ORDOÑEZ PINEDA, JUAN MIGUEL

IES MACIA ABELA

TRABAJO DE FIN DE GRADO 2DAM

VIDEOJUEGO FIGHTBALL

VIDEOJUEGO Y APLICACIONES AUXILIARES

INDICE DE CONTENIDO

[RESUMEN 2](#_Toc199021200)

[ABSTRACT 3](#_Toc199021201)

[INTRODUCCIÓN 4](#_Toc199021202)

[OBJETIVOS 5](#_Toc199021203)

[OBJETIVOS GENERALES 5](#_Toc199021204)

[OBJETIVOS ESPECIFICOS 5](#_Toc199021205)

[PLANTEAMIENTO INICIAL 6](#_Toc199021206)

[EXPLICACION GENERAL DE LAS APLICACIONES 7](#_Toc199021207)

[FUNCIONAMIENTO ESPECIFICO Y CAPTURAS 8](#_Toc199021208)

[Servidor: 8](#_Toc199021209)

[Aplicación movil: 8](#_Toc199021210)

[Videojuego: 8](#_Toc199021211)

[Aplicación Auxiliar De Escritorio: 8](#_Toc199021212)

[CONCLUSION 9](#_Toc199021213)

[REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS 10](#_Toc199021214)

## RESUMEN

FightBall, es un videojuego de combate, que funciona mediante el motor de videojuegos Godot, teniendo la capacidad de funcionar tanto de manera local, como accediendo a un servidor Spring mediante el cual recibirá peticiones y contestará permitiendo al videojuego interactuar, y acceder a los datos de este, permitiéndole tanto como almacenar datos del servidor y enviarle datos a este.

Para complementar al videojuego, y cumplir los requisitos pedidos, se ha diseñado una aplicación móvil que nos permita consultar los datos del servidor, permitiéndonos acceder a la información del servidor mediante roles de Administrador, Moderador, Jugador.

Finalmente para darle un enfoque desde escritorio, se ha creado una aplicación de escrito auxiliar sencilla, que permita ver información básica, y permita exportarla a archivos como PDF, Word o Txt.

**Palabras clave (Español):**  
Godot, FightBall, Servidor Spring, Aplicación móvil, Aplicación de escritorio, Roles, Multijugador, Exportación de datos, Administrador, Moderador, Jugador.

## ABSTRACT

*FightBall* is a combat video game developed using the Godot engine, designed to operate both locally and in connection with a Spring-based server. This server handles requests and responses, enabling the game to interact with stored data, allowing for both data retrieval and submission. To complement the video game and meet the required specifications, a mobile application has been developed. This application provides users with access to server information based on their assigned roles—Administrator, Moderator, or Player. Additionally, a simple desktop utility has been created to offer a basic overview of server data and support export options in formats such as PDF, Word, or TXT.

**Keywords**  
Godot, FightBall, Spring Server, Mobile Application, Desktop Application, Roles, Multiplayer, Data Export, Administrator, Moderator, Player.

## INTRODUCCIÓN

En el siguiente Documento explicaremos a detalle al usuario, tanto el funcionamiento de toda la suite como los procesos, clases principales, y detalles mas específicos de cada una de ella ,

## REQUISITOS

## OBJETIVOS

### OBJETIVOS GENERALES

1. A
2. Fafssaffafa

### OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Asfasf
2. 2asfasfwddd

## PLANTEAMIENTO INICIAL

Sfdaadsafsafasfa

## EXPLICACION GENERAL DE LAS APLICACIONES

Asdadadadad

## FUNCIONAMIENTO ESPECIFICO Y CAPTURAS

### Servidor:

Adasdadda

### Aplicación movil:

Adasdadda

### Videojuego:

Adasdadda

### Aplicación Auxiliar De Escritorio:

Adasdadda

## CONCLUSION

Blalbalblabllablba

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Swagger-Api. (s. f.). Swagger 2.X annotations. GitHub. <https://github.com/swagger-api/swagger-core/wiki/Swagger-2.X---Annotations>