

## Propuesta de Proyecto Fin de Ciclo

La cumplimentación del siguiente documento es necesario para la consecución del Proyecto Fin de Ciclo. Para ello, rellena todos los apartados a continuación.

En la calificación de esta actividad te aparecerá “**APTO**” o “**NO APTO**”, en caso de que tu propuesta sea aceptada.

Sólo cuando la propuesta haya sido aceptada puedes comenzar a realizar el proyecto siguiendo las indicaciones de la normativa.

Si, por el contrario, la propuesta no ha sido aceptada, ponte en contacto vía mensaje privado con el profesor/a responsable para que te de las indicaciones pertinentes para mejorar tu propuesta.

Los datos que tienes que indicarnos son los siguientes:

**Nombre y apellidos:**

Ruben Maillo Veiga

**Título del proyecto:**

BloodBowl Event Manager

**Resumen del proyecto:**

Aplicación web para gestión de eventos de juegos de mesa, concretamente de Blood Bowl, un juego de futbol americano con ambientación en un mundo medieval fantástico.

La aplicación pretende cubrir la actual necesidad de la comunidad de jugadores con una herramienta donde poder anunciar y compartir diferentes eventos (principalmente torneos) y donde además los jugadores puedan inscribirse como participantes, ya que en la actualidad las herramientas existentes están obsoletas o en desuso.

**Tecnologías y herramientas que se utilizarán:**

Para crear la base y el estilo de este proyecto web se usará HTML junto CSS como lenguaje de marcado tal como hemos aprendido en la asignatura de Lenguaje de Marcas.

Se usará JavaScript como lenguaje de programación en el frontend para añadir interactividad a la interfaz de la aplicación, según lo aprendido en la asignatura de Desarrollo Web en Entorno Cliente.

PHP será el lenguaje de programación utilizado en el proyecto para la parte de backend tal como hemos aprendido en la asignatura de Desarrollo Web en Entorno Servidor.

Se utilizará una base de datos relacional para el proyecto con MySQL según lo visto en las asignaturas de Base de Datos.

Se utilizará Apache para desplegar el proyecto en el servidor local tal como hemos aprendido en Despliegue de Aplicaciones Web.

Para el proyecto se utilizaran los IDE de Visual Studio Code y MySQL Workbench.

**Objetivos:**

Objetivos generales:

El objetivo general del proyecto es crear una aplicación para que la comunidad de jugadores de blood bowl puedan crear eventos como torneos, quedadas o demostraciones, permitiendo la inscripción a estos mismos.

Objetivos específicos:

La aplicación será accesible para todo tipo de usuarios, aunque existirán diferentes roles:

- No registrados o visitantes: Podrán acceder al contenido general de la web.
- Registrados: Podrán acceder contenido de la web y inscribirse en eventos.
- Administradores: Podrán acceder al contenido, inscribirse en eventos y crear y publicar nuevos eventos.

La aplicación estará compuesta por un mínimo de tres tablas:

- Tabla de Usuarios: Guardará los datos del usuario.
- Tabla de Eventos: Guardará tanto los datos de los eventos como su descripción.
- Tabla de Inscripciones: Tabla pivote entre la tabla de usuarios y la tabla de eventos.

**Justificación de la elección de la temática:**

Me he decantado por este proyecto porque como jugador veterano del juego en cuestión creo que puede resultar una herramienta útil para la comunidad de jugadores, ya que actualmente sigue utilizando foros antiguos para esta finalidad. Además pretendo crear un proyecto que en el futuro pueda ampliar funcionalidades como podrían ser un apartado o blog de noticias relacionadas, un editor de equipos donde los jugadores puedan crear los equipos con los que van a participar en los eventos, o la posibilidad de gestionar los pagos de las inscripciones a los eventos en la misma web.

A nivel personal pretendo no solo tener la posibilidad de crear una herramienta útil a la comunidad de jugadores a la que pertenezco, si no que además este proceso me ayudará a asimilar y poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el ciclo de DAW, con la posibilidad de poder ampliarlos a medida que en un futuro se puedan implementar nuevas funcionalidades en el mismo proyecto.

**Marca con una X la siguiente opción:****X**

*Soy conocedor/a mediante la normativa de que el proyecto que realice durante esta asignatura ha de ser un trabajo original y de elaboración propia. Por tanto, conozco que cualquier copia o plagio de este trabajo será calificado como SUSPENSO. Así mismo, doy fe de que no se trata de un trabajo entregado anteriormente en este u otro centro de enseñanza.*