

2019

3-10-2019



**Integrantes:**

Efrén López Villegas

Javier David Ponce Olivares

Edgar Paul Ramírez Villaseñor

**Materia:** INFRAESTRUCTURA WEB

**Ante Proyecto**

Tabla de contenido

[Antecedentes 2](#_Toc21199893)

[Planteamiento del problema 3](#_Toc21199894)

[Objetivo general 3](#_Toc21199895)

[Objetivos específicos 3](#_Toc21199896)

[Método 4](#_Toc21199897)

[Ventajas 5](#_Toc21199898)

[Relevancia para la programación 6](#_Toc21199899)

[Cronograma 7](#_Toc21199900)

[Innovaciones 8](#_Toc21199901)

[Herramientas a usar 9](#_Toc21199902)

[Resultados esperados 10](#_Toc21199903)

[Referencias 11](#_Toc21199904)

# Antecedentes

Antes de que el internet tuviera el auge que presenta en la actualidad, la única manera en que las personas se enteraban sobre su compañía de videojuegos favorita era por medio de revistas como lo eran club nintendo en las cuales se incluían reseñas de los juegos más relevantes de nintendo o también otras que eran más generales como atomix. Otras maneras de enterarse sobre su compañía de videojuegos favoritas era por medio de comerciales o programas televisivos, como lo eran nintendo-manía, joystikeros. Donde estos te mostraban las tendencias de los videojuegos de cada compañía y por último mencionar los comerciales los cuales fueron muy importantes en la década de los 80 y 90. Porque te mostraban de una manera creativa y llamativa los productos ofrecidos de cada compañía.

# Planteamiento del problema

Debido al crecimiento de la comunidad gaming y la evolución de las tecnologías (internet) tal y como se presentan en la actualidad, las personas interesadas en los videojuegos buscan maneras de enterarse acerca de la información más relevante, tales como reseñas, artículos, blogs, E-Sports (deportes electrónicos) y convenciones respectos a sus juegos favoritos. Esto provoca que la mayoría de la comunidad gaming quiera aportar y además informarse de todo lo relacionado con el mundo de los videojuegos de forma rápida y concisa.

# Objetivo general

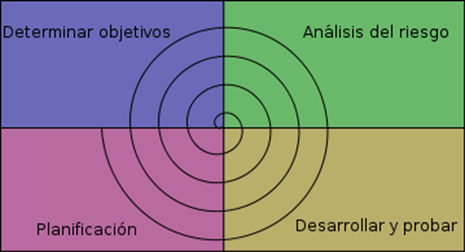
Crear un sitio web que proporcione un entorno social para jugadores aficionados y profesionales de los videojuegos donde puedan leer reseñas videojuegos así como noticias del mundo de los videojuegos y comentarios de otros jugadores, ofreciendo también la posibilidad de que los usuarios registrados puedan redactar y escribir sus propias reseñas, comentarios y experiencias para contribuir al sitio web donde otros usuarios puedan comentar igualmente.

# Objetivos específicos

* Diseñar un sitio web con un entorno social y noticias que ofrezca entradas de tipo blog para usuarios registrados.
* Ofrecer un método de registro e inicio de sesión en el sitio web para los usuarios que así lo deseen.
* Permitir la posibilidad leer las noticias, reseñas y comentarios de todo el sitio web sin necesidad de ser usuario registrado.

# Método

El método que optó por utilizar es el llamado método “Espiral”. El modelo en espiral describe el ciclo de vida de un software por medio de espirales, que se repiten hasta que se puede entregar el producto terminado. El desarrollo en espiral también se conoce como desarrollo o modelo incremental. El producto se trabaja continuamente y las mejoras a menudo tienen lugar en pasos muy pequeños.

El modelo en espiral es un enfoque realista del desarrollo de sistemas y de software a gran escala. Como el software evoluciona, a medida que progresa el proceso el desarrollador y el cliente comprende y reaccionan mejor ante riesgos en cada uno de los niveles evolutivos. Etapas

El modelo de desarrollo en espiral se caracteriza por los siguientes ciclos (también cuadrantes):

* **Objetivo y determinación alternativa:** Los objetivos se determinan conjuntamente con el cliente. Al mismo tiempo, se discuten posibles alternativas y se especifican las condiciones marco (por ejemplo, sistemas operativos, entornos y lenguajes de programación).
* **Análisis y evaluación de riesgos**: Se identifican y evalúan los riesgos potenciales. También se evalúan las alternativas existentes. Los riesgos son registrados, evaluados y luego reducidos utilizando prototipos, simulaciones y softwares de análisis. En este ciclo, existen varios prototipos como plantillas de diseño o componentes funcionales
* **Desarrollo y prueba:** Los prototipos se amplían y se añaden funcionalidades. El código real es escrito, probado y migrado a un entorno de prueba varias veces hasta que el software pueda ser implementado en un entorno productivo.
* **Planificación del siguiente ciclo:** El siguiente ciclo se planifica al final de cada etapa. Si se producen errores, se buscan soluciones, y si una alternativa es una mejor solución, se prefiere en el siguiente ciclo.

Cada una de las regiones está compuesta por un conjunto de tareas del trabajo, llamado conjunto de tareas, que se adaptan a las características del proyecto que va a emprenderse. Para proyectos pequeños, el número de tareas de trabajo y su formalidad es bajo. Para proyectos mayores y más críticos cada región de tareas contiene tareas de trabajo que se definen para lograr un nivel más alto de formalidad. En todos los casos, se aplican las actividades de protección (por ejemplo: gestión de configuración del software y garantía de calidad del software).

La fuerza impulsora más importante del desarrollo en espiral es el análisis y la evaluación de riesgos. Cualquier riesgo que amenace el proyecto debe ser identificado desde el principio. El progreso del proyecto depende decisivamente de cómo se puedan eliminar los riesgos. El proyecto se considera exitoso sólo cuando no hay riesgos. El objetivo del ciclo es producir un producto en continua mejora. El software o la aplicación se perfeccionan constantemente. El modelo en espiral es incremental, pero no necesariamente repetitivo. Las repeticiones ocurren sólo cuando los riesgos, errores o conflictos amenazan el proyecto. Entonces el producto tiene que pasar por un ciclo de nuevo, llamado una iteración o repetición.

# Ventajas

Si bien, este modelo no es tan utilizado como con otras metodologías como las secuenciales o de prototipos esta cuenta con grandes ventajas:

* Puede adaptarse y aplicarse a lo largo de la vida del software de computadora.
* Es un enfoque realista del desarrollo de sistemas y de software a gran escala.
* Como el software evoluciona, a medida que progresa el proceso el desarrollador y el cliente comprenden y reaccionan mejor ante riesgos en cada uno de los niveles evolutivos.
* Utiliza la construcción de prototipos como mecanismo de reducción de riesgos.
* Permite a quien lo desarrolla aplicar el enfoque de construcción de prototipos en cualquier etapa de evolución del producto.
* Mantiene el enfoque sistemático de los pasos sugeridos por el ciclo de vida clásico, pero lo incorpora al marco de trabajo iterativo que refleja de forma más realista el mundo real.
* Demanda una consideración directa de los riesgos técnicos en todas las etapas del proyecto, y, si se aplica adecuadamente, debe reducir los riesgos antes de que se conviertan en problemáticos.
* En la utilización de grandes sistemas ha doblado la productividad.

# Relevancia para la programación

A diferencia de un modelo secuencial (por ejemplo, el modelo en cascada) dispuesto en fases sucesivas, el modelo en espiral esboza el ciclo de vida de un software por medio de espirales que hay que recorrer. Por lo tanto, este enfoque se parece más a la creación de prototipos que los enfoques clásicos. El modelo en espiral se supone que evita las desventajas de otros modelos y enfatiza las ventajas. Al centrarse en la minimización del riesgo, este modelo tiene un componente financiero que puede ser relevante para los responsables de la toma de decisiones. A través de discusiones con los clientes, análisis y estudios de viabilidad, se pueden implementar proyectos a gran escala y monitorizar su impacto económico. Hasta qué punto los métodos ágiles como scrum, programación extrema o DevOps son mejores opciones dependen de muchos factores diferentes como el alcance del proyecto, el presupuesto o el nivel requerido de soporte y mantenimiento. Cuanta más flexibilidad se requiera, más métodos ágiles se considerarán.

# Cronograma

(Archivo Adjunto “Cronograma proyecto”, descargar, en ese archivo es más detallado y vistoso).



# Innovaciones

Los usuarios podrían loguearse y tener su propio perfil, en donde ahí podrán realizar sus propias reviews (Reseñas) y aportaciones acerca de algún videojuego o también reportar bugs, curiosidades o errores en el mismo, pudiendo enfatizarlo y dándolo a conocer a toda la comunidad gamer que esté interesada en el mismo juego.

Los otros usuarios podrán comentar y puntuar esta reseña. Esto con la finalidad de que cada usuario pueda emitir su opinión y valla ganando prestigio dentro de la comunidad y esta crezca. Otorgando un criterio y una voz propia a los usuarios finales, quienes en realidad son los que tienen la verdad opinión respecto al videojuego en concreto.

# Herramientas a usar

**Para la creación del proyecto que se busca realizar, se encontró que los siguientes componentes son adecuados para la elaboración del proyecto pensado**

* Node.js es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma
* mongoose - conector a la base de datos
* MongoDB - base de datos a utilizar
* Morgan - Peticiones.
* TypeScript – Lenguaje de programación
* Angular – Framework de TypeScript

# Resultados esperados

Obtención de una aplicación web donde el usuario pueda expresar su sentir sobre el videojuego que desea informar y visualizar las reseñas de los usuarios que ya experimentaron ese juego. para que de esta manera el usuario se dé una idea si el vale la pena comprar el juego o probarlo.

Se espera que el juego realice las siguientes funciones

* Añadir una imagen, expresando su opinión sobre el juego
  + Agregar una imagen.
  + Agregar un título.
  + Agregar una descripción.
* Visualizar el contenido de otro internautas
* Comentar la reseña de un Usuario
* Eliminar la imagen publicada.
* Paneles de información sobre las páginas y publicaciones.
* puntuar reseñas y usuarios

# Referencias

Elly. (2012). Ingenieria del Software I. 2012, de Blogspot Sitio web: <http://sofware1nathalygrijalva.blogspot.com/2012/10/modelo-espiral.html>

Rodriguez J. (2019). Metodología de desarrollo de software (III) – Modelo en Espiral. 2019, de APSgems Sitio web: <https://aspgems.com/metodologia-de-desarrollo-de-software-iii-modelo-en-espiral/>