



Curso Académico 2023/2024

FAMILIA DE INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Ciclo Formativo de Grado Superior:

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

DRIVE THROUGH



AUTOR/ES: Ariel Alejandro Torrico Gallegos
Luis Malvárez González
Iván Pinto López

TUTOR/A: Luis Sanz Goizueta



Índice de Contenidos

1	Introducción
1.1	Contenidos de la web
1.2	Necesidades
1.3	Objetivos
2	Planificación
3	Estado del arte
3.1	Análisis de redes sociales sobre F1
3.2	Estudio de mercado
3.3	Análisis de la competencia
3.4	Conclusiones y recomendaciones
4	Herramientas usadas
4.1	Software
5	Descripción informática
6	Manual de usuario
6.1	Manual de instalación
6.2	Manual de ejecución
7	Posibles trabajos futuros
8	Conclusión
9	Opinión personal
10	Glosario
11	Bibliografía



1. INTRODUCCIÓN

1.1 ¿Qué es lo que pretendo hacer?

Vamos a crear una red social sobre Formula 1, en la web podrás elegir tu piloto y escudería favoritos debido a que en la página principal habrá un apartado 'general' en el que puedas ver todos los posts que hace la gente y otro apartado 'para ti' en los que solo ves publicaciones en las que hagan referencia a tu piloto o escudería favorito. Además, habrá tres juegos, unos será un 'Quiz' en el que habrá diferentes niveles y se guardaran los resultados para luego ver un ranking de todos los usuarios. También, habrá un 'Wordle' pero con pilotos de F1 en el que tu introduces el nombre de uno de los pilotos y te indicara si estas cerca poniendo si por ejemplo tiene más victorias o menos que el piloto que has puesto (siempre se indicaran todas las cosas). Por último, habrá un juego en el que sale un país y una escudería y tienes que decir un piloto que cumpla esos dos requisitos. Será necesario iniciar sesión para jugar a los juegos y publicar posts.

1.1. ¿Por qué lo que quiero hacer es importante? ¿Qué necesidad hay en el mercado de mi producto, investigación, o similar?

Es un proyecto interesante debido a que además de que haya juegos dentro de la red social para que sea más entretenida, nos centramos en que los posts sean sobre cosas interesantes sobre la F1 como por ejemplo las mejoras que traigan los equipos a la siguiente carrera o los fichajes que se dan dentro de los distintos equipos, para que sea un punto de gran información acerca de la F1.

1.2. Objetivos

Nuestro objetivo es que la gente además de enterarse de cosas importantes sobre la F1, jueguen y pasen un buen rato dentro de la aplicación y además aprendan cosas que no sabían por ejemplo jugando al 'Quiz'.

2. PLANIFICACIÓN

- Index (maquetar y funcionalidad) mes y medio
 - Header (maquetar y funcionalidad) 1 semana
 - Footer (maquetar) 3 días
 - Main (maquetar y funcionalidad) 2 semanas y media
 - Publicaciones 3 semanas



- Quiz (maquetar y funcionalidad) 2 semanas
- Driverle (maquetar y funcionalidad) 4 semanas
- Guess who? (maquetar y funcionalidad) 2 semanas
- Perfil (maquetar y funcionalidad) 1 semana
- Iniciar sesión (maquetar y funcionalidad) 1 día
- Crear cuenta (maquetar y funcionalidad) 1 día
- BBDD (crear y rellenar) Según necesitemos

3. ESTADO DEL ARTE

3.1. Análisis de redes sociales sobre F1

- Identificar redes sociales centradas en la Fórmula 1
- Análisis de fortalezas y debilidades

3.2. Estudio de mercado

- Investigación de la demanda de contenido relacionado con la F1
- Análisis demográficos y geográficos para identificar los intereses

3.3. Análisis de la competencia

- Identificar y evaluar a los competidores directos
- Comparar características y funcionalidades
- Identificar oportunidades y brechas en el mercado

3.4. Conclusiones y recomendaciones

- Recomendaciones sobre estrategias de marketing y características principales

4. HERRAMIENTAS USADAS

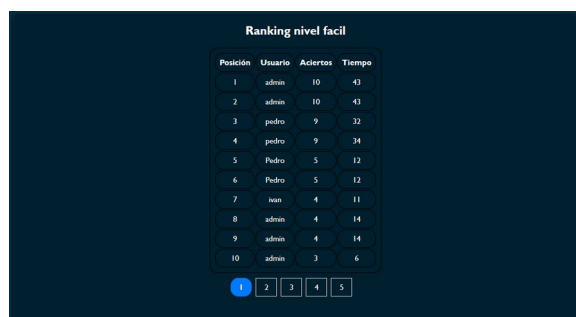
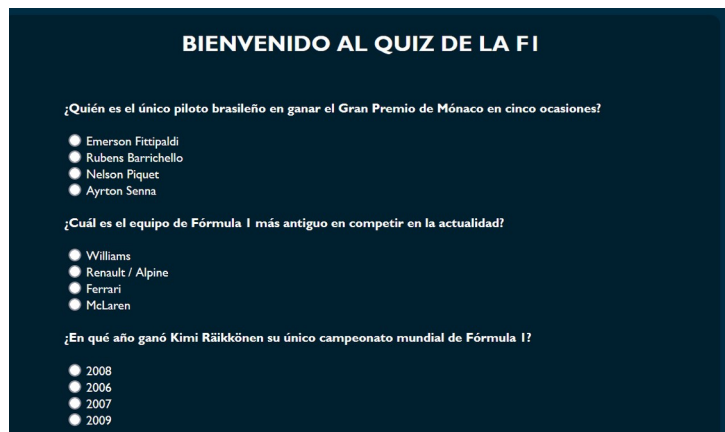
4.1. Software

- Trello
- Visual Studio Code
- XAMPP
- WinSCP
- GitHub



5. DESCRIPCIÓN INFORMÁTICA

Hemos hecho un Quiz, usando PHP, SQL y JQuery, hay 3 dificultades para el Quiz en el que se generan 10 preguntas aleatorias dependiendo el nivel seleccionado y luego los resultados se guardan y se hace un ranking comparando el nivel, los aciertos y el tiempo que has tardado.

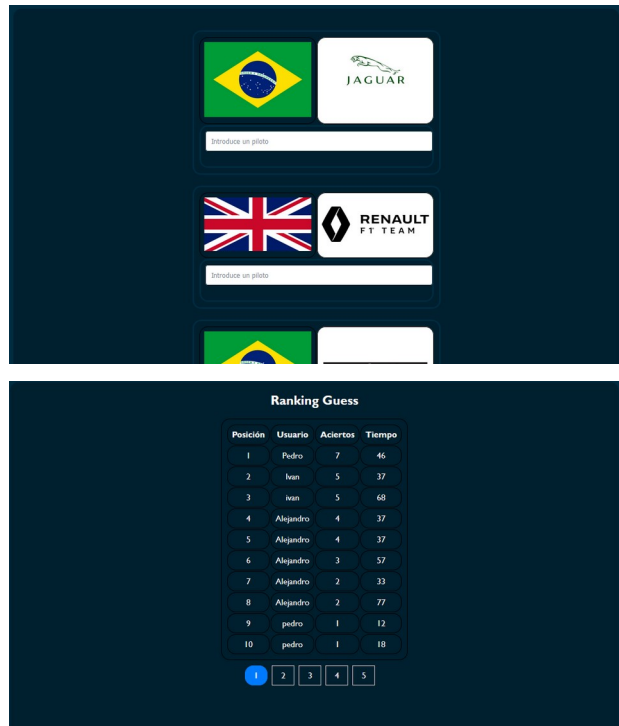


También, hemos hecho un Guess who, usando PHP, SQL y JQuery, en el que aparecen 10 países y escuderías y hay que intentar adivinar que piloto cumple esos requisitos. Cuando envías las respuestas, se guardan los resultados y hay un ranking comparando los aciertos y el tiempo que has tardado.



IES LA ARBOLEDA
Avda. del Oeste, s/n
28922 - Alcorcón

UNION EUROPEA
FUNDOS SOCIALES EUROPEOS



Otro juego que tenemos es el Driverle, usando PHP, SQL, JQuery y Bootstrap, en este juego aparece una tabla con diferentes datos y tienes que adivinar un piloto aleatorio, poniendo diferentes pilotos y viendo si los datos coinciden o son menores o mayores que los del que tienes que adivinar.





Luego, tenemos el apartado general donde puedes ver todas las publicaciones que hay en la web, en para ti puedes ver solo las publicaciones que hacen referencia al piloto o escudería que has elegido como favorito al crear cuenta y, por último, está el apartado de publicar donde puedes crear comentarios sobre el piloto o escuderías que quieras. Hemos usado PHP, SQL y JQuery.

Además, tenemos el log in y sign up, donde puedes crear una cuenta con tus datos y tu piloto y escudería favoritos, para seguir las publicaciones acerca de ellos y si ya tienes cuenta poder iniciar sesión. Una vez ya hayas iniciado sesión, aparecerá tu nombre de usuario en el navegador y ahí tendrás la opción de poder ver las publicaciones que has creado y poder borrarlas, y poder cambiar tu nombre de usuario, contraseña, piloto o escudería. Usando PHP, SQL y JQuery.



Crear cuenta

Enviar

Iniciar sesión

Iniciar sesión

Enviar

Crear cuenta

Mis Publicaciones

Gestionar Cuenta

Usuario: ivan

Contenido: PRUEBA1

Mis Publicaciones

Gestionar Cuenta

Usuario:

Contraseña:

Piloto:

Escudería:

Cambiar

Cerrar sesión

Hemos conseguido que los juegos sean lo más aleatorios posibles para que no sea repetitivo y la gente se canse de jugar, también, hemos añadido el tiempo para que a la hora de hacer el ranking no haya tantos empates, ya que tener los mismos aciertos y el mismo tiempo es difícil que ocurra. Luego, hemos añadido sugerencias siempre que tengas que escribir el piloto o la escudería, debido a que algunas veces los nombres son difíciles de escribir y al aparecer la sugerencia relacionada con lo que estas escribiendo en el input, te resulta más fácil debido a que puedes seleccionar esa sugerencia. Además, en el ranking hemos hecho una paginación de los resultados, para que el usuario no tenga que estar haciendo scroll todo el rato para ver en que posición se encuentra.



6. MANUAL DE USUARIO

6.1. Manual de instalación

- No hace falta instalación para ejecutar la web.
- Para desarrollo, descarga e instala XAMPP desde su sitio web oficial según las instrucciones proporcionadas en la documentación.
- Inicia XAMPP y asegúrate de que Apache y MySQL estén en funcionamiento.

6.2. Manual de ejecución

- Abre tu navegador web y escribe "drivethrough.rearmachine.com" en la barra de direcciones para acceder a la plataforma.
- Inicia sesión con tu nombre de usuario y contraseña si es necesario.
- Explora las diferentes secciones de la plataforma para ver los posts de otros usuarios y acceder a los juegos disponibles.
- Para crear una publicación, utiliza la opción "Publicar" y escribe tu mensaje.
- Disfruta de los juegos como Quiz, Driverle o Guess Who? para entretenerte y poner a prueba tus conocimientos sobre Fórmula 1.
- Gestiona tu perfil y ajusta la configuración según tus preferencias, como actualizar la información personal.
- Cierra sesión cuando hayas terminado de usar la plataforma.

7. POSIBLES TRABAJOS FUTUROS

Podemos considerar la posibilidad de expandir la red social con características nuevas como chats en vivo durante las carreras, seguimiento en tiempo real de los resultados, poder subir contenido multimedia como videos y fotos o incluso añadir más juegos.

8. CONCLUSIÓN

El proyecto ha resultado en una plataforma interactiva y educativa para los aficionados de la Fórmula 1. Con juegos integrados y contenido relevante, se ha creado un espacio de encuentro que promueve la participación y el conocimiento.

9. OPINIÓN PERSONAL

Crear una plataforma para los fanáticos de la Fórmula 1 ha sido un desafío. Desarrollar juegos divertidos y educativos, y ver cómo la comunidad, comparte



noticias y disfruta juntos. Espero que esta plataforma se convierta en el lugar favorito para los amantes de la F1, donde puedan aprender, conectar y divertirse al máximo.

10. GLOSARIO

Fórmula 1 (F1): La máxima categoría de automovilismo de velocidad internacional, regulada por la Federación Internacional del Automóvil (FIA).

Piloto: Persona que conduce un monopla en las carreras de Fórmula 1.

Escudería: Equipo que compite en las carreras de Fórmula 1 y que proporciona vehículos para los pilotos.

Quiz: Juego de preguntas y respuestas que desafía el conocimiento de los usuarios sobre un tema específico.

Wordle: Juego basado en adivinar una palabra o concepto utilizando pistas proporcionadas por el juego.

Base de datos (BBDD): Conjunto organizado de datos relacionados entre sí, accesibles mediante software específico.

Maquetar: Proceso de diseño y disposición visual de elementos en una página web.

Demográficos: Datos estadísticos sobre la composición de una población, como edad, género, ubicación geográfica, etc.

Visual Studio Code: Un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, macOS, Linux.

XAMPP: Un paquete de software libre, que consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script PHP y Perl.

11. BIBLIOGRAFÍA

Lo único que hemos buscado en internet ha sido la información de los pilotos para rellenar la base de datos y la hemos buscado en <https://es.wikipedia.org/>.

También, hemos usado la siguiente web para buscar soluciones a los errores que nos iban saliendo <https://stackoverflow.com/>.



IES LA ARBOLEDA
Avda. del Oeste, s/n
28922 - Alcorcón

UNION EUROPEA
FONDO SOCIAL EUROPEO

