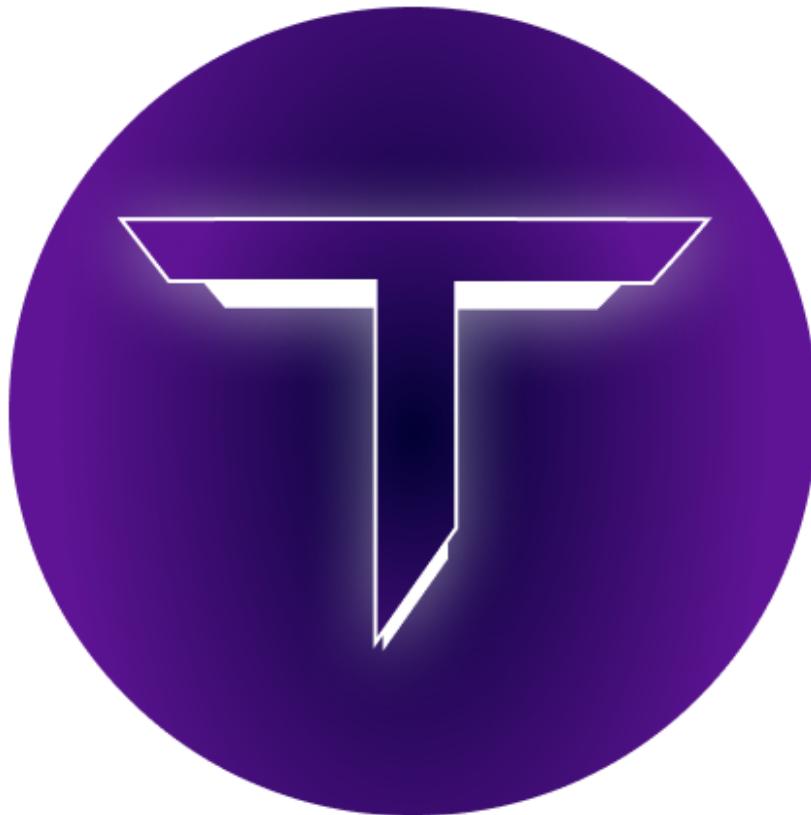


PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

TFG 2ºDAW, UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID



Ismael Bodas Díaz

Lucca Manfredotti García

Álvaro Serrano Colomer

09/06/2024

Índice

Módulos Formativos Aplicados

Herramientas y Lenguajes Utilizados

Componentes del equipo y aportación realizada por cada estudiante

Fases del Proyecto

Estudio del mercado

Estudio de la temática a desarrollar

Análisis y comparativa de la competencia

Estudio del usuario de la aplicación

Análisis de la aplicación

Modelo de datos utilizados

Diseño de las interfaces

Planificación del desarrollo

Conclusiones y mejoras del proyecto

Bibliografía

Anexos

Código fuente de la aplicación

Scripts de ejecución/instalación o de cargas de BBDD

Manuales de uso de la aplicación

Introducción

Topanga Gaming es una aplicación web innovadora desarrollada y diseñada por Ismael Bodas, Lucca Manfredotti y Álvaro Serrano, de segundo año de Desarrollo de Aplicaciones Web en 2024, con el propósito de ofrecer información acerca de los videojuegos, en específico el Phasmophobia.

En esta plataforma web encontrarás toda la información que necesitas sobre Phasmophobia, como pueden ser los fantasmas, las pruebas, los objetos malditos, los equipamientos y los mapas, proporcionando una guía completa para mejorar tu experiencia del juego.

Nuestra web también ofrece un chat exclusivo, donde puedes iniciar sesión para compartir tus experiencias, intercambiar trucos y conectarte con otros aficionados.

Otra de las herramientas más útiles es la sección de identificación de fantasmas. Esta te permitirá registrar pruebas y características de los fantasmas en tiempo real, ayudándote a determinar rápidamente qué tipo de entidad enfrentas en tus cacerías.

Módulos Formativos Aplicados

En el diseño y desarrollo de nuestro proyecto (Topanga Gaming), hemos utilizado nuestros conocimientos estudiados a lo largo de estos dos años en el grado superior de Desarrollo de Aplicaciones Web, en asignaturas como pueden ser Diseño de interfaces web, Entorno cliente y Entorno servidor.

A continuación, se detalla más específicamente cada parte de cada asignatura para conocer los métodos utilizados para el diseño y desarrollo del proyecto (Topanga Gaming).

Desarrollo Web en Entorno Cliente

En la parte del módulo del entorno cliente aprendimos los conocimientos para desarrollar la parte del proyecto que se ejecuta en el navegador del usuario. Esta asignatura se dividió en varias fases que se centraron en diferentes aspectos del desarrollo web.

En la primera fase, nos enfocamos en la programación de la interfaz web utilizando HTML. A partir de los prototipos creados en la asignatura de Diseño de Interfaces Web, desarrollamos las páginas que contenían formularios e información que se debía enviar al servidor. En esta etapa, se nos pidió que creamos las vistas completas utilizando HTML, CSS y JavaScript.

La segunda fase se centró en la validación de formularios. Aprendimos a validar la información introducida en los formularios utilizando herramientas como expresiones regulares en JavaScript. Además, se nos indicó que incluyéramos mensajes de error en los formularios, utilizando una paleta de colores específica para mantener la coherencia del diseño.

En la tercera fase , trabajamos en el envío de información y el procesamiento de respuestas utilizando JSON. Desarrollamos los objetos JSON que se enviarán al servidor, actualizando la información en nuestras páginas web de acuerdo a los datos procesados.

Finalmente, en la cuarta fase, nos concentraremos en la realización de pruebas al código. El

objetivo era asegurarnos de que todo el código funcionará correctamente, lo que implicó realizar diferentes tipos de pruebas para verificar su completo funcionamiento y asegurar la calidad del proyecto.

A lo largo de la asignatura, fuimos adquiriendo conocimientos a través de diversos ejercicios realizados en clase, lo que nos permitió aplicar de manera práctica lo aprendido y desarrollar habilidades en el desarrollo web del lado del cliente.

Desarrollo Web en Entorno Servidor

La parte del módulo del entorno servidor se basaba principalmente en la implementación de la gestión de los datos de la aplicación (Introducción de datos), esta asignatura también la dividimos en diferentes fases igual que la anterior.

En la primera fase, nos enfocamos en la creación de la base de datos utilizando PHP. Partiendo de los prototipos realizados en la asignatura de Diseño de Interfaces Web y las páginas desarrolladas en Entorno Cliente, se nos solicitó la creación de las tablas necesarias con los datos pertinentes para asegurar el correcto funcionamiento de la aplicación.

La segunda fase trató sobre el procesamiento de formularios. Utilizando los formularios desarrollados previamente en Entorno Cliente, tuvimos que realizar las peticiones de datos necesarias y preparar estos datos para su uso en la siguiente fase del proyecto.

En la tercera fase, nos centramos en el procesamiento de la información. Era necesario establecer todas las comunicaciones con el servidor para procesar los formularios y navegar a través de las diferentes páginas de la aplicación. También se requería actualizar la información en la base de datos, asegurándonos de capturar y almacenar los datos recogidos en los formularios.

Finalmente, en la última fase, coincidimos con la etapa de finalización y pruebas de Entorno Cliente. Esta fase consistió en realizar pruebas exhaustivas para verificar el correcto funcionamiento de nuestra aplicación, asegurándonos de que todas las funcionalidades operaran sin problemas.

Diseño de interfaces Web

La parte del módulo de diseño de interfaces web nos ayudó con la parte de diseñar la página web y hacerla atractiva para la experiencia del usuario. Con todo esto, aplicamos las siguientes técnicas para lograr nuestro objetivo:

Primero, nos centramos en el diseño UX accesible. En esta parte, estudiamos una serie de principios y leyes que nos ayudaron a comprender mejor a los usuarios, garantizar la usabilidad de la aplicación y asegurarnos de que fuera accesible para todos. Esto incluyó la implementación de prácticas que faciliten el uso de la aplicación para personas con diversas capacidades.

Luego, exploramos el Design Thinking, una metodología que abarca varias fases esenciales: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Evaluar. En la fase de empatizar, realizamos un análisis de la competencia (Benchmarking) y un estudio profundo de nuestros usuarios mediante entrevistas y estudios de usabilidad, lo que nos ayudó a entender mejor sus necesidades y expectativas.

En la fase de definir, analizamos los datos recolectados anteriormente para crear nuestros User Persona, representaciones detalladas de los usuarios que servirían como base para diseñar nuestra aplicación. También elaboramos POV (Point of View), que nos permitió enfocar el diseño de la aplicación en las necesidades específicas de los usuarios.

La fase de idear nos permitió generar soluciones creativas para ayudar a nuestros usuarios. Aquí, utilizamos herramientas como el "How Might We?" para plantear preguntas y posibles soluciones, y realizamos sesiones de brainstorming para recolectar ideas. Luego, evaluamos estas ideas a través de votaciones o matrices para seleccionar las más prometedoras.

En la fase de prototipar, abordamos la arquitectura de la información, comenzando con el User Story Mapping para priorizar las funcionalidades de la aplicación. También creamos un Sitemap para organizar la información y facilitar la navegación de los usuarios. Luego,

diseñamos los wireframes, que son representaciones simples de las páginas de la aplicación en diferentes dispositivos, utilizando una paleta de colores básica en gris y blanco.

Además, desarrollamos un sistema de diseño que incluía una guía de estilo con el logo, paleta de colores, tipografía e iconografía. También creamos una librería de componentes donde diseñamos botones, tarjetas y formularios. Finalmente, elaboramos los mockups, que son versiones detalladas de las páginas, y construimos un prototipo interactivo que permitía a los usuarios navegar por la aplicación y brindar retroalimentación.

La última fase del Design Thinking fue la de evaluar. Aquí, realizamos pruebas con usuarios reales siguiendo diversas leyes UX, lo que nos permitió tomar decisiones finales y ajustar la aplicación antes de iniciar la programación.

Finalmente, en la programación web, aprendemos y aplicamos los conocimientos necesarios para empezar a desarrollar la aplicación, tanto para ordenadores como para dispositivos móviles y tablets. Utilizamos HTML y CSS para estructurar y estilizar la aplicación, incluyendo el manejo de imágenes, videos, audios y animaciones. También trabajamos con media queries, FlexBox y Grid para asegurarnos de que la aplicación fuera responsive y se adaptara a diferentes tamaños de pantalla.

Herramientas y Lenguajes utilizados

En el diseño y desarrollo de la aplicación web (Topanga Gaming), se utilizaron una variedad de herramientas y lenguajes de programación. A continuación, detallamos todos los componentes utilizados en el desarrollo de la aplicación web.

HTML: HTML fue el lenguaje principal que utilizamos para la estructura y el marcado del contenido en nuestra aplicación web. Actuó como el esqueleto sobre el que se construyeron todas las páginas y elementos visuales de la interfaz de usuario, asegurando que la información estuviera organizada de manera clara y accesible.

CSS: CSS desempeñó un papel fundamental en la presentación y el diseño de nuestra aplicación. Se utilizó para aplicar estilos visuales, como colores, tipografías, disposiciones de página y efectos de animación, lo que contribuyó a una experiencia de usuario cohesiva y visualmente atractiva.

JavaScript: JavaScript fue utilizado para la programación del lado del cliente, permitiendo la creación de interactividad dinámica en la aplicación. A través de JavaScript, se gestionaron eventos de usuario, validaciones de formularios y manipulaciones de elementos del DOM (Document Object Model), mejorando la usabilidad y proporcionando una respuesta en tiempo real a las acciones de los usuarios.

PHP: PHP se empleó para la conectividad con la base de datos subyacente de la aplicación. Esta tecnología del lado del servidor facilitó el almacenamiento y la recuperación de datos críticos para el funcionamiento de la aplicación, como perfiles de usuario, registros de actividad y datos sobre el progreso de los usuarios en la gestión del TOC.

Al integrar estas herramientas y lenguajes de programación, hemos desarrollado una aplicación web robusta y eficaz, diseñada específicamente para brindar información y recursos a los usuarios acerca del mundo de los videojuegos.

Componentes del equipo y aportación realizada por cada estudiante

Durante el desarrollo del proyecto, Ismael Bodas Dias desempeñó un papel fundamental al encargarse de varias tareas relacionadas con la creación de contenido web. Su responsabilidad principal incluyó la creación de páginas HTML, donde aplicó su experiencia para asegurar una estructura sólida y coherente. Además, Ismael utilizó PHP para establecer conexiones con la base de datos, centrándose específicamente en el uso de tecnologías como FETCH y AJAX para facilitar la interacción dinámica entre el sitio web y los datos almacenados. Su experiencia en JavaScript (js) también fue crucial, ya que contribuyó con funcionalidades interactivas y dinámicas para mejorar la experiencia del usuario en el sitio.

Álvaro Serrano también desempeñó un papel destacado en el desarrollo del proyecto, especialmente en lo que respecta a la creación de contenido web y la interacción con la base de datos. Al igual que Ismael, Álvaro estuvo involucrado en la creación de páginas HTML, asegurándose de que el diseño y la presentación fueran coherentes con los objetivos del proyecto. Además, Álvaro utilizó PHP para establecer conexiones con la base de datos, por otra parte, se centró en la implementación de ventanas modales en algunas páginas utilizando JavaScript (js), lo que permitió una interacción más intuitiva y eficiente del usuario con el sitio web.

Por último, Lucca Manfredotti contribuyó significativamente al proyecto, especialmente en el desarrollo de la lógica de backend y la implementación de funcionalidades interactivas. Al igual que sus compañeros, Lucca estuvo involucrado en la creación de páginas HTML y utilizó PHP para establecer conexiones con la base de datos. Además, su experiencia en JavaScript (js) fue fundamental para la implementación de scripts que mejoraron la funcionalidad del sitio web, proporcionando una experiencia de usuario más dinámica y atractiva.

En general, el equipo trabajó de manera colaborativa, con cada miembro desempeñando un papel específico pero complementario en el desarrollo del proyecto. Además, la

colaboración en el diseño utilizando Figma desde el inicio del proyecto permitió una alineación efectiva de los objetivos y la visión del proyecto entre todos los miembros del equipo.

Fases del Proyecto

En cuanto a las fases del proyecto nos enfocamos en diferentes fases/pilares para tener en cuenta que nos llevaron a desarrollar y estructurar el proyecto de manera eficaz y organizada.

Cada una de estas fases cuentan con objetivos específicos. A continuación, se presentan descripciones detalladas de las fases que componen nuestro proyecto (Topanga Gaming), delineando su secuencia lógica para garantizar una ejecución eficiente y exitosa.

Estudio del Mercado

Al inicio, antes de poner en marcha la aplicación web, se estuvo investigando y realizando análisis sobre los videojuegos, en específico el Phasmophobia. Queríamos comprender a fondo todo acerca del juego y las experiencias de los usuarios.

Para lograr todo esto, se realizaron seguimientos e investigaciones acerca de este tema en específico, así como a los usuarios que juegan esta clase de videojuegos.

Se estuvo investigando acerca de diferentes videojuegos y cómo atraían a los usuarios a jugarlos, además, se mantuvo actualizado, con las últimas investigaciones y avances en el campo de los videojuegos.

Investigación documental del producto y temática

The collage consists of five main sections:

- Fall Guys:** Juego de plataformas y supervivencia en línea donde hasta 60 jugadores compiten en desafíos para ser el último en pie.
 - Ayudas:
 - Estrategias de Navegación de Obstáculos
 - Mejora del Rendimiento
 - Estrategias de Supervivencia.
- Fortnite:** Juego de batalla real en línea donde hasta 100 jugadores luchan para ser el último en pie, mientras construyen estructuras y recogen recursos.
 - Ayudas:
 - Construcción y Edificación
 - Estrategias de Supervivencia
 - Actualizaciones y Parches
- EA Sports FC:** Serie de videojuegos de simulación de fútbol donde los jugadores controlan equipos y compiten en partidos reales.
 - Ayudas:
 - Técnicas de Juego
 - Mejora de Habilidades
 - Modos de Juego
- League of Legends:** League of Legends es un juego en línea de estrategia en equipo donde dos equipos compiten para destruir la base del otro mientras controlan personajes llamados "campeones".
 - Ayudas:
 - Selcción de Campeones y Roles
 - Estrategias de Juego en Equipo
 - Mecánicas de Juego (Últimos Golpes, Rotaciones, etc.)
- Phasmophobia:** Phasmophobia es un videojuego de terror cooperativo en el que los jugadores asumen el papel de investigadores paranormales que exploran lugares encantados para recopilar pruebas de actividad paranormal.
 - Ayudas:
 - Equipamiento de Investigación: Lista de herramientas y equipos disponibles en el juego para ayudar a los jugadores a detectar la presencia de fantasmas y recopilar pruebas.
 - Estrategias de Supervivencia: Consejos y técnicas para sobrevivir y reunirse con entidades paranormales, como esconderse, mantener la calma, etc.
 - Comunicación en Equipo: Guía sobre la importancia de la comunicación entre los miembros del equipo para coordinar acciones y resolver los misterios de manera eficiente.

Se realizó un estudio más detallado sobre el Phasmophobia para proporcionar información más detallada sobre el mismo.

Acerca del Phasmophobia

Phasmophobia es un juego de terror de supervivencia desarrollado por Kinetic Games, que permite a los jugadores asumir el papel de investigadores paranormales en una variedad de lugares embrujados, desde casas suburbanas hasta hospitales abandonados. El juego se centra en la recolección de pruebas de actividad paranormal mientras se evita el contacto directo con los espíritus malignos que acechan en las sombras. Con su atmósfera inquietante y su enfoque en el juego cooperativo, Phasmophobia ofrece una experiencia única y aterradora.

[Leer más](#)

Fantmas

El juego presenta una amplia gama de tipos de fantasma, cada uno con sus propias características y comportamientos únicos. Desde espíritus comunes hasta entidades más poderosas como demonios y banshees, los jugadores deben aprender a identificar y enfrentar a estos seres sobrenaturales mientras exploran lugares embrujados.

[Aprende](#)

Tipos de fantasma

Seleccione el tipo de fantasma para ver más

1. Espíritu	13. Yabai
2. Espectro	14. Horror
3. Etas	15. Gorgo
4. Poltergeist	16. Malign
5. Banshee	17. Onigo
6. Dan	18. Gremm
7. Trillidula	19. Doppelg
8. Revenant	20. Okkula
9. Sueltra	21. Monstr
10. Demone	22. Moro
11. Yaku	23. Dagon
12. On	24. Tzizge

Materiales de Investigación

En Phasmophobia, los jugadores cuentan con una variedad de herramientas para investigar la actividad paranormal. Desde cámaras fotográficas para capturar evidencia visual hasta medidores de temperatura para detectar cambios en el entorno, estos materiales son esenciales para recopilar pruebas y determinar la presencia de espíritus.

[Leer más](#)

Entorno de Juego

Los jugadores exploran una variedad de lugares, desde casas suburbanas hasta hospitales abandonados, cada uno con su propio ambiente y peligros únicos. Con elementos interactivos y detalles detallados, el entorno de juego contribuye a la atmósfera inmersiva y aterradora de Phasmophobia.

[Leer más](#)

Posesiones Malditas

En Phasmophobia, las posesiones malditas son objetos que pueden desencadenar eventos paranormales. Estos incluyen muñecas, espejos y ouijas. Interactuar con ellos puede provocar la ira de los fantasmas y dificultar la investigación. Identificar y evitar estas posesiones es clave para la seguridad del equipo.

[Aprende](#)

Más información:

Phasmophobia — Kinetic Games

[kineticgames.com](#)

Personajes

En Phasmophobia, los jugadores asumen el papel de investigadores paranormales, cada uno con habilidades y especializaciones únicas. A través de la comunicación y la colaboración en equipo, los jugadores trabajan juntos para enfrentarse a los desafíos que se presentan mientras investigan la actividad paranormal.

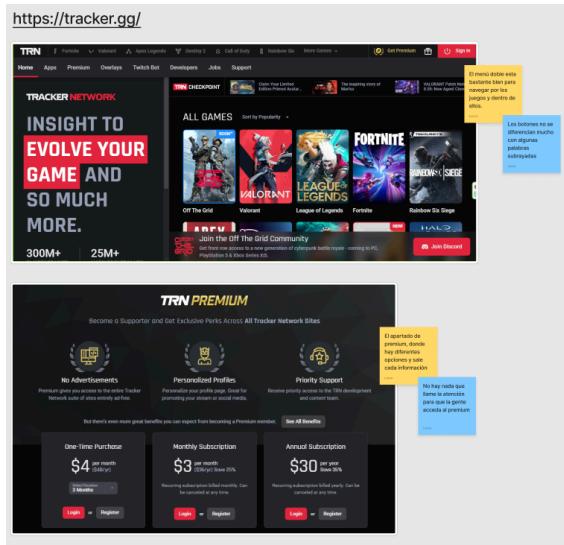
[Aprende](#)

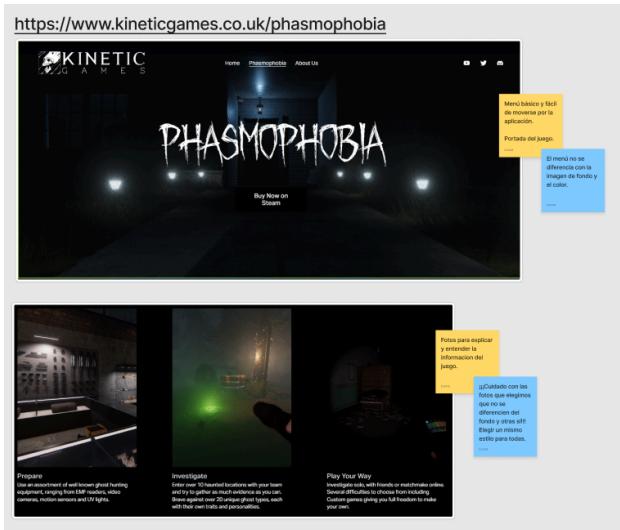
INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

En resumen, el profundo análisis sobre el Phasmophobia permitió diseñar una página web que no sólo ofreciera información acerca de diferentes temas del juego, sino que también un espacio de chat y videos. El objetivo era, que la página web sea un recurso muy útil para todos aquellos usuarios que quieran informarse y avanzar en el videojuego.

Análisis y comparativa de la competencia

En cuanto a la comparativa del mercado, antes de realizar la página web, se investigó a otras páginas web que ofrecían los mismos recursos, se miró tanto páginas similares, como a otras que ofrecían otros servicios relacionados para ver que se podía implementar y mejorar.

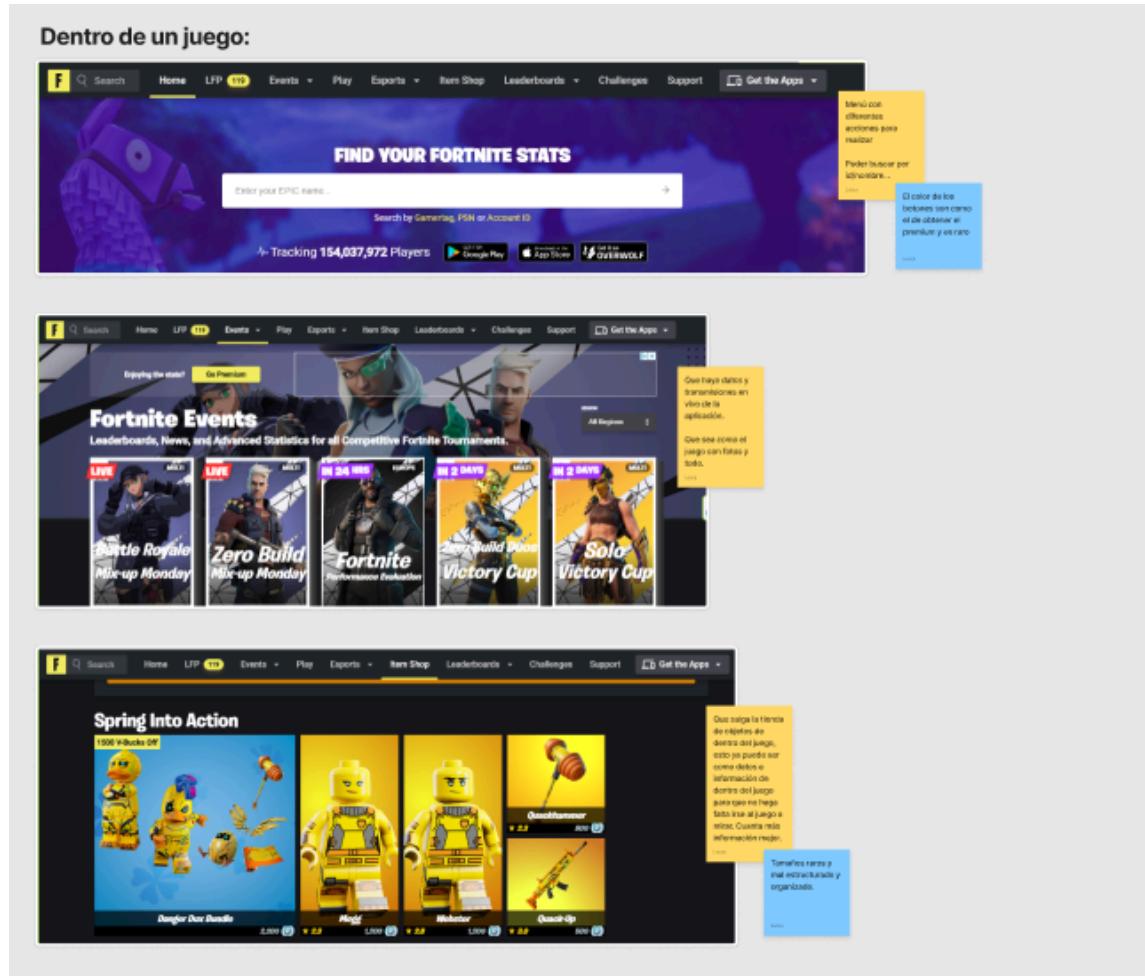




INVESTIGACIÓN DE LA COMPETENCIA

Al hacer todo esto, se pudo ver y apreciar que es lo que hacía que las páginas sean exitosas y qué zonas/áreas se podrían mejorar en la página web. Por ejemplo, se observó cómo presentan la información las páginas y cómo se comunican los usuarios con ellas.

También se podía observar en las que se podía destacar y ofrecer algo innovador y único para los usuarios que ninguna otra página ofrecía.



ESTUDIO DE LA COMPETENCIA

En conclusión, al analizar la competencia, se pudo aprender mucho sobre cómo funciona el mercado hoy en día de los videojuegos y cómo se podía mejorar la página web.

Estudio del usuario de la aplicación

En cuanto al estudio del usuario de la aplicación, antes de la realización de la página web, se quería conocer sobre los usuarios que podían beneficiarse de la página web. Se estuvo comprendiendo las características de los usuarios tanto sus comportamientos, como sus necesidades y preferencias al buscar información acerca de los videojuegos, en concreto de la phasmophobia.

Perfiles encontrados

- Novato/a:**
- Jugador sin experiencia.
 - Quiere buscar información sobre los juegos porque no sabe nada.
 - Necesita conocer nuevos juegos.

Ismail Bodas

- Jugador frecuente:**
- Quiere terminar las partidas más rápido para subir de nivel antes con datos de la aplicación.
 - Quiere aprender más acerca de datos del juego.

Lucca

- Explorador/a de videos:**
- Necesidad de entretenerte con videos subidos.
 - Quiere aprender mirando videos de gente.

Álvaro

- Streamer:**
- Quiere subir videos para que la gente le vea.
 - Le apetece ganar dinero con la subida de sus videos.

Lucca

INVESTIGACIÓN DEL USUARIO

Para lograr todo esto, se tuvo una intensa búsqueda de usuarios que tenían experiencia relacionada con los videojuegos. Se quería entender cómo impactan en sus vidas, como buscaban información, y qué aspectos consideraban más importantes al acceder a recursos en línea, como puede ser páginas web.

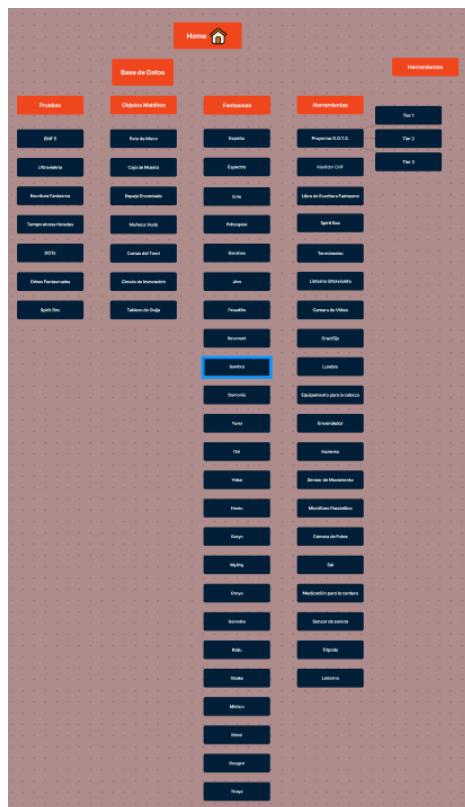
Teniendo toda esta información en cuenta, se diseñó la página web para satisfacer las necesidades necesarias de los usuarios. Se creó una interfaz bastante intuitiva y fácil de acceder y utilizar, que ofrece información clara y concisa sobre el Phasmophobia, así como herramientas y recursos para ayudar a los usuarios a avanzar en el videojuego e informarse bien acerca de él.

También se tuvo en cuenta la implementación de opciones de privacidad y seguridad para proteger la confidencialidad de los usuarios, y crear un entorno de apoyo seguro y amigable.

En resumen, al estudiar a los usuarios que pudieran utilizar la página web, se diseñó una experiencia que se adapta a sus necesidades. Se quería asegurar que la página web no solo ofrece recursos útiles, sino que también sea cómodo y amigable para aquellos que buscan especializarse en el videojuego.



USER STORY MAPPING



SITEMAP

Análisis de la aplicación

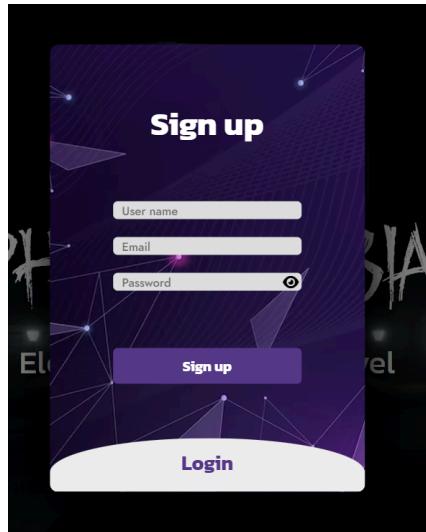
En esta etapa, se identificó y se documentó todas las características y funciones de la aplicación web Topanga Gaming, así como todos los recursos que ofrece. Primero tratando los temas de los requisitos funcionales (la funcionalidad de la aplicación web/acciones) y por otra parte los requisitos no funcionales, como puede ser rendimiento, la velocidad de carga, la seguridad, etc.

Esta aplicación web, está diseñada para ofrecer información y recursos acerca de videojuegos, en concreto el hasmophobia. Al meternos en la página web, los usuarios son recibidos con una barra de menu (Header), donde se puede apreciar el logo de la empresa y luego otros diferentes recursos como son: Phasmophobia, que se abre un submenú con todo la información acerca de los fantasma, objetos, etc;



HEADER DE LA APLICACIÓN

Por otra parte, el apartado del chat, (Solo podrás entrar en ella, una vez iniciada la sesión), tendrás que darle a acceso y ahí te registras o inicias sesión, lo que prefieras.



PÁGINA MODAL DE REGISTRO/INICIO SESIÓN

que es la parte interactiva de la aplicación web, donde muchos usuarios pueden hablar entre ellos, mandando solicitudes de amistad, agregando a más usuarios, en resumen, chateando entre vosotros.

A screenshot of an interactive chat application. The top navigation bar includes links for "PHASMOPHOBIA", "CHAT", "ZONA DE VIDEOS", "AVERIGUA EL FANTASMA", "SOBRE NOSOTROS", and a user profile icon labeled "JUANJO". The main interface has two sections. On the left, under "Busca un amigo para agregar", there is a search bar with placeholder text "Buscar usuario" and a "Buscar" button. Below it, the "Amigos" section shows the message "No tienes amigos aún." The "Solicitudes de Amistad" section shows "No tienes solicitudes de amistad pendientes." On the right, a large black header reads "Mi propio chat". At the bottom, there is a text input field with placeholder text "Escribe un mensaje..." and a blue "Enviar" button.

PÁGINA DEL CHAT INTERACTIVO

la opción de buscar amigos, saldría de esta manera, tu buscas un usuario en el buscador y saldrá si existe o no, si existe, cabe de opción de mandarle solicitud de amistad de esta manera.



PÁGINA CHAT PARTE DE AMIGOS

Ahora la parte del usuario que tiene amigos y solicitudes de amistad, saldría de esta manera en la parte de la izquierda



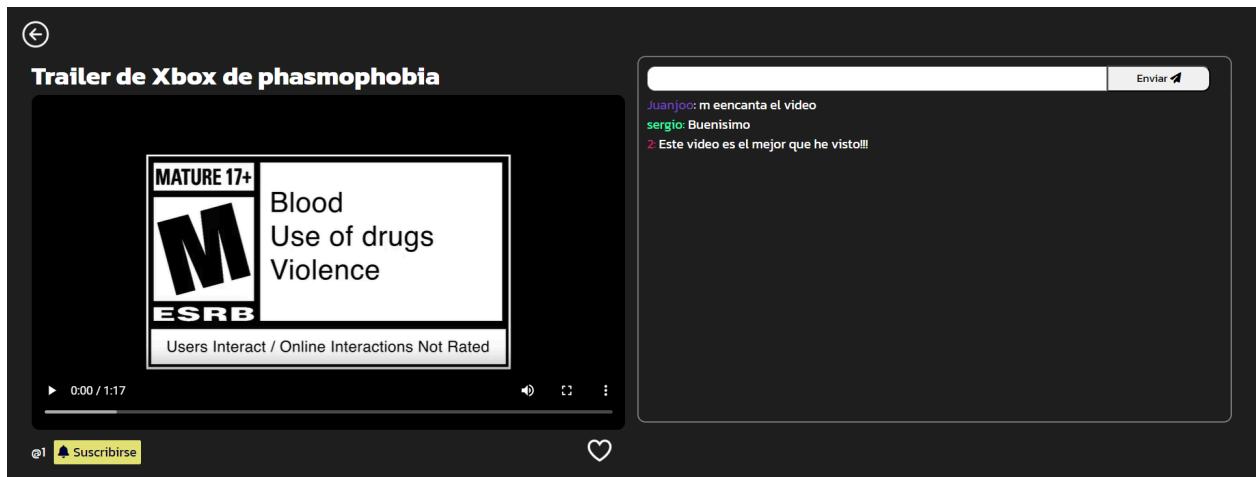
PÁGINA DE CHAT AMIGOS

Una vez aceptada la solicitud de amistad, ya nos podríamos meter al chat con Juanjo y hablar con él.



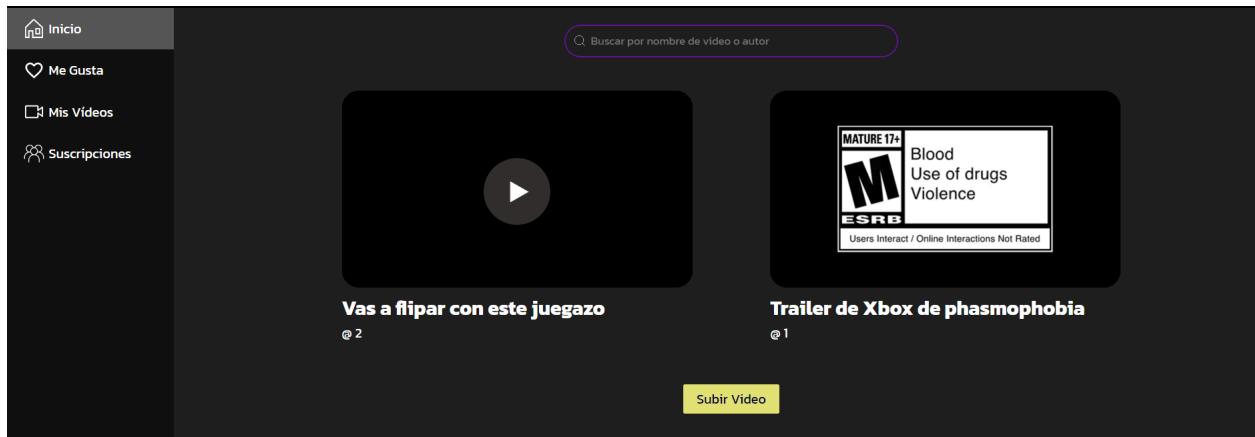
PÁGINA CHAT INTERACTIVO

A continuación, la zona de videos, donde se muestran videos de personas jugando subidos, hay más apartados como puede ser primero la página inicial donde te salen todos los videos, a los que puedes darles like, suscribirte a los canales etc,



PÁGINA DE VIDEO

luego otros apartados que son los videos que te gustan, otro apartado de tus videos, por si quieres subir algún video, y por último suscripciones que te salen los videos de los canales que te has suscrito.



PÁGINA DE ZONA DE VIDEOS

Averiguar fantasma, es una parte donde recolectas y apuntas una serie de información que obtienes del juego y puede sacar de qué tipo de fantasma se trata, conociendo algunas pruebas que vayas obteniendo o más o menos a la velocidad que logras ver a la que va (Lento, normal o deprisa) y también a partir de cuánta cordura te empieza a atacar.

Metiéndonos de primeras no aparecería esta pagina de aqui

Fantasma	Medidor EMF	Spirit Box	Ultravioleta	Proyector D.O.T.S.	Información:	Comportamiento:
ESPIRITU	5		50%	1.7 m/s	<ul style="list-style-type: none"> - Usando incienso cerca del fantasma evitará que cace en 180s(3m) en vez de 90s de normal(1,5m). 	
ESPECTRO	5		50%	1.7 m/s	<ul style="list-style-type: none"> - El fantasma nunca pisará la sal sin importar su tier. - No se ralentizará por la sal de tier 3 durante una cacería. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede hacer tp a un
ENTE		Spirit Box	50%	1.7 m/s	<ul style="list-style-type: none"> - No se les ve en las fotografías. - Al tomarle foto durante un evento o aparición en DOTs hará que el fantasma desaparezca al instante. 	
POLTERGEIST		Spirit Box	Ultravioleta	Escritura Fantasmal	<ul style="list-style-type: none"> - Puede lanzar múltiples objetos a la vez reduciendo la cordura del jugador un 2% por cada objeto lanzado. - Lanza o interacciona con los objetos cada 0.5s durante la 	
BANSHEE	Ultravioleta	Proyector D.O.T.S.	Orbes Espectrales		<ul style="list-style-type: none"> - Grita a través la parábólica. - Sólo irá tras una persona 	
JINN	Medidor EMF	Ultravioleta	Temperaturas		<ul style="list-style-type: none"> - Su habilidad reducirá la cordura de los jugadores cercanos en un 25%, dando 	

PÁGINA AVERIGUAR FANTASMA

donde ahora podemos apreciar un menú lateral a la izquierda el cual desplegamos y

aparecería para indicar la información del juego.

Pruebas

- EMF 5
- Ultravioleta
- Escritura
- Heladas
- DOTs
- Orbes
- Spirit Box

Velocidad

- Lento
- Normal
- Rápido
- Más rápido al verde

Cordura de cacería

- Tardío (<40%)
- Normal (>40%)
- Pronto (>50%)
- Muy pronto (>75%)

Reset

Spirits

Spirit Box

Información:

- Usando incienso cerca del fantasma evitará que cace en 180s(3m) en vez de 90s de normal(1.5m).

1.7 m/s

ESPECTRO

Medidor EMF 5 **Spirit Box** **Proyector D.O.T.S.**

Información:

- El fantasma nunca pisará la sal sin importar su tier.
- No se ralentizará por la sal de tier 3 durante una cacería.

Comportamiento:

- Se puede hacer tp a un

50% 1.7 m/s

Proyector D.O.T.S.

Información:

- No se les ve en las fotografías.
- Al tomarle foto durante un evento o aparición en DOTs hará que el fantasma desaparezca al instante.

1.7 m/s

POLTERGEIST

Spirit Box **Ultravioleta** **Escritura Fantasmal**

Información:

- Puede lanzar múltiples objetos a la vez reduciendo la cordura del jugador un 2% por cada objeto lanzado.
- Lanza o interactúa con los objetos cada 0.5s durante la

50% 1.7 m/s

EE

Orbes Espectrales

Información:

- Grita a través la parabólica.
- Comportamiento:**
- Sólo irá tras una persona

JNN

Medidor EMF **Ultravioleta** **Temperaturas**

Información:

- Su habilidad reducirá la cordura de los jugadores cercanos en un 25%, dando

PÁGINA AVERIGUAR FANTASMA

Ahí podríamos ir seleccionando la información que tenemos y directamente se nos irá mostrando que tipo de fantasma puede ser.

Pruebas

- EMF 5
- Ultravioleta
- Escritura
- Heladas
- DOTs
- Orbes
- Spirit Box

Velocidad

- Lento
- Normal
- Rápido
- Más rápido al verde

HANTU

Ultravioleta **Orbes Espectrales** **Temperaturas Heladas**

Información:

- Se le puede ver vaho al fantasma en cualquier habitación durante la cacería si los fusibles están apagados.
- No puede encender los

50% 1.44 - 2.7 m/s

PÁGINA AVERIGUAR FANTASMA

Clicando en las pruebas de momento que tenemos como puede ser Ultravioleta y Orbes, luego añadiendo también que camina muy rápido, según la página podemos deducir que es un Hantu (Tipo de fantasma).

y la parte de sobre nosotros donde se muestra un poco más información acerca de la empresa y como bien dice, sobre nosotros.

ABOUT US

Topanga Gaming es una empresa dedicada a proporcionar una experiencia completa para los entusiastas de los videojuegos. Ofrecemos información detallada sobre las tendencias en el mundo de los videojuegos. Además, contamos con una amplia variedad de videos que incluyen reseñas, tutoriales, gameplays y mucho más, para que siempre estés al tanto de lo mejor del gaming.

Nuestros canales de video te permiten disfrutar de contenido exclusivo. Además, hemos creado una plataforma de chat interactiva donde puedes conectarte y charlar con otros jugadores de todo el mundo, compartir tus experiencias, estrategias y consejos sobre tus juegos favoritos.



Lucca Manfredotti
CEO



Ismael Bodas
CEO



Álvaro Serrano
CEO

PÁGINA SOBRE NOSOTROS

También una parte de contacto, donde pueden contactar con nosotros por si tuvieran alguna duda acerca de nosotros o de la aplicación web.

Contact US

¿Tienes algunas preguntas/cuestiones o quieres trabajar con nosotros? Rellene el formulario que aparece a continuación y nos pondremos en contacto con usted lo antes posible.

Nombre:

Correo Electrónico:

Mensaje:

FORMULARIO DE CONTACTO

Volviendo a la pagina principal, así de primera nos podemos encontrar una imagen de fondo con la palabra Phasmophobia y debajo, eleva tu juego a otro nivel, representando el juego del phasmophobia y le da a la página una interacción como de terror, que de eso trata el juego.



PÁGINA PRINCIPAL DE LA WEB

Más abajo nos podemos encontrar lo que parece un corcho con imágenes puestas, esto es las localizaciones del mapa cuando vas a elegir un mapa para jugar, hay un total de doce mapas en el juego, también tienes la posibilidad de elegir un mapa al azar.



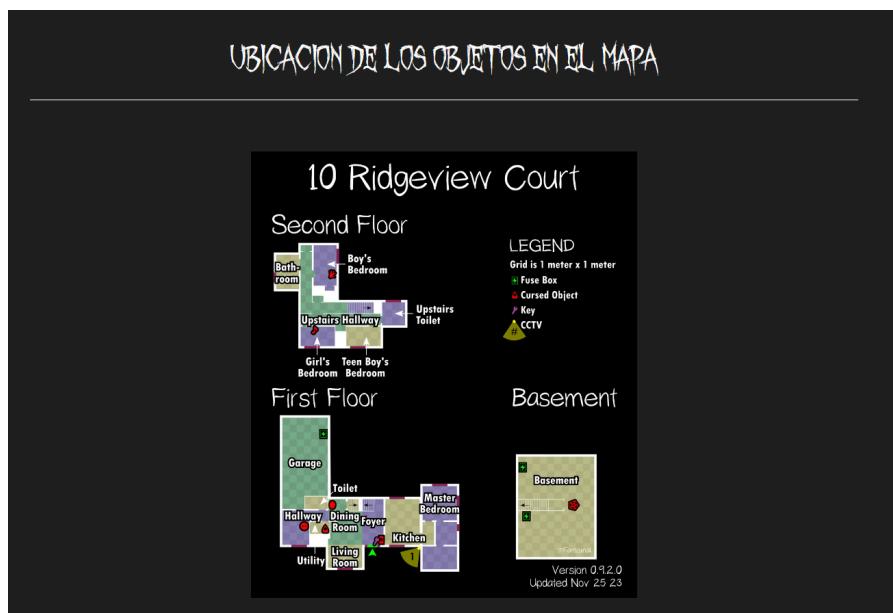
CORCHO MAPAS PHASMOPHOBIA

A continuación clicando en cualquier mapa, te llevará a otra página la cual te explicara un poco más del mapa con sus habitaciones, plantas, etc.



PÁGINA DE LOS MAPAS

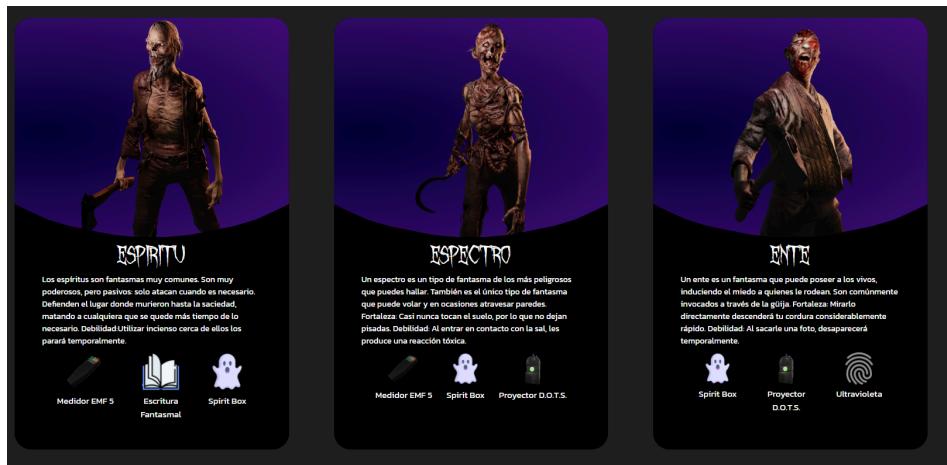
Y también saldrá un plano del mapa con las ubicaciones de los objetos malditos y de los cuadros de luz.



PÁGINA DE LOS MAPAS

Continuando con las información de los mapas, ahora vamos a adentrarnos en el mundo de los fantasmas, veremos que desde el header podemos entrar en la sección de los fantasmas,

los cuales salen todos los fantasmas que hay en el juego con su respectiva información y las pruebas de cada uno.



PÁGINA DE LOS FANTASMAS

Si seguimos navegando por el heade podremos encontrar otras páginas como puede ser la de los objetos malditos, en la cual apreciamos todos los objetos malditos con dos botones los cuales indican el efecto del objeto maldito y luego otro botón que son las preguntas que le puedes hacer al objeto maldito.



PÁGINA OBJETOS MALDITOS

Efecto del Objeto Maldito

Esta se caracteriza por tener la habilidad de conceder deseos.

¿Cómo se utiliza?: dependiendo de la dificultad de la partida, tienes mas o menos deseos la cantidad de deseos por multiplicador es la siguiente:

0x - 1.99x: 5 deseos — 2x - 2.99x: 4 deseos — 3x o más: 3 deseos

Factores a tener en cuenta:

- 1.- El listado de deseos se encuentra esparcido por el mapa de Sunny Meadows.
- 2.- Puedes utilizar el chat en modo text para poder ver el listado.
- 3.- Los deseos pueden ser algo bueno, algo neutro o algo malo.

Cerrar

Efecto

Preguntas

CLIC EN EL BOTÓN DE OBJETOS MALDITOS

Preguntas del Objeto Maldito

Deseo ver al fantasma=El fantasma hace aparición, al que pide el deseo lo deja ciego (lo ve todo muy oscuro) en cacería, cuando acaba ve bien (la cacería es maldita). No quita cordura.

Deseo actividad=Cierra la puerta de la calle durante 1 minuto y 40 segundos, rompe los plomos y no quita cordura.

Deseo atrapar al fantasma=Cierra las puertas de donde se encuentre el fantasma y luego inicia ataque (duración 55segundos) la cacería no sería maldita, no quita cordura.

Deseo tener cordura=Todos los jugadores se ponen con el 50% de cordura, ya tengan más o menos cordura. El fantasma cambia de habitación.

Deseo irme=Este deseo se puede pedir en pleno ataque y la puerta de salida de la casa se abrirá y podrás salir sin problema, al que pide el deseo le da lentitud. No quita cordura.

Deseo revivir a un amigo=50% de probabilidad de morir al pedir el deseo. No quita cordura.

Deseo estar a salvo=Cualquier closet cerrado

Efecto

Preguntas

CLIC EN EL BOTÓN DE OBJETOS MALDITOS

Siguiendo con las páginas del phasmophobia, a continuación, nos adentramos en la página de las pruebas que podemos ver dentro del juego, sería como las evidencias que encontramos para saber que tipo de fantasma es.



PÁGINA DE LAS PRUEBAS DE LOS FANTASMA

Por último dirigiéndonos a la página de equipamientos, podemos observar de primeras los equipamientos del nivel uno con su respectiva descripción.



PÁGINA EQUIPAMIENTOS NIVEL I

Como tal, las tarjetas son un carrusel, ya que cada equipamiento tiene un total de tres niveles cada uno.

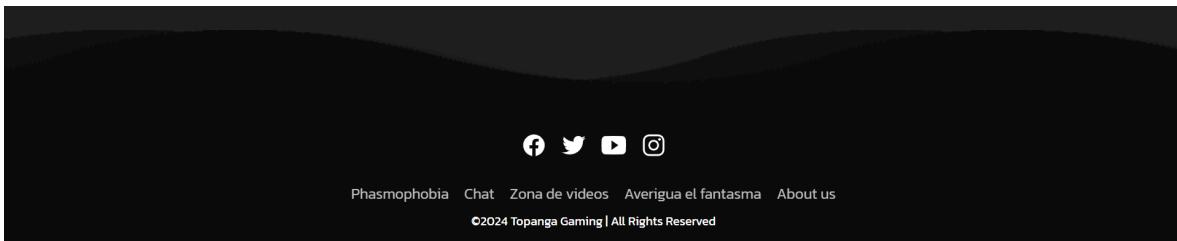


EQUIPAMIENTOS NIVEL II



EQUIPAMIENTOS NIVEL III

Para finalizar ya el footer de nuestra empresa con nuestras redes sociales (Footer animado como si fueran olas).



FOOTER DE LA APLICACIÓN WEB

Modelo de datos utilizados

El modelo de datos utilizado en el proyecto lo basamos en una estructura relacional, donde la información se organiza en tablas que están interrelacionadas mediante claves foráneas. Esto permite almacenar de manera eficiente la información necesaria para el funcionamiento de la página web.

Diseño de la base de datos:

- Fantasmas:** La tabla de fantasmas guarda datos sobre diferentes entidades fantasmales dentro del contexto del proyecto. Cada fantasma tiene asignado un identificador único (id) generado automáticamente. Se almacenan detalles como el nombre del fantasma (nombre), su nivel de cordura (cordura), velocidad, descripción y cualquier información adicional relevante (extra).

Fantasmas	
id (PK)	Identificador único del fantasma
nombre	Nombre del fantasma
cordura	Cordura a la que ataca el fantasma
velocidad	Velocidad de movimiento del fantasma
velocidad_desc	Velocidad a la que ataca el fantasma
descripción	Descripción del fantasma
extra	Información extra del fantasma

TABLA FANTASMAS

2. **Amigos:** Esta tabla mantiene registros de las relaciones de amistad entre los usuarios. Cada entrada tiene un identificador único (id) generado automáticamente. Se registran el ID del usuario (usuario_id) y el ID del amigo (amigo_id), junto con el estado de aceptación de la amistad.

Amigos	
id (PK)	Identificador único de amigos
usuario_id	Identificador del usuario
amigo_id	Identificador del amigo

TABLA AMIGOS

3. **Comentarios:** La tabla de comentarios almacena los comentarios realizados por los usuarios en los videos. Se registran detalles como el ID del video (idVideo), el ID del usuario (idUsuario) y el comentario en sí.

Comentarios	
id (PK)	Identificador único de Comentarios
idVideo	Identificador del video
idUsuario	Identificador del usuario
Comment	Comentario del video

TABLA COMENTARIOS

4. **Contacto:** La tabla de contacto almacena los mensajes enviados a través del formulario de contacto del proyecto. Se registran detalles como el nombre del remitente (nombre), correo electrónico y el mensaje enviado.

Contacto	
id (PK)	Identificador único de Contacto
nombre	Nombre del usuario que lo manda
correo	correo del usuario que lo manda
mensaje	mensaje del usuario que lo manda

TABLA CONTACTO

5. **Equipamiento:** Esta tabla contiene datos sobre herramientas y equipo utilizados en el proyecto. Se registran detalles como el nombre del equipo (nombre), su nivel de categoría (tier), descripción, etc. Se incluyen campos adicionales como el nivel de desbloqueo, precio de mejora, coste, etc.

Equipamiento	
id (PK)	Identificador único del equipamiento
nombre	Nombre del equipamiento
tier	Nivel del equipamiento
descripción	Descripción del equipamiento
nivel_desbloqueo	Nivel al que se desbloquea el equipamiento
precio_mejora	Precio que cuesta mejorar el equipamiento
coste	Coste que cuesta el equipamiento
limite_mision	Límite de cantidad que se puede llevar por misión
opcional	Si es opcional o no el equipamiento
tipo	De qué tipo es el equipamiento

TABLA EQUIPAMIENTOS

6. **Mapas:** La tabla de mapas almacena información sobre diferentes mapas utilizados en el proyecto. Cada mapa tiene asignado un identificador único (id) generado automáticamente. Se registran detalles como el nombre del mapa (nombre), tamaño, número de plantas, habitaciones, etc.

Mapas	
id (PK)	Identificador único del mapa
nombre	Nombre del mapa
img	Imagen del mapa
tamaño	Tamaño del mapa
plantas	Plantas que tiene el mapa
habitaciones	Habitaciones que tiene el mapa
salidas	Salidas que tiene el mapa
grifos	Grifos que tiene el mapa
camaras	Camaras que tiene el mapa
escondites	Escondites que tiene el mapa
nivel_desbloqueo	Nivel al que se desbloquea el mapa

TABLA MAPAS

7. **Me gusta:** La tabla de MeGusta registra las interacciones de los usuarios con los videos, indicando qué usuarios han dado "Me gusta" a qué videos.

MeGusta	
id (PK)	Identificador único del me gusta
idVideo	Identificador del video
idUsuario	Identificador del amigo

TABLA ME GUSTA

8. **Mensajes:** La tabla de mensajes almacena conversaciones entre usuarios. Se registran detalles como el emisor (emisor_id), receptor (receptor_id), el mensaje y la fecha de envío.

Mensaje	
id (PK)	Identificador único del mensaje
emisor_id	Identificador del emisor
receptor_id	Identificador del receptor
mensaje	Mensaje del emisor
fecha	fecha del mensaje

TABLA MENSAJES

9. **Objetos Malditos:** La tabla de objetos malditos guarda información sobre diversos

objetos con efectos malévolos. Cada objeto tiene un identificador único (id) generado automáticamente. Se almacena el nombre del objeto (nombre), su efecto y posiblemente algunas preguntas asociadas.

Objetos Malditos	
id (PK)	Identificador único del objeto
nombre	Nombre del objeto maldito
efecto	Efecto del objeto maldito
preguntas	Preguntas del objeto maldito

TABLA OBJETOS MALDITOS

10. Pruebas: Esta tabla almacena información sobre las pruebas realizadas en el proyecto. Cada prueba tiene asignado un identificador único (id) generado automáticamente al añadir una nueva entrada en la tabla. Además del identificador, se registra el nombre de la prueba (nombre) y cualquier información adicional relevante (extra).

Pruebas	
id (PK)	Identificador único de la prueba
nombre	Nombre de la prueba
extra	Información extra de la prueba

TABLA PRUEBAS

11. Pruebas Fantasmas: Esta tabla actúa como una tabla intermedia que relaciona las pruebas realizadas con los fantasmas involucrados en cada una. Cada entrada en esta tabla tiene un identificador único (id) generado automáticamente. Se registran el identificador de la prueba (prueba_id) y el identificador del fantasma (fantasma_id) relacionados. Además, se establecen restricciones de clave externa.

Pruebas_fantasmas	
id (PK)	Identificador único de la prueba del fantasma
prueba_id	Identificador de la prueba
fantasma_id	Identificador del fantasma

TABLA PRUEBAS FANTASMAS

12. Suscripciones: Esta tabla registra las suscripciones de los usuarios a otros usuarios, lo que permite seguir las actualizaciones de contenido.

Suscripciones	
id (PK)	Identificador único de la suscripción
idStreamer	Identificador del streamer
idUser	Identificador del usuario

TABLA SUSCRIPCIONES

13. Usuarios: La tabla de usuarios guarda información sobre los usuarios del sistema. Cada usuario tiene asignado un identificador único (id) generado automáticamente. Se almacenan el nombre de usuario (nombre_usuario), correo electrónico y contraseña.

Usuarios	
id (PK)	Identificador único del Usuario
nombre_usuario	Nombre del Usuario
correo	Correo del Usuario
contrasena	Contraseña del Usuario

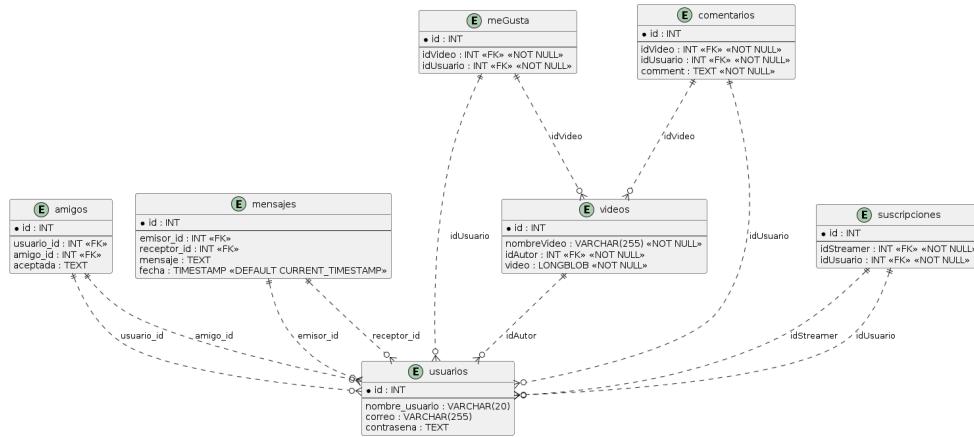
TABLA USUARIOS

14. Videos: Esta tabla guarda información sobre videos subidos por los usuarios. Se almacena el nombre del video (nombreVideo), el ID del autor (idAutor) y el video en sí como un objeto BLOB.

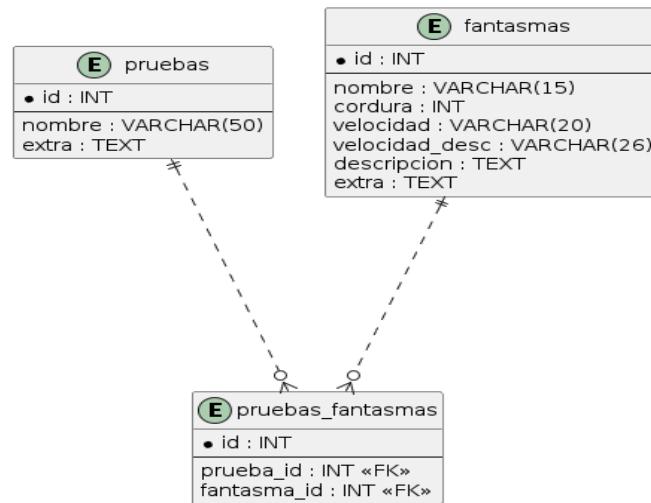
Videos	
id (PK)	Identificador único del Video
nombreVideo	Nombre del video
idAutor	Identificar del autor del video
video	video

TABLA VIDEOS

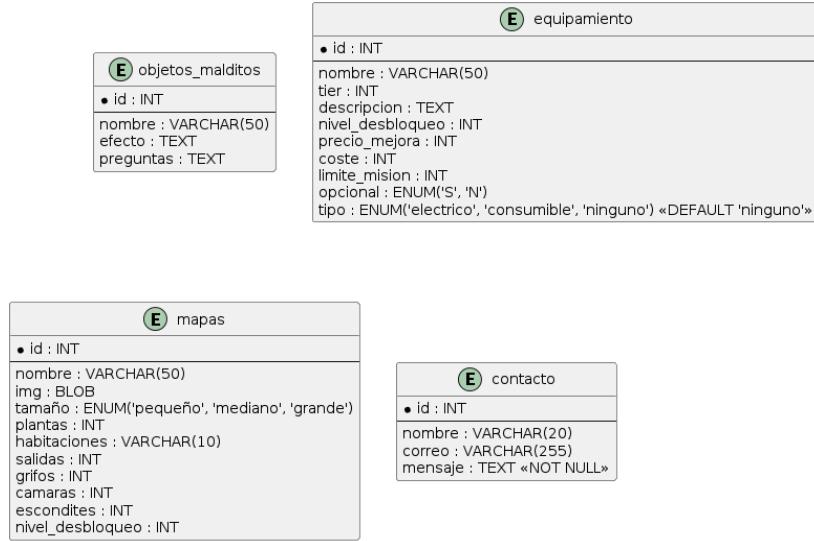
A continuación tenemos todas las tablas con sus debidas relaciones entre ellas:



TABLAS CON SUS RELACIONES



TABLAS CON SUS RELACIONES



TABLAS CON SUS RELACIONES

En cuanto a las relaciones:

- La tabla Pruebas tiene una relación de N:1 con la tabla Fantasmas. Esto significa que una prueba puede estar asociada a varios fantasmas, pero un fantasma puede estar relacionado con una sola prueba.
- La tabla Pruebas también tiene una relación de N:1 con la tabla Objetos Malditos. Esto indica que una prueba puede estar relacionada con varios objetos malditos, pero un objeto maldito puede estar asociado a una sola prueba.
- La tabla Usuarios tiene relaciones de N:1 con las tablas Amigos, Mensajes, Videos, MeGusta, Suscripciones y Comentarios. Esto implica que un usuario puede tener varios amigos, enviar varios mensajes, subir varios videos, recibir varios "Me gusta", tener varias suscripciones y recibir varios comentarios, pero cada una de estas entidades está asociada a un único usuario.
- La tabla Videos tiene una relación de N:1 con la tabla Usuarios. Esto significa que

un video puede ser subido por un único usuario, pero un usuario puede subir varios videos.

- La tabla MeGusta tiene relaciones de N:1 con las tablas Videos y Usuarios. Esto indica que un "Me gusta" puede estar asociado a un único video y a un único usuario, pero un usuario puede dar "Me gusta" a varios videos.
- La tabla Suscripciones tiene una relación de N:1 con la tabla Usuarios. Esto implica que una suscripción está asociada a un único usuario que se suscribe, pero un usuario puede tener varias suscripciones a otros usuarios.
- La tabla Comentarios tiene relaciones de N:1 con las tablas Videos y Usuarios. Esto indica que un comentario puede estar asociado a un único video y a un único usuario, pero un usuario puede hacer varios comentarios en diferentes videos.

Este diseño de base de datos proporciona una estructura sólida y organizada para almacenar y gestionar la información necesaria para el funcionamiento del proyecto, facilitando la interacción entre las diferentes entidades y usuarios en la aplicación web.

Diseño de las interfaces

Sistema de diseño:

- Para que el proyecto tenga coherencia se desarrolló un sistema de diseño donde establecimos las reglas, componentes y patrones visuales que utilizamos en la aplicación web. Dentro de todo este sistema de diseño de la aplicación encontramos:

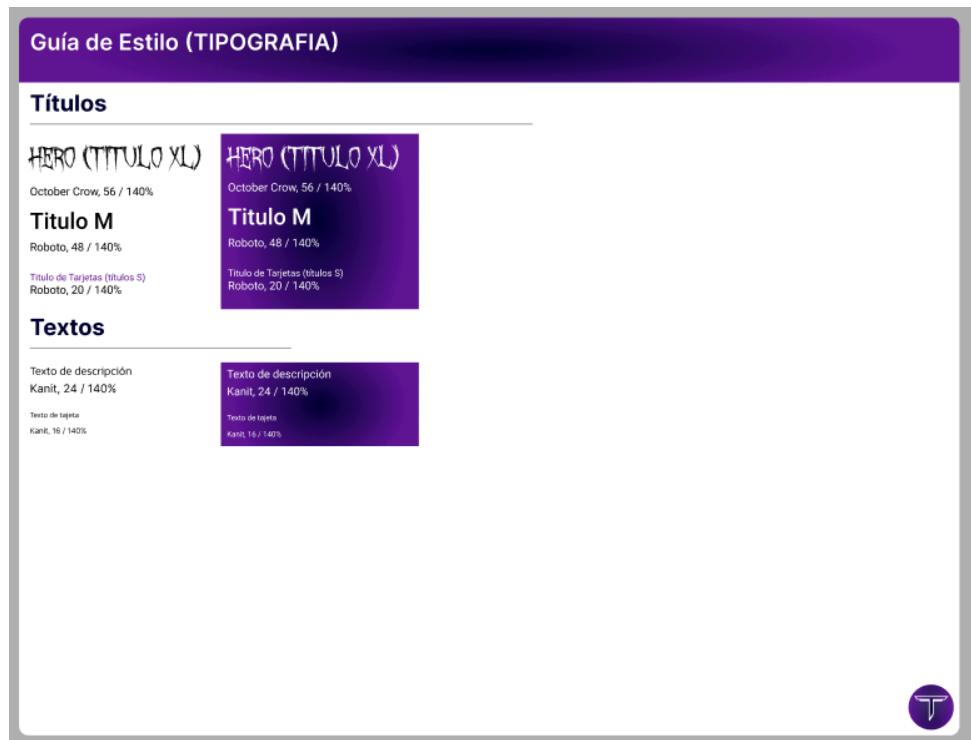
Guía de estilos:

- Paleta de colores: en este apartado de diseño, se realizó una selección de colores para la marca, colores base, colores de contraste y colores de Feedback para el usuario, todo esto refleja la identidad visual de la aplicación.



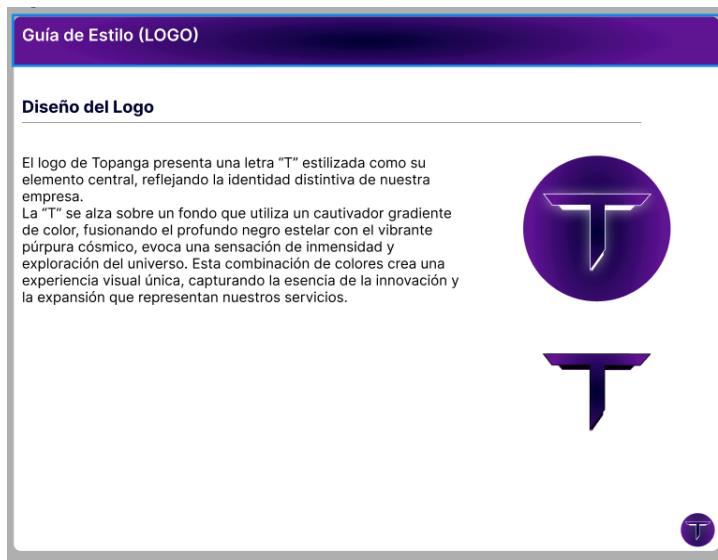
GUIA DE ESTILOS DE COLORES

- Tipografía: en esta parte del diseño se seleccionaron tipos de letras legibles para asegurar la comprensión por parte de los usuarios de los textos que están en la aplicación web. Estas tipografías varían de tamaño y espaciados apropiados para adaptarse al contexto de la aplicación. Además se definieron para diferentes títulos y textos.



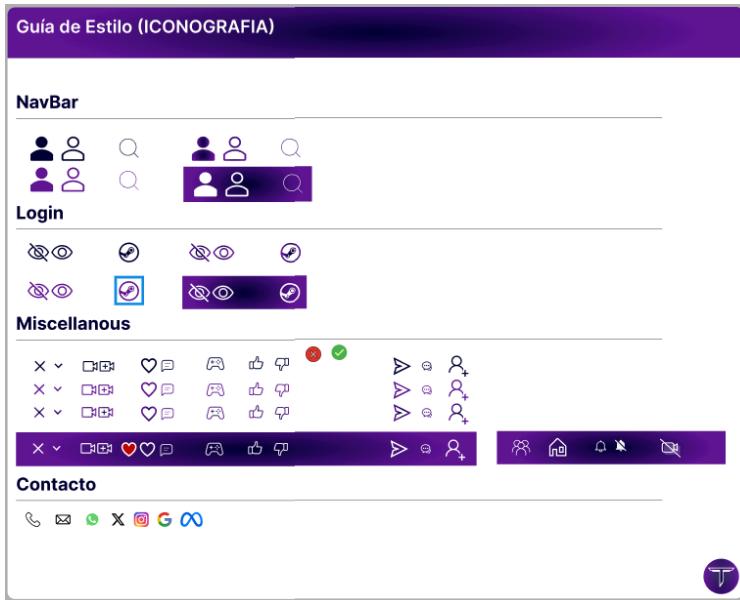
GUIA DE ESTILOS DE TIPOGRAFIAS

- Imagen corporativa y logotipo de la aplicación: Después de diferentes tipos de logotipos y elección de figuras, utilizando la paleta de colores y la tipografía previamente seleccionada, vimos diversas opciones y al final seleccionamos aquella que nos parecía la más adecuada para representar la aplicación.



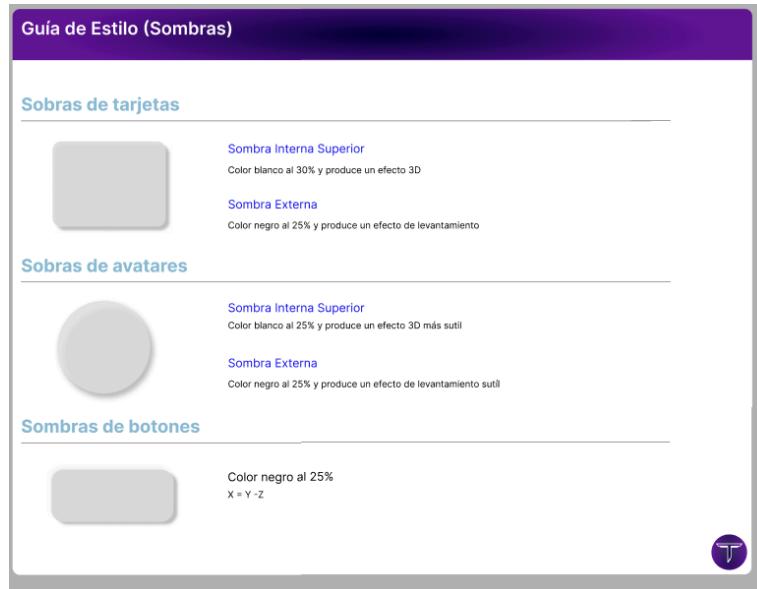
GUIA DE ESTILO DEL LOGO

- Iconografía: en este punto de la guía se buscaron imágenes e iconos de pequeño tamaño para darle importancia al diseño de móvil o tablet, y hacerlo más interactivo.



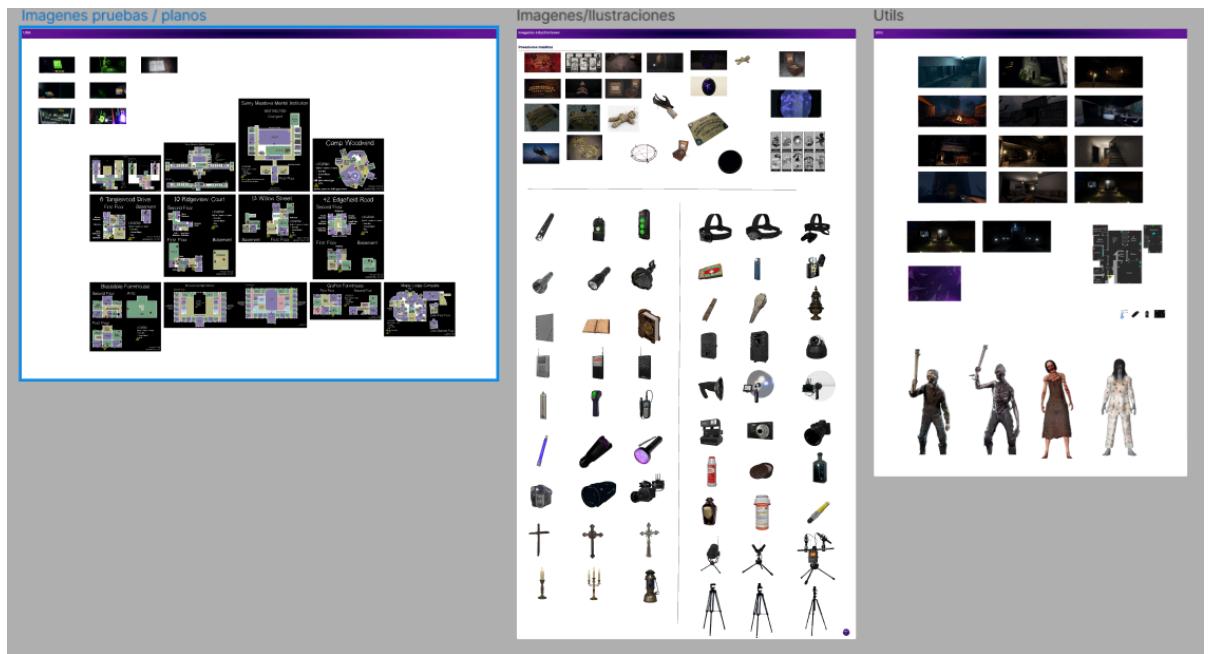
GUIA DE ESTILOS DE LA ICONOGRAFÍA

- Estilos de interfaz: en cuanto a los estilos de la interfaz, se aplicaron distintas sombras a las tarjetas y botones que están presentes en la aplicación web.



GUIA DE ESTILOS DE LAS SOMBRA

- Imágenes e ilustraciones: se realizó una búsqueda de diferentes imágenes e ilustraciones para mejorar la percepción de la aplicación web.



GUIA DE ESTILOS DE LAS IMÁGENES

Kit de componentes

- Botones: se diseñaron diferentes tipos de botones donde se mezclan las paletas de colores, tipografías y formas, con diferentes estilos para mostrar la acciones dentro de la aplicación.

Botones

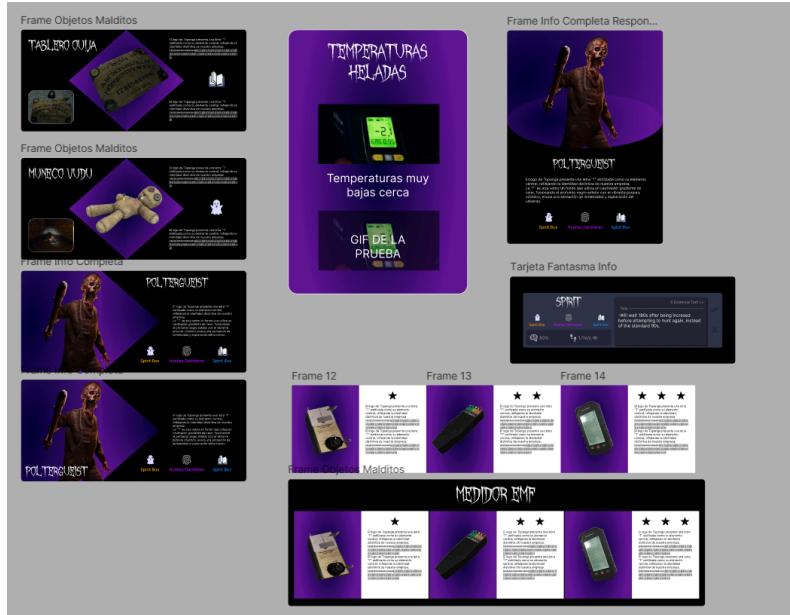
		Botones Primarios	Botones Secundarios
NORMAL			
HOVER			
CLICKED			
DISABLED			

BOTONES UTILIZADOS EN LA APLICACIÓN

- Tarjetas: se diseñaron estas tarjetas para mostrar un espacio reducido de información sobre la aplicación, también se mezclaron paletas de colores.



TARJETAS DE LA PÁGINA



TARJETAS DE LA PÁGINA

- Formularios: se crearon estos para que el usuario entienda fácilmente que campos rellenar y para mejorar su experiencia.

Input

The mockup displays four input fields arranged in two columns. The left column contains three fields with eye icons: 'Password' (containing 'contraseña'), 'contraseña' (containing '*****'), and '12345678'. The right column contains two fields: an empty 'Email' field and a field containing 'topanga@gmail.com'. A red 'X' icon is positioned next to the second 'Email' field, with the error message 'Email no válido' displayed below it.

INPUTS UTILIZADOS EN LA APLICACIÓN

- Categorías: este apartado se utilizó para que el usuario entienda por donde navega.



CATEGORÍAS

Mockups

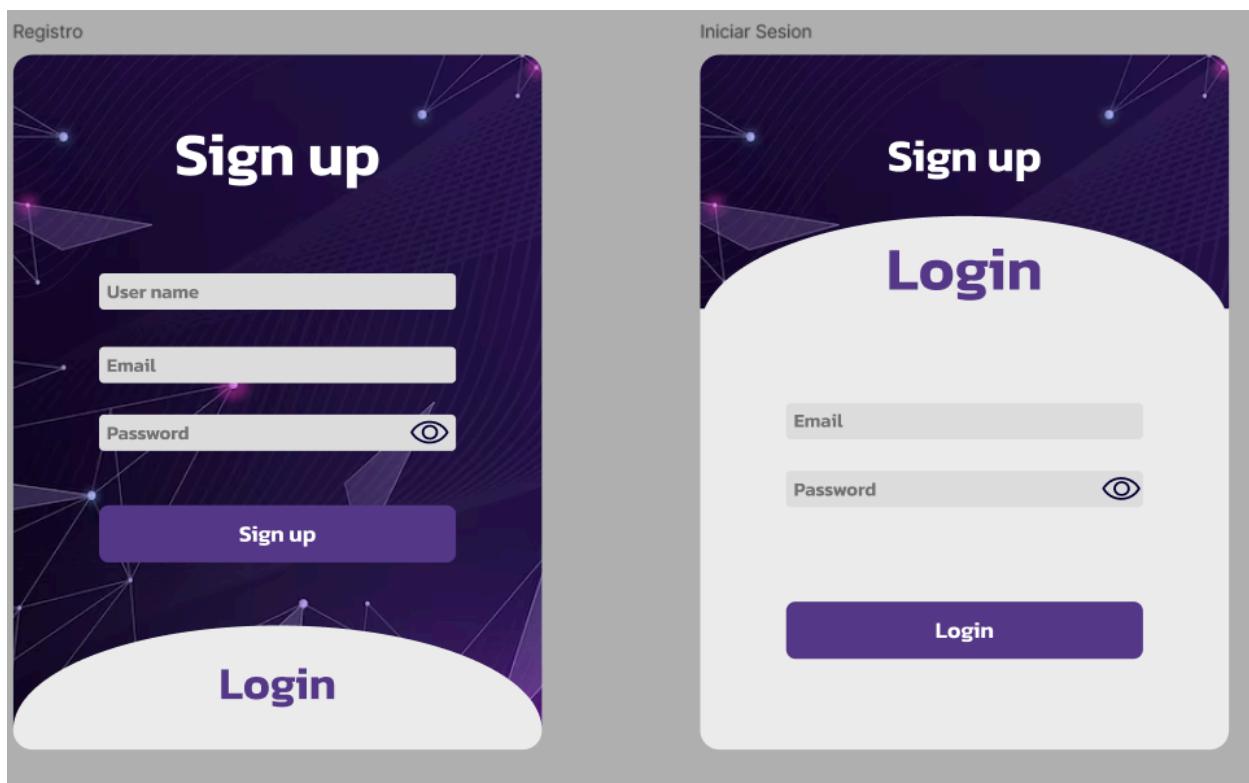
- Antes de empezar a programar la aplicación web, se crearon diferentes Mockups que representaban el diseño y la estructura de las diferentes páginas de la aplicación web. Con ayuda del sistema de diseño, en los Mockups se incluyó lo siguiente:

- Diseño de pantallas sin sesión iniciada: la aplicación web puede ser utilizada con

sesión iniciada o sin la sesión iniciada, dentro de la sesión sin iniciar solo se podría tener acceso a un número limitado de páginas y opciones, como la principal, las páginas que llevan información, la pagina de averiguar fantasma y por último el sobre nosotros. Por lo que en general es todo menos la parte del chat de los usuarios y la zona de videos.



HEADER DE LA PÁGINA WEB



VENTANAS MODALES DE INICIO SESIÓN Y REGISTRO

- Diseño de pantallas con la sesión iniciada: este punto pasamos a los usuarios que tengan la sesión iniciada o ya se hayan registrado. En diferencia al apartado anterior aquí sí puede realizar todas las funcionalidades que tiene la aplicación web como la interacción con los usuarios en el chat o la zona de los videos.

The screenshot shows the Phasmophobia game's user interface. At the top, there's a navigation bar with links for 'PHASMOPHOBIA', 'CHAT', 'ZONA DE VIDEOS', 'AVERIGUA EL FANTASMA', 'SOBRE NOSOTROS', and a user profile icon labeled 'JUAN JOO'. Below the navigation, a sidebar on the left displays sections for 'Busca un amigo para agregar' (Search for a friend to add), 'Amigos' (Friends) with the message 'No tienes amigos aún.', and 'Solicitudes de Amistad' (Friend requests) with the message 'No tienes solicitudes de amistad pendientes.' A search bar with placeholder 'Buscar usuario...' and a 'Buscar' button are also present. The main area is titled 'Mi propio chat' (My own chat) and features a large input field for messages with a placeholder 'Escribe un mensaje...' and a 'Enviar' (Send) button.

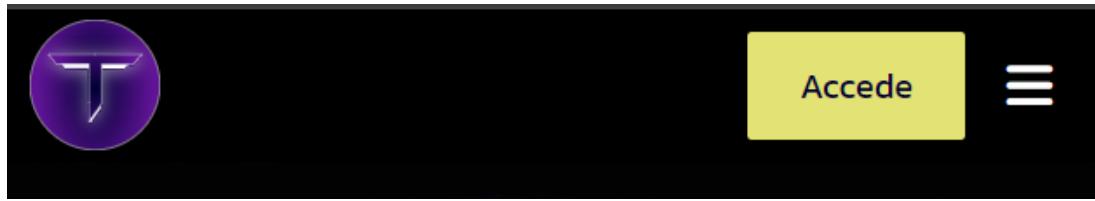
PÁGINA DEL CHAT

The screenshot shows the Phasmophobia game's video section. On the left, a sidebar menu includes 'Inicio', 'Me Gusta', 'Mis Videos', and 'Suscripciones'. The main content area features a search bar with placeholder 'Buscar por nombre de video o autor'. Below the search bar, there are two video thumbnails: one for a video titled 'Vas a flipar con este juegazo' (@ 2) and another for a trailer titled 'Trailer de Xbox de phasmophobia' (@ 1). A yellow 'Subir Video' (Upload Video) button is located at the bottom of the video section. The top navigation bar is identical to the one in the previous screenshot.

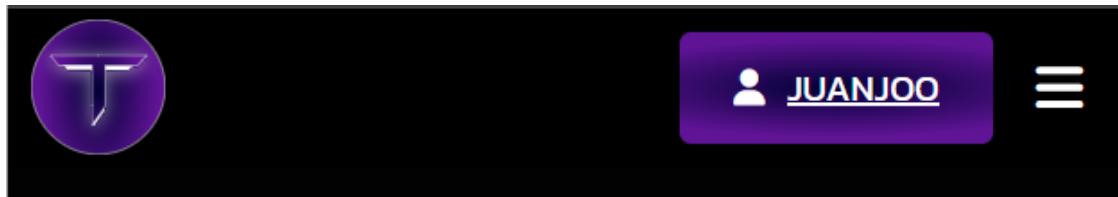
PÁGINA ZONA DE VIDEOS

→ En cuanto al diseño de las pantallas en los dispositivos móviles, se prioriza la accesibilidad de la aplicación desde diferentes dispositivos. Por tanto se trabajó en hacer la aplicación web responsive durante la fase de la programación.

Esto se trabajó tanto para las sesiones iniciadas como las sesiones sin iniciar.



HEADER MÓVIL SIN SESIÓN



HEADER MÓVIL CON SESIÓN

Prototipo Interactivo

- Al terminar los Mockups/Wireframes, se procedió a desarrollar el prototipo interactivo que simula la funcionalidad completa de la aplicación antes de programar en código, introduciendo las diferentes características:
 - ➔ La interactividad: se añadieron transiciones y diferentes animaciones para simular las acciones que el usuario podría hacer dentro de la aplicación web.



INTERACTIVIDAD FIGMA



BOTON HOVER Y BOTÓN NORMAL

- Formularios funcionales: se integran diferentes formularios para que los usuarios a la hora de realizar las pruebas puedan introducir datos, estos tienen validación de campos y mensajes de error.

Input

The diagram illustrates a user interface for input fields. On the left, a 'Password' field contains four entries: 'contraseña', '*****', and '12345678'. On the right, an 'Email' field contains three entries: 'topanga@gmail.com', 'topanga@gmail.com', and 'Email no válido'. The third email entry is marked with a red 'X'.

ANIMACIÓN INPUTS

El diseño de las interfaces del proyecto se llevó a cabo íntegramente dentro de la aplicación Figma, fomentando la participación de todos los miembros del equipo.

Planificación del desarrollo

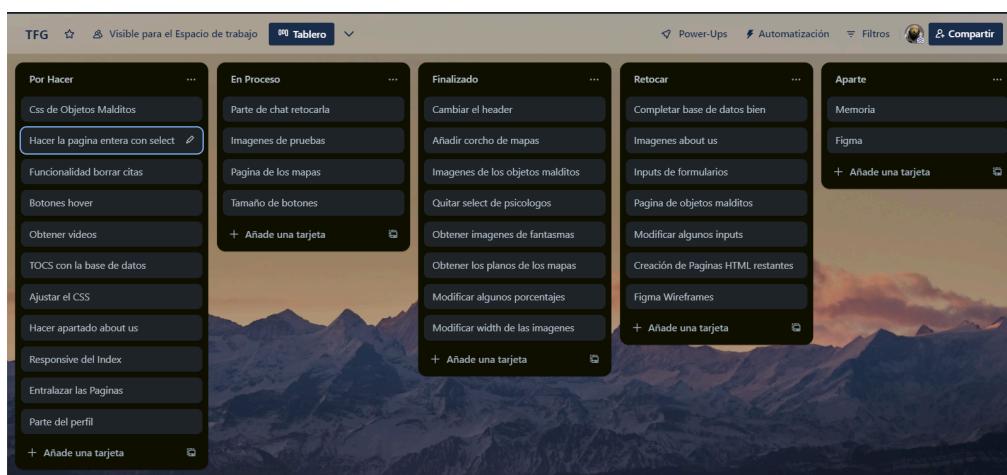
Con el objetivo de mejorar la productividad y la eficiencia, el equipo decidió implementar Trello como herramienta de organización. Esta plataforma proporcionó una solución visual y flexible que facilitó la colaboración y permitió un mejor control sobre las tareas y los plazos. Para estructurar el trabajo de manera efectiva, el equipo diseñó el tablero de Trello de la siguiente manera: Se crearon tableros específicos para las principales áreas del proyecto, como “Diseño de la Interfaz”, “Desarrollo Backend” y “Pruebas y Depuración”. Cada tablero representaba una categoría de trabajo, lo que facilitaba la organización y la especialización de tareas.

En cada tablero, se establecieron listas que reflejaban las diferentes etapas del desarrollo, tales como “Por Hacer”, “En Proceso”, “En Revisión” y “Completado”. Se añadió una lista adicional llamada “Retoques” para aquellas tareas que requerían ajustes finales antes del lanzamiento del proyecto. Dentro de cada lista, las tareas se desglosaron con descripciones detalladas, fechas límite y responsables asignados. Se utilizaron etiquetas de colores para

identificar la prioridad y el tipo de cada tarea, y se adjuntaron archivos relevantes para facilitar el acceso a la información necesaria. La opción de comentarios y menciones permitió una comunicación efectiva y centralizada sobre el progreso de las tareas y cualquier problema que surgiera.

La adopción de Trello transformó la dinámica del equipo. La herramienta proporcionó un espacio centralizado donde todos los miembros podían acceder a la información en tiempo real, lo que mejoró significativamente la coordinación y la sincronización del equipo. Las tareas se gestionaron de manera más eficiente, y la visibilidad clara del estado de cada actividad permitió identificar rápidamente los cuellos de botella y las áreas que necesitaban atención. Además, Trello facilitó la rendición de cuentas y la motivación, ya que cada miembro del equipo podía ver el progreso colectivo y el impacto de su trabajo.

En conclusión, la implementación de Trello como herramienta de gestión de proyectos resultó ser una decisión estratégica que mejoró la organización, la comunicación y la eficiencia del equipo. La estructura adoptada permitió a los estudiantes superar los desafíos iniciales y completar su proyecto de manera exitosa. La experiencia de estos tres estudiantes muestra cómo una herramienta adecuada y una buena planificación pueden transformar un proyecto desde una situación de desorganización hacia una ejecución eficiente y bien coordinada.



ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO EN TRELLLO

Por otra parte, a la hora de ir actualizando el proyecto y agregando nuevas funcionalidades utilizamos github, aquí lo teníamos todo más organizado y centralizado.

<https://github.com/ismaelbd042/Topanga-Gaming>

Conclusiones y mejoras del proyecto

En conclusión, durante el diseño y desarrollo con mucho esfuerzo de este proyecto, se han dedicado bastantes horas de trabajo, compromiso y dedicación, para realizar esta aplicación web accesible a todos los usuarios, que cumple con los estándares técnicos y puede brindar información muy útil.

Este proyecto no solo permitió desarrollar una aplicación funcional y efectiva, sino que también brindó valiosas lecciones sobre la importancia de una buena planificación y el poder de la colaboración. La experiencia adquirida en este proyecto nos ha preparado para abordar futuros desafíos con una mentalidad más organizada y un enfoque más colaborativo.

Respecto a los resultados obtenidos , nos sentimos bastante orgullosos del producto final que hemos logrado juntos. La aplicación web, no solo cumple con nuestras expectativas iniciales, sino que también con algunos amigos amantes de los videojuegos que han podido probarla y navegar por ella de manera interactiva.

Para finalizar, este proyecto ha sido una experiencia única de la que hemos obtenido nuevas habilidades técnicas y creativas y sobre todo nos ha ayudado a fortalecernos a la hora de trabajar en equipo.

Bibliografía

Página web de Videojuegos Tracker GG

<https://tracker.gg/>

Página web Kinetic Games Phasmophobia

<https://www.kineticgames.co.uk/phasmophobia>

Página Phasmophobia CheatSheet voicelines

<https://un0btanium.github.io/phasmophobia-cheatsheet/voicelines>

Página Imágenes planos del Phasmophobia (Imgur)

https://imgur.com/a/phasmophobia-reference-maps-holiday-23-event-maps-bottom-with-sp_oilers-iEI0tJo

Página Guía Principal del Phasmophobia

<https://guiaphasmophobia.com/>

OpenAI. (2023). ChatGPT

<https://chatgpt.com/>

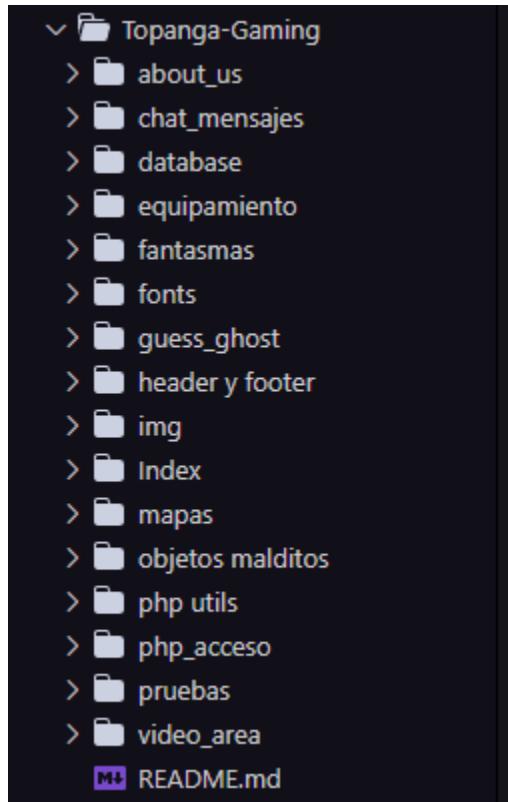
Página de Reddit dedicada a Phasmophobia

<https://www.reddit.com/r/phasmophobia/>

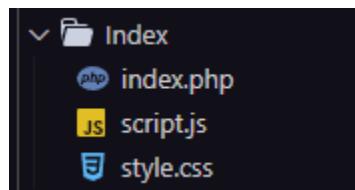
Anexos

Código fuente de la aplicación

El proyecto está meticulosamente estructurado en directorios para facilitar su mantenimiento y escalabilidad. La organización de los archivos es la siguiente:



El proyecto se organiza en varios directorios específicos para mejorar la gestión y el desarrollo. Cada carpeta se llama como la funcionalidad que se realiza dentro de la plataforma web. Por ejemplo, dentro de la carpeta Index, tendremos toda la funcionalidad que realiza la página principal de la web.



Se puede ver que la página principal consta de un php, con la lógica que genera el html; un JavaScript, que contiene la lógica que maneja los eventos, las animaciones y las validaciones por parte del cliente; y un css con todos los estilos necesarios para su diseño.

Dentro del JavaScript, tenemos funciones que se realizan al cargar la página, está por ejemplo, selecciona un mapa aleatorio al darle a ver la información de la tarjeta ‘azar’.

```
document.addEventListener("DOMContentLoaded", function() {
    const tarjetasMapa = document.querySelectorAll(".tarjeta_mapa_corcho");
    comprobarSesion();

    tarjetasMapa.forEach(tarjeta => {
        tarjeta.addEventListener("click", function() {
            const nombreMapa = this.getAttribute("data-mapa");

            if (nombreMapa === "random") {
                const randomMapName = getRandomMapName();

                window.location.href = `../mapas/mapas.php?mapa=${randomMapName}`;
            } else {
                window.location.href = `../mapas/mapas.php?mapa=${nombreMapa}`;
            }
        });
    });
});
```

También se usan conexiones asíncronas a la base de datos utilizando AJAX. Esta en concreto, hace que si el usuario tiene una sesión iniciada, no muestra el botón de inicio de sesión y muestra el nombre del usuario.

```
function validadSesion() {
    fetch("../php_acceso/verificar_sesion.php")
        .then((response) => response.json())
        .then((data) => {
            if (data.sesion_activa) {
                // Si hay una sesión activa, ocultar botones de inicio de sesión y mostrar el otro menú
                document.getElementById("indexNoIniciadaSesion").style.display = "none";
                document.getElementById("indexSiIniciadaSesion").style.display =
                    "block";

                // Cambiar el texto para mostrar el nombre de usuario
                document.getElementById("nombreSesionIniciada").textContent =
                    data.nombre_usuario;
            } else {
                // Si no hay sesión activa, mostrar botones de inicio de sesión y ocultar el otro menú
                document.getElementById("indexNoIniciadaSesion").style.display =
                    "block";
                document.getElementById("indexSiIniciadaSesion").style.display = "none";
            }
        })
        .catch((error) => console.error("Error:", error));
}
```

Los archivos PHP contienen la lógica que necesita el Back-End para funcionar, es decir, las conexiones a la base de datos. En este podemos ver como realiza una consulta sql a la base de datos y devuelve las personas con un nombre dado por la parte de cliente.

```
<?php
include_once "../database/connect.php";
$conn = getConexion();
session_start();

$busqueda = $_GET['busqueda'];
$busqueda = $conn->real_escape_string($busqueda);

$sql = "SELECT id, nombre_usuario, correo
        FROM usuarios
        WHERE nombre_usuario LIKE '%$busqueda%'
        AND id NOT IN (
            SELECT amigo_id
            FROM amigos
            WHERE usuario_id = {$_SESSION['id']}
            UNION
            SELECT usuario_id
            FROM amigos
            WHERE amigo_id = {$_SESSION['id']}
            )
        AND id != {$_SESSION['id']}";

$resultado = $conn->query($sql);

$usuarios = array();
if ($resultado->num_rows > 0) {
    while ($fila = $resultado->fetch_assoc()) {
        $usuarios[] = $fila;
    }
}

header('Content-Type: application/json');
echo json_encode($usuarios);

$conn->close();
```

Scripts de ejecución/instalación o de cargas de BBDD

Instalación utilizando XAMPP:

Para ejecutar este proyecto en tu sistema local, necesitarás instalar XAMPP, que es un paquete de software gratuito que incluye Apache, MySQL, PHP y Perl.

Pasos para la instalación:

- Descargar XAMPP:

Ve al sitio oficial de XAMPP en <https://www.apachefriends.org/index.html>.

Descarga la versión de XAMPP compatible con tu sistema operativo (Windows, macOS, Linux).

- Instalar XAMPP:

Tras completar la descarga, ejecuta el archivo de instalación de XAMPP.

Sigue las instrucciones del asistente de instalación para completar la instalación en tu sistema.

- Iniciar los servicios:

Una vez instalado, abre XAMPP desde el menú de inicio o la ubicación donde lo hayas instalado.

Inicia los servicios de Apache y MySQL haciendo clic en los botones "Start" correspondientes.

- Configuración del proyecto:

Coloca los archivos del proyecto en el directorio "htdocs" dentro del directorio de instalación de XAMPP.

- Acceso al proyecto:

Abre tu navegador web y accede a tu proyecto utilizando la URL local
http://localhost/Proyecto/html_php/

Con estos pasos, deberías poder instalar XAMPP y acceder a la página web para poder usarla correctamente. La base de datos se creará automáticamente cuando entres a la aplicación, no es necesaria ninguna configuración extra.

Manuales de uso de la aplicación

La aplicación web presenta un menú de navegación que te permite acceder a diversas secciones de la aplicación. En “Phasmophobia”, encontrarás un submenú donde aparecerán todas las características principales que tiene el juego, es decir, pruebas, objetos malditos, fantasmas, mapas y por último los equipamientos. Dentro de cada uno de estos saldrá información detallada de todo lo que ofrece cada sección, es decir, todos los tipos de fantasmas del juego, todas las pruebas posibles, todos los objetos malditos, todos los mapas y todo los equipamientos que hay, cada sección con su respectiva información.

Por otra parte encontramos la sección del chat, que esta parte es exclusiva para usuarios que inicien sesión, si no tienes la sesión iniciada no puedes optar por esta sección, podemos ver una parte principal la cual hay un buscador para buscar y agregar amigos y empezar a chatear con ellos, por otra parte tambien si te envían solicitudes de amistad hay otra sección aparte.

Continuando con la aplicación, hay otra parte la cual es la zona de videos, la cual pues al principio aparecerán todos los videos los cuales puedes suscribirte a los canales o dar me gusta a los videos, con un menú lateral a la izquierda que aparece la página de inicio que es la comentada ahora, luego otra sección de video que te gustan, de suscripciones y por último de tus videos (por si has subido algun video).

Avanzando podemos ver otro apartado de averiguar el fantasma el cual ahí seleccionas información que obtienes del juego como puede ser las pruebas, la velocidad del fantasma y por último la cordura a la que te empieza a atacar el fantasma, entonces la pagina se va actualizando y te muestra qué tipo de fantasma puede ser.

Por último la página sobre nosotros, la cual muestra información acerca de nuestra empresa y de cada miembro de nosotros, para terminar al final del todo aparece un formulario de contacto por si te quisieras poner en contacto con los miembros, para cualquier duda.

Esperamos que esta explicación te ayude a comprender mejor cómo utilizar nuestra

aplicación web.

Si necesitas más ayuda o tienes alguna pregunta adicional, no dudes en contactarnos.