



# **Informe Técnico**

**Daniel Villa – Isaac Furió – Luis Bejarano**

**CFGS Desarrollo de Aplicaciones**

**2023**

# Índice

1. Resumen del Proyecto	3
2. Tecnología Aplicada	4
3. Incidencias Técnicas y Resolución	5

# Resumen del Proyecto

El proyecto consiste en hacer un videojuego de peleas 1 contra 1 que conste de los siguientes requerimientos:

- Tres Razas (Humano, Elfo y Enano).
- Cinco atributos para los personajes los cuáles cambiarán dependiendo de la raza que sean (Vida, Fuerza, Defensa, Agilidad y Velocidad).
- Nueve tipos de armas (Daga, Espada, Hacha, Espadas Dobles, Cimitarra, Arco, Katana, Puñal y Hachas Dobles).
- Cada arma aumenta algún/algunos de los atributos al portador, también, solo podrán utilizarlo un/unas determinadas razas.
- Para poder comenzar la batalla es necesario que el jugador haya especificado nombre de Usuario, Personaje y Arma que utilizará.
- Solo es posible utilizar un arma a la vez por Personaje.
- Al finalizar la batalla, guardará los datos de la misma en la Base de Datos.
- Ranking con los 10 jugadores con mayor puntuación.

En otros ámbitos, también es necesario lo siguiente:

- Base de Datos con 5 tablas (Weapons, Warriors, Players, Weapons-Available y Battle).
- Archivo Python que conecte con la Base de Datos, extraiga la información de las batallas (tabla Battle) y cree un archivo formato XML con la misma.
- Otro archivo Python que, junto a un archivo formato XSL, cree un archivo formato HTML el cuál enseñe la información de todas las batallas.
- Así mismo, un archivo formato CSS para que estilice el archivo HTML.
- Manual de Instrucciones del juego.
- Informe técnico (documento actual).
- Presentación PowerPoint del proyecto.
- Github con raíz de nombre "main", rama "pre-producció" (donde se harán los "merge" necesarios antes de pasarlo a la raíz), rama para cada uno de los alumnos y un archivo README.md.
- Cada integrante deberá de haber hecho un mínimo de 5 "commits".
- Dos diagramas, uno de Casos de Usos y uno de Actividades.
- Diagrama de Gant del proyecto.

# Tecnología Aplicada

## Lenguajes utilizados:

- Java
- Python
- MySQL
- HTML
- CSS
- XML
- XSL

## Entornos de Desarrollo:

- Visual Studio Code
- IntelliJ IDEA
- MySQL Workbench

## Edición de Imágenes:

- Photoshop
- Aseprite

## Sistemas Operativos:

- Microsoft Windows
- Linux (Ubuntu 22.04.1 LTS)

## Otras Tecnologías:

- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Google Drive

# Incidencias Técnicas y Resolución

## **Error dependencia máquina virtual java.**

Cuando ejecutaba el main de nuestro proyecto daba el siguiente error:

```
"Module 'BatallaRazasJava' production: java.lang.ClassCastException: class  
org.jetbrains.jps.builders.java.dependencyView.TypeRepr$PrimitiveType cannot be cast  
to class org.jetbrains.jps.builders.java.dependencyView.TypeRepr$ClassType  
(org.jetbrains.jps.builders.java.dependencyView.TypeRepr$PrimitiveType and  
org.jetbrains.jps.builders.java.dependencyView.TypeRepr$ClassType are in unnamed  
module of loader java.net.URLClassLoader @78308db1)"
```

Para solucionarlo debemos de pulsar a la pestaña "Build" y posteriormente a Rebuild Project.

Haciendo esto lograremos borrar la maquina y volverla a crear, con ello solucionamos el problema.

## **Compatibilidad de rutas a las imágenes.**

En Ubuntu las rutas funcionan con "/" y en Windows con "\".

Al principio programamos una manera de cambiar la forma de ruta dependiendo del Sistema que se esté usando, pero al final pudimos resolverlo usando siempre "/".

Tanto en Windows como en Ubuntu funciona correctamente, con ello ahorramos el cambiar la ruta dependiendo del Sistema que esté siendo utilizado.