



Universidad Europea de Madrid
Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño

Desarrollo Web y de Apps

“Webelopers”

VÍDEO GAMENEWS

Ricardo Delgado Fernández

David Vázquez Argibay

ÍNDICE

DATOS GENERALES DEL PROYECTO	3
ESTRUCTURA DEL PROYECTO	3
FUTURAS IMPLEMENTACIONES Y SOPORTE	6
CONCLUSIONES	7
BIBLIOGRAFÍA (ISO 690)	8

DATOS GENERALES DEL PROYECTO

GameNews nace ante la necesidad de no existir en internet una plataforma donde poder visualizar única y exclusivamente noticias relacionadas con los famosos deportes de moda eSports. “Webelopers” se considera un equipo puesto en contexto de la evolución de estos deportes y se atreve a realizar un proyecto donde los usuarios puedan consultar información acerca de ellos.

Existen otras webs genéricas donde se muestran algunas noticias sobre eSports como pueden ser “El País eSports”, “Movistar eSports” o “AS Esports”, webs que abarcan un contenido muy genérico ya que sus prioridades se centran en otras categorías con la que los usuarios no se sienten del todo identificados.

“Webelopers” como jugadores habituales de eSports y con la motivación de poder dar cabida a esos lectores interesados e ilusionados con los avances de competiciones y actualizaciones de los mismos, decide crear un “GameNews”.

A continuación, se detalla la forma en la que se ha realizado el proyecto, estructura, recursos empleados, organización y gestión de las dificultades.

ESTRUCTURA DEL PROYECTO

La estructura de “GameNews” está compuesta de la siguiente forma:

En el Frontend encontramos una página principal index donde entrarían todos los usuarios independientemente de que estén registrados o no, es un portal de enlace con el registro / login de la página web. En ella únicamente se muestra un carrusel de imágenes de los juegos más representativos de los eSports. A continuación, se visualizan tres tarjetas con las últimas noticias más impactantes, cada una de ellas cuenta con un título, cuerpo y un botón de redirección que lleva a los usuarios directamente al proceso de registro, la finalidad de las tarjetas es captar la atención de nuevos usuarios para que se unan a GameNews.

Justo debajo de las tarjetas encontramos una barra con texto y otro botón más que redirecciona también al proceso de registro.

El footer del index consta de un apartado de contenido adicional con pequeña información y un apartado de links que podrían llevar al usuario a otro tipo de contenidos como soporte, contacto...

El header del index cuenta con dos botones de redirección y el nombre de “GameNews”.

Dejando atrás el index, en caso de que el usuario no esté todavía registrado, tendrá que acceder al apartado de registro que está formado por un formulario que consta de un nombre de usuario, email y una contraseña, estos serán los únicos datos que pedirá al usuario para acceder a los servicios de “GameNews”. Una vez registrado saltará una alerta indicando el correcto registro e inmediatamente se redirige al proceso de login.

El proceso de login está formado, al igual que el de registro, de un formulario que pedirá al usuario introducir su nombre de usuario y contraseña. En caso de que no sea correcto, se mostrarán las respectivas alertas.

Una vez realizado el proceso de login se accederá a la página web principal que permitirá visualizar mediante una serie de listas, las noticias añadidas a la web. En el header se distinguen las categorías disponibles hasta el momento, haciendo clic en cualquiera de ellas se hará scroll automáticamente hasta ese apartado.

Todas las noticias se encuentran ordenadas mediante su categoría de forma que no aparecen en ningún momento mezcladas.

Cada noticia está formada por un título, cuerpo y fecha pudiendo facilitar al usuario el momento en que se ha publicado.

En “GameNews” se distinguen dos tipos de usuario, el usuario normal cuyo acceso se limita únicamente a la visualización y visión de las noticias y, por otro lado, el usuario admin.

El usuario admin tendrá acceso a otras funcionalidades que se limitan a la creación, edición y eliminación de noticias.

Para acceder con el usuario admin, será tan sencillo como, dentro del proceso de login, introducir admin como usuario y “1234” como contraseña por defecto.

El admin accederá siempre al panel de control de “GameNews” cuya estructura se basa en la inserción de noticias en el link “Insertar noticias” y en la visualización y eliminación de ellas en el link “Ver / Eliminar noticias”.

Accediendo al “Insertar noticias” encontraremos un simple formulario donde el redactor introducirá el título, contenido y la categoría de la noticia, automáticamente se hará una conversión entre el número de noticia y su correspondiente apartado (League of Legends, COD...). Si hace clic en el botón de enviar, la noticia será colgada en la web para su visualización por parte de los lectores, además se mostrará una alerta conforme se ha publicado correctamente. Desde este mismo apartado de inserción se puede volver al panel de control mediante un botón “Panel de Control” en el header.

Aclarar que en cualquier momento el usuario sea admin o no, puede desconectar su sesión mediante el botón “Desconectar” situado en el header.

En el apartado de “Ver / Eliminar noticias” el administrador podrá comprobar el estado de las noticias, las recientes publicaciones, la categoría a la que pertenecen y el autor que las ha publicado. Además, aparecerán ordenadas por un número de noticia que facilita su recuento. En esta parte se podrán eliminar las noticias que puedan estar desfasadas o mal redactadas

mediante el link “Eliminar” que se encuentra en la parte derecha de la tabla. Automáticamente se retirarán de la página web principal.

Dejando atrás la programación Frontend, pasamos a conocer la estructura interna de “GameNews” y su funcionamiento, es decir, su Backend.

Cualquier vista de la página web es redimensionable y se adaptará a la resolución y tamaño de la pantalla de cada usuario. Se ha implementado Bootstrap 4.0 para permitir la correcta redimensión de todos los componentes de la web. En caso de visualizar la web mediante un dispositivo móvil el header se adaptará y los botones disponibles se mostrarán en un desplegable conocido como “DropMenu”, del mismo modo se mostrará desde un PC en caso de redimensionar la web a un tamaño inferior. El empleo de Bootstrap 4.0 asegura la correcta visualización de la información y da versatilidad a la hora de acceder mediante múltiples dispositivos.

Almacenar todas las noticias en los propios archivos de la página web sería algo inviable y no escalable, por lo que el empleo de una base de datos ha sido la mejor opción para el almacenaje de la información (usuarios y noticias).

La base de datos empleada ha sido MySQL y su configuración se ha realizado con la herramienta de gestión y creación de bases de datos PHPMyAdmin. La base de datos está formada únicamente por dos tablas “users” y “new_record” que almacenan en una serie de variables de tipo texto, int o Datetime los datos de los usuarios / noticias.

Para la correcta integración de la web y de la base de datos se ha empleado el lenguaje de código abierto PHP (Hypertext Preprocessor) que proporciona tener conexión en todo momento entre el servidor web y la interfaz del usuario, mostrando las respuestas que devuelve el servidor. Algunos de los usos de PHP han sido la correcta generación en la base de datos de los usuarios o la obtención / recuperación de las noticias para que sean mostradas en la tabla del usuario admin o en la visualización por parte del usuario. También se ha usado PHP para el correcto login y logout del usuario. El código PHP está presente en casi todos los archivos que conforman la página web, excepto en alguno de estilo o index.

El empleo de JavaScript está más ausente en “GameNews”, su uso únicamente se centra en el carrusel de imágenes de la página principal index. Este lenguaje nos ha permitido mediante una variable contador, transcurrido un tiempo hacer un cambio de una imagen a

otra. El código JS se encontraría en un archivo a parte que se enlazaría con el index. Las imágenes del carrusel se encontrarían almacenadas en una carpeta con el nombre “img”.

Por otra parte, se ha utilizado una hoja de estilos CSS para definir formatos de visualización y coordinación de elementos de la web, su uso se ha centrado en el tamaño del carrusel mencionado con anterioridad y el color del apartado “Copyright”.

El empleo de CSS ha sido reducido gracias a la utilización de Bootstrap ya que nos ofrece múltiples estilos y formatos ya predefinidos que facilitan mucho la implementación y coordinación de todos los elementos presentes en la web. Bootstrap cuenta con una alta customización de todos sus elementos, de ahí el carácter distintivo de “GameNews”.

La organización de todo el código ha sido mediante contenedores “div” asociados a diferentes clases.

FUTURAS IMPLEMENTACIONES Y SOPORTE

Como futuras implementaciones, están pendientes de valoración las siguientes:

- Añadir imágenes / vídeos a cada una de las noticias.
- Añadir nuevas categorías de eSports.
- Añadir un apartado de noticias exclusivas.
- Añadir alguna forma de edición de noticias ya creadas.
- Añadir un filtro de noticias.

Estas futuras implementaciones supondrán una mejora sustancial de “GameNews”, añadir una imagen / vídeo en cada una de las noticias proporciona una mayor atención e interés por parte del lector.

La edición de las noticias desde el Panel de Control permitirá al usuario admin no tener que eliminar noticias ya creadas por culpa de un fallo ortográfico o cualquier otro tipo de error. Añadir un filtro de noticias permitirá que el usuario tenga más personalización en la web, mostrando únicamente las noticias que son de su interés y dejando de lado otras menos importantes.

Otra futura implementación a tener en cuenta sería la mejora de la seguridad para garantizar una correcta privacidad de los datos. Las contraseñas están cifradas con el protocolo estándar MD5 y se estudia la posibilidad de cifrar también los correos de los usuarios.

CONCLUSIONES

La creación de un proyecto como GameNews ha sido muy positiva, la adquisición y consulta de información a través de Google ha proporcionado estar en contacto con mucho material que ha sido empleado y filtrado en la web. Muchos de los materiales utilizados también han sido empleados a lo largo de la asignatura y han facilitado el desarrollo del mismo.

Trabajar en equipo siempre es positivo, el reparto de las tareas ha sido equitativo por parte de ambos integrantes de “Webelopers”. Tanto el anteproyecto, desarrollo, memoria y creación del vídeo se han desarrollado de forma conjunta utilizando la herramienta de Discord que proporciona una interacción a tiempo real entre ambos miembros pudiendo supervisar el trabajo conjuntamente. Se han establecido múltiples reuniones para el desarrollo de “GameNews”, todas ellas con una duración media de entre 1:30h y 2h de trabajo continuado.

Los resultados obtenidos han sido los esperados y tratados en el anteproyecto, nos hubiera gustado tener al menos una imagen en cada noticia, pero tras intentarlo de diversas formas y no queriendo almacenarlas a lo bruto en la web, Webelopers ha decidido dejarlo para una futura implementación.

Hemos valorado la posibilidad de montar la web en un servidor externo gratuito y trabajar directamente sobre él, pero hemos obtenido feedback de otros grupos en los que reflejaban lo tedioso que era modificar algún archivo y aplicar los cambios por lo que lo hemos realizado en local mediante la herramienta XAMPP.

BIBLIOGRAFÍA (ISO 690)

ESPORTS, MOVISTAR, 2021, Noticias de esports. Actualidad, reportajes y vídeos en Movistar eSports. *Movistar eSports* [online]. 2021. [Accessed 31 January 2021]. Available from: <https://esports.as.com/actualidad/>

Extraer datos de una base de datos y operar con ellos., 2021. *Uterra.com* [online],

Como crear un pagina php de noticias para una web html - PHP, 2021. *Miarroba* [online],

GALIANA, PATRICIA, 2021, Qué son los esports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes. *Thinking for Innovation* [online]. 2021. [Accessed 31 January 2021]. Available from: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>

HTML Tutorial, 2021. *W3schools.com* [online],

MARK OTTO, AND BOOTSTRAP CONTRIBUTORS, 2021, Customize. *Getbootstrap.com* [online]. 2021. [Accessed 31 January 2021]. Available from: <https://getbootstrap.com/docs/5.0/customize/overview/>

RAMÍREZ, MANUEL, 2021, 19 sliders gratuitos en HTML y CSS para tu sitio web. *Creativos Online* [online]. 2021. [Accessed 31 January 2021]. Available from: <https://www.creativosonline.org/19-sliders-carruseles-gratuitos-css-sitio-web.html>

Sistema de noticias: el index y el panel de administración, 2021. *Maestros del Web* [online],

Stack Overflow en español, 2021. *Stack Overflow en español* [online],

Trabajar con bases de datos en PHP, 2021. *Desarrolloweb.com* [online],

WEB…, SISTEMA, 2021, Sistema de noticias php mysql jquery para web... - Bloguero-ec. *Bloguero-ec* [online]. 2021. [Accessed 31 January 2021]. Available from: <https://www.bloguero-ec.com/publicacion/sistema-de-noticias-php-mysql-jquery-para-web>