DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO INTERMODULAR

Jon Cantero, Ariel Carrera, Dagner Ramos

# ÍNDICE

[Identificación del proyecto 2](#_Toc32996132)

[1. Activar el equipo 2](#_Toc32996133)

[2. Plantear e identificar el reto 2](#_Toc32996134)

[Preparación del proyecto 2](#_Toc32996135)

[1. Aplicación Android 2](#_Toc32996136)

[2. Repositorio 2](#_Toc32996137)

[3. Planificación 2](#_Toc32996138)

[4. Diagrama de clases 2](#_Toc32996139)

[Puesta en marcha 2](#_Toc32996140)

[1. Base de datos 2](#_Toc32996141)

[2. Servidor 2](#_Toc32996142)

[3. Aplicación Android 3](#_Toc32996143)

[Últimos pasos 3](#_Toc32996144)

[1. Multilenguaje 3](#_Toc32996145)

# Identificación del proyecto

## Activar el equipo

El primer paso del proyecto fue firmar el contrato del proyecto por todos los integrantes

del grupo.

## Plantear e identificar el reto

En este paso, los miembros del equipo tuvimos que decidir a ver quién impartía cada uno de los siguientes roles:

* Moderador: Jon
* Secretario: Ariel
* Controlador del tiempo: Dagner

# Preparación del proyecto

## Aplicación Android

Tuvimos que decidir entre las diferentes aplicaciones de los integrantes. Finalmente nos quedamos con la aplicación de Ariel por ser la más completa.

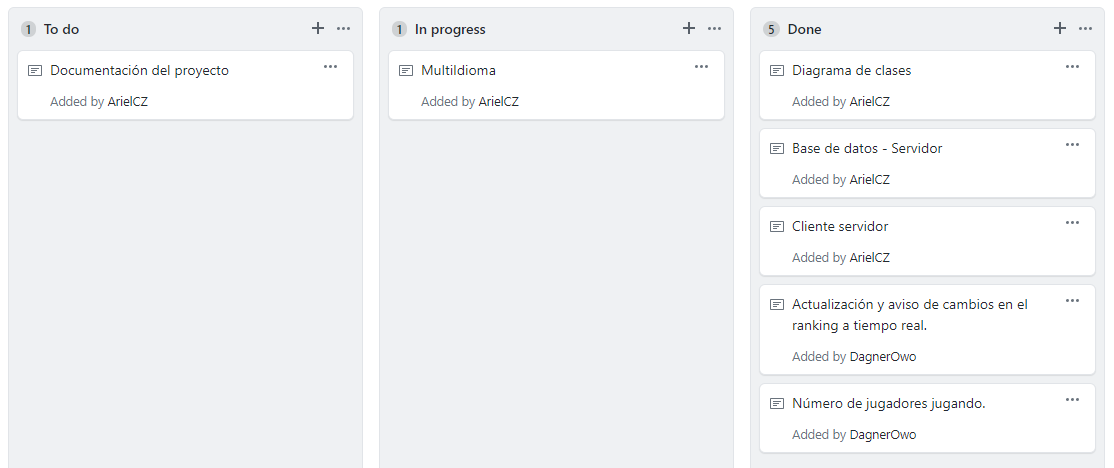
## Repositorio

Después de decidir la aplicación íbamos a usar, subimos el proyecto a un repositorio en GitHub, para que todos los miembros del equipo pudiéramos acceder a el.

<https://github.com/ArielCZ/ProyectoHundirLaFlota>

## Planificación

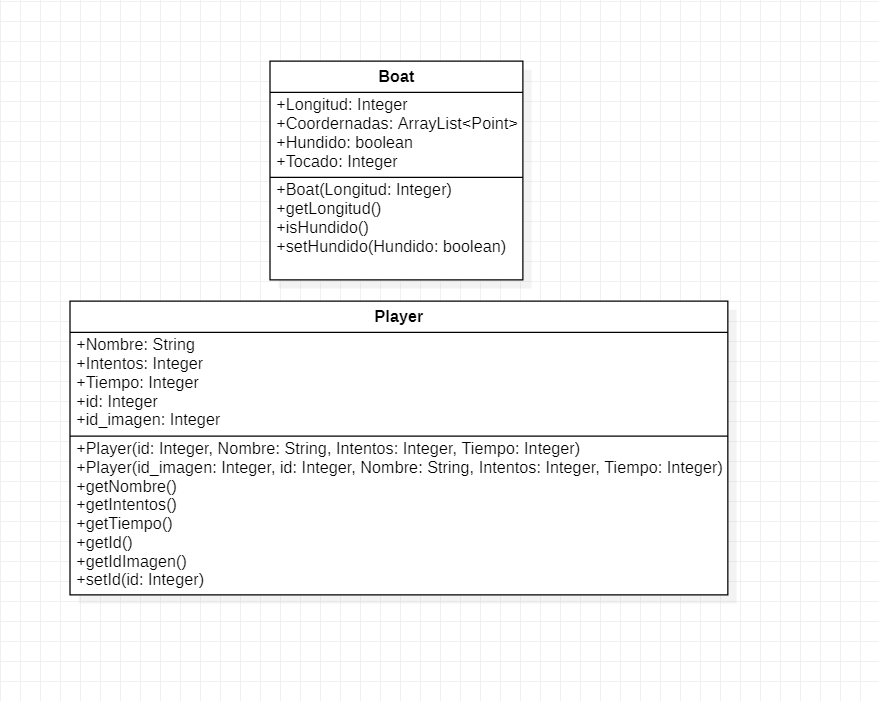
Generáramos el tablero Kanban con toda la planificación de las tareas.



## Diagrama de clases

Hemos desarrollado el diagrama de clases de la aplicación, representando las siguientes clases:

* Boat: longitud, coordenadas, hundido, tocado
* Player: nombre, intentos, tiempo, id, idImagen



# Puesta en marcha

## Base de datos

En un principio, estuvimos debatiendo sobre qué tipo de base de base de datos implementar, y finalmente decidimos usar MongoDB porque es el que más dominábamos.

En nuestra base de datos vamos a almacenar la clase “Player”, que almacena los datos del jugador (El nombre, intentos, tiempo…), para poder almacenar las puntuaciones.

## Servidor

Creamos el servidor siguiendo las instrucciones del pdf de myStpre – Web Server.

Después, buscamos una forma de sincronizar los datos en tiempo real, y decidimos quedarnos con Pusher, una API bidireccional.

## Aplicación Android

En este paso, tuvimos que adaptar el proyecto Android para poder trabajar junto con el servidor que creamos.

# Últimos pasos

## Multilenguaje

La clase del 19 de febrero, tuvimos que traducir toda la aplicación al inglés.