

TaTeTí Online

Sitio Web para jugar al tatetí con personas en todo el mundo

Marcos Tusso (129196)

Miguel A. Diab (125415)

Programación Web

Universidad ORT – 26 de Mayo de 2009

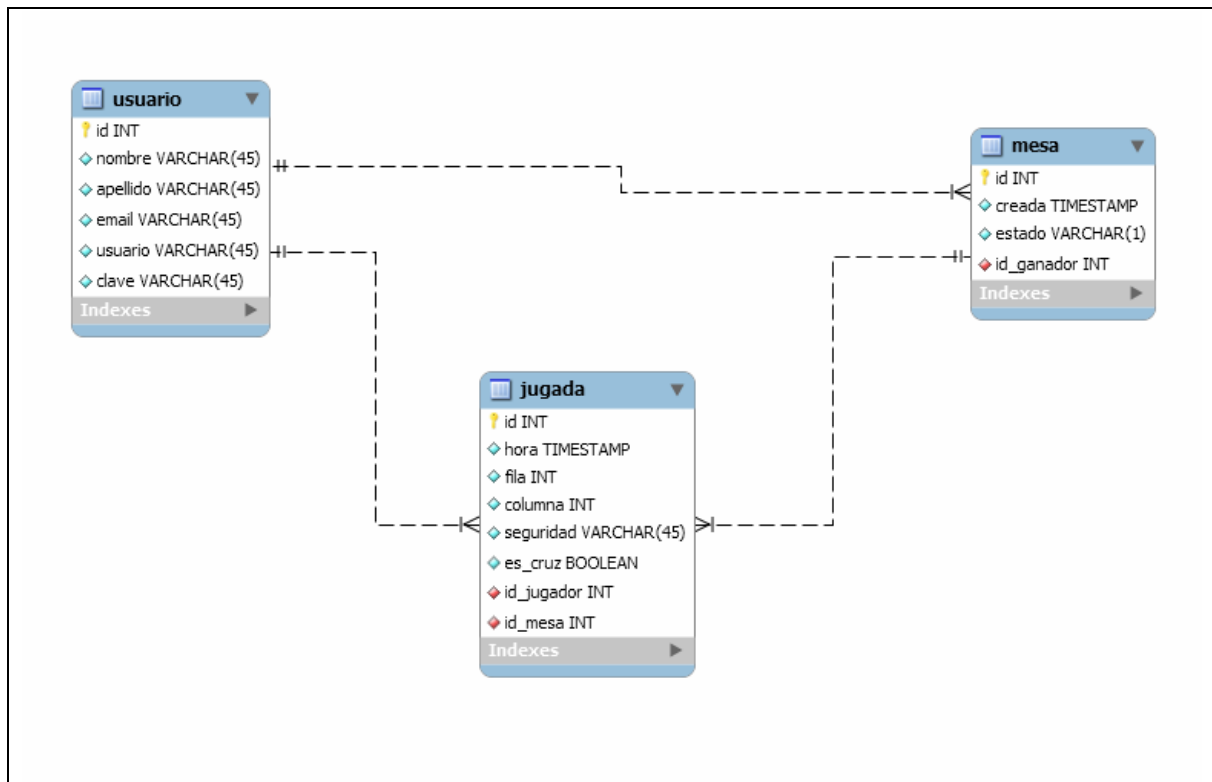
1. Índice

1. ÍNDICE	2
2. MODELO ENTIDAD RELACIÓN	3
3. SCRIPT DE CREACIÓN DE BASE DE DATOS	4
4. INTERFACES DEL SISTEMA	6
5. ESTRUCTURA DE DIRECTORIOS	7
6. VERSIONADO Y SITIO DEL JUEGO	8

2. Modelo Entidad Relación

“En Ingeniería de Software, Modelo Entidad Relación es una representación conceptual y abstracta de datos. Es un método de modelado de bases de datos, utilizado para producir un modelo semántico de un sistema, generalmente una base de datos relacional y sus requerimientos.”

Peter Chen (Luisiana State University, 1997)



3. Script de Creación de Base de Datos

```
SET @OLD_UNIQUE_CHECKS=@@UNIQUE_CHECKS, UNIQUE_CHECKS=0;
SET @OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS=@@FOREIGN_KEY_CHECKS, FOREIGN_KEY_CHECKS=0;
SET @OLD_SQL_MODE=@@SQL_MODE, SQL_MODE='TRADITIONAL';
```

```
-- Table `usuario`
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `usuario` ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `usuario` (
  `id` INT NOT NULL ,
  `nombre` VARCHAR(45) NULL ,
  `apellido` VARCHAR(45) NULL ,
  `email` VARCHAR(45) NULL ,
  `usuario` VARCHAR(45) NULL ,
  `clave` VARCHAR(45) NULL ,
  PRIMARY KEY (`id`))
ENGINE = InnoDB;
```

```
-- Table `mesa`
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `mesa` ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `mesa` (
  `id` INT NOT NULL ,
  `creada` TIMESTAMP NULL ,
  `estado` VARCHAR(1) NULL ,
  `id_ganador` INT NULL ,
  PRIMARY KEY (`id`),
  CONSTRAINT `fk_mesa_usuario`
  FOREIGN KEY (`id_ganador` )
  REFERENCES `tateti`.`usuario` (`id` )
  ON DELETE NO ACTION
  ON UPDATE NO ACTION)
ENGINE = InnoDB;

CREATE INDEX `fk_mesa_usuario` ON `mesa` (`id_ganador` ASC);
```

```
-- Table `jugada`
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `jugada` ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jugada` (
  `id` INT NOT NULL ,
  `hora` TIMESTAMP NULL ,
  `fila` INT NULL ,
  `columna` INT NULL ,
  `seguridad` VARCHAR(45) NULL ,
  `es_cruz` BOOLEAN NULL ,
  `id_jugador` INT NULL ,
  `id_mesa` INT NULL ,
  PRIMARY KEY (`id`),
  CONSTRAINT `fk_jugada_usuario`
  FOREIGN KEY (`id_jugador` )
  REFERENCES `tateti`.`usuario` (`id` )
```

```
ON DELETE NO ACTION
ON UPDATE NO ACTION,
CONSTRAINT `fk_jugada_mesa`
FOREIGN KEY (`id_mesa`)
REFERENCES `tateti`.`mesa` (`id`)
ON DELETE NO ACTION
ON UPDATE NO ACTION)
ENGINE = InnoDB;
```

```
CREATE INDEX `fk_jugada_usuario` ON `jugada` (`id_jugador` ASC);
CREATE INDEX `fk_jugada_mesa` ON `jugada` (`id_mesa` ASC);
```

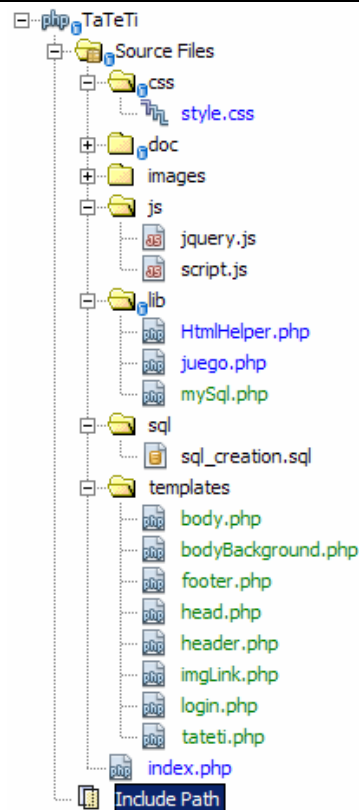
```
SET SQL_MODE=@OLD_SQL_MODE;
SET FOREIGN_KEY_CHECKS=@OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS;
SET UNIQUE_CHECKS=@OLD_UNIQUE_CHECKS;
```

4. Interfaces del Sistema

- 1) Menú de acceso y ayuda
- 2) Botones de juego
- 3) Mesas Activas
- 4) Área de Juego
- 5) Lista de Mejores Jugadores
- 6) Noticias del Sistema
- 7) Ingreso al Sistema
- 8) Contacto y botones útiles
- 9) Información de la Empresa, Diseño y Copyright



5. Estructura de Directorios



<i>css/</i>	Hojas de Estilo del sitio
<i>doc/</i>	Documentación y archivos afines
<i>images/</i>	Imágenes del sitio
<i>js/</i>	Archivos de Javascript
<i>jquery.js</i>	jQuery v1.3.2
<i>script.js</i>	Scripts propietarios de la aplicación
<i>lib/</i>	Librerías genéricas PHP del sistema
<i>HtmlHelper.php</i>	Clase con funciones de presentación HTML
<i>juego.php</i>	Clase con funciones de la lógica del juego.
<i>mySql.php</i>	Clase con funciones de conexión y acceso a la Base de Datos
<i>sql/</i>	Archivos de scripts de creación y actualización de Base de Datos
<i>templates/</i>	Archivos de plantillas HTML para reutilización por PHP
<i>index.php</i>	Punto de entrada único al sistema
<i>tateti.html</i>	Hoja de vista de cuadrilla de juego

6. Versionado y sitio del juego

El juego se encuentra versionado bajo SVN. Una poderosa herramienta para la programación ágil en equipo.

Se puede acceder al código fuente, a la documentación y descargas del mismo en la siguiente dirección :

<http://code.google.com/p/tateti>