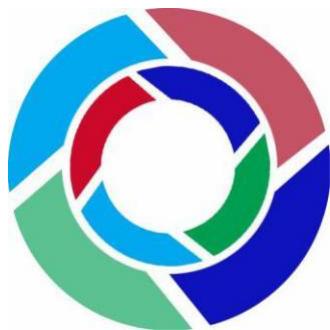


MGameInfo



Arquitectura e Integración de Sistemas Software

Grado de Ingeniería del Software

Curso 2

Adrián Pérez Ramírez (adrperram@gmail.com)

Tutor: Alfonso Márquez

Número de grupo: Grupo 1

Enlace de la aplicación: <http://mgame2info.appspot.com>

Enlace de API: <http://mgameinfo-api.appspot.com/api/doc.html>

HISTORIAL DE VERSIONES

Fecha	Versión	Detalles	Participantes
18/08/2016	1.0	- Incluye introducción, prototipos de las interfaces de usuario y diagramas UML de componentes y despliegue.	Adrián Pérez Ramírez
24/08/2016	1.5	- Incluye funcionalidad de búsqueda con la API de GiantBomb. - Incluye funcionalidad de búsqueda de videos relacionados con el nombre del videojuego seleccionado tras la búsqueda con GiantBomb, con la API de YouTube.	Adrián Pérez Ramírez
29/08/2016	1.7	- Incluye la búsqueda de fanArt con el nombre del videojuego seleccionado tras la búsqueda con GiantBomb, con la API de DeviantArt.	Adrián Pérez Ramírez
02/09/2016	1.9	- Inlcuye la publicación de tweets, hacer retweet, dar favorito, login con Oauth y la búsqueda de tweets relacionados con el nombre del videojuego seleccionado tras la búsqueda con GiantBomb, con la API de Twitter.	Adrián Pérez Ramírez
04/09/2016	2.0	- Incluye test con JUnit. - Implementa servicios RESTful de la aplicación.	Adrián Pérez Ramírez

AUTOEVALUACIÓN

Alumno	Entregable 1	Entregable 2	Final
Adrián Pérez Ramírez	~	~	100%

Índice

1	Introducción	5
1.1	Aplicaciones integradas	5
1.2	Evolución del proyecto	5
2	Prototipos de interfaz de usuario	7
2.1	Vista inicial	7
2.2	Vista de Búsqueda.....	7
2.3	Vista de Detalles	8
2.4	Vista de Reproducción de video	8
3	Arquitectura	9
3.1	Diagrama de componentes	9
3.2	Diagrama de despliegue	9
4	Pruebas	10
5	Manual de usuario	12
5.1	Mashup	12
5.2	API REST	16

1 Introducción

A menudo la gente busca información sobre un videojuego antes de comprarlo por lo que creo que es importante reunir la mayor información posible del juego en cuestión para informar al usuario en cuestión.

También se puede usar como cualquier fuente de entretenimiento y feedback al implementar aplicaciones como YouTube o Twitter.

MGameInfo consigue recopilar toda la información posible gracias a la API de GiantBomb, crear una ficha técnica y a partir de ella, buscar videos, fanArt y tweets sobre el videojuego que seleccionemos para ver sus detalles.

1.1 Aplicaciones integradas

Nombre aplicación	URL documentación API
GiantBomb	http://www.giantbomb.com/api/documentation
YouTube	https://developers.google.com/youtube/v3/docs/
DeviantArt	https://www.deviantart.com/developers/http/v1/20160316
Twitter	https://dev.twitter.com/rest/public

TABLA 1. APLICACIÓN INTEGRADAS

GiantBomb permite al usuario buscar un videojuego para saber detalles sobre él. Una vez dentro de los detalles del videojuego, en la ficha técnica podremos usar Youtube, DeviantArt o Twitter (requiere autenticación previa) para encontrar videos, fanArt o tweets relacionados con el videojuego.

1.2 Evolución del proyecto

En un principio pretendía que el proyecto ayudara además a recoger los precios de los videojuegos con otras APIs como podría ser Amazon, Steam o Google Shopping (esta última obsoleta), pero a vista de las dificultades que podrían ocasionar fueron descartadas.

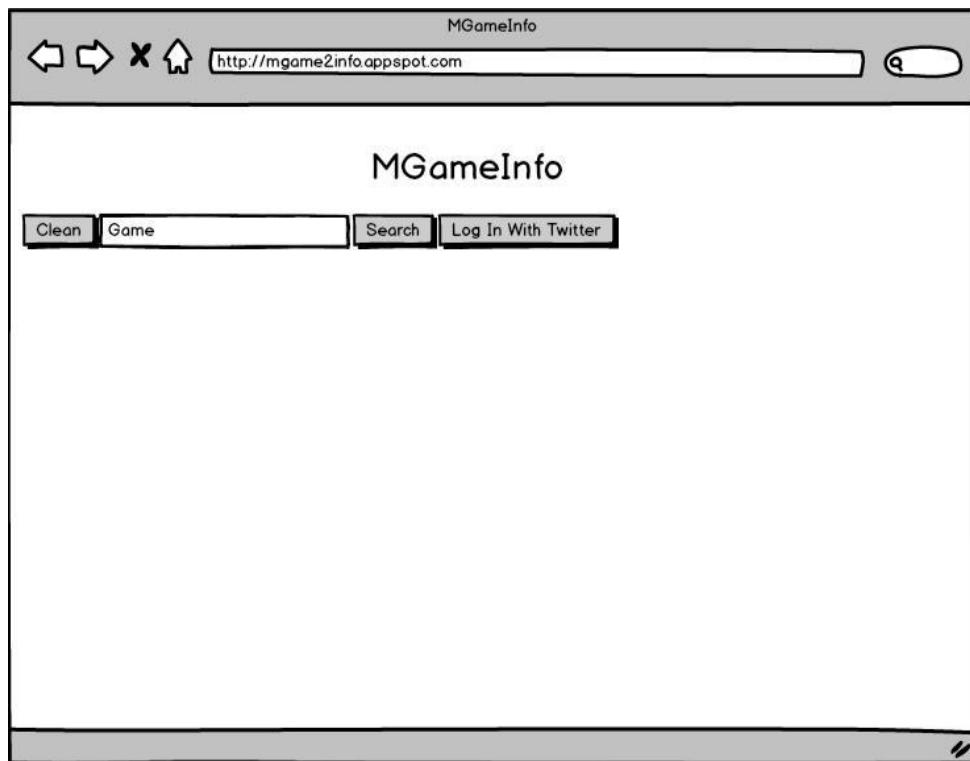
Después de integrar GiantBomb como API principal para el motor de búsqueda y Youtube para complementarla en la búsqueda de videos, pretendía usar DeviantArt junto a Oauth2 para completar así el Mashup, pero no conseguí implementar Oauth2 para la API de DeviantArt, así que como alternativa pensé en implementar Oauth2 junto

a Youtube, pero fue entonces cuando tuve la idea de usar Twitter como red social para “feedback”.

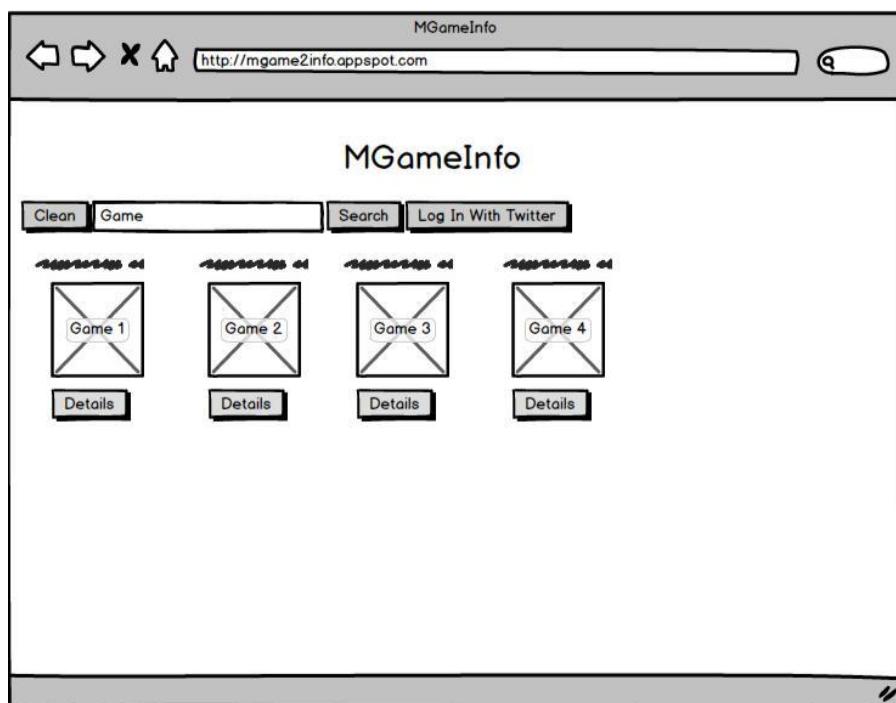
Aun así Twitter y Oauth1 fue también un gran inconveniente, ya que tras bastante esfuerzo, conseguí implementarla pero resultó bastante inestable (a veces fallaban las llamadas y peticiones a los servicios), así que finalmente decidí resolverlo añadiendo al proyecto la librería de Scribe Java, la cual mejoró el funcionamiento de la aplicación con Twitter además de simplificar el proceso de implementación de los servicios Rest.

2 Prototipos de interfaz de usuario

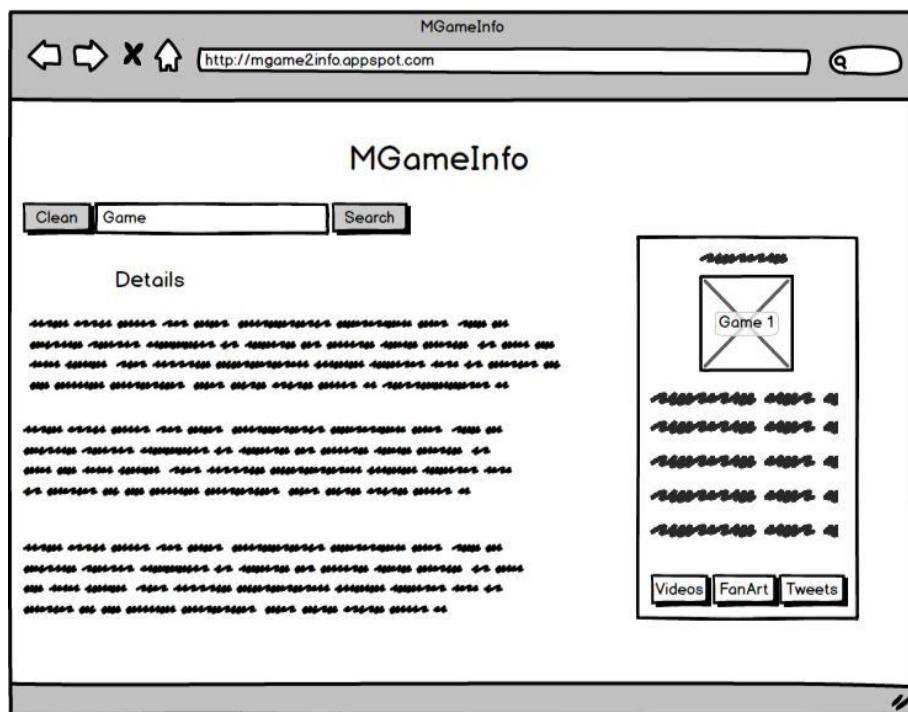
2.1 Vista inicial



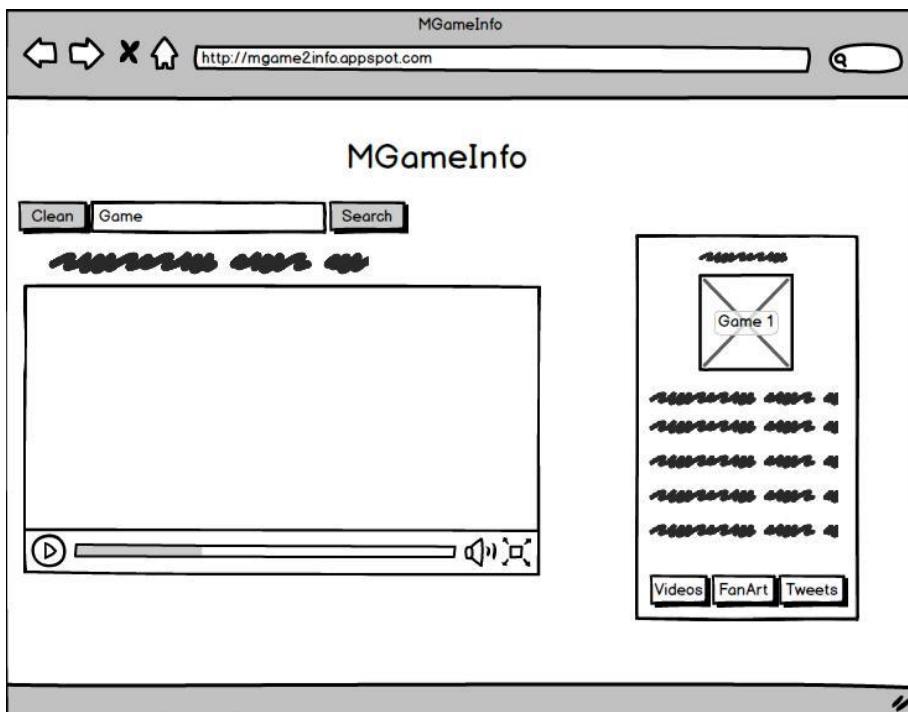
2.2 Vista de Búsqueda



2.3 Vista de Detalles

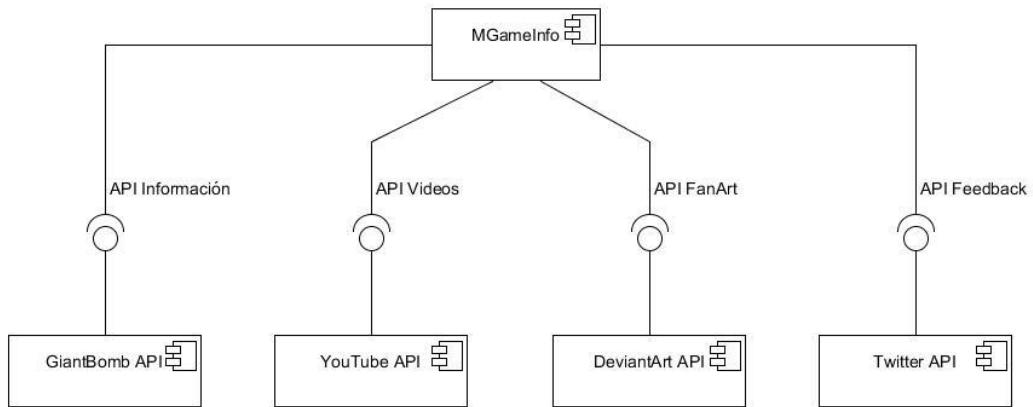


2.4 Vista de Reproducción de video

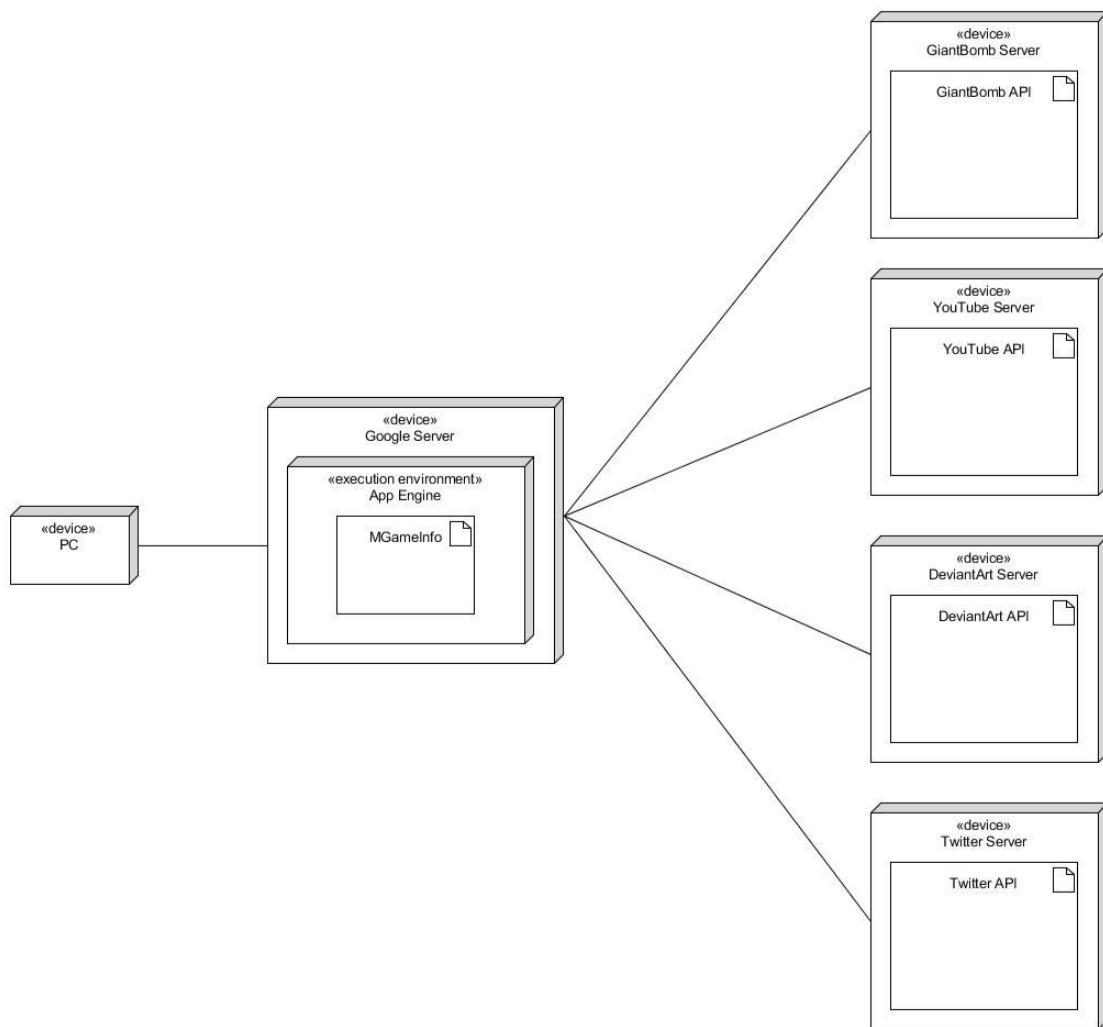


3 Arquitectura

3.1 Diagrama de componentes



3.2 Diagrama de despliegue



4 Pruebas

ID	Prueba 1
Descripción	Prueba para la detección de errores al implementar búsquedas en GiantBomb usando servicios RESTful.
Entrada	Se hace uso de una prueba JUnit para invocar al servicio usando la URI "http://www.giantbomb.com/api/search/" desde nuestra aplicación GWT.
Salida esperada	Los datos devueltos en formato JSON son mapeados a una clase Java y a continuación se muestran por pantalla.
Resultado	EXITO

ID	Prueba 2
Descripción	Prueba para la detección de errores al implementar la muestra de detalles en GiantBomb usando servicios RESTful.
Entrada	Se hace uso de una prueba JUnit para invocar al servicio usando la URI "http://www.giantbomb.com/api/game/" desde nuestra aplicación GWT.
Salida esperada	Los datos devueltos en formato JSON son mapeados a una clase Java y a continuación se muestran por pantalla.
Resultado	EXITO

ID	Prueba 3
Descripción	Prueba para la detección de errores al implementar búsquedas en YouTube usando servicios RESTful.
Entrada	Se hace uso de una prueba JUnit para invocar al servicio usando la URI "https://www.googleapis.com/youtube/v3/search" desde nuestra aplicación GWT.
Salida esperada	Los datos devueltos en formato JSON son mapeados a una clase Java y a continuación se muestran por pantalla.
Resultado	EXITO

ID	Prueba 4
Descripción	Prueba para la detección de errores al implementar búsquedas en la siguiente página en YouTube usando servicios RESTful.
Entrada	Se hace uso de una prueba JUnit para invocar al servicio usando la URI "https://www.googleapis.com/youtube/v3/search" desde nuestra aplicación GWT.
Salida esperada	Los datos devueltos en formato JSON son mapeados a una clase Java y a continuación se muestran por pantalla.
Resultado	EXITO

ID	Prueba 5
Descripción	Prueba para la detección de errores al implementar búsquedas en DeviantArt usando servicios RESTful.
Entrada	Se hace uso de una prueba JUnit para invocar al servicio usando la URI "https://www.deviantart.com/api/v1/oauth2/browse/popular" desde nuestra aplicación GWT.
Salida esperada	Los datos devueltos en formato JSON son mapeados a una clase Java y a continuación se muestran por pantalla.
Resultado	EXITO

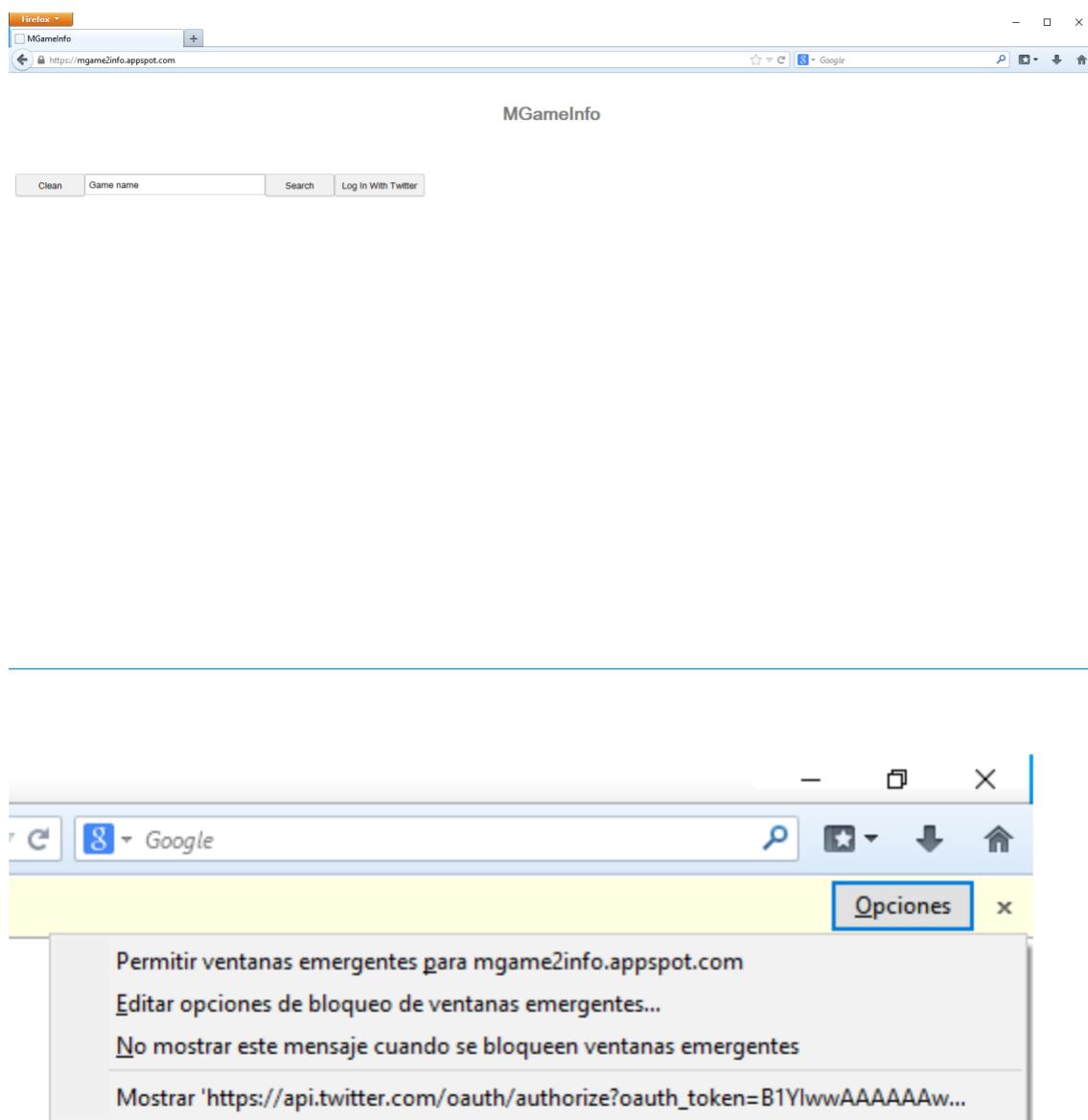
ID	Prueba 6
Descripción	Prueba para la detección de errores al implementar búsquedas en Twitter usando servicios RESTful.
Entrada	Se hace uso de la librería Scribe Java para invocar al servicio usando la URI "https://api.twitter.com/1.1/search/tweets.json" desde nuestra aplicación GWT.
Salida esperada	Los datos devueltos en formato JSON se muestran por pantalla.
Resultado	EXITO

5 Manual de usuario

5.1 Mashup

El mashup hace uso de la API de Twitter y por lo tanto si queremos usar esta función, será necesario logear. Para ello pulsamos sobre el botón “Log In With Twitter” que aparece a la derecha del botón “Search”.

Es posible que el navegador bloquee la ventana emergente que hace uso del login de Twitter, por lo tanto debemos asegurarnos de darle permiso a la aplicación para hacer uso de ventana emergente.



¿Autorizas a MGameInfo para utilizar tu cuenta?



MGameInfo

mgame2info.appspot.com

Información y búsqueda de opinión sobre videojuegos

Usuario o correo electrónico

Contraseña

Recordar mis datos - ¿Olvidaste tu contraseña?

Autorizar la aplicación

Cancelar

Esta aplicación podrá:

- Leer Tweets de tu cronología.
- Ver a quién sigues y seguir a nuevas personas.
- Actualizar tu perfil.
- Publicar Tweets por ti.

No podrá:

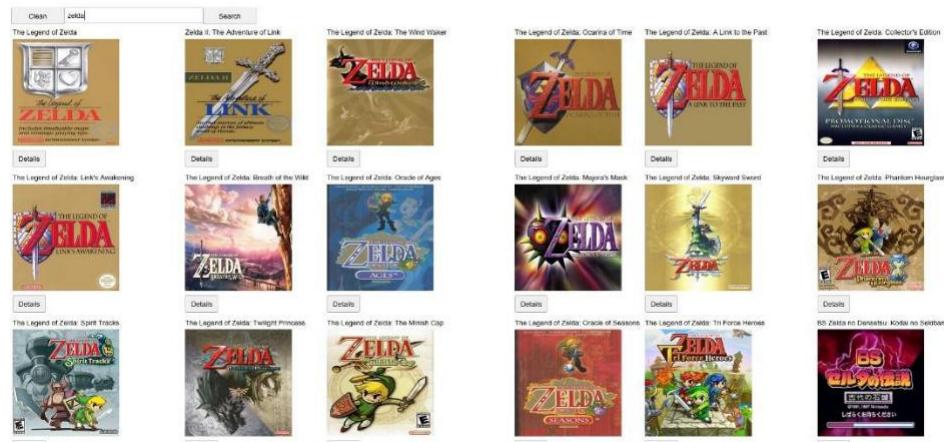
- Acceder a tus mensajes directos.
- Ver tu contraseña de Twitter.

Tras logear con nuestras credenciales, Twitter nos aportará un código PIN que debemos ingresar en la caja de texto que ha aparecido en la aplicación y pulsar Enter para terminar de autorizar a la aplicación.

Una vez autorizada, ya podemos hacer uso de todas las funciones de la aplicación.

Para comenzar a usarla solo tenemos que escribir el nombre del juego en la caja de texto y pulsar Enter o hacer click sobre el botón “Search” para que la aplicación nos muestre el resultado de la búsqueda.

MGameInfo



Si pulsamos el botón “Details” de alguno de los resultados de la búsqueda, nos mostrará los detalles sobre ese juego junto a una ficha técnica que contiene información básica y botones para hacer uso de las demás APIs integradas en la aplicación, como YouTube para “Videos”, DeviantArt para “FanArt” y Twitter para “Tweets”.

MGameInfo

Clean zelda Search

Overview

Released on October 20, 2000, The Legend of Zelda: Majora's Mask is the follow-up to previous Nintendo 64 favorite The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Majora's Mask features several technological upgrades over its predecessor, as well as new game mechanics, such as a time travel element which can be used to influence events in the game's non-linear structure. The game was developed by Nintendo EAD and published by Nintendo.

Critical reception was almost unanimous in favor of the game, with many critics praising the game's darker story, the time travel element, its non-linearity, and the evolution of Ocarina of Time's gameplay systems. Fan reception was more mixed, as is typical with a major Zelda release, with some fans complaining about the game's departure from the norm, as well as the reduced accessibility. In 2010, Majora's Mask was voted as "Game of the Decade" by users of GameFAQs.

Gameplay



Link "Z targets" an enemy.

The mechanics of controlling Link are identical to the mechanics in Ocarina of Time. Link moves with the analog stick, can lock on to enemies with the Z button, and uses three items in his three C buttons. The core sword-fighting handles exactly the same as in Ocarina of Time, as is playing the Ocarina and using items. However, unlike the previous installment, there is a much greater emphasis on time management, since Link is constantly on the clock. The game starts Link at 6:00 AM on the First Day (which can be observed on the new Clock icon at the bottom of the screen), displaying the time and the duration the Moon will dictate. Starting at 6:00 AM on the Third Day.

Since the seventy-two game hours last approximately fifty-four minutes of real time, if it's passed at the cost of, but the game had provided Link with an impossible task. However, upon completing the game's tutorial level (in which Deku Link is confined to the city, allowing the player to see how the seventy-two hour cycle affected the game world), Link regains the Ocarina of Time. Playing the Song of Time on the Ocarina (identical to the version in Ocarina of Time) would warp Link back to the beginning of the First Day, starting again at 6:00 AM. By traveling back to the beginning of the First Day, the player has, effectively, an infinite amount of time to do everything needed in order to complete the game.



You played the **Song of Time**.

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Release Date: 2000-04-27 09:00:00

Rating: E ESRB: OFLC: EESPA: OFLC: PEGI: OFLC: CERO: OFLC: O 0 12+ 0B+ A

Platforms: GBC(Game Boy Color) 3DS(Nintendo 3DS vShop) N64(Nintendo 64) WSP(Wii Shop)

Developers: Flagship Co., Ltd. Pure Sound Inc. Nintendo EAD

Publishers: Nintendo Capcom Nintendo

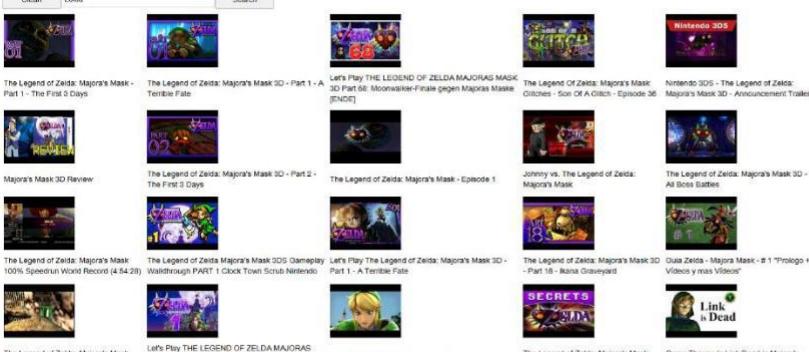
Genres: Action-Adventure Action-Adventure

Videos | FanArt | Tweets

Al pulsar sobre “Videos” nos aparecerán videos relacionados con el nombre del juego. Si pulsamos sobre una miniatura, nos llevará a la reproducción del video. Se puede hacer uso del botón “Next” y “Prev” para navegar por los resultados.

MGameInfo

Clean zelda Search



The Legend of Zelda: Majora's Mask - Part 1 - The First 3 Days

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D - Part 1 - A Terrible Fate

Let's Play THE LEGEND OF ZELDA MAJORAS MASK 3D Part 6: Moonmaker-Fatale gegen Majoras Mask [END]

The Legend Of Zelda: Majora's Mask: Clitches - Son of a Clitch - Episode 36

Nintendo 3DS - The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D - Announcement Trailer

Majora's Mask 3D Review

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D - Part 2 - The First 3 Days

The Legend of Zelda: Majora's Mask - Episode 1

Johnny vs. The Legend of Zelda: Majora's Mask

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D - All Boss Battles

The Legend of Zelda: Majora's Mask 100% Speedrun World Record (4:54:28)

The Legend of Zelda Majora's Mask 3DS Gameplay Walkthrough PART 1 Clock Town Scrub Nintendo

Let's Play The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D - Part 1 - A Terrible Fate

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D - Part 10 - Icana Graveyard

Ojua Zeita - Majora Mask - # 1 "Prologo + Videos y mas Videos"

The Legend of Zelda: Majora's Mask - SECRETS

The Legend of Zelda: Majora's Mask - Game Theory: Is Link Dead in Majora's Mask?

Link is Dead

The Legend of Zelda: Majora's Mask 100% Speedrun in 6:14:37 by Kaztalek

Left: Play THE LEGEND OF ZELDA MAJORAS MASK 3D Part 1: Das traurige Schicksal des Helden ZELDA MAJORAS MASK HISTORIA der Zet

Left: Play THE LEGEND OF ZELDA MAJORAS MASK 3D Part 1: Das traurige Schicksal des Helden ZELDA MAJORAS MASK HISTORIA der Zet

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Release Date: 2000-04-27 09:00:00

Rating: E ESRB: OFLC: EESPA: OFLC: PEGI: OFLC: CERO: OFLC: O 0 12+ 0B+ A

Platforms: GBC(Game Boy Color) 3DS(Nintendo 3DS vShop) N64(Nintendo 64) WSP(Wii Shop)

Developers: Flagship Co., Ltd. Pure Sound Inc. Nintendo EAD

Publishers: Nintendo Capcom Nintendo

Genres: Action-Adventure Action-Adventure

Videos | FanArt | Tweets

The screenshot shows a search interface with a search bar containing 'zelda'. Below the search bar, there's a video player showing a trailer for 'The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D'. To the right of the video is a detailed game page for 'The Legend of Zelda: Majora's Mask'.

Game Page Details:

- Title:** The Legend of Zelda: Majora's Mask
- Release Date:** 2000-04-27 00:00:00
- Rating:** E OFLC: G+ ESRB: E OFLC: G PEGI: 12+ OFLC: G+ CERO: A
- Platforms:** GBC(Game Boy Color) 3DS(Nintendo 3DS eShop) N64(Nintendo 64) WSH(Wii Shop)
- Developers:** Flagship Co., Ltd. Pure Sound Inc. Nintendo EAD
- Publishers:** Nintendo Capcom Nintendo
- Genres:** Action-Adventure Action-Adventure
- Links:** Videos, FanArt, Tweets

Al pulsar sobre “FanArt” haremos uso de la API de DeviantArt, mostrando la miniatura del fanArt, el título y el autor de la obra. Si pulsamos sobre la miniatura, se nos abrirá el FanArt a tamaño completo en una ventana diferente. También podremos navegar a través de los resultados con los botones “Next”, “Prev” y “Last”.

The screenshot shows the same search interface as above, but now displaying a grid of fanart thumbnails for 'Majora's Mask' instead of the game details. The thumbnails include various interpretations of the mask and related characters.

FanArt Grid:

- Zelda - Majora Mask (By: GENZOMAN)
- Majoras Mask - Wooden Replica (By: ThePropBox)
- Majoras Mask - Skull Kid (By: Max3racks)
- Majoras Mask - The Legend of Zelda (By: Katvalk)
- The Legend of Zelda (By: Kamanki)
- Majoras Mask - Rebirth (By: Kanekowd)
- Majoras Mask (By: andy123321)
- The Legend of Zelda (By: SandrainK)
- Majoras Mask: The Moon (By: MaxGrecke)
- The Legend of Zelda Sprites (By: Kayan-of-Minight)
- Majoras Mask Full Moon (By: Feloirs)
- The Legend of Zelda (By: Archadas)
- The Legend of Zelda Majoras Mask Ring (By: kml-mation)
- Zelda: Majora's Mask (By: Daniel-Link)
- Legend of Zelda: Dark Link (By: fmn)



Al pulsar sobre “Tweets” nos mostrará el resultado de los tweets relacionados con el nombre del juego. Se mostrarán un máximo de 100 tweets en pantalla a los cuales se podrán dar Retweet o Me gusta y se podrá publicar tweets con el Hashtag con el nombre del juego haciendo uso de la caja de texto y pulsando sobre el botón “Post”.

MGameInfo

[Clean](#) [zelda](#) [Search](#)

@araguma90
 The Legend of Zelda Majoras Mask | Part 24 Der Zora: <https://t.co/7nTKAb-Awqn> via @YouTube

@mc2mms
<https://t.co/PxuZkaTjED> how to kill the clock town dog in the legend of zelda majoras mask. #glitch #link #nintendo #clocktown #dog #duku

@HerkDesigns
 The Legend of Zelda: Majora's Mask Papercraft - Nintendo Floating Pop Art <https://t.co/PPPEI22jJAX> #MixedMedia #Gamer <https://t.co/7qQJ0m0sE>

@dc2net
 The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D 3DS NEW SEALED <https://t.co/8yMc1zDGFb>

Release Date: 2000-04-27 00:00:00
 Rating: ESRB: E OFLC: G+ ESRB: E OFLC: G PEOL: 12+ OFLC: G+ CERO: A

Platforms: GBC(Game Boy Color) 3DS(Nintendo 3DS eShop) N64(Nintendo 64) WSH(Wii Shop)

Developers: Flagship Co., Ltd. Pure Sound Inc. Nintendo EAD

Publishers: Nintendo Capcom Nintendo

Genres: Action-Adventure Action-Adventure

[Videos](#) [FanArt](#) [Tweets](#)

5.2 API REST

Podrá encontrar la documentación de la API REST en la dirección:

<http://mgameinfo-api.appspot.com/api/doc.html>