



SITIO WEB
SHIFT videogame

GAMELAB
UNIVERSIDAD DE OVIEDO

Alberto Carlos del Blanco Maraña
Madrid 28 de junio de 2007



Tabla de Contenidos

1. Introducción	4
2. Tecnologías aplicadas	5
3. Recursos disponibles	6
3.1. Apartado “Principal”	6
3.2. Apartado “Desarrollo”	7
3.3. Apartado “Capturas”	7
3.4. Apartado “Descargas”	8



Lista de Figuras

Imagen 1 : Web (página principal)	6
Imagen 2 : Web (bitácora de noticias).....	6
Imagen 3 : Web (introducción, planificación y desarrollo del proyecto).....	7
Imagen 4 : Web (bocetos iniciales, modelos y capturas)	7
Imagen 5 : Web (descargas de documentos, código y binarios).....	8
Imagen 6 : Web (licencia de los recursos del proyecto).....	8



1. Introducción

El presente documento detalla el diseño y mantenimiento del sitio Web que complementa al videojuego SHIFT, desarrollado por Alberto Carlos del Blanco para la E.P.S.I.G. de la Universidad de Oviedo.

Desde un principio la idea del proyecto ha sido el desarrollo completo de un videojuego, tratando de cubrir todos los componentes necesarios (modelos, motor gráfico, motor de red) y pasando por todas las fases posibles (análisis, diseño, implementación, beta v0.1, pruebas, release v1.0, ...).

En este sentido, uno de los componentes esenciales del proyecto y que permite la gestión de todo este contenido generado, es la Web del videojuego.

Por una parte, como se ha dicho, constituye hoy en día un factor esencial para hacer llegar cualquier videojuego al público objetivo. Por otra parte permite la gestión del contenido del proyecto, poniendo a disposición de cualquier persona todos los recursos generados.

Teniendo en cuenta esto, se requiere diseñar y construir una Web con las siguientes cualidades:

- Tecnologías Web estándar
- Distribución correcta y diseño cuidado
- Al menos en Español e Inglés
- Debe facilitarse la gestión del contenido



2. Características

En cuanto a las tecnologías utilizadas:

- **XHTML 1.0 Estricto** Se debe hacer un uso correcto del estándar, validando el contenido mediante la herramienta online del WC3
- **CSS** Al igual que antes, usando correctamente el estándar y validando las hojas de estilo creadas. Por ahora sólo se partirá de una hoja de estilo para monitores de ordenador.
- **RSS** Se añaden semillas para noticias relacionadas con el desarrollo, actualizaciones, versiones, etc.
- **JavaScript** Permite derivar parte de la carga de presentación al cliente
- **Flash** Se podrá añadir alguna animación simple en flash, aunque de forma puntual, ya que no supone un estándar para el W3C

En cuanto al contenido:

- **Diseño** Diseño propio y creativo, especialmente realizado para el videojuego, siguiendo el mismo estilo y tonalidades.
- **Idiomas** Se permite el español y el inglés. Sin embargo se mantiene el español como idioma principal y no todo el contenido se encuentra traducido al inglés.
- **Recursos** Cualquier recurso utilizado para el desarrollo del proyecto estará disponible en esta Web, ya sean documentos, binarios, fuentes, modelos, etc.
- **Gestión** El contenido se tiene en ficheros XML locales, que deben modificarse siguiendo cierto DTD. Para obtener los XHTML se procesan los ficheros mediante un XSL. Para actualizar la información se sincronizan los datos mediante FTP (desde local hasta el servidor remoto). Todo este proceso se hace mediante un sencillo script, por lo que al final la gestión se reduce a editar los XML y lanzar el script.



3. Recursos disponibles

3.1. Apartado “Principal”

Desde el apartado inicial se mostrará una pequeña descripción del videojuego y las últimas noticias acerca del mismo.

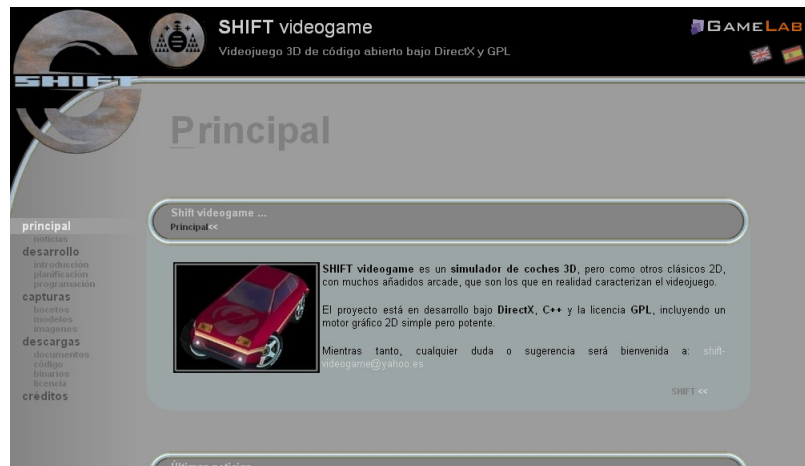


Imagen 1 : Web (página principal)

Las noticias podrán completarse en una segunda página dónde se incluye todo el histórico de noticias desde que se inició la idea del proyecto. Esta pantalla constituye una amplia bitácora del desarrollo del proyecto.

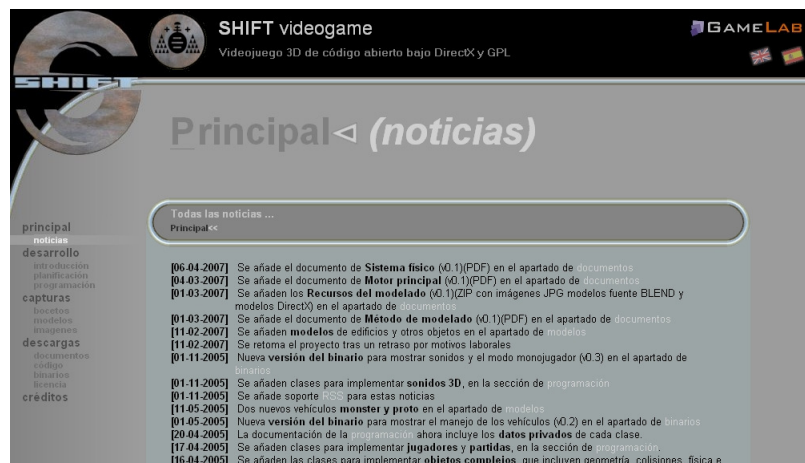


Imagen 2 : Web (bitácora de noticias)

3.2. Apartado “Desarrollo”

Este es un apartado importante, dónde se describe el proyecto en detalle y se muestra la documentación auto generada del código mediante la aplicación Doxygen.

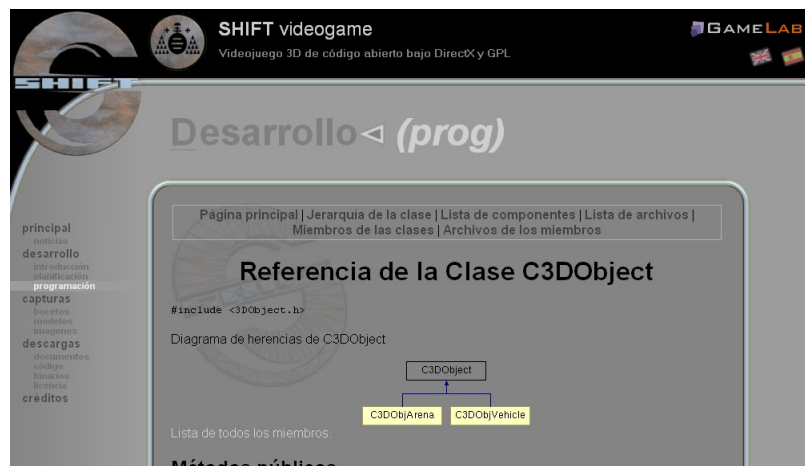


Imagen 3 : Web (introducción, planificación y desarrollo del proyecto)

La salida en HTML de Doxygen está correctamente adaptada a los estilos de la Web, por lo que la navegación por esta documentación no supone un corte en la navegación por el resto de apartados.

3.3. Apartado “Capturas”

En esta sección se muestran los primeros bocetos que dieron la idea del videojuego, los modelos creados e imágenes reales del videojuego, para hacer una idea de los resultados del proyecto.

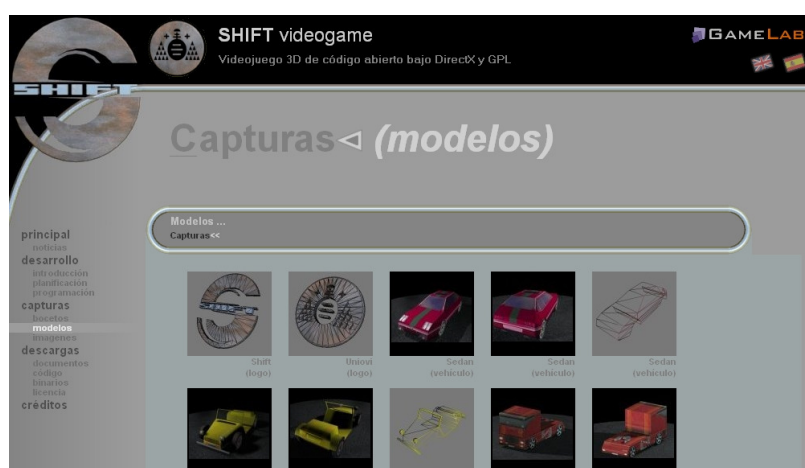


Imagen 4 : Web (bocetos iniciales, modelos y capturas)



3.4. Apartado “Descargas”

En este apartado tenemos disponibles todos los recursos del proyecto, desde los documentos de desarrollo en PDF, las diferentes versiones de código, las diferentes versiones de los binarios, etc.

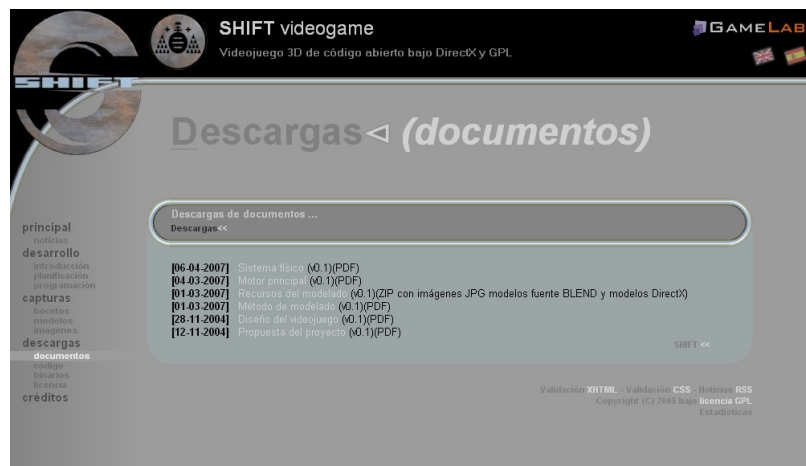


Imagen 5 : Web (descargas de documentos, código y binarios)

En una pantalla se muestra información sobre la licencia que legisla el uso de los recursos disponibles. La licencia elegida es GPL (primera versión).



Imagen 6 : Web (licencia de los recursos del proyecto)

Alberto Carlos del Blanco Maraña
Madrid 28 de junio de 2007