

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

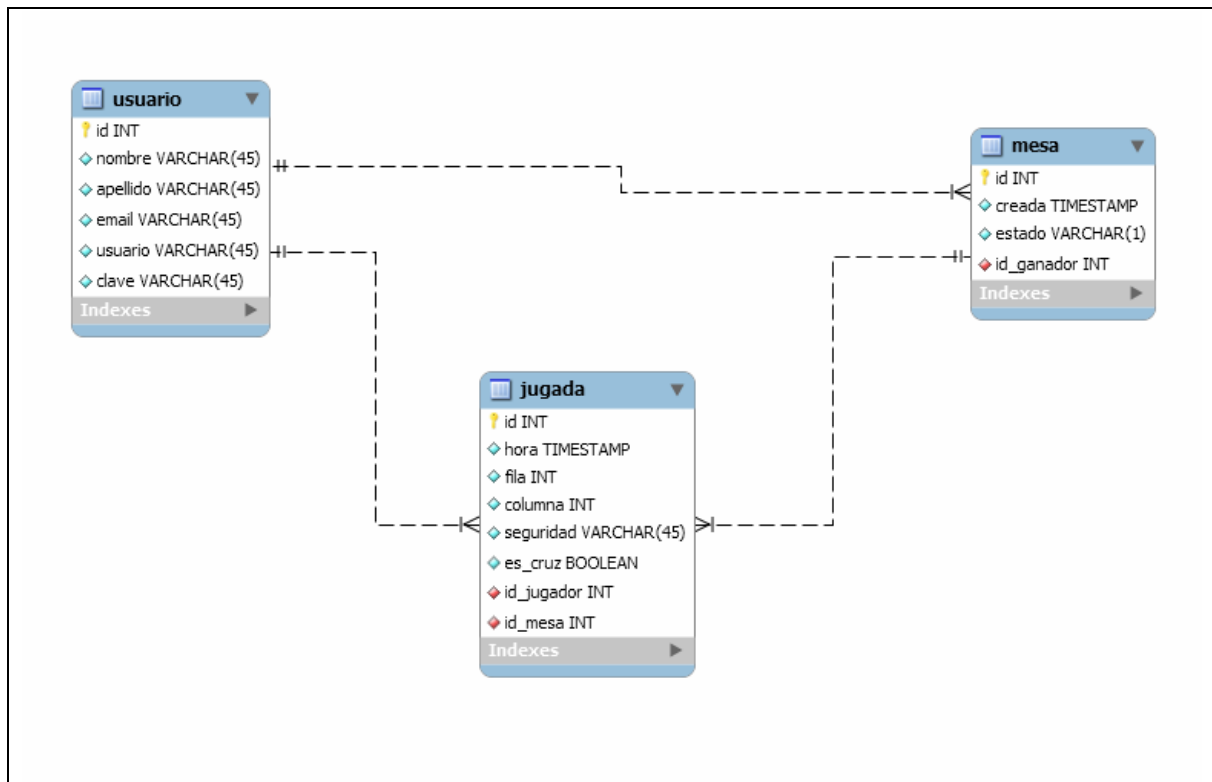
1. Índice

1. ÍNDICE	2
2. MODELO ENTIDAD RELACIÓN	3
3. SCRIPT DE CREACIÓN DE BASE DE DATOS	4
4. CÓDIGO DE EJEMPLO DE PHP	6
5. CÓDIGO DE EJEMPLO DE JAVASCRIPT	7
6. INTERFACES DEL SISTEMA	8
7. ESTRUCTURA DE DIRECTORIOS	9
8. CREDENCIALES Y ACCESO AL SISTEMA	10
9. VERSIONADO Y SITIO DEL JUEGO	11

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. Código de ejemplo de PHP

```
<?php

class HtmlHelper {

    /**
     * Muestra el cabezal de página HTML, según el archivo en ./tempaltes/head.php
     *
     * @param string $title Titulo de la página
     * @param array $scripts Array de nombres de archivos JS a cargar
     * @param array $css Array de nombres de archivos CSS a cargar
     * @return string Código HTML a ser parseado por el servidor Web
     * @author Miguel A. Diab & Marcos Tusso
     */
    static function head($title, $scripts, $css) {
        $variables['titulo'] = $title;
        $variables['scripts'] = "";
        $variables['css'] = "";
        foreach ($scripts as $script) {
            $variables['scripts'] .= '          <script src="./js/'.$script.'.js"
type="application/javascript"></script>';
        }
        foreach ($css as $un_css) {
            $variables['css'] .= '          <link href="./css/'.$un_css.'.css" rel="stylesheet"
type="text/css"/>';
        }
        return HtmlHelper::template("head.php", $variables);
    }

    /**
     * Muestra una imagen con un hipervínculo
     *
     * @param string $url URL o URI web a dónde apunta la referencia del hipervínculo
     * @param string $image Nombre de la imagen en formato JPG en el directorio ./images
     * @param string $alt Texto alternativo a mostrar mientras no se cargue la imagen.
     * @return string Código HTML a ser parseado por el servidor Web
     * @author Miguel A. Diab & Marcos Tusso
     */
    static function img_link($url, $image, $alt) {
        $variables['url'] = $url;
        $variables['imagen'] = $image;
        $variables['alt'] = $alt;
        return HtmlHelper::template("imgLink.php", $variables);
    }
}
```

5. Código de ejemplo de JavaScript

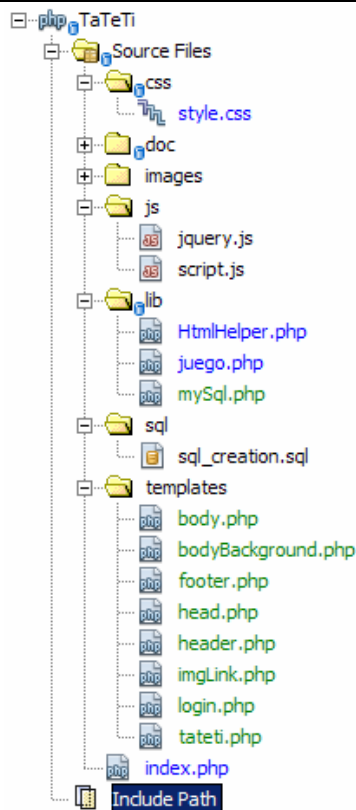
[illegible]

6. 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



7. 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

8. Credenciales y Acceso al Sistema

Para acceder al sistema, acceda desde la URL en dónde fue copiado el código, con las credenciales

Usuario : **usuario**

Contraseña : **abc123**

Una vez dentro, el sistema reconocerá al usuario, y habilitará las opciones específicas del mismo.

Para cerrar la sesión, basta con hacer clic en el boton de Logout en el menú superior del sistema.

The screenshot displays the TaTeTi Online web application. At the top, a navigation bar includes links for 'Logout', 'Ayuda', and 'Registrar'. The main header features the site's logo, 'TaTeTi Online', and a welcome message: 'Bienvenidos al apasionante mundo del TaTeTi. En este sitio, uds. podrán jugar al juego mas viejo del mundo'. Below this is a search bar with a 'Buscar' button and a 'Ir' button, alongside buttons for 'Jugar', 'Stats', and 'Crear Mesa'. A decorative banner of wine splashes separates the header from the main content area. The main content area is divided into three sections. On the left, a 'Mesas En Juego' section lists three active games: 'Mesa 1 pepe vs. juan', 'Mesa 2 natalia vs. chino67', and 'Mesa 2 roberto vs. lucia', with a 'Juega Gratis' button below. In the center, a large yellow box contains a 3x3 Tic-Tac-Toe grid and a 'Nuevo Juego' button. On the right, a 'Top Jugadores' section lists 'Juan' with 15 victories and 'Lucia' with 10 victories. Below the main content area, a dark footer section contains a date '5 de Mayo', a 'Juego Alpha' announcement, a phone number '(02) 4010816', and a 'Leer mas' button. The bottom of the page includes a footer with links for 'acerca', 'produccion', 'objetivos', 'foro', and 'contacto', a 'Designed By: Template World' credit, and a copyright notice for 'Marcos Tusso & Miguel Diab, Universidad ORT, Todos los derechos reservados (C) 2009'.

9. 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>