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](#_Toc134456004)

[1.1. Motivación 3](#_Toc134456005)

[1.2. Abstract 3](#_Toc134456006)

[1.3. Objetivos propuestos 3](#_Toc134456007)

[2. Metodología usada 4](#_Toc134456008)

[3. Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto 4](#_Toc134456009)

[3.1. Lenguajes de programación utilizados 4](#_Toc134456010)

[3.2. Herramientas utilizadas. 4](#_Toc134456011)

[3.3 Sistema Operativo Utilizado 5](#_Toc134456012)

[4. Estimación de recursos y planificación 6](#_Toc134456013)

[5. Análisis del proyecto 8](#_Toc134456014)

[6. Diseño del proyecto 9](#_Toc134456015)

[7. Despliegue y pruebas 10](#_Toc134456016)

[8. Conclusiones 11](#_Toc134456017)

[9. Vías futuras 12](#_Toc134456018)

[10. Glosario 13](#_Toc134456019)

[11. Bibliografía/Webgrafía 14](#_Toc134456020)

[12. Anexos 15](#_Toc134456021)

[12.1 Imágenes diseño aplicación 15](#_Toc134456022)

[12.2 Anexo II 16](#_Toc134456023)

# Introducción

## Motivación

Para la realización del siguiente proyecto, tuvimos la idea de realizar un videojuego de simulación de futbol mediante el uso de las herramientas aprendidas a lo largo del curso.

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 más oportunidades de ganar el partido.

Tuvimos que pensar muy bien cómo realizar esta tarea debido a que muchas cosas que queríamos implementar las tuvimos que estudiar por nuestra cuenta ya que, con los conocimientos curriculares, no nos era suficiente.

## Abstract

For the realization of the following project, we had the idea of making a soccer simulation video game by using the tools learned throughout the course.

The idea we had one spring afternoon going on the train was to make a football videogame in which you are the coach of the team and the task you have is before starting the match to set the right line-up to have more chances to win the match.

We had to think very carefully about how to carry out this task because many of the things we wanted to put into practice we had to study on our own, since the course was not enough for us.

## Objetivos propuestos

Nuestro objetivo es que nuestra aplicación sea capaz de simular un partido de futbol entre dos equipos que, mediante un sistema de estrellas, tengan una diferencia de probabilidad a la hora de ganar. A su vez, generar una especie de liga donde el resto de equipos compitan entre sí de forma automática paralelamente a los partidos que realizamos con nuestro equipo. Queremos que este sistema de estrellas también influya en eventos que surjan a lo largo del partido como, por ejemplo, si tiene un menor numero de estrellas, que sea mas propenso a cometer una falta o tener una menor probabilidad de gol, pero que no imposibilite a un equipo con menos estrellas poder ganar un partido contra un equipo con mejores estadísticas.

# Metodología usada

Hemos utilizado la metodología Scrum debido a que como teníamos horarios diferentes utilizamos el programa de dailys y planning (una daily cada día y un planning cada semana) para ver que tareas íbamos a realizar esa semana.

Para esta metodología de trabajo utilizamos la herramienta de Trello. Esta herramienta nos permite tener un tablero donde ver las diferentes tareas que tenemos que llevar a cabo y ponerlas en las diferentes fases del proceso de desarrollo del proyecto para poder diferenciar que tareas estamos realizando cada uno y cuáles de estas ya estaban terminadas. Todo esto unido al uso de GitHub para poder tener un control de versiones e ir desarrollando la aplicación de forma paralela.

# Tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto

## Lenguajes de programación utilizados

* **Java:** hemos utilizado java para elaborar toda la lógica de la aplicación y la conexión a la base de datos
* **JavaFX:** de la mano de java, hemos empleado JavaFX para elaborar la interfaz gráfica de toda la aplicación.
* **CSS:** el lenguaje “Hojas de estilo en cascada” lo hemos empleado para realizar el diseño de diversos elementos de la aplicación, así como para elaborar pequeñas animaciones para los botones.
* **SQL:** hemos realizado la base de datos de nuestro programa con este lenguaje ya que es el lenguaje de programación en la parte de bases de datos que mejor nos sabíamos desarrollar.

## Herramientas utilizadas.

* **IDE NetBeans IDE 8.2:** elegimos este IDE porque es el que hemos utilizado todo el año en esta asignatura y en el que nos sentíamos más cómodos para manejar JavaFX y programar en lenguaje Java.
* **SceneBuilder**: utilizamos esta herramienta para la elaboración de la interfaz y la estética de la aplicación.
* **XAMPP**: se utiliza esta herramienta para tener la base de datos operativa de forma local que pueda utilizar nuestra aplicación.
* **Git, GitHub y GitHub Desktop:** utilizamos esta herramienta para tener un repositorio en la nube que nos permite tener una dinámica de trabajo más eficiente en la que podemos realizar cambios en el código de la aplicación y compartirlo con mayor facilidad. Os dejamos el enlace del proyecto: https://github.com/Matmart13/ChampionSimulator
* **VisualStudio Code:** Este IDE lo hemos utilizado para la elaboración del CSS que utilizan las ventanas de nuestra aplicación.
* **Photoshop CS6:** Para la elaboración del logo de la aplicación, así como de los fondos de pantalla utilizados en las diferentes ventanas.
* **Sony Vegas 16:** Para la edición y postproducción de los gifs utilizados en la aplicación.
* **Venngage:** Para la elaboración de los diagramas de Gantt.
* **Microsoft Word:** Para la elaboración de esta memoria.

# 3.3 Sistema Operativo Utilizado

Se decidió utilizar las versiones 10 y 11 de Windows ya que son las versiones de Windows que teníamos en nuestros ordenadores y en las cuales estamos más familiarizados ya que llevamos todo el ciclo utilizando este sistema operativo.

# Estimación de recursos y planificación

El tiempo que estimamos necesitar para realizar la aplicación es de alrededor de 100 horas, este tiempo lo dividiremos en las diferentes fases de desarrollo que nos hemos propuesto para llevar a cabo el proyecto (análisis y planificación, diseño de la aplicación, codificación y pruebas)

De manera inicial estimamos que necesitaremos:

* **Análisis y planificación:** Se dedicará alrededor de unas 10 horas para el análisis y planificación iniciales.
* **Diseño de la aplicación:** Se dedicará alrededor de unas 20 horas para elaborar el diseño de la aplicación.
* **Codificación y pruebas:** Se dedicará alredor de unas 70 horas en elaborar toda la programación de la aplicación, así como de la realización de las pruebas unitarias.

**Diagrama de Gantt tiempo empleado total**

**Diagrama de Gantt tiempo estimado**

# Análisis del proyecto

# Diseño del proyecto

Nuestra aplicación comienza con una pantalla inicial compuesta de un fondo animado, el logo en la parte superior y los 3 botones que nos permitirán, iniciar partida, cargar una jugada anteriormente y por último salir de la aplicación si se desea (ver en [Anexo](#_12.1_Imágenes_diseño)). Estos botones cuentan con animaciones a la hora de pasar el ratón por encima y al pulsar sobre ellos.

Una vez iniciada la partida pasamos a la segunda pantalla, la selección de equipos. Esta pantalla está compuesta por diez botones, cada uno para su referente equipo con un logo que los identifica. Estos logos son animados para los equipos de mayor numero de estrellas. Todos los botones tienen una animación al pasar el ratón por encima. A la derecha de los botones encontramos el numero de estrellas que tiene el equipo en particular. De nuevo, cuando estos equipos son de 5 estrellas estos se diferencias por contar una pequeña animación en las estrellas. También tienen un JLabel que indicará el nombre del equipo y este será dorado para los equipos de 5 estrellas (ver en [Anexo](#_12.1_Imágenes_diseño)).

(Aquí pondré el diseño de la tercera pantalla)

Por último, estas 3 pantallas cuentan con una canción de fondo para darle un poco mas de vida a la aplicación. Esta canción se detendrá al cambiar a la pantalla del partido y por ende, comenzara la canción del partido.

# Despliegue y pruebas

# Conclusiones

Estas son las conclusiones que hemos obtenido una vez finalizado el desarrollo de nuestro proyecto durante los últimos 3 meses.

Nos ha encantado realizar este proyecto ya que, gracias a él, hemos aprendido mucho en muchos ámbitos de la programación. Nuevas funcionalidades de CSS, mas opciones en JavaFX, el uso de GitHub y como organizar un proyecto de forma correcta mediante Trello. Creemos que ha sido una manera de avanzar un poco más como programadores y prepararnos para nuestro futuro laboral.

Hemos encontrado numerosas dificultades a la hora de realizar el proyecto debido a que, los conocimientos aprendidos en clase no nos eran suficientes para realizar todo lo implementado en el proyecto. Tuvimos que investigar bastante porque muchas veces era complicado encontrar una solución exacta para la duda que teníamos.

Estamos contentos con la versión final de nuestro proyecto ya que ha superado las expectativas que teníamos previstas en un inicio, según íbamos desarrollando la aplicación iban surgiendo ideas nuevas que implementar. También el habernos dado cuenta que se nos da bien el trabajo en equipo de manera organizada mediante el uso de la metodología Kanban.

# Vías futuras

Con un poco mas de tiempo para aprender y desarrollar la aplicación nos hubiera gustado introducir:

* **Menús dinámicos:** A la hora de seleccionar el equipo, hacer una interfaz animada que permitiera mediante el uso de flechas seleccionar el equipo que quieras utilizar.
* **Mercado de fichajes:** Implementar un mercado donde puedas comprar jugadores y elaborar un equipo a tu gusto.
* **Estadísticas de jugadores:** De la mano de la anterior propuesta, seria interesante que cada jugador tuviera sus estadísticas y a su vez, que estas influyan con el resto de jugadores, haciendo más interesante elaborar un equipo equilibrado para que tenga más posibilidades de ganar.
* **Más equipos, distintas copas:** Nos gustaría introducir más equipos incluyendo las selecciones para poder hacer otros modos de juego como podría ser el mundial.
* **Creación de usuarios para el modo online:** elaborar una ventana de registro e inicio de sesión para poder almacenar los datos de los jugadores.
* **Elaborar un Ranking online:** Con la implementación de la posibilidad de crear nuestros propios equipos también nos gustaría crear un ranking online donde la gente pueda competir por un primer puesto en cuanto a número de partidos ganados, goles, copas ganadas etc.

# Glosario

* **IDE:** Un entorno de desarrollo integrado​​ o entorno de desarrollo interactivo, es una aplicación informática que proporciona servicios integrales para facilitar al desarrollador o programador el desarrollo de software.
* **Sony Vegas:** Vegas Pro, anteriormente conocido como Sony Vegas, es un software de edición de video de tipo edición no lineal y editor de audio diseñado para PC. Está orientado tanto a la edición de vídeos profesionales como al mercado de consumidores.
* **Photoshop:** Adobe Photoshop es un editor de fotografías desarrollado por Adobe Systems Incorporated. Usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos

# Bibliografía/Webgrafía

# Anexos

## 12.1 Imágenes diseño aplicación





**Diseño segunda pantalla**

**Diseño primera pantalla**

## 12.2 Anexo II