**Centro educativo**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Código** | **Centro** | **Concello** | **Ano académico** |
| 15005397 | I.E.S. Fernando Wirtz Suárez | A Coruña | 2022-2023 |

**Ciclo formativo**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Código da familia profesional** | **Familia profesional** | **Código do ciclo formativo** | **Ciclo formativo** | **Grao** | **Réxime** |
| FP16 | Informática e comunicacións | CSIFC01 | Desenvolvemento de Aplicacións Web | Superior | Adultos |

**Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (\*)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Código**  **MP/UF** | **Nome** |
| MP0374 | Proxecto de Desenvolvemento de Aplicacións Web  Equivalencia en créditos ECTS: 5. |

**Profesorado responsable**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tutor** | Rafael Ferreiro López |

**Alumno**

|  |  |
| --- | --- |
| **Alumno** | Marcos Martínez Fernández |

**Datos do Proxecto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Título** | *Gameo* |

**CONTROL DE VERSIÓNS:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | **Data** | **Observacións** |
|  |  |  |

**Índice:**

[1. Objetivo 3](#__RefHeading___Toc992_3466438741)

[2. Descripción 3](#__RefHeading___Toc994_3466438741)

[3. Alcance 3](#__RefHeading___Toc996_3466438741)

[4. Planificación 3](#__RefHeading___Toc998_3466438741)

[5. Medios a utilizar 4](#__RefHeading___Toc1000_3466438741)

[6. Presupuesto 4](#__RefHeading___Toc1002_3466438741)

[7. Título 4](#__RefHeading___Toc1004_3466438741)

[8. Trabajo en grupo 4](#__RefHeading___Toc1006_3466438741)

[9. Ejecución 4](#__RefHeading___Toc1008_3466438741)

# Objetivo

*<*

*Obxectivo que se marca o proxecto. Debe estar expresado dun xeito, claro e preciso, concreto que permita determinar o éxito ou fracaso do mesmo*

CA 2.4. Establecéronse os obxectivos

CA 5.1. Enunciáronse os obxectivos do proxecto.

*>*

El objetivo del proyecto ha sido el refuerzo de las tecnologías empleadas en el entorno tanto laboral como académico. Y el uso de tecnologías para el aprendizaje del desarrollo de videojuegos. En todo momento el desarrollo de las herramientas tanto de un servicio de Back-End como de un servicio de Front-End fueron los objetivos principales. Los cuáles se han cumplido con un desarrollo de un servicio de ApiRest completo, con CRUD’s y métodos que actúan con seguridad por todas las capas del proyecto. La página web diseñada para el Front-End se ha diseñado de manera minimalista con el objetivo de poder dar la mejor impresión y sobretodo simplificar la navegación por el mismo. La parte del videojuego es algo externo al servicio y a la página, puesto que lo único que tiene que tener el videojuego es un servicio de login y una puntuación por partida para poder guardarse en base de datos.

# Descripción

*<*

*Breve descrición do proxecto, explicando aqueles puntos máis importantes, significativos ou dignos de mención. Amosando a parte do código que desexe resaltar, ben pola súa dificultade ou por seren os puntos máis relevantes do proxecto. Comentando as partes do proxecto que supuxeron unha maior dificultade.*

*Neste apartado pódese incluír a motivación persoal que lle levou a presentar dito proxecto.*

CA 5.2. Describiuse o proceso seguido para a identificación das necesidades das empresas do sector.

CA 5.3. Describiuse a solución adoptada a partir da documentación xerada no proceso de deseño.

*>*

El proyecto general es un servicio con unos endpoints prediseñados para añadirlos de carácter modular a cualquier videojuego. O proyecto que se adecúe a la base de datos ya hecha. Todo el código hecho la verdad es bastante normal. No hay ningún método ni nada que sea código de lo que me sienta muy orgulloso, donde creo que destaco es en el diseño que creo que acabó quedando muy bien para lo que es la página web y el diseño de la misma. La motivación personal, es hacer algo reutilizable para distintos proyectos todos enfocados a un sistema de usuarios que acaban registrando sus puntuaciones.

# Alcance

*<*

*Si na súa concepción é moi ambicioso, podedes limitar o alcance do mesmo, circunscribíndoo a aquelo para o que si teredes tempo de realizar no prazo do proxecto.*

*Explicando que é o que queda fóra do proxecto e o impacto que supón para o mesmo.*

*Non se permitirá que esa limitación no alcance do proxecto condicione o seu éxito ou unha conclusión aceptable do proxecto.*

CA 2.3. Identificáronse as fases ou partes do proxecto, así como o seu contido.

CA 2.4. Identificouse o seu alcance.

*>*

El alcance de la aplicación sería muy amplio, puesto que se podría usar en una cantidad de aplicaciones y videojuegos con una ganancia de puntuaciones que pueden ser visibles en un Front-End simple y visual. Además las posibilidades de poder modelar parte de la base de datos puede dar resultados moldeables. Solo se necesitan un usuario y una puntuación, el juego puede ser el que sea, las posibilidades acaban siendo casi infinitas. Aún así, las limitaciones se basan en la adaptación del mismo a un videojuego y tener que modificar la base para adaptarlo al servicio.

# Planificación

*<*

*Débese incluír un detalle de tarefas e os seus tempos.*

CA 3.1. Estableceuse a secuencia das actividades en función das necesidades de posta en práctica.

CA 3.2. Determináronse os recursos e a loxística necesarios para cada actividade.

CA 3.3. Identificáronse as necesidades de permisos e autorizacións para levar a cabo as actividades.

CA 3.4. Determináronse os procedementos de actuación ou execución das actividades.

CA 3.6. Planificáronse a asignación de recursos materiais e humanos, e os tempos de execución.

CA 5.4. Describíronse as actividades en que se divide a execución do proxecto.

CA 5.5. Xustificáronse as decisións tomadas de planificación da execución do proxecto.

*>*

La creación del proyecto comenzó con el establecimiento de un horario para cada día poder avanzar llegando con un plazo amplio al límite de la entrega. Después de eso, me puse todos los días una hora y media al proyecto, comenzando por un diseño de la base de datos. Buscando posibles errores y fallas del mismo. De seguido, hice una base de datos con datos “falsos” para poder trabajar con ellos. Cuando acabé y lo dejé lo mejor que pude y me puse con el servicio y CRUD’s de las entidades para poder trabajar de la manera mas cómoda con los datos. Me llevó en total, 3 semanas dejarlo impoluto, con servicio de login, registro y control de datos al completo. Inmediatamente cuando acabé eso, me puse a la creación de MockUps y diseños, además del mapa de navegación de la página. Nada mas acabar la base, me puse a crear el feed principal de la página. Cuando la tuve hecha decidí conectar el servicio con la página principal mediante lo que es visible en la página de feed como “Backend service status”. Hecho esto, el resto es ir página a página implementando servicios en la página y renderizando los datos con un diseño previo. En total, fue lo que mas llevó, y en total estuve un mes y medio adecuando los datos a la página web.

# Medios a utilizar

*<*

*Equipos, software, recursos tecnolóxicos, etc.*

CA 3.6. Planificáronse a asignación de recursos materiais e humanos, e os tempos de execución.

CA 2.5. Prevíronse os recursos materiais e persoais necesarios para realizar o proxecto.

*>*

Los medios empleados para el desarrollo del proyecto han sido muy distintos y variados para cada parte del proyecto. Para realmente todo el proyecto con un ordenador/portátil con un mínimo de potencia sirve. Sobre recursos, he tenido que usar Java y NodeJS como lenguajes/frameworks principales del proyecto. El resto sin librerías de Open Source empleables por cualquier persona para cualquier proyecto. Por otro lado, usé la herramienta de Docker para trasladar todo el proyecto en un ejecutable que funcione independientemente del equipo que empleemos (Tiene que tener Docker).

# Presupuesto

*<*

CA 3.7. Fíxose a valoración económica que dea resposta ás condicións da execución.

CA 2.6. Realizouse o orzamento correspondente.

*>*

# Título

Título do proxecto.

# Trabajo en grupo

Se debe de explicar como se ha realizado la división de las tareas y su reparto entre los integrantes. Se debe de llevar un seguimiento de las tareas realizadas por cada alumno. Se debe de poder extraer del repositorio git los commits realizados por cada integrante.

# Ejecución

O alumnado realizará finalmente, unha demostración do funcionamento do proxecto.