

# 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	- Incluye 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	~	~	<b>100%</b>

# 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	<a href="http://www.giantbomb.com/api/documentation">http://www.giantbomb.com/api/documentation</a>
YouTube	<a href="https://developers.google.com/youtube/v3/docs/">https://developers.google.com/youtube/v3/docs/</a>
DeviantArt	<a href="https://www.deviantart.com/developers/http/v1/20160316">https://www.deviantart.com/developers/http/v1/20160316</a>
Twitter	<a href="https://dev.twitter.com/rest/public">https://dev.twitter.com/rest/public</a>

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.

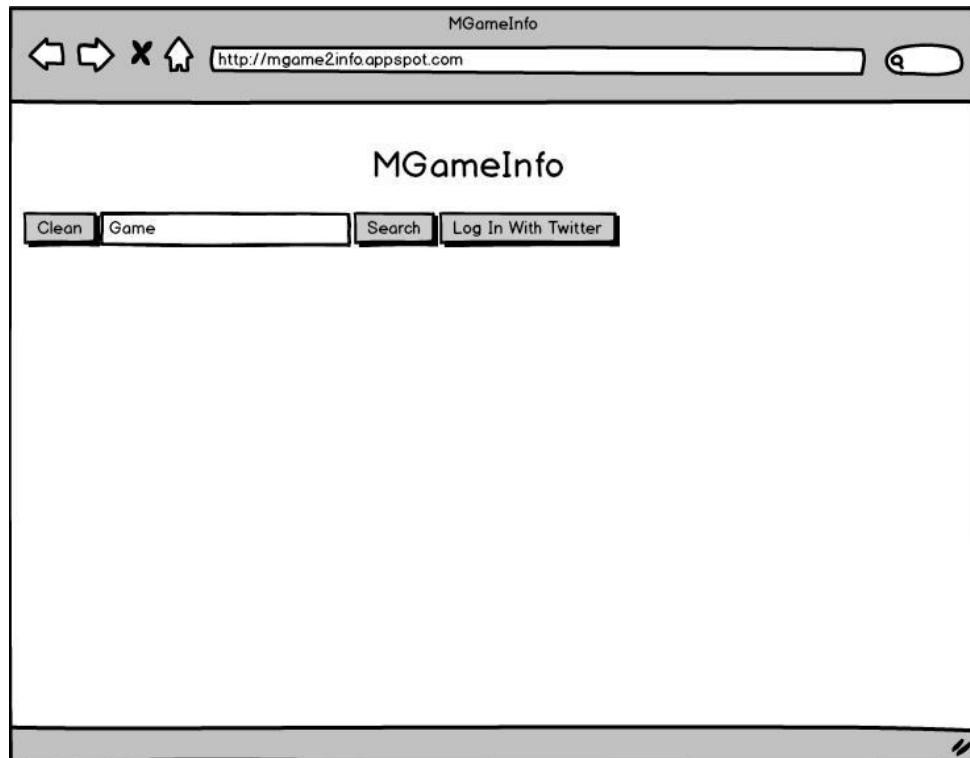
Después de integrar GiantBomb como API principal para el motor de búsqueda y Youtube para complementarla en la búsqueda de videos, pretendía usar DeviantArt junto a Oauth2 para completar así el Mashup, pero no conseguí implementar Oauth2 para la API de DeviantArt, así que como alternativa pensé en implementar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

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

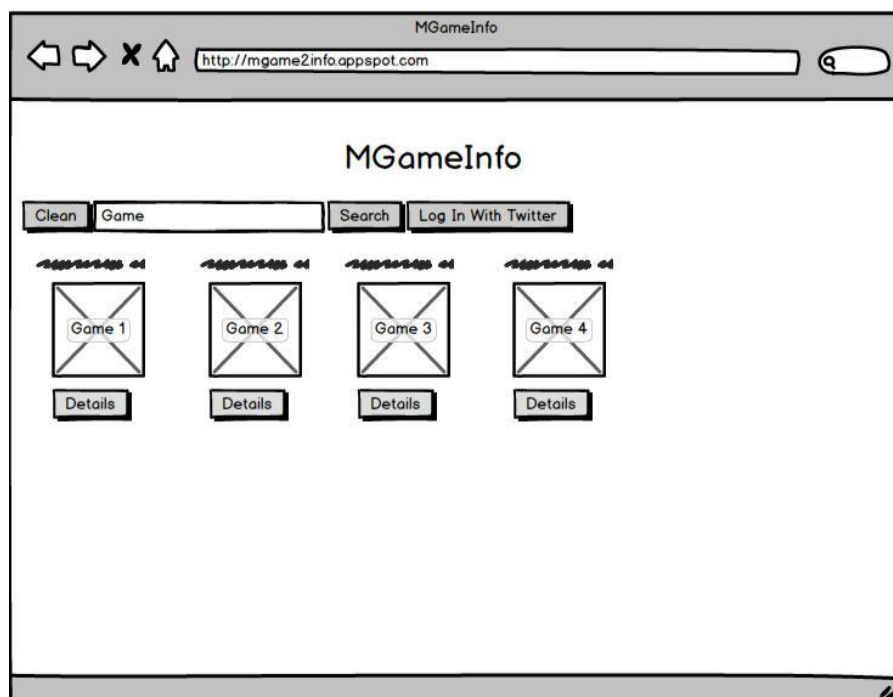
Aun así Twitter y Oauth1 fue también un gran inconveniente, ya que tras bastante esfuerzo, conseguí implementarla pero resultó bastante inestable (a veces fallaban las llamadas y peticiones a los servicios), así que finalmente decidí resolverlo añadiendo al proyecto la librería de Scribe Java, la cual 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

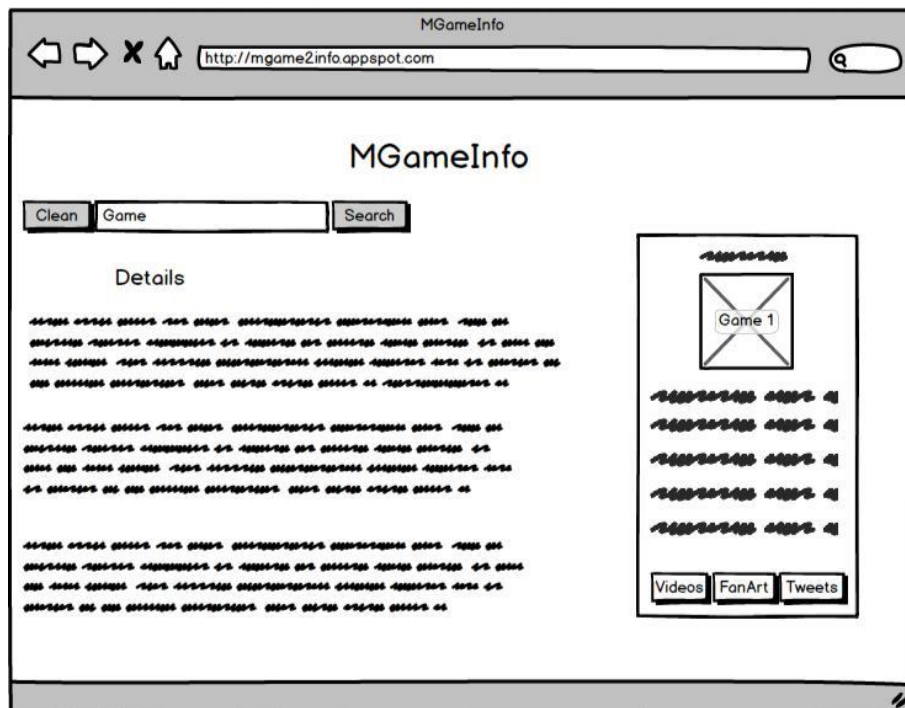
### 2.1 Vista inicial



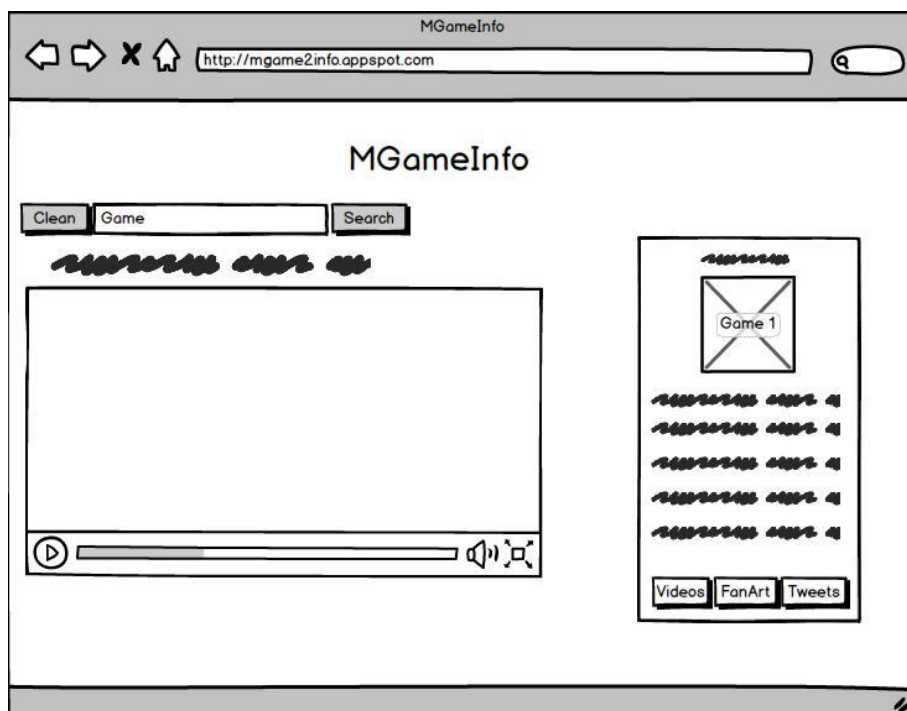
### 2.2 Vista de Búsqueda



## 2.3 Vista de Detalles



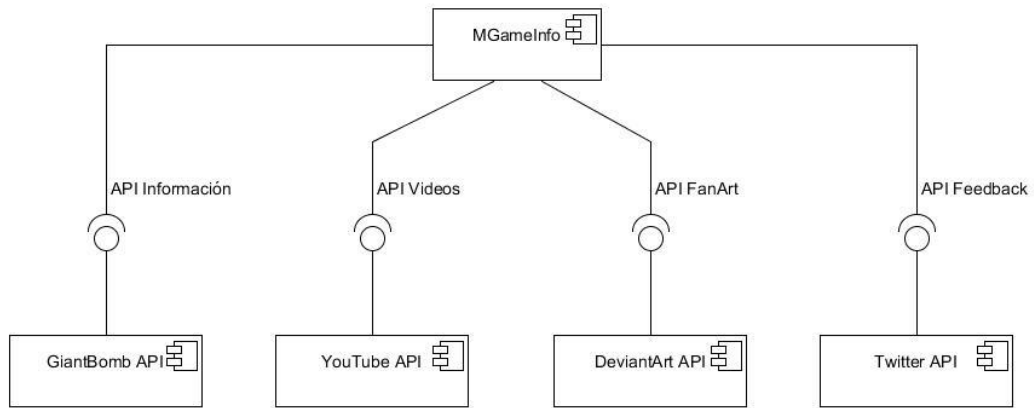
## 2.4 Vista de Reproducción de video



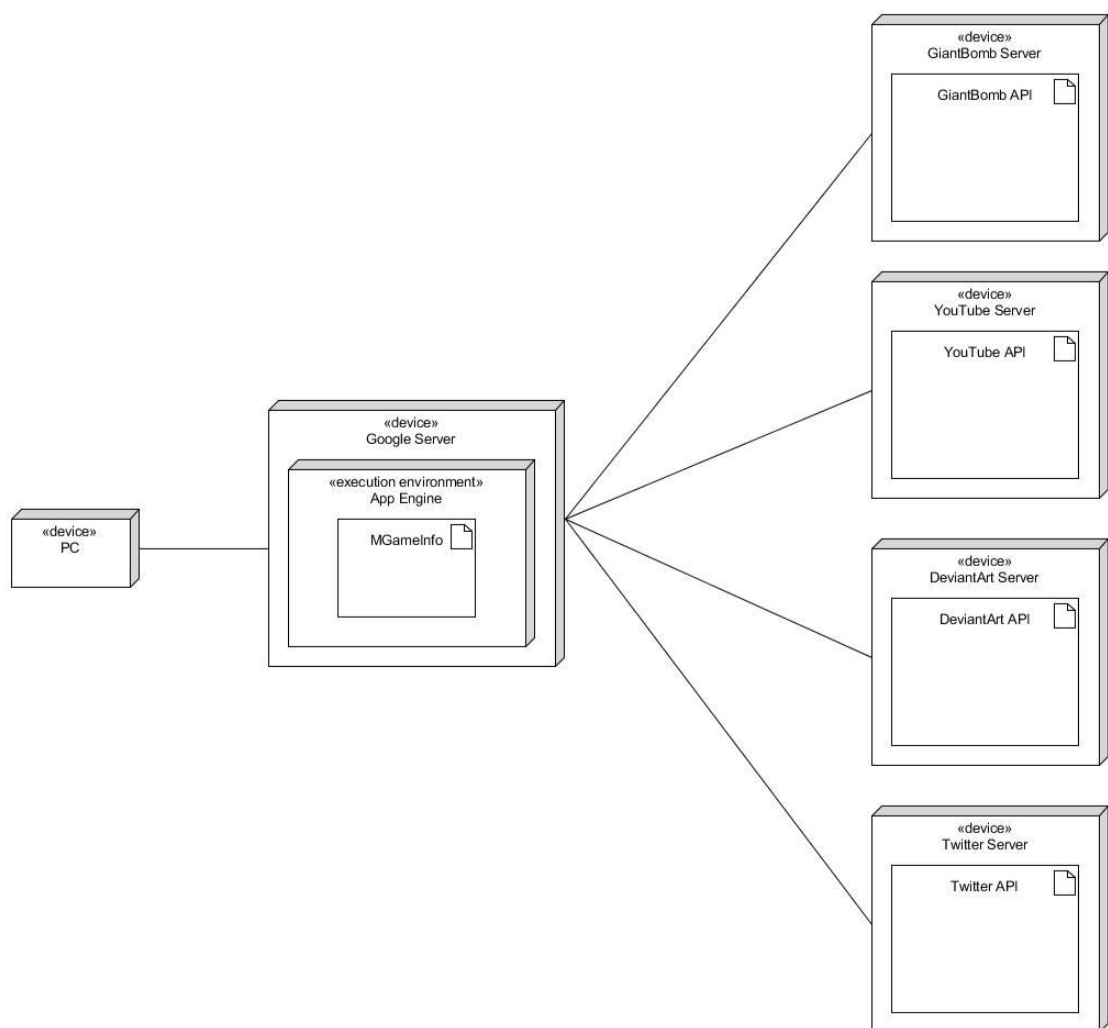


### 3 Arquitectura

#### 3.1 Diagrama de componentes



#### 3.2 Diagrama de despliegue



## 4 Pruebas

ID	<b>Prueba 1</b>
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	<b>EXITO</b>

ID	<b>Prueba 2</b>
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	<b>EXITO</b>

ID	<b>Prueba 3</b>
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	<b>EXITO</b>

<b>ID</b>	<b>Prueba 4</b>
<b>Descripción</b>	Prueba para la detección de errores al implementar búsquedas en la siguiente página en YouTube usando servicios RESTful.
<b>Entrada</b>	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.
<b>Salida esperada</b>	Los datos devueltos en formato JSON son mapeados a una clase Java y a continuación se muestran por pantalla.
<b>Resultado</b>	<b>EXITO</b>

<b>ID</b>	<b>Prueba 5</b>
<b>Descripción</b>	Prueba para la detección de errores al implementar búsquedas en DeviantArt usando servicios RESTful.
<b>Entrada</b>	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.
<b>Salida esperada</b>	Los datos devueltos en formato JSON son mapeados a una clase Java y a continuación se muestran por pantalla.
<b>Resultado</b>	<b>EXITO</b>

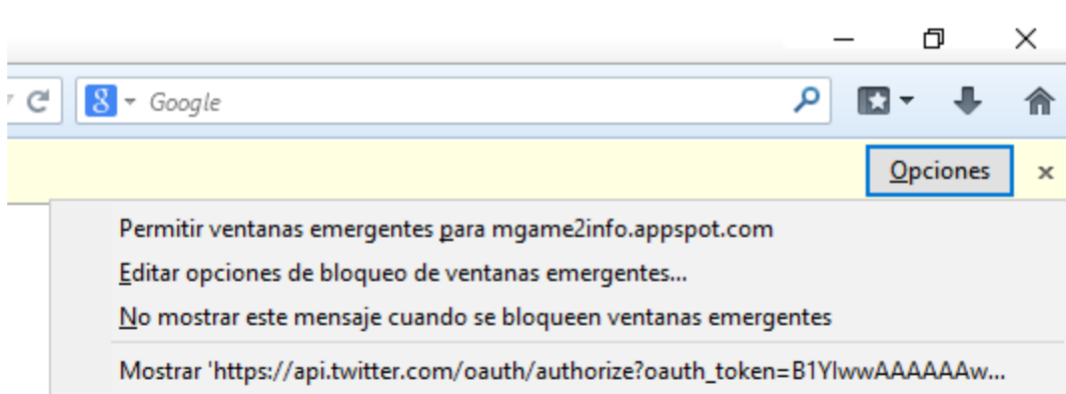
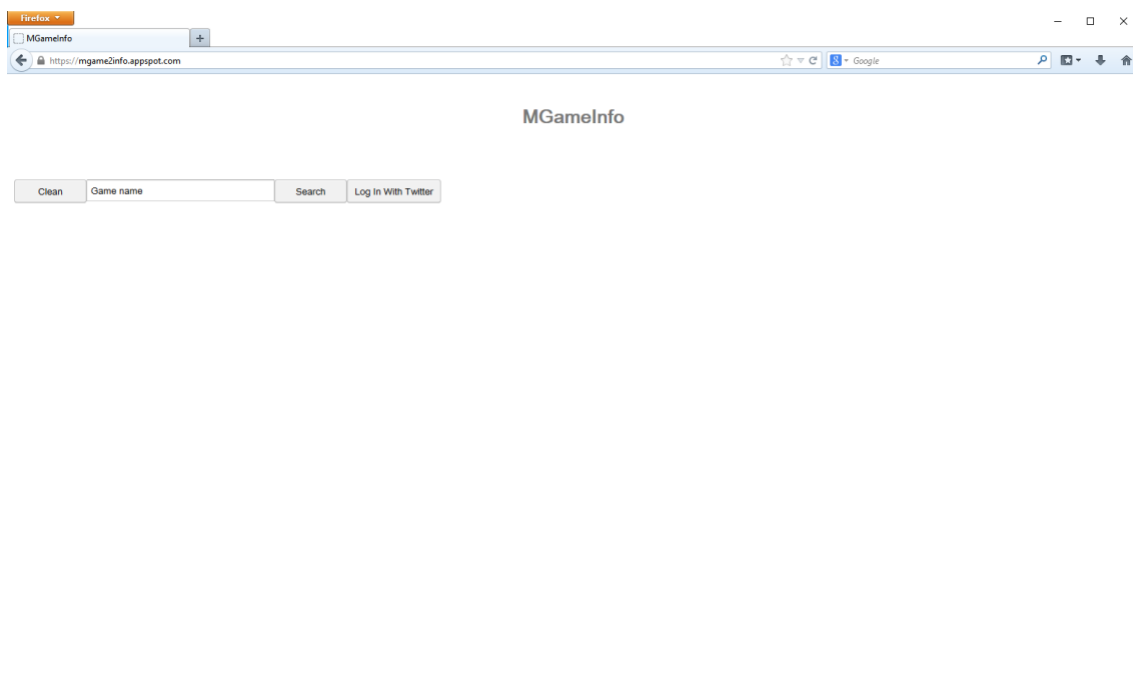
<b>ID</b>	<b>Prueba 6</b>
<b>Descripción</b>	Prueba para la detección de errores al implementar búsquedas en Twitter usando servicios RESTful.
<b>Entrada</b>	Se hace uso de la librería Scribe Java para invocar al servicio usando la URI "https://api.twitter.com/1.1/search/tweets.json " desde nuestra aplicación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

## 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

☐ 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:

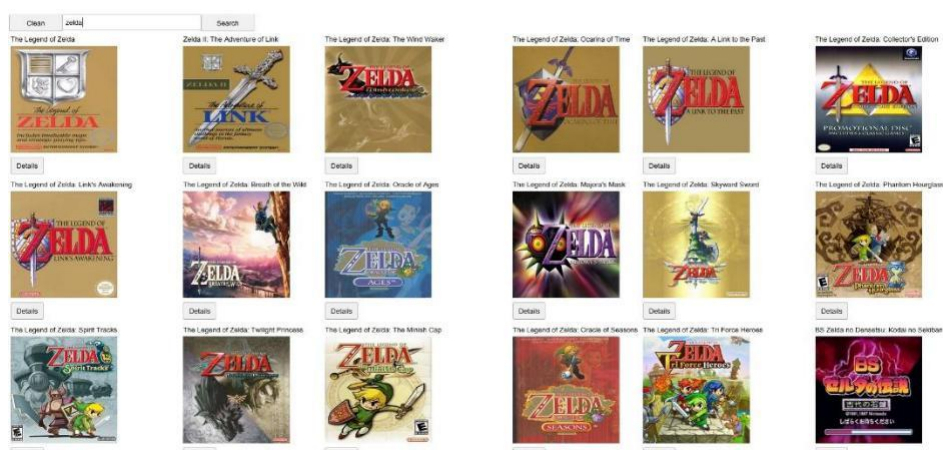
- Acceder a tus mensajes directos.
- Ver tu contraseña de Twitter.

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 26, 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 target" an enemy.

The actual 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 equip three items to the three C buttons. The core sword-fighting handles exactly the same as it was 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 date) and the Moon will destroy Termina at 6:00 AM on the Third Day.

Since the seventy-two game hours last approximately fifty-four minutes of real time, it seemed, at the outset, that 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 reclaims 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.



The Legend of Zelda: Majora's Mask



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

Rating	ESRB: E	OFLC: 08+	ESRB: E	OFLC: 0	PEGI: 12+	OFLC: 08+	CERO: A				
Platforms	GBA/Game Boy Color		3DS/5/Nintendo DS/eShop		N64/Nintendo 64		Wii-U/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 56: Moonwalker-Finale gegen Majoras Maske (END)




The Legend of Zelda: Majora's Mask: Clocker - Song Of A Clock - 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




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




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




The Legend of Zelda: Majora's Mask 100% Speedrun World Record (4:14:20)




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 18 - Moon Graveyard




Guia Zelda - Majora's Mask - # 1 "Prologo + Videos y mas Villeros"




The Legend of Zelda: Majora's Mask 100% Speedrun in 6:14:07 by Kizdewi




Let's Play THE LEGEND OF ZELDA MAJORAS MASK 3D Part 1: Das Irrsinnige Schicksal des Helden: ZELDA MAJORAS MASK HISTORIA der Zeit



Let's Play THE LEGEND OF ZELDA MAJORAS MASK 3D Part 1 - A Terrible Fate




SECRETS



Game Theory: Is Link Dead in Majora's Mask?

The Legend of Zelda: Majora's Mask



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

Rating	ESRB: E	OFLC: 08+	ESRB: E	OFLC: 0	PEGI: 12+	OFLC: 08+	CERO: A				
Platforms	GBA/Game Boy Color		3DS/5/Nintendo DS/eShop		N64/Nintendo 64		Wii-U/Wii Shop				
Developers	Flagship Co., Ltd. Pure Sound Inc. Nintendo EAD										
Publishers	Nintendo Capcom Nintendo										
Genres	Action-Adventure Action-Adventure										
	Videos	FanArt	Tweets								

Next

14

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

The Legend of Zelda: Majora's Mask

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

Rating: ESRB: E OFLC: G8+ ESRB: E OFLC: G PEGI: 12+ OFLC: G8+ CERO: A

Platforms: GBC(Game Boy Color) 3DSE(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

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”.

MGameInfo

Zelda - Majora's Mask (By: GENZOMAN)  
 Majora's Mask - Wooden Replica (By: ThePropbox)  
 Majora's Mask: Skulllet (By: MaxOreos)  
 Majora's Mask: The Legend of Zelda (By: Katsuya)  
 The Legend of Zelda (By: Karamiki)  
 Majora's Mask: Rebirth (By: Kankovae)  
 Majora's Mask (By: andy12321)  
 The Legend of Zelda (By: Sandrunk)  
 Majora's Mask: The Moon (By: MaxOreos)  
 The Legend of Zelda Sprites (By: Katsuya)  
 Majora's Mask Full Moon (By: Peleora)  
 The Legend of Zelda (By: Archais)  
 The Legend of Zelda Majora's Mask Ring (By: Kiri-mason)  
 Zelda: Majora's Mask (By: Daniel-Link)  
 Legend of Zelda: Dark Link (By: tme)

The Legend of Zelda: Majora's Mask

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

Rating: ESRB: E OFLC: G8+ ESRB: E OFLC: G PEGI: 12+ OFLC: G8+ CERO: A

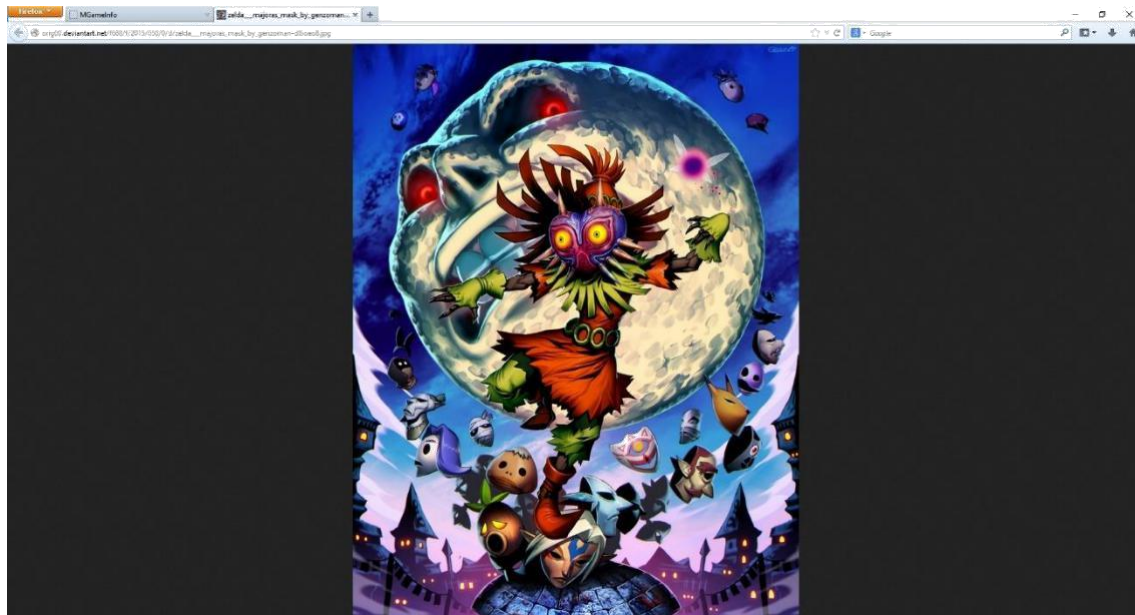
Platforms: GBC(Game Boy Color) 3DSE(Nintendo 3DS eShop) N64(Nintendo 64) WSH(Wii Shop)

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

Publishers: Nintendo Capcom Nintendo

Genres: Action-Adventure Action-Adventure





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  Search

Post a Tweet!

@araguna60  
The Legend of Zelda Majoras Mask | Part 24 Der Zora: <https://t.co/7nTKA4wep> via @YouTube

@mctzms  
<https://t.co/Pu2kaTBD> how to kill the clock town dog in the legend of Zelda majoras mask. #gitch #link #nintendo #clocktown #dog #zelda

@herkDesigns  
The Legend of Zelda: Majora's Mask Papercraft - Nintendo Floating Pop Art <https://t.co/PPEI2jUAK> #MixedMedia #Gamer <https://t.co/qQL0m3eI>

@d12wt  
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D 3DS NEW SEALED <https://t.co/SYmC1ZDCfb>

@d12wt

Post

The Legend of Zelda: Majora's Mask



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

Rating: ESRB: E OFLC: G8+ ESRB: E OFLC: O PEGI: 12+ OFLC: G8+ CERO: A

Platforms: GBC(Game Boy Color) 3DSE(Nintendo 3DS eShop) N64(Nintendo 64) WSHP(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>