

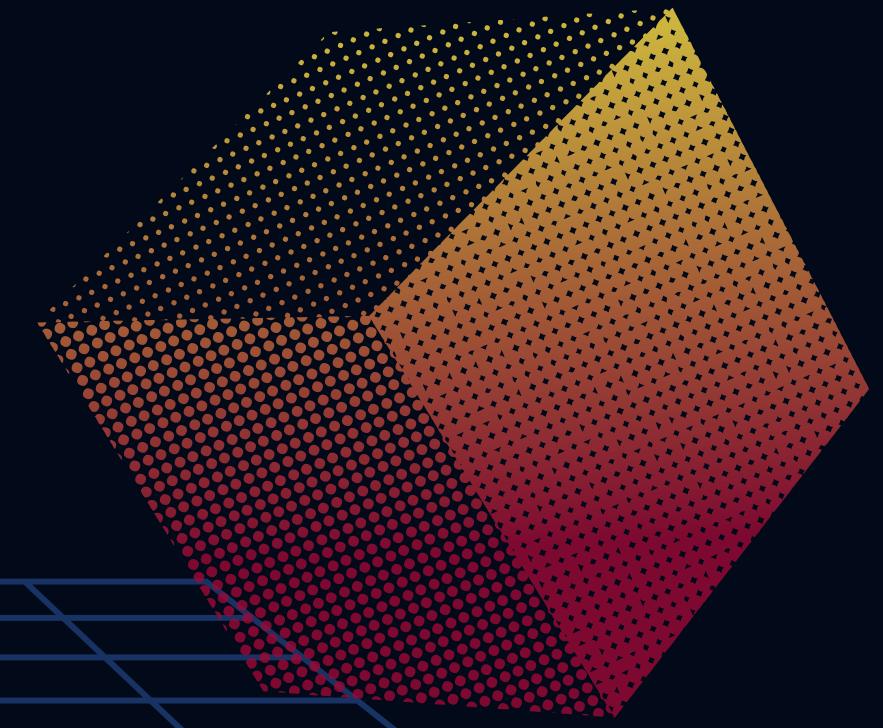
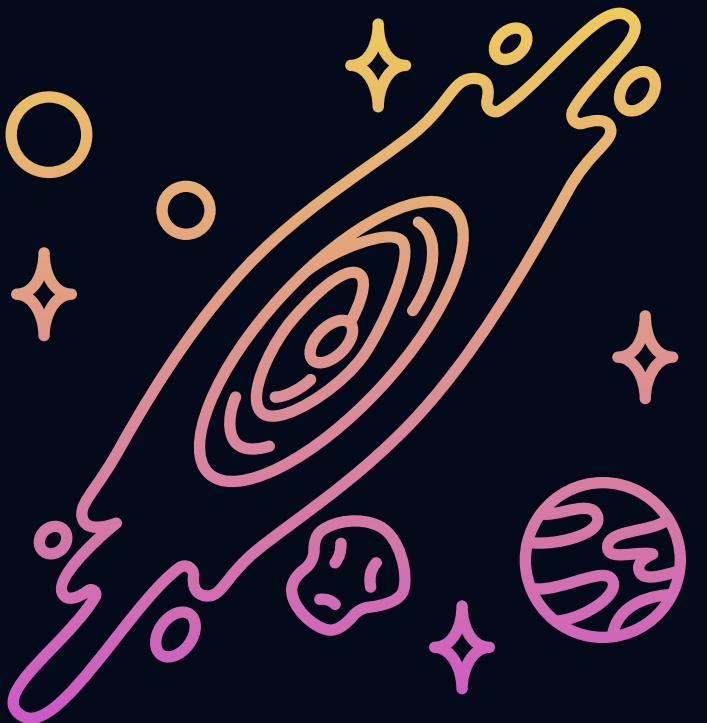


Space Survival

POR: MARIO GONZÁLEZ RESA

ÍNDICE

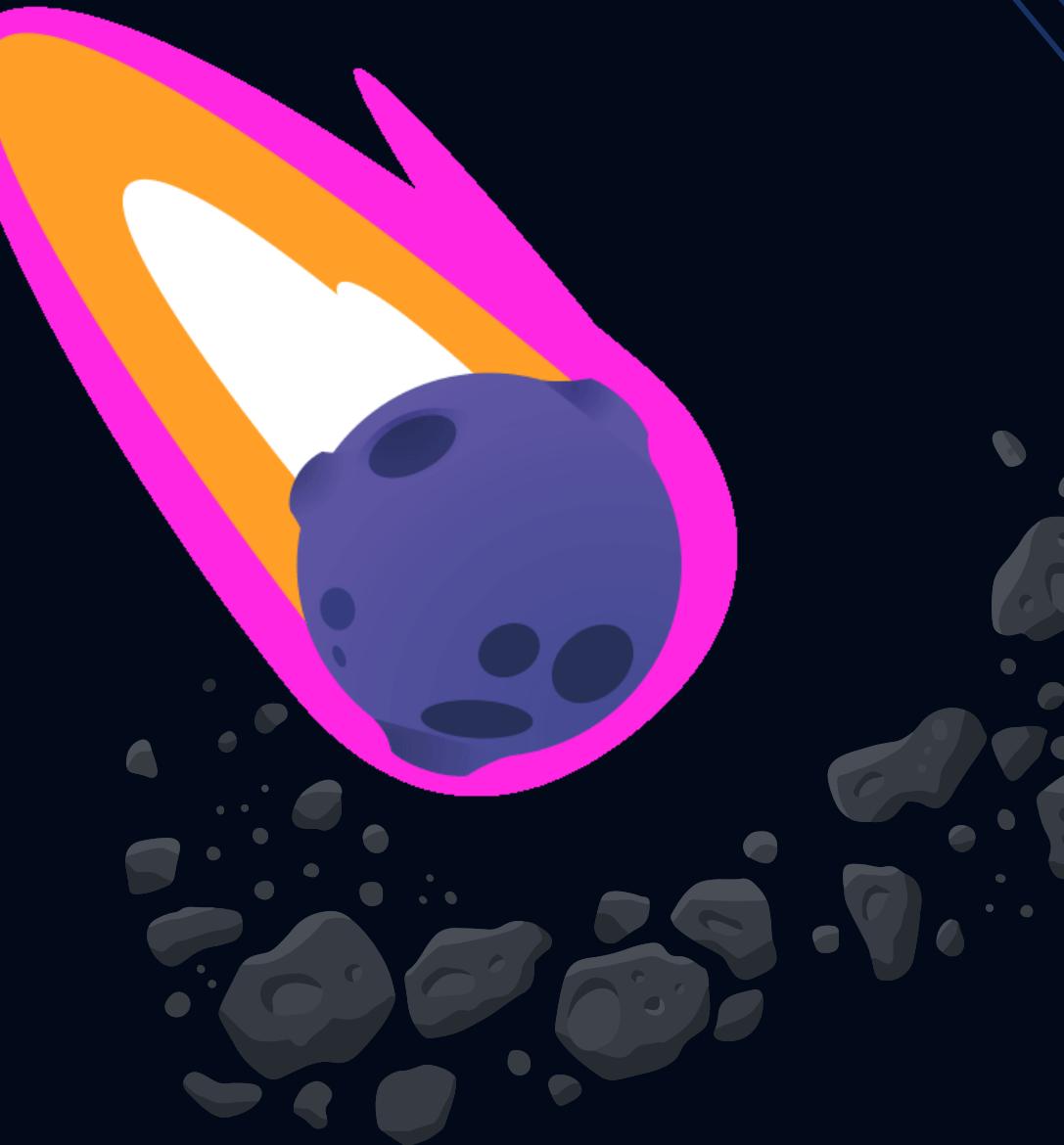
1. INTRODUCCIÓN
2. REQUISITOS
3. ANÁLISIS DE MERCADO
4. TECNOLOGÍAS APLICADAS
5. DISTRIBUCIÓN



1. INTRODUCCIÓN

PROYECTO: *JUEGO BULLET HELL ARCADE*

- *Motivos del desarrollo.*
- *Posibles resultados y aprendizajes adquiridos.*



2. REQUISITOS

01 FUNCIONALES

02 NO FUNCIONALES

03 DE INFORMACIÓN

REQUISITOS FUNCIONALES



REQUISITOS no FUNCIONALES

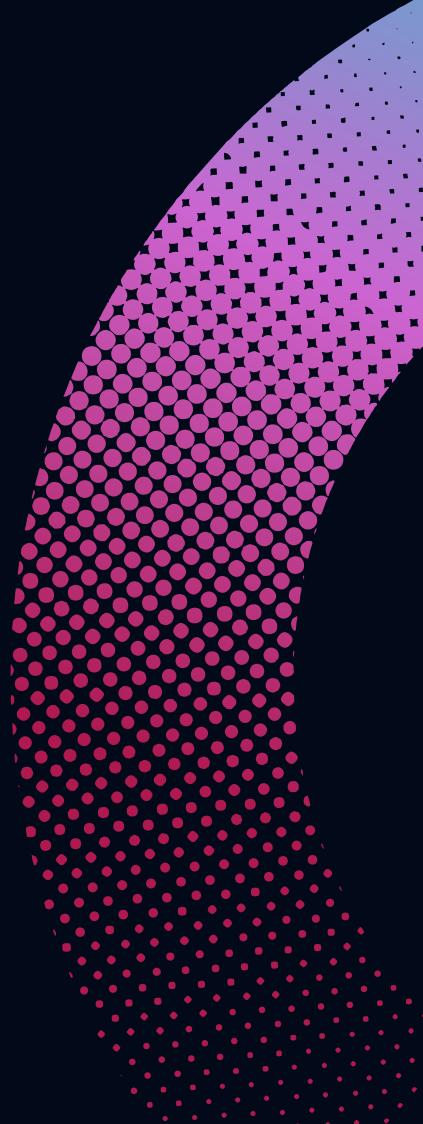
BASE DE
DATOS
SQL

SERVICIO
API-REST

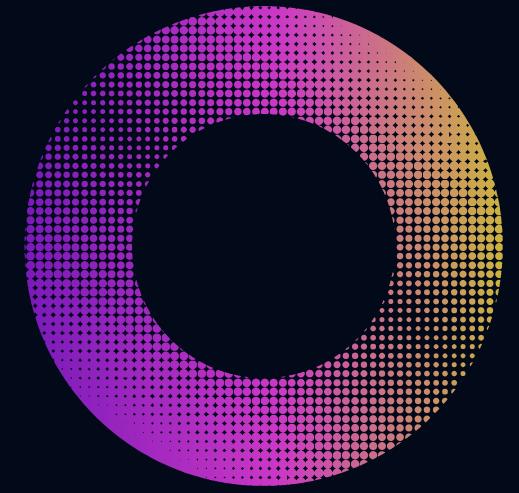
PROCESOS
AUTOMATIZADOS

USO DE
TOKENS

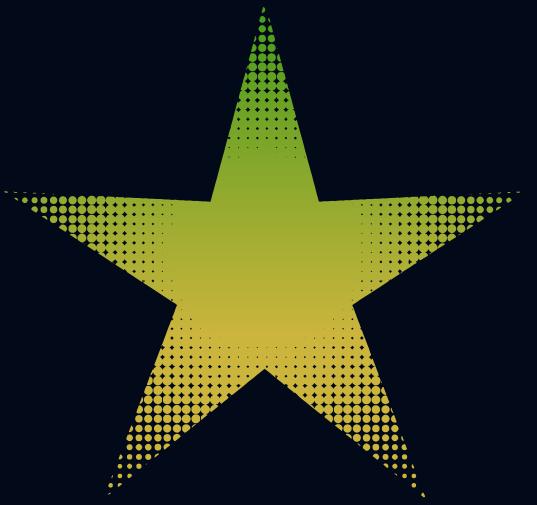
LA ACTUALIZACIÓN
DE LA
CONTRASEÑA
SEGURA



REQUISITOS DE INFORMACIÓN



USUARIOS



PUNTUACIONES

3. ANÁLISIS DE MERCADO



PRODUCTOS ANALIZADOS

AKANE (2018)



NIER: AUTOMATA
(2017)



ASTEROIDS (1979)



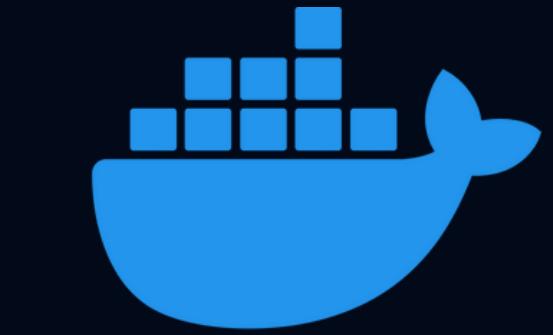
4. TECNOLOGÍAS APLICADAS

- 01 BACKEND
- 02 FRONTEND
- 03 ADICIONALES

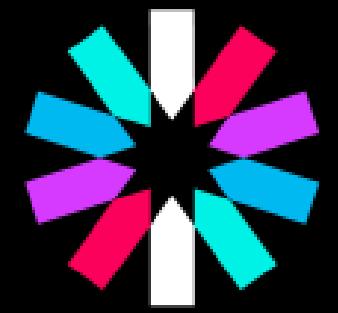
BACKEND



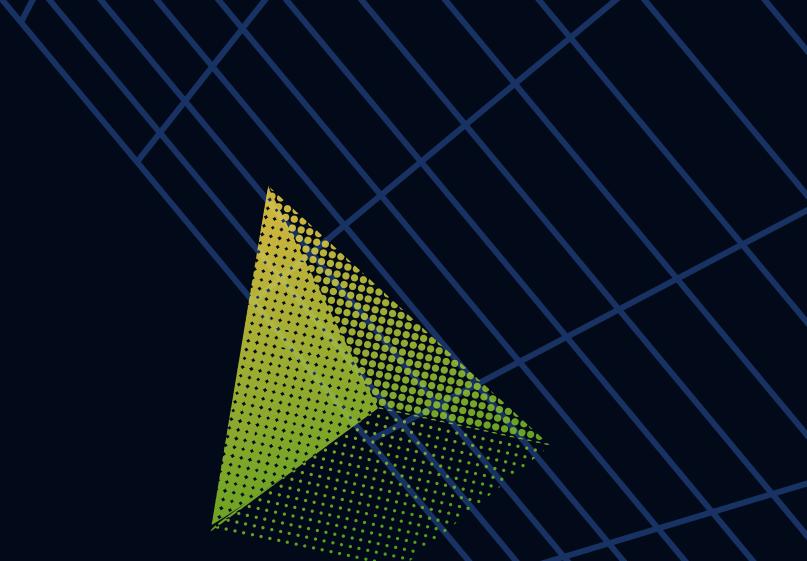
PostgreSQL



docker®



JWT



FRONTEND



GODOT

Game engine

ADICIONALES



POSTMAN



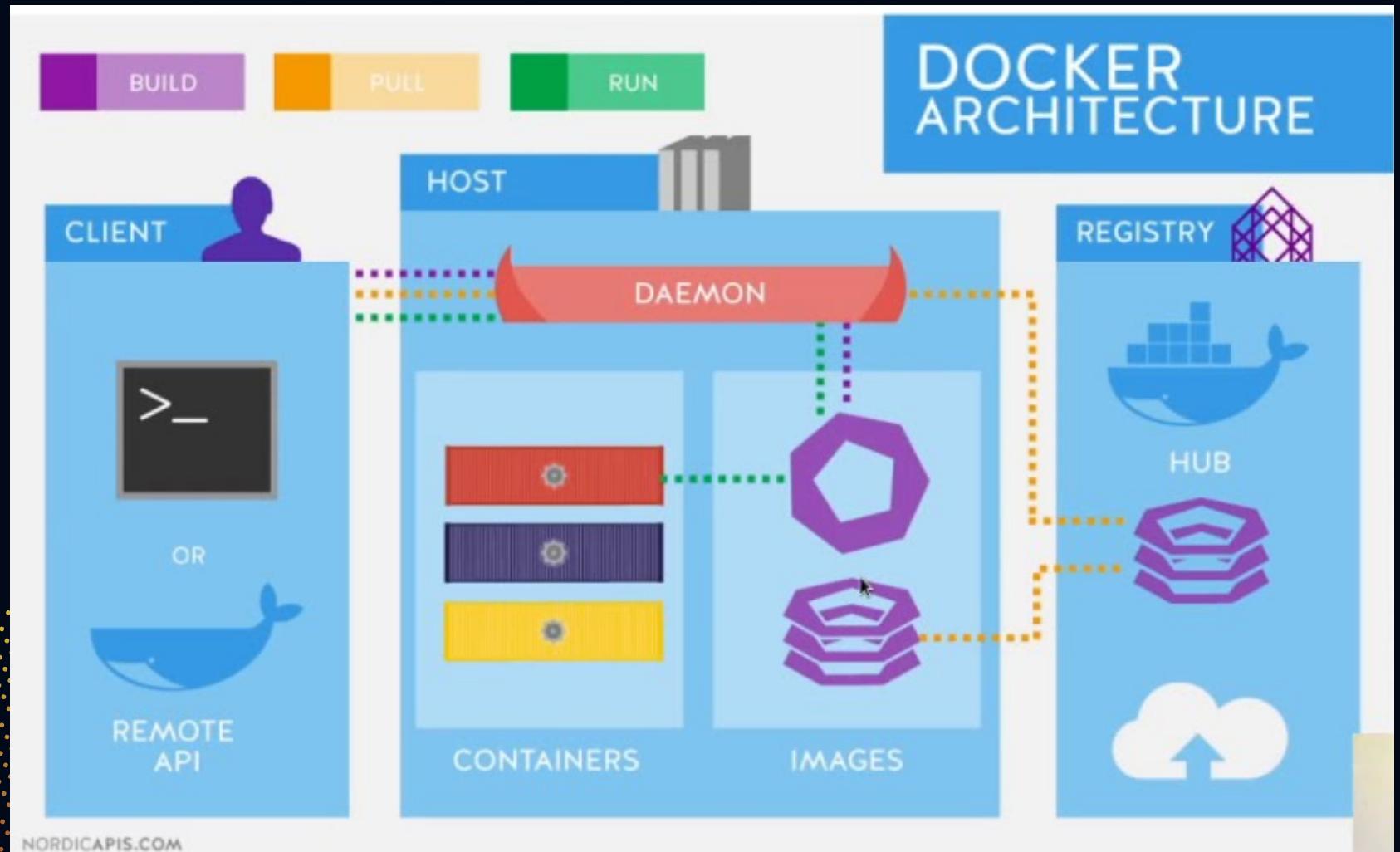


3. DISTRIBUCIÓN

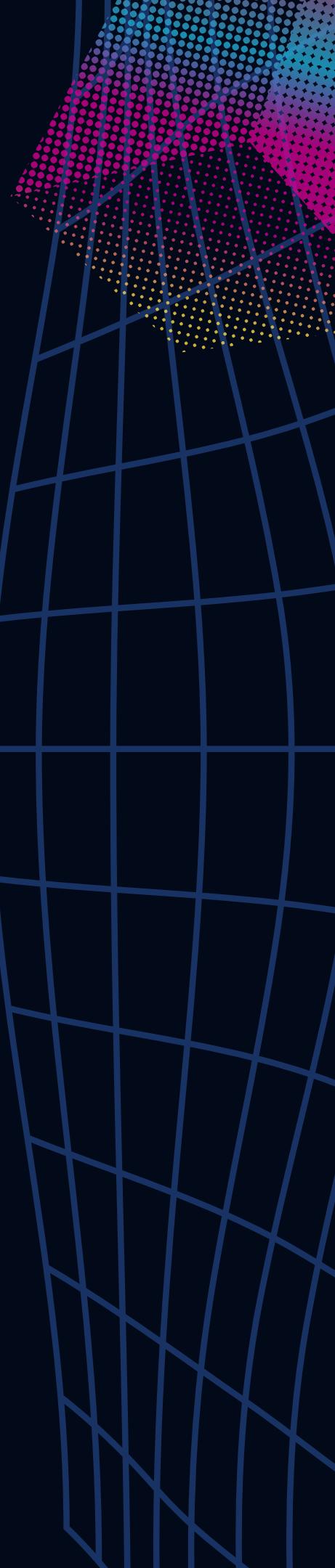
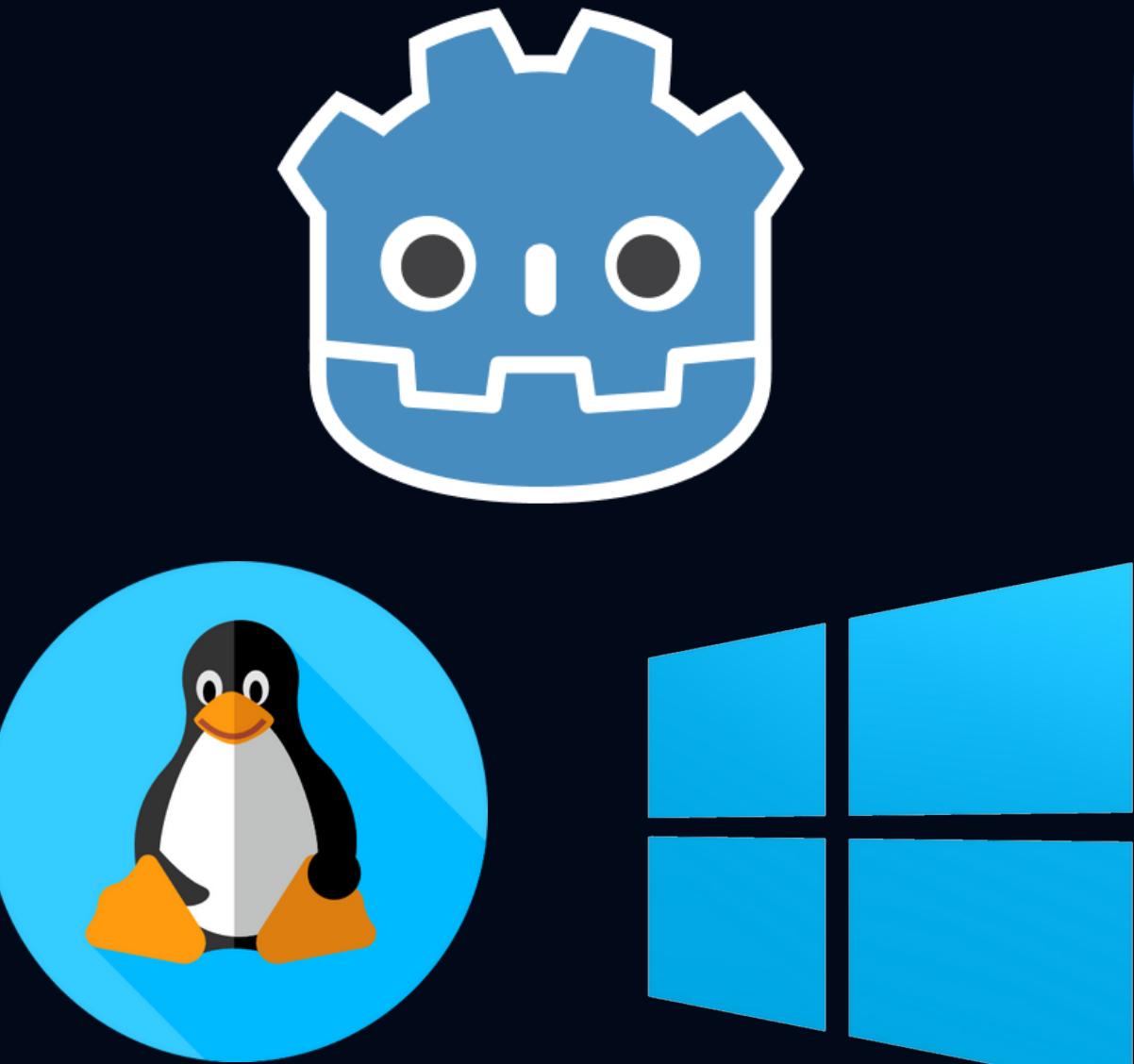
EMPAQUETADO
DESPLIEGUE

EMPAQUE TRADICIONAL

BACKEND

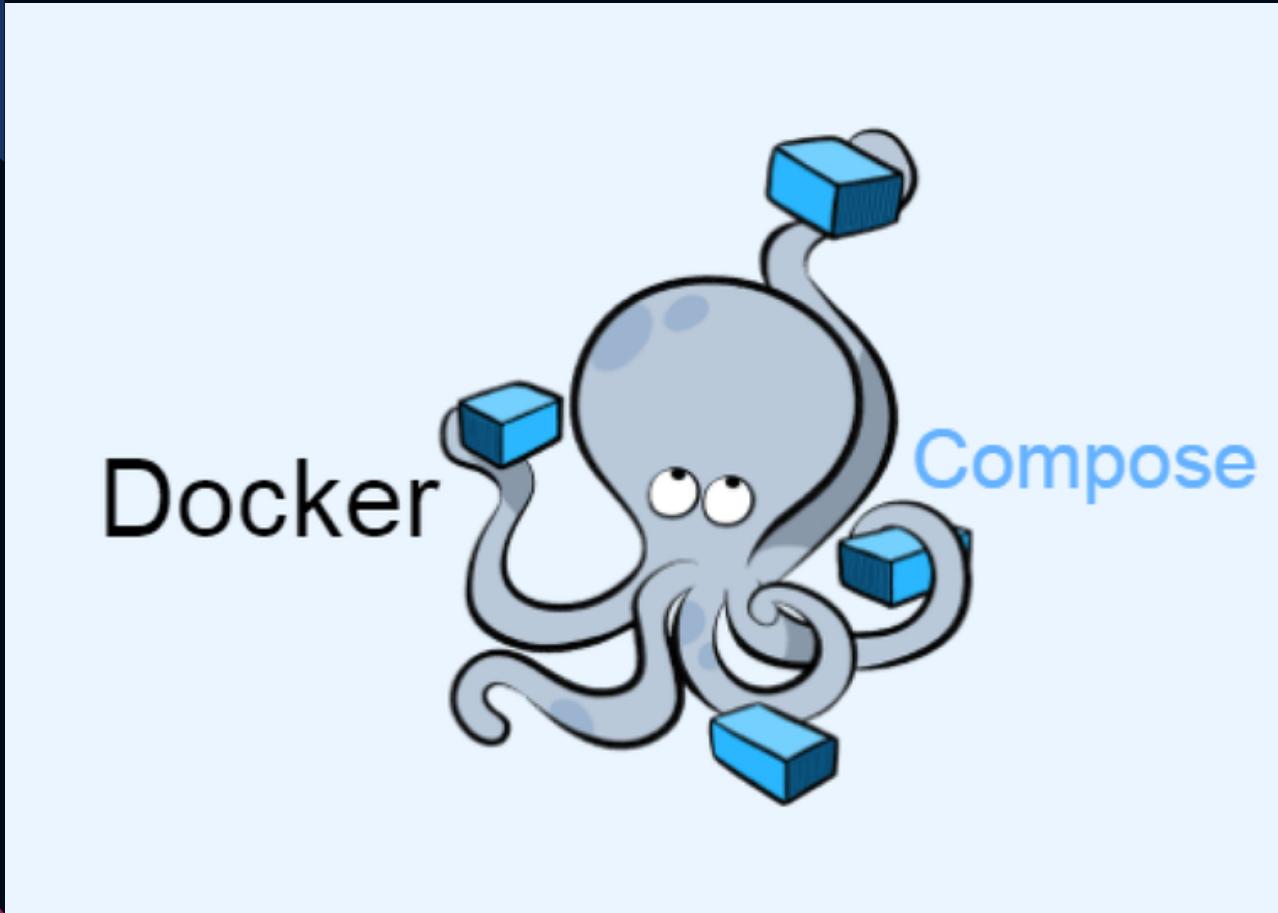


FRONTEND



DESPLIEGUE

BACKEND



FRONTEND



Game Over

AUTOR: MARIO GONZÁLEZ RESA

TUTOR: JOSÉ LUIS GONZÁLEZ SÁNCHEZ

CENTRO EDUCATIVO: IES LUIS VIVES

CURSO: DESARROLLO DE APLICACIONES
MULTIPLATAFORMA, 2022/23