



# CALL OF GAMER

Trabajo de fin grado de Pablo Sáenz Guerrero

## **ÍNDICE**

- 1. Descripción general del proyecto**
  - 1.1. **Resumen Inicial**
  - 1.2. **Concepto Central**
    - 1.2.1.** Infraestructura Tecnológica
    - 1.2.2.** Espacios Diversificados
    - 1.2.3.** Cafetería y Restaurante
  - 1.3. **Integración de Tecnología**
    - 1.3.1.** Experiencias Personalizadas
    - 1.3.2.** Seguridad y Privacidad
  - 1.4. **Comunidad y Eventos**
  - 1.5. **Sostenibilidad**
  - 1.6. **Modelo de Negocio**
  - 1.7. **Modelo extendido**
- 2. Perfiles de usuario**
  - 2.1. Administradores
  - 2.2. Usuarios Vip
  - 2.3. Usuarios Regulares
  - 2.4. Elementos Comunes
- 3. Diagrama Entidad/Relación**
  - 3.1. Diseñar el diagrama Entidad/Relación
  - 3.2. Explicar origen de los atributos
  - 3.3. Explicar por qué se han elegido esas claves primarias
- 4. Paso a tablas**
  - 4.1. Realizar el paso a tablas del diagrama Entidad/Relación
- 5. Implementación de la base de datos**
  - 5.1. Código SQL que genera las tablas
- 6. Diseño de la web**
  - 6.1. Estudio de la competencia
  - 6.2. Diagramación: mapa web y menús de navegación

- 6.3. Prototipos de bajo nivel: Wireframes
- 6.4. Referentes estéticos y colores
- 6.5. Tipografía
- 6.6. Imágenes: Logotipo, iconos, botones y formularios
- 6.7. Diseño gráfico de la interfaz

**7. Programación de la web**

- 7.1. Funcionalidades programadas con PHP
- 7.2. Funcionalidades programadas con AJAX
- 7.3. APIs utilizadas

**8. Manuales de usuario**

# 1º DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

## 1.1 RESUMEN INICIAL

En pleno 2025 la tecnología en referencia al gaming ha avanzado mucho y nos ofrece una gran variedad de posibilidades y oportunidades de entretenimiento.

El lado negativo de este avance masivo es el coste tan elevado que supone poder disfrutar de las nuevas tecnologías, los juegos cada vez más potentes y con mayores requerimientos causa que los equipos más asequibles o con menos capacidades, que no puedan soportar los incrementos de los nuevos requisitos.

Un cibercafé en 2024 puede ser mucho más que un lugar donde la gente va a usar computadoras con acceso a internet.

La evolución de la tecnología, el auge de los videojuegos, la necesidad de espacios colaborativos, y el metaverso ofrecen nuevas oportunidades para redefinir este concepto tradicional. Aquí se desarrollan ideas clave para un cibercafé moderno:

## **1.2 Concepto Central: Tech Hub de Experiencias Digitales**

Mi proyecto no solo debe ofrecer acceso a internet también debe mostrar experiencias inmersivas, tecnologías de última generación y un espacio comunitario atractivo. Su enfoque debe estar en:

- **Gaming de última generación:** Cabinas con PC y consolas de alto rendimiento, configuraciones para juegos competitivos y una amplia gama de títulos populares.
- **Realidad Virtual y Aumentada (VR/AR):** Áreas dedicadas a experiencias de realidad virtual y realidad aumentada con dispositivos como Meta Quest 3, PS VR2 o tecnología HoloLens.
- **Conexión al metaverso:** Espacios para que los usuarios exploren plataformas del metaverso, asistan a eventos virtuales o trabajen en mundos virtuales interactivos.

## **1.2.2. Servicios Clave**

### **2.1. Infraestructura Tecnológica**

- Computadoras de última generación con monitores 4K, teclados mecánicos y auriculares de alta calidad.
- Conexión de internet ultrarrápida (1 Gbps o más) con baja latencia.
- Impresoras 3D y estaciones de edición multimedia para creadores de contenido.

### **2.2. Espacios Diversificados**

- **Gaming Zone:** Áreas insonorizadas para juegos individuales o en equipo.
- **VR/AR Pods:** Cabinas privadas para experiencias inmersivas.
- **Social Media Studio:** Estaciones de grabación con iluminación profesional para creadores de contenido.

### **2.3. Cafetería y Restaurante**

- Bebidas temáticas (como el "Café Metaverso") y snacks saludables.
- Opciones de menú con integración de pedidos desde las estaciones digitales.

## **1.2.3. Integración de Tecnología**

### **3.1. Experiencias Personalizadas**

- Perfiles de usuario en el sistema del cibercafé para guardar configuraciones, progreso en juegos o preferencias.
- Aplicación móvil para reservas, control de gastos y conexión con otros usuarios en eventos o torneos.

### **3.2. Seguridad y Privacidad**

- Cabinas seguras con autenticación biométrica para proteger la información de los usuarios.
- Políticas claras de privacidad y limpieza regular de datos.

## **1.2.4. Comunidad y Eventos**

- Torneos de eSports y lanzamientos de videojuegos.
- Talleres de diseño 3D, edición de video, programación y realidad virtual.
- Noches temáticas de juegos retro o experiencias interactivas de metaverso.
- Integración con escuelas y universidades para proyectos educativos.

### 1.2.5. Sostenibilidad

Un cibercafé en 2024 debe integrar prácticas sostenibles:

- Uso de energía renovable (paneles solares).
- Equipos optimizados para la eficiencia energética.
- Incentivos para el reciclaje de equipos electrónicos.

### 1.2.6. Modelo de Negocio

- **Suscripciones:** Planes mensuales para gamers frecuentes, creadores de contenido o trabajadores remotos.
- **Eventos:** Ingresos adicionales mediante el alquiler del espacio para torneos, lanzamientos y actividades privadas.
- **Merchandising:** Venta de productos exclusivos relacionados con la marca del cibercafé.

## 7. Modelo de Negocio (Ampliado)

Un modelo de negocio sostenible y diversificado es esencial para el éxito de un cibercafé en 2024. A continuación, se detallan las diferentes fuentes de ingresos, incluyendo las nuevas propuestas:

### 7.1. Suscripciones

- **Planes Mensuales o Anuales:**
  - **Gaming Pro:** Acceso ilimitado a la zona de gaming con PCs y consolas premium.
  - **Tech Creator:** Uso regular de equipos especializados como impresoras 3D o estaciones de edición multimedia.
- **Beneficios para Miembros:** Descuentos en bebidas, picoteo, eventos y productos.

### 7.2. Eventos y Actividades

- **Torneos de eSports:** Inscripción de equipos, venta de entradas y patrocinios.
- **Lanzamientos de videojuegos:** Asociaciones con desarrolladores para eventos exclusivos.
- **Talleres y Charlas:** Formación en diseño 3D, programación, streaming y creación de contenido.

### 7.3. Venta de Bebidas y Picoteo

Un menú diseñado para cubrir las necesidades de gamers, profesionales y clientes ocasionales:

- **Bebidas Especializadas:**
  - Cafés temáticos (por ejemplo, "Café Metaverso" o "Latte Pixelado").
  - Bebidas energéticas naturales y jugos.
  - Cócteles sin alcohol para eventos nocturnos.
- **Snacks Rápidos y Saludables:**
  - Opciones saladas como papas artesanales, nachos y sándwiches.
  - Dulces como brownies, galletas temáticas de videojuegos y frutas deshidratadas.
  - Comida ligera para gamers como wraps y ensaladas en bowls.
- **Paquetes de "Gaming Snacks":**
  - Combos para largas sesiones de juego que incluyan bebida, snack y descuento en tiempo de uso.

#### **7.4. Venta de Videojuegos y Equipos de Gaming**

Ofrecer un catálogo físico y digital de productos relacionados con la tecnología y los videojuegos:

- **Videojuegos:** Títulos de estreno, clásicos y exclusivos. Promociones para suscriptores.
- **Equipos de Gaming:**
  - Auriculares, teclados mecánicos, ratones, monitores y sillas gamer.
  - Estaciones de realidad virtual (VR) y accesorios AR.
- **Merchandising Exclusivo:**
  - Camisetas, tazas, alfombrillas de ratón y pósters personalizados con la marca del cibercafé o temáticos de videojuegos.

#### **7.5. Tienda Online Integrada**

Complementar la experiencia física con una tienda en línea:

- Compra de productos y equipos con entrega a domicilio.
- Reservas de espacio o paquetes de tiempo de uso.
- Venta de licencias digitales de juegos.

## Estrategia de Monetización Integral

La combinación de servicios y ventas crea un flujo de ingresos estable y diversificado, atrayendo a un público amplio. Además, las ventas cruzadas (por ejemplo, un cliente que juega y luego compra accesorios gaming) ayudan a maximizar la rentabilidad del negocio. La propuesta es ofrecer un lugar donde el cliente pueda disfrutar, aprender y adquirir tecnología, todo en un solo espacio.

## 2º Perfiles de Usuarios

### 2.1. Administradores

#### Perfil:

- Personal encargado de la gestión del negocio, supervisión de actividades y mantenimiento de la plataforma.
- Necesitan acceso a herramientas de monitoreo, control y estadísticas del negocio.
- 

#### Funciones en la página web:

##### 1. Panel de Administración:

- **Gestión de reservas:** Ver, modificar o cancelar reservas realizadas por los usuarios.
- **Control de inventario:** Supervisar el stock de videojuegos, accesorios y productos en la cafetería.
- **Gestión de contenidos:** Actualizar el catálogo de servicios, el menú, y los productos de la tienda.

##### 2. Estadísticas y Análisis:

- **Informes en tiempo real:** Ventas, tiempo de uso de los equipos, y asistencia a eventos.
- **Feedback de clientes:** Opiniones y valoraciones de los servicios.

- 3. Gestión de Usuarios:**
  - Crear, modificar o eliminar cuentas de usuarios.
  - Otorgar o revocar el estatus de VIP.
- 4. Soporte Técnico:**
  - Supervisar el funcionamiento de la web y responder solicitudes de soporte.

## 2.2. Usuarios VIP

### Perfil:

- Clientes frecuentes o suscriptores premium que pagan por beneficios exclusivos.
- Buscan experiencias personalizadas, descuentos y servicios adicionales.

### Funciones en la página web:

- 1. Portal Personalizado:**
  - **Historial de uso:** Registro de reservas pasadas y compras.
  - **Beneficios exclusivos:** Acceso anticipado a nuevos servicios, promociones y eventos.
- 2. Reservas Prioritarias:**
  - **Fast-track:** Prioridad para reservar PCs, consolas, cabinas VR o espacios coworking.
  - **Espacios exclusivos:** Zonas VIP o salas privadas para gaming o reuniones.
- 3. Descuentos y Ofertas:**
  - Reducción en precios de bebidas, snacks y productos de la tienda.
  - Promociones personalizadas para compras en línea.
- 4. Eventos Exclusivos:**
  - Inscripción en torneos y talleres reservados solo para usuarios VIP.
  - Invitaciones a eventos de lanzamiento o experiencias de prueba.

## 2.3. Usuarios Normales

### Perfil:

- Clientes ocasionales que acceden a los servicios sin necesidad de suscripción.
- Buscan jugar, trabajar o socializar en el cibercafé, de forma espontánea o mediante reservas.

### Funciones en la página web:

#### 1. Portal Básico:

- **Reservas:** Agendar uso de estaciones gaming, cabinas VR o espacios PC.
- **Catálogo de Servicios:** Explorar los videojuegos, equipos disponibles y los snacks.
- **Registro a eventos:** Participar en torneos, talleres o noches temáticas abiertas a todo público.
- **Historial de uso:** Registro de reservas pasadas y compras.

#### 2. Tienda Online:

- Comprar videojuegos, accesorios y productos de merchandising.
- Consultar ofertas generales (no exclusivas).

#### 3. Programas de Fidelización:

- Acumular puntos por uso o compras que pueden canjearse por tiempo extra, snacks, o descuentos.

#### 4. Soporte:

- Resolver dudas sobre reservas, servicios o productos mediante chat o formulario de contacto.

## **2.4. Elementos Comunes de la Página Web**

Para integrar a estos tres tipos de usuarios, la página debe incluir:

**1. Sistema de Inicio de Sesión:**

- Usuarios VIP y normales ingresan sus credenciales para acceder a su portal.
- Los admins ingresan al panel de control con credenciales avanzadas.

**2. Diseño Intuitivo:**

- Interfaces claras con secciones separadas según el tipo de usuario.

**3. Pasarela de Pagos:**

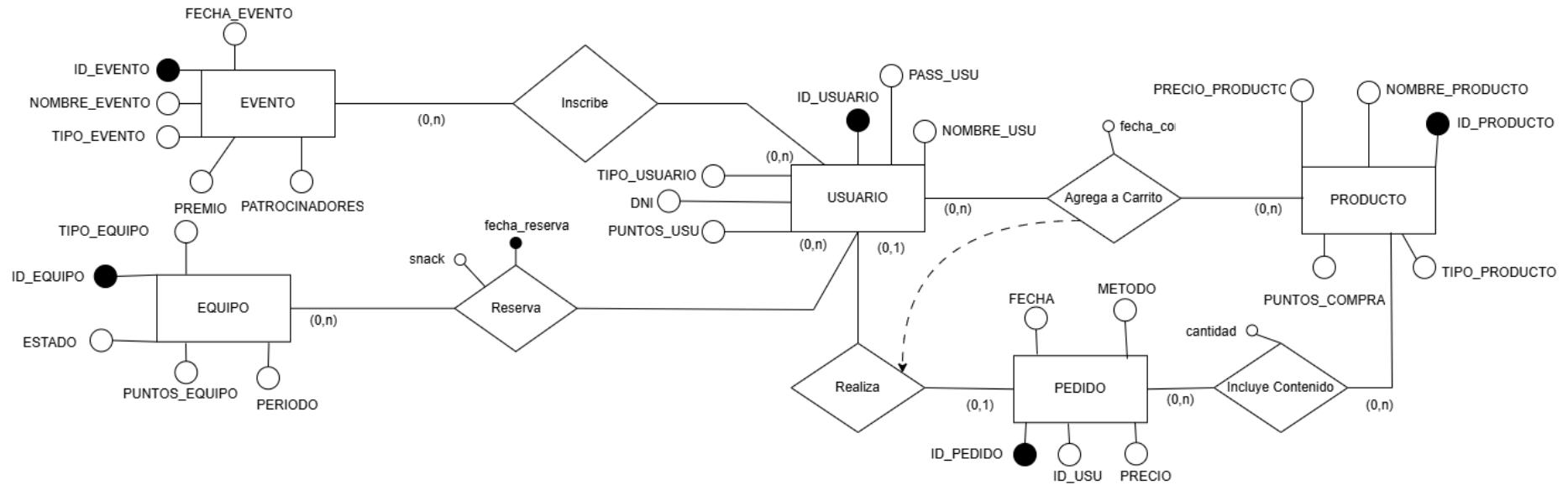
- Opciones de pago para servicios, suscripciones (VIP) y compras.

**4. Notificaciones:**

- Avisos personalizados para cada tipo de usuario: promociones VIP, recordatorios de reservas, o alertas para administradores.

# 3º Diagrama Entidad/Relación

## 3.1. Diseño



## **3.2. Explicación**

### **1. 1. ENTIDADES**

#### **1. EVENTO**

- Id\_Evento (Clave primaria)
- Nombre\_Evento
- Tipo\_Evento (Ej: Torneo, Competencia, Premium, Gratuito)
- Fecha\_Evento (Fecha de realización)
- Premio (Dinero, Equipos, Bonos, etc.)
- Patrocinadores (Marcas o personas que apoyan el evento)

#### **2. USUARIO**

- Id\_Usuario (Clave primaria)
- Nombre\_Usuario
- DNI (Documento único)
- Pass\_Usuario (Contraseña cifrada)
- Tipo\_Usuario (Admin, Vip, Normal)
- Puntos\_Usuario (Puntos acumulados por compras/reservas)
- Foto (Imagen de perfil)

#### **3. PEDIDO**

- Id\_Pedido (Clave primaria)
- Id\_Usuario (Clave foránea → USUARIO)
- Precio (Total pagado)
- Fecha (Fecha del pedido)
- Metodo (Tarjeta, PayPal, Efectivo)

#### **4. PRODUCTO**

- Id\_Producto (Clave primaria)
- Nombre\_Producto
- Precio\_Producto
- Tipo\_Producto (Equipo, Accesorios, Juegos, Consolas)
- Puntos\_Compra (Puntos ganados al comprar)
- Img (Imagen del producto)

## 5. EQUIPO

- Id\_Equipo (Clave primaria)
- Nombre\_Equipo (Ej: "PC Gamer 1", "PS5 Sala VIP")
- Tipo\_Equipo (Ordenador, VR, Consola)
- Sala\_Equipo (Ej: pc\_normal, vr\_vip) (Equivalente a "Estado" en tu ejemplo)
- Precio (Costo por tiempo de uso)
- Puntos\_Equipo (Puntos ganados al reservar)

## 2. RELACIONES

### INSCRIBE (Entre USUARIO y EVENTO)

Descripción: Un usuario puede inscribirse en múltiples eventos, y un evento puede tener muchos usuarios.

Tipo: Muchos a Muchos (M:N)

Atributos adicionales: Ninguno (tabla simple de relación).

### CARRITO (Entre USUARIO y PRODUCTO)

Descripción: Un usuario puede guardar productos en su carrito antes de comprarlos.

Tipo: Muchos a Muchos (M:N) con atributos

Atributos adicionales:

Cantidad (Cuantos productos seleccionó)

Fecha\_Compra (Cuándo se agregó al carrito)

### CONTENIDO (Detalle de lo que incluye un PEDIDO)

Relación: Entre PEDIDO y PRODUCTO

Descripción: Un pedido puede contener varios productos.

Tipo: Muchos a Muchos (M:N) con atributos

Atributos adicionales:

Cantidad (Cuántas unidades se compraron)

## **RESERVA** (Entre USUARIO y EQUIPO)

Descripción: Un usuario reserva equipos en horarios específicos.

Tipo: Muchos a Muchos (M:N) con atributos

Atributos adicionales:

Fecha\_Reserva (Día de la reserva)

Periodo (Franja horaria: Periodo1, Periodo2, ..., Periodo10)

Snack (Sí/No si incluye refrigerio)

### **3.3. Explicación Claves Primarias**

He preferido el uso de estas claves primarias basándome en los siguientes parámetros a la hora de enfocar el proyecto

**Unicidad:** Cada uno debe poder identificar de manera única cada instancia de la entidad.

**Estabilidad:** No pueden ser cambiadas con el tiempo para garantizar una buena conexión referencial.

**Simplicidad:** Deben de ser lo más sencillas posibles para agilizar las consultas y relaciones en el proyecto.

#### **Explicación de cada caso:**

##### **1. ID\_EVENTO en EVENTO**

- Se necesita un identificador único para cada evento.
- El nombre del evento podría repetirse, por lo que no es válido como clave primaria.

##### **2. ID\_USUARIO en USUARIO**

- Cada usuario debe tener un identificador único.
- El nombre de usuario no es ideal porque podría repetirse.
- Aunque el DNI podría serme útil prefiero el uso de un identificador propio para la comodidad de uso en las bases de datos

### 3. ID\_PEDIDO en PEDIDO

- Cada pedido es único y debe ser identificado de manera independiente para evitar fallos a la hora de efectuar los pagos.
- La cantidad y fecha del pago no son suficientes para diferenciar registros.

### 4. ID\_PRODUCTO en PRODUCTO

- Se necesita un identificador único para cada producto.
- El nombre del producto no es suficiente, ya que puede haber productos con el mismo nombre pero diferentes características o que el mismo producto lo tengo en múltiples cantidades.

### 5. ID\_EQUIPO en EQUIPO

- Cada equipo debe tener un identificador único.
- El tipo de equipo y su estado no nos proporcionan la precisión necesaria por la posibilidad de que haya múltiples equipos de un mismo tipo.

He elegido estos atributos como claves primarias porque garantizan la identificación única de cada entidad, facilitando la gestión de datos a la hora de realizar consultas a la base de datos y asegurando las conexiones entre las relaciones en el modelo.

## 4º Paso a Tablas

### Entidades

**Evento** (Id\_Evento, Nombre\_Evento, Tipo\_Evento, Fecha\_Evento, Premio, Patrocinadores)

**Usuario** (Id\_Usuario, Nombre\_Usuario, DNI, Pass\_Usuario, Tipo\_Usuario, Puntos\_Usu, Foto)

**Producto** (Id\_Producto, Nombre\_Producto, Precio\_Producto, Tipo\_Producto, Puntos\_Compra, Img)

**Equipo** (Id\_Equipo, Nombre\_Equipo, Tipo\_Equipo, Sala\_Equipo, Precio, Puntos\_Equipo)

**Pedido** (Id\_Pedido, Id\_Usuario, Precio, Fecha, Metodo)

## Relaciones

**Inscribe** (**Id\_Usuario**, **Id\_Evento**)

### Relación entre Usuario y Evento (M:N)

- Un usuario puede inscribirse en varios eventos
- Un evento puede tener varios usuarios inscritos

**Carrito** (**Id\_Usuario**, **Id\_Producto**, Cantidad, Fecha\_Compra)

### Relación entre Usuario y Producto (M:N con atributos)

- Un usuario puede tener varios productos en el carrito
- Un producto puede estar en el carrito de varios usuarios

**Contenido** (**Id\_Pedido**, **Id\_Producto**, Cantidad)

### Relación entre Pedido y Producto (M:N con atributos)

- Un pedido puede contener varios productos
- Un producto puede estar en varios pedidos

**Reserva** (**Id\_Usuario**, **Id\_Equipo**, Fecha\_Reserva, Periodo, Snack)

### Relación entre Usuario y Equipo (M:N con atributos)

- Un usuario puede reservar varios equipos
- Un equipo puede ser reservado por varios usuarios (en diferentes fechas/horas)

**Realiza** (**Id\_Pedido**, **Id\_Usuario**)

### Relación entre Usuario y Pedido (1:N)

- Un usuario puede realizar varios pedidos
- Cada pedido pertenece a un único usuario

## 5º Implementación de la base de datos

### Tabla evento

```
CREATE TABLE evento (
    id_evento INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    nombre_evento VARCHAR(100) NOT NULL,
    tipo_evento VARCHAR(50),
    fecha_evento DATE,
    premio VARCHAR(100),
    patrocinadores VARCHAR(255)
);
```

### Tabla usuario

```
CREATE TABLE usuario (
    id_usuario INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    nombre_usuario VARCHAR(100) NOT NULL,
    DNI VARCHAR(20) NOT NULL UNIQUE,
    pass_usuario VARCHAR(255) NOT NULL,
    tipo_usuario ENUM('Admin','Vip','Normal') NOT NULL DEFAULT 'Normal',
    puntos_usuario INT DEFAULT 0,
    foto VARCHAR(50)
);
```

### Tabla producto

```
CREATE TABLE producto (
    id_producto INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    nombre_producto VARCHAR(100) NOT NULL,
    precio_producto DECIMAL(10,2) NOT NULL,
    tipo_producto ENUM('Equipo','Accesorios','Juegos','Consolas') NOT NULL,
    puntos_compra INT DEFAULT 0,
    img VARCHAR(50)
);
```

## Tabla equipo

```
CREATE TABLE equipo (
    id_equipo INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    nombre_equipo VARCHAR(20) NOT NULL,
    tipo_equipo ENUM('Ordenador','VR','Consola') NOT NULL,
    sala_equipo ENUM('pc_normal', 'vr_normal', 'consola_normal', 'pc_vip', 'vr_vip',
    'consola_vip') NOT NULL,
    precio DECIMAL(10,2) NOT NULL,
    puntos_equipo INT DEFAULT 0
);
```

## Tabla pedido

```
CREATE TABLE pedido (
    id_pedido BIGINT UNSIGNED PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    id_usuario INT NOT NULL,
    precio FLOAT UNSIGNED NOT NULL,
    fecha DATE NOT NULL,
    metodo VARCHAR(100) NOT NULL,
    FOREIGN KEY (id_usuario) REFERENCES usuario(id_usuario)
);
```

## Tabla carrito

```
CREATE TABLE carrito (
    id_usuario INT NOT NULL,
    id_producto INT NOT NULL,
    cantidad INT NOT NULL,
    fecha_compra DATE NOT NULL,
    PRIMARY KEY (id_usuario, id_producto),
    FOREIGN KEY (id_usuario) REFERENCES usuario(id_usuario),
    FOREIGN KEY (id_producto) REFERENCES producto(id_producto)
);
```

### **Tabla contenido**

```
CREATE TABLE contenido (
    id_pedido BIGINT UNSIGNED NOT NULL,
    id_producto INT NOT NULL,
    cantidad INT NOT NULL,
    PRIMARY KEY (id_pedido, id_producto),
    FOREIGN KEY (id_pedido) REFERENCES pedido(id_pedido),
    FOREIGN KEY (id_producto) REFERENCES producto(id_producto)
);
```

### **Tabla reserva**

```
CREATE TABLE reserva (
    id_usuario INT NOT NULL,
    id_equipo INT NOT NULL,
    fecha_reserva DATE NOT NULL,
    periodo ENUM('Periodo1','Periodo2','Periodo3','Periodo4','Periodo5',
                 'Periodo6','Periodo7','Periodo8','Periodo9','Periodo10') NOT NULL,
    snack TINYINT(1) DEFAULT 0,
    PRIMARY KEY (id_usuario, id_equipo, fecha_reserva, periodo),
    FOREIGN KEY (id_usuario) REFERENCES usuario(id_usuario),
    FOREIGN KEY (id_equipo) REFERENCES equipo(id_equipo)
);
```

### **Tabla inscribe**

```
CREATE TABLE inscribe (
    id_usuario INT NOT NULL,
    id_evento INT NOT NULL,
    PRIMARY KEY (id_usuario, id_evento),
    FOREIGN KEY (id_usuario) REFERENCES usuario(id_usuario),
    FOREIGN KEY (id_evento) REFERENCES evento(id_evento)
);
```

## 6º Diseño de la web

### 6.1 Análisis Competitivo: Debilidades de la Competencia y Ventajas Clave de Nuestro Modelo

#### Mercado Objetivo

El sector de los eSports en España (20 millones de jugadores, 5º puesto en Europa) y su mercado global (\$1.8 mil millones en 2024) presentan una oportunidad única. Nuestro proyecto integra alquiler de equipos premium, venta de productos, organización de eventos profesionales y un sistema de membresías con recompensas, superando las limitaciones de la competencia.

#### Competencia Directa: Grandes Debilidades Explotables Cibercafés/Gaming Centers Tradicionales

##### Desventajas:

Tecnología obsoleta (hardware no actualizado, periféricos de baja gama).

Enfoque transaccional (solo alquiler por horas) sin experiencias inmersivas.

Ausencia de eventos profesionales o comunidad organizada.

##### Nuestra ventaja:

Ofrecemos equipos de última generación (PC/VR/consolas) con mantenimiento constante, combinado con eventos exclusivos y un ecosistema integral.

#### Arenas Sports Premium

##### Desventajas:

Precios prohibitivos (excluyen al público casual o amateur).

Modelo rígido: solo eventos o alquiler, sin integración con retail o fidelización.

##### Nuestra ventaja:

Accesibilidad con membresías escalables (desde usuarios ocasionales hasta profesionales) y sinergia entre tienda, torneos y recompensas (sistema de puntos).

## **Competencia Indirecta: Oportunidades de Diferenciación**

Plataformas de Cloud Gaming (GeForce Now, Xbox Cloud):

### **Limitaciones:**

Dependencia de internet de alta velocidad, latencia, y falta de interacción social presencial.

### **Nuestro valor:**

Experiencia física premium sin lag, hardware optimizado y comunidad tangible.

### **Tiendas de Videojuegos (Game, Amazon):**

Falta de engagement: Solo venta de productos, sin espacios para probar equipos o competir.

### **Nuestro valor:**

Los clientes prueban antes de comprar (demostraciones in situ) y participan en torneos con los productos adquiridos.

### **Bares Gaming (Loading Bar):**

Enfoque limitado: Ocio casual con equipos básicos y sin profesionalización.

Nuestro valor: Eventos con patrocinios, transmisiones en vivo (streaming zones) y equipos profesionales para jugadores serios.

## **Ventajas Competitivas Clave del Modelo Propuesto**

**Todo en Uno:** Único espacio que integra alquiler + retail + eventos + comunidad, eliminando la fragmentación de la competencia.

**Fidelización Inteligente:** Sistema de puntos y niveles VIP que incentiva el consumo recurrente (ej.: horas de juego canjeables por productos).

**Patrocinios y monetización:** Atracción de marcas para torneos (mayor visibilidad que centros tradicionales) y revenue compartido.

**Flexibilidad:** Membresías adaptables (desde gamers ocasionales hasta equipos profesionales) y horarios extendidos.

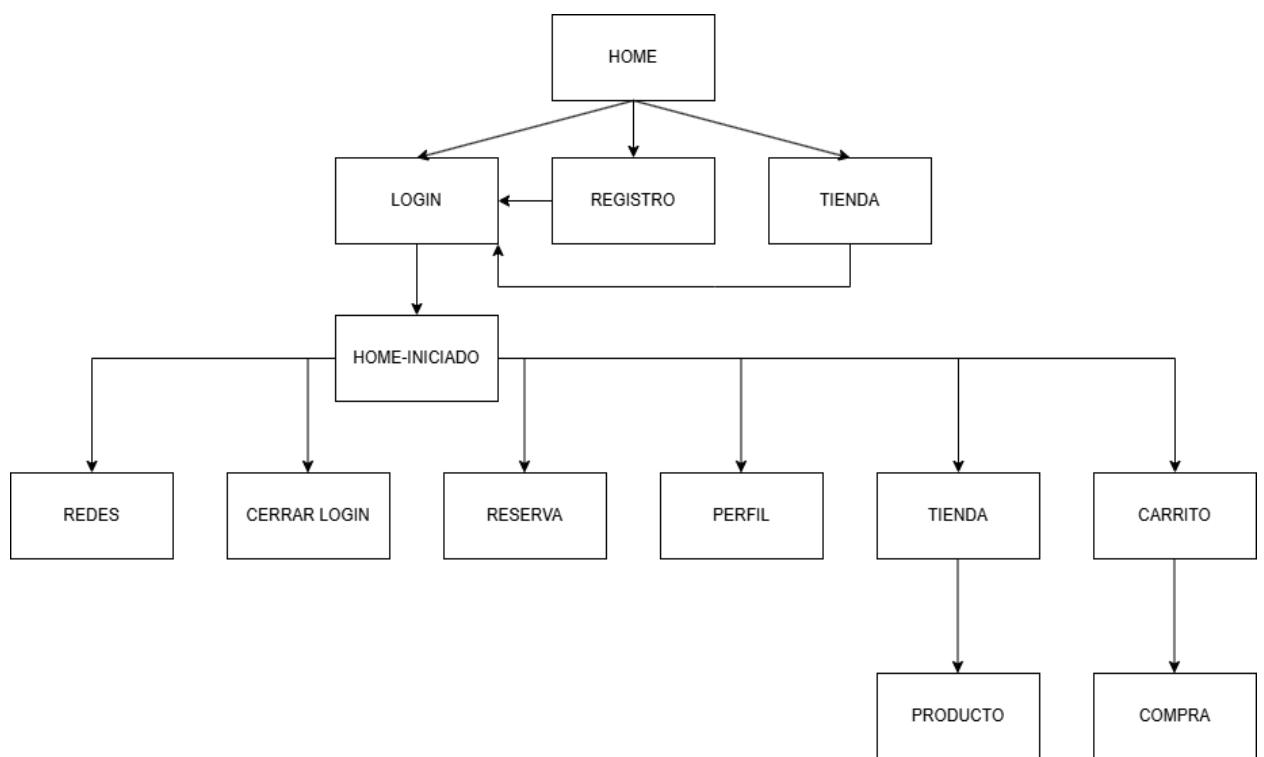
## Riesgos Mitigados

Altos costes iniciales: Se compensan con el modelo multifuncional (venta + alquiler + eventos).

Competencia online: La experiencia social presencial y los eventos exclusivos son irremplazables.

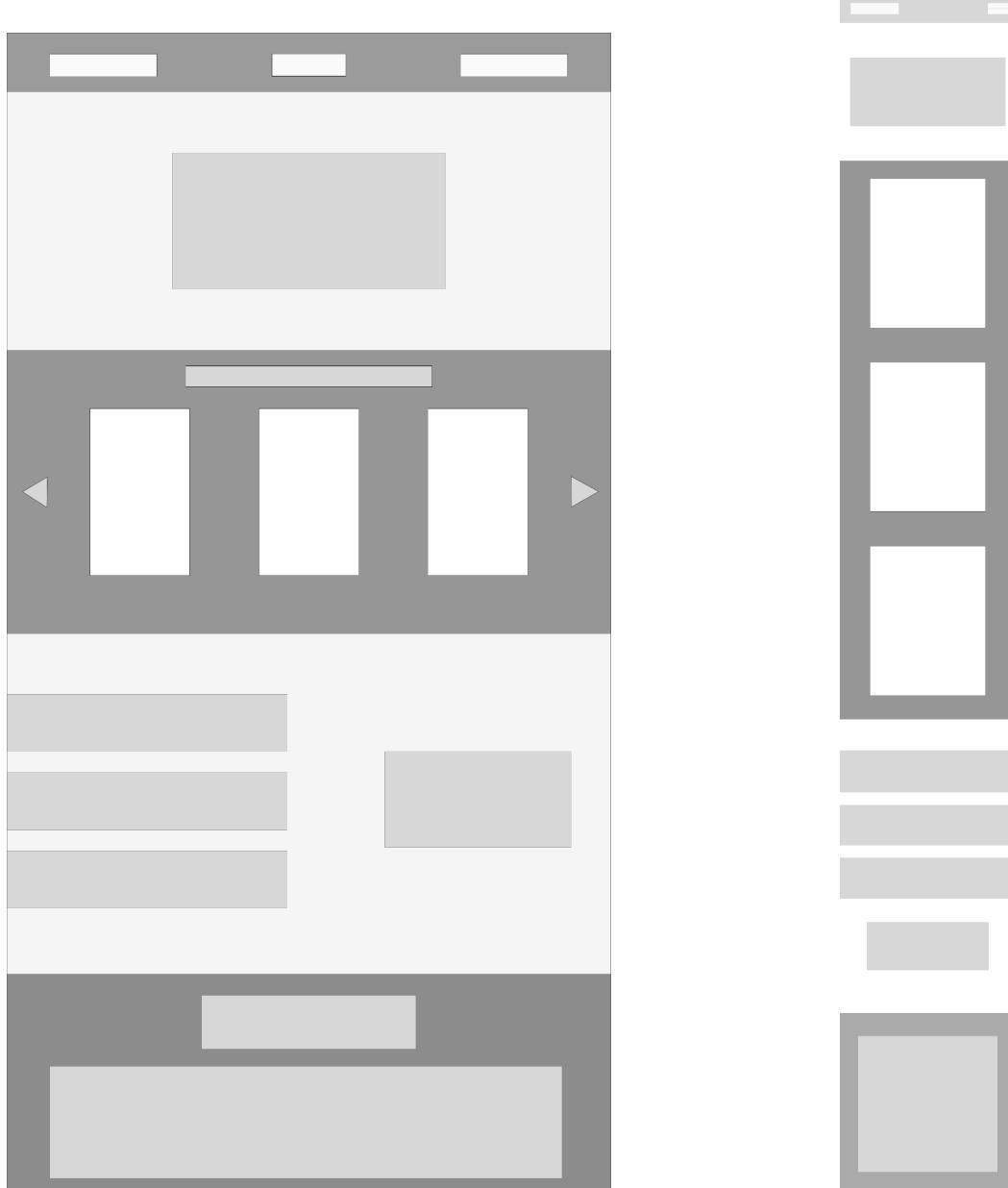
Dependencia de reservas: Paquetes promocionales para horas no pico (ej.: mañanas de weekdays).

## 6.2 Mapa Web

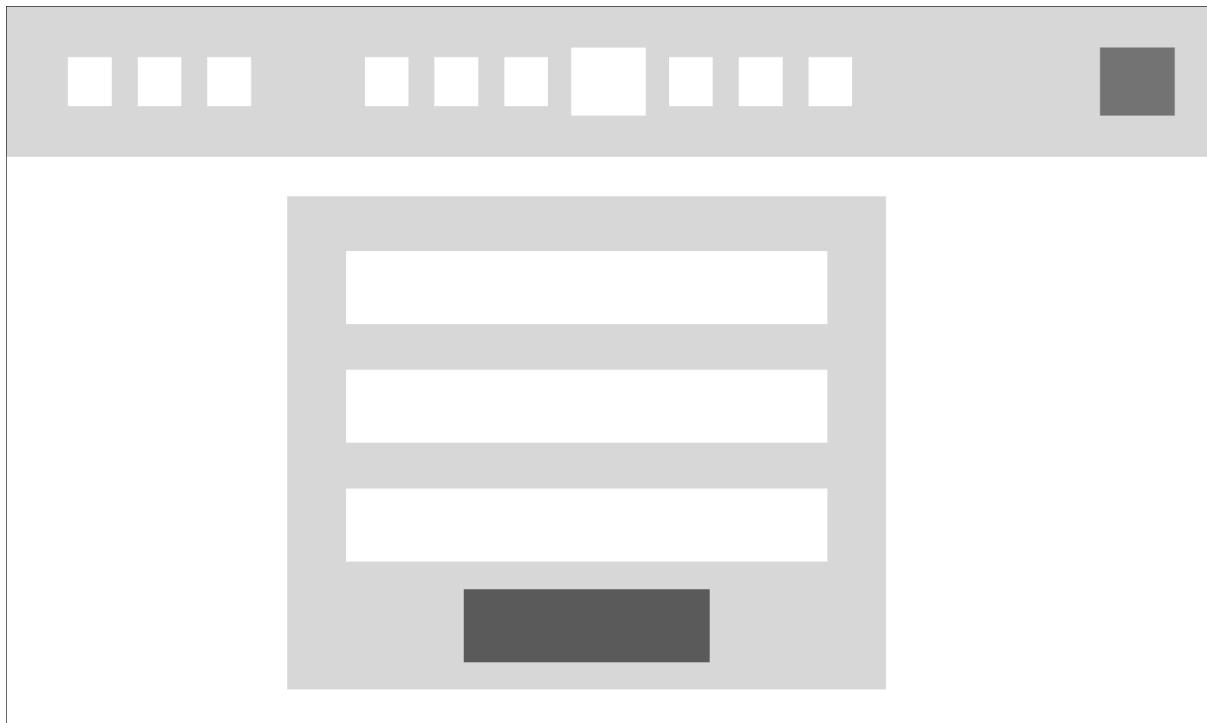


## 6.3 Wire Frame

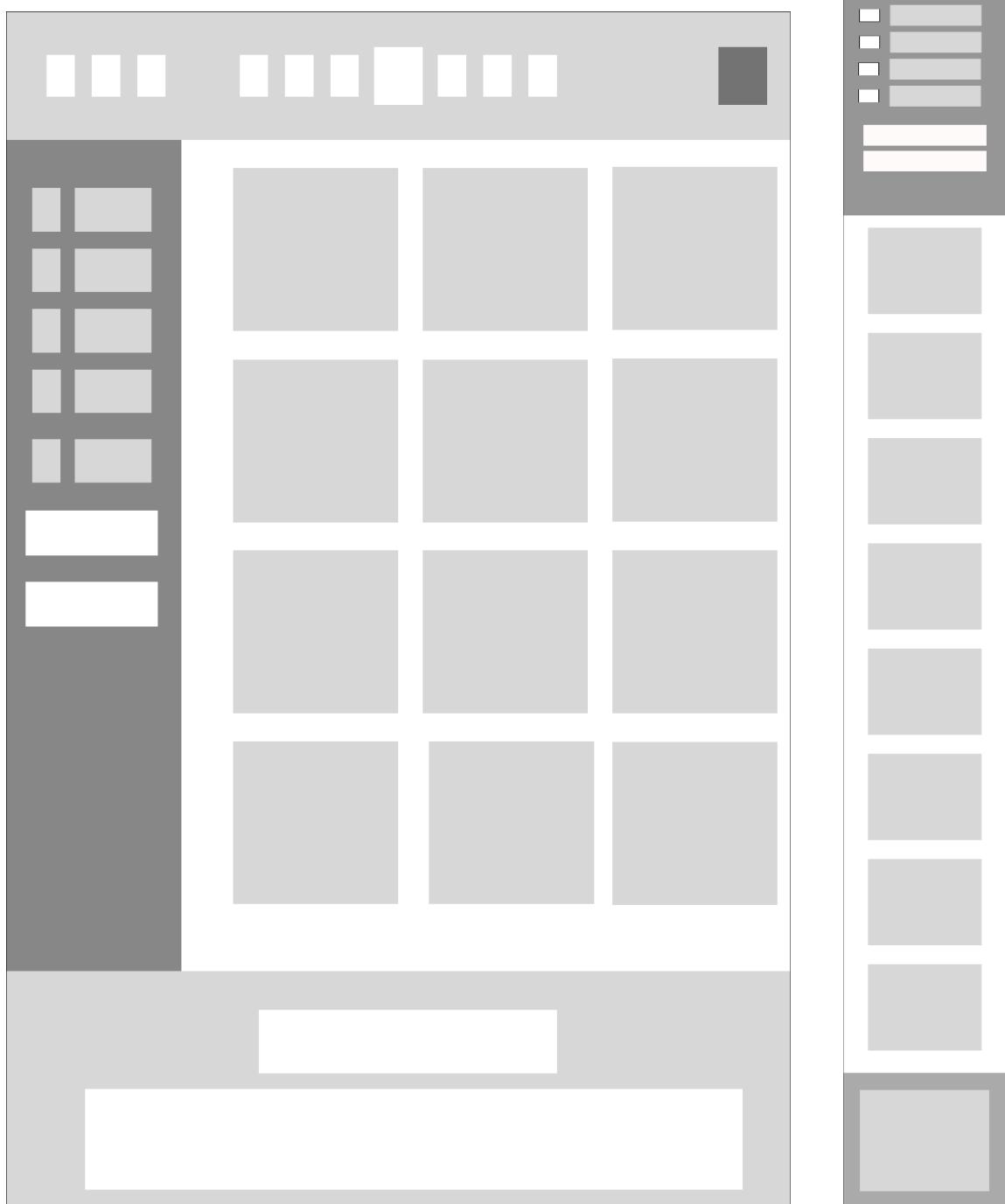
### INICIO



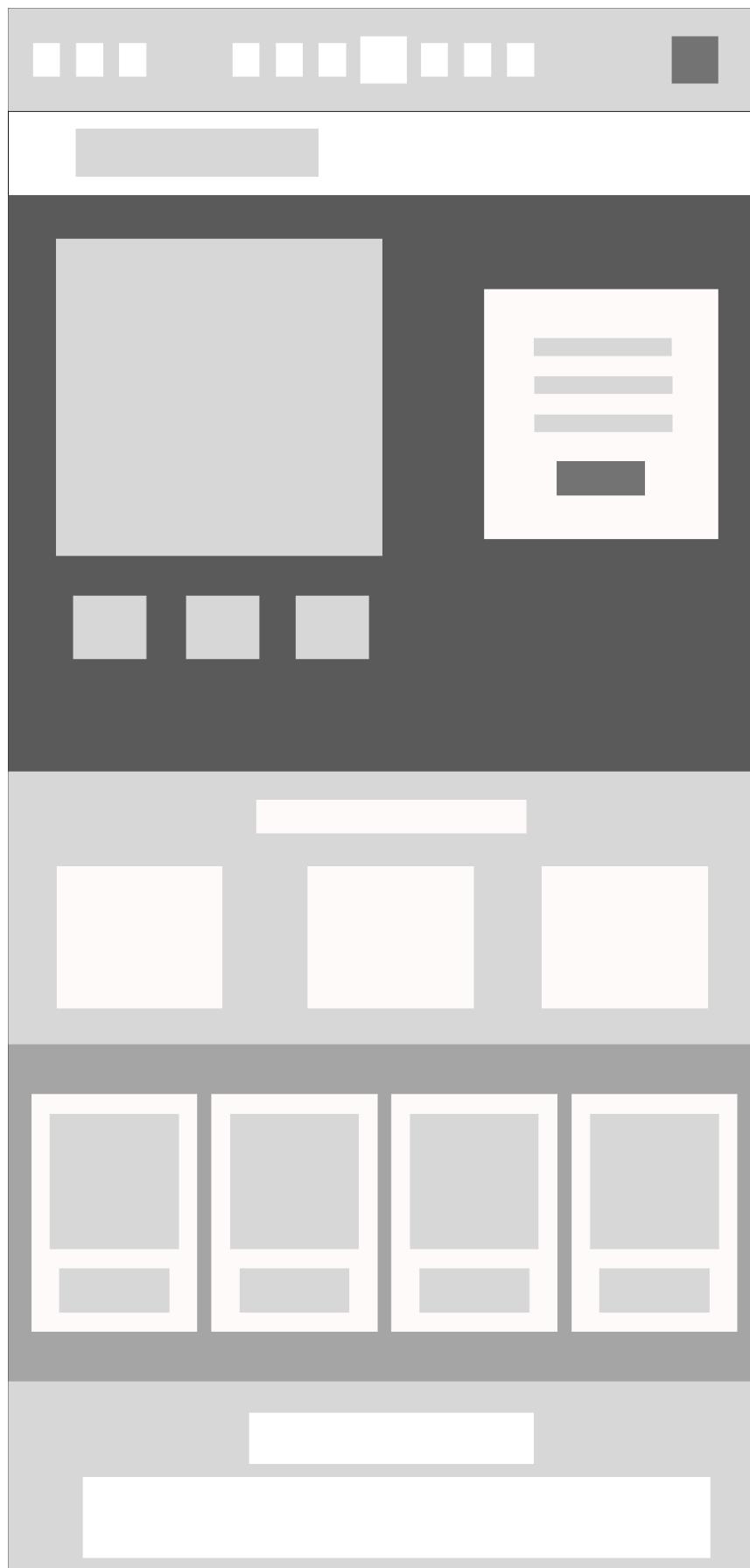
## LOGIN / REGISTRO



## TIENDA



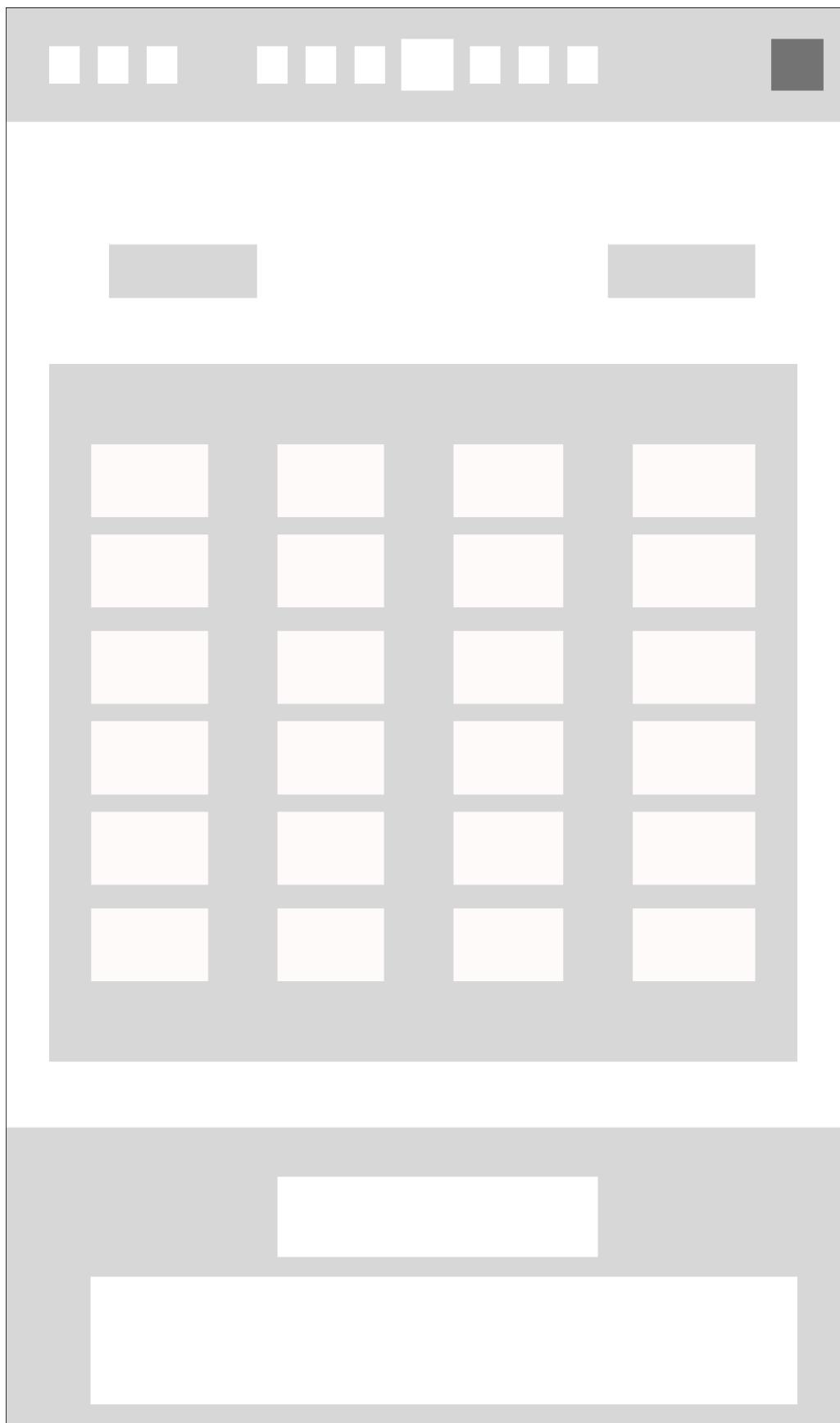
## PRODUCTO



## RESERVA VERSIÓN ADMIN



## CALENDARIO DE RESERVAS VERSION ADMIN



## **6.4 Referentes estéticos y colores**

### **Colores principales (Tailwind CSS)**

Fondos oscuros:

bg-gray-900 (#111827)  
bg-gray-800 (#1f2937)  
bg-gray-700 (#374151)

Gradientes:

from-blue-400 to-purple-600 (azul #60a5fa → morado #9333ea)  
from-red-500 to-yellow-400 (rojo #ef4444 → amarillo #ffbf24)  
from-blue-600 to-purple-600 (azul #2563eb → morado #9333ea)  
from-yellow-500 to-yellow-600 (amarillo #eab308 → #ca8a04)

Texto:

text-white (#ffffff)  
text-white/90 (blanco con 90% de opacidad)  
text-gray-400 (#9ca3af)  
text-gray-300 (#d1d5db)

Efectos y bordes:

border-white (bordes blancos)  
border-gray-700 (#374151)  
brightness-75 (75% de brillo para el video)

Overlays y transparencias:

bg-black/30 (negro con 30% de opacidad)  
bg-black/50 (negro con 50% de opacidad)  
bg-black/50 (usado en los elementos del carrusel)

Acentos y botones:

from-blue-600 to-purple-600 (para el botón principal)  
from-yellow-500 to-yellow-600 (para el botón VIP)  
bg-gray-600 (#4b5563) para estados deshabilitados

## 6.5 Tipografía

### Fuente principal:

"Exo 2" (de Google Fonts)

Estilos: Del peso 100 al 900 (Thin to Black) con variantes itálicas

Enlace de importación:

```
<link  
href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Exo+2:ital,wght@0,100..900;1,100..  
900&display=swap" rel="stylesheet">
```

### Fuentes de iconos

Font Awesome (v6.5.1)

Incluida mediante:

```
<link rel="stylesheet"  
href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/6.5.1/css/all.min.css">
```

Se utiliza en:

Textos de navegación

Menús (escritorio y móvil)

Elementos interactivos

Jerarquía visual:

Texto normal: Sin peso especificado (uso el default de Tailwind, font-normal o 400)

Enlaces hover: font-medium (peso 500)

Títulos en otras secciones: font-bold (700) o font-extrabold (800)

Tamaños:

Texto base: Sin tamaño especificado (uso el de Tailwind, normalmente 1rem/16px)

Menú móvil: text-xl (1.25rem/20px)

Iconos: Varios tamaños (text-2xl, text-3xl, etc.)

## 6.6 Imágenes



Estos logos me los diseño canvas con las especificaciones que le puse sobre la idea de mi tfg use uno como portada y el otro como imagen central de mi cabecera.





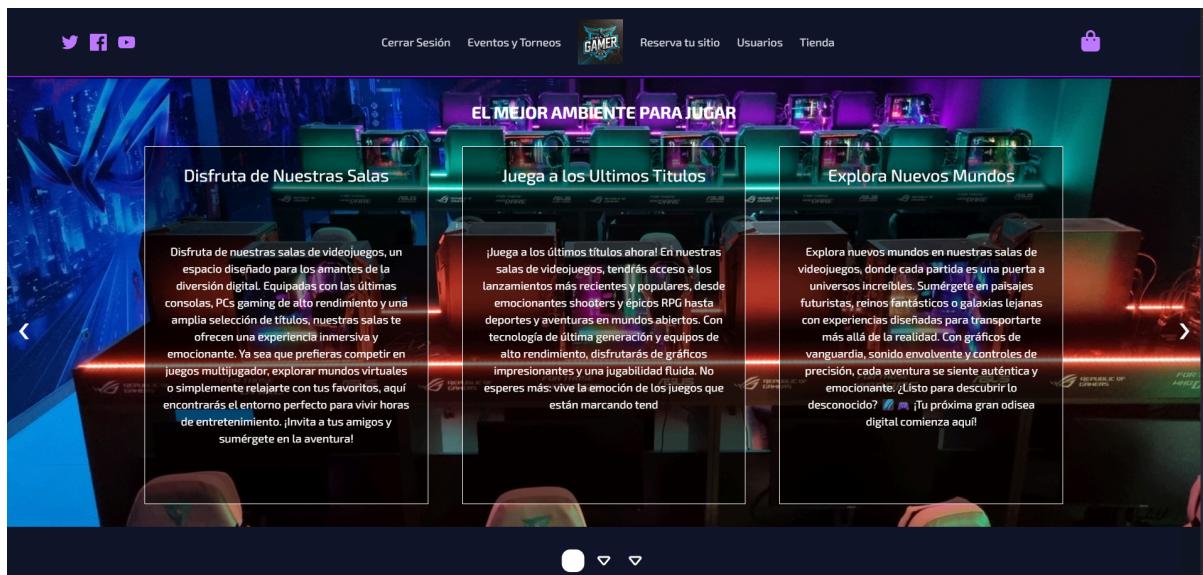
He cogido varias fotos de eventos y de los lugares donde se hacen para dar una idea aproximada de lo que seria el negocio.



Encontré este icono de perfil en internet y me pareció que coincide con el rango del usuario a la hora de representar en el panel de administrador

## 6.7 Diseño gráfico de la interfaz

The screenshot shows a dark-themed website for an esports platform. At the top, there's a navigation bar with links for social media (Twitter, Facebook, YouTube), session management (Cerrar Sesión, Eventos y Torneos), account management (Reserva tu sitio, Usuarios, Tienda), and a shopping cart icon. The main visual element is a large, stylized title 'CALL OF GAMER' where 'CALL OF' is in blue and 'GAMER' is in orange. Below the title is the tagline 'Únete a la competencia definitiva de esports'. A prominent blue button with the text 'Ver Eventos' and a right-pointing arrow is located below the tagline. The background of the page features a dark, atmospheric design with glowing blue and purple light streaks, suggesting a digital or space theme.



**Cerrar Sesión** **Eventos y Torneos** **GAMER** **Reserva tu sitio** **Usuarios** **Tienda**

**Sala Principal**

1h	2h	5h	12h	28h
<b>3€</b> (3.00€/h)	<b>5€</b> (2.50€/h)	<b>10€</b> (2.00€/h)	<b>20€</b> (1.66€/h)	<b>40€</b> (1.42€/h)

**Sala Virtual**

1h	2h	5h	12h	28h
<b>3€</b> (3.00€/h)	<b>5€</b> (2.50€/h)	<b>10€</b> (2.00€/h)	<b>20€</b> (1.66€/h)	<b>40€</b> (1.42€/h)

**Sala para VIPs**

1h	2h	5h	12h	28h
<b>3€</b> (3.00€/h)	<b>5€</b> (2.50€/h)	<b>10€</b> (2.00€/h)	<b>20€</b> (1.66€/h)	<b>40€</b> (1.42€/h)

**Mejora tu Experiencia**

Desbloquea beneficios exclusivos como miembro VIP

Ya eres VIP ★

**Cerrar Sesión** **Eventos y Torneos** **GAMER** **Reserva tu sitio** **Usuarios** **Tienda**

**Sala para VIPs**

3€	5€	10€	20€	40€
(3.00€/h)	(2.50€/h)	(2.00€/h)	(1.66€/h)	(1.42€/h)

**Suscríbete a nuestro boletín**

Recibe las últimas actualizaciones y ofertas especiales directamente en tu bandeja de entrada.

Ingresá tu email  **Suscribirse**

**Empresa**

[Inicia tu destino](#)

[Carrera al puf](#)

[Blog](#)

[Contacto](#)

**Productos**

[Características](#)

[Planes](#)

[Documentación](#)

[La papela del camion](#)

**Legal**

[Privacidad](#)

[Términos](#)

[Cookies](#)

[Licencias](#)

**Contacto**

Av. Doctor Ortiz 12  
GRANA, ESP  
info@tfgpablo.com

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#) [LinkedIn](#)

© 2025 Tu Empresa. Todos los derechos reservados. | [Política de privacidad](#) | [Términos de servicio](#)

The screenshot shows the homepage of the administration panel. At the top, there are social media sharing icons (Twitter, Facebook, YouTube), a "Cerrar Sesión" (Logout) link, "Eventos y Torneos" (Events and Tournaments) link, the logo "GAMER", and links for "Reserva tu sitio" (Reserve your site), "Usuarios" (Users), and "Tienda" (Store). A padlock icon indicates a secure connection.

**Panel de Administración**

**Gestión de Eventos**  
Administra todos los eventos del sistema

**Añadir Usuario**  
Registra nuevos usuarios en el sistema

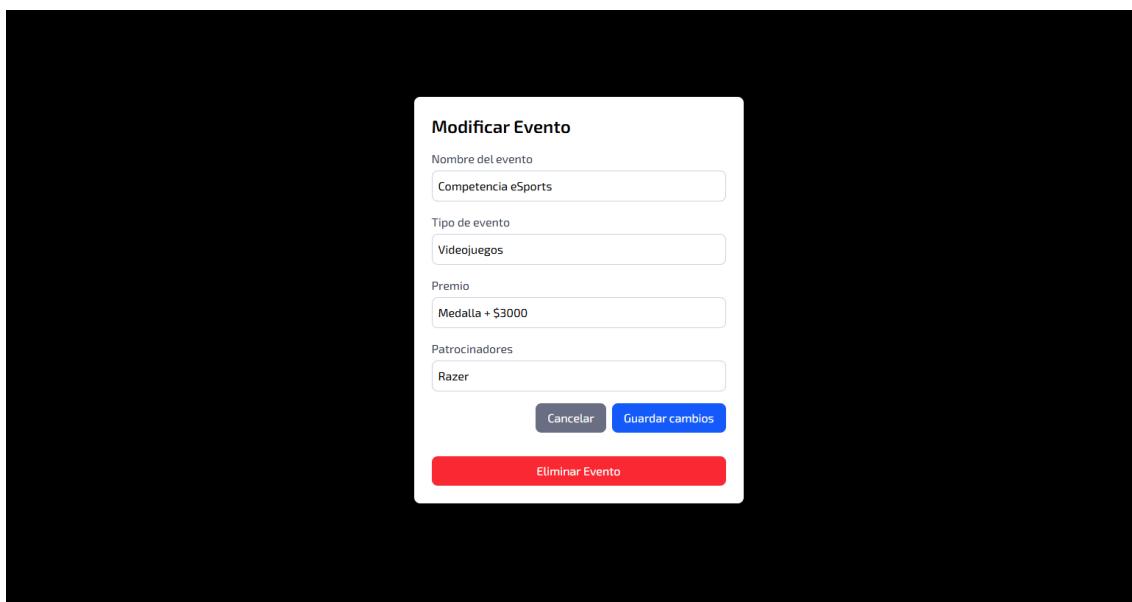
**Activar Usuarios**  
Activa o desactiva cuentas de usuario

**Resumen del Sistema**

Usuarios Activos	Eventos Activos	Pendientes
125	42	8

The screenshot shows a monthly calendar for June 2025. The days of the week are labeled at the top: LUN, MAR, MIÉ, JUE, VIE, SÁB, DOM. The days of the month are listed in a grid. Some dates are highlighted with pink or purple backgrounds, specifically June 10, 12, 21, and 25. Navigation buttons "« Mes Anterior" and "Mes Siguiente »" are visible at the top left and top right respectively. A vertical scroll bar is present on the right side of the calendar area.

LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB	DOM
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						



Social sharing icons: Twitter, Facebook, YouTube.

Navigation: Cerrar Sesión, Eventos y Torneos, Reserva tu sitio, Usuarios, Tienda.

### Reservar Equipo

User selection: Selecciona un usuario (dropdown), Fecha de Reserva (08/06/2025).

Equipment selection: Equipo (O1), Periodo (Periodo 1).

Incluir Snack (+\$5.00)

**Reservar Equipo**

### Reservas Existentes

USUARIO	EQUIPO	FECHA	PERÍODO	SNACK
1	1	2025-05-20	Periodo 1	Si
2	1	2025-05-31	Periodo 1	No
2	2	2025-03-02	Periodo 1	No
3	1	2025-05-31	Periodo 3	No
3	2	2025-06-21	Periodo 2	No

Social sharing icons: Twitter, Facebook, YouTube.

Navigation: Cerrar Sesión, Eventos y Torneos, Reserva tu sitio, Usuarios, Tienda.

### Buscar producto...

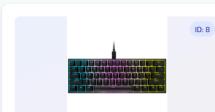
Rango de Precio: Mínimo, Máximo.

Tipo de Producto: Consolas, Equipo, Accesorios, Juegos.

Puntos de Compra: Mínimo, Máximo.

**Aplicar Filtros**

**+ Agregar Producto**

 Xbox Series X 499.99€ ★ 500 pts	 Monitor Gaming 299.99€ ★ 300 pts	 PlayStation 5 499.99€ ★ 500 pts	 Xbox Series X 499.99€ ★ 500 pts
 Monitor Gaming 299.99€ ★ 300 pts	 Nintendo Switch 299.99€ ★ 300 pts	 Teclado Mecánico 89.99€ ★ 50 pts	 Ratón Gaming 59.99€ ★ 60 pts
 ID: 10	 ID: 11	 ID: 12	 ID: 13

[Inicia tu Cuenta](#) [Regístrate y juega](#)  [Reserva tu sitio](#) [Tu Perfil](#) [Tienda](#) 

### INICIAR SESIÓN

Nombre de Usuario

Contraseña

Recuérdame

**Ingresar**

¿No tienes cuenta? →

[Cerrar Sesión](#) [Eventos y Torneos](#)  [Reserva tu sitio](#) [Tu Perfil](#) [Tienda](#) 

## Eventos del Mes

Descubre los eventos exclusivos que tenemos preparados para ti este mes

Videojuegos

**Competencia eSports**

 Tuesday, 10 June 2025  
 Premio: Medalla + \$3000  
 Patrocinadores: Razer

**Inscríbete ahora →**

pvp

**play6**

 Thursday, 12 June 2025  
 Premio: 100\$  
 Patrocinadores: eag

**Inscríbete ahora →**

Videojuegos

**Concurso VR**

 Saturday, 21 June 2025

**Inscríbete ahora →**

[Cerrar Sesión](#) [Eventos y Torneos](#)  [Reserva tu sitio](#) [Tu Perfil](#) [Tienda](#) 

### Reservar Equipo

Fecha de Reserva

Equipo

Periodo

Incluir Snack (+\$5.00)

**Reservar Equipo**

Suscríbete a nuestro boletín

Recibe las últimas actualizaciones y ofertas especiales directamente en tu bandeja de entrada.

Ingrésa tu email  Suscríbete

## Xbox Series X

El equipo definitivo para tu experiencia gaming

**NUEVO**

**Xbox Series X**

★★★★★ (36 reseñas)

Descripción detallada del producto que destaca sus características principales y beneficios para el usuario gamer.

**\$499.99** En stock

Cantidad:  1

### Características

Especificaciones técnicas	Características principales	Incluye
Marca: GamerPro Modelo: GP-2023 Color: Negro RGB Conectividad: USB-C	✓ Retroiluminación RGB personalizable ✓ Switches mecánicos para gaming ✓ Anti-ghosting N-key rollover ✓ Cable desmontable	✓ Teclado principal ✓ Cable USB-C ✓ Extractor de keycaps ✓ Manual de usuario

### Productos relacionados

Mouse Gamer Pro

Headset Gamer 7.1

Tablet XL RGB

Controlador Pro

[Twitter](#) [Facebook](#) [YouTube](#)

[Cerrar Sesión](#) [Eventos y Torneos](#)  [Reserva tu sitio](#) [Tu Perfil](#) [Tienda](#) 

### Tu Carrito de Compras

  
Carrito vacío  
No hay productos en tu carrito.

[Continuar comprando](#)

[Twitter](#) [Facebook](#) [YouTube](#)

[Cerrar Sesión](#) [Eventos y Torneos](#)  [Reserva tu sitio](#) [Tu Perfil](#) [Tienda](#) 

### Tu Carrito de Compras

PRODUCTO	PRECIO	FECHA DE COMPRA	CANTIDAD	ACCIONES
Xbox Series X	\$499.99	2025-06-08	1	
Monitor Gaming	\$299.99	2025-06-08	1	
PlayStation 5	\$499.99	2025-06-08	4	
Nintendo Switch	\$299.99	2025-06-08	1	
Teclado Mecánico	\$89.99	2025-06-08	1	

[Comprar Todo !\[\]\(7905c94e209d28e42b1a386f62c2562a\_img.jpg\)](#)

## 7 Programación de la web

### 7.1 Funcionalidades PHP

Buscador de productos:

```
public function buscarProductos($filtros) {
    $sentencia = "SELECT id_producto, nombre_producto, precio_producto, tipo_producto, puntos_compra FROM producto WHERE 1=1";
    $tipos = "";
    $valores = [];

    if (!empty($filtros['nombre'])) {
        $sentencia .= " AND nombre_producto LIKE ?";
        $tipos .= "s";
        $valores[] = "%" . $filtros['nombre'] . "%";
    }

    if (!empty($filtros['precio_min'])) {
        $sentencia .= " AND precio_producto >= ?";
        $tipos .= "d";
        $valores[] = $filtros['precio_min'];
    }

    if (!empty($filtros['precio_max'])) {
        $sentencia .= " AND precio_producto <= ?";
        $tipos .= "d";
        $valores[] = $filtros['precio_max'];
    }

    if (!empty($filtros['tipo'])) {
        $sentencia .= " AND tipo_producto = ?";
        $tipos .= "s";
        $valores[] = $filtros['tipo'];
    }

    $consulta = $this->conn->__get("conn")->prepare($sentencia);
    if (!empty($valores)) {
        $consulta->bind_param($tipos, ...$valores);
    }

    $consulta->bind_result($id, $nombre, $precio, $tipo, $puntos);
    $productos = [];
    $consulta->execute();
    while($consulta->fetch()) {
        array_push($productos, [$id, $nombre, $precio, $tipo, $puntos]);
    }
    $consulta->close();
    return $productos;
}
```

Esta función está diseñada para buscar productos en una base de datos usando diferentes filtros que le pases.

Primero arma una consulta SQL básica que trae todos los productos de la BD y le pongo un WHERE 1=1 que es un truco para poder agregar más condiciones fácilmente.

Después va chequeando cada filtro que tenga hecho: Si escribes un nombre o parte de uno, busca productos que tengan ese texto en su nombre, si seleccionas un precio mínimo, filtra los productos más caros que ese valor y en viceversa pusiste un precio máximo, filtra los productos más baratos que ese valor, si elegiste un tipo de producto, solo muestra los productos de ese tipo ocultando el resto de la vista

Todos estos filtros son opcionales, si no los uso me trae todos los productos que se tengan disponibles en la base de datos de la tienda .

Finalmente ejecuta la consulta, recoge los resultados que recibimos según los filtros y te los devuelve en un array con todos los productos que coincidieron con tu búsqueda. Cada producto viene con su id, nombre, precio, tipo y puntos.

Obtener eventos del mes:

```
// Obtener todos los eventos de un año
Windsurf: Refactor | Explain | X
public function obtenerEventosPorMes($anio, $mes) {
    // Definir el primer y último día del mes
    $fechaInicio = "$anio-$mes-01";                                // Primer día del mes
    $fechaFin = date("Y-m-t", strtotime($fechaInicio));           // Último día del mes

    // Consultar eventos en la base de datos dentro del rango de fechas
    $sentencia = "SELECT * FROM evento WHERE fecha_evento BETWEEN '$fechaInicio' AND '$fechaFin' ORDER BY fecha_evento";

    // Ejecutar la consulta y obtener los resultados
    $consulta = $this->conn->__get("conn")->query($sentencia);

    $eventos = [];

    // Recuperar todos los eventos y almacenarlos en un arreglo
    while ($fila = $consulta->fetch_assoc()) {
        $eventos[] = $fila;
    }

    return $eventos;
}
```

Esta función PHP tiene como objetivo obtener todos los eventos de un mes en un año determinado desde la base de datos.

Este proceso permite obtener todos los eventos registrados en un mes y año específicos. Para conseguirlo, se le deben dar dos parámetros: \$anio y \$mes, que definen el mes y el año que se necesita consultar. A partir de estos valores creamos dos fechas clave la \$fechalinicio que representa el primer día del mes que representamos en este formato ("YYYY-MM-01"), y la \$fechaFin que nos dirá el ultimo dia del mes que estemos consultando que se calcula usando la función date("Y-m-t"), la cual retorna el último día del mes que necesitamos.

Con estas fechas definidas, se genera una consulta SQL que selecciona todos los registros de la tabla evento cuya fecha se encuentre dentro del rango establecido, utilizando el BETWEEN para filtrar entre \$fechalinicio y \$fechaFin. Los resultados se ordenan cronológicamente por la columna fecha\_evento.

La consulta se ejecuta mediante la conexión a la base de datos, y los resultados obtenidos se recorren uno a uno almacenando cada evento en un array llamado \$eventos.

Finalmente, el proceso devuelve este array, que contiene todos los eventos que hay creados para el mes y año especificados.

Comprobador de reservas:

```
public function comprobarReserva($id_equipo,$fecha_reserva,$periodo) {
    $sentencia = "SELECT count(*) FROM reserva WHERE id_equipo = ? AND fecha_reserva = ? AND periodo = ?";
    $consulta = $this->conn->__get("conn")->prepare($sentencia);
    $consulta->bind_param("iss", $id_equipo,$fecha_reserva,$periodo);
    $consulta->bind_result($count);

    $consulta->execute();
    $consulta->fetch();

    $respuesta = false;

    if ($count > 0) {
        $respuesta = true;
    }

    $consulta->close();
    return $respuesta;
}
```

Esta función tiene como propósito verificar si ya existe una reserva registrada para un equipo específico, en una fecha determinada y durante un período concreto. Para lograrlo realizo una consulta a la base de datos para comprobar que los parámetros estén disponibles para que el usuario pueda seleccionar la nueva reserva mas adelante

Suma Total de los precios del carrito:

```
public function sumarPrecioTotal($id_usuario){
    $sentencia = "SELECT SUM(cantidad * precio_producto) FROM carrito c JOIN producto p WHERE c.id_producto = p.id_producto AND id_usuario = ?";
    $consulta = $this->conn->__get("conn")->prepare($sentencia);
    $consulta->bind_param("i", $id_usuario);
    $consulta->execute();
    $consulta->bind_result($precio);
    $consulta->fetch();
    $consulta->close();
    return $precio;
}
```

Esta función se encarga de sumar todos los precios de todos del carrito del usuario específico que haya decidido comprar su contenido haciendo posible tener la cantidad exacta ya que controla el precio de cada producto y la cantidad numérica del producto quiere adquirir

## 7.2 Funcionalidades JavaScript

### Función de abrir y cerrar modal de modificar evento modal

```
// Abrir modal Modificar
document.querySelectorAll('[data-id_evento]').forEach(day => {
    day.addEventListener('click', () => {
        ['idEventoModificar','nombreEventoModificar','tipoEventoModificar','premioEventoModificar','patrocinadoresEventoModificar'].forEach(id => {
            const field = document.getElementById(id);
            const attr = id.replace(/(.+)EventoModificar/, '$1').toLowerCase();
            field.value = day.getAttribute(`data-${attr}`);
        });
        document.getElementById('modalModificar').classList.remove('hidden');
    });
});

// Cerrar modal Modificar
document.getElementById('cerrarModalModificar').addEventListener('click', () => {
    document.getElementById('modalModificar').classList.add('hidden');
});
```

Esta función se encarga de que aparezca el modal de modificación asegurando que el dia en el que se ha hecho click es un dia con un evento ya creado por lo cual puede el admin modificarlo

### Función para obtener los datos de al hacer click en el modal de modificar

```
// Cuando haces clic en un día con evento
document.querySelectorAll('[data-id_evento]').forEach(day => {
    day.addEventListener('click', function() {
        // Obtener los datos del evento
        const idEvento = this.getAttribute('data-id_evento');

        // Establecer valores en el formulario de modificación
        document.getElementById('idEventoModificar').value = idEvento;
        document.getElementById('nombreEventoModificar').value = this.getAttribute('data-nombre_evento');
        document.getElementById('tipoEventoModificar').value = this.getAttribute('data-tipo_evento');
        document.getElementById('premioEventoModificar').value = this.getAttribute('data-premio');
        document.getElementById('patrocinadoresEventoModificar').value = this.getAttribute('data-patrocinadores');

        // Establecer el mismo ID en el formulario de eliminación
        document.getElementById('idEventoEliminar').value = idEvento;

        // Mostrar el modal
        document.getElementById('modalModificar').classList.remove('hidden');
    });
});
```

Con esta función consigo obtener los datos que tiene el día en concreto que el administrador quiere seleccionar para poder modificar los datos viendo los datos anteriores que tenía dicho evento.

### Función para permitir el scroll lateral en los horarios del inicio

```

document.querySelectorAll(".scroll-container").forEach(container => {
  let isDown = false;
  let startX;
  let scrollLeft;

  container.addEventListener("mousedown", (e) => {
    isDown = true;
    container.classList.add("active");
    startX = e.pageX - container.offsetLeft;
    scrollLeft = container.scrollLeft;
  });
  container.addEventListener("mouseleave", () => {
    isDown = false;
    container.classList.remove("active");
  });
  container.addEventListener("mouseup", () => {
    isDown = false;
    container.classList.remove("active");
  });
  container.addEventListener("mousemove", (e) => {
    if (!isDown) return;
    e.preventDefault();
    const x = e.pageX - container.offsetLeft;
    const walk = (x - startX) * 2; // Velocidad del arrastre
    container.scrollLeft = scrollLeft - walk;
  });
});

```

Esta es una función plenamente decorativa que se encarga de las barras con horarios del la pantalla de inicio cuando esta en unas dimensiones mas pequeñas en vez de romper la barra y que se fuese para abajo como normalmente hago decidi buscar una manera de incluir un scroll lateral sin que apareciera la barra horizontal y que se pudiera usar con el dedo en caso de moviles.

## 8. Manuales de usuario

### 8.1 Manual del usuario (Cliente)

El usuario cliente según entra en la página web se encuesta con el logo de la empresa arriba tiene un menú con los diferentes sitio que el mismo puede visitar dentro de la página web algunos de ellos como la tienda y la página de inicio pueden ser vistos sin que el propio usuario necesite registrarse a la página, sin embargo para poder acceder a la página de eventos como a las especificaciones de cada producto que estén disponibles en la tienda el usuario deberá registrarse con

una cuenta ya creada en el caso de que tenga una o crearse una en el caso de que sea un nuevo usuario, todos los botones como el botón para ver eventos o el de reservar un sitio necesitaras una cuenta creada para poder acceder a ellos.

Una vez ya esté el usuario registrado en la base de datos podra acceder a la compra de productos, las reservas de dispositivos y a los eventos que los administradores hayan planeado para el mes.

El usuario también dispondrá de un apartado propio donde podrá ver los puntos de fidelidad que tiene con la tienda los cuales se consiguen comprando productos en la tienda con esos puntos el usuario podrá ascender su cuenta a una cuenta VIP la cual ofrece preferencias a la hora de reservar ciertos dispositivos como tambien mini regalos ofrecidos por los administradores.

Todos los usuarios que estén registrados y realicen quieran realizar compras lo tendrán muy facil una vez se vayan al botón de tienda en el menú superior aparecerá un catalogo con todos los productos de los que dispone la tienda en ese momento a la derecha se encontrarán con un menú lateral con los diferentes filtro de precio, puntos y los tipos de productos que hay en la tienda, una vez ya haya encontrado el producto que quiere comprar o simplemente ver sus características del mismo lo único que tiene que hacer es pinchar sobre el producto deseado y con eso ya te llevara a la pagina especifica de ese artículo.

Una vez en la pagina del producto lo unico que tendra que hacer es seleccionar la cantidad de unidades que quiere adquirir y pulsar añadir al carrito una vez ya añadido al carrito con pulsar el botón con forma de bolsa en la esquina superior derecha aparecerá la pagina de tu carrito con todos los productos que ya hayas preseleccionado si quieres disminuir la cantidad de unidades para un solo producto con pulsar el icono de la papelera se quitara una unidad de ese articulo en el caso de querer borrarlo del todo solo tendrá que quitar todas las unidades del articulo, cuando ya este seguro de que todo lo que hay en el carrito es lo que quieres adquirir pulsa el botón de comprar todo seleccione el método de pago que quiera y dele a continuar, con eso ya estaria registrada su compra y ya estaria hecha.

En el caso de que no haya guardado nada en el carrito solo le aparecerá un mensaje indicando que su carrito está vacío y un botón para volver a la tienda.

Cuando quieras reservar un sitio para poder disfrutar de un buen rato de juego el primer paso será acceder a la página de reservas mediante el botón en el menu superior, cuando estes ya en la pagina de reservas solo tendrá que rellenar los campos con la solicitud diciendo en que fecha vas a ir que periodo quieres y que equipo quieres usar y si quieres tener snacks o no y darle al botón de reservar equipo.

## **8.2 Manual del usuario (Admin)**

Cuando inicias sesión como administrador del sitio web la primera pagina que te aparece es un panel de administrador con las siguientes funciones, Gestión de Eventos, Añadir a un nuevo usuario y Activar la cuenta de un usuario aparte tienes el mismo menu superior que los usuarios vip y normales.

Cuando accedes a la gestión de eventos ya sea por el panel de administrador o por el menu superior lo que va a aparecer es un calendario del mes en el que te encuentres podrás cambiar ver el resto de meses moviendote con los dos botones superiores al calendario, para crear un evento solo tienes que pulsar en un dia que este vacío, cuando lo hagas aparecerá una card para que rellenes la información del torneo dandole a guardar ya se almacena ese evento recién creado, para eliminar o modificar un evento solo tendrás que pulsar el dia del evento, aparece otra card donde se te dara la posibilidad de eliminar el evento o modificar uno de sus datos.

Tambien tendras la posibilidad de crear un nuevo usuario para clientes en persona siguiendo el mismo formulario que los usuarios normales con la diferencia de que desde aqui se puede meter directamente el dni del usuario para que pase a ser una cuenta activa directamente.

La ultima opcion que dispones desde el panel de administradores es la de activar un usuario, consiste en introducir el dni del usuario que aun no haya activado su cuenta lo podrás hacer fácilmente seleccionando el nombre del usuario que vaya a activar su cuenta y introduciendo su dni.

Para poder crear una reserva siendo un administrado es similar a la forma en lo que lo haría un usuario normal con la excepción de que tendrás que seleccionar el nombre del usuario tambien tendrás una lista abajo con las reservas ya existentes.