

PROYECTO FINAL DE GRADO SUPERIOR DAW

**DESARROLLO DE UN PORTAL WEB DE
FOROS SOBRE JUEGOS MMORPG**

1	Titulo	3
2	Introducción.....	3
3	Objetivos	4
4	Herramientas y tecnologías utilizadas	4
5	Base de datos	10
6	Funcionalidad	11
7	Conclusiones	16
8	Apéndice	17

1 Título

El título del proyecto realizado es **ForoJuegos**, ya que el contenido principal del mismo serán una serie de foros sobre juegos mmorpg.

2 Introducción

Esta es la documentación correspondiente al proyecto de fin de Grado Superior de Desarrollo Web (2016-2018), que ha sido realizado entre los meses de abril y mayo de 2018.

He decidido realizar una página web de foros que permita a los jugadores casuales de juegos mmorpg compartir información y ayudarse mutuamente. Para ello, desarrolle una serie de foros y un sistema de mensajería interna.

En las siguientes secciones entrare en detalle en los aspectos de trabajo, así como las funcionalidades que ofrece esta web.

3 Objetivos

Los objetivos propuestos fueron el desarrollo una aplicación web utilizando tecnologías puntas y la realización del trabajo de forma profesional tomando como referencia nuestra estancia en la empresa asignada.

Como jugador de este tipo de juego se lo difícil que es para los jugadores ocasionales introducirse en esta competitiva comunidad online. Por ello propuse diseñar y desarrollar un sitio web con una serie de foros y con funcionalidades dinámicas como el registro de usuario, la inserción y modificación de temas y comentarios. Y un sistema de mensajería interna que permita comunicarse a los usuarios de forma privada.

Cabe señalar que este trabajo ha sido realizado a la vez que realizaba el módulo profesional de Formación en Centros de Trabajo (FCT).

4 Herramientas y tecnologías utilizadas

En este apartado se enumerarán y se comentaran en profundidad las herramientas y tecnologías que han intervenido en el desarrollo.

- HTML
- CSS
- Bootstrap
- MySQL
- Java
- JSP (JavaServer Pages)
- Java Servlet
- JQuery



HTML

HTML es el lenguaje básico de la World Wide Web, HTML5 es la quinta revisión del mismo y especifica dos variantes de sintaxis para HTML: un «clásico» HTML (text/html), la variante conocida como HTML5 y una variante XHTML conocida como sintaxis XHTML5 que deberá ser servida como XML.^{1 2} Esta es la primera vez que HTML y XHTML se han desarrollado en paralelo.

Aquí vemos un ejemplo del mismo, con implementación de Bootstrap y JSP, de los cuales hablaremos más adelante.

```
<div class="rounded bg-light my-1 p-1 col-11"><br>
  <div class="row">
    <div class="row col-6">
      
      <h4><%= ale.getUsuario() %></h4>
    </div>
    <div class="col-6 text-right">
      <span style="opacity:0.5;"><%= ale.getHora() %></span>
    </div>
  </div>
  <hr>
  <p><%= ale.getTexto() %></p>
</div>
```

HTML5 establece una serie de nuevos elementos y atributos que reflejan el uso típico de los sitios web modernos. Algunos de ellos son técnicamente similares a las etiquetas `<div>` y ``, pero tienen un significado semántico, como por ejemplo `<nav>` (barra de navegación del sitio web) y `<header>` o `<footer>`.

Otros elementos proporcionan nuevas funcionalidades a través de una interfaz estandarizada, como los elementos `<audio>` y `<video>`.



CSS

CSS u Hojas de Estilo en Cascada (Cascading Style Sheets) es el lenguaje de hojas de estilo utilizado para describir el aspecto y el formato una página web. El uso de CSS en el proyecto no ha sido a penas, ya que Bootstrap ofrece facilidades al utilizar sus clases predefinidas.

Aquí vemos un ejemplo que nos permite modificar el aspecto de una ventana modal:

```
.boxlogin modal {  
  border: 0px solid #fff;  
  margin: 100px auto;  
  padding: 50px 60px;  
  width: 320px;  
  background: rgba(186,170,170,0.75);  
  box-shadow: -1px 4px 26px 11px rgba(0,0,0,0.75);  
  -webkit-box-shadow: -1px 4px 26px 11px rgba(0,0,0,0.75);  
  -moz-box-shadow: -1px 4px 26px 11px rgba(0,0,0,0.75);  
}
```



Bootstrap

Bootstrap es un framework de front-end para un desarrollo “responsive”, es decir que el contenido se adapte dependiendo al tamaño de la página web, disponiéndose en diferentes lugares o con diferente formato, para ello dispone de un sistema de rejillas con el que “jugar” para colocar a nuestro gusto el contenido.

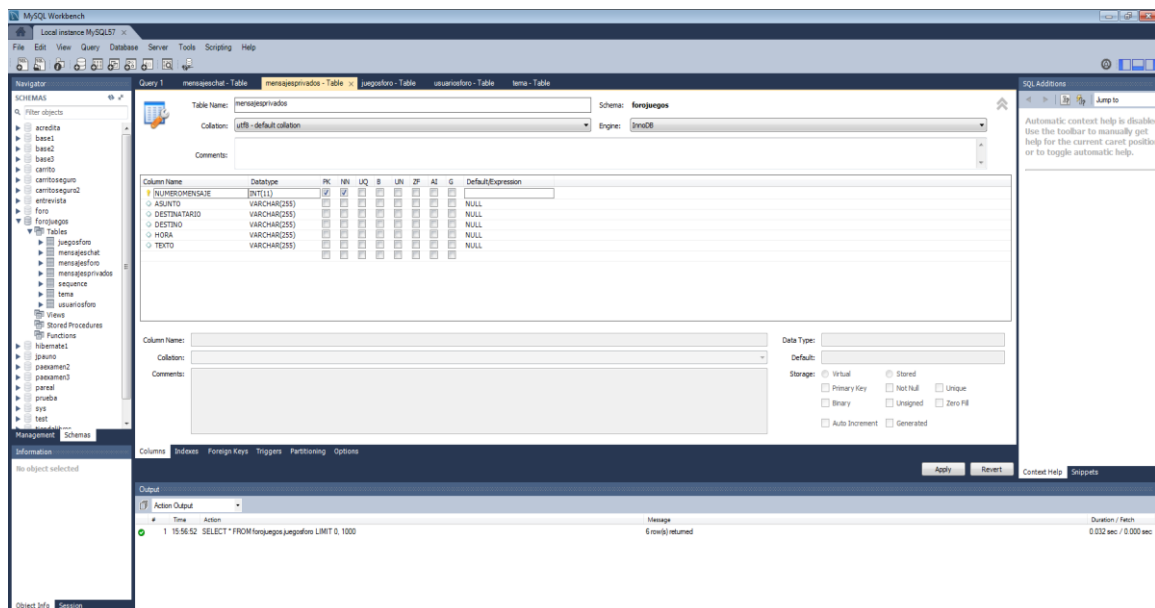
También dispone de numerosas clases predefinidas para colores de texto, botones diseñados, formatos de mensajes de confirmación y alertas, etc.

MySQL / MySQL Workbench



MySQL Workbench es una herramienta visual de diseño de bases de datos que integra desarrollo de software, Administración de bases de datos, diseño de bases de datos, creación y mantenimiento para el sistema de base de datos MySQL.

Aquí una imagen de la misma:



JSP



JSP es un acrónimo de Java Server Pages. Es, una tecnología orientada a crear páginas web con programación en Java.

Con JSP podemos crear aplicaciones web que se ejecuten en variados servidores web, de múltiples plataformas, ya que Java es en esencia un lenguaje multiplataforma. Las páginas JSP están compuestas de código HTML/XML mezclado con etiquetas especiales para programar scripts de servidor en sintaxis Java. Por tanto, las JSP podremos escribirlas con nuestro editor HTML/XML habitual.

Bootstrap



El servlet es una clase en el lenguaje de programación Java, utilizada para ampliar las capacidades de un servidor. Aunque los servlets pueden responder a cualquier tipo de solicitudes, estos son utilizados comúnmente para extender las aplicaciones alojadas por servidores web, de tal manera que pueden ser vistos como applets de Java que se ejecutan en servidores en vez de navegadores web. Este tipo de servlets son la contraparte Java de otras tecnologías de contenido dinámico Web, como PHP y ASP.NET.

La palabra servlet deriva de otra anterior, applet, que se refiere a pequeños programas que se ejecutan en el contexto de un navegador web.

El uso más común de los servlets es generar páginas web de forma dinámica a partir de los parámetros de la petición que envía el navegador web.

jQuery



jQuery es una librería JavaScript que se enfoca en simplificar la manipulación del DOM, llamadas AJAX y manejo de eventos. Es utilizado por desarrolladores JavaScript de manera frecuente.

También dispone de numerosas clases predefinidas para colores de texto, botones diseñados, formatos de mensajes de confirmación y alertas, etc.

Eclipse (IDE)



Eclipse es una plataforma de desarrollo de código abierto basada en Java. Por si misma, es simplemente un marco de trabajo y un conjunto de servicios para la construcción del entorno de desarrollo de los componentes de entrada. Afortunadamente, Eclipse tiene un conjunto de complementos, incluidas las Herramientas de Desarrollo de Java (JDT)

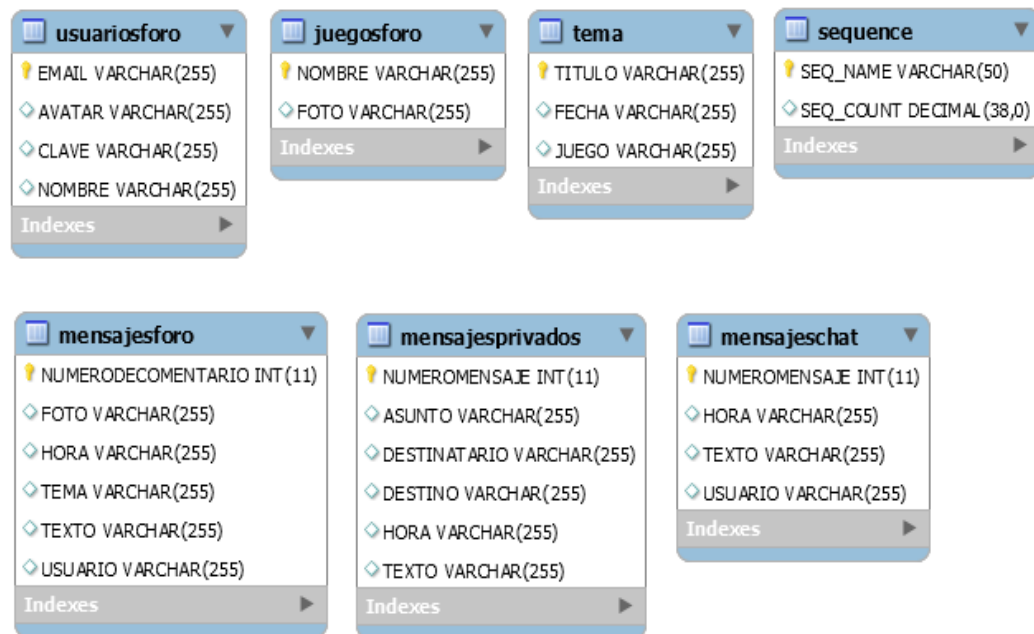
Mientras que la mayoría de los usuarios están felices de usar Eclipse como un IDE de Java, sus ambiciones no se detienen ahí. Eclipse también incluye el Entorno de Desarrollo de Complementos (PDE), que es de interés principalmente para los desarrolladores que quieren extender Eclipse, dado que les permite construir herramientas que se integran sin dificultades con el entorno de Eclipse. Dado que todo en Eclipse es un complemento, todos los desarrolladores de herramientas tienen un campo de juego de nivel para ofrecer extensiones a Eclipse y para proporcionar un entorno de desarrollo integrado y unificado para los usuarios.

Esta paridad y consistencia no está limitada a las herramientas de desarrollo de Java. Aunque Eclipse se escribe en el lenguaje Java, su uso no se limita al lenguaje Java. Por ejemplo, los complementos se encuentran disponibles o planificados para incluir soporte para los lenguajes de programación como C/C++ y COBOL. El marco de trabajo de Eclipse puede también utilizarse como base para otros tipos de aplicaciones que no se relacionen con el desarrollo del software, como los sistemas de gestión de contenido.

El ejemplo principal de una aplicación basada en Eclipse es el entorno de trabajo de IBM® WebSphere® Studio, que forma la base de la familia de IBM de las herramientas de desarrollo de Java. WebSphere Studio Application Developer, por ejemplo, agrega soporte para JSP, servlets, EJB, XML, servicios web y el acceso a la base de datos.

5 Base de datos

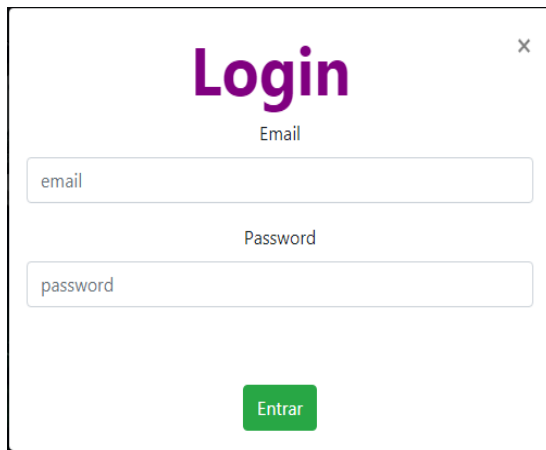
Para la creación de la web diseñe la siguiente estructura de datos:



6 Funcionalidad

Usuario registrado

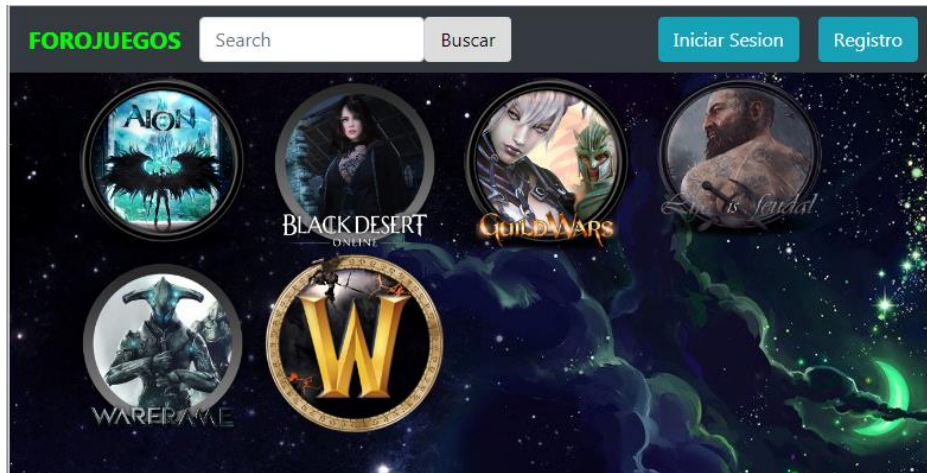
El usuario registrado para acceder las funcionalidades deberá autenticarse en el formulario de login:

A mockup of a login form. It features a white background with a thin black border. At the top center, the word "Login" is written in a large, bold, purple font. To its right is a small grey 'x' icon. Below the title, the word "Email" is centered in a small grey font. Underneath is a white text input field with a light grey border and the placeholder text "email". Below this, the word "Password" is centered in a small grey font. Underneath is another white text input field with a light grey border and the placeholder text "password". At the bottom center, there is a green rectangular button with the word "Entrar" in white text.

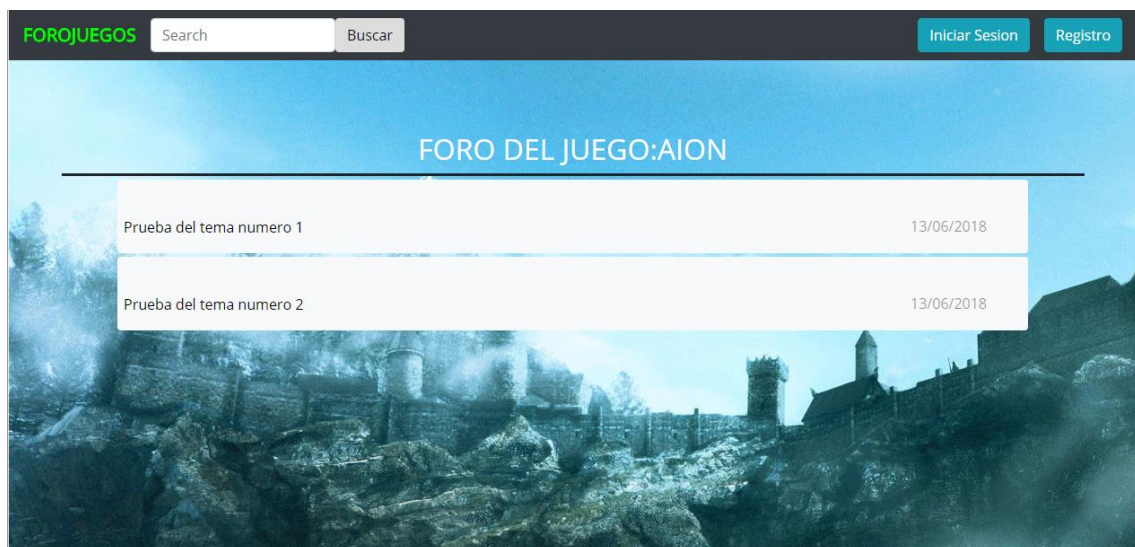
Usuario no registrado

Al ser una web orientada a la difusión de información los usuarios no registrados podrán ver todo el contenido de los diversos foros pero no podrán participar en ellos ni dispondrán de servicio de mensajería.

Al entrar en ForoJuegos, encontraremos la página principal, la cual contiene un listado con todos los juegos disponibles.

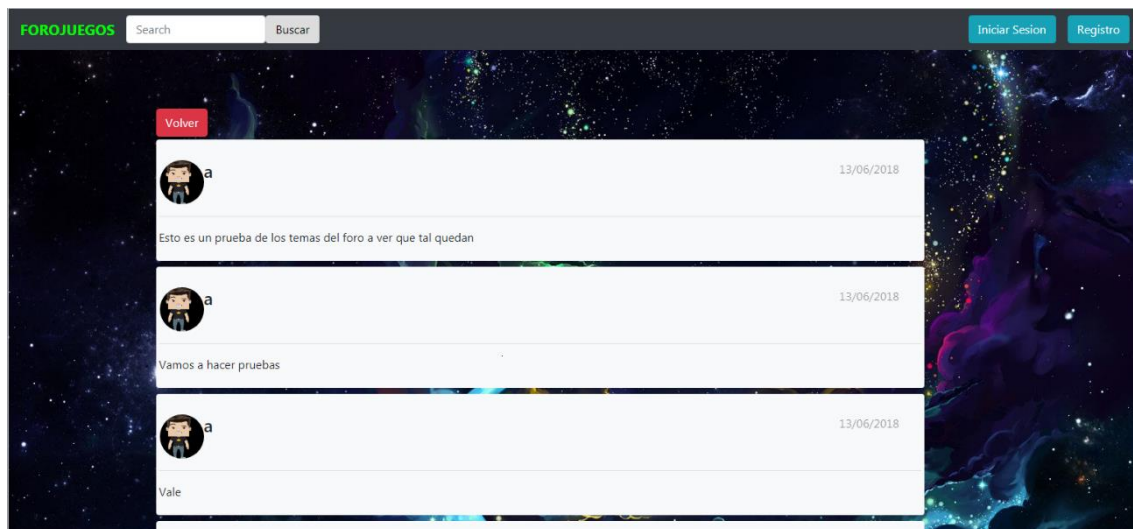


Al pulsar sobre las imágenes de los juegos accederemos al foro de dicho juego:

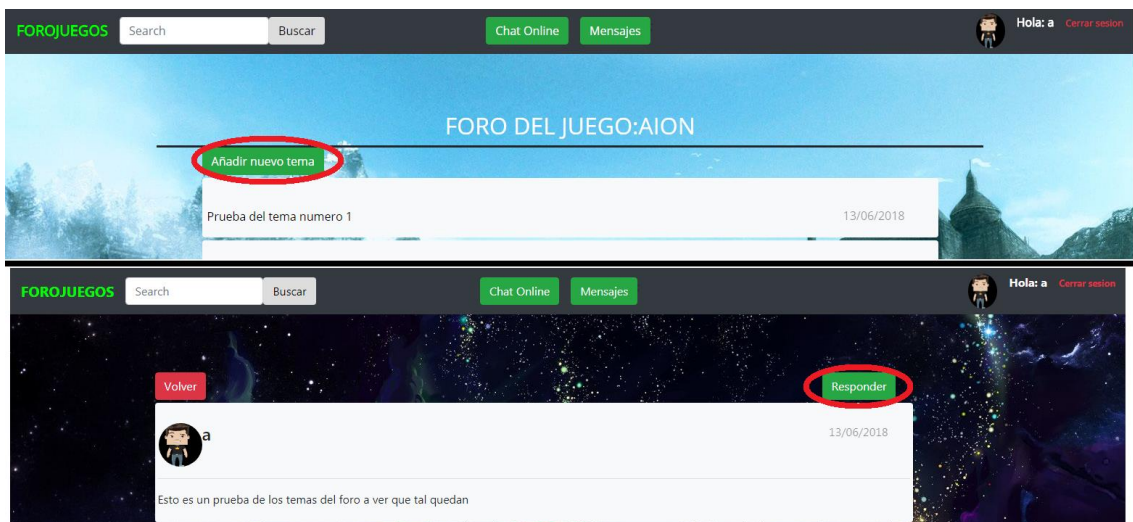


En el podremos ver un listado de los temas que contiene ese foro y la fecha de publicación del mismo.

Al pulsar sobre cualquiera de los temas accederemos a los mensajes publicados por los usuarios respecto a dicho tema:

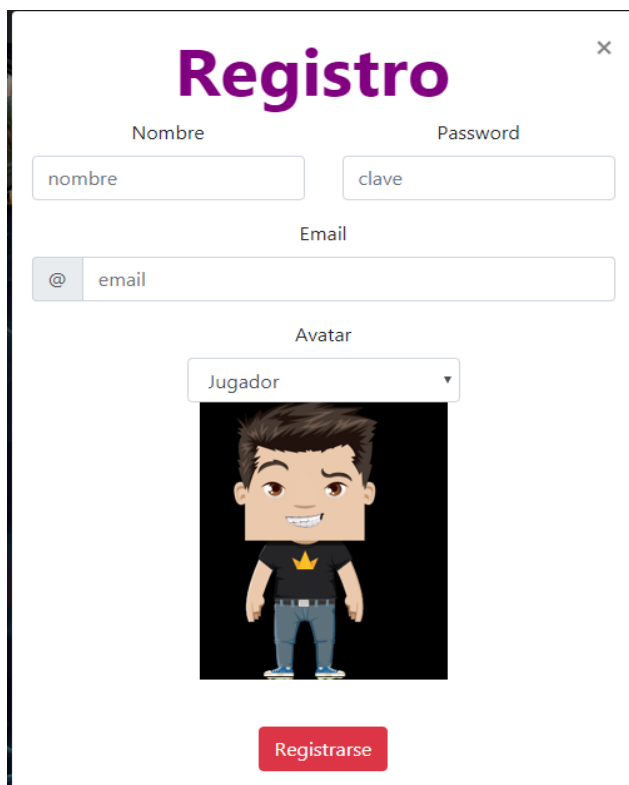


En ambas ventanas anteriores en caso de estar logeado nos aparecerá un botón para añadir nuestros mensajes/temas.



Creación de usuario

En la parte superior derecha del bloque de navegación se puede ver un enlace al formulario de inicio de sesión y registro de usuario:



The image shows a registration form titled "Registro" in a purple font. It includes a close button (X) in the top right corner. The form has four input fields: "Nombre" (Name) with a placeholder "nombre", "Password" with a placeholder "clave", "Email" with a placeholder "email" and an "@" icon, and "Avatar" with a dropdown menu showing "Jugador" and a downward arrow. Below the dropdown is a preview of a cartoon character with brown hair, a black t-shirt with a yellow crown, blue jeans, and blue shoes. At the bottom is a red button labeled "Registrarse".

Una vez validado los datos, y creado correctamente el usuario, se le redireccionará a la página principal estando ya logeado.

De igual forma los usuarios logeados podrán acceder a un chat online donde enviar mensajes que pueden ver el resto de usuarios conectados,

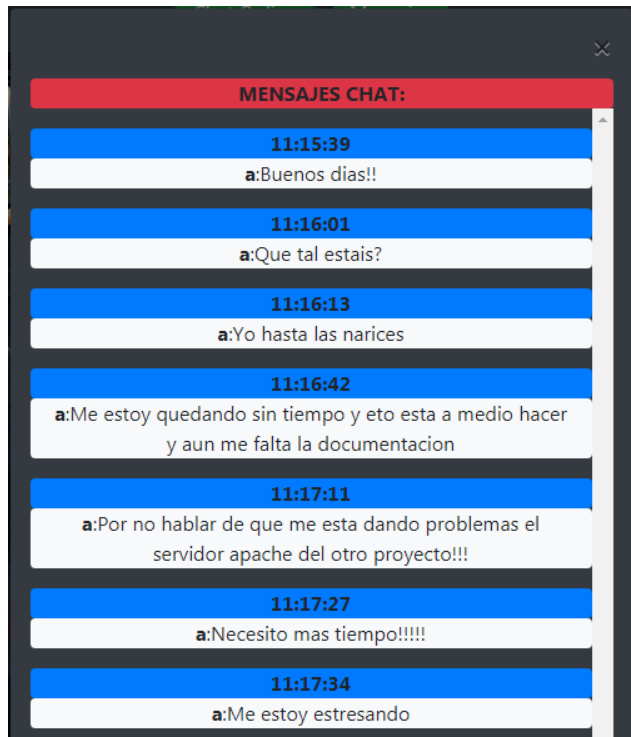


Tabla de funcionalidades

Usuario	Ver foro	Ver temas	Ver mensajes	Chat	Añadir tema	Añadir mensaje	Enviar mensaje privado
Registrado	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
No registrado	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO

7 Conclusiones

Mejoras

En cuanto a las posibles mejoras de la aplicación se encuentran las siguientes:

- Creación de eventos por parte de los usuarios a los que se puedan unir otros usuarios.
- App móvil que permita recibir los mensajes privados del usuario, así como contestarlos.

8 Apéndice

Fuentes

Html: <http://www.w3schools.com/>

Css: <https://www.w3schools.com/css/>

Bootstrap: <http://www.getbootstrap.com/>

MySQLWorkbench: <https://www.mysql.com/>

Archivos complementarios

Junto con esta memoria, se entrega todo el código necesario para desplegar la web.