

PROYECTO BRAWL STARS

ÍNDICE

- 1. Presentación.**
- 2. Tecnologías.**
- 3. Interfaz.**
- 4. Base de datos.**

1. Presentación.

Mi proyecto está basado en el famoso juego Brawl Stars, del que he usado todos los nombres de personajes, modalidades de juegos y sus mapas, imágenes e información de estos.

Mi aplicación lo que hace es generar toda la información de estos personajes y mostrarla, útil para nuevos jugadores y aquellos que deseen saber información relevante sobre los personajes, también llamados brawlers.

2. Tecnologías.

Código realizado con Java, Interfaz de usuario con JavaFX, interfaces realizadas con Scene Builder, en archivos FXML, datos guardados con MySQL, soporte de archivos desde Windows.

3. Interfaz.

Para mi proyecto, dispongo de 7 pantallas diferentes, a continuación, mostraré capturas de cada una de estas, junto una descripción para cada una de estas.

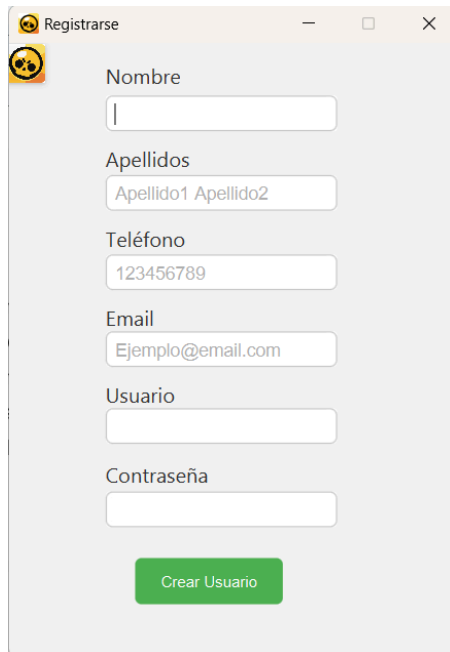
3.1. Inicio de sesión.



The screenshot shows a web application window titled "Iniciar Sesión" (Login). It features two input fields: "Usuario" (Username) and "Contraseña" (Password). Below these fields is a green button labeled "Iniciar Sesion". At the bottom, there is a link "Registrarse." (Register) and an orange button labeled "Restablecer BBDD" (Reset Database).

En el inicio de sesión ha de indicarse nombre de usuario junto a su contraseña, pero si no estás registrado, no te dejará iniciar la sesión, para registrarse, debes darle al campo donde pone registrarse, para que te lleve a la pantalla de registro, además, está el botón de Restablecer BBDD, que restablece la base de datos desde 0, más adelante explicaré el porqué de este botón.

3.2. Registro



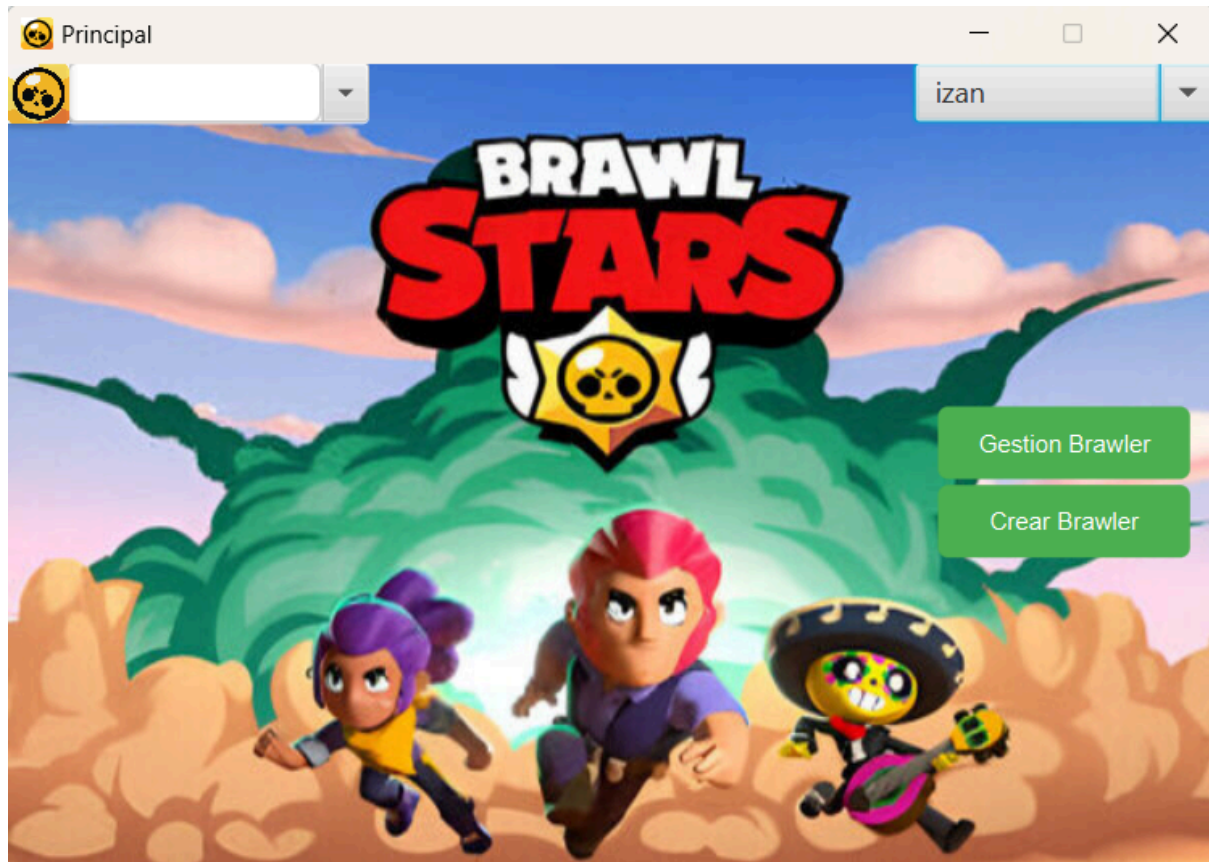
The screenshot shows a registration window titled "Registrarse" with a Brawl Stars logo. It contains the following fields and a button:

- Nombre:** A single-line text input field.
- Apellidos:** A single-line text input field with placeholder text "Apellido1 Apellido2".
- Teléfono:** A single-line text input field with placeholder text "123456789".
- Email:** A single-line text input field with placeholder text "Ejemplo@email.com".
- Usuario:** A single-line text input field.
- Contraseña:** A single-line text input field.
- Crear Usuario:** A green button at the bottom.

En el registro, se muestran todos estos campos que has de rellenar obligatoriamente, además, quiero destacar, que en el número de teléfono, solo dejará escribir números con un máximo de 9, además el email, ha de tener un formato especial, ya que debe ser del tipo [Ejemplo@email.com](#) , después del punto, debe haber un mínimo de 2 caracteres. Una vez rellenes todos los campos siguiendo las especificaciones, se guardara en la base de datos, y ya podrás iniciar sesión con el usuario y contraseña. También he decir, que el logo de brawl stars situado arriba a la izquierda,

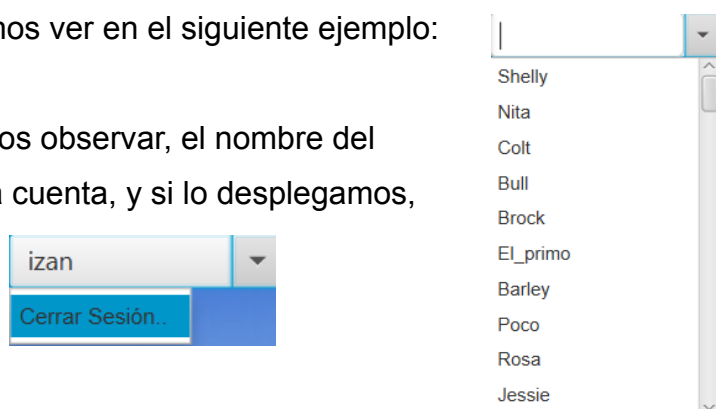
hace de botón para volver a la página anterior, en todas las pantallas hace esa función excepto en la pantalla principal que mostraré a continuación.

3.3. Principal



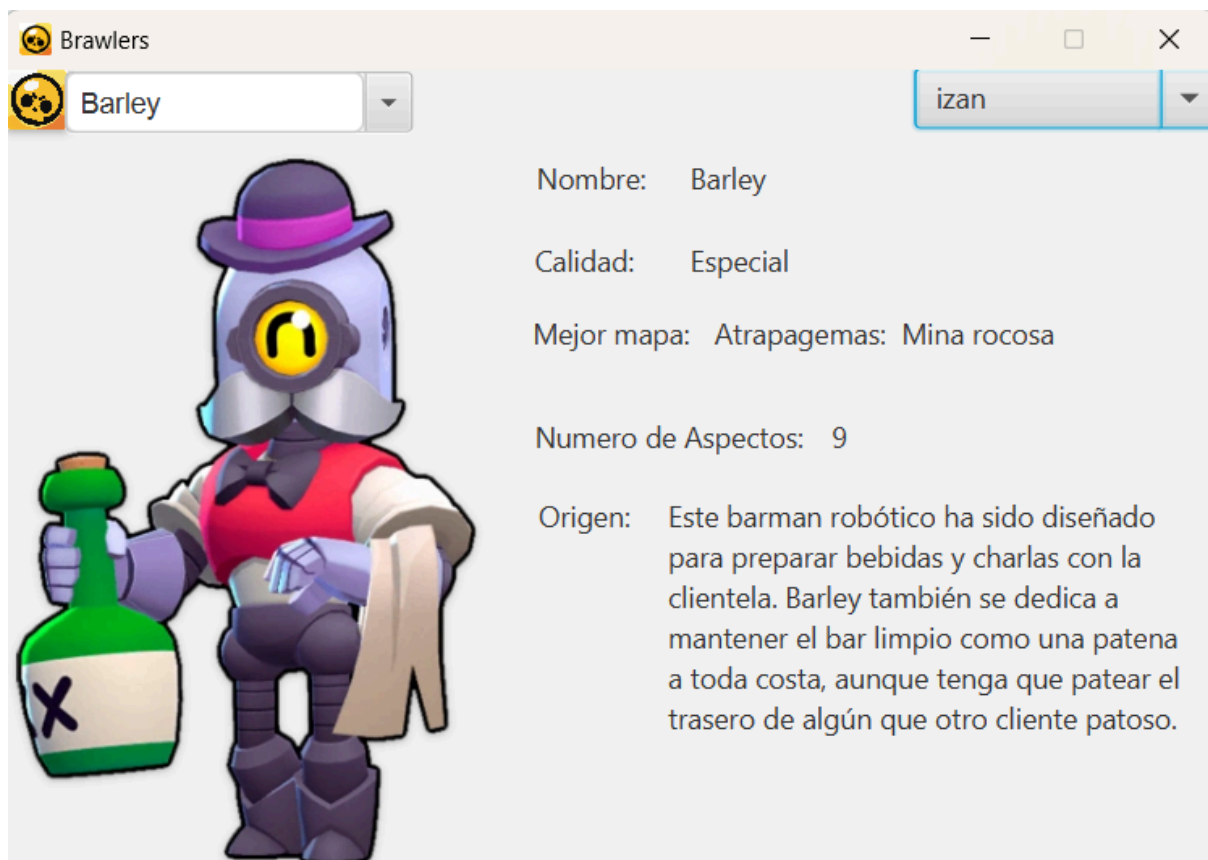
Esta es la pantalla principal, en la que podemos observar varias cosas, una imagen de fondo con la entrada OG al juego, en la esquina superior izquierda, podemos observar un combo box, en el que sale un desplegable de todos los brawlers que contiene la base de datos, como podemos ver en el siguiente ejemplo:

En la esquina superior derecha, podemos observar, el nombre del usuario con el que hemos accedido a la cuenta, y si lo desplegamos, podríamos cerrar sesión de la cuenta:



En la parte derecha de la pantalla, observamos 2 botones, el primer botón de Gestión brawler, te envía a la pantalla de la gestión de los brawlers, y el botón de la creación de los brawlers, te envía a la pantalla de la creación de nuevos brawlers.

3.4. Brawlers



En esta pantalla observamos la descripción de los brawlers, con los campos: Imagen, nombre, Calidad, Mejor mapa, Número de Aspectos, y el origen de el mismo, además observamos en la esquina superior derecha de nuevo el nombre de inicio de sesión, y volvemos atrás pulsando el botón del logo de brawl stars.

3.5. Gestión brawlers

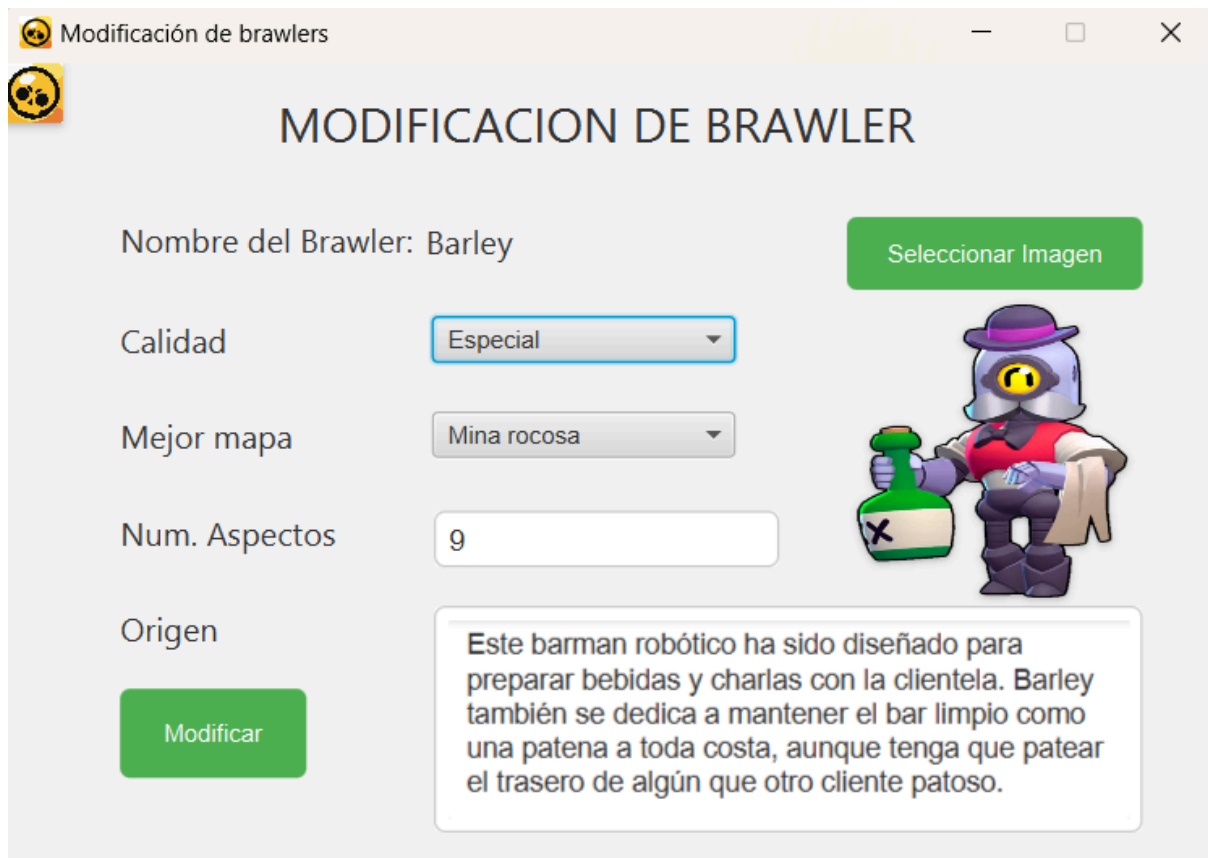


The screenshot shows a web application window titled "Gestion de brawlers". The main heading is "GESTION DE BRAWLERS". Below it is a table with 6 columns: ID, Brawler, IdMapa, IdCalidad, Aspectos, and Origen. The table contains 7 rows of data. At the bottom of the window, there are two green buttons: "Editar" and "Eliminar".

ID	Brawler	IdMapa	IdCalidad	Aspectos	Origen
1	Shelly	1	1	16	Shelly es la tir...
2	Nita	1	2	12	¡Furiosa com...
3	Colt	1	2	19	¡Colt es la atr...
4	Bull	1	2	11	Bull ya no es ...
5	Brock	1	2	20	Brock es un e...
6	El_primo	1	2	16	El primo es el ...
7	Barley	1	2	9	Este barman r...

En esta pantalla observamos una tabla en la que se muestra la información de todos los brawlers, en la que podemos editar, o eliminar un brawler de la lista, si pulsamos cualquier botón, será necesario haber seleccionado previamente un brawler de la tabla, si no, saldrá un aviso. Al seleccionar el botón de eliminar, directamente eliminará al brawler, y si pulsamos el botón de Editar, te llevará a la pantalla de modificación de un brawler como se muestra a continuación.

3.6. Modificación de brawler



Modificación de brawlers

MODIFICACION DE BRAWLER

Nombre del Brawler: Barley

Calidad: Especial

Mejor mapa: Mina rocosa

Num. Aspectos: 9

Origen

Modificar

Seleccionar Imagen

Este barman robótico ha sido diseñado para preparar bebidas y charlas con la clientela. Barley también se dedica a mantener el bar limpio como una patena a toda costa, aunque tenga que patear el trasero de algún que otro cliente patoso.

En esta pantalla podemos observar el nombre del brawler que hemos seleccionado para editar, en este caso, Barley, y todos los campos que podemos editar, que son la calidad, el mejor mapa, el número de aspectos, el origen y podemos añadir una nueva imagen. Cuando pulsamos el botón de modificar se guardan los cambios, y si pulsamos de nuevo el logo del juego, volvemos a la pantalla de atrás.

3.7. Creación de brawler.



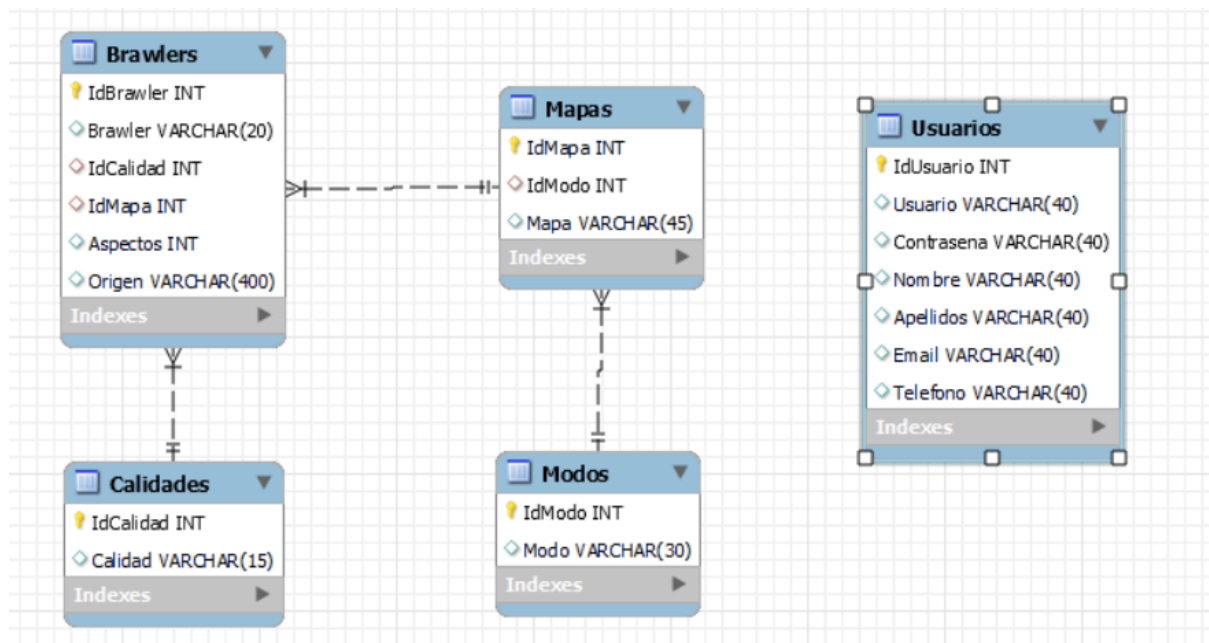
The screenshot shows a web application window titled "Creacion de brawlers". The main heading is "CREACION DE BRAWLER". The form contains the following fields and buttons:

- Nombre del Brawler:** A text input field.
- Calidad:** A dropdown menu.
- Mejor mapa:** A dropdown menu.
- Num. Aspectos:** A text input field.
- Origen:** A large text area.
- Seleccionar Imagen:** A green button next to the name field.
- Crear:** A green button at the bottom left.

La pantalla de creación de brawler es idéntica a la de modificación del brawler, la diferencia que podemos observar es que ningún campo está rellenado, ya que todo se crea desde 0.

4. Base de datos.

La base de datos la he creado desde 0, a continuación muestro el esquema de este.



Podemos observar 5 tablas:

La tabla de Brawlers, guarda toda la información de los brawlers.

La tabla Calidades está unida por una clave ajena a la tabla brawlers, esta tabla guarda el nombre de la calidad,

La tabla Mapas está unida a la tabla brawlers, esta guarda todos los nombres de los mapas.

La tabla Modos está unida a la tabla Mapas por una clave ajena, esta guarda el nombre de los modos de juego.

La tabla usuarios guarda el registro de los usuarios, esta tabla es independiente.