



Proyecto final de trimestre
Base de Datos y Programación

Índice

1. Hablando del proyecto
 - 1.1. Hasta donde llegamos
 - 1.2. Hacia dónde queremos ir
2. Objetivos
 - 2.1. Objetivos iniciales
 - 2.2. Objetivos finales
3. Cuestiones técnicas
 - 3.1. Programación
 - 3.2. Base de datos
4. Reflexiones
 - 4.1. Dificultad
 - 4.2. Resultado
5. Recursos usados
 - 5.1. Webgrafía
 - 5.2. Bibliografía

1. Hablando del proyecto

1.1. Hasta dónde llegamos

- Esta es la continuación del videojuego que ya previamente desarrollamos como proyecto para el segundo trimestre. En él llegamos a incluir muchos de los objetivos finales para el trabajo. Conseguimos definir una jerarquía y un sistema de combate por turnos, de ataques aleatorios, entre los distintos enfrentamientos que nos dejaba elegir, además de un menú desplegable con los métodos CRUD además de poder listar todos los tipos de jugadores (Padre, Alumno y Profesor).

1.2. Hacia dónde queremos ir

- Ahora, con las bases ya planteadas, mejoraremos el producto, haciendo uso a las nuevas herramientas aprendidas en programación, y enlazarlo a MySQL, que será nuestro cliente para la creación de la base de datos. Mejorar nuestro código, ya que lo podríamos optimizar, el uso de Colecciones y más. Esta vez queremos que el juego tenga una línea mínima de historia para implementar nuevas funciones y que no quede solo como una actualización del proyecto anterior.

2. Objetivos

2.1. Objetivos iniciales

- Menú sencillo para navegar por el juego
- Poder crear distintos tipos de Jugadores (Padre, Profesor, Alumno)
- Mostrar todos los jugadores disponibles
- Realizar combates entre los jugadores
- Implementar el uso de Items
- Pequeño modo historia

2.2. Objetivos finales

- Menú modular
- Diseñar una gama de colores para el juego
- Modo historia desarrollado según el jugador que escojas
- Sistema de experiencia (subir nivel)
- Submenú de ajustes funcional

3. Cuestiones técnicas

3.1. Programación

- Diseñar las clases igual que en el modelo relacional planteado en base de datos.
- Definir las funcionalidades de cada clase
- Crear instancias para probar el programa
- Realizar test para encontrar errores en el programa.

3.2. Base de datos

- Crear el modelo lógico
- Crear el modelo relacional
- Crear modelo entidad-relación
- Crear modelo físico

4. Reflexiones

4.1. Dificultad

- Aunque a priori el proyecto era la continuación del anterior ya hecho, se han presentado multitud de dificultades. Se han tenido que cambiar todas las clases, ya que he pasado, de usar Arrays, a Colecciones, a finalmente, conectarlo a base de datos, lo cual también daba problemas para conectarse.
- Al haber implementado una clase nueva llamada Item, tuvimos que cambiar los métodos que afectan al combate, ya que esto afectaba directamente en él.

4.2. Resultado

- Al final se han ido solucionando los problemas poco a poco, pero no significa que hayan cesado. De hecho cada vez que solucionaba 3 errores, al final acababa apareciendo uno nuevo. Pero el proyecto empieza a ser funcional otra vez, y las implementaciones están dándole más vida al juego.

5. Recursos usados

5.1. Webgrafía

- Apuntes de los profesores
- Api de Java
- ChatGPT
- Páginas web sueltas, para encontrar recursos y soluciones a problemas

5.1. Bibliografía

- Sin usar :(