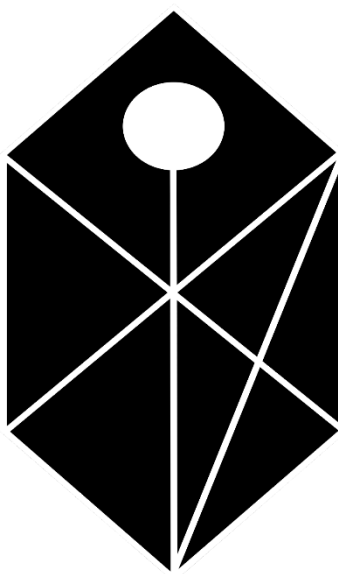


GAMING ROOM



Aarón Moreno Mascaró - Pablo García Rodríguez

ÍNDICE

1. Descripción y objetivos del proyecto
2. Modelo entidad relación y modelo lógico
3. Mapa de navegación
4. Enlaces para el despliegue de la aplicación
5. Observaciones y comentarios
6. Bibliografía

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Nuestro proyecto (Gaming Room) tiene el objetivo de crear, gestionar y administrar un aula para los alumnos del centro educativo donde puedan participar en torneos de videojuegos entre ellos. Este espacio será sólo accesible en los recreos para los participantes y los responsables del aula.

En su interior se encontrarán equipos montados por los propios alumnos con los juegos instalados preparados para realizar los torneos.

Habrán en total 3 administradores.

Habrán un administrador que será un profesor del instituto que dará los permisos necesarios a dos alumnos que ellos han elegido para ser Administradores.

La función de este administrador es observar y supervisar a los dos alumnos que se conviertan en administradores.

Los dos administradores elegidos tendrán unas funciones que serán crear, gestionar y administrar la aplicación.

Los dos administradores serán los responsables del aula cuando se realice la partida. Comprobarán con los datos de la aplicación los jugadores que deben estar en esa aula. Además, serán jueces. Como jueces pueden:

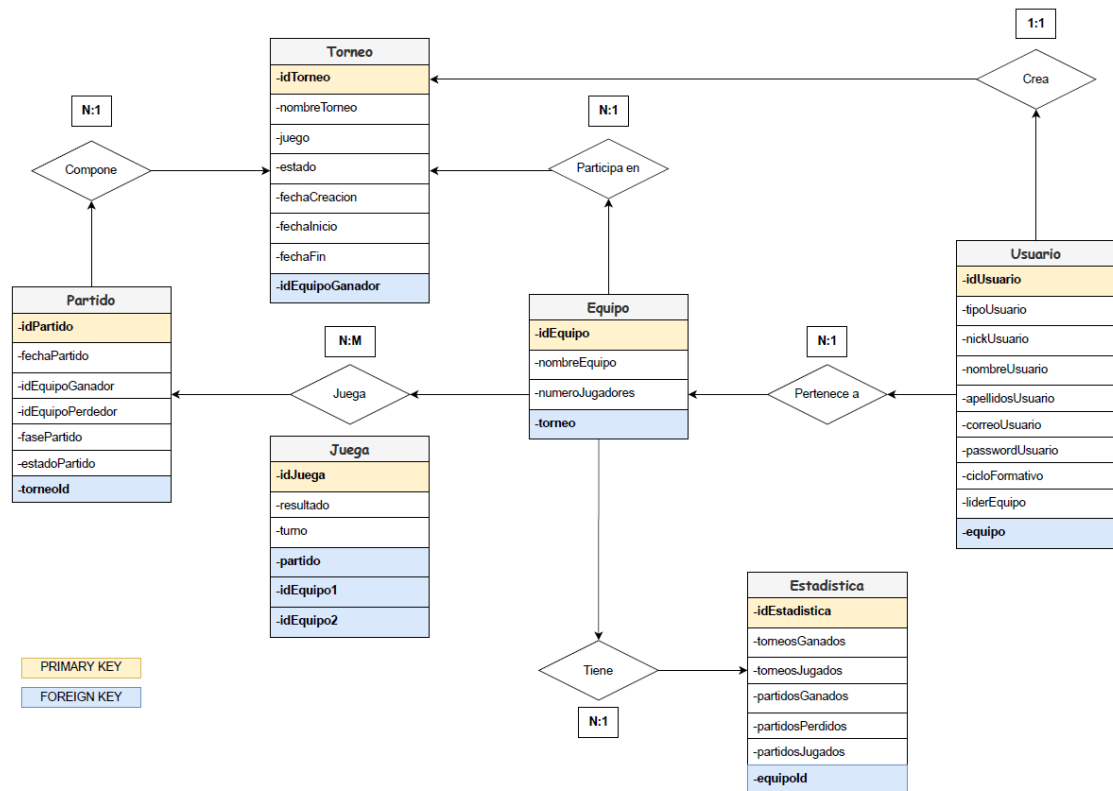
- Decidir qué hacer o quién gana en caso de empate.
- Podrá mover una fecha de un partido en caso de alguna incidencia en el aula.
- Eliminar a un equipo por comportamiento inadecuado o mala conducta.

Cada equipo tiene un Líder de Equipo que será portavoz del equipo y el único que podrá comunicarse con el administrador del aula gaming durante partida o en caso de cualquier incidencia. Además, será responsable de los miembros de su equipo en caso de alguna incidencia o algún problema con los equipos.

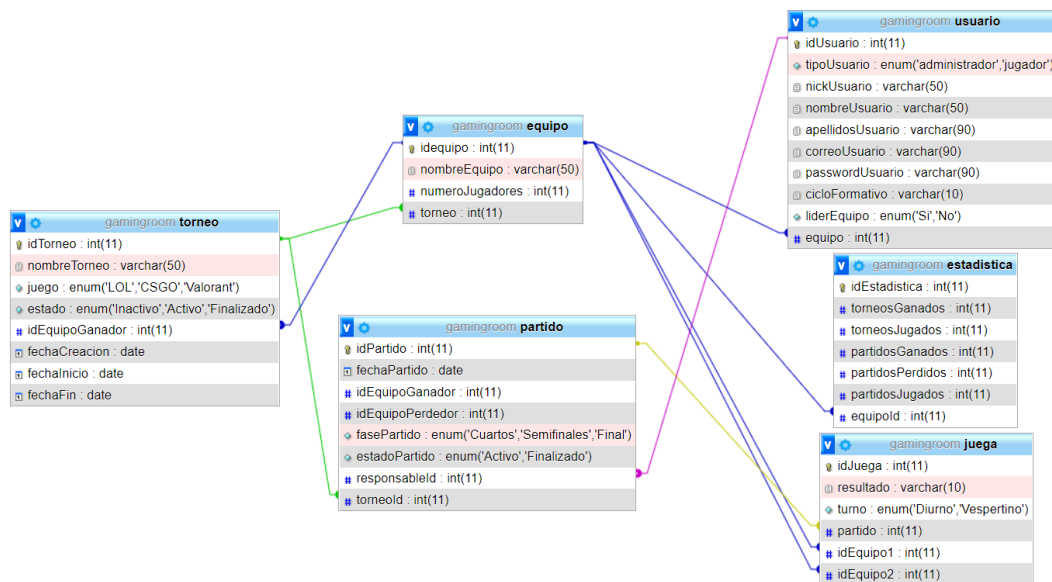
DESCRIPCIÓN

- Nuestra aplicación está dotada de un máximo de 40 jugadores.
- Cada jugador podrá crear un equipo.
- Un jugador puede pertenecer a un solo equipo.
- Un jugador puede agregar 4 jugadores a su equipo.
- Un equipo tendrá un líder de equipo.
- Cada equipo tendrá un máximo de 5 jugadores.
- Un torneo estará compuesto por 8 equipos.
- Cualquier equipo completo podrá participar en un torneo.
- Un torneo tendrá 7 partidos divididos en 3 fases.
- Cada torneo se divide en 3 fases: cuartos, semifinales y final.
- Los cuartos son 4 partidos, las semifinales 2 partidos y la final 1 partido.
- Cada partido se realiza entre 2 equipos en una fecha específica.
- Solo se podrá crear 1 torneo.

MODELO ENTIDAD RELACIÓN

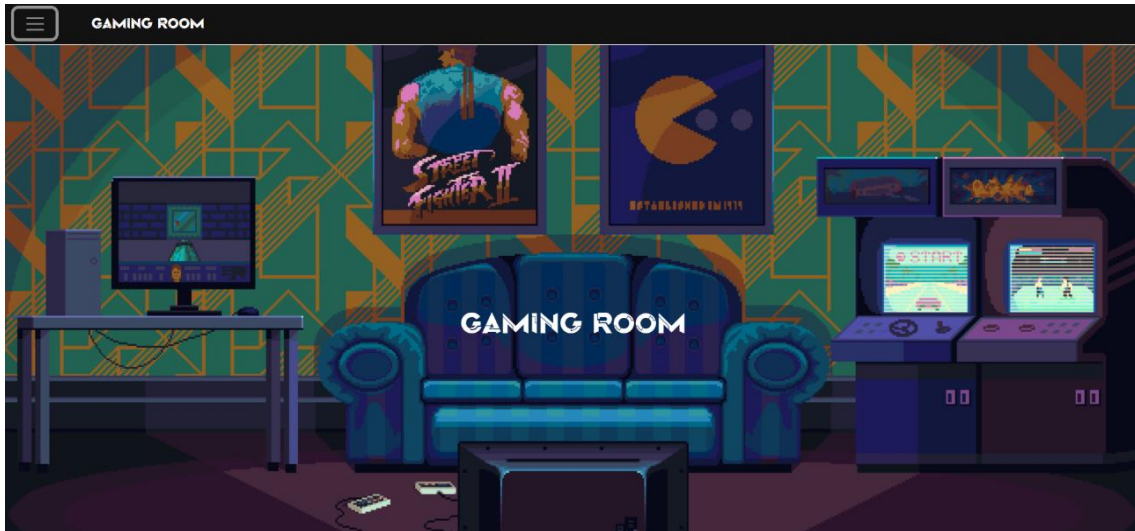


VISTA DE DISEÑADOR PHP MYADMIN



MAPA DE NAVEGACIÓN Y FUNCIONALIDADES

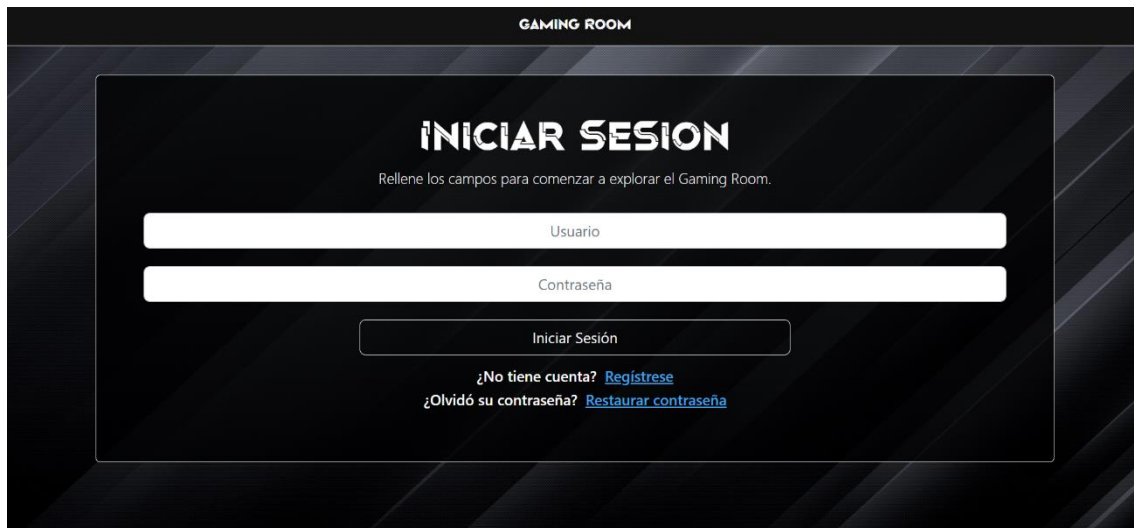
- USUARIO SIN REGISTRAR



Es el inicio de nuestra aplicación web donde se podrá acceder a las distintas funcionalidades.

A user registration form titled 'REGISTRO DE USUARIOS' on a dark background. Below the title is a subtitle: 'Disfrute de todo el contenido del Gaming Room creando una cuenta con sus datos personales.' The form contains six input fields arranged in two columns: 'Nombre', 'Email', 'Apellidos', 'Ciclo', 'Usuario', and 'Contraseña'. At the bottom center is a 'Registrarse' button. Below the button is a link: '¿Ya tiene cuenta? [Inicie sesión](#)'.

El usuario podrá registrarse en nuestra aplicación a través de este formulario.



The image shows a login form titled "GAMING ROOM" at the top. The main heading is "INICIAR SESION" in a bold, white, sans-serif font. Below the heading is a subtitle: "Rellene los campos para comenzar a explorar el Gaming Room." There are two input fields: "Usuario" and "Contraseña", both with white borders and placeholder text. Below these fields is a button labeled "Iniciar Sesión". At the bottom, there are two links: "¿No tiene cuenta? [Regístrese](#)" and "¿Olvidó su contraseña? [Restaurar contraseña](#)". The background is dark with a subtle geometric pattern.

GAMING ROOM

INICIAR SESION

Rellene los campos para comenzar a explorar el Gaming Room.

Usuario

Contraseña

Iniciar Sesión

¿No tiene cuenta? [Regístrese](#)

¿Olvidó su contraseña? [Restaurar contraseña](#)

Ya registrado el usuario podrá acceder a sus datos y a las distintas funcionalidades que ofrece la aplicación.



The image shows a password restoration form titled "GAMING ROOM" at the top. The main heading is "RESTAURAR CONTRASEÑA" in a bold, white, sans-serif font. Below the heading is a subtitle: "Si ha olvidado su contraseña rellene los siguientes campos para restaurarla." There are three input fields: "Usuario", "Nueva contraseña", and "Repita la contraseña", all with white borders and placeholder text. Below these fields are two buttons: "Confirmar" (green text) and "Cancelar" (red text). The background is dark with a subtle geometric pattern.

GAMING ROOM

RESTAURAR CONTRASEÑA

Si ha olvidado su contraseña rellene los siguientes campos para restaurarla.

Usuario

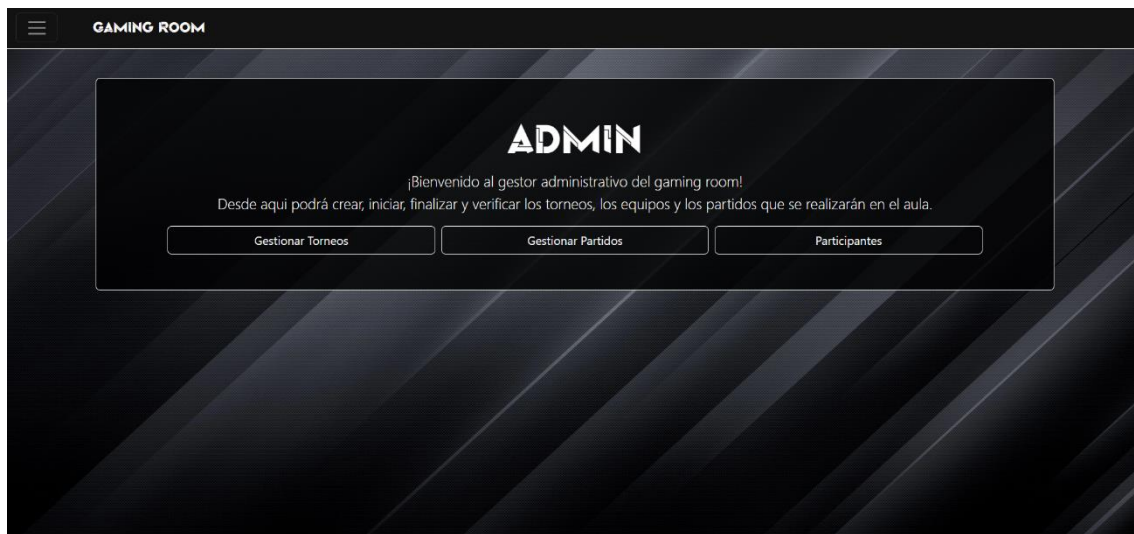
Nueva contraseña

Repita la contraseña

Confirmar Cancelar

En caso que el usuario se haya olvidado la contraseña podrá restablecerla en este formulario.

- ADMINISTRADOR



Este es el inicio para los administradores/responsables de los torneos donde tendrán varias funcionalidades.



El administrador/responsable puede crear un nuevo torneo y seleccionar un juego.

Puede ver todos los datos de los torneos creados.

El administrador/responsable puede ver los equipos que están inscritos en el torneo. En caso que un equipo haya cometido una infracción podrá eliminar ese equipo.

Ya inscritos los 8 equipos al torneo el administrador/responsable puede iniciar el torneo. Al iniciar el torneo se emparejan aleatoriamente los equipos, pudiendo administrar los partidos.

The screenshot shows the 'GESTIONAR PARTIDOS' (Manage Matches) interface. At the top left is a hamburger menu icon and the text 'GAMING ROOM'. The main heading is 'GESTIONAR PARTIDOS' in large, bold, white letters. Below it is a subtitle: 'Seleccione el torneo y la fase que quiera gestionar. Cuando haya realizado todas las fases podrá finalizar el torneo.' (Select the tournament and the phase you want to manage. When you have completed all the phases you will be able to finish the tournament.). There are two dropdown menus: 'Seleccione un torneo' (Select a tournament) with the text 'No hay torneos' (No tournaments) and 'Seleccione la fase del torneo' (Select the phase of the tournament) with the text 'No hay fases' (No phases). At the bottom are two buttons: 'Mostrar Partidos' (Show Matches) and 'Finalizar Torneo' (Finish Tournament).

En esta vista el administrador/responsable puede reservar los partidos, editar el resultado de los partidos, el horario, finalizar las rondas y finalizar el torneo.

The screenshot shows the 'PARTICIPANTES' (Participants) interface. At the top left is a hamburger menu icon and the text 'GAMING ROOM'. The main heading is 'PARTICIPANTES' in large, bold, white letters. Below it is a subtitle: 'Seleccione el torneo y la fecha del que quiera ver los datos.' (Select the tournament and the date of the one you want to see the data.). There are two dropdown menus: 'Seleccione un torneo' (Select a tournament) with the text 'Seleccionar torneo' (Select tournament) and 'Seleccione una fecha' (Select a date) with the text 'Seleccionar fecha' (Select date). Below the dropdowns are two buttons: 'Seleccionar' (Select) and 'Mostrar' (Show).

En esta vista el administrador/responsable puede ver todos los datos de los jugadores, líderes de equipo, como el administrador/responsable que ha estado en el aula seleccionando la fecha del partido.

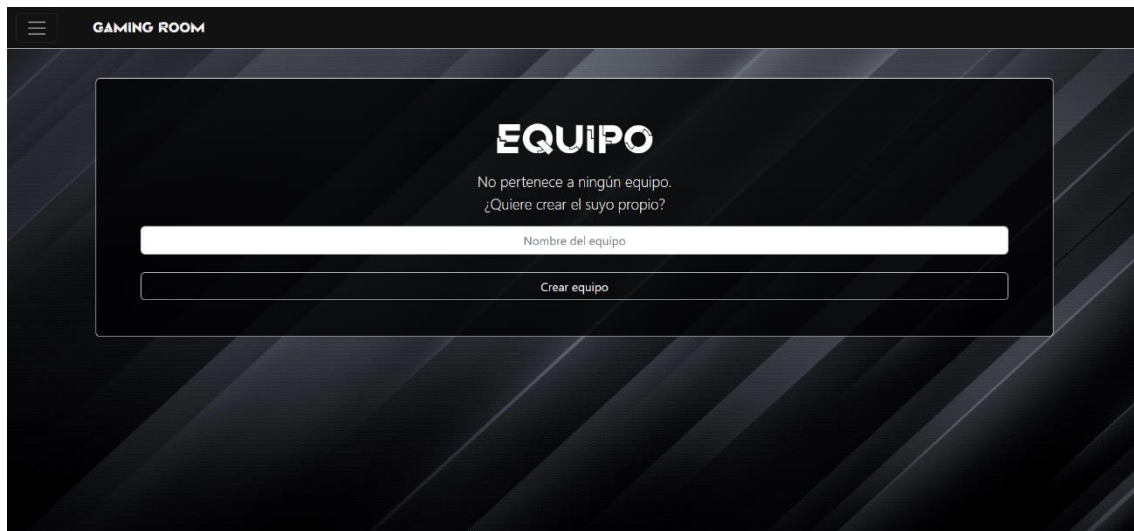
- USUARIO REGISTRADO

The screenshot shows the 'PERFIL DE USUARIO' page. On the left is a large grey square placeholder for a profile picture. Below it are two blue buttons: 'Subir imagen' and 'Confirmar subida', and a red button: 'Requisitos previos para la subida'. To the right of the placeholder, the title 'PERFIL DE USUARIO' is displayed. Below the title are six input fields arranged in a 3x2 grid. The first row contains 'Nombre' (Pablo) and 'Apellidos' (García). The second row contains 'Usuario' (pgr795) and 'Correo' (pgr795@educa.madrid.org). The third row contains 'Ciclo formativo' (2-DAW-D) and 'Equipo' (KOI). At the bottom of this grid is a single button labeled 'Editar datos'.

En esta vista el usuario registrado puede ver su perfil con todos los datos de su cuenta y además cambiar la imagen que le representará en su perfil y otras vistas de equipo.

The screenshot shows the 'EDITAR PERFIL' page. The title 'EDITAR PERFIL' is centered at the top. Below it is the instruction 'Rellene los siguientes campos para editar sus datos.' followed by three horizontal input fields. The first field is labeled 'Nuevo usuario', the second 'Nueva contraseña', and the third 'Repita la contraseña'. At the bottom of the form are two buttons: 'Actualizar' (green) and 'Cancelar' (red).

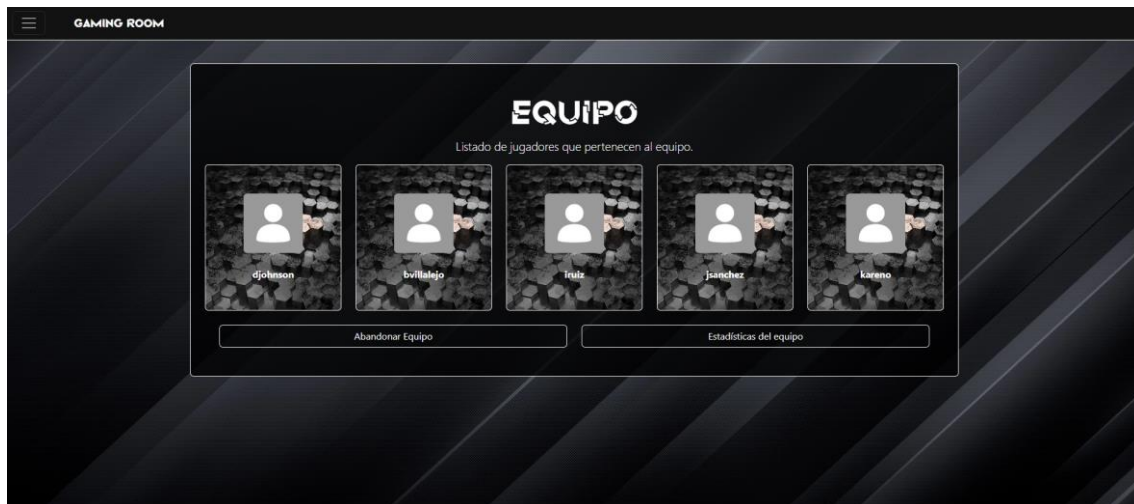
En esta vista el usuario registrado podrá cambiar su nombre de usuario y su contraseña.



En esta vista el usuario registrado que no tiene equipo tiene la opción de crear su propio equipo siempre y cuando el nombre que introduzca no exista actualmente.



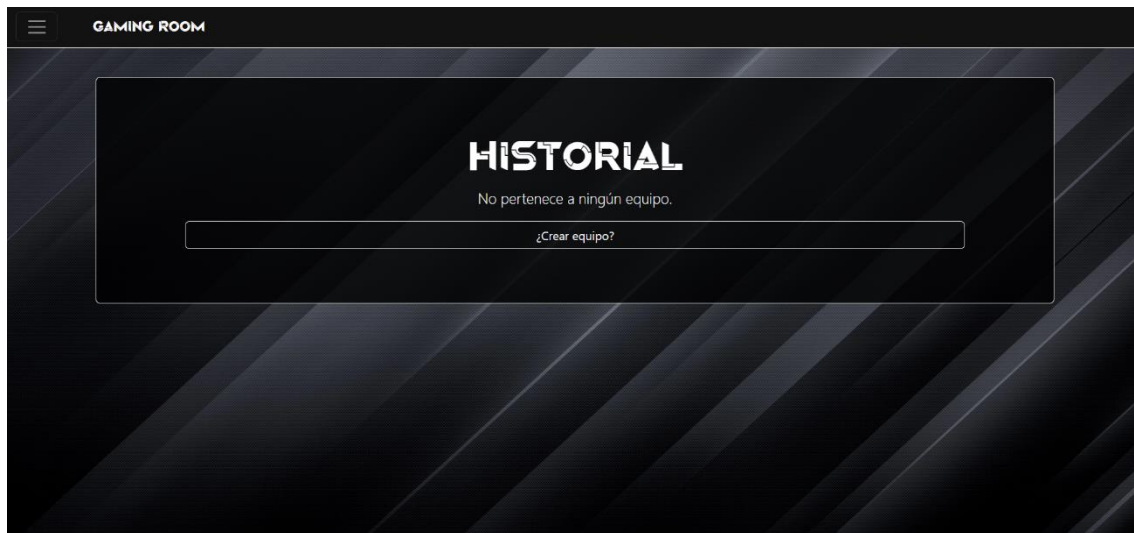
En esta vista el usuario registrado que sea líder de equipo podrá ver los jugadores que componen su equipo, acceder a una nueva vista de gestión del equipo siempre que el equipo no esté participando en un torneo o ver las estadísticas del equipo.



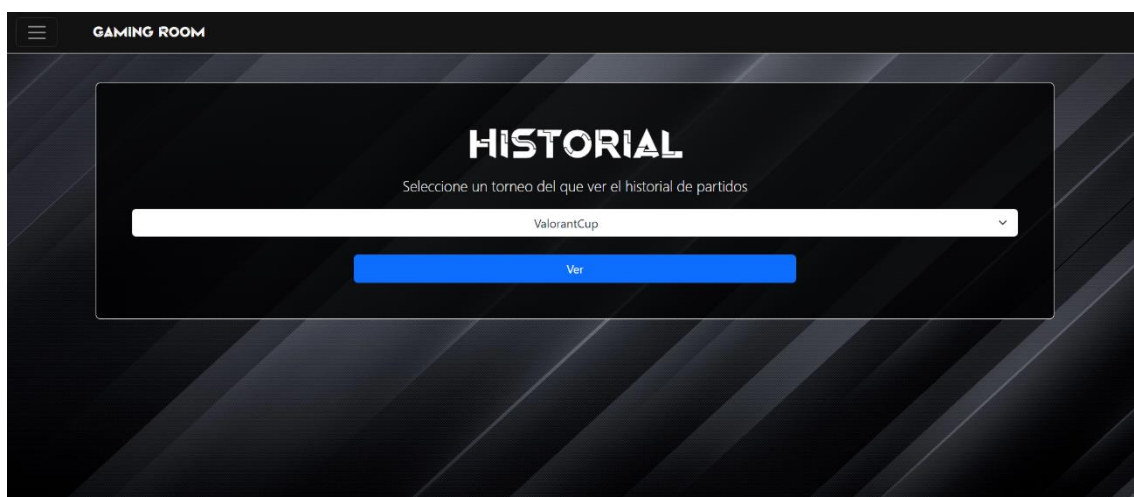
En esta vista el usuario registrado que no sea líder podrá abandonar el equipo al que pertenece siempre que el equipo no esté participando en un torneo y acceder a las estadísticas del equipo.



En esta vista el usuario registrado que sea líder de equipo podrá: agregar jugadores al equipo (máximo 5), eliminar jugadores del equipo (cualquiera menos a el mismo), unirse a un torneo, abandonar un torneo y por último eliminar el equipo lo que conlleva la puesta en libertad de todos sus jugadores incluido el líder.



En esta vista el usuario registrado que no pertenece a ningún equipo tendrá la opción de ir a la creación de un equipo.



En esta vista el usuario registrado que pertenece a un equipo podrá ver el historial del torneo seleccionado.



En esta vista el usuario registrado podrá ver las estadísticas tanto de su equipo como las estadísticas generales las cuales engloban a todos los equipos que han participado.

ENLACES PARA EL DESPLIEGUE DE LA APLICACIÓN

- Recursos del proyecto:
 - Github → https://github.com/proyectorfct22/Proyecto_FCT
 - Hosting 000WebHost → <https://gamingroomldv.000webhostapp.com/>

- OBSERVACIONES Y COMENTARIOS SOBRE EL DESARROLLO DEL PROYECTO (DIFICULTADES, SOLUCIONES, FUTURAS MEJORAS, ETC)
- La principal dificultad que hemos tenido a la hora de realizar este proyecto es la sensación de estar improvisando en cada momento. Al no tener instrucciones concretas de los clientes y no tener un feedback de los usuarios que van a utilizar la aplicación, hemos tenido que hacer el proyecto desde nuestro punto de vista para que el resultado final de la aplicación sea parecido a lo que quiere el cliente.
- Los juegos que hemos seleccionado para este proyecto son aplicaciones que requieren pocos requisitos al instalar en los equipos del Aula Gaming, además son accesibles para todos los usuarios al ser juegos gratuitos.
- Hemos pensado que unas posibles mejoras a futuro son:
 - Una vista para que los profesores del instituto puedan asignar a los responsables de la administración del torneo y no tengan que hacerlo a través de la base de datos.
 - Una vista donde se pueda ver los partidos que se están jugando en directo y se pueda ver a través del móvil, como en PC.
 - Implementar una funcionalidad a la hora de cambiar la contraseña te envíe un correo para poder restablecer la contraseña.
 - Añadir estadísticas específicas de los juegos para que los jugadores que participan en los torneos lo puedan ver.
- Hablando con la cliente hemos visto que le preocupa quién entra y sale en el Aula Gaming. Quiénes serán los responsables en el momento que se realice el partido y tenerlos identificados en caso de alguna incidencia. Después de pensar varias ideas, decidimos crear una vista donde el administrador/responsable pueda ver los datos de las personas que van a entrar en el aula gaming.

BIBLIOGRAFÍA

- Recursos externos:
 - Wamp → <https://www.wampserver.com/>
 - GitHub → <https://github.com/>
 - Hosting 000WebHost → <https://es.000webhost.com/>
 - MySQL → <https://dev.mysql.com/doc/>
 - PHP → <https://www.php.net/>
 - Bootstrap → <https://getbootstrap.com/>
 - Bootstrap Icons → <https://icons.getbootstrap.com>
 - JavaScript → <https://devdocs.io/javascript/>
 - JQuery → <https://jquery.com/>
 - Highcharts → <https://www.highcharts.com/>
 - Sweet Alerts → <https://sweetalert.js.org/guides/>
 - Sweet Alerts Examples → <https://sweetalert2.github.io/>
 - Draw.io → <https://app.diagrams.net/>