Little dragon

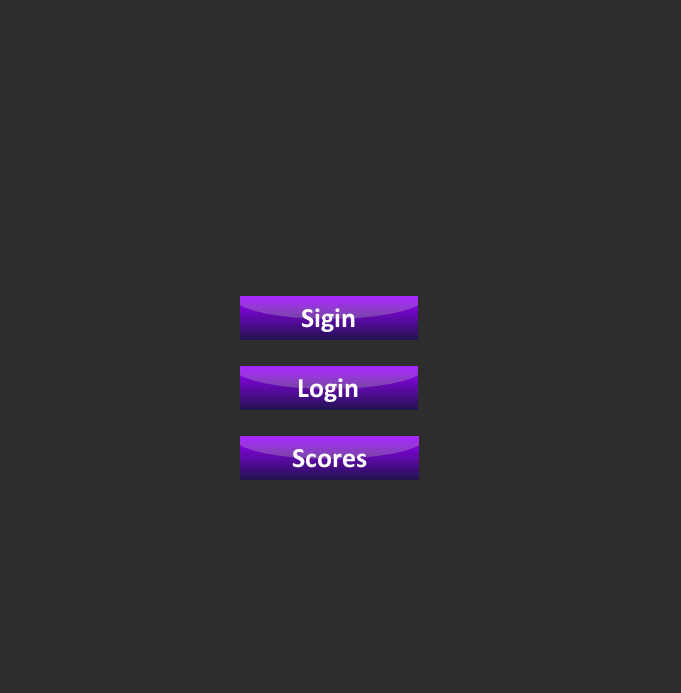
Documentación proyecto enlaza

Alexander Quintana Díaz

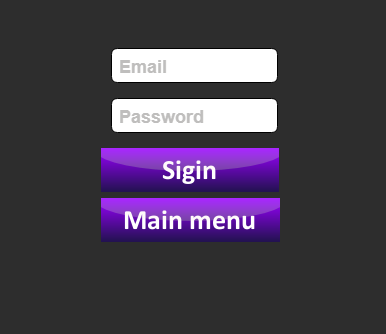
# Diagramas

# Mockups

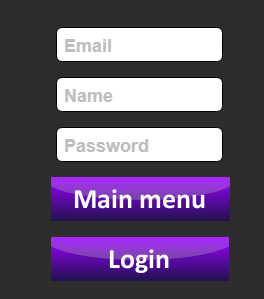
Página de inicio



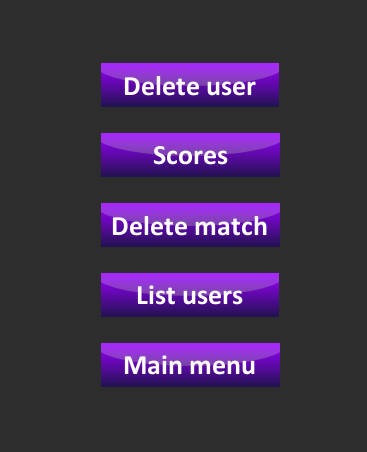
Página Sigin



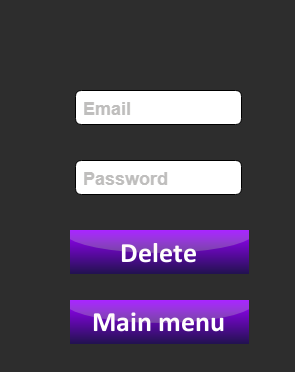
Página Login



Menú del administrador



Página eliminar usuario



Arte del juego

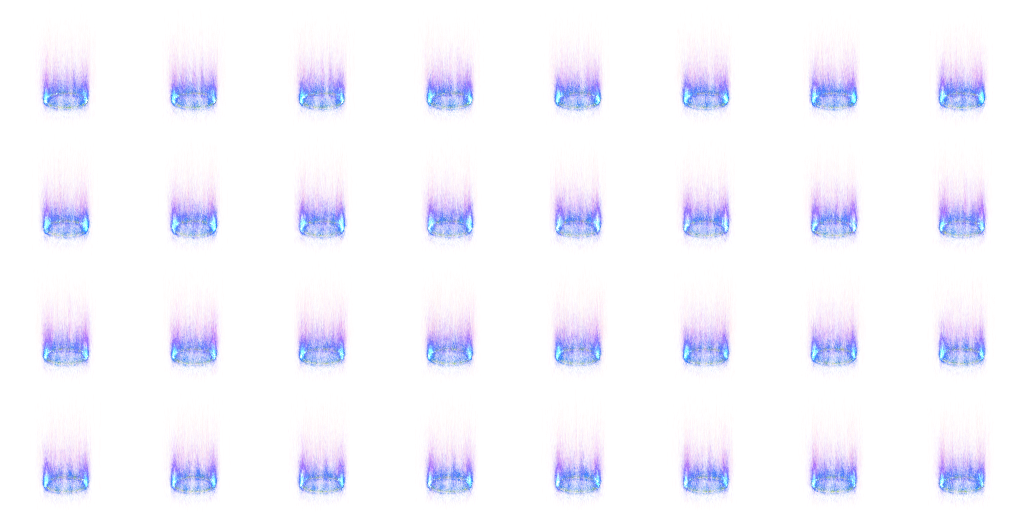
jugador



Enemigos

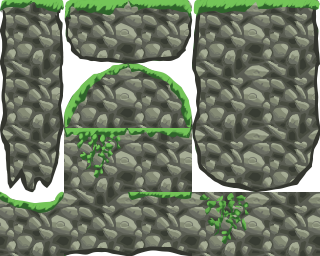
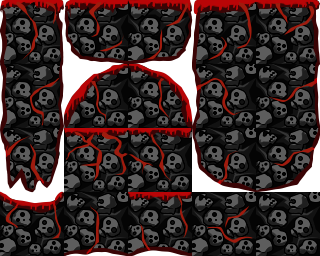
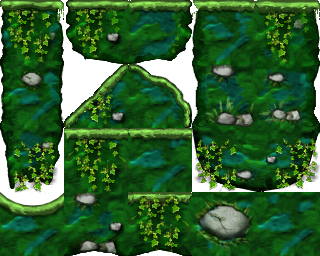


Portal guardar partida



Suelo y paredes





Pinchos



Fondos







Objetos



Interfaz de usuario

Mana

Vida

Puntuación



Documentación

## Api restful

[Documentación de la api usando node.js express y sequelize](https://documenter.getpostman.com/view/3157900/documentacion-de-la-api-restfull-nodejs-sequelize-express/7Lhk69V)

## Código del programa

Se encuentra en el index.html de la carpeta out en el proyecto

## Tecnologías utilizadas

**Cliente**

Phaser: phaser es un framework en javascript para el desarrollo de videojuegos en móvil y web utilizando el canvas de html5.

**API**

Node.js: Es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para al capa del servidor aunque no se limita a él, basado en el lenguaje de programación ECMAScript, asíncrono, con I/O de datos en arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google. Fue creado con el enfoque de ser útil en la creación de programas red altamente escalables, como por ejemplo, servidores web.

Express: Es framework de aplicaciones web para node.js de código abierto, fue diseñado para crear aplicaciones web y APIs.

**ORM**

Sequelice: Es un orm que facilita la interacción con la base de datos. Como hibernate

**Servidor**

PostgresSQL en la nuve con elphantsql.

## Por qué?

### Frontend

Phaser porque es la tecnología que utiliza la empresa para las practicas.

**alternativas:**

Construct2: es un programa para desarrollar videojuegos sin necesidad de saber nada de programación simplemente arrastras las imágenes y le añades físicas y movimiento con elementos gráficos de este. Es un software de pago que cuesta unos 100$.

Unity: Es un motor gráfico mucho más potente y gratuito tanto para 2d como 3d, se pueden comprar assets en su tienda y agregar componentes sin prácticamente tocar código.

### BackEnd

Node: porque es de las tecnológicas más utilizadas hoy dia, muy potente y sencillo de usar, con mucha documentación y librerías fáciles de instalar.

Express: porque es muy sencillo de utilizar a la hora de crear una api.

## Tabla errores de validación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Código | Lugar donde se produce | Descripción del error |
| Error de no conexión | Formulario de Login,  Formulario de Sigin,  Guardar partida | Cuando no hay conexión a internet. |
| Error Login | Login | Cuando no pones un e-mail con su formato.  Una contraseña entre 5 y 15 caracteres,  Un nombre entre 4 y 20 caracteres.  Email repetido. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Tabla tipos de navegación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tipo de navegación | Lugar donde se produce | Razones |
| State | Al clicar cualquier botón en el juego | Es la única navegación que trae phaser |

## Tabla tipos de autenticación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tipo de autenticación | Lugar donde se produce | Observaciones |
| Email y contraseña validos | Login.js |  |
| Tamaño de contraseña,  Nombre,  Email no repetido | Sigin.js |  |
|  |  |  |

## Tabla librerías utilizadas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Librería | Lugar donde se usa | Uso |
| Babel | En todos los archivos de la carpeta servidor del proyecto | Esta librería permite traducir de ECS5 a ECS6 y viceversa |
| bcryptjs | En el modelo del usuario | Esta librería encripta la contraseña cada vez que creas o actualizas los datos del usuario |
| Body-parser | En la api | Esta librería actua de middleware para facilitar el uso de datos y su acceso en cada petición. |
| cors | En la api | Añade las cabeceras a las peticiones |
| express | En la api | Crea el servidor de la apirestful |
| formidable | En la api y el cliente | Permite enviar formularios a la api de manera sencilla |
| jsdoc | cliente | Es el equivalente a jdoc de java |
| morgan | En la api | Crea registros automáticamente de las solicitudes |
| Pg y pghstore | servidor | Lo necesita sequelice para conectarse a bases de datos postgresSQL |
| sequelice | Api y servidor | Es el orm encargado de la comunicación entre la api y el servidor y vicebersa |
| @orange-games/phaser-input | Cliente | Permite crear inputs en el canvas de phaser |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

[Documentación del codigo](out/index.html)

# Enlace del proyecto

[Proyecto en github](https://github.com/AlexanderQd/Game-phaser.git)