

A thick red vertical bar runs down the left side of the page. A red arrow points to the right from the bar, containing the year 2022.

2022

Memoria proyecto fin de ciclo

Desarrollo de aplicaciones web

A series of thin, curved lines in red and blue originate from the bottom left and sweep upwards and to the right, creating an abstract, organic shape.

Evelyn Cutillas Navarro
IES JUAN BOSCO

INDICE

• Introducción.....	3
• Análisis y diseño.....	3
• Implementación.....	7
• Trabajo futuro.....	7
• Conclusiones.....	8
• Enlaces y despliegue.....	8

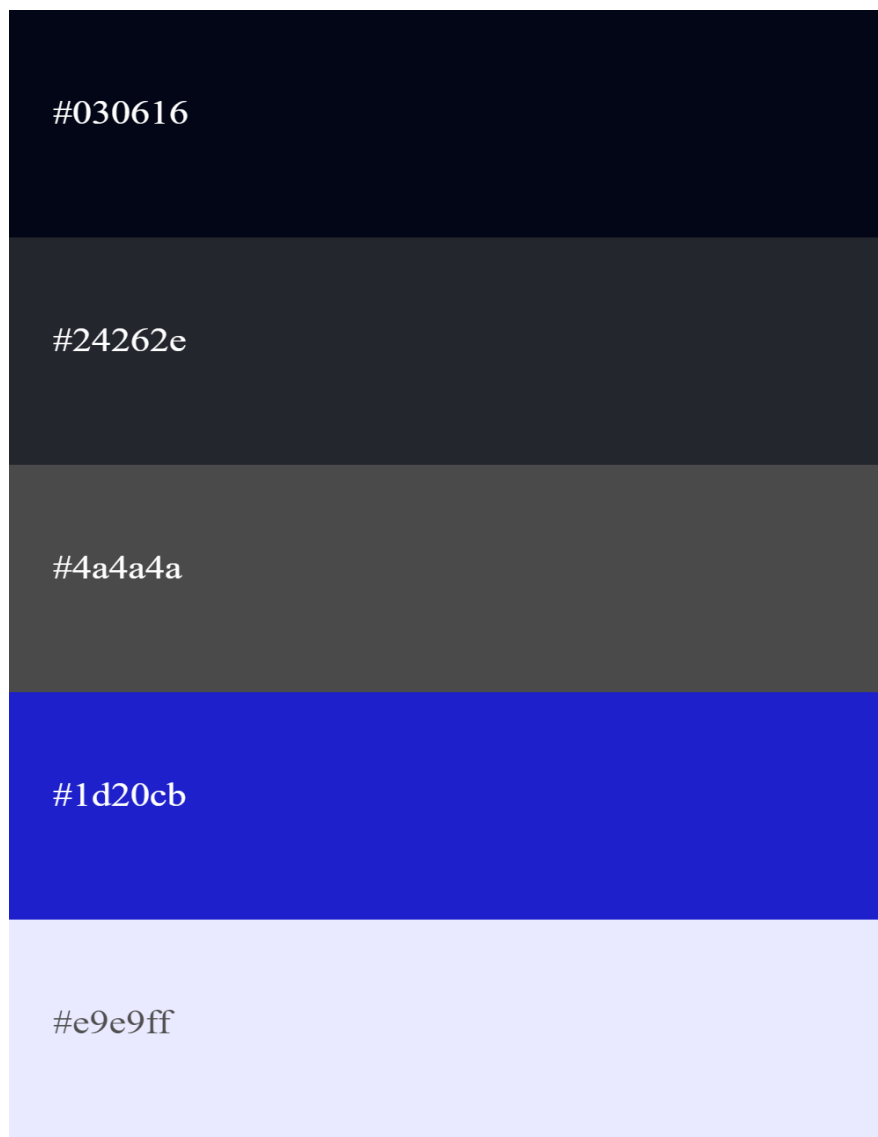
1. Introducción

El proyecto está inspirado en un catálogo de videojuegos ya existente muy famoso con la finalidad de conseguir que el usuario se sienta cómodo en un entorno que le resulte familiar y poder ayudarlo a guardar los juegos a los que quiera jugar cara al futuro o que haya jugado en algún punto de su vida y darle la facilidad de redireccionarlo a las páginas donde pueda conseguirlos.

También tiene una interfaz de búsqueda que facilita aun mas la experiencia al usuario siéndole mucho más cómodo encontrar lo que busca.

2. Análisis y diseño

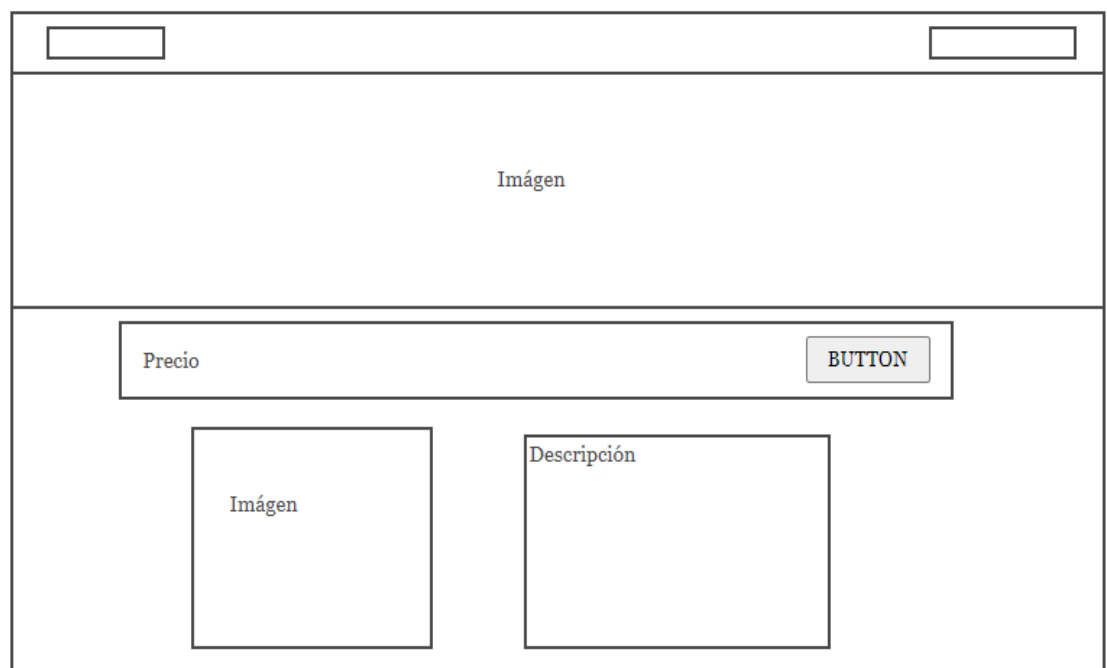
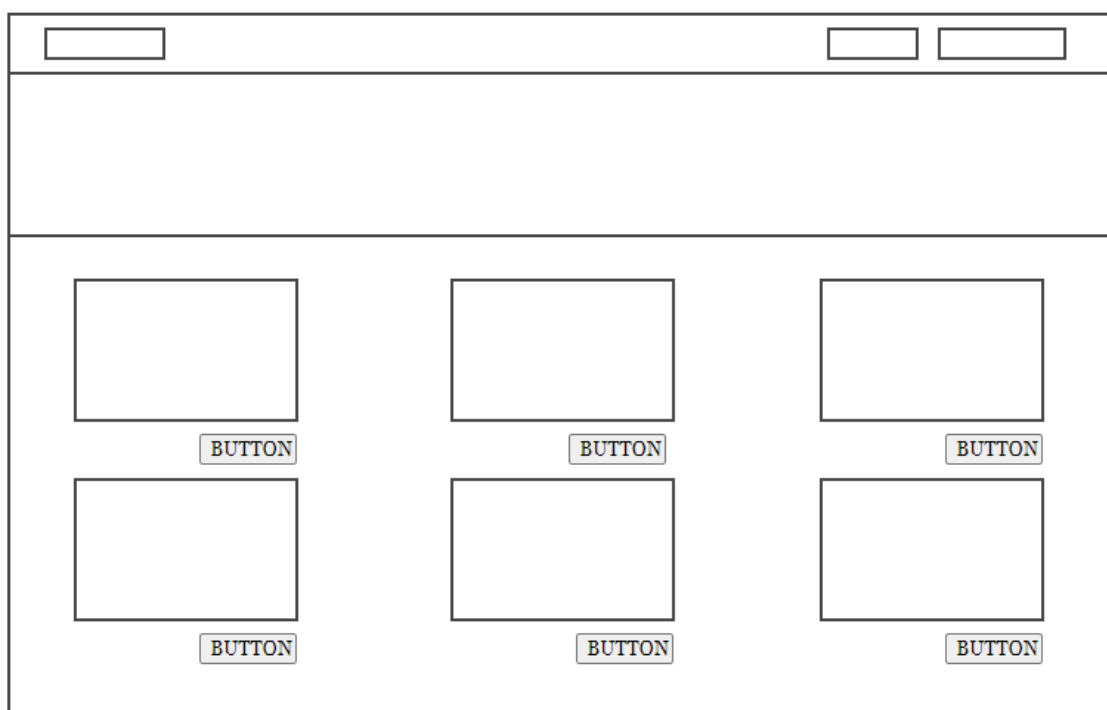
La paleta de colores escogida se basa sobre todo en azules y grises ya que lo que se pretende transmitir es seriedad, libertad y armonía que es algo que se consigue con los tonos azules a la vez que equilibrio y elegancia con los tonos grises.



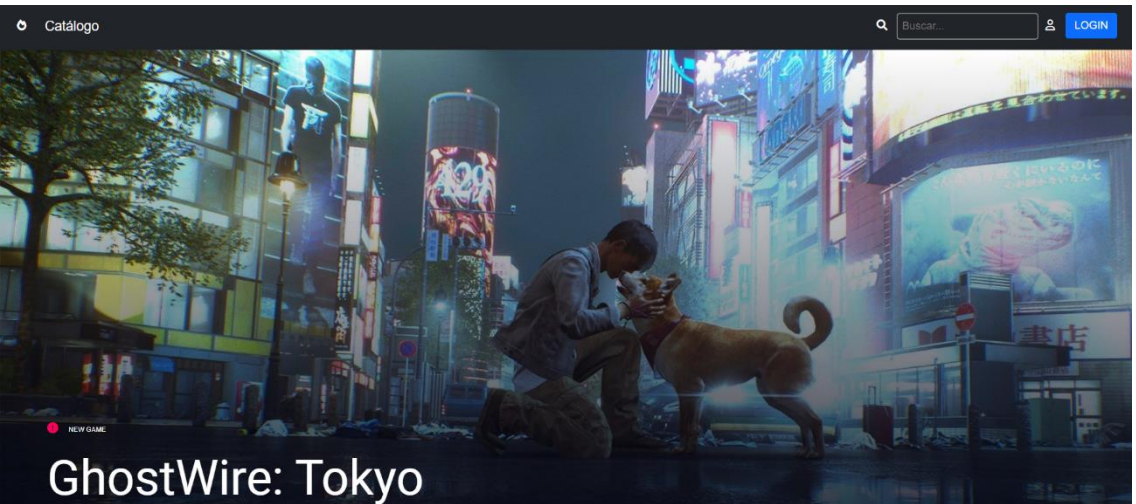
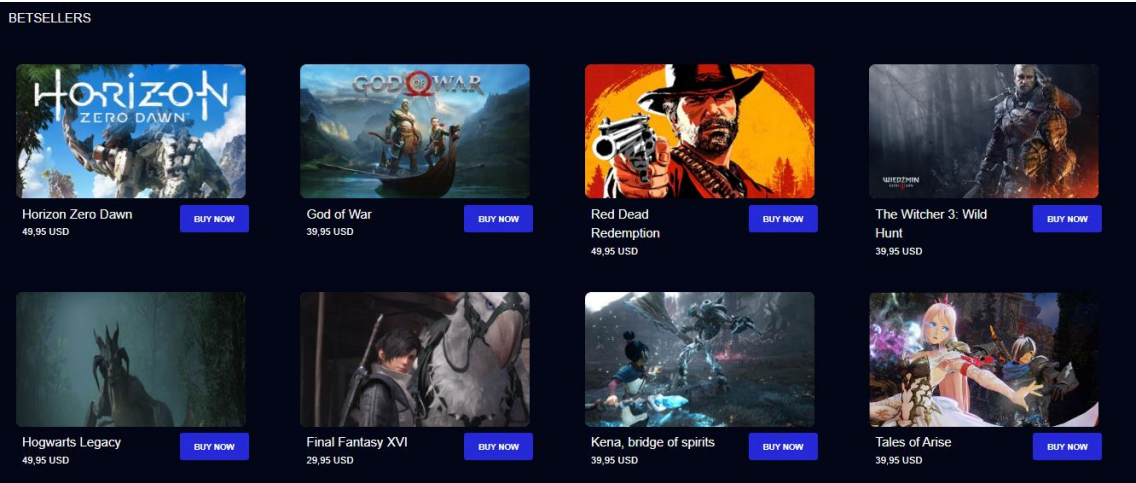
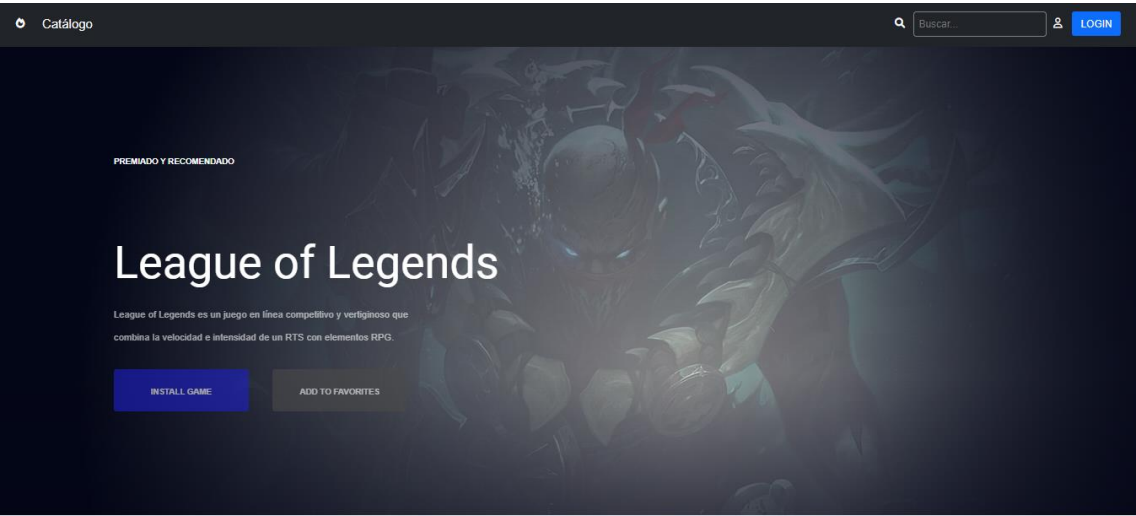
La elección de esta paleta ha sido pensada para eliminar los prejuicios que se tienen sobre los videojuegos, ya que se ven como algo infantil, y crear una imagen de seriedad y de unificación de marca.

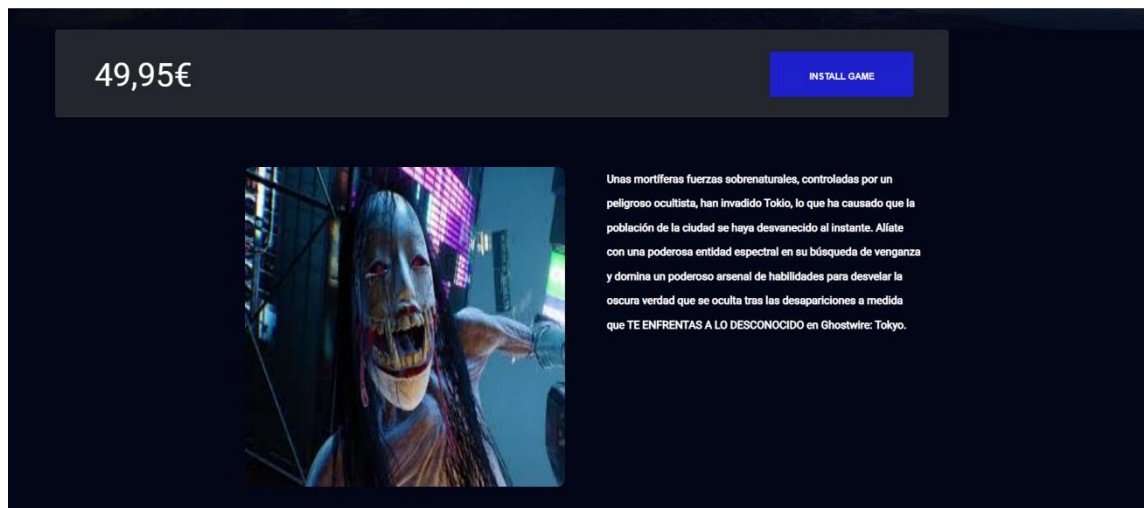
La tipografía es ‘Roboto Serif’, una familia de fuentes tipográficas del tipo sans-serif, esto quiere decir que es una tipografía que elimina la serifa, lo que la hace mucho más fácil de leer, además, la fuente ‘Roboto’ es definida como moderna y accesible que es justo lo que buscamos para nuestra página.

Los mockups de las dos páginas principales:



Las páginas terminadas:





Además, hay tres tipos de actores para que la experiencia del usuario sea más completa.

- Anónimo: usuario sin registrar que puede ver el catalogo completo, ver los detalles del juego e ir a la página web de compra.

- Logueado: usuario que está registrado y logeado, puede guardar en favoritos los juegos que quiera par luego poder verlos en otra pestaña.

- Admin: administrador que puede crear y eliminar juegos para tener un mejor control de la página.

La base de datos utilizada es una no relacional, por lo que no hay relaciones entre las tablas, donde hay creados tres objetos, los usuarios, los favoritos y los juegos.

Los usuarios tienen 5 atributos, id, nombre, apellidos, correo y contraseña, ya que para poder acceder como usuario logeado tienen que hacerlo a través del correo y la contraseña.

Los favoritos tienen como atributos el propio id del favorito, el id del usuario y el objeto completo del juego, así es como se ha creado la relación entre el usuario y el juego favorito para poder mostrarlo, podríamos decir que hemos usado este objeto como tabla intermedia.

Y por último el juego, que tiene id, nombre, precio, imagen de la miniatura, descripción y las imágenes del detalle del juego que son otras dos, pero a parte hay 3 atributos más para las imágenes en base 64 que sirven para almacenar las imágenes en la creación del videojuego por parte del admin.

3. Implementación.

Las tecnologías utilizadas en el proyecto han sido:

- Angular
- Node JS
- TypeScript
- Json Server
- JavaScript
- HTML
- CSS

En el entorno de desarrollo Visual Studio Code.

Los problemas principales que he encontrado ha sido la creación de los favoritos y la subida de imágenes desde la creación del videojuego por parte del administrador.

En cuanto a lo de los favoritos al ser una base de datos no relacional me ha costado mucho conseguir que se mostrasen los favoritos de cada usuario en sus cuentas y no se mostrasen todos los favoritos de todos los usuarios en cualquier cuenta, esto lo he solucionado falseando la relación entre los objetos metiendo el id del usuario y el del juego para así mostrar solo los juegos de ese idUsuario.

Para conseguir subir la imagen, almacenarla en el objeto juego y poder mostrarla he tenido que usar 3 nuevos atributos de imagen llamados imagen en base 64 que es una forma que tiene angular para poder subir imágenes a la base de datos y almacenarla sin que tenga en cuenta la ruta de la carpeta donde lo has cogido, ya que me fallaba todo el rato por eso.

4. Trabajo futuro

En principio no tengo ninguna idea de aplicarlo para un trabajo a futuro, pero si en algún momento lo hiciera, ya que creo que ha quedado bastante bien, arreglaría y añadiría bastantes cosas y se podría usar como un almacenamiento real de juegos jugados, pendientes o deseos.

5. Conclusiones.

Con este proyecto he aprendido muchísimo sobre Angular pero sobre todo a la búsqueda para la resolución de problemas, que era algo que siempre he tenido un poco verde y tras esto he adquirido mucha más soltura, también es la primera vez que he hecho un proyecto mío y con ideas propias por lo que me ha dado seguridad haber sido capaz de llevarlo a cabo.

6. Enlaces y despliegue.

Despliegue de la aplicación: <https://gameseve.herokuapp.com/> (para que funcione correctamente tiene que estar el json-server corriendo)