1-4-2021

Álvaro Carbajo Alcalde

IES Comercio

Aplicación Android para conectar con el proyecto del Pokémon.

Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma.

Índice.

Bibliografía.

* + - [Video comunicación TCP entre Android y NetBeans.](https://www.youtube.com/watch?v=7QNJvxXCYOY&ab_channel=ProgrammingExperts)
    - [Comunicación por TCP C#.](https://www.luisllamas.es/comunicacion-tcp-con-c/)
    - [Pagina Comunicación TCP archivos C#.](https://www.codeproject.com/Articles/32633/Sending-Files-using-TCP)
    - [Transferir archivos Android.](https://www.programacion.com.py/escritorio/java-escritorio/transferencia-de-fichero-por-socket-en-java)
    - [Leer XML en Android.](https://josehernandez.es/2012/07/30/leer-xml-android.html)
    - [Acceder a archivos en Android.](https://developer.android.com/training/data-storage/app-specific?hl=es-419)
    - [Resolver error al acceder a archivos.](https://es.stackoverflow.com/questions/236130/android-studio-open-failed-erofs-read-only-file-system)
    - [Resolver error cambiar vistas desde hilo en Android.](https://stackoverflow.com/questions/5161951/android-only-the-original-thread-that-created-a-view-hierarchy-can-touch-its-vi)
    - [Resolver error icono botón en Android.](https://stackoverflow.com/questions/6590838/calling-setcompounddrawables-doesnt-display-the-compound-drawable)
    - [Navegación con gestos en Android.](https://www.youtube.com/watch?v=grxRWLEDf7c&ab_channel=Stevdza-San)
    - Wikipedia [Pokémon](https://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon).

Introducción.

Este trabajo se basa en realizar una aplicación para dispositivos Android que permita comunicaciones entre el trabajo del módulo de Desarrollo de Interfaces realizado durante el curso de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) en el curso académico 2020/21.

El proyecto del módulo se basa en el popular videojuego RPG Japonés ¨Pokémon¨. Los Pokémon son una clase de criaturas inspiradas en animales reales, insectos, objetos, plantas o criaturas mitológicas. Los jugadores toman el papel Entrenadores Pokémon y tienen que entrenar un equipo de Pokémon para competir contra otros entrenadores. El objetivo final del juego es llegar a ganar la Liga Pokémon y convertirse en el campeón regional. La temática de coleccionar, entrenar y luchar está presente en casi todas las versiones de la franquicia Pokémon, incluidos los videojuegos, las series de anime y películas. Estos videojuegos tienen un sistema de combate basado en turnos, en el que el jugador controla a una serie de criaturas con las cuales puede combatir realizando distintos movimientos.

Durante el módulo de Desarrollo de Interfaces se realizó una aplicación para Windows utilizando formularios de Windows Forms. El proyecto se basa en replicar los combates de los videojuegos para crear un juego similar a estos en el que poder realizar combates contra una IA simple.

La aplicación que he realizado en este Módulo profesional de Proyecto es un controlador remoto que permita jugar al Pokémon desarrollado en D.I. Lo he programado para dispositivos Android utilizando Java y Android Studio. Además, he tenido que modificar el proyecto del Pokémon para que permita el juego multijugador a través de redes LAN. (Red de Área Local).

La aplicación permitirá conectarse a la partida en curso para controlar al rival y poder jugar PVP (Jugador contra Jugador). Así como poder visualizar la Pokédex (una enciclopedia que los entrenadores Pokémon llevan consigo para registrar las fichas de todas las diversas especies Pokémon vistas y capturadas durante su viaje como entrenadores).

La comunicación entre el dispositivo Android y el ordenador se realizará mediante sockets TCP. Y se enviarán archivos XML que contendrán la información necesaria para el correcto funcionamiento de la aplicación.

Objetivos.