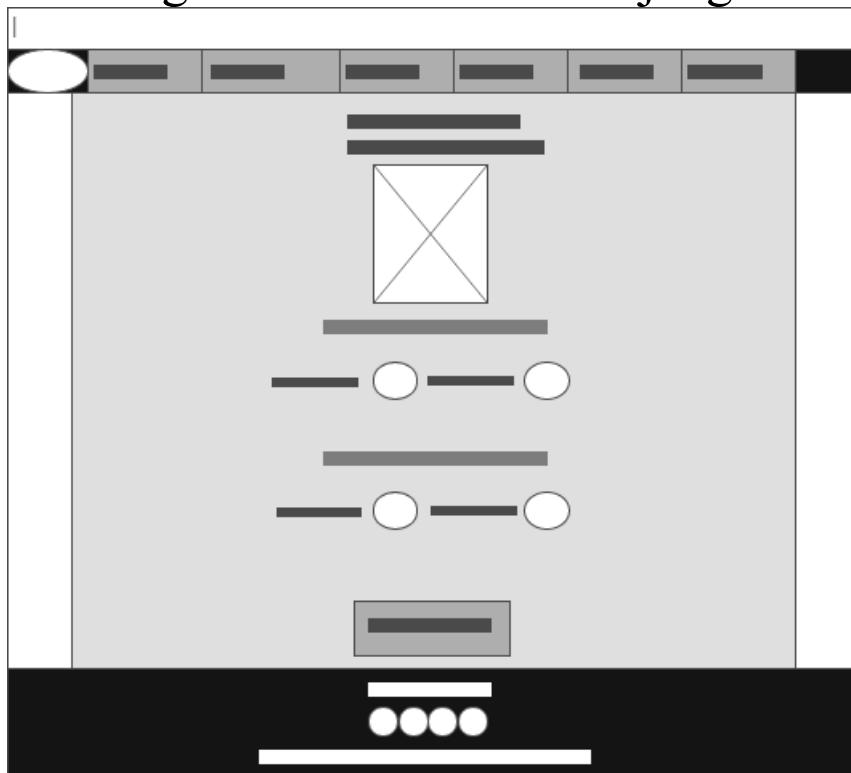
3.6. ESQUEMA DEL FUNCIONAMIENTO DE LA PÁGINA WEB CON WIRIFRAME[4]:

*Sin contar que como todas las páginas tienen el menú principal todas pueden acceder entre ellas,
Todas pueden acceder al Foro, pero desde el Foro no puedes acceder al resto de páginas y Modos de Juegos solo se puede acceder desde el index.

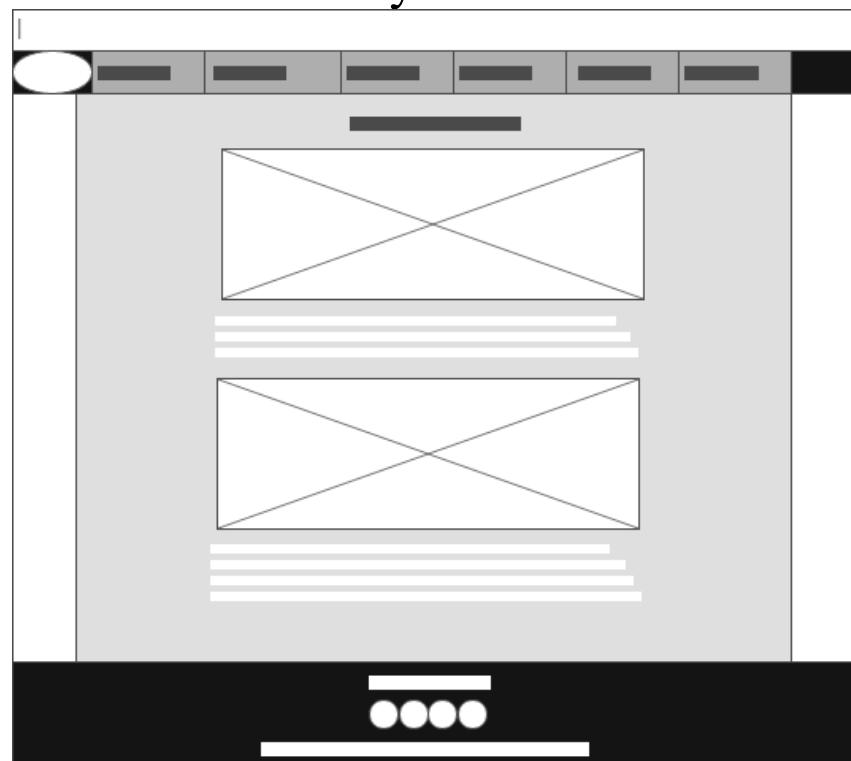
-Página Principal o Index:



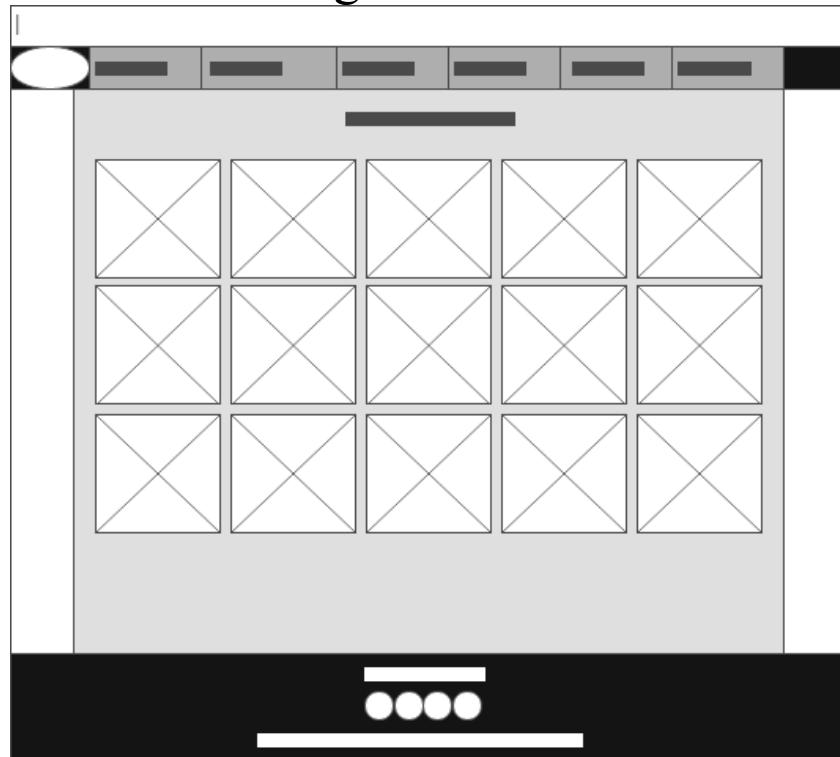
-Página Reserva de Videojuego:



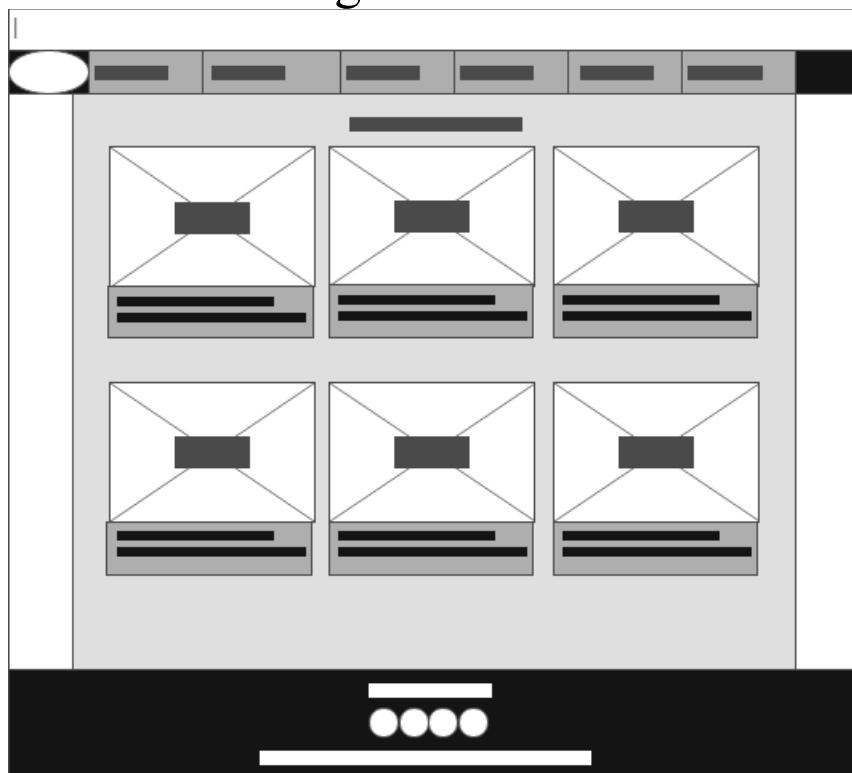
-Página Características y también Modos de Juego:



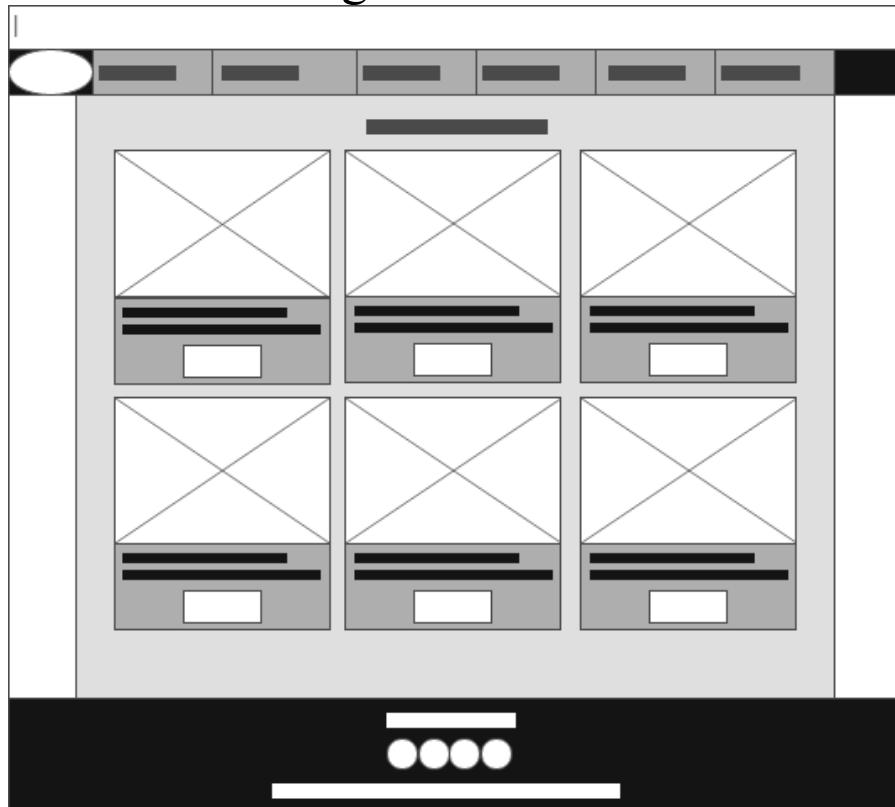
-Página Roster:



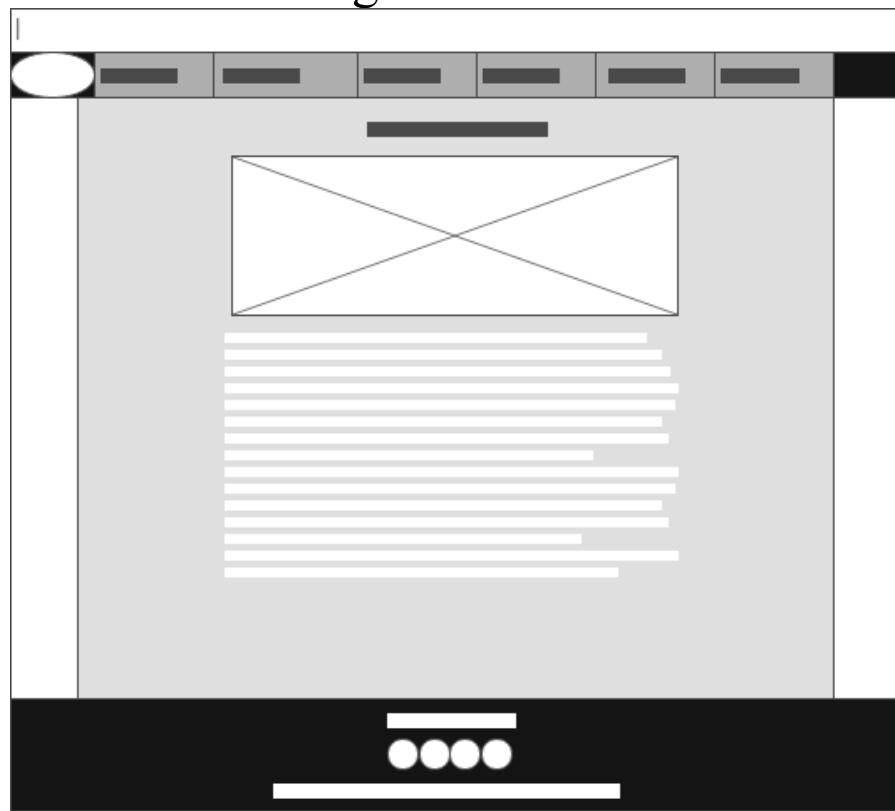
-Página Vídeos:



-Página Noticias:



-Página Noticia:



-Página Esquema de todas:



4. CONCLUSIONES

Me di cuenta:

1º De que no necesito copiar el código de una página y ponerme a hacer las cosas de forma rápida para tenerlo todo ya montado, sin saber que he hecho en cada línea de código, como me pasó con los trabajos de Ghost y la página del Centro (la primera vez).

2º De que cuando hago algo relacionado con el mundillo que me gusta, ya sean los videojuegos o los deportes como Wrestling o etc... suelo poner más empeño y puedo utilizar mis “destrezas” que realizo en mis “hobbies” y usarlas en el trabajo, por el ejemplo la mayoría de las imágenes que utilizo en la página.

Como en el apartado anterior del seguimiento ya tengo puesto las dificultades que tuve durante la realización de la página del proyecto, a la que más le dediqué tiempo fue a la dificultad que tuve con archivo de JavaScript ya que me daba errores nada más iniciar la página de **Reserva**, como creaba todo con DOM habían divs que todavía no aparecían, ya que se creaban al pulsar un radio u opción determinada del formulario, y esos errores (que solo se veían dando a inspeccionar la página en el fichero js) se daban por qué ese elemento no existía. Por ejemplo nada más iniciar la página te daba un error en el evento del div de PC, ya que no existía el div donde aparecería la opción de PC, solo aparece cuando se seleccionará el formato

digital. Errores como que al estar probando si aparecían las tiendas digitales de cada plataforma, por ejemplo elegir la plataforma PS4, XBOX ONE o PC y al volver a seleccionar una plataforma anterior de repente aparecía una tienda debajo de otra o se duplicaban.

5. TRABAJO FUTURO

Pues debido a que yo me hice el Grado de Medio de Sistemas Microinformáticos y Redes en el que, a parte dar Diseño Web pero centrado solamente HTML y CSS, con Python hicimos un videojuego, que es el principal motivo por el que me metí en ese grado y es lo que quiero llegar a hacer: diseñar y desarrollar videojuegos, aunque me gusta más el diseño porque programar no me gusta mucho. Gracias a este Grado Superior que lo principal es diseñar páginas web, me puede servir para realizar la página web propia de un videojuego hecho por mí. También gracias los cursos online de OpenWebinars relacionados con videojuegos puedo usar programas como Construct 2 y Unity para diseñar y crear mis videojuegos.

6. BIBLIOGRAFÍA

[1]Apache Friends, *XAMPP para Windows 7.2.34, 7.3.25, 7.4.13 & 8.0.0* (última vez visitado 10/10/20):
<https://www.apachefriends.org/es/download.html>

[2]WWE 2KGames, *WWE 2K20* (última vez visitado 10/12/20):
<https://wwe.2k.com/es-ES/>

[3]Online-Convert.com, *Convertir de MP4 a GIF* (última vez visitado 11/10/20):
<https://imagen.online-convert.com/es/convertir/mp4-a-gif>

[4]wireframe.cc, *Wireframe* (última vez visitado 11/12/20):
<https://wireframe.cc/>

[5]W3C, *w3schools.com* (última vez visitado 1/12/20):
<https://www.w3schools.com/>

[6]Kanban Tool, *Tablero Kanban* (última vez visitado 10/12/20):
<https://davidpborrego.kanbantool.com/>

[7]W3C, *Markup Validation Service* (última vez visitado 10/12/20):
https://validator.w3.org/#validate_by_input

[8]GitHub, *proyectofinaldaw* (última vez visitado 10/12/20):

<https://github.com/davidpborregodangerous/proyectofinaldaw>

FIN