

# **BITÁCORA**

## **(25/03)**

### **Red social de videojuegos, “Player2”**

---

**IES Puerto de la Cruz - Telesforo Bravo**

**Alumno:**

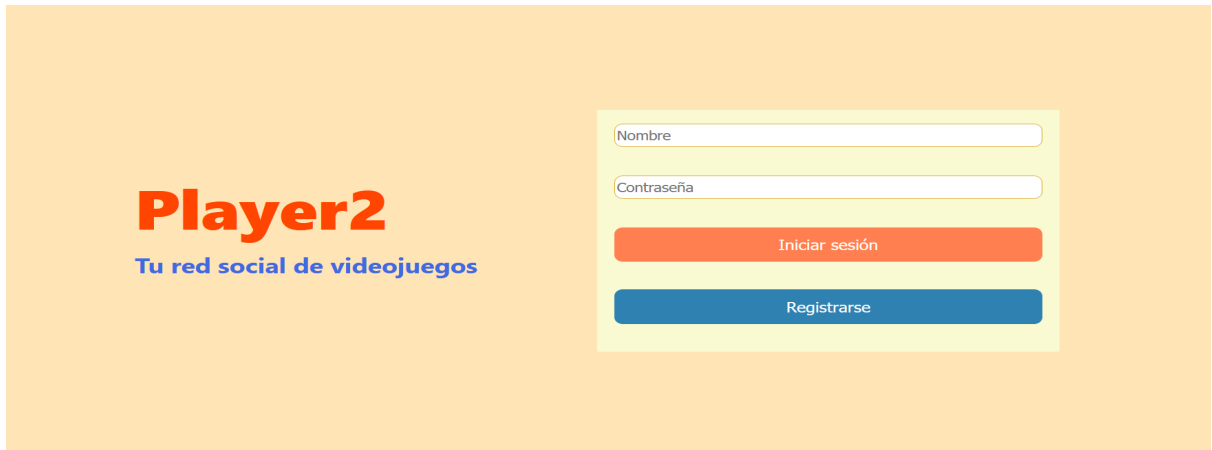
Ricardo Baloira Armas

**Tutor:**

Juan Carlos Pérez Rodríguez

## 1. Registro del proceso de desarrollo

-12/03: Aparte de realizar el modelo básico de base de datos junto a mi compañero de proyecto, creé para el cliente React la estructura y css de login y también parte de home y topbar (componente que consiste en una barra superior que aparece en otros componentes).

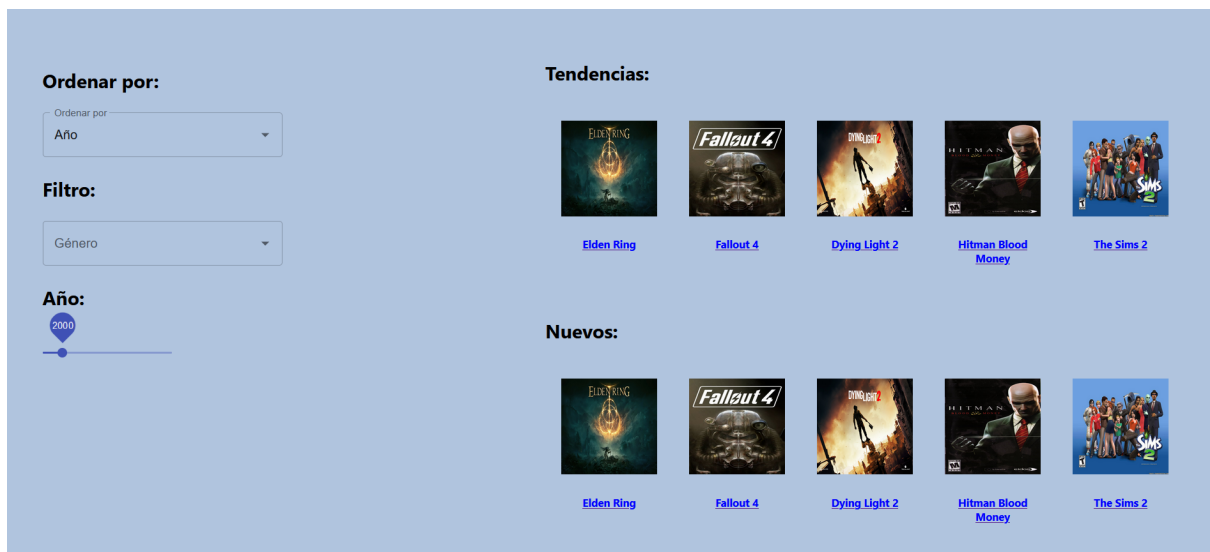


-13/03: Se agregaron estructura y css de los componentes actividad y juegosHome.

-14/03: Tras decidirse añadir la funcionalidad de registrar usuarios se creó la estructura y css del componente register.



-15/03: Creadas estructura y css de los componentes filter, games y trends, las cuales integran la vista de la sección “Videojuegos” en la red social.



-16/03: Creada estructura y css de infoJuego, para poder mostrar los datos de un juego al hacer clic sobre él, y la funcionalidad de redirigir al cliente al clicar sobre los elementos del topbar y los botones de los componentes login y register.



(Componente topbar utilizado para navegar entre los distintos componentes)

17/03: Se planteó cambiar en el topbar el icono que sirve para hacer logout (situado a la derecha del todo) por un elemento dropdown que permitiera seleccionar las opciones de “Ajustes”, “Perfil” y “Cerrar sesión”, pero al final se decidió dejar el topbar como estaba y mover “Ajustes” a la vista del perfil, al cual se podrá acceder con el icono situado a la izquierda del logout.

-18/03: Agregadas funcionalidad de poder un usuario registrado hacer login y logout de la red social.

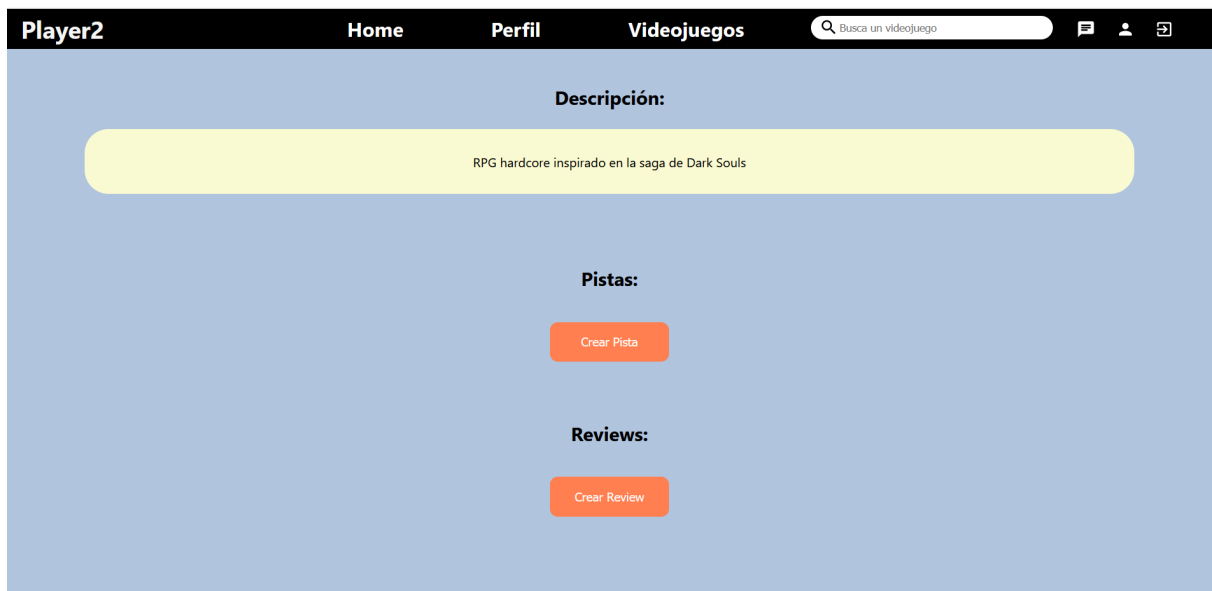
-19/03: Se han investigado diversas formas de implementar un chat en la red social, pero no he podido implementar ninguna con éxito en el cliente React.

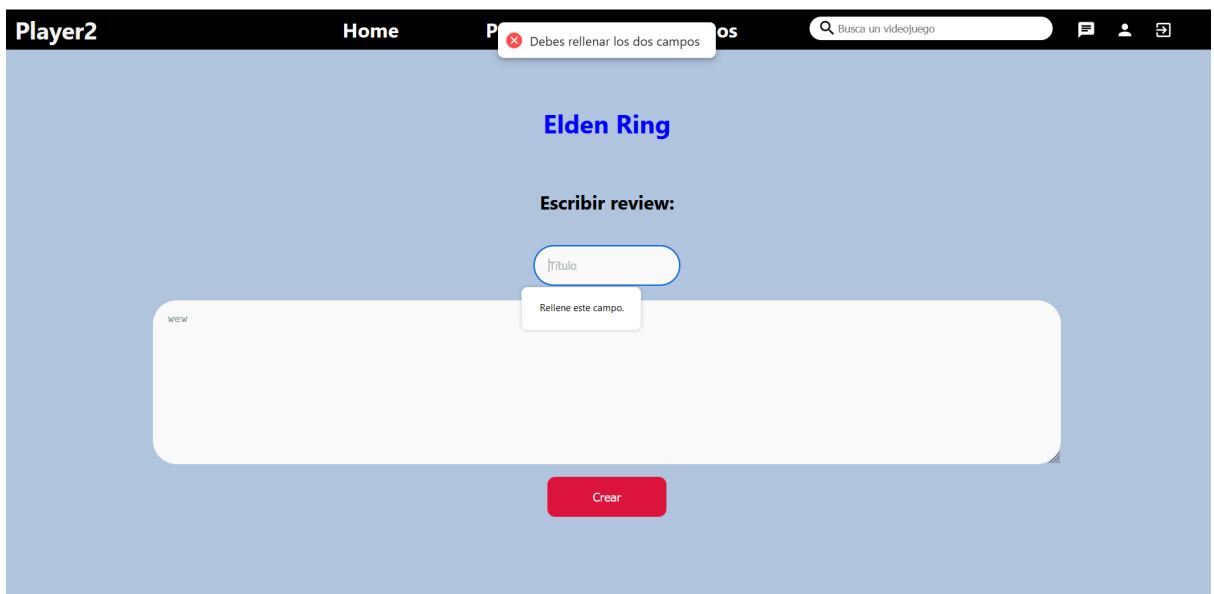
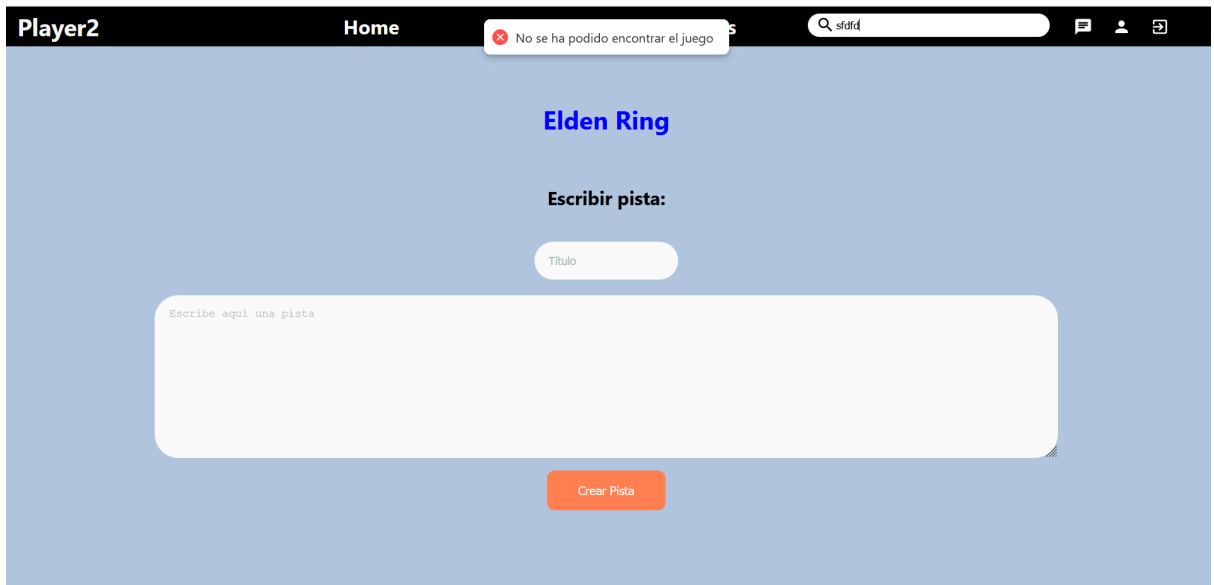
-20/03: Agregada funcionalidad de mostrar carátulas de los juegos en home y en infoGame por medio del método GET de la API, además de implementar función de redireccionar a un usuario al componente infoGame con información del juego sobre cuya imagen ha hecho clic en estos componentes. Creada estructura de formularios en página infoGame para que el usuario pueda crear una pista y una review del juego.



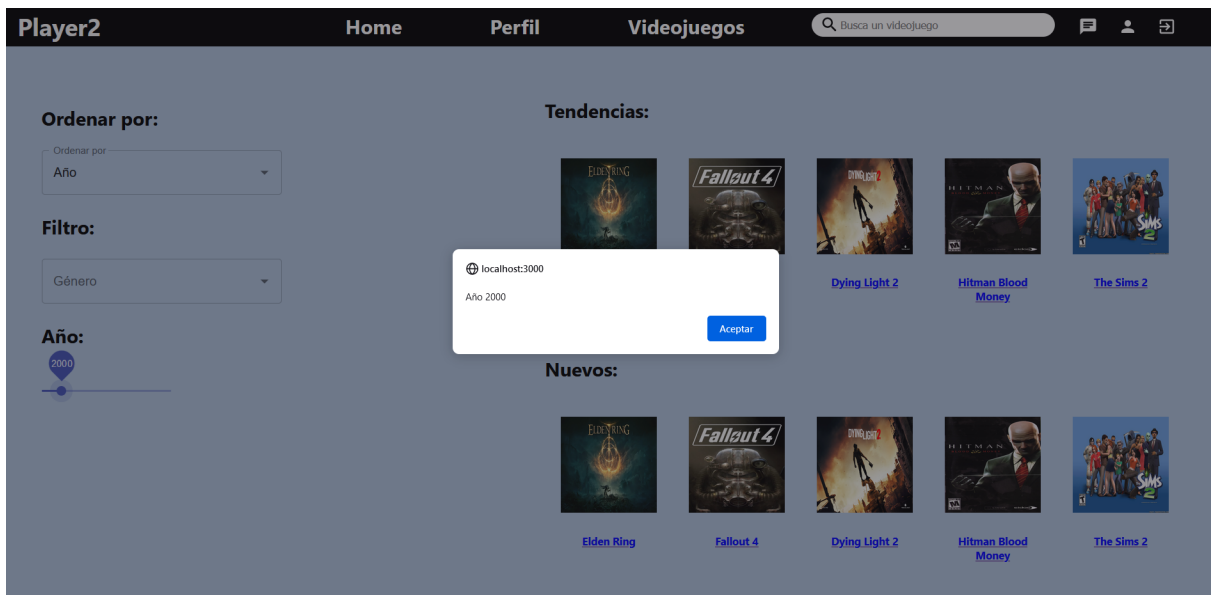
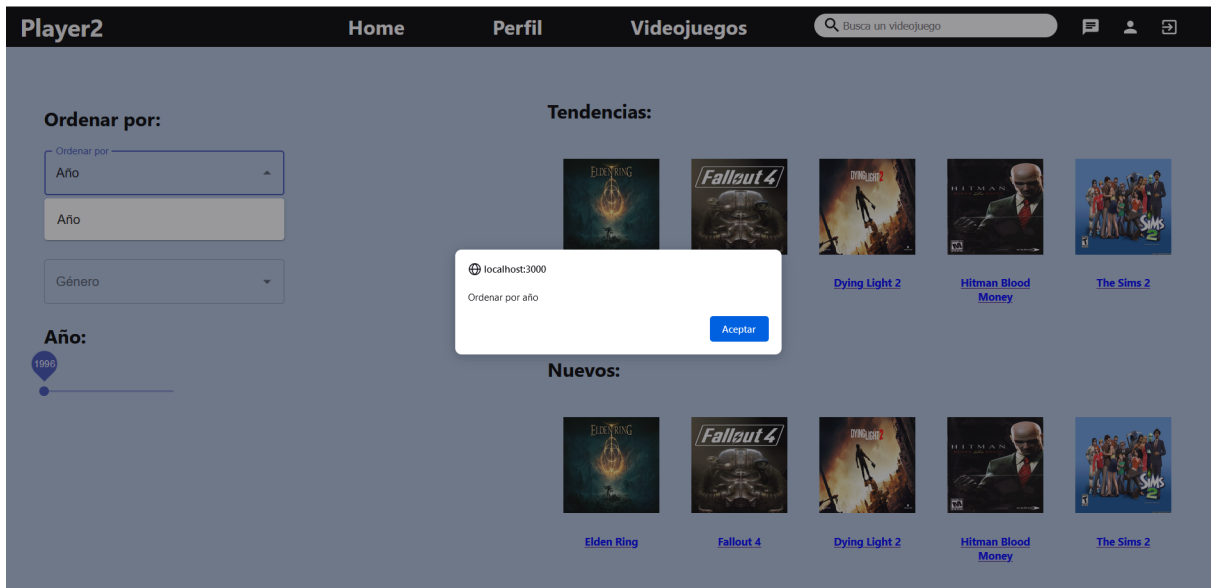
-21/03: Implementada funcionalidad de redireccionar a un usuario a la vista con información de un juego al escribir dicho juego en la barra de navegación de topbar y clicar sobre el botón de búsqueda. En los componentes games y trends se muestran títulos y carátulas de los videojuegos por medio del método GET de la API.

-22/03: Creado atajo para poder buscar un videojuego escrito en la barra de navegación por medio de la tecla Enter, creados componentes y vistas propias para los formularios de crear una review y una pista de un videojuego, que han sido desplazados del componente infoGame y sustituidos por dos botones que llevan al usuario a la vista en cuestión. Implementada funcionalidad de avisar al usuario por medio de un Toast tanto cuando intenta buscar en la barra de navegación un videojuego que no existe en la base de datos como cuando trata de crear una review o una pista sin rellenar todos los campos.





23/03: En el componente filter se ha avanzado en la implementación de funcionalidades para las distintas opciones de cada combobox y del slider, logrando que los primeros reaccionen cuando el usuario elige una opción y el slider cuando el usuario detiene la barra en un año concreto.



-24/04: Se ha implementado funcionalidad para permitir el registro de usuarios en el componente register.

-25/04: Arreglado fallo con la ruta que impedía registrar un usuario, agregada comprobación de que el usuario ha rellenado campos de nombre y password al tratar de registrarse y Toast que le avisa cuando envía un nombre ya utilizado por un

usuario registrado. Agregado método slice para limitar el número de videojuegos que aparecen en las vistas de juegosHome y trends.

## **2. Problemas surgidos**

En un principio se había decidido que yo me encargase de la API y mi compañero del cliente React, pero tras empezar las prácticas de empresa y descubrir que tendría que usar con frecuencia el lenguaje JavaScript en mi día a día acordamos que sería más beneficioso para mí y lógico el que yo me encargara de la parte del cliente React para este proyecto.

Fue necesario, por tanto, intercambiar nuestras funciones registradas en el cronograma para las fases principales. Sin embargo esta no fue la única complicación que surgió a la hora de planificar el trabajo que tendríamos que realizar, puesto que también hubo muchas veces que replantear la estructura de la base de datos, funcionalidades del cliente React y forma en que se estructurarían los elementos de cada vista. Aún no tenemos completamente decidido como integrar funcionalidades tales como el chat global en el cliente React, pero esperamos resolver estos problemas en la siguiente fase del cronograma.