

# Universidad Nacional de La Matanza



# Diseño de la BBDD del juego

- Partida
  - retador: String?
  - oponente: String?
  - movimientos: List<Movimiento>
  - turno: String?
  - ganador: String?

# Diseño de la BBDD del juego

- Movimiento
  - posicion: Int
  - jugador: String

# Creando una partida

```
partida = // Crear objeto y setear atributos  
  
val database = FirebaseDatabase.getInstance().reference  
val referenciaPartidas = database.child(Constantes.TABLA_PARTIDAS)  
val referenciaPartida = referenciaPartidas.push()  
referenciaPartida.setValue(partida)  
partida?.id = referenciaPartida.key
```

# Modificando un atributo

```
val jugador = FirebaseAuth.getInstance().currentUser.uid  
partida?.oponente = jugador
```

```
val database = FirebaseDatabase.getInstance().reference  
val referenciaPartidas = database.child(Constantes.TABLA_PARTIDAS)  
val referenciaPartida = referenciaPartidas.child(partida?.id!!)  
referenciaPartida.child("oponente").setValue(jugador)
```

# Modificando un atributo 2

```
val jugador = FirebaseAuth.getInstance().currentUser.uid  
partida?.movimientos?.add(Movimiento(posicion, jugador))
```

```
val database = FirebaseDatabase.getInstance().reference  
val referenciaPartidas = database.child(Constantes.TABLA_PARTIDAS)  
val referenciaPartida = referenciaPartidas.child(partida?.id!!)  
referenciaPartida.child("movimientos").setValue(partida?.movimientos)
```

# Objetos clave

- FirebaseDatabase
- DatabaseReference
- push()
- Key (String)

# Bibliografía

- [Documentación Firebase Realtime Database](#)



¿Preguntas?