Contenido

[1. Autores del trabajo, planificación y entrega 2](#_Toc445388848)

[1.1 Autores 2](#_Toc445388849)

[1.2 Planificación 2](#_Toc445388850)

[1.3 Entrega 2](#_Toc445388851)

[2. Descripción de las tecnologías 3](#_Toc445388852)

[2.1 Descripción de la tecnología 1 3](#_Toc445388853)

[2.2 Descripción de la tecnología 2 3](#_Toc445388854)

[3. Criterios de comparación 4](#_Toc445388855)

[3.1 Categoría A: Nombre 4](#_Toc445388856)

[3.1.1 Criterio A.1: Nombre 4](#_Toc445388857)

[3.1.2 Criterio A.2: Nombre 5](#_Toc445388858)

[3.1.n Criterio A.n: Nombre 5](#_Toc445388859)

[3.2 Categoría B: Nombre 5](#_Toc445388860)

[3.2.1 Criterio B.1: Nombre 5](#_Toc445388861)

[3.2.2 Criterio B.2: Nombre 5](#_Toc445388862)

[3.2.n Criterio B.n: Nombre 5](#_Toc445388863)

[3.3 Categoría Z: Nombre 5](#_Toc445388864)

[3.3.1 Criterio Z.1: Nombre 5](#_Toc445388865)

[3.3.2 Criterio Z.2: Nombre 5](#_Toc445388866)

[3.3.n Criterio Z.n: Nombre 5](#_Toc445388867)

[4. Evaluación de los criterios por tecnología 6](#_Toc445388868)

[4.1 Evaluación de los criterios para la tecnología 1 6](#_Toc445388869)

[4.2 Evaluación de los criterios para la tecnología 2 6](#_Toc445388870)

[5. Comparación de las tecnologías 7](#_Toc445388871)

[6. Recomendaciones 9](#_Toc445388872)

[6.1 Situación 1 9](#_Toc445388873)

[6.1.1 Descripción de la situación 9](#_Toc445388874)

[6.1.2 Recomendación de tecnología a utilizar 9](#_Toc445388875)

[6.2 Situación 2 9](#_Toc445388876)

[6.2.1 Descripción de la situación 9](#_Toc445388877)

[6.2.2 Recomendación de tecnología a utilizar 9](#_Toc445388878)

# 1. Autores del trabajo, planificación y entrega

## 1.1 Autores

En este apartado se debe indicar el número de grupo y los nombres de los autores, poniendo en primer lugar al coordinador del grupo.

## 1.2 Planificación

En este apartado se debe incluir un enlace (URL) compartido a la planificación del trabajo utilizando una herramienta online de diagramación Gantt (por ejemplo, GanttPro, versión gratuita).

Hay que tener en cuenta que cada participante del grupo debe tener asignadas tareas que sumen al menos 15 horas. El peso de este trabajo en la calificación total de la asignatura es de un 10%, por tanto requiere de una dedicación de 15 horas del total de 150 horas de la asignatura.

## 1.3 Entrega

En este apartado debe incluirse un enlace (URL) a un repositorio en GitHub o en BitBucket creado para el trabajo.

En dicho repositorio debe encontrarse, al menos los siguientes archivos en la rama máster:

* Trabajo terminado: del trabajo terminado con el nombre TG2\_final.docx
* Presentación del trabajo: TG2\_final.pptx

Dichos archivos serán los que se tendrán en cuenta para la calificación del trabajo.

# 2. Descripción de las tecnologías

En los siguientes apartados se debe describir brevemente cada tecnología a comparar.

Se pueden incluir imágenes copiadas y pegadas desde diversas fuentes de información, siempre que debajo de cada una se indique la fuente (al menos la URL).

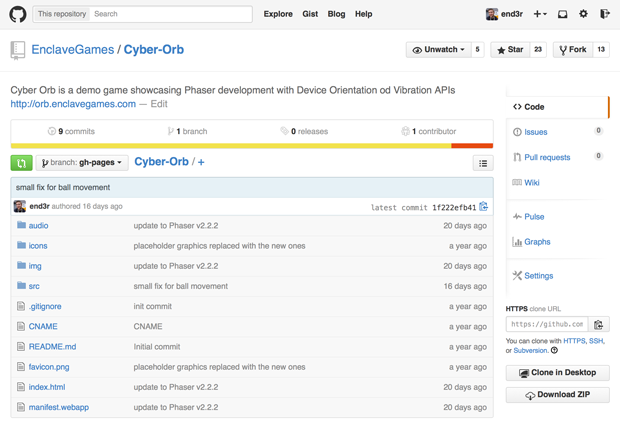
## 2.1 Descripción de la tecnología 1

**2.2 Descripción de la tecnología Phaser**

Phaser es un *framework* para construir juegos, de móvil o escritorio, en HTML5 . Es nuevo pero está creciendo velozmente gracias a la apasionada comunidad involucrada en el proceso de desarrollo. Puedes chequearlo en GitHub donde se encuentra como *open source.* Lee la documentación en línea y recorre su gran colección de ejemplos. El *framework* Phaser provee una serie de herramientas que acelerarán el desarrollo y te ayudarán a manejar las tareas genéricas necesarias para completar tu juego, para que así puedas concentrarte en la idea del juego en sí.

Los estados en Phaser son partes separadas de la lógica del juego, en nuestro caso los estamos cargando de archivos JavaScript independientes para un mejor mantenimiento. En este juego tenemos estados básicos: Boot, Preloader, MainMenu, Howto y Game. Bootse hará cargo de la inicialización de algunas opciones de configuración, Preloader cargará todos los elementos utilizados como los gráficos y el audio, MainMenu es el menú con el botón de inicio, Howto muestra las instrucciones de cómo jugar y el estado Game es el que finalmente te permite jugar el juego. Veamos rápidamente el contenido de esos estados.

La estructura de carpetas no es nada complicada: el punto de partida es el archivo index.html donde inicializamos el *framework* y configuraremos el canvas donde correrá el juego.



Puedes hacer clic en el archivo index desde tu navegador favorito para iniciar el juego y probarlo. También hay tres carpetas en el directorio:

* img: Todas las imágenes que usaremos en el juego.
* src: Los archivos JavaScript que contienen todo el código fuente del juego definido dentro.
* audio: Los archivos de sonido usados en el juego.

URL:<https://developer.mozilla.org/es/docs/Games/Workflows/HTML5_Gamedev_Phaser_Device_Orientation>

**3. Criterios de comparación**

En los sub-apartados de este apartado se deben indicar cada uno de los criterios (también llamados factores, propiedades, características, indicadores, etc.), que se usarán en la comparación.

Los criterios deben organizarse en categorías (al menos 3 categorías). El número de criterios totales no puede ser inferior a 20.

Las categorías dependerán del tipo de tecnología, pueden ser categorías como “General”, “Utilidades”, “Rendimiento”, etc.

Los criterios a definir en cada categoría también dependerán del tipo de tecnologías a comparar. En el siguiente apartado hay algunos ejemplos.

**El número de criterios no puede ser inferior a 20.**

**3.1 Categoría A: Generales**

**3.1.1 Criterio A.1: Desarrollador**

Nombre del criterio: Desarrollador de la herramienta

Descripción: Nombre de la persona, institución o empresa que ha creado la herramienta.

Tipo de valor: Texto libre.

**3.1.2 Criterio A.2: Madurez del Framework**

Nombre del criterio: Madurez.

Descripción: Indica si la madurez de este Framework tiene muchos años

Tipo de valor: Numérico.

**3.1.3 Criterio A.3:Contiene la librería JavaScript**

Nombre del criterio: Contiene JavaScript.

Descripción: Indica si el framework contiene la  librería JavaScript.

Tipo de valor: Booleano (Si/No).

**3.1.4 Criterio A.4: Precio**

Nombre del criterio: Precio de la herramienta

Descripción: Si la herramienta es gratuita o de pago, y si es de pago saber cuánto cuesta.

Tipo de valor: Numérico

**3.1.5 Criterio A.5: Popularidad**

Nombre del criterio: Popularidad de la herramienta.

Descripción: número y reputación de los usuarios, respaldo de la comunidad, grado de popularidad.

Tipo: texto libre.

**3.1.6 Criterio A.6: Soporte y documentación**

Nombre del criterio: Soporte y documentación

Descripción: Facilidad de un usuario para acceder a contenidos adicionales.

Tipo de valor: Texto libre.

**3.1.7 Criterio A.7: Usabilidad**

Nombre del criterio: Usabilidad

Descripción: Facilidad de uso de la herramienta

Tipo de valor: Texto Libre.

**3.1.8 Criterio A.8: Open Source**

Nombre del criterio: Open Source

Descripción: Herramienta de código abierto.

Tipo de valor: Boolean (Si/No).

**3.1.9 Criterio A.9: Instalación**

Nombre del criterio: Instalación

Descripción: Facilidad de instalación de la herramienta en los dispositivos.

Tipo de valor: Texto libre.

**3.2 Categoría B: Tecnologías usadas**

**3.2.1 Criterio B.1: WebGL**

Nombre de criterio: WebGL

Descripción: define una API implementada en JavaScript para la renderización de gráficos en 3D dentro de cualquier navegador web

Tipo de valor: Boolean (Si/No).

**3.2.2 Criterio B.2: Arcade Physics**

Nombre de criterio: Usa la librería arcade Physics

Descripción: Librería arcade Physics para dispositivos de todas las potencias

Tipo de valor: Boolean (Si/No).

**3.2.3 Criterio B.3: Audio Web**

Nombre de criterio: Audio Web

Descripción: soporta Audio Web y directamente Audio HTML. Automáticamente controla el bloqueo en dispositivos, facilita la creación de audio para Sprites. Control de repeticiones y volumen.

Tipo de valor: Boolean (Si/No).

# 4. Evaluación de los criterios por tecnología

## 4.1 Evaluación de los criterios para la tecnología 1

Debe incluir al menos una tabla con la siguiente estructura.

|  |  |
| --- | --- |
| CRITERIOS | EVALUACIÓN |
| Criterio A.1: Nombre |  |
| Criterio A.2: Nombre |  |
| Criterio A.n: Nombre |  |
| … |  |
| Criterio B.1: Nombre |  |
| Criterio B.2: Nombre |  |
| … |  |

Y algunos comentarios aclaratorios sobre aquellos criterios cuyo valor indicado en la tabla no sea suficiente para entenderlo.

La tabla anterior es obligatoria y deben completarla los autores del trabajo, aunque se pueden incluir otros gráficos o tablas complementarias copiadas y pegadas desde diversas fuentes de información, siempre que debajo de cada uno se indique la fuente (al menos la URL).

## 4.2 Evaluación de los criterios para la tecnología 2

# 5. Comparación de las tecnologías

Debe incluir al menos una tabla resumen, en sección de página horizontal, cruzando los criterios y los valores de cada tecnología. Con una columna de comentarios sobre la comparación

Esta tabla anterior es obligatoria y deben completarla los autores del trabajo, aunque se pueden incluir otros gráficos o tablas complementarias copiadas y pegadas desde diversas fuentes de información, siempre que debajo de cada uno se indique la fuente (al menos la URL).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| CRITERIOS | TECNOLOGÍA A | TECNOLOGÍA B | COMENTARIOS |
| A.1 |  |  |  |
| A.2 |  |  |  |
| … |  |  |  |
| B.1 |  |  |  |
| B.2 |  |  |  |
| … |  |  |  |

# 6. Recomendaciones

Deben platearse posibles situaciones de uso, y recomendar justificadamente una u otra tecnología en función de la situación. Al menos 2 situaciones diferentes.

## 6.1 Situación 1

### 6.1.1 Descripción de la situación

*Una posible situación en el caso de comparar dos herramientas CASE, podría ser el caso de una empresa de desarrollo muy interesada en tecnologías open source, que programa sólo en Java, con equipos de desarrollo pequeños, que utiliza UML como notación, etc, etc*…

### 6.1.2 Recomendación de tecnología a utilizar

Debe indicarse la tecnología propuesta para esa situación.

Debe incluirse una tabla como la siguiente, mostrando las ventajas, respecto a los criterios, que ofrece cada tecnología en esa situación concreta.

Incluir sólo los criterios sobre los que se aprecien ventajas de una de las tecnologías frente a otra. No incluir criterios que no sean relevantes para la decisión (por ejemplo, el criterio “autor” seguramente no será relevante).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Criterios relevantes para la decisión | Ventajas tecnología 1 | Ventajas tecnología 2 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 6.2 Situación 2

### 6.2.1 Descripción de la situación

### 6.2.2 Recomendación de tecnología a utilizar

---------------------------

(Hay que cumplir la estructura básica indicada de secciones. Pero si se desea se pueden añadir otras secciones como anexos. Por ejemplo, alguna encuesta de opinión realizada sobre las tecnologías, etc.)