**Trabajo 1:**

Integrantes del grupo: Andrés Bonome Mesías y Ángel Cámara Ramos

Aplicación desarrollada: La aplicación videojuegos consiste en una base de datos a la cual se le realizan una serie de peticiones y nos devuelve unas respuestas o realiza cambios en ella según el tipo de petición. La base de datos consta de tres tablas: videojuegos, plataformas y desarrolladoras.

Tabla videojuegos: Tiene 5 atributos, los cuales son el id, el nombre del videojuego, su fecha de lanzamiento al mercado, el género al que pertenece y el cartel con la foto del videojuego.

Tabla desarrolladoras: Consta de otros 5 atributos, el id, el nombre de la desarrolladora, la nacionalidad a la que pertenece, la fecha de creación de la desarrolladora y la foto del logotipo de ésta.

Tabla plataformas: Esta tabla tiene, además de sus 4 atributos (id, nombre de la plataforma, fecha de lanzamiento al mercado y foto del logo), otros dos correspondientes al id del videojuego que fue lanzado para dicha plataforma y el id de la desarrolladora que fabricó la plataforma.

Los tipos de peticiones realizados son GET, PUT, POST y DELETE. Se han llevado a cabo 10 peticiones:

* Un GET para obtener un listado de videojuegos insertados en la base de datos y otro para obtener otro listado diferente de desarrolladoras. Otro GET para obtener un videojuego concreto pasándole como parámetro el id y, de la misma manera, un último GET para llevar a cabo lo mismo con una desarrolladora.
* Un PUT para introducir un nuevo videojuego en la base de datos y, de esta manera, otro PUT para introducir en la base de datos una desarrolladora nueva.
* Un POST llevado a cabo para actualizar los datos de un videojuego concreto, pasándole el id de éste para localizarlo. Para la desarrolladora se realiza lo mismo con un segundo POST.
* Un DELETE utilizado para eliminar un videojuego determinado de la base de datos. Se lleva a cabo la misma petición para la desarrolladora. Para ambos casos se le pasa un id como parámetro, el cual localiza el videojuego del listado o la desarrolladora.

Ángel se ha encargado de la creación e implementación de las funciones y módulos correspondientes a la parte de las desarrolladoras y Andrés ha realizado lo mismo con los módulos correspondientes a la parte de videojuegos y sus funciones. Para el resto de los módulos (common, common-quarkus, plataformas y gateway) se ha distribuído el trabajo de manera equitativa, de forma que el trabajo realizado por cada miembro ha sido similar.  
  
Para la organización se ha utilizado un programa de control de versiones (Git Kraken), donde se iba subiendo cada uno subía su parte respectivamente a GitHub, con un total de 20 commits.