

Documentación funcional y usuario

Fran e Ibra, DAW2-DWEC

Índice:

4. Arquitectura y Cacharros Técnicos.....	1
5. Diseño (Para que te dejes los ojos y la cartera).....	2
6. Planificación (O lo que intentamos hacer).....	3
7. Pruebas (A ver si cuela).....	3
8. Manual para Ludópatas (Resumen).....	4
9. Conclusión y Excusas Finales.....	4

4. Arquitectura y Cacharros Técnicos

4.1. Qué hemos usado (Stack) Mira, no nos hemos complicado la vida. Usamos **HTML**, **CSS** y **JS** a pelo (Vanilla), y un poco de **PHP** para que parezca que sabemos de servidores. ¿Por qué? Porque es lo que funciona y porque los frameworks modernos son para gente que tiene tiempo y no tiene deudas de juego. Además, usamos **LocalStorage** para guardar el dinero.

- **¿Base de datos?** ¿Para qué? ¿MySQL? Demasiado lío. Guardamos los datos en el navegador del usuario. Si borran el caché y pierden su dinero, **mejor para nosotros**, menos premios que pagar.

4.2. Cómo está montado esto Básicamente, el **Frontend** es todo. La página carga, te pide la edad (guiño, guiño) y el JavaScript (App.js) hace toda la magia de quitarte las monedas.

- **Lógica:** Si apuestas y pierdes, restamos saldo. Si ganas... bueno, hacemos que el sistema "se lo piense" un poco.
- **Capas:** Hay una capa visual muy bonita con neones para distraerte mientras tu cuenta baja a cero.

4.3. Datos No hay diagrama complicado. Solo tenemos un objeto gameState en JS que vigila cuánto dinero te queda para ver si podemos sacarte más.

5. Diseño (Para que te dejes los ojos y la cartera)

5.1. Navegación Entras al Index, ves a las almejas dándose de tortas y, si te aburres, bajas al carrusel y te vas a la Ruleta o al Blackjack a perder lo que te quede. El botón de "Volver" siempre está visible por si te arrepientes (aunque ya será tarde).

5.2. Estilo Visual

- **Colores:** Dorado #E4C525 (para que pienses en oro), Rojo #C70735 (el color de tu cuenta bancaria) y Azul #1545FD (para ahogar tus penas).
 - **Botones:** Grandes y brillantes. Imposible no hacer clic en "APOSTAR". Están hechos para que hasta una morsa borracha pueda jugar.
-

6. Planificación (O lo que intentamos hacer)

6.1. Tareas

1. **Pensar:** ¿Cómo sacamos dinero sin ir a la cárcel? -> Idea: Peleas de almejas.
2. **Diseñar:** Poner muchos neones.
3. **Programar:** Copiar y pegar código hasta que funcione.
4. **Integrar:** Juntar los minijuegos y rezar para que el saldo se actualice bien.

6.2. Tiempos (Gantt)

- **Semana 1:** Discutir nombres de almejas graciosos.
 - **Semana 2:** Hacer que la web no explote.
 - **Semana 3:** Asegurarnos de que el botón de "Ingresar Dinero" funcione mejor que el de "Retirar".
 - **Entrega:** Cuando se acabe el ron.
-

7. Pruebas (A ver si cuela)

7.1. Estrategia Probamos lo básico: ¿Si apuesto 500, desaparecen de mi saldo? Sí. Pues ya estaría, el producto es viable. Probamos en el ordenador de mi casa, así que en el tuyo debería ir.

7.2. Casos de Prueba Clave

- **CP-01 - Perder dinero:** El usuario apuesta al rojo, sale negro. ¿Pierde dinero? **OK.** (El sistema favorito del jefe).
 - **CP-02 - Ganar dinero:** El usuario gana. ¿Se suma el saldo? **OK** (pero a regañadientes).
 - **CP-03 - Edad:** ¿Si digo que tengo 18 me deja pasar aunque tenga 12? **OK.** La seguridad es nuestra pasión.
-

8. Manual para Ludópatas (Resumen)

1. Entra en la web.
 2. Di que eres mayor de edad (nos da igual, solo queremos tu herencia).
 3. Elige una almeja que tenga cara de asesina.
 4. Escribe cuánto quieras perder en la casilla "Apuesta".
 5. Dale al botón y mira cómo el "Pulpo Locutor" se ríe de tu desgracia.
 6. Si te quedas sin blanca, ve a los minijuegos a perder lo que te prestó tu abuela.
-

9. Conclusión y Excusas Finales

Resumen: Hemos hecho una web de apuestas de almejas. Es absurdo, sí, pero técnicamente funciona.

Problemas que tuvimos: Al principio queríamos usar bases de datos y servidores complejos, pero nos dimos cuenta de que era mucho trabajo. Así que usamos LocalStorage. Si el usuario borra las cookies, pierde su progreso y su dinero ficticio. Es un *feature*, no un *bug*.

Futuro:

- Poner sonido de caja registradora cada vez que el usuario pierde.
- Huir a las Bahamas con los beneficios (aunque sean imaginarios).
- Implementar un sistema para apostar crustáceos reales (es broma... ¿o no?).