



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Escola Tècnica
Superior d'Enginyeria
Informàtica

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática
Universitat Politècnica de València

Diseño y Desarrollo de un Portal Web de Soporte a Comunidades de Usuarios de Videojuegos

Trabajo Fin de Grado

Grado en Ingeniería Informática

Autor: Comes Marí, Sergio

Tutor: Silva Galiana, Josep

Septiembre, 2015



Resumen

Este proyecto aborda el diseño, tanto funcional como gráfico, y el desarrollo completo (incluyendo descripción de tecnologías utilizadas, diseño, implementación, y validación) de un portal Web cuya temática está centrada en un videojuego llamado World of Warcraft (WoW).

El portal Web desarrollado en este proyecto ofrece a sus usuarios información avanzada y actualizada sobre WoW, y les permite además registrarse para poder acceder a utilidades como la creación de eventos para jugar online con otros jugadores.

Palabras clave: WoW, diseño web, portal web, página web

Índice

1. Introducción	5
1.1. Juegos en línea	5
1.2. World of Warcraft.....	5
2. Presentación del proyecto	7
2.1. Descripción del proyecto.....	7
2.2. Objetivos del proyecto.....	8
3. Conceptos básicos	10
4. Identificación	12
4.1. Características de los usuarios.....	12
4.2. Casos de uso.....	12
5. Análisis, Diseño e Implementación	17
5.1. Tecnologías usadas	17
5.1.1. HTML5 [HTML5].....	17
5.1.2. CSS3 [CSS3]	17
5.1.3. PHP.....	18
5.1.4. SQL.....	18
5.1.5. Javascript	19
5.1.6. Dreamweaver	19
5.1.7. HeidiSQL.....	20
5.1.8. Xampp [Xampp]	21
5.1.9. Filezilla [Filezilla]	22
5.2. Modelo Relacional	23
5.3. Estructura de los ficheros y directorios	23
5.4. Estructura de los ficheros y directorios en la base de datos	25
5.5. Mapa Web.....	26
6. Diseño Gráfico	27
6.1. Diseño de la interfaz	27
6.2. Diseño de la ventana de usuario.....	29
6.2.1. Función de Registro	29
6.2.2. Función de Olvidó su contraseña.....	32
6.2.3. Función de Inicio de sesión.....	33
6.3. Admin	35
6.3.1. Config.....	35
6.4. MiPerfil	36
6.4.1. Datos personales	36
6.4.2. Personajes.....	38
6.4.3. Eventos	46
6.5. Inicio	49
6.5.1. Noticias	50
6.6. Guías.....	52

Índice

6.6.1. Tipos de guías	52
6.6.2. Guía ampliada	54
6.7. Addons	57
6.8. HoS	58
7. Pruebas	59
7.1. Pruebas de validación	59
7.2. Pruebas de usabilidad	59
8. Conclusiones	61
9. Bibliografía	62
10. Anexo.....	64
10.1. Página de Inicio:	64
10.2. Página de Noticias:	64
10.3. Página de Guías:	65
10.4. Página de Addons:	66
10.5. Página de HoS:.....	67
10.6. Página de MiPerfil:	68
10.7. Página de Admin:.....	69
10.8. Página de Noticia ampliada:.....	70
10.9. Página de Guía ampliada:.....	71

1. Introducción

1.1. Juegos en línea

Desde la aparición de Internet, la industria de los videojuegos no ha hecho más que crecer. La incorporación del modo online ha atraído cada vez más el interés de las personas por este tipo de juegos, y es que, son cada vez más frecuentes entre nuestras aficiones.

Podemos encontrar muchos ejemplos de empresas que han hecho fortuna gracias a los videojuegos: Nintendo, Electronic Arts (EA), Activision, Konami, Rockstar Games, etc., pero, dado su interés para este proyecto, vamos a destacar una empresa en concreto: Blizzard Entertainment, Inc.

Blizzard Entertainment, Inc. es una empresa estadounidense fundada el 1 de junio de 1994. Su fama empezó a extenderse gracias a su primer gran éxito llamado, *Warcraft: Orcos y Humanos*.

Desde entonces, Blizzard ha logrado cosechar un gran éxito con las sagas *Warcraft*, *Diablo*, y *Starcraft*, así como el MMORPG (“Massively Multiplayer Online Role-Playing Game”, Videojuego de Rol Multijugador Masivo en Línea) *World of Warcraft*, convirtiéndose en un referente de los géneros de estrategia en tiempo real y MMORPG.

1.2. World of Warcraft

El juego más famoso de Blizzard Entertainment, Inc. es *World of Warcraft*, que aglutina más de cien millones de usuarios en todo el mundo. Los jugadores controlan un avatar dentro de un mundo en una vista de tercera persona (con la opción de jugar en primera persona) explorando el entorno, combatiendo contra varios monstruos y jugadores, completando misiones, e interactuando con personajes no jugadores (PNJ) u otros jugadores.



Introducción

En común con muchos otros MMORPGs, *World of Warcraft* requiere que el jugador pague una suscripción, sea comprando tarjetas de juego preseleccionado un tiempo de juego, o usando una tarjeta de crédito o débito para pagar una cuota regular.

Consta de diez a veinte servidores, llamados reinos, por cada país.

Existen un total de trece razas jugables divididas en dos facciones, la Alianza y la Horda, siendo la decimotercera (pandaren) compartida por ambos bandos. Pertenecen a la Alianza: humanos, gnomos, enanos, elfos de la noche, draenei, huarguens y pandarens; y pertenecen a la Horda: orcos, no-muertos renegados, trols, tauren, elfos de sangre, goblins y pandarens.

En *World of Warcraft* un jugador tiene acceso a once tipos de clases restringidas según la raza que se seleccione. Además de la diferencia existente entre cada clase, estas pueden elegir una rama de talentos entre un total de tres (o cuatro si se selecciona druida como clase), aumentando la diferencia entre estas.

Dentro del juego, los usuarios tienen dos opciones de escenario: PvE (“Player vs Environment”, Jugador contra Entorno) y PvP (“Player vs Player”, Jugador contra Jugador).

Tanto el PvP como el PvE requiere de más de una persona para conseguir sus objetivos, de ahí que los jugadores queden entre ellos para poder jugar, dando lugar a las famosas “raids” (bandas o grupos).

El proyecto que vamos a abordar se centra fundamentalmente en este aspecto: la búsqueda de jugadores que desean jugar estas “raids”. Para ello, es importante conocer las clases y razas del juego que existen, las funciones que pueden realizar cada uno, y el tipo de evento que deseamos realizar.

Los siguientes apartados de esta memoria explicarán el proceso llevado a cabo detalladamente y los problemas y conclusiones sacados del mismo, así como las soluciones adoptadas en cada apartado.



2. Presentación del proyecto

2.1. Descripción del proyecto

El presente trabajo expone los pasos realizados durante el desarrollo del proyecto final de carrera que se va a presentar a lo largo del documento. El objetivo de este manual es servir de ayuda para la comprensión y evaluación del mismo, así como ser un documento de referencia más para futuros proyectos sobre el sector; con la esperanza de que los errores cometidos (y que serán reflejados en este documento) sean evitados en futuros trabajos, y que la experiencia adquirida en la realización de este proyecto sea aprovechada por la comunidad de profesionales.

La finalidad del proyecto es proveer a la comunidad de jugadores de WoW con distintos recursos como son guías sobre el propio juego, información sobre los personajes en el juego de otros jugadores, posibilidad de crear eventos para quedar con otros jugadores dentro del mundo virtual WoW, etc.

El proyecto que a continuación se expone consta de dos partes:

- **Primera parte:** Se centra en la obtención de la información. En ella buscamos dentro del juego adquirir cierta experiencia con cada clase y raza; de igual forma, haremos lo mismo con los distintos eventos que se puedan realizar. Más tarde, tendremos la tarea de incluir todos los detalles recogidos en las guías que proporcionará nuestro proyecto.
- **Segunda parte:** Se centra en la fase de desarrollo y programación. En ella describimos la implementación de la página web: desde el inicio de la estructura, hasta la estilización de la misma; daremos funciones al usuario como, por ejemplo, registro e inicio sesión; y proporcionaremos unas funciones extras a los usuarios registrados como la creación y búsqueda de jugadores y eventos.

Para la segunda parte, se va a utilizar un programa específico en la creación de páginas web llamado Dreamweaver [Dreamweaver], con el que realizaremos la estructura del



Presentación del proyecto

proyecto. También usaremos un gestor de bases de datos llamado HeidiSQL [HeidiSQL], para la creación y edición de los datos necesarios de los usuarios, así como de los jugadores y de los eventos.

2.2. Objetivos del proyecto

El principal objetivo del proyecto es la comunicación entre jugadores. Su función principal es la búsqueda de otros jugadores que recojan ciertas características que sean de utilidad para el juego. Una función similar, igual de importante, es la creación y búsqueda de eventos para poder interactuar con los compañeros dentro del juego.

Sus funciones principales son:

- Crear/Insertar personajes.
- Editar personajes.
- Borrar personajes.
- Buscar personajes.
- Crear eventos.
- Buscar eventos.

El objetivo secundario del proyecto trata sobre reflejar información mediante noticias y guías, que pueden resultar de utilidad a los usuarios más experimentados para maximizar su labor dentro del juego, mantenerlos informados de las últimas novedades, así como introducir a nuevas personas al mundo de World of Warcraft.

Hay que destacar, como hemos mencionado con anterioridad, que existen trece tipos de razas jugables, cada una con un mínimo de tres tipos de talentos distintos, lo que hacen un total de, aproximadamente, treinta y nueve guías de clase distintas.

Además, hemos de añadir los distintos tipos de eventos que existen dentro del juego, cada uno será reflejado con su guía correspondiente.



Presentación del proyecto

Para terminar, cabe mencionar que World of Warcraft es un juego que cada semana se va actualizando, por lo que la información de una guía de clase podría variar una semana después.

De todo esto sacamos la conclusión de que este proyecto es un trabajo que requiere constante revisión de las últimas novedades del juego para actualizar toda la información, y mostrar las noticias más recientes.



3. Conceptos básicos

A continuación, se van a establecer una serie de definiciones con el fin de facilitar la lectura y comprensión del presente documento. Muchas de ellas son más conocidas y el lector con conocimientos de ingeniería estará familiarizado con ellas, y otras no lo son tanto, siendo más restringidas y específicas. De cualquier forma esta sección sirve de referencia para facilitar la revisión y consulta del proyecto.

- **Base de datos:** Es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En este sentido; una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta [Wikipedia1].
- **SGBD (Sistema Gestor de Bases de Datos):** Es un conjunto de programas que permiten el almacenamiento, modificación y extracción de la información en una base de datos, además de proporcionar herramientas para añadir, borrar, modificar y analizar los datos. Los usuarios pueden acceder a la información usando herramientas específicas de interrogación y de generación de informes, o bien mediante aplicaciones al efecto. Estos sistemas también proporcionan métodos para mantener la integridad de los datos, para administrar el acceso de usuarios a los datos y para recuperar la información si el sistema se corrompe [Wikipedia2].
- **HTML (“HyperText Markup Language”, Lenguaje de Marcas de Hipertexto):** Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, entre otros [Wikipedia3].
- **CSS (“Cascading Style Sheets”, Hoja de Estilo en Cascada):** Es un lenguaje usado para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en HTML. La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación [Wikipedia4].



- **PHP:** Es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico. PHP se considera uno de los lenguajes más flexibles, potentes y de alto rendimiento conocidos hasta el día de hoy [Wikipedia5].
- **SQL (“Structured Query Language”, Lenguaje de Consulta Estructurado):** Es un lenguaje declarativo de acceso a bases de datos relacionales que permite especificar diversos tipos de operaciones en ellas [Wikipedia6].
- **Javascript:** Es un lenguaje de programación interpretado. Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente, implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas [Wikipedia7].
- **FTP (“File Transfer Protocol”, Protocolo de Transferencia de Archivos):** Es un protocolo de red para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP, basado en la arquitectura cliente-servidor. Desde un equipo cliente se puede conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle archivos, independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo [Wikipedia8].
- **TCP (“Transmission Control Protocol”, Protocolo de Control de Transmisión):** Es uno de los protocolos fundamentales en Internet. Muchos programas dentro de una red de datos compuesta por redes de computadoras, pueden usar TCP para crear conexiones entre sí a través de las cuales puede enviarse un flujo de datos. El protocolo garantiza que los datos serán entregados en su destino sin errores y en el mismo orden en que se transmitieron. También proporciona un mecanismo para distinguir distintas aplicaciones dentro de una misma máquina, a través del concepto de puerto [Wikipedia9].
- **GNU (“GNU is Not Unix”, GNU No es Unix):** Es un proyecto iniciado por Richard Stallman con el objetivo de crear un sistema operativo completamente libre.



4. Identificación

4.1. Características de los usuarios

Podemos distinguir tres tipos de roles:

- **Administrador:** Tiene el control total de la página. Puede borrar cualquier personaje si cree que el nombre usado puede ser ofensivo.
- **Usuario:** Puede pasearse por los distintos contenidos de la página sin necesidad de registrarse. Puede registrarse e iniciar sesión.
- **Usuario registrado:** Posee las mismas características que el usuario pero además, puede insertar, editar y borrar sus personajes, y crear eventos.

Los usuarios no necesariamente tienen que tener conocimientos previos del juego, aunque es conveniente tener unas nociones mínimas.

Cualquier usuario puede registrarse en la página, no es necesario tener ningún jugador ni ninguna cuenta dentro del juego.

A los usuarios registrados se les proporciona las herramientas para: insertar uno o varios personajes dentro del juego, editar tus personajes, borrar tus personajes y crear eventos.

4.2. Casos de uso

En este apartado se mostrarán los distintos casos de uso según una serie de actores implicados.



Caso de uso 1	Registrarse
Actor	Usuario, usuario registrado, administrador
Descripción	El usuario rellenará unos datos específicos como el nombre de usuario y la contraseña; y podrá ampliar la información con algunos datos optativos como su ciudad o su dirección
Flujos alternativos	Si el nombre de usuario ya existe o no ha rellenado los campos obligatorios, se le avisará con su mensaje de error correspondiente

Caso de uso 2	Ver guías o noticias
Actor	Usuario, usuario registrado, administrador
Descripción	El usuario podrá ver todo el contenido de la página, desde las guías de clase, mazmorra y banda, hasta las últimas noticias publicadas
Flujos alternativos	Ningún mensaje de error

Caso de uso 3	Iniciar sesión
Actor	Usuario registrado, administrador
Descripción	El usuario iniciará sesión con el nombre de usuario y contraseña que especificó anteriormente en el registro, y optará a ciertas funciones específicas
Flujos alternativos	Si el nombre de usuario y de contraseña no están en la base de datos o no ha rellenado los campos obligatorios, se le avisará con su mensaje de error correspondiente

Caso de uso 4	Contraseña olvidada
Actor	Usuario registrado, administrador
Descripción	El usuario podrá recuperar su contraseña introduciendo su correo electrónico que especificó anteriormente en el registro
Flujos alternativos	Si el correo electrónico no está en la base de datos se le avisará con su mensaje de error correspondiente



Caso de uso 5	Miperfil
Actor	Usuario registrado, administrador
Descripción	El usuario podrá acceder a su configuración de perfil donde se le mostrarán sus datos personales y podrá insertar, editar, borrar y buscar personajes; y crear y buscar eventos
Flujos alternativos	Ningún mensaje de error

Caso de uso 6	Cerrar sesión
Actor	Usuario registrado, administrador
Descripción	El usuario volverá a la página de inicio
Flujos alternativos	Ningún mensaje de error

Caso de uso 7	Cambiar contraseña
Actor	Usuario registrado, administrador
Descripción	El usuario podrá introducir su vieja contraseña y la nueva contraseña que desea
Flujos alternativos	Si la contraseña vieja introducida no está en la base de datos, se le avisará con el mensaje de error correspondiente

Caso de uso 8	Insertar personaje
Actor	Usuario registrado
Descripción	El usuario podrá introducir los datos de su personaje, algunos son campos obligatorios y otro no
Flujos alternativos	Si el personaje ya existe o no se ha rellenado todos los campos obligatorios, se le avisará con el mensaje de error correspondiente



Caso de uso 9	Borrar personaje
Actor	Usuario registrado, administrador
Descripción	El usuario podrá introducir los datos del personaje que desea borrar
Flujos alternativos	Si el personaje no existe o no se ha rellenado todos los campos obligatorios, se le avisará con el mensaje de error correspondiente

Caso de uso 10	Editar personaje
Actor	Usuario registrado
Descripción	El usuario podrá introducir los datos del personaje que desea editar y las nuevas características
Flujos alternativos	Si el personaje no existe o no se ha rellenado todos los campos obligatorios, se le avisará con el mensaje de error correspondiente

Caso de uso 11	Buscar personaje
Actor	Usuario registrado
Descripción	El usuario podrá introducir los datos del personaje que desea buscar, si el usuario no introduce ninguna característica, le mostrará todos los personajes
Flujos alternativos	Ningún mensaje de error

Caso de uso 12	Crear evento
Actor	Usuario registrado
Descripción	El usuario podrá introducir los datos del evento que desea crear, algunos son campos obligatorios y otro no
Flujos alternativos	Si no se ha rellenado todos los campos obligatorios, se le avisará con el mensaje de error correspondiente



Identificación

Caso de uso 13	Buscar evento
Actor	Usuario registrado
Descripción	El usuario podrá introducir los datos del evento que desea buscar, si el usuario no introduce ninguna característica, le mostrará todos los eventos
Flujos alternativos	Ningún mensaje de error



5. Análisis, Diseño e Implementación

5.1. Tecnologías usadas

A continuación describiremos las tecnologías que nos han ayudado a realizar el proyecto.

5.1.1. HTML5 [HTML5]

Es un lenguaje que usa para la estructuración de la web, es decir, donde queremos que vayan los contenidos.

Su código tiene que estar introducido entre dos etiquetas: una de apertura y otra de cierre:

```
<html><body>Hola mundo</body></html>
```

Lo que estamos haciendo es mostrar un mensaje con el texto: “Hola mundo”.

5.1.2. CSS3 [CSS3]

Es la última versión del lenguaje de estilos llamado CSS.

Hay 3 formas de usar el CSS3:

- Crear un archivo CSS aparte del HTML:

```
#body{  
    border: 1px solid rgba(0,0,0,1);  
}
```

Aquí damos un borde a la etiqueta “body” con un tamaño de 1 píxel, un estilo sólido y de color rgba(0,0,0,1).

- Crear el CSS dentro del HTML:

```
<html>  
<head>  
<style>  
#body{  
    border: 1px solid rgba(0,0,0,1);  
}  
</style>
```



Detalles de implementación

```
</head>
<body>
    Hola mundo.
</body>
</html>
```

Aquí hacemos lo mismo que en el código anterior pero dentro del HTML.

- Crear el CSS en línea:

```
<body>
<div style="border:1px solid rgba(0,0,0,1);">
    Hola Mundo
</div>
</body>
```

Aquí realizamos lo mismo que en el código anterior pero le damos el estilo en la misma línea del <div>.

5.1.3. PHP

Es un lenguaje que se utiliza para implementar las funciones del usuario como por ejemplo registrarse o iniciar sesión.

Su código tiene que estar entre dos etiquetas especiales de apertura y de cierre:

```
<?php
    $nombre = Sergio;
    echo "Hola mi nombre es ".$nombre.", mucho gusto";
?>
```

Aquí creamos una variable llamada \$nombre y con la función "echo" la sacamos por pantalla.

5.1.4. SQL

Es un lenguaje que se usa para comunicarse con la base de datos. Gracias al SQL podemos comprobar si el usuario o la contraseña son correctos.

Se puede usar dentro del código PHP aunque tiene sus propias funciones especiales:



```
<?php
    $sql = mysql_query("SELECT nombre FROM usuarios WHERE
    edad<17");
?>
```

Aquí buscamos, mediante la función “mysql_query”, en la base de datos todos los nombres dentro de la tabla usuarios que cumplan la condición “edad<17”, es decir, menores de 17 años.

5.1.5. Javascript

Es un lenguaje que se utiliza para crear efectos atractivos y dinámicos en las páginas web. Se suele escribir su código en el mismo HTML con las etiquetas de apertura y cierre correspondientes:

```
function refresh(){
    location.reload();
}
```

Aquí estamos, únicamente, actualizando la página web.

5.1.6. Dreamweaver

Es un programa utilizado para la creación de páginas web. Gracias a su manejabilidad, hace el diseño web sencillo y práctico.

Admite todos los tipos de código que se han usado en el proyecto: HTML, CSS, PHP, SQL y Javascript.

Tiene tres tipos de vistas:

- **Código:** Puedes realizar la página web mediante código.
- **Diseño:** Puedes arrastras los elementos que deseas incluir en tu página web.



Detalles de implementación

- **Dividir:** Una mezcla entre código y diseño que te permite ver los cambios que hace el código en la visualización de la página y viceversa.

Es un buen programa con el que empezar a programar, pero no es gratuito; aunque existe una versión que ofrece 30 días de prueba.

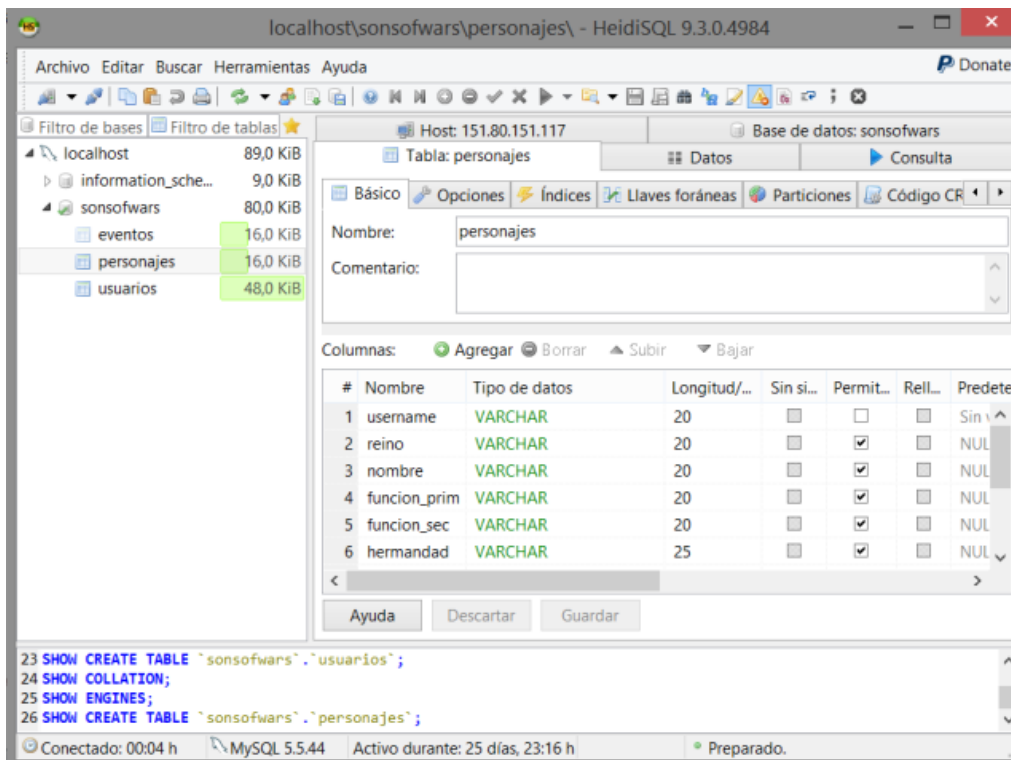
5.1.7. HeidiSQL

Es un gestor de base de datos gratuito que se ha utilizado para gestionar la base de datos de la página web.

Requiere crear un usuario y contraseña; y utilizar una IP y puerto para la conexión con la página web.

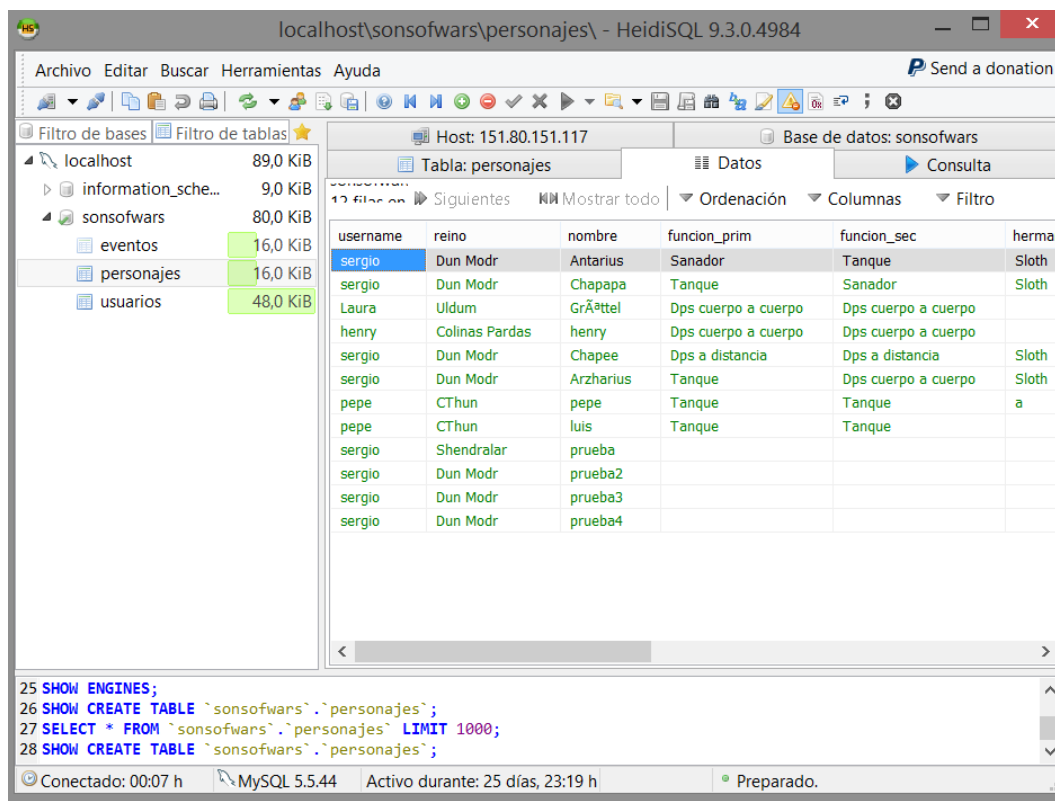
El programa se divide en dos ventanas: la ventana de más a la izquierda es el menú, donde puedes ver tus bases de datos y las tablas que la componen; mientras que la ventana de la derecha es donde sale toda la información.

En la ventana de la derecha aparecen distintas pestañas: información del servidor, información de la base de datos seleccionada, información de las tablas, información de los datos de las tablas y una ventana para realizar consultas.



Detalles de implementación

Como podemos ver, tenemos seleccionada la pestaña “Tabla: personajes” en el que muestra los distintos campos que contiene la tabla personajes.



En la imagen de arriba podemos ver algunos datos de prueba de la tabla personajes.

Desde el propio programa podemos crear, editar y borrar los datos; pero nosotros lo haremos mediante PHP desde el propio código, que veremos más adelante.

5.1.8. Xampp [Xampp]

Es un servidor independiente de plataforma, software libre, que consiste principalmente en la base de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script: PHP y Perl.

Con Xampp podemos ver nuestros progresos de la página web desde local. Se suele usar para realizar cambios, actualizaciones y pruebas en la página web, dado que subirlo al servidor es mucho tiempo que se perdería y tampoco queremos que el usuario vea las pruebas que realizamos, sino la versión final.

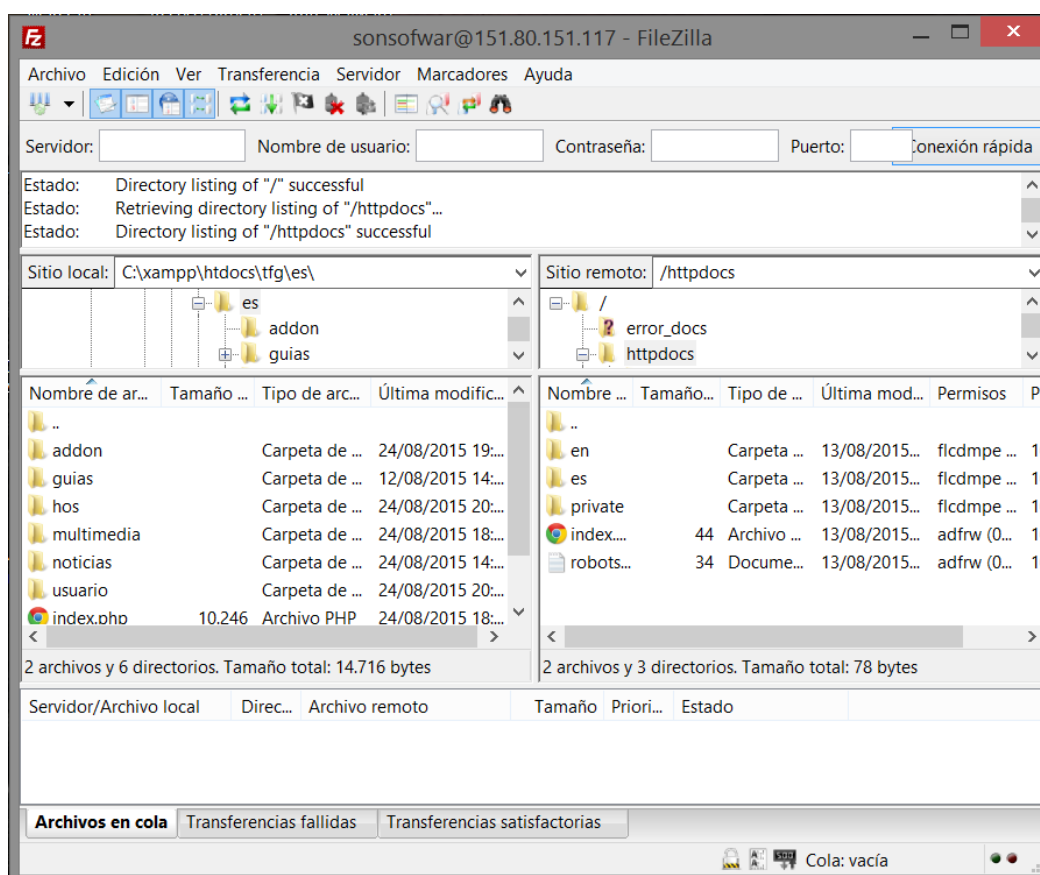


5.1.9. Filezilla [Filezilla]

Es un cliente FTP multiplataforma de código abierto y software libre, licenciado bajo la Licencia Pública General de GNU. Soporta los protocolos FTP, SFTP y FTP sobre SSL/TLS (FTPS) [Wikipedia].

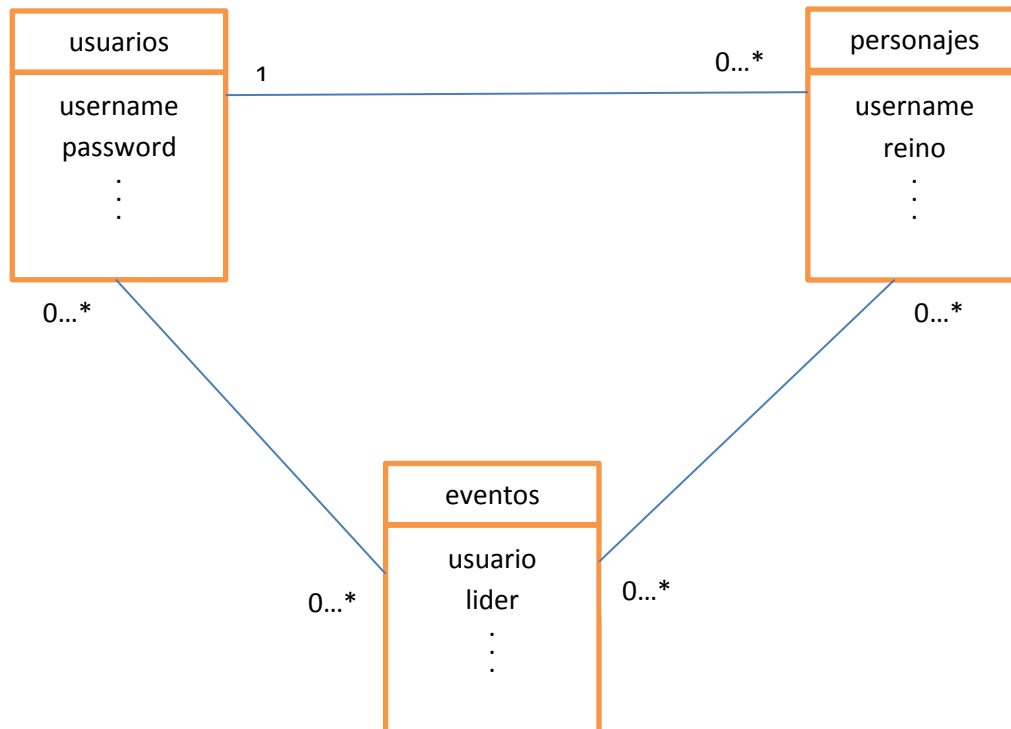
Gracias a Filezilla podemos gestionar nuestra página para mostrarla a los usuarios en la web.

Está compuesto por dos ventanas: la ventana de más a la izquierda son los archivos que tienes en local, es decir, en tu ordenador; mientras que la ventana de la derecha contiene los archivos que se van a publicar en tu página web.



5.2. Modelo Relacional

En este apartado vamos a mostrar las relaciones entre las tablas de las bases de datos mediante un pequeño esquema relacional.



Por tanto, un usuario puede tener ninguno o muchos personajes. Sin embargo, un personaje siempre tiene que pertenecer a un usuario.

Mientras que un personaje puede tener ninguno o muchos eventos, un evento puede no tener ningún personaje. Es decir, se ha creado un evento pero el líder no ha puesto su nombre; o tener varios, es decir, que existan varios eventos con el mismo nombre. Lo mismo ocurre con el usuario.

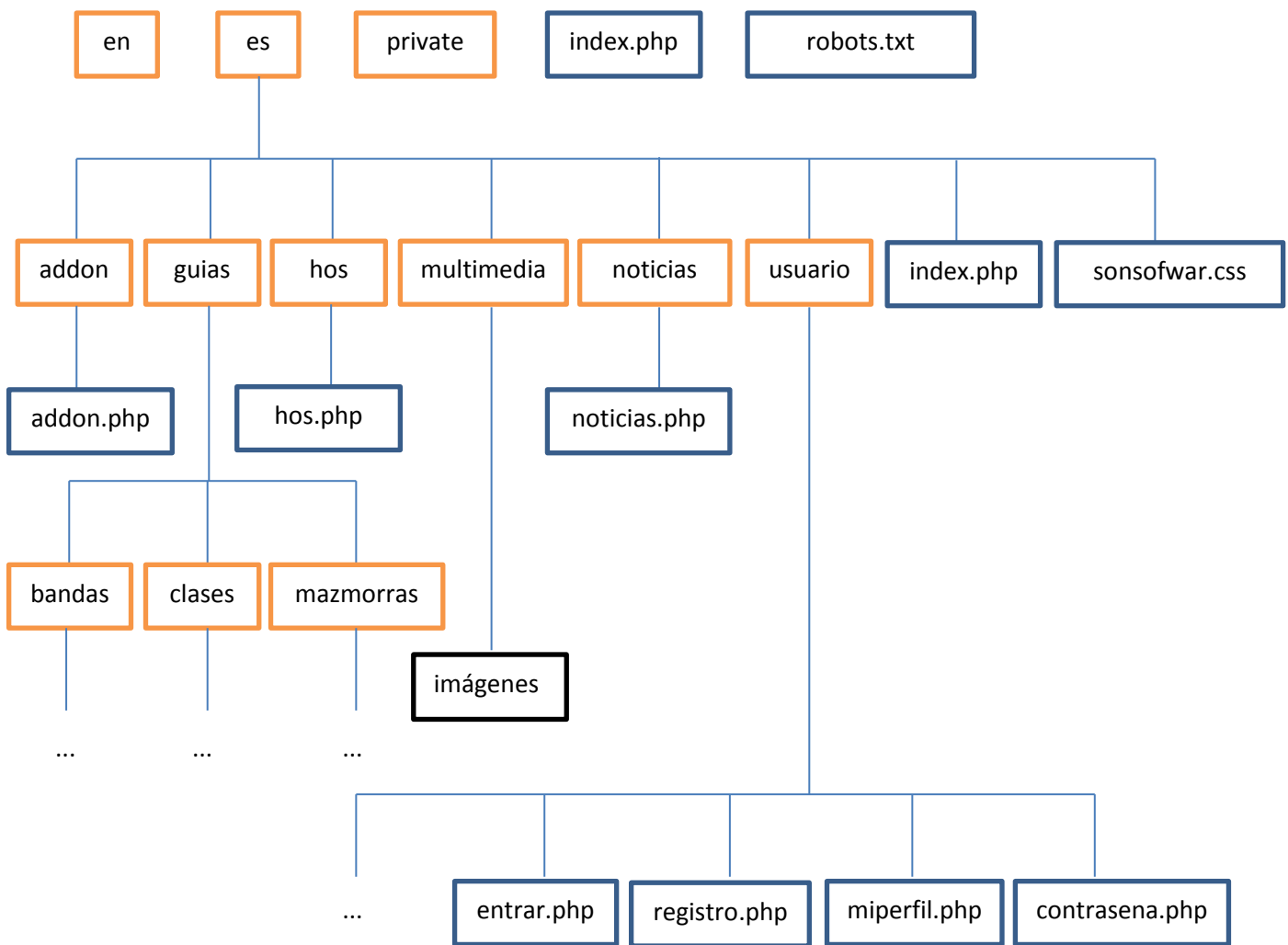
5.3. Estructura de los ficheros y directorios

Para mayor claridad, los archivos requieren que estén todos organizados cada uno en su carpeta correspondiente. Esto permite una estructuración más sencilla de seguir en el caso de que desees hacer algún cambio en algún archivo.

A continuación veremos un esquema de las carpetas creadas para guardas los archivos:

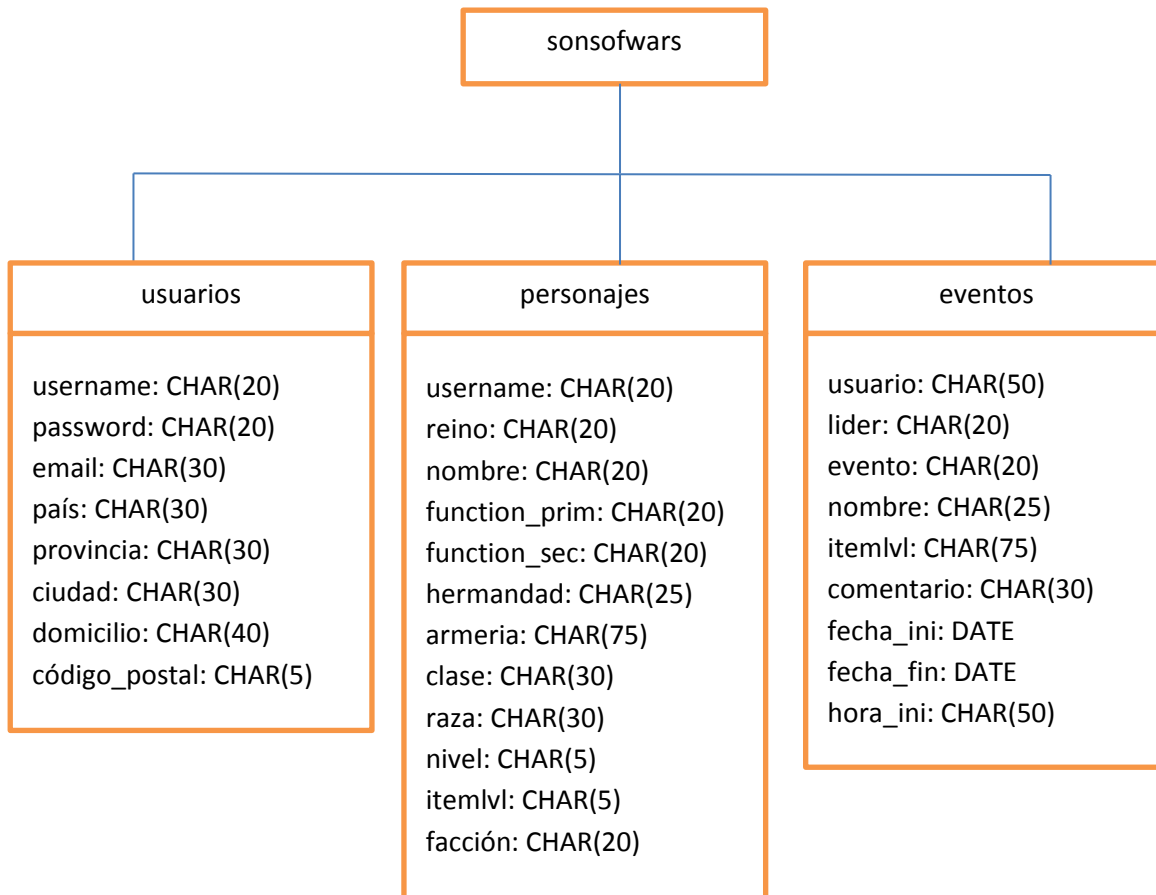


Detalles de implementación



5.4. Estructura de los ficheros y directorios en la base de datos

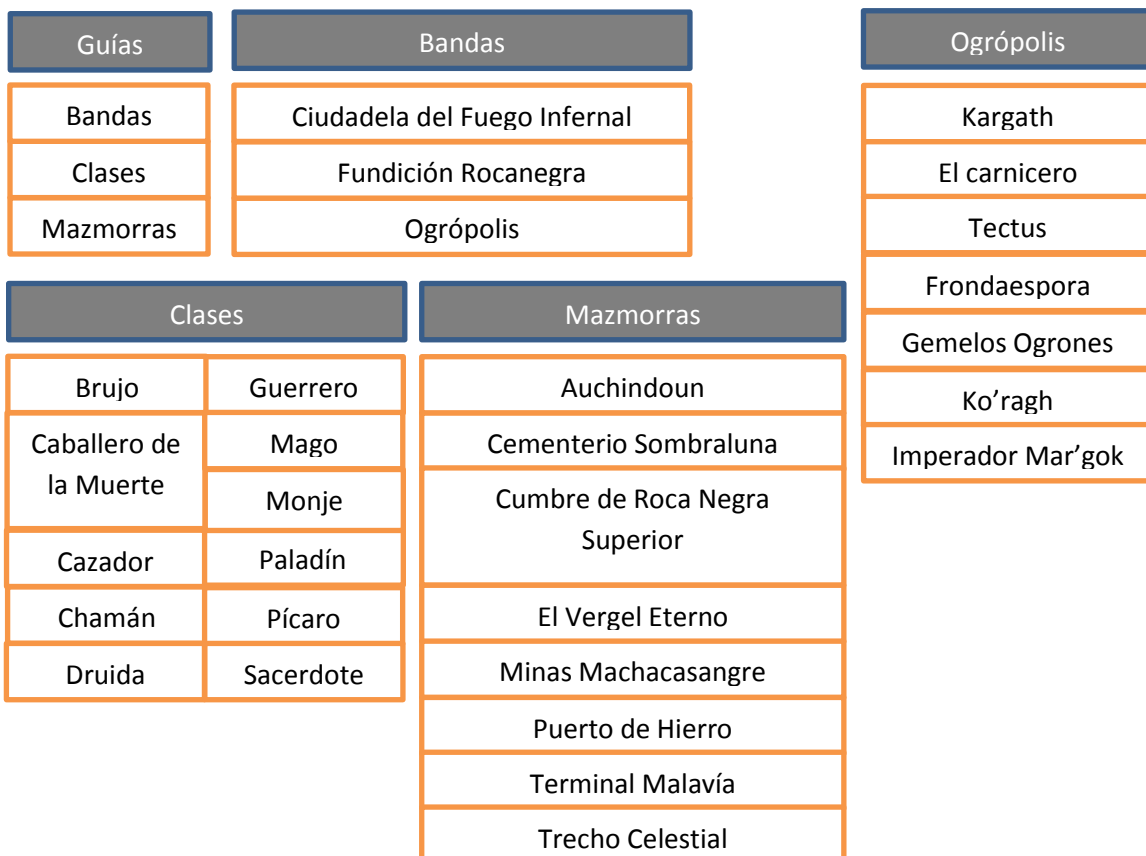
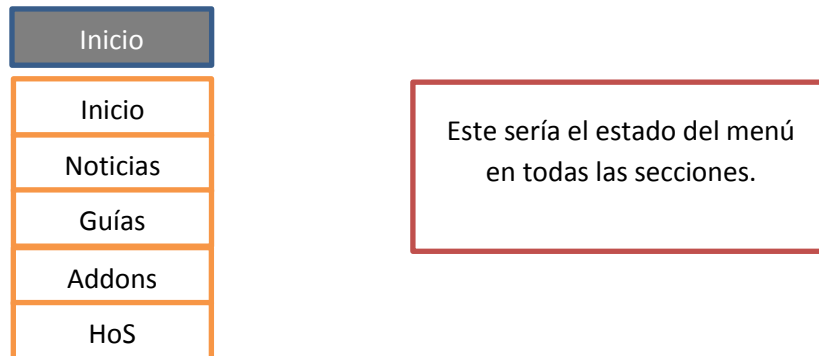
A continuación se mostrará el esquema de la estructura de la base de datos:



5.5. Mapa Web

Un mapa web es una lista de las páginas que contiene un sitio web accesibles por los buscadores y los usuarios. Esto ayuda a los visitantes a hallar todas las páginas de un sitio web.

A continuación se mostrará el mapa web de nuestro proyecto:



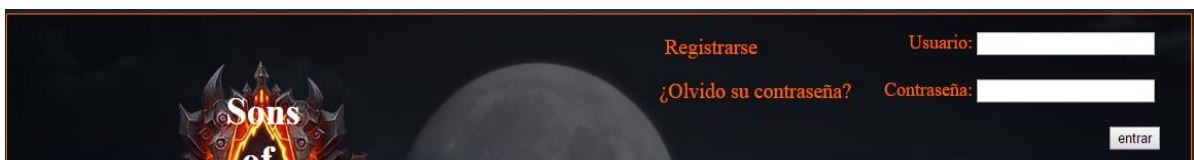
6. Diseño Gráfico

A continuación veremos los pasos que hemos seguido para la elaboración de la página web, incluyendo imágenes y partes de código importantes explicadas con detalle, para poder entender el diseño.

6.1. Diseño de la interfaz

La interfaz se compone de tres partes:

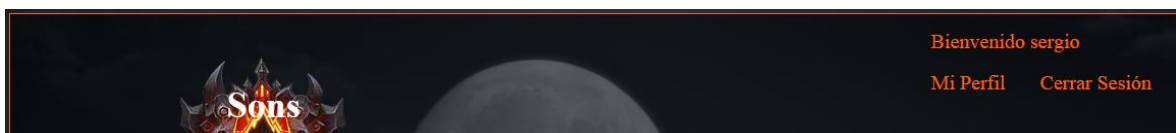
- La ventana superior es la llamada ventana de usuario: en ella están las opciones de “Registrarse”, “¿Olvidó su contraseña?” e “Iniciar sesión”.



Esta ventana está compuesta por un <div> que engloba todas las funciones del usuario. De esa forma conseguimos separar los estilos impuestos en esta ventana de las demás.

El contenido de esta ventana depende de si está o no registrado.

Un usuario anónimo vería la información tal cual está en la imagen anterior, mientras que un usuario registrado la vería de la siguiente forma:



Como podemos comprobar, el usuario registrado ha iniciado sesión y le muestra un mensaje de bienvenida, y dos funciones más: “Mi Perfil” y “Cerrar Sesión”.



La función “Cerrar Sesión” lleva de vuelta a la página de inicio (sin el usuario registrado).

La función “Mi Perfil” lleva a otra página dónde estará la información personal del usuario introducida, anteriormente, en el registro; y otras funciones extras relacionadas con los personajes del usuario, que veremos más adelante.

- La segunda parte está compuesta por el menú, donde podremos navegar para encontrar la información deseada, entre las que se encuentran: “Inicio”, “Noticias”, “Guias”, “Addons” y “Hos”. Más adelante explicaremos cada una de ellas detalladamente.



- Por último, la tercera parte se compone de la información, que exponemos en la página, dependiendo de la sección en la que nos encontremos.





6.2. Diseño de la ventana de usuario

En este apartado veremos el desarrollo de las funciones dentro de la ventana de usuario, su interfaz y su código más importante.

6.2.1. Función de Registro

Esta función es la encargada de mostrar al usuario anónimo un formulario hecho en HTML en el que podrá introducir los datos necesarios para poder registrarse satisfactoriamente.



Usuario: *

Contraseña: *

Confirmar contraseña: *

Correo electrónico: *

País:

Provincia:

Ciudad:

Domicilio:

Código postal:

Enviar

Como podemos ver, los campos obligatorios están mostrados con un asterisco, mientras que los optativos no lo están.

El formulario está hecho en HTML, entre las etiquetas `<form></form>`. Todos los campos son `<input>` de tipo `text` excepto las dos contraseñas que son de tipo `password`, de ese modo salen las letras o números con forma de asterisco.



Diseño

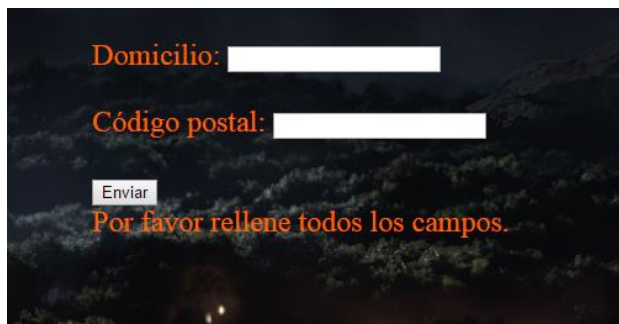
```
<form action="" method="post">
  Usuario: <input type="text" name="nombre">*<br/><br/>
  Contraseña: <input type="password" name="password">*<br /><br/>
  Confirmar contraseña: <input type="password" name="password2">*<br /><br/>
  Correo electrónico: <input type="email" name="email">*<br/><br/><br/>
  País: <input type="text" name="pais"><br/><br/>
  Provincia: <input type="text" name="provincia"><br/><br/>
  Ciudad: <input type="text" name="ciudad"><br/><br/>
  Domicilio: <input type="text" name="domicilio"><br/><br/>
  Código postal: <input type="text" name="codigo_postal"><br/><br/>
  <input type="submit" name="enviar" />
</form>
```

El campo “method” de la etiqueta <form> sirve para poder luego recoger los datos introducidos por el usuario en variables mediante PHP.

Todos son campos <input> de tipo “tipo” text excepto las contraseñas, como hemos mencionado antes, y el botón de enviar, que es de tipo “submit”. De esa forma nos aparece como un botón y no como un texto a rellenar.

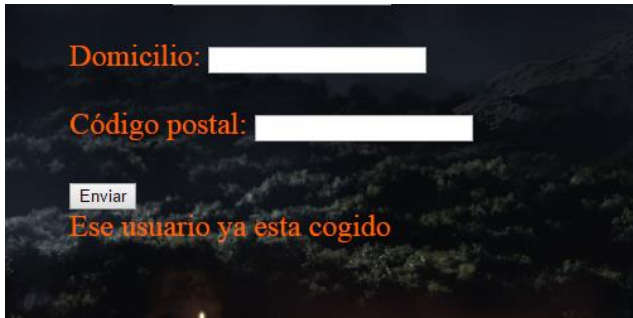
También podemos ver que los <input> tienen un campo llamado “name”, que sirve para, posteriormente, recogerlos en variables y saber el nombre de cada una. Es importante que los nombres no contengan símbolos raros o de uso común por el código como: “”, ‘, <, >.

Si no se introducen los datos obligatorios nos aparece un mensaje de error:

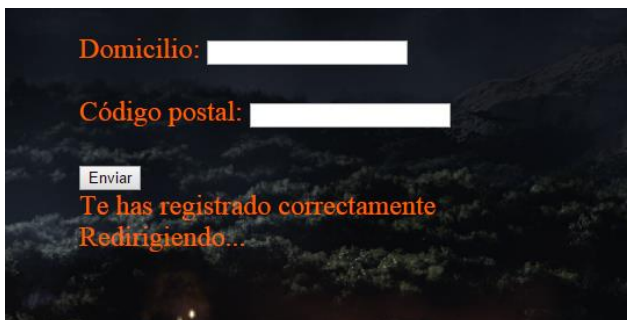


En el caso de que introduzcamos un nombre usuario que ya esté registrado, nos aparecerá otro mensaje de error distinto:





Por último, si introducimos todos los datos de los campos obligatorios, nos mostrará un mensaje de confirmación que desaparecerá tras 2 segundos automáticamente:

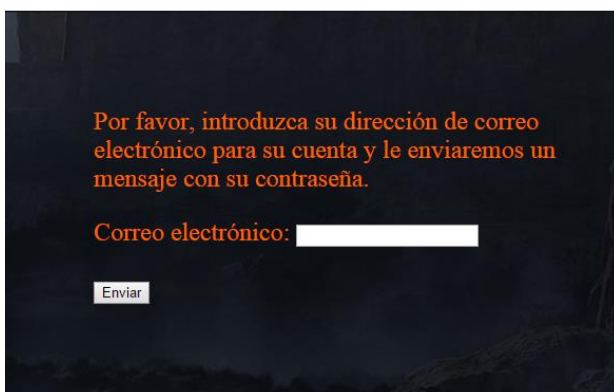


Los campos desaparecen después de haber apretado el botón “enviar”. Esto puede cambiarse en un futuro para mayor comodidad del usuario.

Una vez registrado, aparecerá en la base de datos y podrá iniciar sesión.

6.2.2. Función de Olvidó su contraseña

Esta función sirve por si el usuario registrado se ha olvidado de su contraseña. Lo único que hace es abrir una ventana en el navegador donde le pide el email introducido cuando se registró, para, de ese modo, enviarle un correo con su contraseña.

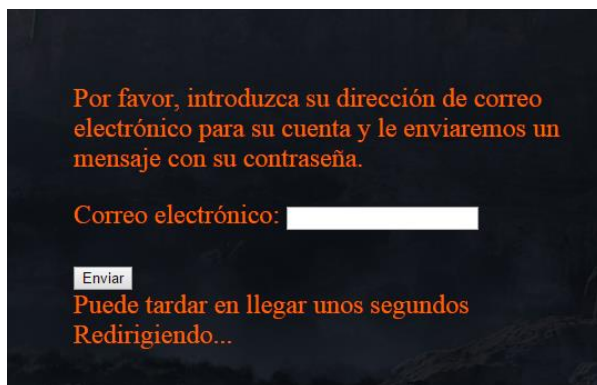


Diseño

Si el correo electrónico no está registrado aparecerá un mensaje de error indicando el problema:



En el caso de escribir un correo electrónico correcto se enviará el email con la contraseña y aparecerá un mensaje de confirmación, que desaparecerá en 2 segundos automáticamente:



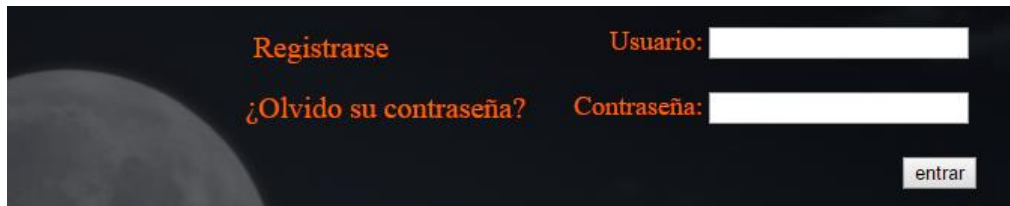
En el caso de que el usuario registrado escriba un correo que no es el suyo, no se compromete la seguridad de ningún usuario, ya que el email le llegará al usuario asociado a ese correo electrónico que se haya introducido, por lo tanto le llegará su contraseña y no otra.

6.2.3. Función de Inicio de sesión

El usuario que se haya registrado previamente podrá iniciar sesión en la esquina superior derecha de la ventana de usuario, donde se encuentra un pequeño formulario con tan solo dos campos: usuario y contraseña.



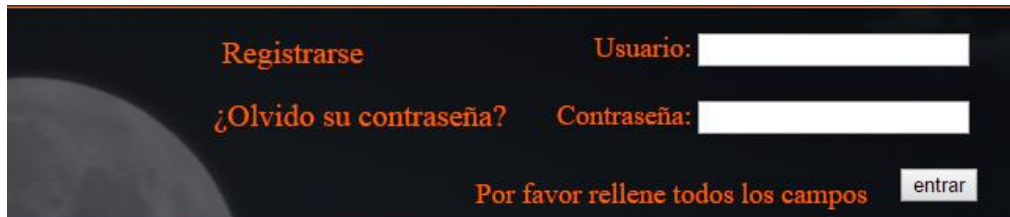
Diseño



Registrarse Usuario:

¿Olvido su contraseña? Contraseña:

Si no se introduce ninguno de los dos campos aparecerá un mensaje de error al lado del botón entrar:

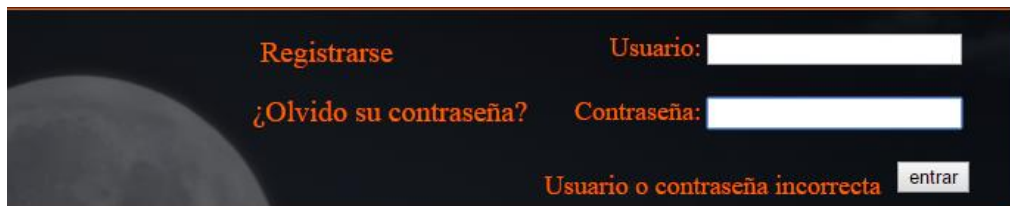


Registrarse Usuario:

¿Olvido su contraseña? Contraseña:

Por favor rellene todos los campos

Lo mismo sucede si introducimos un usuario que no está registrado o un usuario y contraseña incorrectos:



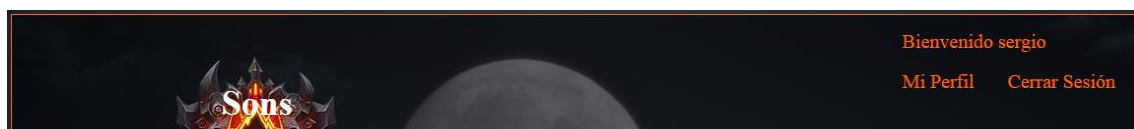
Registrarse Usuario:


¿Olvido su contraseña? Contraseña:

Usuario o contraseña incorrecta

Los campos se borran después de pulsar el botón “enviar”.

Una vez el usuario se haya registrado correctamente, se cambiaría la ventana de usuario a una personalizada de ese usuario registrado en concreto, como mostramos anteriormente:



 Bienvenido sergio

Mi Perfil Cerrar Sesión

A continuación seguiremos con la parte del usuario y veremos la página “Mi Perfil” con todo detalle.



6.3. Admin

Esta página es la del administrador, es solo accesible por el administrador de la web y al igual que los usuarios registrados, tiene un nombre de usuario y una clave.

Al iniciar sesión, le aparece un enlace especial llamado “Config”, que veremos a continuación.

6.3.1. Config

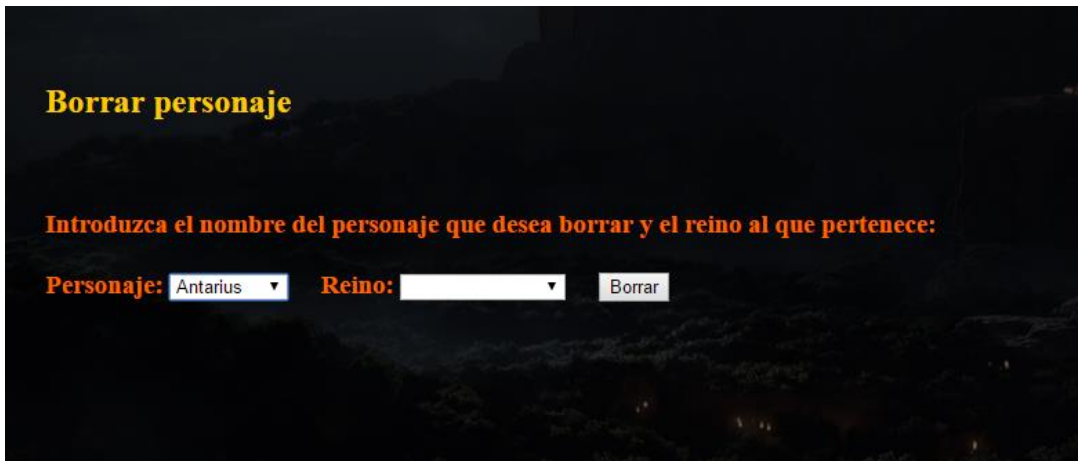
Es una página especial, únicamente accesible por el administrador y en ella puede borrar todos los personajes que él crea oportuno que infringen las normas o que tienen nombres obscenos.

Le salen todos los personajes en una tabla y más abajo un formulario en el que introduce el nombre del personaje y el reino del personaje que desea borrar.

The screenshot shows a web interface titled "Configuración del Administrador" with a "Volver al inicio" link. Below the title is a section "Datos de los personajes" containing a table with 11 columns: Personaje, Nivel, Facción, Raza, Clase, Hermandad, Reino, Función principal, Función secundaria, Itemlvl, and Armería. The table lists several characters with their respective attributes.

Personaje	Nivel	Facción	Raza	Clase	Hermandad	Reino	Función principal	Función secundaria	Itemlvl	Armería
Antarius	100	Alianza	Humano	Paladin	Sloth	Dun Modr	Sanador	Tanque	720	enlace armería
Arzharius	100	Alianza	Huargen	Caballero de la muerte	Sloth	Dun Modr	Tanque	Dps cuerpo a cuerpo	681	enlace armería
Chapapa	100	Alianza	Elfo de la noche	Druida	Sloth	Dun Modr	Tanque	Sanador	699	enlace armería
Chapee	100	Alianza	Pandaren	Mago	Sloth	Dun Modr	Dps a distancia	Dps a distancia	688	enlace armería
Grêtzel	90	Alianza	Humano	Guerrero		Uldum	Dps cuerpo a cuerpo	Dps cuerpo a cuerpo	503	enlace armería
henry	100	Alianza	Draenei	Caballero de la muerte		Colinas Pardas	Dps cuerpo a cuerpo	Dps cuerpo a cuerpo	700	enlace armería
luis	1	Alianza	Draenei	Brujo		CThun	Tanque	Tanque	0	enlace armería
pepe	1	Alianza	Draenei	Brujo	a	CThun	Tanque	Tanque	0	enlace armería
prueba		Horda	No-muerto	Picaro		Shendralar				enlace armería
prueba2						Dun Modr				enlace armería





6.4. MiPerfil

En esta página nos encontraremos con gran parte del trabajo realizado del proyecto que contiene la inserción, edición y borrado de personajes; la búsqueda de personajes; y la creación y búsqueda de eventos.

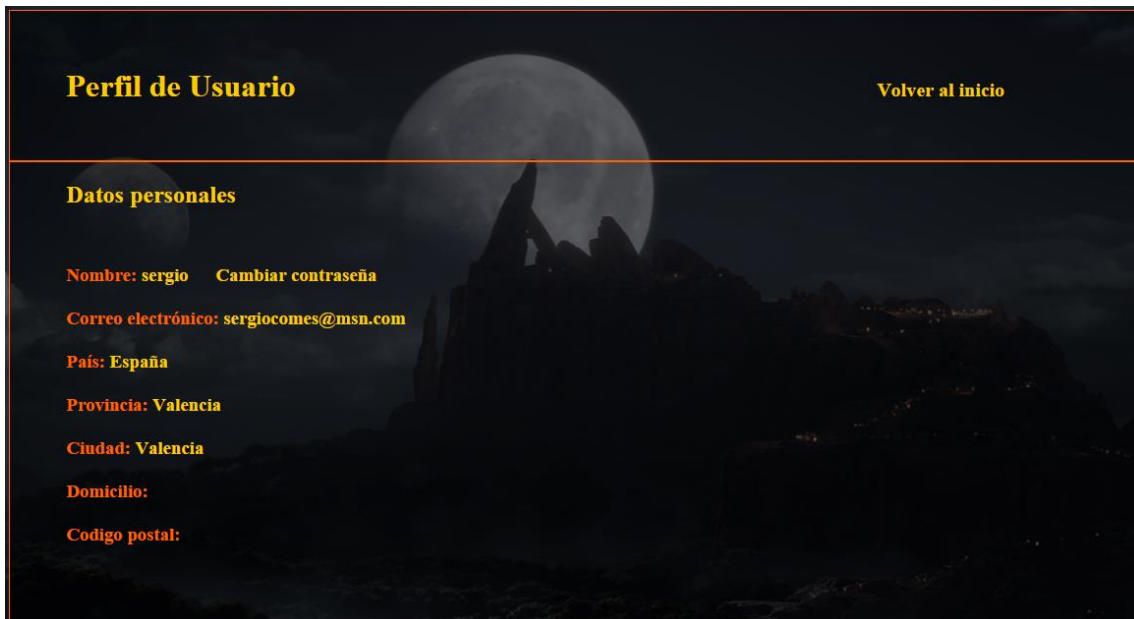
Podemos distinguir 3 partes dentro de “MiPerfil”:

- Los datos personales
- Los datos relacionados con los personajes
- Los datos relacionados con los eventos

6.4.1. Datos personales

Este apartado contiene los datos personales introducidos por el usuario y los muestra.





En la esquina superior derecha se encuentra el enlace donde puedes volver al menú de inicio.

Como podemos ver, los datos personales reunidos son los mismos que habías introducido en el registro. Si no escribiste algún campo optativo, como es normal, no aparecerá nada.

A la derecha del nombre, encontramos un enlace que se trata del cambio de contraseña.

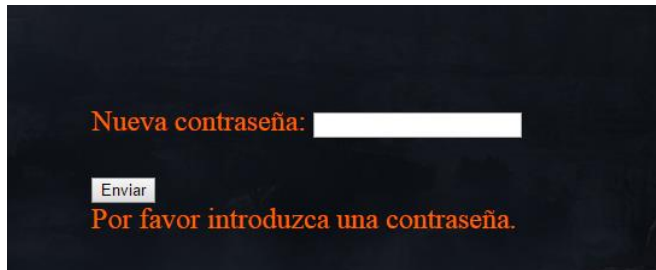
6.5.5.1. Cambio de contraseña

Si por algún motivo se desea cambiar la contraseña, lo único que se debe hacer es pulsar el enlace que hay a la derecha del nombre y aparecerá una nueva ventana como la siguiente:

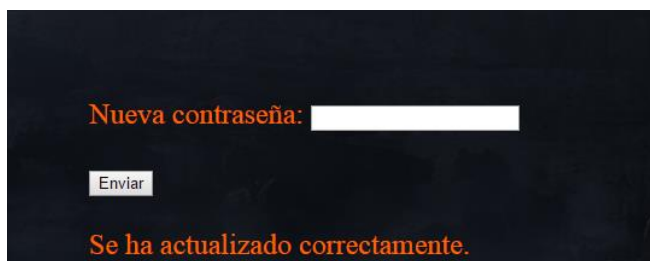


Diseño

Esta ventana contiene una caja de texto para introducir la nueva contraseña. Si no se escribe ninguna contraseña, aparecerá un mensaje de error solicitando que se rellenen los campos.



En el caso de introducir la nueva contraseña aparecerá un mensaje de confirmación, que desaparecerá en dos segundos automáticamente, y ya se podrá iniciar sesión con la nueva contraseña.



6.4.2. Personajes

Este apartado trata de los datos relacionados con los personajes. Se trata de una sección bastante importante ya que en ella le damos al usuario registrado derechos para introducir datos dentro de la base de datos.

Lo primero que le aparece al usuario es una tabla con sus personajes introducidos. Si no tiene personajes no le aparecerá ninguno.



Datos de los personajes

Personaje	Nivel	Facción	Raza	Clase	Hermandad	Reino	Función principal	Función secundaria	Itemlvl	Armería
Antarius	100	Alianza	Humano	Paladin	Sloth	Dun Modr	Sanador	Tanque	715	enlace armería
Arzharius	100	Alianza	Huargen	Caballero de la muerte	Sloth	Dun Modr	Tanque	Dps cuerpo a cuerpo	681	enlace armería
Chapapa	100	Alianza	Elfo de la noche	Druida	Sloth	Dun Modr	Tanque	Sanador	699	enlace armería
Chapee	100	Alianza	Pandaren	Mago	Sloth	Dun Modr	Dps a distancia	Dps a distancia	688	enlace armería
prueba		Horda	No-muerto	Picaro		Shendralar				enlace armería
prueba2						Dun Modr				
prueba3						Dun Modr				
prueba4						Dun Modr				

Borrar personaje Editar personaje

Como podemos ver, la tabla está compuesta por:

- **Personaje:** el nombre del personaje (campo obligatorio).
- **Nivel:** el nivel del personaje.
- **Facción:** la facción a la que pertenece el personaje.
- **Raza:** la raza del personaje.
- **Clase:** la clase del personaje.
- **Hermandad:** la hermandad a la que pertenece el personaje.
- **Reino:** reino al que pertenece el personaje (campo obligatorio).
- **Función principal:** función principal del personaje.
- **Función secundaria:** función secundaria del personaje.
- **Itemlvl:** nivel de objeto del personaje.
- **Armería:** enlace a la armería de WoW (World of Warcraft).

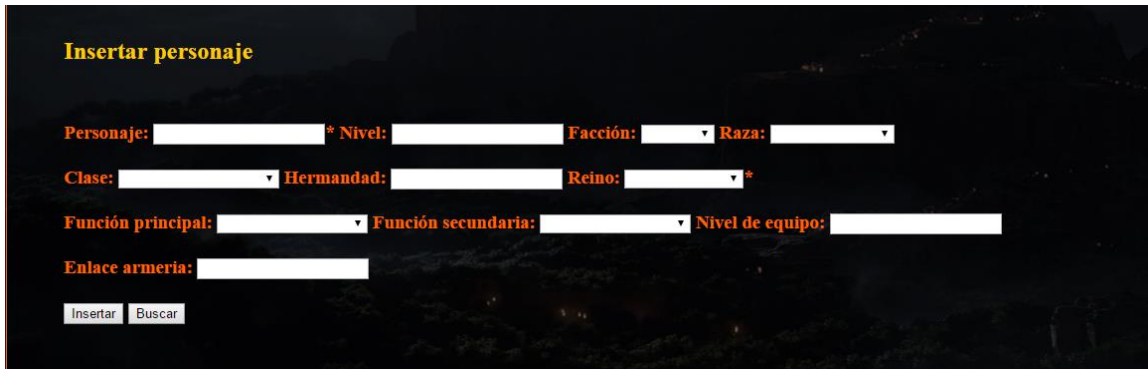
Viendo la tabla, comprobamos que hay personajes que tienen todos los campos rellenos, mientras que otros solo tienen el campo “nombre” y “reino”, ya que éstos son obligatorios. Esto es debido a que en los servidores del WoW, únicamente puede haber un personaje con el mismo nombre en el mismo reino, ya sea de la misma facción o de la opuesta.

Debajo de la tabla, tenemos dos botones: “Borrar personaje” y “Editar personaje”, para borrar y editar el personaje, correspondientemente. Más adelante hablaremos sobre estas dos funciones.



Diseño

Más abajo encontramos un formulario que nos va a servir tanto para insertar un personaje, como para buscar alguno.



Insertar personaje

Personaje: * Nivel: Facción: Raza:

Clase: Hermandad: Reino: *

Función principal: Función secundaria: Nivel de equipo:

Enlace armería:

Como hemos mencionado anteriormente, los campos obligatorios, “Personaje” y “Reino”, están marcados con un asterisco. Hay que destacar que son solo obligatorios para la inserción y no para la búsqueda.

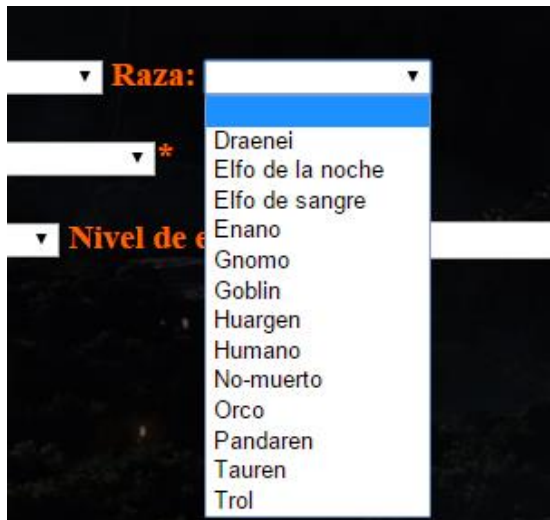
En este formulario nos encontramos algunos botones distintos a los anteriores formularios, ya que no son de introducir texto sino de seleccionar una opción u otra. Veamos parte del código para poder entenderlo.

```
Raza:  
<select name="raza">  
  <option value=""> </option>  
  <option value="Draenei"> Draenei</option>  
  <option value="Elfo de la noche"> Elfo de la noche </option>  
  <option value="Elfo de sangre"> Elfo de sangre </option>  
  <option value="Enano"> Enano </option>  
  <option value="Gnomo"> Gnomo </option>  
  <option value="Goblin"> Goblin </option>  
  <option value="Huargen"> Huargen </option>  
  <option value="Humano"> Humano </option>  
  <option value="No-muerto"> No-muerto </option>  
  <option value="Orco"> Orco </option>  
  <option value="Pandaren"> Pandaren </option>  
  <option value="Tauren"> Tauren </option>  
  <option value="Trol"> Trol </option>  
</select>
```

Como podemos ver, ahora no tenemos una etiqueta `<input>` sino `<select>`. Este tipo de etiqueta se usa cuando hay muchos contenidos que agrupar en un mismo botón. Cada etiqueta `<option>` contiene una información diferente.

El campo “value” es el valor que tendrá cada opción, es decir el nombre de cada opción, que no hay que confundir con el nombre de la variable, que está en la etiqueta `<select>` como “name”. Veamos el mismo botón abierto en el formulario:





Podremos seleccionar cualquiera de estas opciones, y se nos guardará en la base de datos con la raza que seleccionemos. De la misma forma, también está incluido el espacio en blanco por si no queremos elegir ninguna raza.

A continuación veremos cómo insertar un personaje.

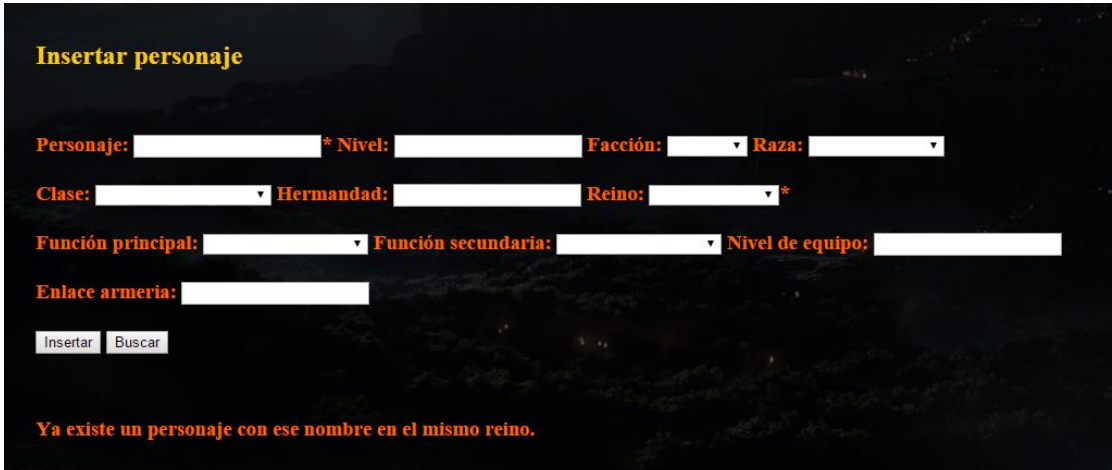
6.4.2.1. Inserción de personajes

Para insertar un personaje, como hemos mencionado anteriormente, es necesario introducir los campos obligatorios “Personaje” y “Reino”. Si deseas también puedes rellenar el resto de campos. Una vez introducido los datos, pulsamos el botón “Insertar”.

Si no hemos rellenado los campos obligatorios nos aparecerá, debajo de ambos botones, el siguiente mensaje de error:

Diseño

También puede ocurrir que introduzcamos un usuario que ya está en la base de datos con el mismo nombre y mismo reino, en ese caso aparecerá el siguiente mensaje de error:



Insertar personaje

Personaje: * Nivel: Facción: Raza:

Clase: Hermandad: Reino: *

Función principal: Función secundaria: Nivel de equipo:

Enlace armería:


Ya existe un personaje con ese nombre en el mismo reino.

Por último, si introducimos un personaje con éxito, se nos actualizará la tabla con nuestros personajes. Se podría mejorar, para el futuro, este apartado introduciendo un mensaje de confirmación de la inserción del personaje.

A continuación veremos cómo editar un personaje.

6.4.2.2. Edición de personajes

Volvamos atrás a la tabla de personajes.



Datos de los personajes

Personaje	Nivel	Facción	Raza	Clase	Hermandad	Reino	Función principal	Función secundaria	Itemlvl	Armería
Antarius	100	Alianza	Humano	Paladin	Sloth	Dun Modr	Sanador	Tanque	715	enlace armería
Arzharius	100	Alianza	Huargen	Caballero de la muerte	Sloth	Dun Modr	Tanque	Dps cuerpo a cuerpo	681	enlace armería
Chapapa	100	Alianza	Elfo de la noche	Druida	Sloth	Dun Modr	Tanque	Sanador	699	enlace armería
Chapee	100	Alianza	Pandaren	Mago	Sloth	Dun Modr	Dps a distancia	Dps a distancia	688	enlace armería
prueba		Horda	No-muerto	Picaro		Shendralar				enlace armería
prueba2						Dun Modr				
prueba3						Dun Modr				
prueba4						Dun Modr				



Diseño

Teníamos dos botones para poder borrar y editar nuestros personajes. En este apartado veremos la edición de un personaje.

Si pulsamos el botón “Editar personaje” se nos abrirá una ventana en nuestro navegador en el que aparecen nuestros personajes y un mini-formulario donde podremos seleccionar cualquiera de nuestros personajes y el reino al que pertenecen.

Más abajo tenemos un formulario igual que el de inserción y búsqueda en el que introduciremos los nuevos datos de nuestro personaje.

Datos de los personajes

Personaje	Nivel	Facción	Raza	Clase	Hermandad	Reino	Función principal	Función secundaria	Itemlvl	Armería
Antarius	100	Alianza	Humano	Paladín	Sloth	Dun Modr	Sanador	Tanque	720	enlace armería
Arzharius	100	Alianza	Huargen	Caballero de la muerte	Sloth	Dun Modr	Tanque	Dps cuerpo a cuerpo	681	enlace armería
Chapapa	100	Alianza	Elfo de la noche	Druida	Sloth	Dun Modr	Tanque	Sanador	699	enlace armería
Chapee	100	Alianza	Pandaren	Mago	Sloth	Dun Modr	Dps a distancia	Dps a distancia	688	enlace armería
prueba		Horda	No-muerto	Picaro		Shendralar				enlace armería
prueba2						Dun Modr				enlace armería
prueba3						Dun Modr				enlace armería
prueba4						Dun Modr				enlace armería

Introduzca el nombre del personaje que desea editar y el reino al que pertenece:

Personaje: Reino:

Introduzca los campos nuevos de su personaje:

Personaje: Nivel: Facción: Raza:

Clase: Hermandad: Reino:

Función principal: Función secundaria: Nivel de equipo:

Enlace armería:

Como vemos, nos aparece un mensaje de selección de personaje y reino, y más abajo el formulario.

En este caso no hay mensaje de error ya que se suelen sustituir campos no obligatorios. Se podría mejorar este aspecto impidiendo que se pueda cambiar el nombre y el reino, o que te indique si ese nombre y reino ya existe.



Diseño

Una vez pulses el botón “Editar” se actualizará la tabla de tus personajes.

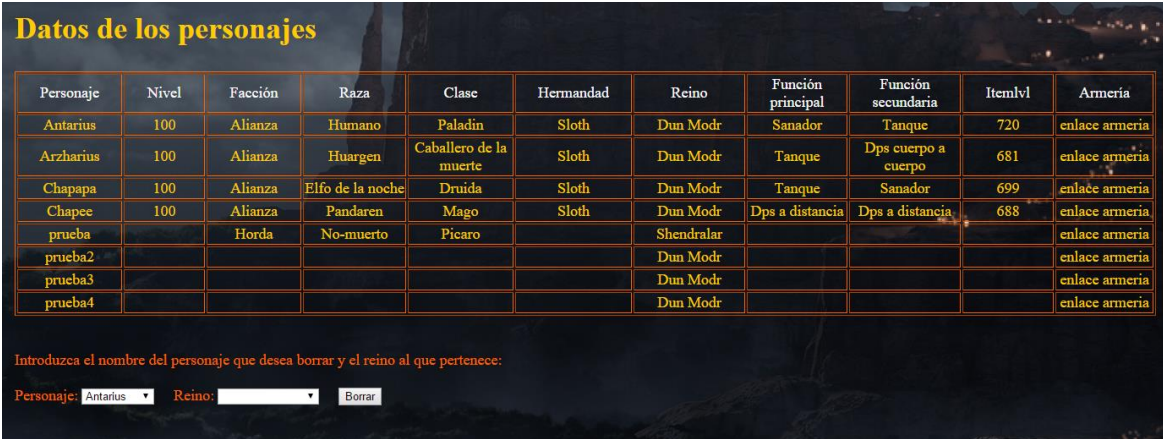
Para salir de la edición de personaje, debes cerrar la ventana. En ese momento, si tenemos la página de “MiPerfil” abierta, para que nos salga el cambio, deberemos actualizar la página.

A continuación veremos un apartado similar, el borrado de personajes.

6.4.2.3. Borrado de personajes

Al igual que el modo de “Editar personaje”, al pulsar el botón “Borrar personaje”, nos aparecerá una nueva ventana con la tabla de nuestros personajes.

Más abajo, nos muestra un mensaje indicándonos que introduzcamos nuestro personaje y reino que deseamos borrar, por defecto, nos sale el primer personaje alfabéticamente.



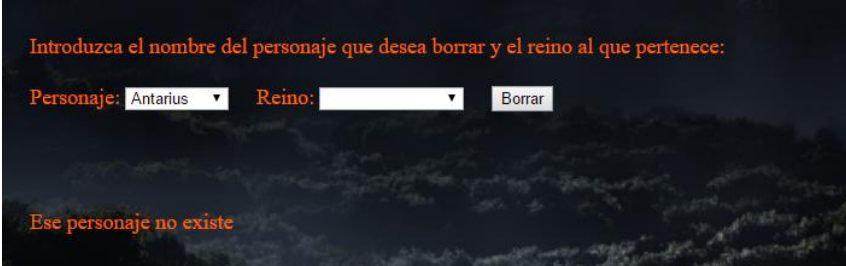
Datos de los personajes

Personaje	Nivel	Facción	Raza	Clase	Hermandad	Reino	Función principal	Función secundaria	Itemlvl	Armería
Antarius	100	Alianza	Humano	Paladin	Sloth	Dun Modr	Sanador	Tanque	720	enlace armería
Arzharius	100	Alianza	Huargen	Caballero de la muerte	Sloth	Dun Modr	Tanque	Dps cuerpo a cuerpo	681	enlace armería
Chapapa	100	Alianza	Elfo de la noche	Druida	Sloth	Dun Modr	Tanque	Sanador	699	enlace armería
Chapee	100	Alianza	Pandaren	Mago	Sloth	Dun Modr	Dps a distancia	Dps a distancia	688	enlace armería
prueba		Horda	No-muerto	Picaro		Shendralar				enlace armería
prueba2						Dun Modr				enlace armería
prueba3						Dun Modr				enlace armería
prueba4						Dun Modr				enlace armería

Introduzca el nombre del personaje que desea borrar y el reino al que pertenece:

Personaje: Reino:

Si seleccionamos un personaje en un reino que no existe, nos mostrará un mensaje de error como el este:



Introduzca el nombre del personaje que desea borrar y el reino al que pertenece:

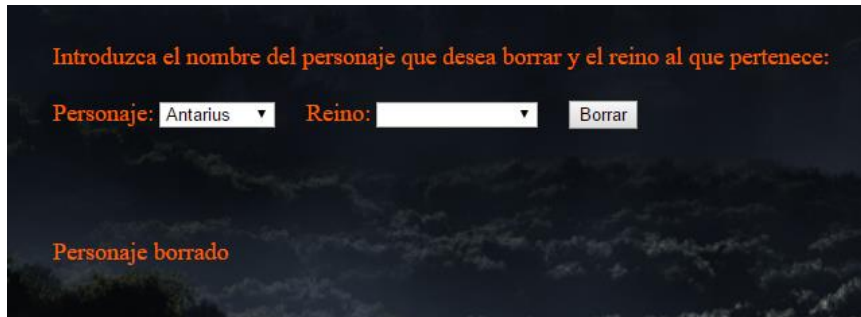
Personaje: Reino:

Ese personaje no existe



Diseño

Si, por el contrario, seleccionamos un personaje en un reino correcto, nos mostrará un mensaje de confirmación y, segundos después, se nos actualizará nuestra tabla de personajes:



Del mismo modo que el “Editar personaje”, si tenemos nuestra página de perfil abierta en ese momento, para que se nos muestre el cambio, tendremos que actualizar manualmente la web.

A continuación veremos cómo buscar personajes.

6.4.2.4. Búsqueda de personajes

En este apartado vamos a ver cómo podemos buscar un personaje con ciertas características.

El mismo formulario que hemos usado para “Insertar un personaje” nos sirve para seleccionar los atributos que desea tener. Una vez hecha nuestra elección, deberemos pulsar el botón “Buscar”, y nos saldrá, si la búsqueda ha sido correcta, la tabla con los personajes que coincidan; o bien, un mensaje de error indicándonos el problema, es decir, que no existe ese personaje.

Hay que destacar que, en la búsqueda de personajes, ningún campo es obligatorio.

Si seleccionamos un personaje que no existe, nos saldrá un error como este:



En el caso contrario, podemos ver una tabla con los personajes que sí coinciden con esas características, por ejemplo:



Búsqueda de los personajes

Número de búsquedas: 2

Personaje	Nivel	Facción	Raza	Clase	Hermandad	Reino	Función principal	Función secundaria	Itemlvl	Armería
Grëttel	90	Alianza	Humano	Guerrero		Uldum	Dps cuerpo a cuerpo	Dps cuerpo a cuerpo	503	enlace armería
henry	100	Alianza	Draenei	Caballero de la muerte		Colinas Pardas	Dps cuerpo a cuerpo	Dps cuerpo a cuerpo	700	enlace armería

Esta búsqueda coincidiría con que todos tienen como función principal la opción de “Dps cuerpo a cuerpo”.

Podemos comprobar que arriba de la tabla nos indica el número de búsquedas que ha realizado.

6.4.3. Eventos

En este apartado vamos a ver cómo poder crear eventos y buscar los que nos interesen.

6.4.3.1. Creación de eventos

En la misma página de “MiPerfil”, podemos encontrar el apartado de eventos, justo después del formulario de personajes.

Al igual que la sección anterior, nos aparece una tabla con los eventos que tenemos creados (si no tenemos ningún evento, no nos aparecerá nada).

Si queremos crear un evento nuevo, debajo de la tabla con los ya creados, tenemos un formulario específico para la creación y búsqueda de eventos.

Este formulario cuenta con los apartados:

- **Líder:** es el personaje que ha creado el evento.
- **Tipo de evento:** es el tipo de evento que podemos seleccionar. Hay cuatro tipos: “Mazmorra”, “Banda”, “Misiones” y “Personalizado”.
- **Nombre del evento:** aquí introducimos el nombre que le queremos dar al evento.



- **Nivel de equipo mínimo:** podemos introducir un nivel mínimo de equipo, esto nos puede indicar la dificultad de la estancia.
- **Comentario:** podemos introducir un pequeño comentario para mostrar, a los que quieran apuntarse, nuestras intenciones sobre el evento.
- **Fecha de inicio:** introduciremos la fecha inicial en la que tendrá lugar el evento.
- **Fecha de finalización:** introduciremos la fecha final en la que tendrá lugar el evento.
- **Hora de inicio:** introduciremos la hora en la que tendrá lugar el evento.

Eventos creados

Lider	Tipo	Nombre	Itemlvl minimo	Comentario	Fecha de inicio	Fecha de fin	Hora inicio
Arzharius	Mazmorra	vergel mítico	630	1 tank y 1 heal	2015-09-05	2015-09-06	15:00

Lider: Tipo de evento: * Nombre del evento: *

Nivel de equipo mínimo: Comentario: Fecha de inicio: dd/mm/aaaa

Fecha de finalización: dd/mm/aaaa Hora inicio:

Una vez tengamos las características de nuestro evento, deberemos pulsar el botón “Crear”.

Hay que destacar que los campos “Tipo de evento” y “Nombre del evento” son obligatorios y están correspondientemente indicados con un asterisco. Si no introducimos ambos campos, nos saldrá un error como este:



Del mismo modo, si introducimos una fecha de finalización anterior a la fecha actual, nos aparecerá este otro mensaje de error:





Si, por el contrario, insertamos todos los campos correctamente, el evento se creará y nos aparecerá automáticamente en nuestra tabla de eventos creados.

Los eventos, por defecto, no se pueden borrar, es la propia página web quién, si pasa de la fecha final establecida, los borra automáticamente.

A continuación veremos cómo buscar un evento.

6.4.3.2. Búsqueda de eventos

En este apartado vamos a explicar cómo buscar un evento.

El mismo formulario para "Crear un evento" nos sirve también para la búsqueda, pero, en vez de pulsar el botón "Crear", deberemos pulsar el botón "Buscar".

Al contrario que la creación de eventos, el formulario para la búsqueda de eventos no tiene ningún campo obligatorio, es decir, si no introducimos ninguna característica, mostrará, por defecto, todos los eventos creados:



Búsqueda de eventos

Lider	Tipo	Nombre	Itemlvl minimo	Comentario	Fecha de inicio	Fecha de fin	Hora inicio
Arzharius	Mazmorra	vergel mitico	630	1 tank y 1 heal	2015-09-05	2015-09-06	15:00

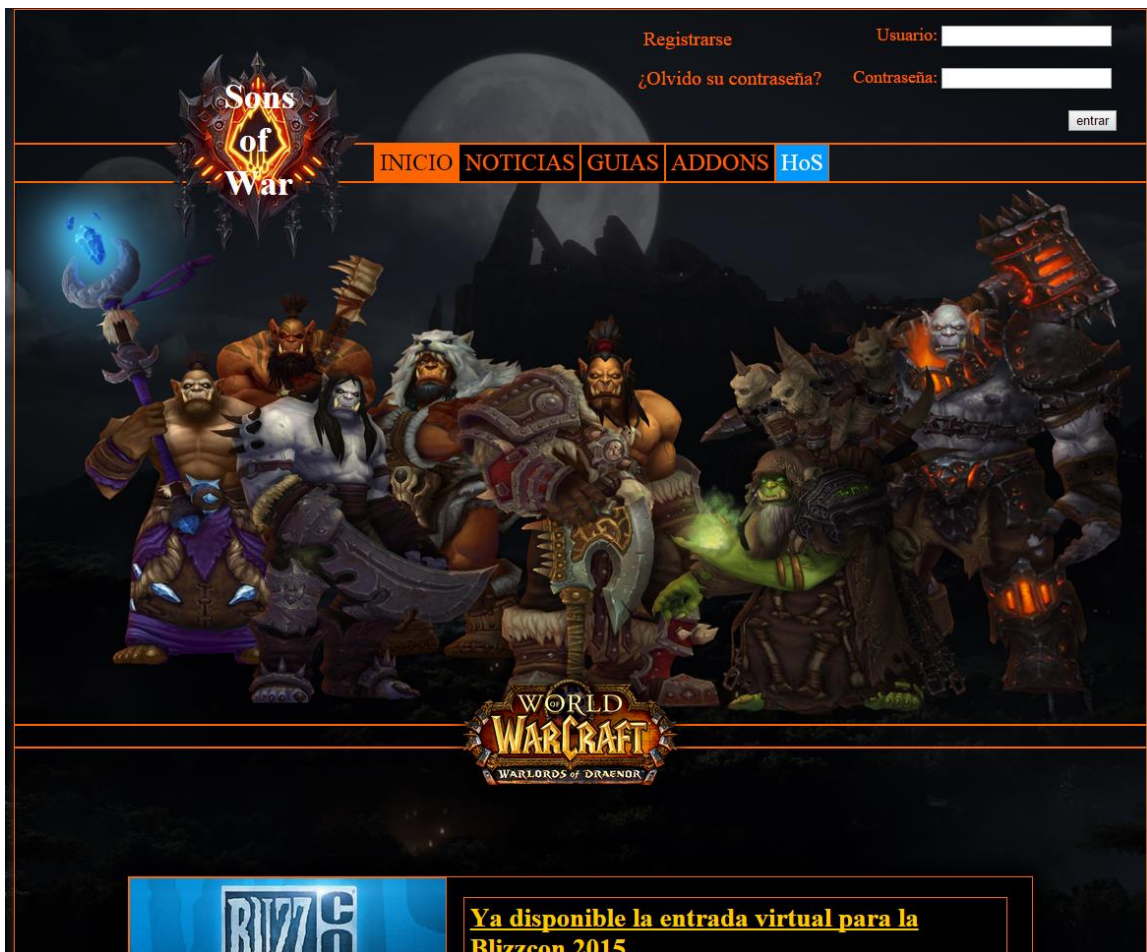
En el caso de que no haya eventos con las características seleccionadas, nos saldrá un mensaje de error como este:



6.5. Inicio

Esta es la página inicial que saldrá siempre a la hora de entrar a la web. En ella, encontramos una imagen, a modo de bienvenida, que muestra el ambiente de la página en línea con el juego WoW.

Y para terminar, nos muestra las últimas noticias, novedades y guías del juego, sin necesidad de entrar en el apartado en concreto. Más tarde explicaremos el formato que tiene la noticia.

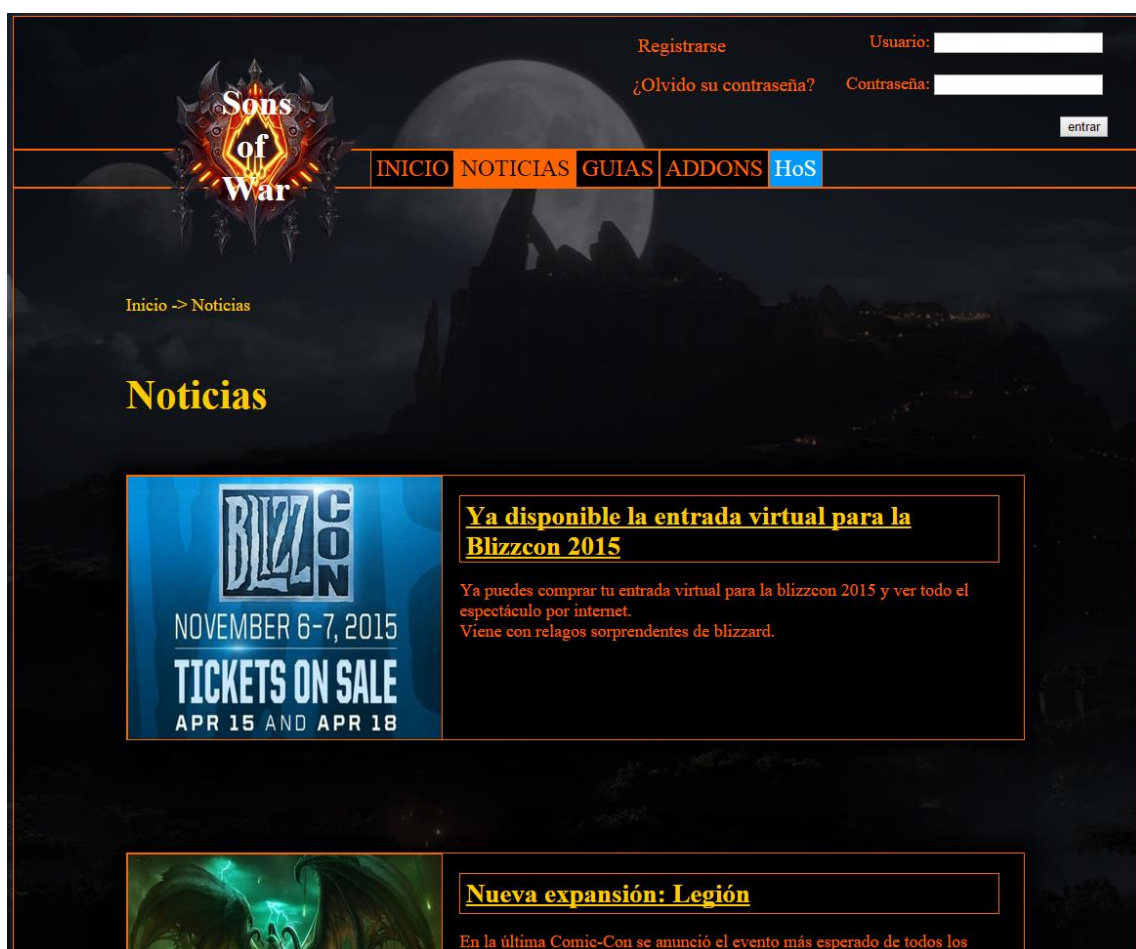


6.5.1. Noticias

Esta es la página donde se almacenan todas las noticias del juego, ya sean importantes o curiosidades que nos muestran interés.

Podemos ver, que en la esquina superior izquierda, nos muestra una especie de “camino de migas” para saber en todo momento en que sección estamos. Está compuesto por enlaces que puedes hacerles clic para volver atrás.

En este apartado nos muestra una breve exposición de la noticia para informarnos de que va. Si tenemos más interés podremos seleccionar la noticia para ampliarla.

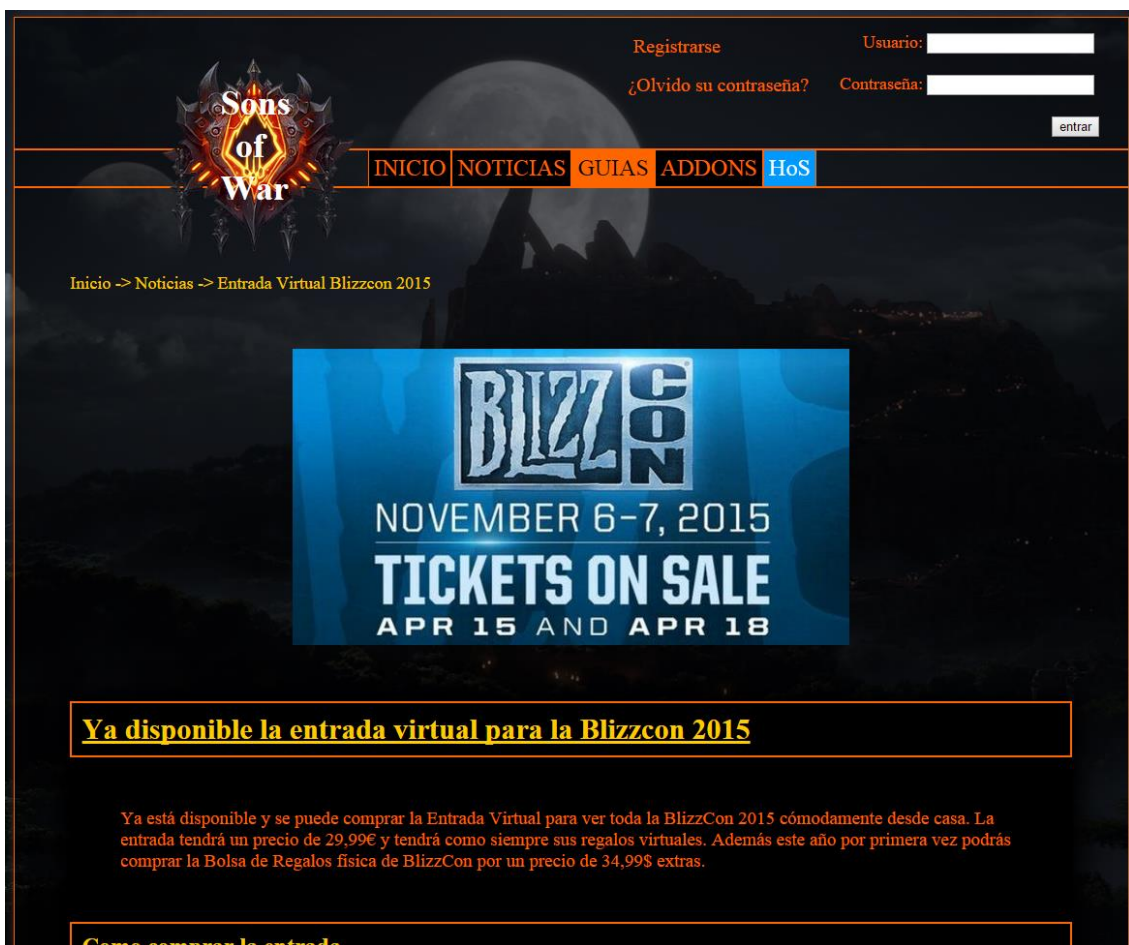


6.5.1.1. Noticia ampliada

Al seleccionar una noticia en concreto, se nos ampliará la información en otra página. Como la anterior, cuenta también con un “rastreo de migas” para saber dónde estás en todo momento.

Este tipo de página cuenta siempre con una imagen, un título de la noticia y la información de ella, debidamente explicada, posiblemente acompañada de imágenes.

Un ejemplo de noticia podría ser esta:



6.6. Guías

6.6.1. Tipos de guías

La sección de guías es un menú desplegable en la que podemos encontrar lo siguiente:

- Bandas
 - Ciudadela del Fuego Infernal
 - Fundición Rocanegra
 - Ogrópolis
- Clases
 - Brujo
 - Caballero de la Muerte
 - Cazador
 - Chamán
 - Druida
 - Guerrero
 - Mago
 - Monje
 - Paladín
 - Pícaro
 - Sacerdote
- Mazmorras
 - Auchindoun
 - Cementerio Sombraluna
 - Cumbre de Roca Negra Superior
 - El Vergel Eterno
 - Minas Machacasangre
 - Puerto de Hierro
 - Terminal Malavía
 - Trecho Celestial

Hay que destacar que no todas las guías están completas, por lo que, si seleccionamos una en la que no haya información, nos saldrá la siguiente página:





Ahora, veamos un ejemplo de guías completa, es este caso la sección de Ogrópolis.

The screenshot shows a website interface for 'Sons of War'. At the top right, there are links for 'Registrarse', '¿Olvido su contraseña?', and a login form with fields for 'Usuario:' and 'Contraseña:' and an 'entrar' button. A navigation menu includes 'INICIO', 'NOTICIAS', 'GUIAS', 'ADDONS', and 'HoS'. Below the menu, a breadcrumb trail reads 'Inicio -> Guías -> Bandas -> Ogrópolis'. The main heading is 'Guías Ogropolis'. Two guide entries are visible: 'Kargath Garrafilada' with a sub-heading 'Guía completa de Kargath. Incluye video modo heróico y mítico' and 'El Carnicero' with a sub-heading 'Guía completa del Carnicero.'.

Nos encontramos con una página similar a la de “Noticias”, la única diferencia es el “camino de migas” y la información de las guías.



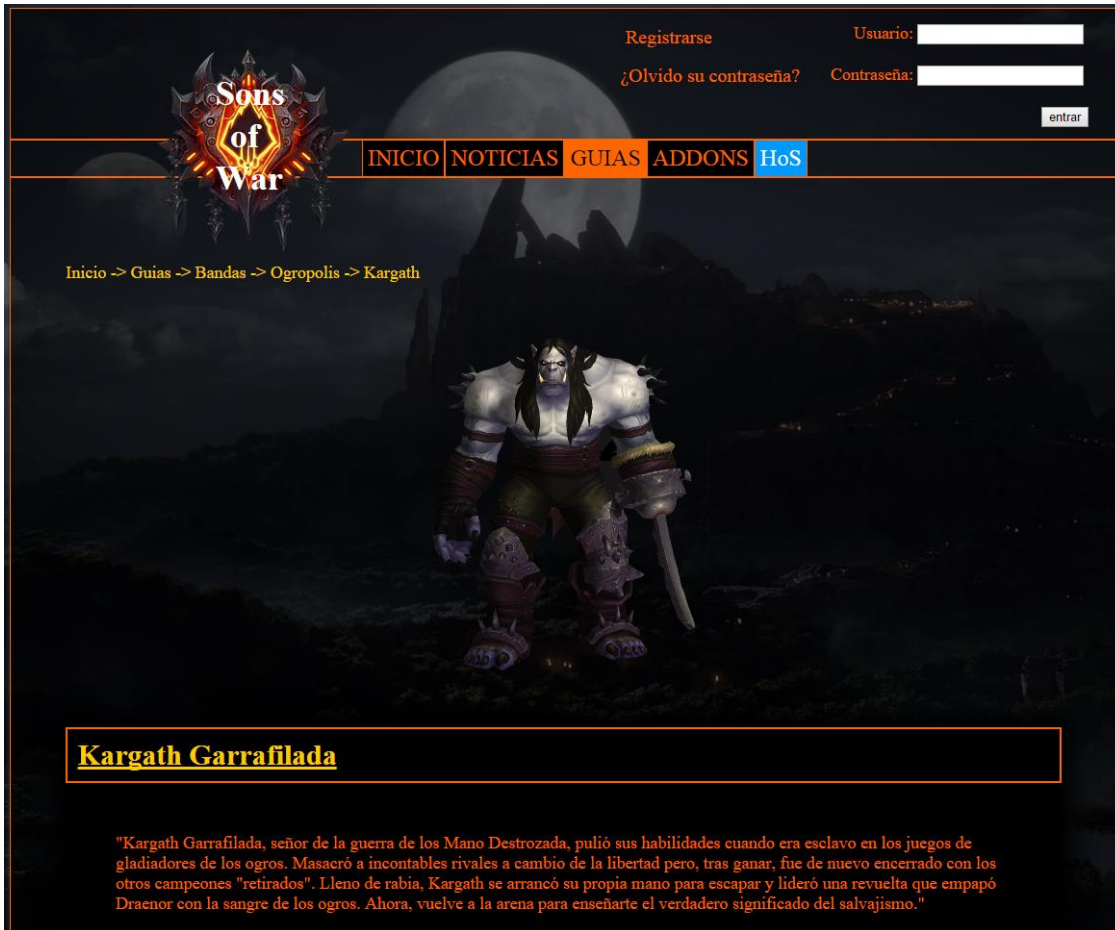
Diseño

Tenemos un breve resumen de cada guía, y si queremos saber más, podemos seleccionar la noticia y ampliarla. A continuación veremos una guía ampliada.

6.6.2. Guía ampliada

Cada guía está compuesta de su título, imagen y sus apartados correspondientes, junto con la información.

En este caso veremos una guía relacionada con la banda “Ogrópolis” llamada “Kargath Garrafilada”:



The screenshot shows a website interface for 'Sons of War'. At the top left is the logo, and at the top right are login fields for 'Usuario:' and 'Contraseña:' with a 'Registrar' button and a '¿Olvido su contraseña?' link. A navigation bar contains links for 'INICIO', 'NOTICIAS', 'GUIAS', 'ADDONS', and 'HoS'. Below the navigation bar is a breadcrumb trail: 'Inicio -> Guías -> Bandas -> Ogropolis -> Kargath'. The main content area features a large image of the character Kargath Garrafilada, a muscular ogre with a sword. Below the image is a title box containing the text 'Kargath Garrafilada' and a paragraph of text: 'Kargath Garrafilada, señor de la guerra de los Mano Destrozada, pulió sus habilidades cuando era esclavo en los juegos de gladiadores de los ogros. Masacró a incontables rivales a cambio de la libertad pero, tras ganar, fue de nuevo encerrado con los otros campeones "retirados". Lleno de rabia, Kargath se arrancó su propia mano para escapar y lideró una revuelta que empapó Draenor con la sangre de los ogros. Ahora, vuelve a la arena para enseñarte el verdadero significado del salvajismo.'

Podemos ver la imagen en el centro y seguido, una breve información de la historia de este personaje.

Este tipo de guía se conoce como “guía de encuentro”, y contiene las habilidades del jefe de banda, en este caso “Kargath Garrafilada”, una estrategia para afrontar el combate, diferentes consejos, vídeos del encuentro, y por último, el botín que suelta al ser derrotado.



Botín del encuentro			
Buscador de Bandas			
Objeto	Nivel	Hueco	Tipo
Anillo oxidado de Grunt	640	Dedo	Miscelánea
Botines de caminante de fuego	640	Pies	Cuero
Brazal de amputación	640	Muñeca	Malla
Bufas de bomba de hierro	640	Hombro	Placas
Diente de los S	Borgoñota de bombardero de la Horda de Hierro Nivel de objeto 655	Abalorio	Miscelánea
Garras del danzante	Se liga al recogerlo Cabeza	Una mano	Arma de puño
Mantón marcado por	274 armadura +211 [Fuerza o Intelecto]	Espalda	Tela
Sandalias de matanza	+316 aguante Aumenta tu índice de celeridad +149 p. (1.66% @ L100) +127 Versatilidad (0.98% @ L100) Durabilidad 100 / 100 Necesitas ser de nivel 100	Pies	Tela
Normal			
Objeto	Nivel	Hueco	Tipo
Anillo grabado maci	Precio de venta: 33 29 32 Botín de: Kargath Garrafilada Chance de despojo: 11.27%	Dedo	Miscelánea
Borgoñota de bombardero de la Horda de Hierro	655	Cabeza	Placas
Botines de arena y sangre	655	Pies	Malla
Coselete de multitud bulliciosa	655	Pecho	Cuero
Garrafilada	655	Una mano	Arma de puño
Gran capa a prueba de fuego	655	Espalda	Tela

	Borgoñota de bombardero de la Horda de Hierro Nivel de objeto 655 Se liga al recogerlo Cabeza 274 armadura +211 [Fuerza o Intelecto] +316 aguante Aumenta tu índice de celeridad +149 p. (1.66% @ L100) +127 Versatilidad (0.98% @ L100) Durabilidad 100 / 100 Necesitas ser de nivel 100 Precio de venta: 33 29 32 Botín de: Kargath Garrafilada Chance de despojo: 11.27%	Placas
--	---	--------

Para terminar con esta sección, cabe indicar que los videos de los encuentros se extraen de YouTube, mediante el siguiente código:

```
<div style="margin:5%;margin-left:22.5%;border:2px solid rgba(255,102,0,1);text-align:center;width:560px;height:315">
  <iframe style="margin:0%" width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/SnM7ohBwqg" frameborder="0"
allowfullscreen></iframe>
</div>
<div style="border:2px solid rgba(255,102,0,1)">
  <h1 style="margin:1%;color:rgba(255,204,0,1);font-size:24px"><u>Botín del encuentro</u></h1>
</div>
```

En la página web, se verían de esta forma:



Video en Mítico



6.7. Addons

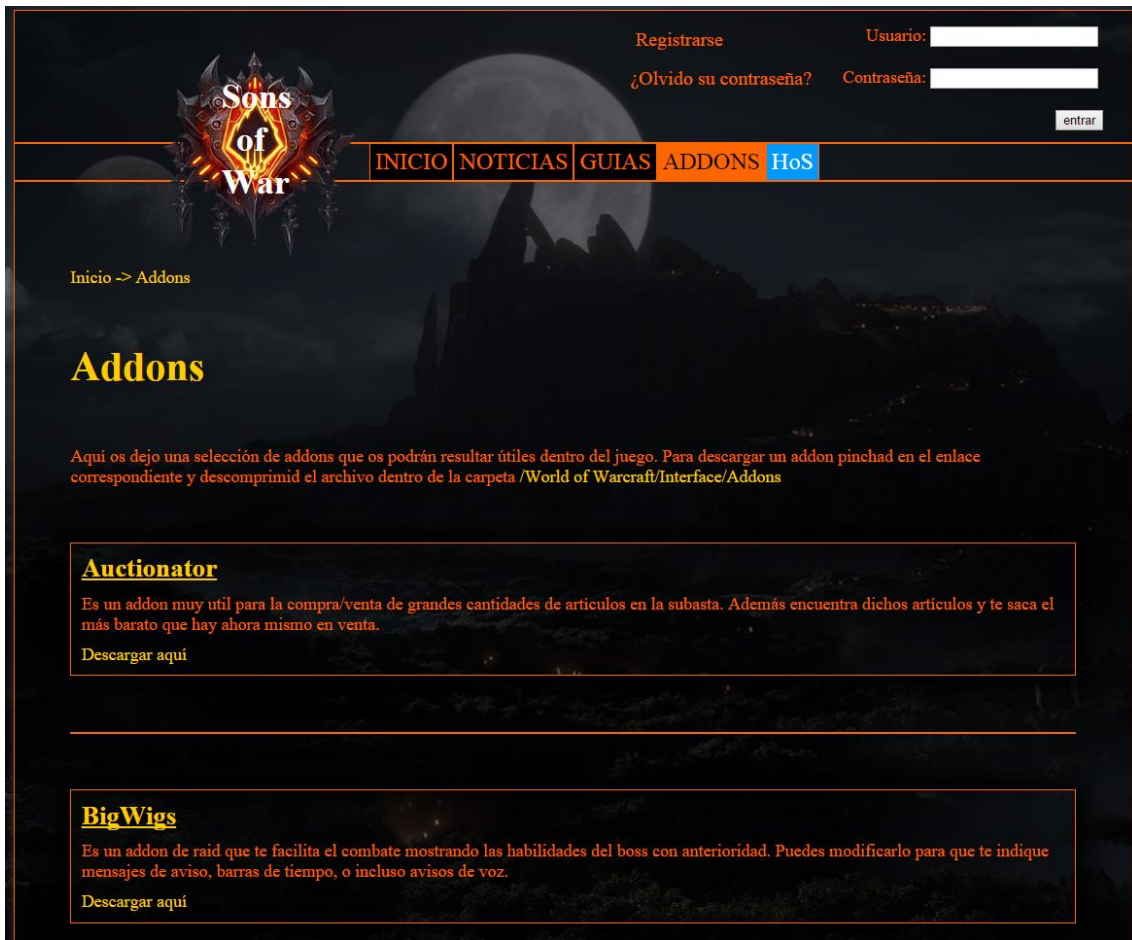
Los addons son plugins que se instalan dentro del juego y sirven, tanto para darle un estilo diferente a nuestra interfaz de juego, como a ayudarnos en nuestro combate avisándonos de las habilidades del enemigo.

Esta sección reúne una selección de addons que se consideran importantes o, al menos, interesantes, para el juego.

En primer lugar, mostramos una explicación para saber en qué carpeta en concreto se debe descargar e instalar el addon correspondiente.

Después vemos una breve explicación del addon, con su nombre y su funcionalidad. Si queremos averiguar más sobre el addon o, incluso, si queremos descargarlo, podremos hacer clic, tanto en el nombre del addon, como en el enlace “Descargar aquí”.





6.8. HoS

Por último, este apartado no está relacionado con el juego World of Warcraft, pero sí con la empresa Blizzard Entertainment, Inc. Sus siglas corresponden al juego "Heroes of Storm", Héroes de la Tormenta.

Este juego, aunque no está relacionado directamente con el WoW, tiene gran importancia, ya que usa personajes de los distintos juegos creados por Blizzard, incluidos el Wow, y destaca por ser el primer juego online gratis de la compañía.

En un principio no se iba a incluir en la página pero fue tan famoso que se pensó en introducirlo.

Si seleccionamos en el menú la opción HoS, nos redireccionará a una página llamada www.phpheroes.com, en la que se proporcionan guías sobre cada uno de los personajes del juego.



7. Pruebas

En este apartado explicaremos el procedimiento de validación y de usabilidad, y las diversas herramientas que se han utilizado para constatar que se superan las pruebas de forma correcta.

7.1. Pruebas de validación

Para realizar las pruebas, con el fin de comprobar que en el navegador la página web se visualiza de forma correcta, se ha hecho uso de una aplicación llamada Filezilla Client.

Este programa es gratuito. Se tiene que instalar en un ordenador y con él, se puede controlar el servidor.

Actualmente, el sitio web se encuentra alojado en un servidor accesible con la URL: www.sonsofwar.es que hemos adquirido específicamente para alojar el portal Web.

Las pruebas se pasaron satisfactoriamente, después de varios ajustes, tras comprobar que la visualización era correcta en diversos dispositivos y con distintas resoluciones.

También se realizó pruebas de funcionalidad de los apartados del usuario como el registro, el inicio de sesión, o el envío de email.

7.2. Pruebas de usabilidad

Con el fin de verificar que los usuarios que accedan a la página sabrán moverse correctamente por ella, se han realizado diversas pruebas de usabilidad. Estas consisten en seleccionar a los usuarios, mostrarles la página y comentarles en qué consiste la prueba. En este caso la prueba consistía en registrarse como usuario, verificar la cuenta e insertar un personaje correctamente. Algo tan sencillo, aparentemente, puede resultar complicado a un usuario que no tenga mucha relación con el juego.



Pruebas

Los resultados de las pruebas fueron muy buenos ya que no hubo ningún problema destacable. En cuanto al aspecto, todos los usuarios afirmaron que era un diseño sencillo e intuitivo, en el que se puede encontrar todo fácilmente y donde la navegabilidad es muy cómoda.



8. Conclusiones

El objetivo principal de la página web era comunicarse entre los usuarios del juego World of Warcraft e informar de las últimas novedades y guías. La página ha sido desarrollada completamente por una única persona, por ello se ha necesitado de mucho tiempo y algunos contenidos como las guías aún se encuentran en desarrollo.

La versión actual de la página podría ser ya una primera versión final del proyecto, ya que cumple claramente todos los requisitos del mismo, por ello, la página se encuentra actualmente en funcionamiento en la dirección www.sonsofwar.es.

Para poder poner en funcionamiento de forma real se ha tenido que realizar unas tareas extras a la creación de la página web:

- **Elegir un nombre para la página:** es un proceso difícil de desarrollar ya que se buscaba un nombre relacionado con el juego y que fuera sencillo y fácil de recordar. Tras mucho tiempo pensando, decidí llamar a la página “sonsofwar”, que significa hijos de la guerra, ya que el WoW es un mundo en guerra y todos y cada uno de los personajes tiene que luchar para labrarse un camino.
- **Buscar un alojamiento web fiable:** Encontrar un alojamiento web, hoy en día, no es una tarea difícil, lo más complicado es que proporcione la fiabilidad que esperas. Finalmente, contacté con una persona que me ofreció alojamiento en su propio servidor a un precio muy económico.

Así pues, mediante este proyecto se ha desarrollado una primera versión final de un Portal Web de Soporte a Comunidades de Usuarios de Videojuegos.



9. Bibliografía

- *WoWChakra* (sitio web). Disponible en: <http://www.wowchakra.com>. Accedido el 2 de Julio de 2015
- Schmitt, Christopher, *Curso de CSS*. Madrid: Anaya Multimedia, 2007. Accedido el 7 de Julio de 2015
- *Manual de PHP* (sitio web). Disponible en: <https://secure.php.net/manual/es/index.php>. Accedido el 7 de Julio de 2015
- *Dreamweaver*. Adobe Dreamweaver. Wikipedia (sitio web). Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Dreamweaver. Accedido el 30 de Julio de 2015
- *HeidiSQL*. HeidiSQL. Ansgar Becker. Disponible en: <http://www.heidisql.com/>. Accedido el 30 de Julio de 2015
- *Wikipedia1*. Base de datos. *Wikipedia* (sitio web). Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_datos. Accedido el 2 de Agosto de 2015
- *Wikipedia2*. Sistema de Gestión de Bases de Datos. Wikipedia (sitio web). Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_Gesti%C3%B3n_de_Bases_de_Datos. Accedido el 2 de Agosto de 2015
- *Wikipedia3*. HTML. Wikipedia (sitio web). Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/HTML>. Accedido el 2 de Agosto de 2015
- *Wikipedia4*. Hoja de estilos en cascada. Wikipedia (sitio web). Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Hoja_de_estilos_en_cascada. Accedido el 2 de Agosto de 2015
- *Wikipedia5*. PHP. Wikipedia (sitio web). Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/PHP>. Accedido el 2 de Agosto de 2015
- *Wikipedia6*. SQL. Wikipedia (sitio web). Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/SQL>. Accedido el 2 de Agosto de 2015
- *Wikipedia7*. JavaScript. Wikipedia (sitio web). Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript>. Accedido el 2 de Agosto de 2015



Bibliografía

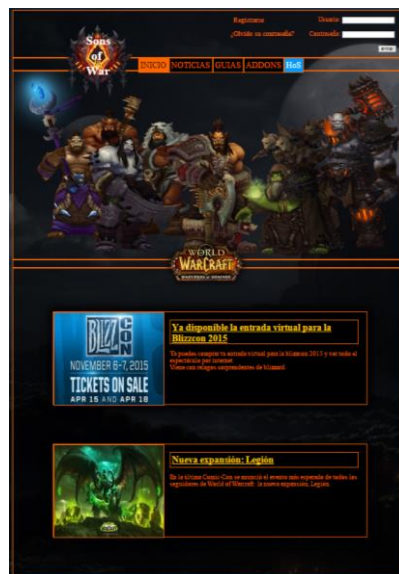
- *HTML5*. HTML5. Wikipedia (sitio web). Disponible en:
https://es.wikipedia.org/wiki/File_Transfer_Protocol. Accedido el 15 de Agosto de 2015
- *CSS3*. Hoja de estilos en cascada. Wikipedia (sitio web). Disponible en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Hoja_de_estilos_en_cascada. Accedido el 15 de Agosto de 2015
- *Xampp*. XAMPP. Wikipedia (sitio web). Disponible en:
<https://es.wikipedia.org/wiki/XAMPP>. Accedido el 15 de Agosto de 2015
- *Filezilla*. FileZilla. Wikipedia (sitio web). Disponible en:
<https://es.wikipedia.org/wiki/FileZilla>. Accedido el 15 de Agosto de 2015
- *Wikipedia8*. File Transfer Protocol. Wikipedia (sitio web). Disponible en:
https://es.wikipedia.org/wiki/File_Transfer_Protocol. Accedido el 18 de Agosto de 2015
- *Wikipedia9*. Transmission Control Protocol. Wikipedia (sitio web). Disponible en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Transmission_Control_Protocol. Accedido el 18 de Agosto de 2015
- *Wikipedia10*. Proyecto GNU. Wikipedia (sitio web). Disponible en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Proyecto_GNU. Accedido el 18 de Agosto de 2015



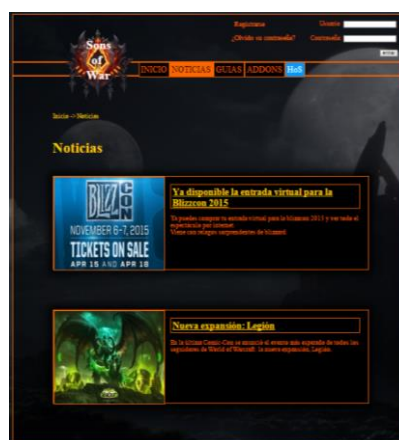
10. Anexo

En este anexo se muestran las capturas de las páginas principales del portal web en el momento presente.

10.1. Página de Inicio:



10.2. Página de Noticias:



10.3. Página de Guías:



10.4. Página de Addons:

Inicio

Regístrate Conéctate ¿Qué es WoW?

Inicio → Addons

Addons

Aquí se lista una selección de addons que se pueden instalar desde dentro del juego. Para descargar un addon primero se debe ir a la página correspondiente y descargarlo al mismo tiempo de la página /World of Warcraft/Addon/Addon

Auctionator
Es un addon muy útil para la compra/venta de grandes cantidades de artículos en la subasta. Además encuentra dichos artículos y se toca al más barato que hay ahora mismo en venta.
[Descargar aquí](#)

BigWigs
Es un addon de raid que se facilita al combate mostrando las habilidades del boss con anticipación. También proporciona para que se indiquen momentos de acción, horas de charges, o acciones antes de ir.
[Descargar aquí](#)

Deadly Boss Mods (DBM)
Al igual que el BigWigs, es un addon de raid que se facilita al combate mostrando las habilidades del boss con anticipación. También proporciona para que se indiquen momentos de acción, horas de charges, o acciones antes de ir.
[Descargar aquí](#)

Decursive
Es un addon muy útil eliminando para momentos que facilita al tiempo de habilidades dañinas. Muestra en pantalla un contador pequeño para cada uno de los bosses, si el contador se vuelve de color rojo, con clicando se elimina la habilidad.
[Descargar aquí](#)

HandyNotes
Te muestra todos los nombres y datos en el mapa.
[Descargar aquí](#)

Hunter And Frank's Assist
Es un addon especializado solo para el combate contra el boss de Transición Roca Negra llamado Hunter y Frank. Te muestra una interfaz con cada uno de los phases y su porcentaje, así de que seguir. Es útil para el momento en batalla.
[Descargar aquí](#)

Hermes
Te muestra todos las habilidades de hechizo que se pueden usar, así como su tiempo de recarga y su utilidad.
[Descargar aquí](#)

Master Plan
Te muestra la configuración en la que se muestran los minutos de los minutos en su ciudad. Facilita la asignación de segundos a cada minuto con su porcentaje de días, así como la asignación de minutos de horas y segundos.
[Descargar aquí](#)

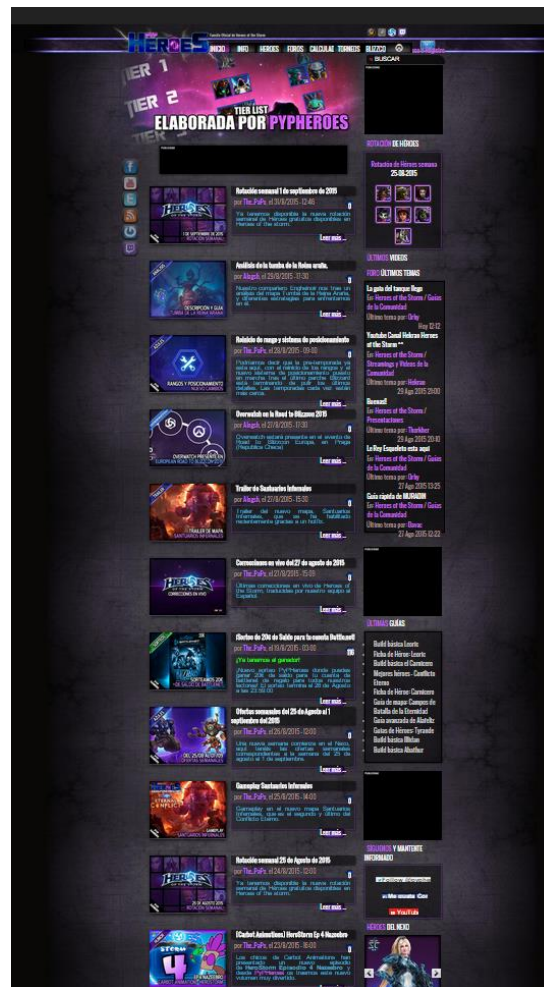
OmggrrrTracker
Es un addon especializado solo para el combate contra el boss de Transición Roca Negra llamado Transmogrator. Te muestra un contador en estado de la pantalla, que puede colgar o no, que se indica la respuesta que va a seguir el boss, así de que seguir, así como, así el momento cuando que ocurre. Te muestra todo en el combate del boss. Para mayor facilidad, también se coloca un círculo en la cabeza con los colores indicados anteriormente para estar más atento de la posición correcta.
[Descargar aquí](#)

Shado
Es un indicador de estadísticas en el que puedes ver desde el dolo hecho/suicidio, acciones matando, hasta las veces que han muerto, como otros cosas. Se usa un muy sencilla. La información aparece en forma de tabla que puedes cambiar a su estilo. Te trae datos a la hora de recibir para determinar si estás haciendo el dolo/suicidio correspondiente a si defensas de morir.
[Descargar aquí](#)

Thopter Assist
Es un addon especializado solo para el combate contra el boss de Transición Roca Negra llamado Thopter. Te muestra una interfaz con los 4 viles, que se indica con anticipación al tipo de que va a ir o más que la vía correspondiente.
[Descargar aquí](#)



10.5. Página de HoS:



10.6. Página de MiPerfil:

Perfil de Usuario
[Volver al inicio](#)

Datos personales

Nombre: **sergio** [Cambiar contraseña](#)
 Correo electrónico: **sergiocomes@msm.com**
 País: **España**
 Provincia: **Valencia**
 Ciudad: **Valencia**
 Domicilio:
 Código postal:

Datos de los personajes

Personaje	Nivel	Función	Raza	Clase	Hermanado	Rolito	Función principal	Función secundaria	Rango/NV	Actuación
Aerthas	100	Altoza	Humano	Paladín	Sloth	Dan Moch	Sanador	Yunque	720	enfoca armadura
Aerthas	100	Altoza	Humano	Caballero de la muerte	Sloth	Dan Moch	Yunque	Tipo a campo a campo	681	enfoca armadura
Chaparr	100	Altoza	Elfo de la noche	Truida	Sloth	Dan Moch	Yunque	Sanador	699	enfoca armadura
Chaparr	100	Altoza	Parchero	Mago	Sloth	Dan Moch	Tipo a distancia	Tipo a distancia	688	enfoca armadura
peacho parafo?			Herido	No-muerto	Picam		Shendrabre			enfoca armadura
						Dan Moch				

[Eliminar personaje](#) [Añadir personaje](#)

Iniciar personaje

Personaje: Nivel: Función:
 Data:
 Clase: Hermanado: Rolito:

 Función principal: Función secundaria:
 Nivel de equipo:
 Calaca armadura:
[Cancelar](#) [Guardar](#)

Eventos creados

Líder	Tipo	Nombre	Rango/NV mínimo	Comentario	Fecha de inicio	Fecha de fin	Hora inicio
Aerthas	Misicera	verpel rreico	630	1 task y 1 hual	2015-03-05	2015-03-05	15:00

Líder: Tipo de evento: Nombre del evento:

 Nivel de equipo mínimo: Comentario:
 Fecha de inicio:
 Fecha de finalización: Hora inicio:
[Cancelar](#) [Guardar](#)



10.7. Página de Admin:

Configuración del Administrador [Volver al inicio](#)

Datos de los personajes

Personaje	Nivel	Facción	Raza	Clase	Herramienta	Rol	Función principal	Función secundaria	Reputación	Acciones
Antarcas	100	Alianza	Humano	Paladin	Sloth	Dan Mode	Strucder	Tanque	720	eliminar
Archicus	100	Alianza	Humano	Caballero de la muerte	Sloth	Dan Mode	Tanque	Dps cuerpo a cuerpo	681	eliminar
Chaquepa	100	Alianza	Elfo de la noche	Druida	Sloth	Dan Mode	Tanque	Strucder	699	eliminar
Chapas	100	Alianza	Enano	Mago	Sloth	Dan Mode	Dps a distancia	Dps a distancia	688	eliminar
Cebriel	90	Alianza	Humano	Guerrero		Uldum	Dps cuerpo a cuerpo	Dps cuerpo a cuerpo	503	eliminar
honey	100	Alianza	Enano	Caballero de la muerte		Colinas Pardas	Dps cuerpo a cuerpo	Dps cuerpo a cuerpo	700	eliminar
hala	1	Alianza	Enano	Bruto		CThan	Tanque	Tanque	0	eliminar
pepe	1	Alianza	Enano	Bruto	a	CThan	Tanque	Tanque	0	eliminar
peacha		Horda	No-muerto	Picaro		Shardular				eliminar
peacha2						Dan Mode				eliminar

Borrar personaje

Introduzca el nombre del personaje que desea borrar y el rol al que pertenece:

Personaje: Rol:

Eventos creados

Lider	Tipo	Nombre	Reputación mínima	Comentario	Fecha de inicio	Fecha de fin	Hora inicio
Archicus	Muñeca	vergel místico	630	1 tank y 1 hala	2015-09-05	2015-09-06	15:00



10.8. Página de Noticia ampliada:

The screenshot shows a news article on the Star Wars website. At the top, there is a navigation bar with the Star Wars logo and a menu with options like 'Inicio', 'Noticias', 'Entrada Virtual Blizzcon 2015', 'Foro', 'Videos', 'Galería', 'Merch', 'Ayuda', and 'Contacto'. Below the navigation bar, the article title is 'Ya disponible la entrada virtual para la Blizzcon 2015'. The main content area features a large blue banner with the text 'BLIZZCON NOVEMBER 6-7, 2015 TICKETS ON SALE APR 15 AND APR 18'. Below the banner, there are several sections: 'Ya disponible la entrada virtual para la Blizzcon 2015', 'Como comprar la entrada', 'Contenido de la entrada', and 'Como rescatar una bolsa'. Each section contains text and images of Star Wars merchandise. The 'Contenido de la entrada' section lists items such as 'World of Warcraft: Legion - Broche conmemorativo de Markianos', 'Hogwarts of the Storm - Mystery Mini de Padme', 'Haworthiana - Estampa para decoración de vitrina', 'Overwatch - Torbjorn del juego 3D', 'StarCraft II - Cuchilla pánfila premium inflable', and 'Droids III - Llavero de Droids, adorable para móvil'. The 'Como rescatar una bolsa' section provides instructions on how to redeem the virtual tickets.



10.9. Página de Guía ampliada:

Inicio -> Guías -> Bandas -> Oropolis -> Kargath

Kargath Corralada

"Kargath Corralada, líder de la guerra de los Muros Iluminados, pidió sus habilidades cuando se unió a los Juegos de Gladiadores de los otros. Muestró a sus rivales a cambio de la libertad para, tras ganar, las de nuevo encadenado con los otros competidores derrotados. Llena de rabia, Kargath se unió a su propia banda para escapar e ideó una estrategia que atravesó Iluminar con la ayuda de los otros. Ahora, lucha a la zona para enseñar al verdadero significado del sobrevivir."

Habilidades

- Empujar:** Kargath empuja a un enemigo y le inflige 53.748 de daño físico cada 1 seg, durante 8 s. Si el objetivo sobrevive, recibe daño aumentando del siguiente Empujar.
- Danza de hojas:** Con una velocidad cegadora, Kargath lanza a objetivos aleatorios cada 2 s durante 10 segundos, haciendo 49.999 de daño físico a todo lo que se encuentre en un radio de 7 metros.
- Carga rápida:** Kargath avanza hacia el infligiendo un 125% de daño con arco a todos los objetivos que tenga delante y aumenta el daño físico infligido un 15% cada 2 s durante 20 s. La velocidad de movimiento de Kargath también aumenta un 25% cada 2 s durante 20 s.
- Lanzamiento de cadenas:** Kargath tira en cadena a atacar los 5 enemigos cercanos y los lanza a los grades de la zona.
Lanzamiento de horrachos: aparecen en los grades y lanzan Corvasa Mopalladora a la zona.
 - Corvasa mopalladora:** Lanza una jama de corvasa mopalladora a la zona, lo que inflige 102.140 de daño de Noqueadora al impactar y deja un chorro que inflige 42.440 de daño de Noqueadora cada 1 s, durante 30 segundos.
- Aliado VII:** Aliado VII ataca los a objetivos atacados frente al acorralado.

Bombardero de la Herda de Hierro: aparecen en los grades y lanzan bombas de humo en la zona.

- Bomba de la Herda de Hierro:** inflige 26.070 de daño de Fuego a un enemigo y un daño 10.500 de Fuego extra cada 2 s, durante 10 s.
- Bomba de Fuego:** la bomba explota, dañando a todos a su alrededor infligiendo 99.999 de daño de Fuego.

Bravo de la Herda de Hierro: Un desafío aparentemente infinito de ondas sucesivas.

- Agrupar:** inflige 20.000 de daño físico al objetivo actual y reduce su velocidad de movimiento un 25% durante 4 s.
- Pillar of Fire:** Un pilar de colinas chiflantes que ocupan un flujo de llamas constante.
- Culo de Ramas:** inflige 87.500 de daño de Fuego cada 1 s.

[Hervores Bloodstare]: Sangre roja que se resaca herido por sus pasos, esperando devorar al que caiga dentro.

Estrategia Modo Normal y Heroico

El combate consta de 2 fases: la primera en la zona y la segunda la grada.

Mientras estemos en la zona tendremos que hacer frente a **Kargath**, cada 30 segundos, **Kargath** lanzará al tiempo que en ese momento tenga el arco **Empujar**, una habilidad que le ayuda y le inflige una gran cantidad de daño durante 8 segundos que no puede mitigar a no ser que se use un cd de mitigación segundos antes.

Además, periódicamente aparecerá por la zona el **Pillar of Fire**, que inflige daño a todos los jugadores que penetren dentro del zona y heridos que esperar completamente paralizándose bien.

Kargath también nos hará daño con su habilidad **Danza de hojas** que nos hará aproximadamente entre los jugadores de la banda infligiendo daño cada 2 segundos durante 10 segundos, lo que recalca la importancia de estar segundos y tener una buena colocación en la zona.

Por último, **Kargath** periódicamente cargará contra un objetivo aleatorio **Carga rápida** infligiendo un daño considerable cada 2 segundos durante 10 segundos. Esta habilidad se puede evitar si hacemos que se choque con un **Pillar of Fire**, lo que destruye el pilar. La mejor forma de eliminar esta habilidad es colocarse cerca de un pilar pero, cada vez se fue, posicionando dentro de él.

Para dificultar el combate, hay unas fases aleatorias que contienen **[Hervores Bloodstare]**, cuando dentro significa la muerte.

Además de Kargath, aparecen en los grades distintos otros que ayudan a su jefe:

- Corvasa mopalladora:** La lanzan los **Lanzamiento de horrachos**, y dejan una pequeña zona manchada de veneno fácil de escapar.
- Bomba de la Herda de Hierro:** La lanzan los **Bombardero de la Herda de Hierro**. En una habilidad que la lanzan con cierta frecuencia a un lugar aleatorio infligiendo daño periódico crítico.

Para poder hacer frente a estos otros deberemos abrir a la grada mediante **Lanzamiento de cadenas** que nos **Kargath** tira rápido y rápido aproximadamente. Cargan a los 5 jugadores más cercanos **Kargath** y los lanzan a los grades desde donde donde al mismo momento de arco que se pueda.

Una vez arriba, habrá dos formas de bajar: poder tirar objetos o una vez pasados 45 segundos, aparecerá un arco que se tirará abajo a la fuerza.

- Lanzamiento de horrachos:** Lanzan a **Aliado VII**, un caso frontal que ataca en frente a los objetivos aleatorios.
- Bombardero de la Herda de Hierro:** Lanzan a **Bomba de Fuego** que explota en poco tiempo infligiendo daño a todo aquel que esté encima.
- Bravo de la Herda de Hierro:** Se dedican a atacar con **Agrupar** que ralentiza y dificulta la huida de los grades.

Consejos de Roles

