

Fase-I Proyecto Final Programación en la Web

MyGameLog

Daniel Esteban Rueda Barrera - 2221927
José Augusto Quintero Lobo - 2202348
Daniel Fernando Leal Ayala - 2191430
Kevin Farith García Chaparro - 2204078

Universidad Industrial de Santander
Escuela de Ingeniería en Sistemas e Informática
Ingeniero: Manuel Guillermo Flórez Becerra, Profesor Planta
Programación en la Web

Bucaramanga, Santander, Colombia
27 de octubre de 2024

Índice

1. Objetivos de la Aplicación web

- Objetivo general
- Objetivos específicos

2. Imagen de la Primera Página del Sitio

- Captura de pantalla de la página de inicio.

3. Estructura Jerárquica del Sitio en el Disco

- Descripción de la estructura de carpetas y archivos del proyecto.
- Explicación de las carpetas public, src, components , pages , entre otras.

4. Explicación de Funcionalidades Implementadas(menús y submenús)

- Navegación principal (Inicio, Search Game , Login).

5. Principios Web Aplicados en el Diseño(Anexo 1)

- Responsive Design
- Usabilidad
- Accesibilidad

6. Conclusiones

7. Anexo 2 Funcionalidades Implementadas y no Implementadas

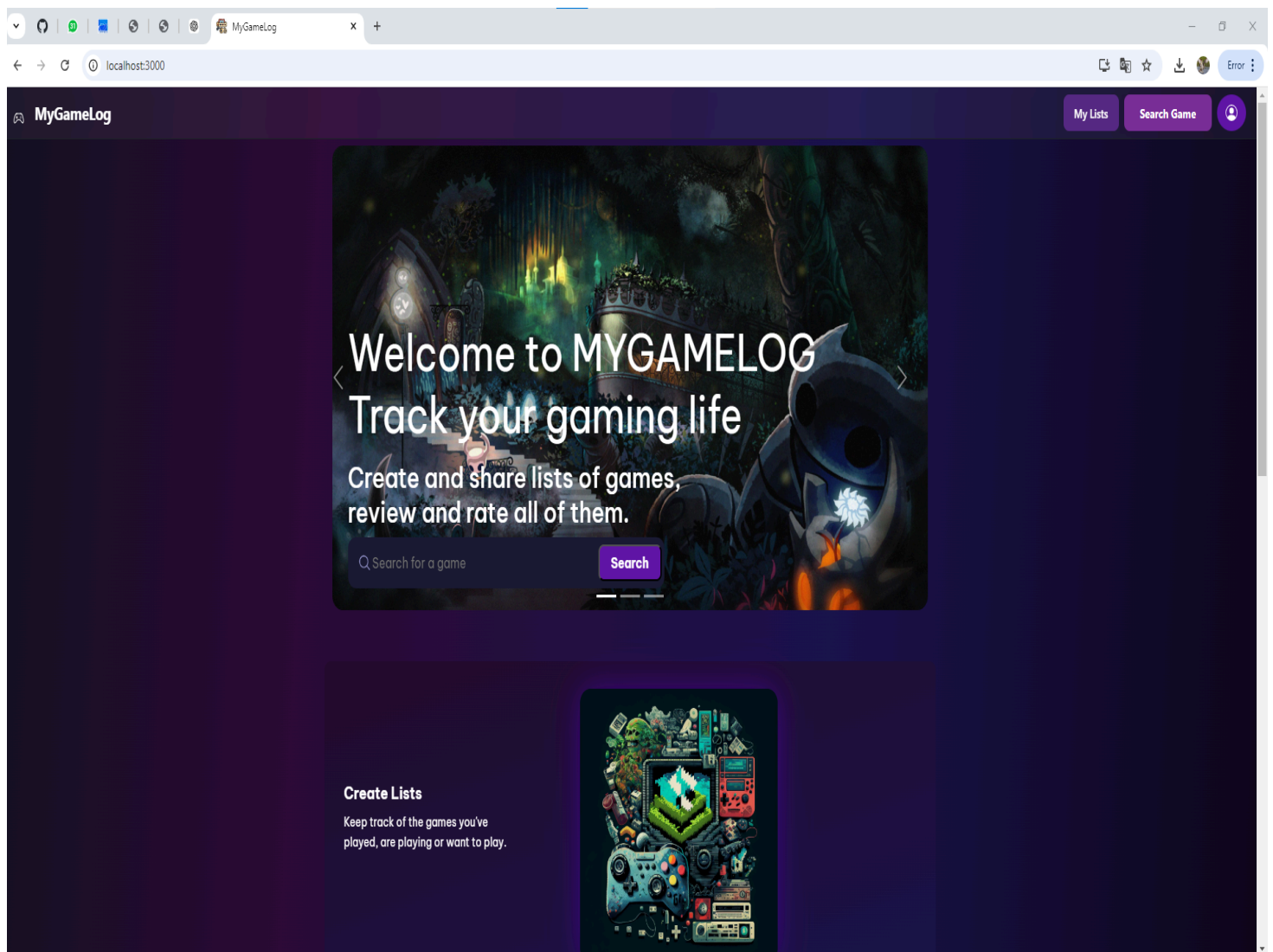
8.Anexo 3 Enlace Github

9.Bibliografía

1. Objetivos de la Aplicación web

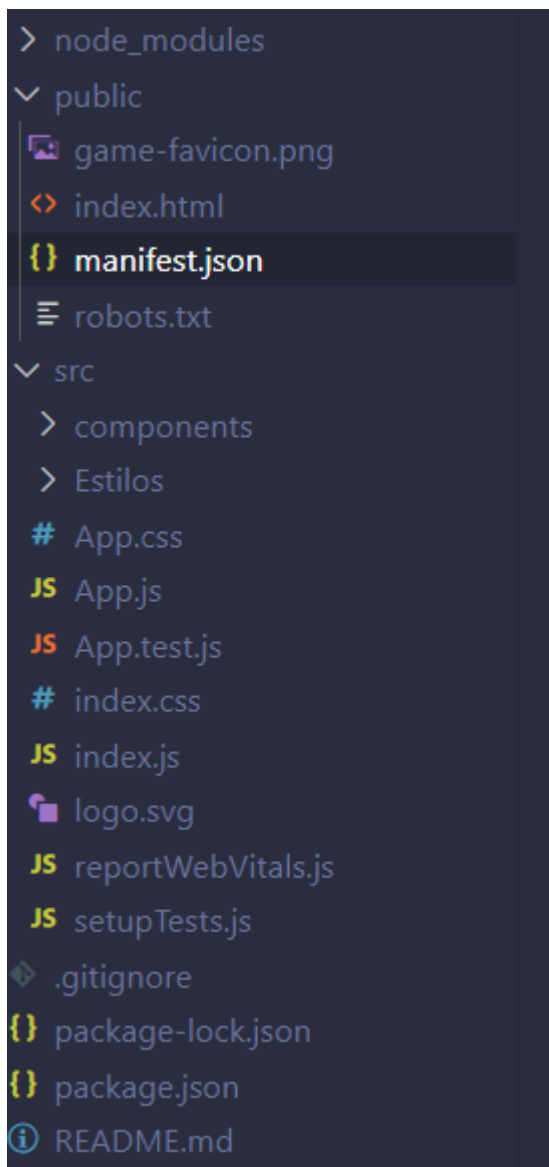
- **Objetivo General:** Proporcionar a los usuarios una plataforma organizada para registrar y hacer seguimiento de su progreso en videojuegos, ayudando a los usuarios a tener un registro de sus videojuegos jugados y que planean jugar, además de la posibilidad de calificarlos.
- **Objetivos Específicos:**
 - ❖ Crear una interfaz interactiva y amigable usando React.
 - ❖ Implementar un sistema de registro de juegos donde el usuario pueda agregar, editar y eliminar entradas.
 - ❖ Implementar un sistema de navegación que permita a los usuarios desplazarse entre las secciones "Inicio", "Juegos" y "Login", asegurando una experiencia de usuario fluida y accesible.
 - ❖ Facilitar la búsqueda de juegos dentro de la aplicación, mostrando referencias y opiniones de otros usuarios.
 - ❖ Hacer uso de principios de diseño web como el responsive design para accesibilidad en dispositivos móviles y de escritorio en nuestra aplicación web.

2. Imagen de la Primera Página del Sitio



3. Estructura Jerárquica del Sitio en el Disco

- Descripción de la estructura de carpetas y archivos del proyecto.



- Explicación de las carpetas public, src, components , pages , entre otras.

|— **node_modules**

| |— _Módulos y dependencias de npm_

|— **public**

| |— **game-favicon.png** - Icono para el navegador

| |— **index.html** - HTML principal del proyecto

| |— **manifest.json** - Archivo de configuración para Progressive Web App (PWA)

| |— **robots.txt** - Indicaciones para bots de motores de búsqueda

|— **src**

| |— **components** - Componentes de React reutilizables

| |— **Estilos** - Carpeta para archivos CSS (hojas de estilo)

| |— **App.css** - Estilos principales del componente App

| |— **App.js** - Componente principal de la aplicación

| |— **App.test.js** - Archivo de pruebas para el componente App

| |— **index.css** - Estilos globales del proyecto

| |— **index.js** - Punto de entrada principal de la aplicación React

| |— **logo.svg** - Logo en formato SVG usado en la app

| |— **reportWebVitals.js** - Archivo para medir el rendimiento de la aplicación

| |— **setupTests.js** - Archivo de configuración para pruebas

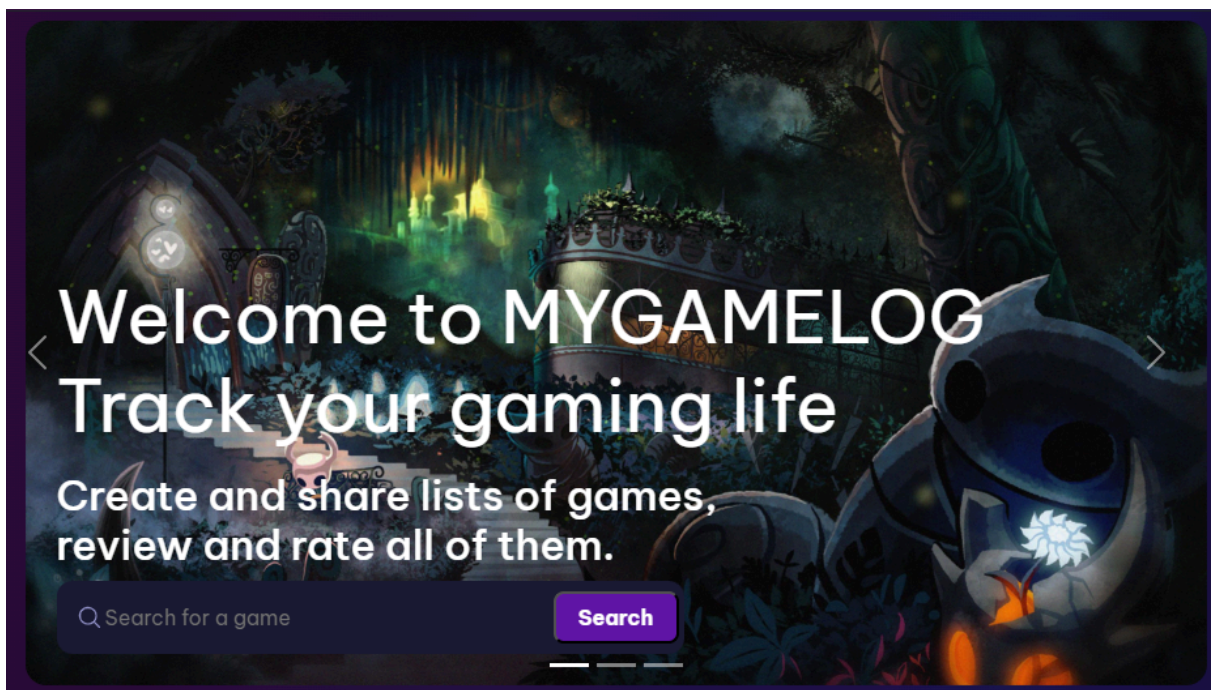
|— **.gitignore** - Archivo para ignorar archivos y carpetas en Git

- └─ **package-lock.json** - Detalles exactos de versiones de dependencias
- └─ **package.json** - Configuración y dependencias del proyecto
- └─ **README.md** - Documentación básica del proyecto

4. Explicación de Funcionalidades Implementadas(menús y submenús)

- **Navegación Principal:**

- **Inicio:** La pantalla de bienvenida en donde se implementó un carrusel con distintas imágenes de temáticas de videojuegos que realizan una transición cada x segundos utilizando el efecto “fade” (también se puede hacer la transición manualmente con las flechas), para darle un dinamismo a la página. Además dentro del mismo carrusel se implementó una barra de búsqueda que debe permitir realizar las consultas de los distintos videojuegos que los usuarios en general han comentado y puntuado.



- **Barra de Menú:** La barra de menú principal permanece fija y tiene los siguientes elementos en forma de botón: MyList , Search Game, icono de cuenta y por último **Mygame log**.



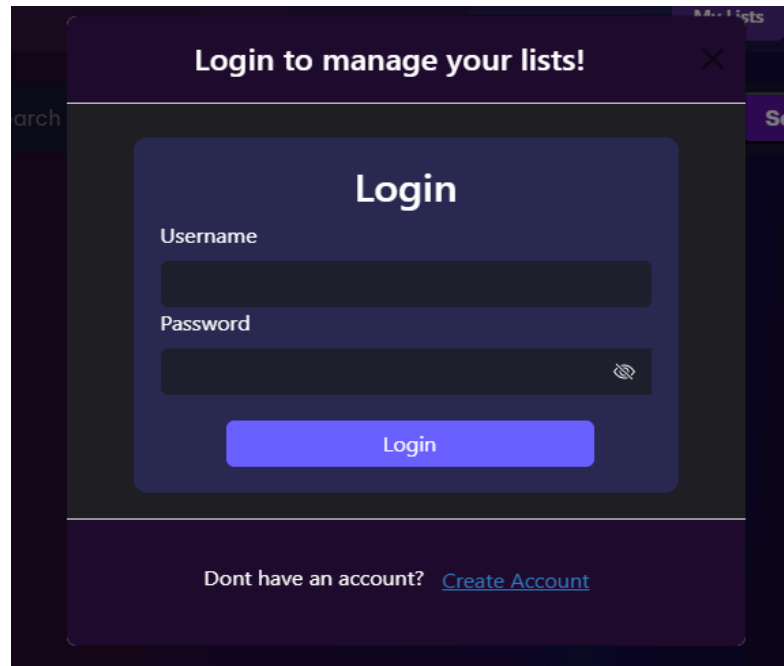
- **My List:** Se incorporó un botón que nos redirecciona a un apartado en forma de lista de los principales videojuegos con las puntuaciones de los usuarios, donde el usuario tendrá la opción de guardar algún videojuego de interés y puntuar para su lista personal, pero tendrá que loguearse para guardarlo en su cuenta (cuando la base de datos esté funcionando se podrán visualizar la lista como tal, ya que necesitamos los elementos).
- **Search Game:** Hace parte del menú principal de la página y su función es desplegar una barra de búsqueda en la parte superior de la página de forma centrada y con esto el usuario podrá realizar consultas de los distintos videojuegos de interés concretamente. Reemplaza el carrusel cuando se le hace click navegando a otra ruta. Como ejemplo en lo que se implementa la BD de videojuegos, se puede probar buscando “Pokemon” o “Persona” y viendo los resultados.



- **Login:** Se implementó un botón en el menú principal con el típico icono de cuenta, donde al hacer click aparece una ventana emergente sobre el contenido de la página principal (se utilizó un modal) del login con username y password , además de tener en el mismo apartado una opción de crear cuenta que al hacer click reemplaza el login por Register y ahí el usuario creará la respectiva cuenta de la forma más sencilla

posible. Por último dicho register se incorporó un link de vuelta al login por si el usuario se equivocó y pueda devolverse rápidamente. Se hizo el uso de rutas privadas y públicas tanto para antes del login como para el MyList que es una función que se puede realizar después del login.

The image shows a registration form with a dark purple and black color scheme. At the top, a header bar contains the text "Register on our website!" in white, with a close button (X) on the right. Below this, the main form area has a title "Register" in white. The form contains five input fields: "First Name", "Last Name", "Username", "Email", and "Password". The "Password" field has a toggle icon (an eye with a slash) on its right side. A blue "Register" button is positioned below the input fields. At the bottom of the form, there is a link that says "Already have an account? [Login Here!](#)".



-
- **MyGameLog:** El logo de la página junto con el nombre se incorporó donde si le hacemos click nos devolverá a la página principal donde está el carrusel, por ejemplo: si estamos en search Game o My Lists podemos devolvemos a la página de inicio o principal con solo clickear el Mygame log.
- **Pie de página:** Se añadieron los principales medios de contactos como facebook, Twitter X , reddit y discord. También se incorporó el contáctenos de los miembros del equipo, teniendo en cuenta los datos básicos y las fotos.

En cuanto a las hojas de estilo y los script de JS cada archivo está de forma independiente y se tuvo en cuenta una buena organización de los mismos con los respectivos comentarios.

5. Principios web aplicados en el diseño(Anexo 1).

Durante el desarrollo de nuestro sitio web, hemos implementado tres principios fundamentales de diseño que aseguran una experiencia de usuario optimizada y accesible para todos: Responsive Design, Usabilidad y Accesibilidad. A continuación, se describe cómo cada uno de estos principios ha sido aplicado en el proyecto y los beneficios que aportan.

1. Responsive Design (Diseño Responsivo)

El diseño responsivo permite que el sitio web se adapte automáticamente a distintos tamaños de pantalla y dispositivos, como computadoras, tabletas y teléfonos móviles. Para lograrlo, utilizamos unidades de medida flexibles en el CSS, como ``vmin`` y ``vh``, que permiten que los elementos escalen de acuerdo con las dimensiones de la pantalla. También se utiliza ``@media queries`` para ajustar las animaciones y el diseño en función de las preferencias del usuario. Además, hemos integrado la biblioteca Bootstrap, que proporciona un sistema de rejillas y clases específicas para crear un diseño adaptable.

Este enfoque garantiza que los usuarios disfruten de una experiencia de navegación óptima, independientemente del dispositivo que utilicen. Al asegurar la adaptabilidad del sitio, mejoramos tanto la accesibilidad como la satisfacción del usuario, permitiéndole interactuar fácilmente con el contenido desde cualquier dispositivo.

2. Usabilidad

La usabilidad se refiere a la facilidad con la que los usuarios pueden interactuar con el sitio web y acceder a la información que necesitan. Para mejorar la usabilidad, hemos estructurado las rutas de navegación de forma lógica mediante React Router. Esto facilita la organización del contenido en distintas secciones, como la página principal, la página de búsqueda y la página de detalles de juegos. Además, incluimos una página de error personalizada (404) para redirigir a los usuarios en caso de que

ingresen una URL incorrecta, evitando confusiones y mejorando la experiencia de usuario.

Hemos implementado también enlaces condicionales para mostrar o ocultar ciertas páginas en función del estado de inicio de sesión del usuario. Por ejemplo, la sección "Mis listas" solo es accesible si el usuario ha iniciado sesión, lo que ayuda a mantener la interfaz limpia y evita que los usuarios vean contenido no relevante.

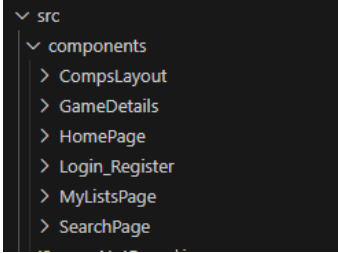
6. Conclusiones

1. Se lograron avances significativos hacia el objetivo general de crear una plataforma para registrar, seguir y evaluar el progreso en videojuegos. Con una estructura sólida de navegación y una interfaz intuitiva desarrollada en React, se ha facilitado una experiencia de usuario amigable y organizada.
2. El diseño responsive garantiza accesibilidad desde cualquier dispositivo, maximizando la usabilidad y adaptabilidad del sitio. La organización del contenido en rutas públicas y privadas contribuye a una experiencia de usuario lógica y fluida, y la inclusión de una página de error 404 mejora la navegación, evitando confusión.
3. La estructura de carpetas y archivos organizada y bien documentada, incluyendo componentes, estilos y scripts separados, permite una mayor escalabilidad y mantenimiento del proyecto. Esto también facilita la colaboración y revisión del código por parte de terceros.

4. La mayoría de las funcionalidades clave fueron implementadas, como el carrusel, el login modal, y la barra de búsqueda; sin embargo, algunos elementos como almacenamiento en localStorage y ciertos efectos adicionales (popover, collapse) están pendientes, lo que representa una oportunidad de mejora en futuras fases.
5. Durante la implementación del proyecto en un entorno de trabajo local, se identificaron desafíos en la configuración de ciertas dependencias y en la gestión de repositorios, lo cual puede representar áreas para optimizar el flujo de trabajo y asegurar la accesibilidad al repositorio en el futuro.
6. Al aplicar principios como usabilidad y accesibilidad, el proyecto MyGameLog refleja un enfoque centrado en el usuario, permitiendo una experiencia de navegación coherente y personalizada, especialmente con opciones de login que segmentan contenido relevante para usuarios registrados y visitantes.

7. Anexo 2 Funcionalidades Implementadas y no Implementadas

Funcionalidades	Implementó (total o incompleto)	No Implementó Nada	Comentarios al respecto
El sitio debe implementar responsiveDesign (para tablets, celulares y Desktop)	Si		La página responde a los distintos tamaños sin perder su barra fija y visualizando de manera correcta.
Portada con títulos, logo, barra de menús fija acorde al sitio, diseño a tres columnas, implementar efectos: fade, modal, collapse, popover, dropdown; el pie página para contactos y conexiones a facebook, twitter y otros	Sí incompleto		La mayoría de las cosas exceptuando el popover y el collapse que por ahora nos hemos considerado necesario.
Router o Implementar, rutas públicas y rutas privadas para que no permita ver el contenido de rutas privadas sin antes haberse registrado exitosamente en login; en esta primera FASE no es necesario realizar la conexión a la BD, pero si implementar el 'Modal'	Sí		Se implementó el modal para el login y el register.
El sitio no debe permitir entradas por puertas traseras, ente objetivo se logra implementando en anterior.I	Sí		Las rutas como /, /search, /game/:gameName, y cualquier ruta no definida (*), están disponibles para todos los usuarios, ya que no están protegidas por la variable isLoggedIn. La ruta /mylists es una ruta privada en este caso, ya que solo se renderiza si isLoggedIn es true.
Implementar Carrusel, acordeon,	Sí		Se implementó el Carrusel

videos, sonido, texto con estilos (primera letra grande y a color)	incompleto		con efectos de transición fade, además de textos con estilos , sin embargo los acordeones y videos no se tuvieron en cuenta por el tipo de página en el inicio que no se necesita ocultar y colocar mucho texto sino más bien presentarlo a la vista para que el interés del usuario aumente, quizás más adelante cuando estén los videojuegos montados se pueda implementar.
Implementar un formulario usando : import Form from 'react-bootstrap/Form';	Sí		<pre>import { Form, Button, Container, InputGroup } from 'react-bootstrap';</pre> <p>Se utilizó en el proyecto para el Login Form y register Form.</p>
Usando un modal de bootstrap implementar el patron de login: xxxxxx; passwd:xxxxxxx ; verificación del login y password usando localStorage para almacenar estos atributos en el computador local(investigar en w3school).	Sí incompleto		<pre>import { Modal, Button, Row, Col } from 'react-bootstrap';</pre> <p>Se utilizó el modal de bootstrap , pero no se implementó el localStorage para almacenar esos atributos.</p>
Las hojas de estilo y los script de JS deben estar en archivos independientes y bien organizados y documentados es decir con comentarios	Sí		<p>Todo bien organizado en carpetas y en archivos independientes. Adjunto una parte de la organización.</p> 

El footer, además del contáctenos (miembros del equipo, al hacer click presentar los datos básicos del estudiante incluyendo una foto), debe hacer referencia a mínimo cuatro redes sociales.	Sí		Las cuatro redes sociales como mínimo se incorporó junto con el contáctenos del equipo.
Se debe aplicar todas las técnicas para el diseño web y programación web, como: contraste de color, la barra de menú debe permanecer fija independiente de otras páginas que se invoquen etc....es decir aplicar los principios de diseño web	Sí		Se tuvo en cuenta los principios básicos. La barra de menú queda fija y demás situaciones.

8. Anexo 3 Enlace Github

Tenemos el proyecto subido al repositorio, pero nos parece un poco más complicado darle el acceso, ya que probamos con el git clone y demás y no nos sirvió, pero de manera local funcionó perfectamente.

Por motivos de fácil acceso le daremos el link por google drive ,donde estará un .zip del proyecto el cuál es el siguiente:

Los pasos a seguir son:

1.Descomprima el .zip , el cual contiene una carpeta llamada MyGameLog-Main-site

2.Abra el visual studio Code ,ir a open folder elegir la carpeta MyGameLog-Main-site

3.En el visual studio code ir al botón terminal en la parte superior de izquierda y buscar la opción de new terminal, luego instalar npm a la última versión:

npm install

limpiar la caché para borrar restos de ficheros de versiones anteriores(opcional)

Consejo

npm install -g npm@latest (**No** utilizarlo así porque a veces da errores y no arranca)

Esperar pacientemente que instale los archivos en la carpeta.

4.Luego de comprobar que el npm está instalado , por último en la misma consola escribir el siguiente comando:

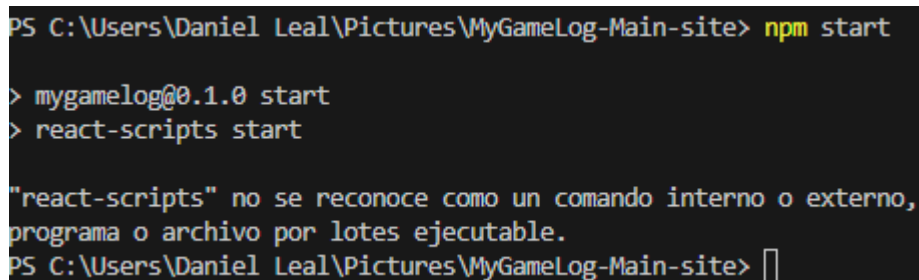
npm start

5.Con el anterior comando debió redirigirlo a nuestra página web en el puerto 3000 (<http://localhost:3000/search>) .

6.Disfrutar nuestra interfaz agradable.

Posibles errores(Tener en cuenta por si no le funcionó)

“react-scripts start”



```
PS C:\Users\Daniel Leal\Pictures\MyGameLog-Main-site> npm start
> mygamelog@0.1.0 start
> react-scripts start

"react-scripts" no se reconoce como un comando interno o externo,
programa o archivo por lotes ejecutable.
PS C:\Users\Daniel Leal\Pictures\MyGameLog-Main-site> 
```

¿Por qué ocurrió?

Porque no instalastes el npm en la carpeta, o lo instalastes sin haber elegido dicha carpeta primero **“MyGameLog-Main-site”**.

Para ello debes hacer primero el paso 2 y luego el tres sin cambiar el orden.

9. Bibliografía

JavaScript. (s/f). MDN Web Docs. Recuperado el 27 de octubre de 2024, de <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript>

React. (s/f-a). React.dev. Recuperado el 27 de octubre de 2024, de <https://react.dev/>

React. (s/f-b). Npm. Recuperado el 27 de octubre de 2024, de <https://www.npmjs.com/package/react>

React bootstrap. (s/f). Github.Io. Recuperado el 27 de octubre de 2024, de <https://react-bootstrap.github.io/>

W3Schools online web tutorials. (s/f). W3schools.com. Recuperado el 27 de octubre de 2024, de <https://www.w3schools.com/>

Nielsen Norman Group. (2020). Usability 101: Introduction to Usability. Nielsen Norman Group. Recuperado el 27 de octubre de 2024, de <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Mozilla Developer Network (MDN). (2023). Accessibility - MDN Web Docs. Mozilla Foundation. Recuperado el 27 de octubre de 2024, de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Accessibility>

Google Developers. (2022). Web Fundamentals: Responsive Design. Google.

Recuperado el 27 de octubre de 2024, de

<https://developers.google.com/web/fundamentals/design-and-ux/responsive/f>