

ANTEPROYECTO

Red social de videojuegos, “Player2”

IES Puerto de la Cruz - Telesforo Bravo

Alumnos:

Ricardo Balloira Armas

Daniel Barroso Rocío

Tutor:

Juan Carlos Pérez Rodríguez

Índice

1. Identificación.....	3
2. Objetivos.....	3
3. Pre-análisis de lo existente.....	3
4. Pre-análisis del sistema.....	4
5. Pre-diseño del sistema.....	4
6. Estimación de costes.....	4

1. Identificación

Los alumnos Ricardo Baloira y Daniel Barroso, del curso 2º DAM, realizarán como proyecto final del ciclo una red social de videojuegos.

2. Objetivos

El proyecto pretende crear una plataforma en la que una comunidad formada por sus usuarios compartan, comenten y opinen ideas acerca de los videojuegos que les llaman la atención. Esta plataforma presentará las funciones básicas de otras redes sociales existentes en la red, pudiendo sus usuarios conversar entre ellos, publicar posts, comentar y puntuar posts ajenos, agregar otros usuarios como amigos y realizar búsquedas de usuarios y de posts relacionados con un videojuego especificado.

La plataforma está pensada, por consiguiente, para ser utilizada en un entorno no profesional tanto por usuarios web como de dispositivos móviles.

3. Pre-análisis de lo existente

En la actualidad, lo más parecido a redes sociales de videojuegos combinan el aspecto social con la venta de videojuegos, como Steam o Epic Games. Steam combina el aspecto social de valorar juegos, hacer guías, preguntas en foros y añadir amigos y ver a qué juego están jugando y los logros que tienen, etc. Nosotros lo que queremos es hacer algo más parecido a una mezcla entre Metacritic y Twitter, teniendo así a personas a las que sigues y de las que puedes ver qué juegos han jugado, cuánto tiempo le han dedicado, y cómo lo valoran, y a su vez, tú puedes hacer lo mismo con los juegos que sigues.

4. Pre-análisis del sistema

Como plataforma con componente social es indispensable que esta sea capaz de sustentar en tiempo real una comunidad de usuarios que se comunican entre sí constantemente. Aparte, deberá poder usarse tanto en ordenadores como en dispositivos móviles por lo que será fundamental crear un soporte para los clientes de ambos tipos de tecnologías.

5. Pre-diseño del sistema

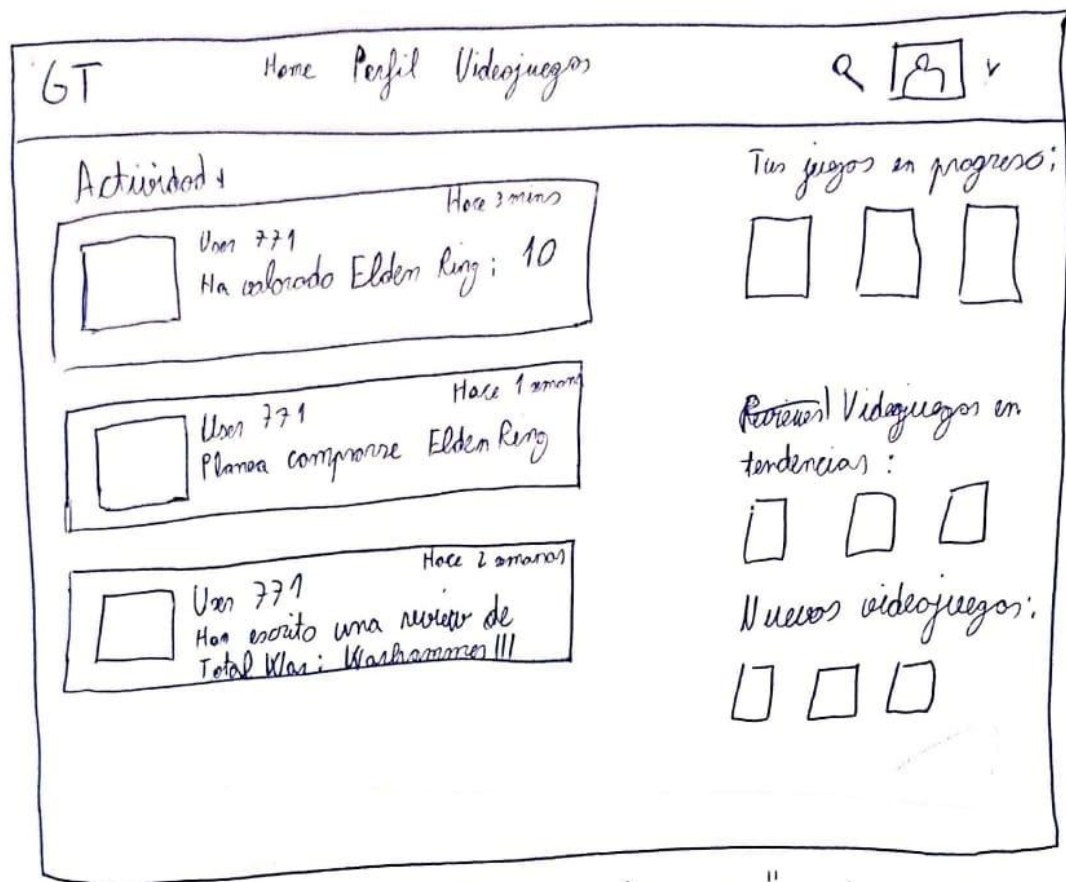
En este proyecto vamos a adherirnos a las tecnologías que se pidieron en clase: la idea será hacer una API Rest de Spring y tres clientes, uno de React, otro de Android Studio y un último de Angular o Ionic-Angular -según cómo nos veamos con el Framework-, más las herramientas de comentarios que utilicemos, como JavaDoc y Swagger.

6. Estimación de costes

Vistas del proyecto:

Estas son las vistas de las que constará la red social que planeamos crear:

Pantalla Principal



Aquí suponemos que seguimos al usuario "User 771", podemos ver las acciones que realiza. ~~(ante d)~~ Todas las imágenes son clicables y nos llevan a otra página. Por ejemplo, la foto de perfil de "User 771" nos llevará a su perfil, la de un videojuego a la página de un videojuego. Esto también funciona con los nombres, pudiendo así entrar a las reviews.

Perfil

[GT](#)
[Home](#)
[Perfil](#)
[Videojuegos](#)

[Principal](#)
[Videojuegos](#)
[Social](#)
[Reviews](#)

Generos favoritos

Acción	Aventura	Sandbox
53	68	31

Total Videojuegos: 120
 Días jugados: 50
 Puntuación media: 7.52

Actividades

☐ completado

Total Win: Pokémon III

☐ Reiverto Pokémon:

Legendos de Arceus

☐

Videojuegos con mayor nota:


El perfil tendría a su vez una pequeña lista de enlaces a diferentes aspectos de el perfil de un usuario: la lista de videojuegos que ha jugado, la lista de seguidores y gente a la que sigue (Social), y una lista de las Reviews que ha hecho.

Ordenar videojuegos de la sección "Tendencias" según las categorías favoritas del usuario

Perfil → Videojuegos

6T

Home Perfil Videojuegos

Q  V

Principal Videojuegos Social Reviews

Nombre

Q

Ordenar por

Puntuación V

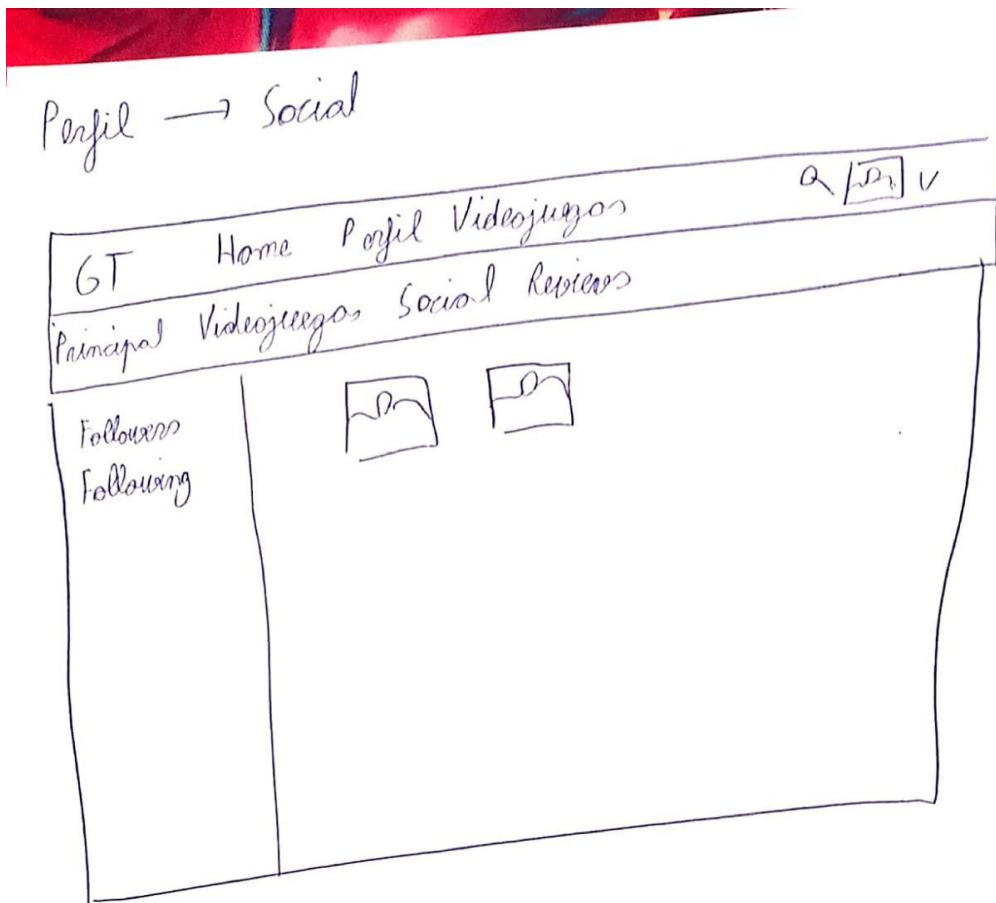
Filtros:

Género V

Año:


Título	Puntuación	Horas
<input type="checkbox"/> Total wars: Warhammer III	9	33
<input type="checkbox"/> ~~~~~	~	~
<input type="checkbox"/> ~~~~~		
<input type="checkbox"/> ~~~~~		
<input type="checkbox"/> ~~~~~		
<input type="checkbox"/> ~~~~~		
<input type="checkbox"/> ~~~~~		

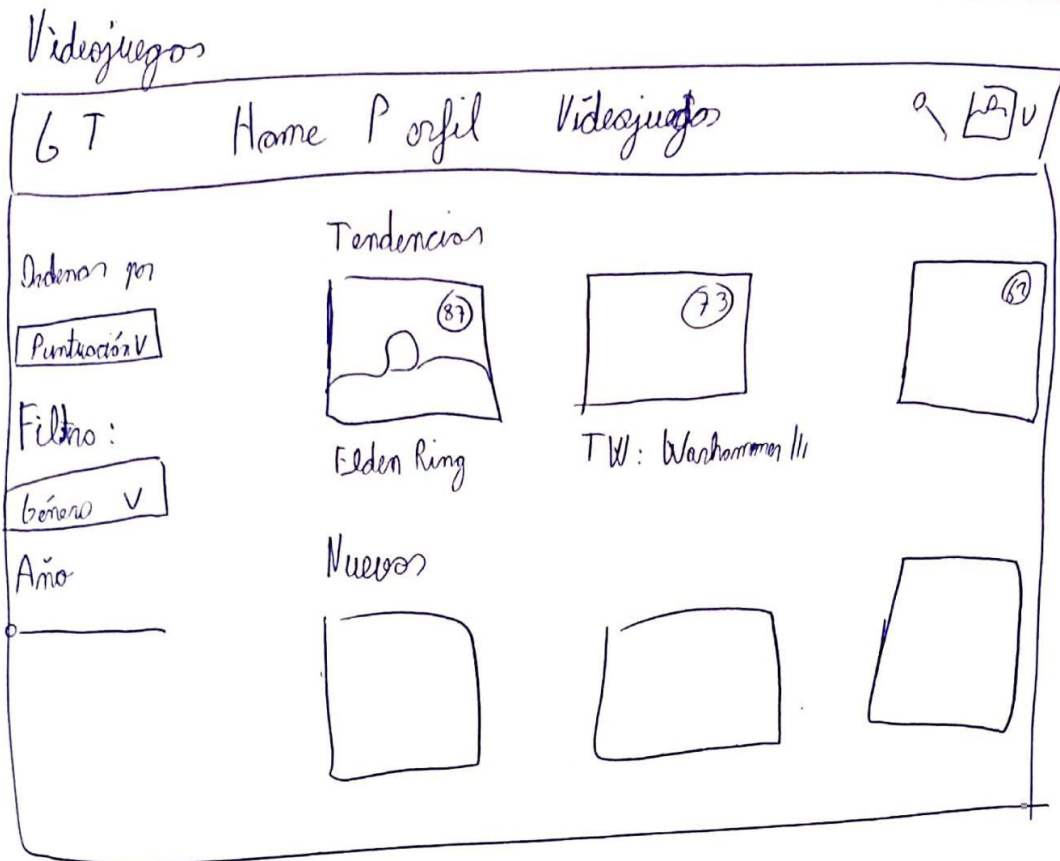
Podemos ordenar por nombre del videojuego, la puntuación o las horas jugadas, filtrar por género o por año o por ambos.



Mostrar cantidad de usuarios que nos siguen, aparte de crear un chat global similar al de Twitter.

Perfil → Reviews

GT	Home	Perfil	Videoguegos	Q		V						
Principal Videoguegos Social Reviews												
<table border="1"><thead><tr><th><input type="checkbox"/></th><th>Reviews de: Nombre videoguego</th><th>Título Review</th></tr></thead><tbody><tr><td><input type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>							<input type="checkbox"/>	Reviews de: Nombre videoguego	Título Review	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	Reviews de: Nombre videoguego	Título Review										
<input type="checkbox"/>												



Se puede ordenar por puntuación, año y título. En cada videojuego, podemos añadir posts comentando pistas y cosas que se han encontrado.

Perfil → Ajustes

6T Home Perfil Violagueron 

Color del perfil:

☐ ☐ ☐ ☐

Avatar:

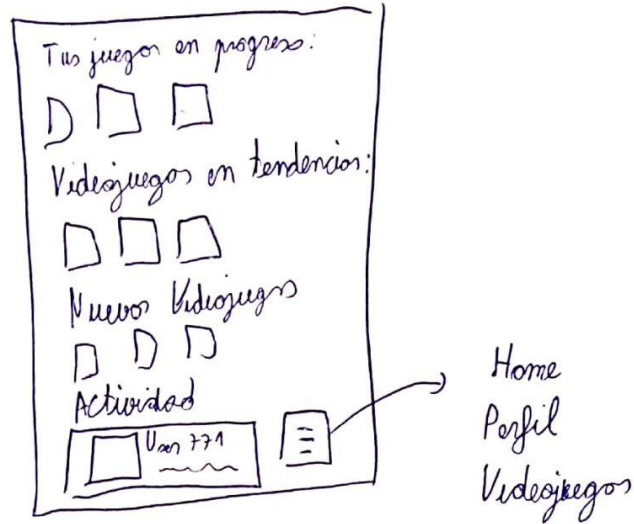
 Sube imagen

Banner:

 Sube Imagen

Sobre mí:

Versión Móvil: Ventana Principal



La idea en versión móvil sería coger todos los elementos en cada pantalla y ponerlos de manera vertical y mover el navbar a un botón flotante con todas las opciones.

En la versión móvil no hay opción para crear ni editar review

Cronograma:

- Fecha inicio: 11 marzo
- Planificación y creación de BBDD e introducción de datos: 11 marzo
- Creación API Rest hasta funciones básicas de las entities menos PUT (Ricardo) y cliente React con funciones completas menos perfil (Daniel): 12 marzo - 25 marzo (15 días = 45 horas por miembro)
- API Rest con ordenación y filtrado, funciones PUT de las entities (Ricardo), perfil con todas las funcionalidades en cliente react (Daniel): 26 marzo - 9 abril (15 días = 45 horas por miembro)
- Creación cliente Android (Daniel) y cliente Ionic-Angular (Ricardo) con funciones completas menos perfil del cliente: 10 abril - 24 abril (15 días = 45 horas por miembro)
- Cliente Android (Daniel) y cliente Ionic-Angular (Ricardo) con perfil con todas las funcionalidades: 25 abril - 9 mayo (15 días = 45 horas por miembro)
- Creación manuales técnico y de usuario: 10 - 12 mayo (3 días = 6 horas de trabajo conjunto)
- Atribución trabajo realizado por cada miembro del equipo: 13 mayo (1 día = 2 horas de trabajo conjunto)
- Preparación de la máquina virtual: 14 mayo (1 día = 3 horas de trabajo conjunto)
- Preparación presentación del proyecto: 15 - 16 mayo (2 días = 6 horas de trabajo conjunto)
- Fecha entrega: 17 mayo

TOTAL: 377 horas aproximadamente

