



GAME HEAVEN

OBJETIVO PRINCIPAL

Este proyecto se trata de una aplicación para ver y opinar sobre todo tipo de videojuegos, es cierto que cada persona tiene juegos diferentes con los que se entretiene, pero cuanto mas largo sea esa lista mejor.

Por eso he creado esta pagina, a través de ella, se pueden llegar a conocer nuevos juegos que no sabíamos ni que existían, y además podemos ver que tantas y diferentes opiniones hay sobre ellos.

Esto hará que la manera de descubrir nuevos juegos para añadir a nuestra colección sea mucho mas entretenida, simple y rápida

FUNCIONALIDADES

Este proyecto esta completado por varias funcionalidades:

- Inicio de Sesión y Registro: Los usuarios pueden crear cuentas y entrar fácilmente para disfrutar de la experiencia personalizada.
- Pantalla Principal: En la pantalla principal, le damos un vistazo rápido a los juegos, con la posibilidad de filtrarlos por las diferentes plataformas.
- Cierre de Sesión Fácil: Es necesario que los usuarios tengan el control, así que cerrar sesión es fácil y rápido cuando lo deseen.
- Info Detallada de Juegos: Cada juego tiene su propia página con detalles jugosos: de qué se trata, imagen breve, genero al que pertenece y todo lo que necesitas saber antes de empezar a jugar.
- Opiniones de los Jugadores: Se puede mandar una opinion sobre cualquier juego que estemos visualizando

API/S

En este caso he usado la API de freetogame.com ya que a parte de ser gratuita, la información que brinda es muy grande con diferentes campos en cada videojuego.

Ademas, la manera de pedir los datos con sus endpoints es muy sencilla y manejarlos es todavía mas fácil, ya que no generan ningún tipo de problema.

Me costo encontrar esta API pero me ha gustado trabajar con ella ya que al fin y al cabo tiene información de algo que me gusta, que en este caso son los videojuegos.

MODELO DE DATOS

Para este proyecto, mi modelo de datos lo he dividido en 3 apartados:

- API: como bien he comentado antes, la API me ha servido para poder manejar toda clase de variedad de datos sobre los videojuegos, lo cual ha hecho que pueda aprovechar sus características.
- SQL: por el apartado de Python, he hecho uso de SQL, en este caso, para crear una base de datos en la que se guardan los usuarios que se han registrado, añadiéndole encriptación a las contraseñas, esto hace que tenga un toque de seguridad
- MongoDB: en este caso, MongoDB lo he utilizado para guardar las opiniones de cualquier juego en las que podremos ver su id y el comentario que se haya hecho

ARQUITECTURA Y TECNOLOGIAS

La arquitectura de este proyecto se ha basado en arquitectura de microservicios, ya que podemos observar que la información la solicitamos desde un servidor, y esta información se utiliza de la manera que mejor le conviene a la app.

Para el apartado de tecnologías, nos encontramos con node y flask, en el que, en el primero, lo hemos usado con javascript para el apartado de las opiniones y juegos, llamando a los endpoints creados a partir de los links de la API y haciendo así una unión entre funcionalidad y bases de datos.

Además, el servidor inicial, hemos usado flask con python, esto se encarga de toda la parte de la interfaz del usuario, haciendo que tanto funcionalidad e interfaz se fusionen creando la app final.

LECCIONES APRENDIDAS

Esta aplicacion ha hecho que aprenda muchas mas cosas de las que me esperaba, es cierto que ha habido momentos que no sabia que hacer, ya que mi conocimiento no habia visto este tipo de proyectos y con esos lenguajes.

Es decir hasta ahora, no sabiamos practicamente nada de javascript, pero sin embargo, en mi caso ha sido un poco mas llevadero, ya que en las practicas de empresa tambien estaba estudiando sobre este lenguaje, pero tampoco de una manera importante.

Quitando el ultimo tramo, es cierto que me he entretenido con el proyecto y me ha gustado. Detalles como que el tiempo se me haya pasado volando mientras que hacia el trabajo me ha dejado claro que esta asignatura me ha sorprendido.



MUCHAS GRACIAS