MEMORIA ESCRITA DEL PROYECTO

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Título del proyecto

**Autor:** Martín Mancini Pablo José Tolosa Piquín

**Tutor:** Enrique Finistrosa

Fecha de entrega: dd/mm/aaaa

**Año:** 2023

**Documentos del proyecto:**Enlace a la carpeta del Drive

2022/2023



Índice de contenidos

[1. Introducción 3](#_Toc82441160)

[1.1. Motivación 3](#_Toc82441161)

[1.2. Abstract 3](#_Toc82441162)

[1.3. Objetivos propuestos (generales y específicos) 3](#_Toc82441163)

[2. Metodología usada 4](#_Toc82441164)

[3. Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto 5](#_Toc82441165)

[4. Estimación de recursos y planificación 6](#_Toc82441166)

[5. Análisis del proyecto 7](#_Toc82441167)

[6. Diseño del proyecto 8](#_Toc82441168)

[7. Despliegue y pruebas 9](#_Toc82441169)

[8. Conclusiones 10](#_Toc82441170)

[9. Vías futuras 11](#_Toc82441171)

[10. Glosario 12](#_Toc82441172)

[11. Bibliografía/Webgrafía 13](#_Toc82441173)

[12. Anexos 14](#_Toc82441174)

[12.1 Anexo I 14](#_Toc82441175)

[12.2 Anexo II 14](#_Toc82441176)

En la normativa de proyectos vigente encontrarás una breve descripción de cada uno de estos apartados para saber qué información debes incluir en ellos

# Introducción

## Motivación

Para la realización del siguiente proyecto, tuvimos la idea de realizar un videojuego de simulación de futbol con las limitaciones y estudios que teníamos al realizar este trabajo.

La idea que tuvimos una tarde de primavera yendo en el tren fue realizar un videojuego de futbol en el cual tu eres el entrenador del equipo y la tarea que tienes es antes de empezar el partido poner la alineación adecuada para tener mas oportunidades de ganar el partido.

## Abstract

## Objetivos propuestos (generales y específicos)

## Los objetivos propuestos para la realización de este proyecto es realizar la aplicación de FUTKICKER

# Metodología usada

# Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto

Las Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto son las siguiente:

**IDE Netbeans IDE 8.2**, elegimos este IDE por que es el ide que hemos utilizado todo el año en esta asignatura y en el que nos sentíamos más cómodos para manejar JavaFX.

**SceneBuilder**, utilizamos esta herramienta para la realización de toda la parte estética de la ventana que se compagina muy bien con JavaFX a la hora de la realización de las ventanas.

XAMPP, se utiliza esta herramienta para tener la base de datos operativa en los locales.

Git, GitHub y GitHub desktop, utilizamos esta herramienta para tener un repositorio en la nube para tener una dinámica de trabajo más eficiente ya que podemos realizar cambios en el código de la aplicación y pasarlo con mayor facilidad que en cualquier otra forma.

# Estimación de recursos y planificación

# Análisis del proyecto

# Diseño del proyecto

# Despliegue y pruebas

# Conclusiones

# Vías futuras

# Glosario

# Bibliografía/Webgrafía

# Anexos

## 12.1 Anexo I

## 12.2 Anexo II