

INGENIERIA EN INFORMÁTICA
UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN SIMÓN

PROGRAMACIÓN WEB

ESTUDIANTE:

NOEMI A. CHOQUE CONDE

TRABAJO:

REPORTE DE PÁGINA WEB DE JUEGO

Cochabamba, 15 de agosto 2016

CONTENIDO

1. Listado de tecnologías .
2. Diagrama de BD.
3. Arquitectura de la appWeb.
4. Reporte de problema-solución.

1. LISTADO DE TECNOLOGIAS

El siguiente trabajo muestra el informe de una página web del juego usando canvas para html5, y sus metodos o funciones javascript, para los estilos css3 y lado cliente/servidor Meteor. El juego consiste en ir chocar con los ladrillos se mostrara las vidas que tiene y la puntos por cada choque con el ladrillo.

LADO CLIENTE

HTML5: es la última versión de HTML. El término representa dos conceptos diferentes: Se trata de una nueva versión de HTML, con nuevos elementos, atributos y comportamientos. Contiene un conjunto más amplio de tecnologías que permite a los sitios Web y a las aplicaciones ser más diversas y de gran alcance.



JAVASCRIPT: (abreviado comúnmente JS) es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico. Y muy usado para páginas web.



CSS3: Hoja de estilo en cascada o CSS (siglas en inglés de cascading style sheets) es un lenguaje usado para definir y crear la presentación de un documento



LADO CLIENTE/SERVIDOR

METEOR: Meteor, o MeteorJS, es un framework para aplicaciones web con JavaScript libre y de código abierto escrito usando Node.js. Meteor facilita un la creación rápida de prototipos y produce código multiplataforma (web, Android, iOS). Se integra con MongoDB y usa Distributed Data Protocol y un patrón publish-subscribe para

propagar automáticamente al cliente cambios en los datos sin requerir que el desarrollador escriba algún código de sincronización. En el cliente, Meteor depende de [jQuery](#) y puede ser usado con cualquier librería de UI para JavaScript



SISTEMAS OPERATIVO:

LINUX: Para el desarrollo del juego se uso de linux de distro ubuntu motivo por el cual meteor si es un framework tanto para windows o linux , pero para este trabajo se uso ubuntu porque meteor esta mas familiarizado por consola.



2.BASE DE DATOS

MONGO: es una base de datos orientada a documentos. Esto quiere decir que en lugar de guardar los datos en registros, guarda los datos en documentos. Estos documentos son almacenados en BSON, que es una representación binaria de JSON. Una de las diferencias más importantes con respecto a las bases de datos relacionales, es que **no es necesario seguir un esquema**

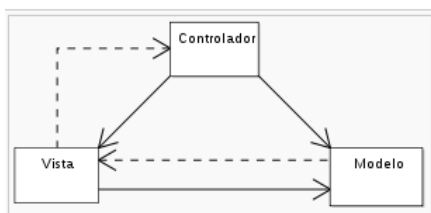


TABLA: El nombre de la tabla es canvas y de atributo score

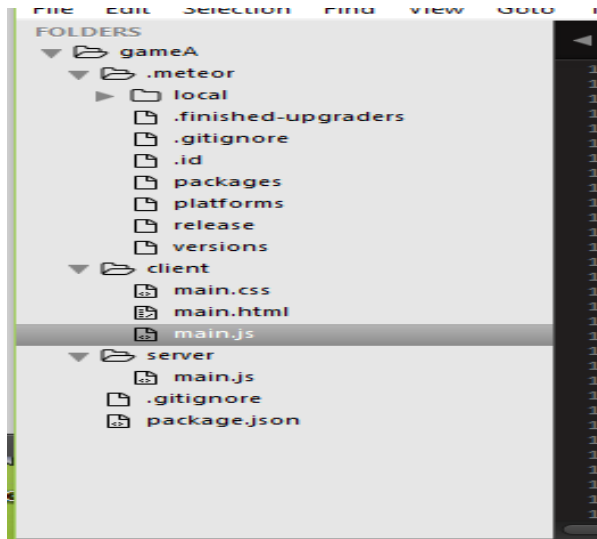
```
' if (Meteor.isServer){  
  Game = new Mongo.Collection('canvas');  
  Game.insert({ score : score});  
}
```

3. ARQUITECTURA DE LA APP. WEB.

El **modelo–vista–controlador (MVC)** es un patrón de arquitectura de software, que separa los datos y la lógica de negocio de una aplicación de la interfaz de usuario y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones. Para ello MVC propone la construcción de tres componentes distintos que son el **modelo**, la **vista** y el **controlador**, es decir, por un lado define componentes para la representación de la información, y por otro lado para la interacción del usuario.



ARQUITECTURA DE LA APLICACIÓN:



Meteor usa la arquitectura MVC:

En la carpeta .METEOR -> Ahi viene incluida sus propias archivos que maneja meteor exclusivos .

En la carpeta CLIENT -> maneja los que los archivos html, css, js para el lado del cliente.

En la carpeta SERVER -> Maneja un archivo js. Como para la conexion a la b.d, parte que no se ve en lado del cliente es exclusivo del lado de meteor

4. REPORTE PROBLEMAS Y LA SOLUCIÓN

PROBLEMA	SOLUCIÓN
No mostraba en el lado del cliente las funciones en el archivo index.js de las funciones del juego donde esta el canvas no dibujaba la pelota ni los ladrillos	Con el uso de <code>template.nombreDelTemplate</code> . onRendered . Y poniendolo en una función toda las funciones dentro de ese template funciona.
El uso de meteor en windows no funcionaba no reconocia la consola los comandos de meteor	Con el uso de linux –ubuntu se soluciono ya que meteor maneja mas lo que es consola para agregar ciertos archivos los cuales facilitan a la hora de trabajar
Para mover las flechas de izquierda a derecha de la paleta del juego si o si se tenia que hacer click dentro del juego	Para esto se añadio con el evento de mouse.
Para el uso de cuentas de usuario ya que meteor con solo agregar una linea de comando lo agrega login y password pero no agrega, no se cual pueda ser la solución	
Para relacionar la b.d de la carpeta server y el client al importar la base de datos no importa.	Para esto solo se hizo del minimongo en el lado del cliente con <code>if (Meteor.isServer)</code>