



Universidad
Zaragoza

TERGAME

INGENIERÍA WEB

Grado en Ingeniería Informática
Curso 2023/24

Realizado por:

- Víctor Bouhaben Barrera
- Alexandru Deac Florin

Tabla de contenidos

1. Introducción	3
1.1. Propósito	3
1.2. Ámbito	3
1.3. Referencias	3
1.4. Descripción del documento	3
2. Objetivos	3
3. Estado del arte	4
4. Usuarios	4
4.1. Público destino	4
4.2. Historias de usuario	4
5. Requisitos	5
5.1. Escenarios de usuario no registrado	5
5.2. Escenarios comunes para todos los usuarios	5
5.3. Escenario de usuario registrado	5
6. Arquitectura	7

1. Introducción

1.1. Propósito

TerGame es una aplicación web, en la que los usuarios pueden comprar videojuegos y dejar comentarios sobre estos.

Los usuarios pueden buscar videojuegos de distintas temáticas y ver las puntuaciones y comentarios que otros usuarios han dejado sobre este.

Para llevar a cabo todas estas acciones, los usuarios deberán estar registrados.

1.2. Ámbito

TerGame ha sido desarrollada como proyecto para la asignatura de Ingeniería Web del grado de Ingeniería Informática de la Escuela Politécnica de Teruel, Universidad de Zaragoza.

1.3. Referencias

- IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications," in IEEE Std 830-1998 , vol., no., pp.1-40, 20 Oct. 1998
- ISO/IEC/IEEE International Standard - Systems and software engineering -- Life cycle processes -- Requirements engineering," in ISO/IEC/IEEE 29148:2018(E), vol., no.,pp.1-104, 30 Nov. 2018

1.4. Descripción del documento

En este documento se describe //pendiente

2. Objetivos

Con este proyecto se pretende crear una plataforma en la que los usuarios puedan confiar a la hora de comprar videojuegos y satisfacer cualquier tipo de gusto con un amplio catálogo.

Uno de los pilares fundamentales de la plataforma es la comunidad de usuarios, que participará activamente en la valoración de comentarios, proporcionando así una fuente fiable para los demás usuarios

Lo que se pretende también es facilitar a los usuarios la búsqueda de los videojuegos, centralizándolos en una única plataforma.

3. Estado del arte

Existen gran cantidad de plataformas que ofrecen la venta de videojuegos, a continuación se muestran los más punteros:

- <https://store.steampowered.com/>: Steam es probablemente el mayor proveedor de venta de videojuegos a nivel mundial, tiene una amplia gama de estos y también ofrece la posibilidad a los usuarios de crear reseñas.
- <https://www.epicgames.com>: Epicgames es también uno de los más conocidos, pero a diferencia de steam, este no ofrece la oportunidad de comentar a los usuarios.
- <https://eu.shop.battle.net>: Battle.net es semejante a Epicgame, ya que solo permite la compra de videojuegos.

4. Usuarios

4.1. Público destino

La aplicación está enfocada a toda la población, pero principalmente al segmento que dedica parte de su tiempo a jugar videojuegos de manera continuada, aunque también se enfoque a jugadores casuales. Estos grupos de usuarios son indiferentes a la edad del usuario, ya que TerGame ofrece videojuegos de toda clase.

Por otro lado, la plataforma tiene un segmento más reducido de público destino, que sería aquellas personas o empresas que se dediquen a desarrollar videojuegos y quieran dar a conocer su trabajo subiéndolo a la aplicación.

4.2. Tipos de usuarios

En la web tendremos 4 distintos tipos de usuario con sus diferentes posibilidades:

- NoRegistrado: es el usuario que no está registrado con una cuenta en la página, solo podrá ver los videojuegos disponibles y sus valoraciones.
- Usuario: es el usuario que está dado de alta en la web con una sesión activa, podrá tanto ver los videojuegos como comprarlos y comentarlos.
- Desarrollador: este usuario tendrá todas las funcionalidades de los dos usuarios anteriores, sumándole la opción de subir y dar de alta videojuegos en la plataforma.
- Administrador: es el usuario que podrá gestionar todos los componentes de la plataforma, por ejemplo, eliminar videojuegos, usuarios y comentarios, dar de alta usuarios, etc. Este usuario tendrá el acceso restringido, y solo será utilizado por los dueños o administradores de la plataforma.

5. Historias de usuario

5.1. Portal para usuarios no registrados

Historia 1 - Portal para usuarios no registrados: Se trata de la primera imagen e interacción que tendrá con la web cualquier usuario nuevo.	Usuarios: <ul style="list-style-type: none">• NoRegistrado
Descripción: Diseñar un frontend con las herramientas especificadas.	
Validación: Visualización de los juegos más populares, de los listados de videojuegos, de la barra de búsqueda, y de las opciones “acerca de”, “soporte” y “registro”.	
//quitar Tareas:	
Fuentes modificados:	Fuentes añadidos:

5.2. Registro de usuarios

Historia 2 - Registro de usuarios: Se trata de la primera imagen e interacción que tendrá con la web cualquier usuario nuevo.	Usuarios: <ul style="list-style-type: none">• NoRegistrado
Descripción: Implementar la página de registro e inicio de sesión de usuarios.	
Validación: Que el usuario pueda ver su sesión iniciada y pueda visualizar sus opciones y apartados correspondientes.	
Tareas:	
Fuentes modificados:	Fuentes añadidos:

5.3.

6. Requisitos

En este apartado se van a definir los requisitos que debe cumplir TerGame para satisfacer correctamente las necesidades de los usuarios, esto requisitos están agrupados en escenarios dependiendo del tipo de usuario:

6.1. Escenarios de usuario no registrado

ESC 1. Registrar nuevo usuario

- RQ 1. El sistema permitirá que se pueda registrar un nuevo usuario.
- RQ 2. Para registrar un nuevo usuario, se deberá introducir un correo electrónico y una contraseña.
- RQ 3. El sistema comprobará que el correo electrónico introducido no esté vinculado a una cuenta ya registrada.
- RQ 4. Si el correo electrónico ya existe en el sistema, se le notificará al usuario mediante un mensaje de error.

6.2. Escenarios comunes para todos los usuarios

ESC 2. Buscar videojuego

- RQ 5. El usuario podrá buscar un videojuego introduciendo su nombre en un barra de búsqueda.
- RQ 6. El usuario podrá buscar un videojuego visualizando los listados de videojuegos.

ESC 3. Visualizar información sobre un videojuego

- RQ 7. Después de haber seleccionado el videojuego, el usuario podrá ver la información y las valoraciones de este.

6.3. Escenarios de usuario y desarrollador

ESC 4. Iniciar sesión

- RQ 8. El usuario deberá introducir el correo electrónico y la contraseña con la que se registró en el sistema, para iniciar sesión.
- RQ 9. El sistema deberá comprobar que los datos introducidos en RQ 6 por el usuario son correctos.
- RQ 10. Si los datos introducidos son correctos, el sistema permitirá el inicio de sesión del usuario y lo asimilará.
- RQ 11. Si los datos introducidos son incorrectos, el sistema negará el inicio de sesión y requerirá al usuario que introduzca las credenciales de nuevo.

ESC 5. Cambiar contraseña

- RQ 12. El sistema permitirá al usuario cambiar su contraseña actual.
- RQ 13. El usuario deberá introducir la contraseña antigua para poder cambiarla.

ESC 6. Solicitar cargar saldo

- RQ 14. Cada usuario tendrá un saldo de cuenta disponible con el que podrá comprar los videojuegos.
- RQ 15. El usuario podrá solicitar que se recargue su saldo para que pueda comprar videojuegos.

ESC 7. Comprar videojuego

- RQ 16. Después de haber realizado el escenario 3 y tener suficiente saldo en la cuenta, el usuario podrá comprar el videojuego.
- RQ 17. El sistema restará el coste del videojuego al saldo del usuario.
- RQ 18. El sistema proporcionará un código de compra al usuario.
- RQ 19. Después de realizar la compra, al usuario le aparecerá que el videojuego ha sido comprado.

ESC 8. Valorar videojuego

- RQ 20. Después de realizar el escenario 7, el sistema permitirá al usuario que valore con determinada puntuación el videojuego.

- RQ 21. El sistema también permitirá que el usuario escriba una reseña o comentario sobre el videojuego.

ESC 9. Contactar con el soporte técnico

- RQ 22. El sistema deberá permitir contactar con el soporte técnico para resolver cualquier problema o duda.
- RQ 23. El sistema ofrecerá un número de teléfono y un correo electrónico.
- RQ 24. El sistema ofrecerá una serie de preguntas frecuentes con sus respectivas respuestas.

ESC 10. Cerrar sesión

- RQ 25. El sistema deberá permitir que el usuario pueda cerrar sesión en todo momento.

6.4. Escenarios de desarrollador

ESC 11. Dar de alta videojuego

- RQ 26. El usuario desarrollador podrá subir videojuegos a la plataforma.
- RQ 27. El desarrollador deberá introducir la información pertinente sobre el videojuego.
- RQ 28. El desarrollador deberá incluir en videojuego en una categoría.
- RQ 29. El límite de tamaño del archivo o archivos está por definir (TBD).
- RQ 30. Cuando el desarrollador dé de alta el videojuego, este estará disponible para los demás usuarios.

ESC 12. Dar de baja videojuego

- RQ 31. El sistema permitirá al desarrollador dar de baja un videojuego en cualquier momento.
- RQ 32. Cuando el desarrollador dé de baja el videojuego, este dejará de estar disponible para los demás usuarios.

ESC 13. Modificar información del videojuego

- RQ 33. El desarrollador podrá modificar la información proporcionada sobre el videojuego que ha dado de alta.

RQ 34. El desarrollador podrá modificar la categoría a la que pertenece el videojuego.

7. Arquitectura

El proyecto estará alojado en una de las máquinas virtuales proporcionadas por la universidad.

Para el desarrollo del back end, se utilizará Laravel, que es un framework de código abierto para desarrollar aplicaciones y servicios web con PHP. También se usará Mysql como sistema gestor de base de datos, junto con Apache como servidor web.

Para desarrollar el front end, se hará uso de HTML, CSS, Javascript y Bootstrap.